



Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi
Middle Black Sea Journal of Communication Studies

<http://dergipark.ulakbim.gov.tr/mbsjcs/index>



Araştırma/Research

Orta Karadeniz İletişim Çal. Derg./ MBS J Com. Stud. 2016. 1 (1): p-p
doi: xx.xxx/xxxxx.2015.xx.x.p-p



Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri

Arş. Gör. Filiz Erdoğan Tuğran¹

Ondokuz Mayıs Üniversitesi
İletişim Fakültesi Radyo, Televizyon ve Sinema Bölümü

Özet

Gelişen teknolojiyle eşzamanlı olarak kavramlarla birlikte algılanan gerçeklik dünyası da değişikliğe uğramaktadır. Yaygınlaşan sanal ortam kültürü, insanların sanal ortamlarda zaman geçirmesiyle birlikte sanal kimlik anlayışını da beraberinde getirmiştir. Bu durum özellikle 1980'lerden önce ve sonra doğan nesiller arasında bazı farklar oluşmasına sebep olmuştur. Bu farklılıklar ve sebepleri sosyal bilim alanında inceleme konusu oldukça daha önce hiç karşılaşılmamış kavramlar ve illiyet bağları ortaya çıkmıştır. Bu çalışmada, sanal ortamlarda oynanan oyunlar ve online oyunlar çerçevesinde oluşturulan kimliklerin 1980 sonrası doğan kişilerde gerçeklik ve kimlik algısına etkisi tartışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Sanal Kimlik, Online Oyunlar, Çoklu Kimlik

Usage of Multiple Identity and Practice of Game Playing of Digital Natives on Siber-Space

Abstract

All around the world, technological developments change human perceptions of the reality. The concept of virtual identity has been discussed since the virtual culture spread in everyday life and people spend most of their times in online space. This situation causes some changes between two different generations who were born before 1980s and after 1980s. Because of these differences and their causes, too many concepts began to appear in social sciences. This study tries to discuss the concept of online identity which is created for the online games and virtual space and its effects on the perceptions of identity in human mind who were born after 1980.

Key Words: Game, Virtual Identity, Online Games, Multiple Identities

© 2016 OMU

¹ Filiz Erdoğan Tuğran, Tel: +90362 445 1138/7924, E-mail Adresi: filiz.erdogan@omu.edu.tr

1. Giriş

İnternetin Kamusallaşması, Yeni Yaklaşımlar ve Tanımlamalar

Sosyal bilimlerde “Kamusal Alan” kavramı üzerine oldukça farklı tartışmalar yapılmaktadır. Bu kavramın ilk ortaya atıldığı dönemde Habermas kamusal alanı, “özel şahısların, kendilerini ilgilendiren ortak bir mesele etrafında akıl yürüttükleri, rasyonel bir tartışma içine girdikleri ve bu tartışmanın neticesinde o mesele hakkında ortak kanaati (kamuoyunu) oluşturdukları araç, süreç ve mekânların tanımlandığı hayat alanı” (Habermas, 2007: 20) olarak tanımlamıştır. Habermas’ın “kamusal alan” kavramını anlatırken idealleştirdiği dönemde bir mekân olarak da tanımlanan kamusal alanın giderek muğlaklaştığı, hatta bugünün ekonomik ve siyasi anlayışına da bağlı olarak silikleştiği söylenebilir. Fakat günümüzde İnternet kullanımının yaygınlaşması ve hatta giderek gündelik hayatın vazgeçilmez bir parçası haline gelmesi sebebiyle “Kamusal Alan” kavramı tartışmaları yeniden şekillenmeye başlamıştır. İnsanlar, yüz yüze olamadıkları, yeryüzünde herhangi bir koordinat düzlemine tekabül etmeyen bir uzamda, bir araya gelmekte ve bir “siber kamusal alan” oluşturmaktadır. “Uzam ise pek çok anlamı içinde barındıran bir kelimedir. Öncelikle uzam, bütünüyle ele geçirilemeyen sonsuz olarak uzanmış bir boyuttur”(Timisi, 2005: 90). Gelişen teknolojik donanımlar ışığında giderek kullanımı yaygınlaşan siber uzamın “siber kamusal alan” işlevi gördüğü düşünceleri dile getirilmektedir ancak bu iddialara karşı iddialar da bulunmaktadır. “Siber-uzam ise "elektronik olarak dolaylanılmış ya da benzeşmiş bir uzamda karşılaşma olanakları olan gerçek ya da hayali ilişkiler ortamıdır”(Timisi, 2005: 91).

İnternetin ve sanal uzamın ideal bir kamusal alan olarak varsayılması düşüncesinin karşısında, internetin asla “gerçek” siyasal ve toplumsal ilişkilere alternatif olamayacağını söyleyenler yer alır. İnternetin herkesin erişimine açık olmaması, ortak bir kamusal alan için gerekli olan asgari düzenden yoksun olması (siber uzamın çok parçalı, bölük-pörçük yapısı) ve hızla ve gitgide daha fazla oranda ticari çıkarlar tarafından sömürgeleştiriliyor olması bu durumun temel sebepleri olarak sıralanır.² Tüm bu sebeplere ek olarak siber uzamın çoklu kullanım şekilleri siber kamusal alan oluşumunu engelleyici sebepler de oluşturabilir. Öte yandan “Kamusal alan kapitalist hegemon ve ideolojik yeniden üretiminin bir aracı haline geldiği için limitsiz, düzenlenmemiş ve coğrafi sınırları aşan bir altyapı vadeden doğal olarak internet gibi dijital bir medya “kamusal alanın” sanal yeniden doğuşunu önerebilir.” (Papacharissi, 2008: 231)³

İnternetin gerçekten bir kamusal alan oluşturup oluşturmadığı tartışılırken bir yandan da bu konuyla ilgili daha önce hiç duyulmamış kavramlar ortaya çıkmıştır. Literatürde “Digitally Natives” ve “Digitally Imigrants” olarak ortaya çıkan bu kavramlar “Dijital Yerliler” ve “Dijital Göçmenler” olarak dilimize çevrilebilirler. Konuyla ilgili olarak ortaya çıkan bu kavramlar ilk olarak 2001 yılında teknoloji Marc Prensky’nin yazdığı bir makalede tanımlanmıştır:

“...Bugünün öğrencileri yeni teknolojilerle büyüyen ilk nesildir, onların hayatlarının büyük bölümünü bilgisayarlar, video oyunlar, kameralar, cep telefonları ve dijital çağın oyuncak ve aletleriyle çevrelenmiştir. ...Bilgisayar oyunları, email, internet, cep telefonları ve anında mesajlaşma, hayatlarının ayrılmaz bir parçası haline geldi. Nasıl büyüdüğü sonucunu olarak bu öğrencilerin beyinleri de fiziksel olarak değişmiştir. Peki, biz bu değişen nesli nasıl adlandıracağız? Ben onlar için en uygun olarak ‘dijital yerliler’ kavramını buldum. Günümüzün öğrencileri, bilgisayar, video oyunları ve internetin dijital dilinin ‘yerli konuşan’ları”(Prensky, 2001: 1).

İnsanların, Prensky’nin tanımı ile ortaya çıkan iki ayrı kuşağın teknolojik dile hâkimiyeti üzerinden ayrılması bir tesadüf değildir. Pek çok bilim adamının da sıkça tekrarladığı gibi dil öğrenme aşamaları her yaş ve her insan için farklılaşmaktadır. Bilim adamları belirli bir yaşa kadar öğrenilen yabancı dilin, kişiler tarafından anadilleri gibi algılanacağına hemfikirlerdir. Örneğin 0-6 yaş arası bir çocuğa öğretilen ikinci bir yabancı dil, başka herhangi bir etken yoksa çocuk tarafından anadili gibi benimsenebilmekte ve çocuk o dilde bir şeyi planlarken kafasında dolaylı olarak o dilde düşünebilmektedir. Belirli bir yaş geçiren birey için ise durum biraz daha karmaşık hale gelir. Böyle bir durumda ise birey öğrendiği dille ilgili yapacağı bir konuşmada ya da o dille ilgili herhangi bir metnin karşısında bir çevirmen konumunda bulunur. “Araştırmacılar daha sonradan öğrenilen yabancı dilin beyin daha farklı bir bölgesi tarafından kontrol edildiğini belirtiyor”(Prensky, 2001b: 2). Yani yabancı dille ilgili düşünürken beyin çeviri kısmı çalışıyor, önce yabancı dildeki anlatımı beyin anadiline çeviriyor, sonra da algılama eylemini gerçekleştirerek öğrendiği bilgiyi kodluyor, beyin kısa sürede birden fazla mekanizmayla çalışıyor. “Çalışmalarda insanların olgun dönemlerinde öğrenilen yabancı dilin en çok motor becerilerde sorun çıkardığı bulgulanıyor, düşünmek veya anlamaktan daha ziyade kişi ikinci diliyle konuşma yapmakta sıkıntı çekiyor.”⁴ Bu sürecin yabancı dili sonradan öğrenmeye kalkanları zorladığı ise yaygın olarak bilinen bir gerçek. Prensky de “dijital yerli” kavramıyla beyin tam olarak bu özelliğinden bahsediyor, teknolojik dilin içine doğan çocuklar, o dili beyinlerinde farklı mekanizmalara gerek kalmadan anadilleri gibi kullanabiliyorken, teknolojik dil ile

²<https://yenimedya.wordpress.com/tag/kamusal-alan/> (Erişim Tarihi 16.10.2014)

³<http://www.google.com.tr/books?id=vFZ9AgAAQBAJ&dq=virtual+space+as+public+sphere&lr=&hl=tr> (Ulaşım Tarihi 24.08.2014)

⁴<http://brainconnection.brainhq.com/how-the-brain-learns-a-second-language/> (Ulaşım Tarihi: 20.06.2014)

Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri

sonradan tanışanlar o dili konuşmakta zorlanıyorlardır. Bununla ilgili olarak ise Prensky, “dijital yerli” insan gurubuna dâhil edilemeyecek insanları, farklı bir kavram kullanarak betimlemeye çalışır:

“Peki, bu kavramın dışında kalan kişilere tam olarak ne oluyor? Bizler, yani dijital dünyanın içine doğmayan ancak bir şekilde bu çağın getirdiği yeni teknolojiden büyülenip, onun pek çok özelliğini evlat edinen grup, her zaman bu çağın içine doğanlarla karşılaştırılarak “dijital göçmenler” oluyoruz. Dijital dilde konuşurken aksanımızdan bizim “dijital yerli” grubuna dâhil olmadığımız hemen anlaşılacak.”(Prensky, 2001a: 2)

Dijital dönemle birlikte, belki de iki ayrı nesil arasında, zihinsel algı gelişiminde ilk kez bu kadar mesafeli bir değişiklik meydana gelmiştir. Teknolojik aletleri vücudunun adeta bir uzvu gibi kullanmaya başlayan bu yeni nesil, bu özelliklerine ek olarak zihinsel bir mutasyona uğramaktadırlar. Farklı türden anlama yetileri geliştiren “dijital yerliler”, artık aynı anda pek çok şeyi öğrenebilmekte ve öğrendikleri bilgileri tüm dünyaya anında iletebilmektedirler. Neredeyse bir kaç yıl arayla yaşamakta olan bu iki farklı neslin insanları söz konusu olduğunda yazının en başında ortaya koyulan kamusal alana gönderme yapmakta fayda bulunmaktadır. İnternetin ve dolayısıyla siber uzamın kamusal alan olma potansiyelinden ya da kamusal alan sayılmasından bahsederken, “kimin kamusal alanı?” sorusu akılları kurcalamaktadır. Habermas’ın idealleştirmiş olduğu, insanların ortak buluşma mekânı olan ve tartışa tartışa doğruya ulaştıkları “kamusal alan” teknolojik dili doğru kullanamayan ve bu dilin içine doğmamış olan insanların da tartışabildikleri bir alan olabilmeyi başarmış mıdır? Dijital yerliler ve Dijital göçmenler siber uzamda farklılıklarına rağmen bir arada varolabilirler mi?

“Dijital göçmenler” ve “dijital yerliler” arasında teknolojik dil bağlamında farklı anlam yüzeyleri ortaya çıkmaktadır. Bu yeni nesil, iletişimin sadece yüz yüze yapılabildiği ya da sadece duvara bağlı telefonlarla yapılabildiği bir düzlemde oldukça farklı olarak, iletişimin artık sabit olmayan cep telefonları, anlık mesajlaşma, görüntülü konuşma şeklinde yapılabildiği bir uzamda yaşıyorlar. Yüz yüze olmayan ya da kişinin aynı andan birden fazla şey yapabilmesini sağlayan bu iletişim biçimleri, bugünün dünyasında yavaş yavaş yüz yüze iletişimin yerini alamaya başlamaktadır. Öncesinde sokakta ya da başka bir deyişle evden dışarıya olan herhangi bir yerde toplaşıp farklı aktiviteler gerçekleştiren gençler, bugün bunu alternatif olarak sanal uzamlarda da gerçekleştirebilmekte, anlık mesajlaşma programları aracılığı ile çoklu sohbetler yapabilmekte.

Bundan on beş yıl önce bir kişiye belki de asla açıklayamayacakları bir uzamda buluşmaya sözleşen 4-5 arkadaş bilgisayarlarının başına oturarak ya da anında mesajlaşma programlarını destekleyen elektronik aletlerini ellerine alarak buluşmalar gerçekleştirebiliyorlar. Ortak konularda konuşup, kararlar alabildikleri gibi yine bu buluşmaya bir nedenden ötürü katılamamış arkadaşlarına gücenip, darılabiliyorlar. Tüm yaşananlar gerçek dünyada, açık havada, sanal olmayan bir diyalogda, ya da birler ve sıfırlar dünyasına ait olmayan bir düzlemde olan bir buluşma süreciyle aynı şekilde işliyor. Ancak kişiler araya bir alet girmeden yüz yüze gelemiyor, birbirlerine dokunamıyor ve aynı somut mekân içerisinde bulunmuyorlar. Bu minvalde bakıldığında bireylerin beyinsel algısında da bazı şeyler yer değiştirmiştir. “Bir yerde olma durumu”, dijital dünyada gerçek bir mekân olmaması nedeniyle “bir yerde bir şeyler yapma” eylemi ile aynı anlama gelmeye başlamıştır (Issel Steijn, 2002: 251 akt. Alf Seegert).

2. Dijital Yerlilerin Oyun Oynama Pratiklerinin Anlamlandırılması

Yeniçağa ait dijital yerlilerin, dijital uzamda buluşmaları yalnız konuşmak için de değildir. “Dijital yerliler” aynı zamanda eskiden dijital göçmenlerin yaptığı “sokağa çıkarak arkadaşlarla oynama” etkinliğini bile sanal bir uzamda gerçekleştirebiliyorlar. İnternet ortamında oldukça yaygın olarak oynanan “online oyun” olarak adlandırılan oyunlar, tam da bu ihtiyacın sanal ortamlarda giderilmesi için tasarlanmış gibi durmakta. Bireyler, pek çok kişinin aynı anda oynayabildiği “online oyun”a üye olarak, belirli gruplar oluşturarak ya da bireysel olarak bu oyunlara dahil olabiliyorlar. Oyuna dâhil olan diğer oyuncularla aynı anda sanal uzamda oyunun onlardan istediği şeyleri yerine getirmeye başlıyorlar. Oyunda, oyuna özgü ya da tamamen kendilerinin tasarladığı bir karaktere bürünebildikleri gibi doğrudan kendileri olarak da o oyunu oynayabiliyorlar. Teknolojik dünyanın bu yeni nesli günlük hayatlarının büyük bir kısmını, koordinat düzleminde asla yer almayan bu uzamlarda, sadece oyun oynarken tanıştıkları ve gerçek olduğunu bile bilmedikleri arkadaşlarıyla oyun oynayarak, bilmedikleri sanal coğrafyalarda, çeşitli görevleri yerine getirerek geçiriyorlar. Bu oyunların dünya çapında en yaygın kullanıcılara sahip bir tanesi olan WOW⁵ oyunu ise, her yeni sürümünde binlerce oyuncuyu, kendi günlük saat dilimlerinde, aynı anda bilgisayar başına toplayabiliyor.

Bilgisayar oyunlarının sağlıksız olduğu, bağımlılık yaptığı, çocukların ve gençlerin gelişimine kötü etki ettiğine dair pek çok akademik makale okumak mümkün. Ancak bu durumu sadece “oyun”un negatif özelliklerine vurgu yaparak eleştirel bir okuma ile benimsemek oldukça sığ bir bakış açısı olarak düşünülmektedir. Oyun eylemi, tüm toplumlarda ve

⁵ World Of Warcraft

Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri

insan hayatında önemli bir yer işgal etmektedir. Oyun ile ilgili önemli çıkarımlarda bulunan düşünür Johan Huizinga'nın oyun kavramı ile ilgili olarak Homo Ludens⁶ adlı kitabında şöyle tanımlar bulunmaktadır:

“Bazı teoriler, oyunu zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olarak kabul etmektedirler; yani bunlara göre oyun ya fazlasıyla tek yanlı olarak hareket etmeye yönelen bir eğilimin zorunlu telafisidir, ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığı ile giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır” (Huizinga, 2010: 18)...

Oyunun genellikle çocuklukla, amaçsızlıkla ve özgürlükle ilişkilendirildiği bir tanımlama içerisinde Huizinga “Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak, belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem veya faaliyettir(Huizinga, 2010: 50)” diyerek oyuna yeni bir tanım kazandırır. Oyun, farklı kültürlerde farklı anlamlar yüklenen bir eylem biçimidir ancak bugünün dünyasında oynamak eylemine yüklenen olumsuz anlamlar neredeyse onun birincil anlamı haline gelmiştir. İçinde bulunulan dünyada boş zamanın minimum düzeyde tutulması gerektiğini öngören eğitim ve çalışma hayatı koşullarının tahakkümü altında yaşayan birey için oyun oynamak, vaktini boşa geçirmek ya da tahakkümü altında bulunduğu hayatın yükümlüklerinden kaçınmak anlamına gelen bir eylem olarak nitelendirilmektedir. Günümüzde etkin bir rol oynayan kapitalist çalışma düzeni, öylesine kuralcı ve düzencidir ki, çalışmadan arta kalan, boş zamanlar bunun tam tersi olarak tahayyül edilmişlerdir.

“Boş zaman, büyük ölçüde işin gerekliliği ve zorlayıcılığından kurtulma, özgürleşme anlamı taşır. İradi yönelmeler ve tercihleri kapsayan bir serbest olma zamanı/yaşamı olarak tanımlanır. Özgürleşmeden denetime kadar bir dizi anlamı içerir. Özellikle de, seçme/tercih, kaçış, spontanelik ve özgürlük anlamlarıyla yakından ilişkilidir. İş'in zorlayıcı dünyasından, gevşeme, ferahlama ve de kendini salıverme durumuna bir nevi kaçışı ifade eder”(Hibbins, 1996: 22-23).

Aslında tıpkı oyun gibi, “boş zaman” kavramı da olumsuz anlamları içinde bulunduran tanımlara gebedir. Bu olumsuzlaştırma çok farklı şekillerde ancak pek de farkına varamadığımız yöntemlerle karşımıza çıkmaktadır. İçinde bulunduğumuz eğitim sistemi boş zamanın belirlenmesinde ve ona olumsuz atıflar yüklenmesinde önemli bir paya sahiptir. Eğitim sistemi sizi en iyi şekilde hayata hazırlamak adına tatilde bile buyurgandır ve size şunu söyler, “tatilde zamanınızı boş boş harcayacağınıza size ödev olarak verilen kitapları okuyunuz”. Bu tabii ki de olumsuz olarak nitelendirilecek bir durum değildir. Sizi eğiterek hayata hazırlamakla yükümlü olan sistemin sizinle, sizin yararınız için konuşmasıdır. Bu durum boş zamanınızın dolaylı olarak olumsuzlanmasına ve doldurulması gerektiğine işaret etmektedir. Tıpkı iş hayatı gibi eğitim hayatı da özellikle modern toplumun oluşmaya başladığı zamanlardan bu yana boş zaman kavramını en iyi şekilde işe ya da eğitime yönelik eylemlerle doldurulması gereken zaman olarak kurgulamış ve buna göre hareket etmişlerdir.

Dijital çağla birlikte hayata gözlerini açan bu yeni neslin; evde, okula giderken, ders aralarında, otobüs beklerken ve hatta günlük zorunlu ihtiyaçlarını dahi yerine getirirken ellerindeki teknolojik cihazlardan oyunlar oynamalarına, “dijital göçmenler” tarafından eleştiriler yağdırılmaktadır. Ancak geçmişten günümüze eğitim ve çalışma sistemin pek çok durumda boş zaman ve tatil günlerine yüklemiş olduğu bu olumsuz nitelikler, “dijital yerliler” çağıyla bambaşka kapıların açılmasına sebep olmuştur.

“Dijital yerli”lerin oyun alışkanlıkları teknolojik gelişmelerle ilintili olarak fiziksel mekânla bağlarını kopartmış, mekândan ziyade uzamla ilişkilendirilmektedir. Oyuncunun ise tek yapması gereken, bireysel ve ya toplu olarak bu uzama bir elektronik alet aracılığı ile ulaşmasıdır. Bu ulaşım şekli çoğu zaman kişinin sadece saniyelerini almaktadır, kişi artık teknolojik bir uzvu haline gelen aletle sorunsuzca oyun dünyasına adımını atabilmektedir. Bu eski oyunlardan farklı olarak aynı anda iki ayrı yerde bulunmayı da beraberinde getirir. Bedensel olarak otobüste, yolda, kafede olan birey, zihinsel olarak ise teknolojik bir uzamda bulunabilmektedir. Aynı anda kahvesini içip, pastasından bir lokma yiyip, garsonla birkaç cümle konuşup, oyununu oynamaya tüm bu süreçler boyunca devam edebilir. “Dijital göçmenler” için yapılması çok zor olan bu çoklu eylem, “dijital yerliler”in hayatının farkına bile varmadıkları bir parçası haline gelmiştir bile. “Dijital yerliler”in zihinleri çoklu eylemleri aynı anda yapabilecekleri bir platformla senkronize olmuş bu senkronizasyon da boş zaman ve oyun kavramının içinde bulunulan çağda yeniden düşünülmesini sağlamıştır.

Felsefede, Huizinga'nın eseriyle yeniden gündeme gelse de aslında oyun kavramı skolastik öncesi dönemden bu yana tartışılan bir kavramdır. Yücel Dursun “Oyunun Ontolojisi” adlı kitabında sistematik olarak oyundan bahseden felsefecilerden yola çıkarak oyunun insan hayatındaki yeri ve değerine dair önemli sorunlara cevap vermeye çalışmaktadır. Dursun, kitabında Herakleitos'un 52. fragmanında yer alan “Aion dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur (Krell, 1972: 64- Akt: Dursun, 2014: 23)” cümlesinden hareketle Platon, Friedrich Nietzsche, Jacques Derrida, Gilles Deleuze gibi felsefecilerin oyun kavramı ile ciddi ilişkilerinden bahseder.

⁶ Homo Ludens: latince oyun oynayan insan anlamına gelen kavram.

Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri

Platon bu fragmandan hareketle oyun kavramına büyük önem vermiş, bu kavramı eğitim sistemi yakınlaştırarak anlatmaya çalışmıştır. “Devlet” adlı kitabında oyunvari bir eğitim sistemi ile birlikte insan yaratılışının neye elverişli olacağını ortaya çıkacağını belirtmektedir. Platon’a göre oyun hafife alınmaması gereken ve çocukların kontrol altında ve belli kurallar çerçevesinde oynaması gerek bir eylemdir. Ona göre oyun, eğitim sisteminde bireyin neye elverişli olduğunun bulunması için önemli bir araçtır, kontrollü olmalı, belirli kurallar çerçevesinde oynanmalı ve ciddiye alınmalıdır. “Oyun, yurttaşın yaradılıştan eğilimli olduğu işlevi mükemmellik ereğine uygun olarak yerine getirmesini sağlayacak bir biçimlendirme sürecidir”(Toker, 2005: 11- Akt. Dursun, 2014: 33). Oyun eğlendirici ya da boş zaman aktivitesi anlamının dışına çıkmakta, bedeni disiplin altına almak ve geleceği şekillendirmek için kullanılan bir yöntem olarak yorumlanmaktadır.

Nietzsche ise Herakleitos’un 52. Fragmanından yola çıkarak, oyun kavramını kendi “ebedi dönüş” ve “dünya oyunu” kavramlarıyla birleştirerek tanımlar. Nietzsche’ye göre dünyada olan biten her şey sonsuz bir döngüyle çoğalmaktadır ve bu tıpkı bir oyuna benzemektedir. Oyun ve ebedi dönüş her seferinden farklı kurullarla baştan başlayan ve hiç bitmeyen süreçlerdir diyen Nietzsche oyunu önemser ve hayatta iyi oyuncuların varlığından ve bu oyunculardan bir şeyler öğrenmenin mümkün olduğundan bahseder.

Oyuna yakıştırılan birçok küçümseyici tanım karşısında Derrida; yapı oyun ilişkisine ve oyunun ciddiyetine değinir.

“Gerçekten de merkezileşmiş yapı kavramı, kendisi oyunun menziline ötesinde olan güven verici bir kesinlikten, kurucu bir hareketsizlikten itibaren bina edilmiş, kurulmuş bir oyun kavramıdır. Daima oyuna karıştırılmanın, oyuna yakalanmanın, işin başından beri oyun halinde olmanın belli bir tarzından doğan kaygıyla bu kesinlikten itibaren baş edilebilir”(Derrida, 1999: 168).

Derrida özellikle “differance” kavramını anlatırken oyuna değinir ve fark oyunundan bahseder. Derrida “differance” kavramından bahsederken, tekrardaki farkı betimler ve bu farkın doğrudan oyunu üretmediğini ancak ona sebebiyet verdiğini ileri sürer. “Bu durumda filozofun yapacağı da söylemleriyle bu oyuna, oyunun aynı ama özdeş olmayan döngüsüne katılarak Nietzsche’ci anlamda bir “gülme ve dansla” (Derrida, 1999: 61) eş deyişle amor fati tavrıyla evet demesi ve oyunu yaratıcı bir biçimde sürekli kılması olacaktır.”⁷

Aynı ciddiyeti belirtmek için ise Huizinga; oyun-ciddiyetsizlik ilişkisini reddetmektedir; çünkü ona göre oyun da son derece ciddi olabilir. Huizinga; “Oyunun, oyun olmayan başka bir şey karşısında ortaya çıktığı ve bazı biyolojik beklentilere cevap verdiği varsayımı”ndan bahseder (Huizinga, 2010: 18).

Deleuze ise sıklıkla Nietzsche’den hareket ederek oyun kavramına yaklaşır. Deleuze, Nietzsche’nin “ebedi dönüş” fikrini kendi “fark ve tekrar” kavramlarını oluştururken, yorumlamıştır. Deleuze de Nietzsche gibi tekrarın sonsuz döngüsünden bahseder ancak bu döngüde farklılıklar olduğunu ileri sürer, bu tekrar edişte aynı olan tek şey, şeylerin tekrar etme özelliğidir, dolayısıyla tekrar hep vardır ancak tekrar her seferinde yeni farklarla ortaya çıkacaktır. “Nietzsche, sürekli dönen bir tekerlek, bir çember oyunu olarak “ebedi dönüşü” betimlerken (Dursun, 2014: 163)”, Deleuze de bu sonsuz oyunu fark ve tekrar kavramlarını anlatırken yineleyecektir. Ona göre aynı ebedi dönüşü, asla Nietzsche’nin dediği gibi aynı çemberin dönüp durmasından ibaret değildir, dönüş hep aynı kalır ancak her seferinde “dolambaçlı” bir çember olarak farklılaşacaktır, tıpkı oyunun kurallarının binlerce olasılık ortaya çıkarak her seferinde farklılaşması gibi.

3. Teknoloji ile Değişen Oyun, Oynamak Eylemi ve Oyunda Oluşturulan Kimlikler

Çocukluktan itibaren “oyun” ya da oynama eylemi, kişiliğin oluşumuna önemli şekilde etki etmektedir. Yukarıda da belirtildiği üzere pek çok önemli felsefeci oyun kavramına önemli anlamlar atfetmişler ve insan hayatında oyunun çok hayati bir rolü olduğunu belirtmişlerdir. Bazı felsefeciler oyunun eğitici yönünü vurgularken, bazıları hayatın tamamen bir oyun olduğunu öne sürmüşlerdir. Bir eylem olarak “oyun” ise 1980’li yıllara kadar büyük oranda bir mekânda farklı kimselerle ya da kişinin tek başına aletler yardımıyla oynayarak gerçekleştirdiği bir eylemdi. Ancak 1980’lerden sonra oyun eylemi teknolojik gelişmelerin de etkisiyle mekândan çok bir uzamda gerçekleştirilmeye başlandı. Önce tilt gibi, bir topun fırlatılmasıyla oynanan basit oyunlardan, flash oyunlara, daha sonra da 2 boyutlu flash oyunlardan karmaşık yazılımlı büyük oyunlara geçildi. Başta bir top ya da çubuk aracılığıyla oynanan teknolojik oyunlar, daha sonra iki boyutlu bir karakteri, örneğin Super Mario oyunundaki bıyıklı muslukçu karakterini sadece koşturarak ve zıplatarak hareket ettirmeye doğru evrildi. Günümüzde ise oyun karakterleri bazen verili olarak insanlara sunulurken, bir çok oyun oyuncuların yeni kimlikler oluşturarak oyuna katılmasına imkân sunar duruma geldi. Verili olarak sunulan oyun karakterlerinin ise oyuncu, oyunun zorluğuna göre kişilik yapılarını verdiği kararları doğrudan etkiler konuma gelirken, karakteri baştan aşağı oluşturma imkânı tanıyan oyunlarda ise oyuncu belirli kurullar dışında karakteri istediği şekillerde hareket ettirme yetkisine tamamen sahip durumdadır.

⁷<http://www.possible.com/uploads/dergi/11.pdf> (Erişim Tarihi: 20.06.2014)

Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri

Sosyal medya kullanımında ya da online oyunların birçoğunda kullanıcılar kişiliklerini ortaya koymak ve neleri beğendiklerini belirtmek isterler. Böylece sosyal uzamlarda zevk aldıkları şeyler karşılıklarına çıkacaktır ya da kendileri ile ortak zevkleri olan kişilerle iletişim kurabileceklerdir. Ancak bu seçimler pek çok şekilde değişiklik gösterebilir, örneğin bir kişi kendisine benzemeyen insanları etkilemek için onların sözde zevklerini sosyal uzamlar yoluyla takip edebilir ve onlarla aynı zevklere sahipmiş gibi onları etkileyebilir. Böyle kişileri sadece sosyal uzam aracılığı ile tanıyan insanların ise o kişilere güvenmekten başka çaresi yoktur. Yani sosyal uzam kullanıcıları kendi profillerini sonsuz değişik şekilde oluşturabilirler özellikle de tanınmadıkları uzamlarda. Öte yandan online oyunlarda durum biraz daha farklıdır, görüntüden, sese, aksandan, fiziksel özelliklere ve yeteneklere kadar hemen her şey kullanılarak karakterler oluşturulmaktadır. Bu çeşit oyunlarda, kişiler yepyeni ve kendi kişilikleriyle alakası olmayan karakterler oluşturabilmektedirler. Ancak yine bu tür oyunlarda kişiler kendilerine benzeyen karakterleri de seçebilirler.

“MUD⁸’ların anonimliği insanlara benliklerinin keşfedilmemiş değişik yönlerini ifade etme, kimlikleriyle oynama ve yeni kimlikler deneme olanakları sunuyor. MUD’lar kimlik yaratımını öyle akışkan ve çoklu hale getiriyor ki bu kavramın sınırlarını zorluyor. Kimlik sözcüğü eninde sonunda kişi ve personası arasındaki ayrıntıya gönderme yapıyor ama MUD’larda kişi çok sayıda olabiliyor.”(Kara, 2014: 33)

Sosyal uzam ve online oyun alanları sayesinde bir kişi birden fazla kimlik oluşturabilmektedir. “Örneğin bir kişi, bir online toplulukta BroncoBill⁹ takma ismini (nickname) kullanıp, bir başka toplulukta Armaniboy hatta bir üçüncü sanal toplulukta ise MrSensitive (Bay Duygusal) takma adıyla gezinebilir” (Turkle, 1999: 643). Sanal dünya kişiye farklı uzamlarda farklı kimlikler kullanabilme özgürlüğünü sunmaktadır. Yüzü görülmeyen ya da yaşamı hakkında en ufak bir fikir bile yürütülemeyen bu kişiler sanal kimlikleriyle pek çok sanal gruba dahil olabilir. Gündelik hayatlarında ise bu sanal kimliklerinden bambaşka bir hayat sürüyor olabilirler ve bu kişiyle sanal ortamda iletişime geçen insanlar bunu asla bilemeyebilirler. Yine de bunun tam tersi durumlar da söz konusu olabilir. Örneğin gündelik hayat içinde kendini çok iyi ifade edemeyen insanlar, sanal uzamlarda düşüncelerini daha iyi aktarabilirler, hatta sanal ortam sayesinde kendi kendilerini daha iyi tanıyabilirler. Daniel Dennett’in “esnek benlik” adını verdiği bu duruma Donna Haraway “kendi ben’ini bilmek” adını verecektir.

“Daniel Dennett esnek benlik olarak nitelendirdiği bilincin farklı metafor olarak çoklu oluşumlar şeklinde kullanımını, bilgisayarda açık olan çok sayıda sayfanın aynı anda kullanımının tecrübe edilmesini ve kişinin bir sayfadan diğerine geçebilmesini benzeştirir. Donna Haraway ise farklı benlik oluşumlarının nasıl yararlı olabileceği sorunsalıyla bu konuya yaklaşır ve bu konuda iyimserdir. Kendini bilmek tüm maskelerini parçalara ayırmak gibidir, asla bitmez, tam, basit, orada ve orijinal; her zaman yapım sürecindedir ve mükemmel olmayan bir şekilde bir aradadır ve tam bu noktada başka bir kimlik katılır, beraber görmeye başlarlar, bir kimlik bir diğerine üstün gelmeksizdir. Dennett ve Haraway’in kendini bilme modeli, çeşitli şekillerde yapılan iletişimlerin arasında açıktır. Açık iletişim içimizdeki çoklu kişiliklere ve etrafımızda kişilikle saygı davranışını cesaretlendirir”(Turkle, 1999: 647).

Online oyunlar ya da online iletişim programları ve bunlar etrafında oluşan sanal topluluklar kişilerin farklı kimlikleri hatta farklı cinsiyetleri tecrübe etmesine de imkan tanımaktadır. Bunu ithafen Turkle makalesinde artık kimlik denilen şeyin bütünsel yapısının bozulduğunu, parçalar halinde var olduğunu, özne merkezliliğini terk ettiğini belirtmiş ve “kendilik denen şey bir toplum gibi fonksiyon gösterdiğinde ne olur? Bütünsel benlik dışında kalan tüm alternatif düşünceleri reddeden düşünürler geriye kalan parçalanmış benliklere nasıl bir açıklama getirir?” gibi sorular sormuştur (Turkle, 1999: 646).

Parçalanmış ve özne merkezli oluşumunu kaybetmiş benlik tariflerinin yanı sıra, mekânsızlaşmış bir benlik kavramından da söz etmek mümkündür. Gündelik yaşama oldukça yakın zamanda giren ve hala nasıl tarif edileceği netleşmeyen “uzam” kavramı, mekândan bağımsızca bulunulabilen bir mekânsızlık olarak tanımlanabilir. Bu kavram söz konusu olduğunda Deleuze’un “köksap” ve “yersiz yurtsuzlaştırma” kavramlarına bakmak gerekebilir. “Köksap’ın büyük değişimler yaratma, ya da Deleuze’un Bin Yayla’da kullandığı ifadeyle ‘yersiz yurtsuzlaştırma’ imkânı vardır”(Sutton, 2014: 24). Yine yersiz yurtsuzlaştırmayı imleyen bir başka paragrafta Damian Sutton, Deleuze ve Guattari’den yola çıkarak şunları aktarıyor:

“Köksap fikri Deleuze ve Guattari’ye göre ağaç imgesini yerinden etmek, onun yerine geçmek ister. Ağaç yerine köksap. Birlik yerine çokluk, bir ve onun çoklu Ötekileri değil, müstesna bir çokluk... bir orman gibi ‘köksapın da bir başlangıcı ve bir sonu yoktur ama hep oradan hareketle büyüdüğü ve taşıdığı bir ortası(milieu) vardır”(Sutton, 2014: 22).

⁸Multi User Dungeons: Oyuncuların birbirleriyle iletişime geçebildiği ve komutlar yazabildiği online platform, özellikle kült rol canlandırma oyunu “Dungeons and Dragons”tan sonra geçerli olduğu her role canlandırma oyunu platformu için aynı isimle anılmaya devam edilmiştir.

⁹BroncoBill, Clint Eastwood’un canlandığı bir western karakterinin ismiyken, Armaniboy, bakımlı ve modern bir erkeği imleyen bir çağrışım yapmaktadır, Mr.Sensitive ise kullanıcının duygusal bir erkek olduğu fikrini düşündürmektedir. Bir kişi bu üç oldukça farklı karakteri betimleyen kimliği aynı anda kullanmaktadır.

Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri

Herhangi bir merkezi, bir kökü olmayan ve sürekli önüne çıkan her şeyi de kendine dahil ederek büyüyen bu çokluk hali, David Martin Jones'a göre labirentimsi bir yapıdır. Sürekli orta kısmından genişleyen, genişledikçe merkezini yitiren, yolların durmadan başka yollara açıldığı bu yapı bilgisayar oyunlarında da sıklıkla karşımıza çıkar. Bilgisayar oyunları genel olarak bölümlerden oluşmaktadır ve bu bölümler de genellikle oyuncuların bir anda içine düşüverdiği labirentimsi yapılarla temsil edilmektedir. Bazı oyunlarda yol haritası dahi vardır ancak her yeni bölümde bu harita büyüyerek karmaşıklaşır. Oyuncu ondan istenilen “quest¹⁰”leri yerine getirdikçe daha karmaşık yapılarla karşılaşacaktır. “Video oyunları tipik olarak, oyuncuların keşfedebilecekleri, seyahat edebilecekleri, fethedebilecekleri ‘dünyalar’ ve ‘ülkeler’ yaratırlar”(Sutton, 2014: 32).Tüm bunları yaratırken bir yandan da oyuncuya yeni kimlikleri deneyimleme özelliğini de getirirler. Örneğin “Thief” adlı oyunda oyunun ana karakteri bir hırsızdır ve oyunu en zor seviyede oynayan kişi hırsız kimliğinin tüm kurallarına uymak zorundadır. Ana karakter Garrett aldığı hırsızlık işini yerine getirirken birine yakalanırsa, ya da bir muhafız tarafından görülürse ölür ya da yine buna ek olarak birini öldürürse de ölür. Garrett kendi işinde en iyisidir ve çalamayacağı şey yoktur ancak ona göre ve aslında oyuna göre bir hırsızın belli etik kurallara uyması gerekmektedir, onu diğerlerinden ayıran işte bu sözde iş etiğidir. Bu etik yapı oyuncunun hırsız kimliğine adaptasyonunda ona kolaylık sağlar, kişi oyun boyunca “evet bir hırsızım ama kimseye de zarar vermem, işte bu yüzden de aslında özde iyi bir karaktere sahibim” diyerek bir meslek olarak çalmaya başlar. Oyunun hem birinci tekil şahıs, hem de üçüncü tekil şahıs oynanabilme özelliğe, oldukça önemlidir. Kişi birinci tekil şahıs seçeneğini seçtiği andan itibaren karakterin gözünden görmeye başlar ve karakterle bütünleşir. Oyun anında zaman ve mekân askıya alınır, oynayan kişi, oyundaki karakterin kimliğine bürünür, o dünyada ve o dünyanın kurallarına göre hareket eder. Kimliği ve görevleri oyun boyunca oluş halindedir, kendi kişiliği ile oyunun ana karakteri Garrett arasında paralellikler kurarak yavaş yavaş ona benzer. Tam da ona benzemeye başladığı anda oyunda açılan yeni bir bölümle karakterine durmadan yeni bir şeyler ekler veya çıkarır, oyun oynarken büründüğü karakteri tanıır, oluşturur ve bu oluş hali oyunun sonuna kadar devam eder.

“Video oyununda bir avatar varsa, oyuna kendini kaptıran bir oyuncu en temelde bir süreliğine, kelimenin tam anlamıyla farklı bir kişiliğe bürünecek demektir. Dahası, birinci ve üçüncü şahıs tetikçiler söz konusu olduğunda, çoğunlukla ekranın bir kenarında oyun dünyasının oldukça karmaşık bir haritası da belirir. Bu harita oyuncunun avatarının oyun dünyasındaki konumunu sürekli olarak göz ucuyla izlemesine olanak verir. Böylece oyuncu kendi kişiliğinden biraz daha uzaklaşıp yersiz yurtsuzlaşarak, hem burada hem de orada, hem ‘ben’ hem de ‘o’ olan bir avatara kontrol eder”(Sutton, 2014: 34).

Oyun Dünyasında zaman ilerledikçe gelişen teknoloji, oyuncuları da içine dahil etmeye başlamıştır. Oyunculuk deneyimi yalnız kendi benliğinden sıyrılmak ve zamandan ve mekândan bağımsız bir ‘oluş’ta bulunmak durumundan çıkmaktadır. Bazı oyunlar kodlarını yayınlamaya oyuncuları da oyuna dâhil olmasını sağlamaya çalışmışlardır.

“Video oyunlarının oyunculara kendi oyun dünyalarını değiştirme olanağı sunabileceği, ilk kez Doom’un kaynak kodunun kamuoyuna açılmasıyla belirginlik kazanmıştır. Bu sayede oyuncular oyunu kendi istekleri doğrultusunda uyarlama şansına kavuşurlar... Bu tür oyunlarda oyuncu, oyun tasarımcısının icat ettiği oyun ortamını keşfetmek yerine, hiç değilse belli ölçüde tanrıçılık oynayabilir. Yani, oyuncu örneğin Pac Man veya Lara Croft gibi hayatını kurtarmak için sürekli olarak koşturmak yerine, içinde koştuğu labirentin kendisini yersiz yurtsuzlaştırabilir. Bu durumda artık oyun ortamının bizzat kendisi bir köksap olur”(Sutton, 2014: 37).

Oyunların bu şekilde oyuncular tarafından tasarlanabilir hale gelmesi sonucu, oyuncu, bambaşka bir durumu deneyimlemektedir. Çocukluktan beri oyun oynayan insan, oyun anında pek çok kuralı değiştirip yeniden yazmıştır ve oyun kuralları, zamana, mekâna ve oynayan kişilere göre değişiklik gösterebilir ancak başkası tarafından var edilmiş bir oyuna kendi kişisel eklemeni yapabilmek demek, oyunun yaratım sürecine bizzat dâhil olmak demektir. Bu da yalnız karakterini oluşturmak değil aynı anda da karakterinin ilerleyeceği uzamı da oluşturmak ve hatta o uzamı başkalarının da kullanmasına ya da paylaşmasına imkân tanımak anlamına gelmektedir. Oyun ortamı köksaplaşmakta, kodlamasına genişlemekte ve başka çarpışma ve birleşmelere olanak tanımaktadır. Bizzat hayatın içindeki bir kurgu olmaktan çıkmakta ve hayat gibi binlerce değişik olasılığa ihtimal verircesine oyuncunun önünde uzanmaktadır.

Oyuncu kişi bir yerden sonra neyin sanal, neyin gerçek olduğunu karıştırır duruma gelir. Bu durumun somut sonuçlarını ise gündelik bir gazete haberinde bile takip etmek mümkündür; Norveçli Anders Behring Breivik yetmiş yedi kişiyi silah ve bombalarla öldürdükten sonra ifadesinde;“vuruş ve bombalama tekniklerini ‘Call Of Duty: Modern Savaş’ oyununu saatlerce oynayarak pratik ettiğini”¹¹söylemiştir. Gerçeklik ve sanallık arasındaki sınırlar giderek muğlaklaşmakta, sanallık, gerçekliğin sınırlarından içeri taşmaktadır. Sanal gerçeklik "bir fiziksel obje ya da yerleşimden ziyade bir bilgisayar sisteminde yer alan veriler aracılığı ile kullanıcıya görsel, işitsel ve dokunma duygusu; gerçek bir fiziksel uzamdakine benzer bir hareket yetisi ve manipüle etme gücü veren deneyimler ortamıdır" (Reid, 1995: 164-Akt. Timisi, 2005: 90).

¹⁰ Bir oyunda oyuncunun yerine getirmesi gereken görevler.

¹¹<http://technology.inquirer.net/10125/oslo-mass-killer-practiced-attack-playing-video-war-games-for-hours> (Erişim Tarihi: 31.03.2014)

Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri

Şüphesiz online oyunların yanında onlar kadar özgürce oynanacak şekilde kurgulanmasa da kişinin karakterini seçebileceği PC oyunları da bulunmaktadır. Bunların içerisinde H.P. Lovecraft'ın aynı adlı eserinden uyarlanan "Call Of Cthulhu: Dark Corners Of The Earth"¹² oyununun adını anmadan geçmemek gerekir. Oyun, başat karakteri Dedektif Jack'in olağanüstü bir varlıkla karşılaşmasını, daha sonra da akıl hastanesine kapatılmasını anlatan bir intro ile açılır. Asıl başlangıç ise aradan geçen beş yıl sonrasında Jack'in tekrar dedektifliğe dönmesiyle olacaktır. Birçok açıklanamayan olay ile karşılaşacak olan Jack zaman zaman gerçeklik algısını yitirecek, hayaller görecektir ve hatta kendisini sık sık saniyeler sürecek zaman dilimlerinde akıl hastanesinde bulacaktır. Diğer oyunlarda pek görülmeyen anti kahraman özelliklerini hakıyla taşıyan Jack, yükseğe çıkınca başı dönen, alevler karşısında korkan, ceset gördüğünde ise bayılan, normal oyunlardaki kahraman karakterlere benzemeyen yapıda, insani özellikler taşıyan bir karakterdir. Kişi bu karakteri yönlendirmeye çalıştıkça, karakterin korkak kişiliğine öfkelenir, tüm bunların yanında aktif delilik (Active Sanity) özelliği gibi bir özelliği de barındıran oyun, karakterin delilik eşiğine dair yüzdeleri sürekli olarak oyuncuya yansıtmaktadır. Eğer bu yüzdelik ölçü, yüzde kırk ve üzerindeyse karakter çılgınca nefes almaya başlar ve görüntü bulanıklaşır, bu durumda oyuncu, karakteri bulunduğu mekândan uzaklaştırmalı ve dinlenmesine izin vermelidir. Yoksa karakter ölebilir, hatta silahını çekip kendini sizden bağımsız olarak öldürebilir. Şüphesiz oyun dünyasında pek de benzeri görülmeyen bu durum, oyuncuya oldukça zor anlar yaşatır, 2000'li yılların ortasında oyun karakterlerinin ne denli gerçekçi olacağına dair bir ipucu niteliğindedir.

Oyuncu bu oyunda öncelikli olarak kendi gerçeklik dünyasını askıya alacak, daha sonrasında, karakterin gördüğü hayaller sayesinde oyun dünyasında adım attığı sanal gerçekliği de askıya almak zorunda kalacaktır, çünkü oyuncu, karakterini bu hayal dünyasında da hareket ettirebilmektedir. Anlam ve gerçeklik hem gerçek dünyada, hem de sanal ortamda yüzeylere ayrılmaktadır. Kişiler bireysel ihtiyaçlarına ya da ifade düzlemlerine göre anlamlarını bu yüzeylerde bulabilir, oluşturabilir ve yahut da sahiplenebilirler. Kendi esnek benlerini bu anlamlardan inşa edebilir ve ya kendi benlerini bu şekilde bilebilirler. "Anlamın inşası, kişilerin konuşmalarıyla katılımcı olarak iletişim eylemini gerçekleştirdikleri, temel, dilsel, online, zihinsel bir aktivitedir."¹³ Dolayısıyla kişinin bu aktiviteleri gerçekleştireceği her uzam, her mekân ya da her yer yeni bir anlam yüzeyi ve rol ya da kimlik oluşturabilmek için yeni bir imkânı içinde taşır.

4. Sonuç

Teknoloji ve aklın öne çıkarılması ile birlikte geliştirilen modernite kavramı, tüm dünyayı etkisi altına almış, akla olan güven ve akli mutlak bilgiye ulaşmak adına tek yol olarak görme düşüncesi insanlara bilgiyi edinmek için tüm yolları kullanabileceklerine dair bir güç sunmaktadır. Modern bilim nesnesini binlerce parçaya ayırarak doğru bilgiye ulaşmaya çalışmış, aklın parçalayıcılığı modern bireyin oluşmasında önemli bir belirleyici olarak rol oynamıştır. İnsanların akıl, bilim ve teknolojinin onları iyiye ve güzele ulaştıracağına dair inancı II. Dünya savaşı ile yerlebir olmuş ve bu inanç parçalanmıştır. Sanayi Devrimi ve köyden kente göç ile eşzamanlı olarak başlayan, insanların değişen ortamlarına uyum sağlamak adına ikincil hatta üçüncül kimlikler inşa etmesi, modernite ve metropol hayatına uyum sağlamak adına benimsenmiştir. Farklı zorunluluklar sonucu sıradanlaşan bu çoklu kimlik durumu, teknolojiyle kimliğin iyice flulaşmasına sebep olmuştur. Özellikle 1950'lerden sonra insanlar önlerindeki hayata adapte olabilmek adına çoklu kimlikler inşa etmeye başlamışlardır. Bunun en önemli sebeplerinden birisi II. Dünya Savaşı'nda kimliklere ne derece önem atfedilebileceğinin özellikle Yahudi kimliği ve yapılan soykırım bağlamında farkına varmalarıdır. Bir diğer etken ise, ev, aile, arkadaş, iş ortamı, apartman sakinliği, devlet vatandaşlığı, kadın ve ya erkek olmak gibi pek çok farklı kimliği sahiplenen insanlar, artık çoklu kimliklerle yaşamayı, buldukları ortama göre davranmayı bir zorunluluk olarak görmeye başlamıştır. Bu nedenle Deleuze ve Felix Guattari sık sık, modernite ve sonrasında psikanalizin yerine bir yöntem olarak "sizoanaliz" yönteminin kullanılması gerektiğini belirtmektedirler. Artık insanlar bir bedende aynı anda birden fazla kimlikle yaşamakta, bu bireyin doğal bir durumu haline gelmektedir.

Teknoloji yardımıyla oluşan sanal dünya ise sosyal uzamlar, pc oyunları ve online oyunlar sayesinde çoklu kimlik oluşumuna önemli oranda etki etmiş durumdadır. Gabriel de Tarde, "Monadoloji ve Sosyoloji (2013)" kitabında, kişi en yalnız olduğunda aslında en kalabalıktır ve kimliğini başkalarını taklit ettiği bu yalnızlık anlarında inşa etmektedir diye belirtmektedir. Dolayısıyla Tarde'a doğrudan ya da dolaylı olarak ilişkide bulunduğu insanları taklit ederek kendi kişiliğini oluşturmaktadır. Söylendiği zaman gereken ilgiyi görememiş olan bu tanım, çocuğun aile ve sosyal çevresinin etkisiyle kişiliğinin oluştuğu iddialarıyla desteklenmektedir. Taklit eylemi psikanalitik düşünce açısından da farklı değildir, doğumundan itibaren çocuğun ailesi ve sosyal çevresini taklit etmesi, hayatının sonuna kadar bu taklitleri tatbik etmesiyle devam edecektir. Dolayısıyla özellikle "Dijital Yerliler" in başarılı bir şekilde kullandıkları, sosyal uzam, PC oyunları ve özellikle online oyunlarda oluşturulan farklı kimlikler aslında gündelik yaşamın sosyal uzama yansımından başka bir şey değildir. Bu kimlikler bir mekânda somut olarak var olmadığından bazı tehlikeleri barındırmaktadırlar. Örneğin bu online kimlikteki kişilerle tanışabilir, arkadaş olabilir ancak normal hayatta karşılaştığımızda ise kandırılabilirsiniz. Pek çok

¹²Cthulhu'nun Çağrısı, H.P. Lovecraft'ın 1926 yılında yazmış olduğu eseridir ve Lovecraft'ın yarattığı CthulhuMitos'unun en önemli kaynaklarından biridir.

¹³http://www.unimuenster.de/imperia/md/content/germanistik/lehrende/koepcke_k/the_construction_of_meaning_in_language.pdf, s:3 (Erişim Tarihi: 08.04.2014)

Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri

olumsuz görüş bu tür kandırılma olaylarının sık yaşandığından bahsetmekte ve online kimliklerin kişiler için tehlikeli olduğunu belirtmektedir. Ancak gündelik hayatınızda, somut bir mekânda karşılaştığınız bir kişi de insanlara kendini çok farklı tanıtarak onlara kimliği hakkında yanlış bilgiler verebilir, hatta onları kandırabilir. Dolayısıyla bu eleştirinin gündelik hayatta da insanların karşısına çıkabilecek türden bir gerçeklik barındırdığı için iddia edilebilir.

Online kimlikler, asıl sorunu özellikle “Dijital Yerliler”in gerçeklikle olan bağlarının azalması gibi sıkıntılara sebep olduğu için olumsuz anlamda nitelendirilebilir. Online oyunlarda oluşturdukları karaktere benzemek için yaptırılan estetiklerden tutun da, yazının başlarında verilen, Call Of Duty oyunu oynayarak tatbikat yapan ve sonunda onlarca insan öldüren bir gencin örneğinde olduğu gibi bir takım patolojik durumların yaşanıyor olduğu bir gerçektir. Online kimliklerin özellikle genç insanları bu şekilde davranmaya programlaması oldukça sıkıntılı bir gelişmedir. Ancak patolojik sonuçlar ve şiddet eğilimi sadece bilgisayar oyunları sonucu ortaya çıkan bir durum değildir. Patolojik sonuçlara sebebiyet vermediği sürece dijital oyunların ve online kimliklerin özgürleştirici etkilerini yadrigamamak gerekmektedir. Özellikle de diğer sosyal uzamlarda kullanılmaya devam eden bu kimlikler, kamusal alan izleri taşıyan, kişilerin pek çok farklı şekilde seslerini duyurmasına yardımcı bir zemin olma ihtimalini barındırır.

Deleuze farklı anlam yüzeylerinin özgürleştirici özelliklerinden ve oluşan farklı kimliklerin kaçış çizgilerinden bahseder. Kaçış çizgileri insanları özgürleştirirken onların yaratıcı eylemlerde bulunmalarının kapısını açacaktır. İnsanlar bu eşikler sayesinde farklı anlam yüzeyleri oluşturabilecek ve yaratıcı düşüncelerle ve görüşlerle tüketici bir halden üretici bir konuma geçebileceklerdir. Bu kaçış çizgileri yaratıcı edimin oluşmasında önemli bir etkidir ve “Dijital Yerliler” olarak adlandırılan bu yeni nesil, içinde bulunulan dünyada daha yaratıcı ve daha özgür bir dünya oluşturma ihtimaline en yakın nesildir.

Kaynakça

- Derrida, Jacques (1999), *İnsan Bilimlerin Söyleminde Yapı, Gösterge ve Oyun*, İstanbul: Toplum Bilim Özel Sayısı.
- Deleuze, Gilles, Guattari, Felix (2012). *Antiödidip*, Ankara: Bilim ve Sosyalizm.
- Deleuze, Gilles (2015). *Anlamın Mantığı*, İstanbul: Norgunk Yayınları.
- Habermas, Jürgen (2007). *Kamusal Alanın Yapısal Dönüşümü*, İletişim Yayınları İstanbul.
- Hibbins, Raymond (1996). *Global Leisure, Social Alternatives*, Sayı 15.
- Huizinga, Johan (2010). *Homo Ludens*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Kara, Umut Yener (2014). *Kimlik Oyunu*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- Prensky, Marc (October, 2001a). *Digital Natives, Digital Immigrants*, On The Horizon, NBC University Press, Vol 9, No: 5
- Prensky, Marc (December, 2001b). *Do They Really Think Differently*, On The Horizon, NBC University Press, Vol 9, No: 6
- Seegert, Alf (2002). ‘Doing there’ vs. ‘Being There’: *Performing Presence in Interactive Fiction*, Journal of Gaming and Virtual Worlds Vol.1, No: 1
- Sutton, Damian, Jones, David Martin (2014). *Yeni Bir Bakışla Deleuze*, İstanbul: Kolektif Kitap Yayınları.
- Tarde, Gabriel de (2013). *Monadoloji ve Sosyoloji*, İstanbul: Minör Yayınları.
- Timisi, Nilüfer (2005). “Sanallığın Gerçekliği İnternetin Kimlik ve Topluluk Alanlarının Girişi”, Mutlu Binark, Barış Kılıçbay (Der.), *İnternet, Toplum, Kültür*(89-106), Ankara: Epos Yayınları.
- Turkle, Sherry (November, 1999). *Cyber space and Identity*, Contemporary Sociology, Vol.28, No:6
- Yücel, Dursun (2014). *Oyunun Ontolojisi*, Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- <https://yenimedya.wordpress.com/tag/kamusal-alan/>
- <http://www.google.com.tr/books?id=vFZ9AgAAQBAJ&dq=virtual+space+as+public+sphere&lr=&hl=tr>
- <http://brainconnection.brainhq.com/how-the-brain-learns-a-second-language/>
- <http://www.possible.com/uploads/dergi/11.pdf>
- <http://technology.inquirer.net/10125/oslo-mass-killer-practiced-attack-playing-video-war-games-for-hours>

Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri

http://www.unimuenster.de/imperia/md/content/germanistik/lehrende/koepcke_k/the_construction_of_meaning_in_language.pdf