



ISSN:1306-3111

e-Journal of New World Sciences Academy
2012, Volume: 7, Number: 3, Article Number: 4C0142

NWSA-HUMANITIES

Received: February 2012
Accepted: July 2012
Series : 4C
ISSN : 1308-7320
© 2010 www.newwsa.com

Erdem Güven¹
Göktürk Yıldız²
Istanbul University¹
Galatasaray University²
erdemguven79@gmail.com
gokturkyildiz@gmail.com
Istanbul-Turkey

SANAL BİR ÜLKENİN VATANDAŞI OLMAK: eREPUBLIC ÖRNEĞİ

ÖZET

İnternet teknolojisinin gelişmesi, iletişimi ve bilgiye kolay ulaşımı beraberinde getirmiştir. Ancak bunun yanı sıra internet kontrol edilmesi zor bir mecradır. Gerçek sınırların aşılması sonucunda, dünyanın herhangi bir yerinde meydana gelen bir olayın, saniyelerle ifade edilen bir sürede tüm dünyaya yayılması mümkündür. Böylesi bir ortam, özellikle çocuklar için zararlı ve tehlikeli içeriğin yayılmasına da uygundur. Bağımlılık yaratma ve gençlerin gerçek dünyayla iletişimini sekteye uğratma riski bulunan kitlesel/devasa çevrimiçi oyunlar, bu duruma bir örnektir. Çalışmada, Türkiye’de de oynanan eRepublic adlı oyun incelenecektir. Araştırmamızda öncelikli olarak, oyunda yapılan sanal savaşlar vasıtası ile sürekli olumlanan nefret söylemi ve milliyetçiliğin ne şekilde kendini gösterdiğine değinilecektir.

Anahtar Kelimeler: Kitlesel / Devasa Çevrimiçi Oyunlar,
Sanal Gerçeklik, İnternet Oyunları,
Milliyetçilik, eRepublic

BEING A CITIZEN OF A VIRTUAL NATION: EXAMPLE OF eREPUBLIC

ABSTRACT

With the development of internet technology, communication and gathering information became more simple. Besides those features, internet is also a space that cannot be controlled easily. By passing the real borders of nations, an event that occurs at any part of the world, can spread to whole world in seconds. This space is also suitable for spreading of harmful and dangerous contents especially for children. MMOG games that has a risk of addiction, is an example to those harmful contents. At this study, we will examine the hate discourse and nationalist discourse in eRepublic game which is also played by many gamers in Turkey.

Keywords: MMOG Games, Virtual Reality, Internet Games,
Nationalism, eRepublic

1. GİRİŞ (INTRODUCTION)

Bilindiği üzere internetin insan hayatında yoğun bir biçimde kullanılmaya başlamasıyla beraber, sanal dünya bireylerin birçok ihtiyacına cevap vermek üzere geliş(tiril)meye devam etmiştir. Sanal sohbet odalarından, sanal alışveriş merkezlerine, gazete ve dergilerden, evlilik sitelerine kadar birçok konuda faaliyet gösteren bir tüketim mekanı haline gelmiştir. Bu mekanda yeme-içme, giyim-kuşam, arkadaşlık ve cinsellik de dahil olmak üzere tüm ihtiyaçların tatmini çeşitli şekillerde mümkün olmaktadır.

Araştırmamızın konusu olan Kitlesele / Devasa Çevrimiçi oyunları, bireyleri çeşitli rollere büründürerek, bazı ihtiyaçlarına cevap vermektedir. Çeşitli yaş gruplarına, sosyal statülere, cinsiyetlere ve ülkelere mensup bireylerin, bedenlerinin, coğrafyalarının ve statülerinin sınırlarını saniyeler içinde aşarak bir cemaate katılımını sağlayan bu tarz oyunlar, bu bireylere gerçek hayatlarında sahip olamayacakları imkanlar sunmaktadır.

Milliyetçiliğin kullanılması, bu tarz oyunlarda sıklıkla karşımıza çıkmaktadır. Çeşitli ülkelerden sanal dünyaya bağlanarak bir araya gelen bireylerin, kendi aralarında konuştukları dile ve mensubu oldukları ülkeye göre gruplaşmaları ve bu grupların zaman zaman sanal ortamda karşı karşıya gelmeleri doğal bir durumdur. Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan-Sütçü, *Silkroad Online* isimli çevrimiçi oyunda, Türk klan kimliği üzerine yaptıkları araştırmada, Türkiye’de ana-akım medya ve politik söylemin “ulus-devletin birliğinin yok olacağıının ve ulusal egemenliğin tehlike içinde olduğunun düşünülmesinden kaynaklanan bir kaygıyı sürekli olarak gündemde tutarak, dolaşıma sokmakta olduğunu” belirtmektedirler (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 306). Günümüzde Türk medyasının gerçekte böylesi bir bakış açısına ve kaygıya ne denli sahip olduğu tartışmalı olmakla beraber, ulus devlete yönelik tehditler ve oyuncular arasında bundan duyulan kaygı, ayna dünyada yani oyunun içinde, milliyetçi söylemle kendisine yer bulmaktadır.

Bu tarz oyunlar, çoğu zaman oynayan kişinin, gerçek dünyanın sıkıntılarından sıyrılmasını sağlayan mekanlar olarak karşımıza çıkmaktadır. Her şeyden önce, çoğunlukla gerçek kimliklerinden sıyrılmış bu oyuncular, oyun kurallarının sınırları dahilinde - zaman zaman hile yoluna başvurarak bu sınırları aşmaları da mümkündür - özgürlüklerini kullanmaktadırlar. İncelememize konu olan *eRepublik* isimli “sanal vatandaşlık” oyunu, gerçek ülkelerin ayna dünyada yeniden yaratılmış olmasından ötürü, bahsi geçen milliyetçilik faktörünün yoğun bir biçimde görülmesini de beraberinde getirmektedir. Gerçek dünyada atılması imkansız ya da atıldığında vahim sonuçlar doğurabilecek bir çok adımın, bu ayna dünyada fütursuzca atılabilmesi mümkün olmaktadır. Oyun içerisinde her gün çıkarılan savaşlar, işgal edilen ülkeler, milliyetçi ve dini hassasiyetlerin ayna dünyadaki yansımaları olarak görülebilir. Espen Aarseth’e göre herhangi bir oyun hakkında bilgi edinmenin üç yolu mevcuttur. Araştırmacı, öncelikle oyunun tasarımı, kuralları ve mekaniğini oyun geliştiricilerle konuşabilir. İkinci olarak, diğerlerinin oyun deneyimi ve oyunla ilgili raporlarına güvenmeli ve okumalı, son olarak da oyuncu olarak oyuna girip bahsi geçen oyunu oynamalıdır. Aarseth’e göre en iyi yol üçüncü yol yani oyuncu olarak katılımıdır (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: 282). Araştırmada literatür tarama yönteminin yanı sıra, çeşitli tarihlerde oyuncu olarak giriş yapılan *eRepublik* oyununun internet sitesinin ve yine aynı sitedeki Türk oyuncuların bir araya geldiği sohbet kanalından ve oyunun *Wikipedia* sayfasından faydalanılmıştır.

Sanal dünya, diğer adıyla “sentetik dünyalar” ya da MMOG (Massively Multiplayer Online Games / Kitlesele / Devasa Çevrimiçi

Oyunlar) tarzı oyunlar, 1970'lerden bu yana varlıklarını sürdürmektedir. Bilindiği üzere, Kitlesele / Devasa Çevrimiçi Oyunlar, ilk kez 1978 yılında Richard Bartle ve Roy Trubshaw'ın MUD adlı oyunu yaratmalarıyla ortaya çıkmıştır. Ancak bu tarz oyunlar yakın zamanda popüler olmuş ve ilgi çekmeye başlamıştır. Bu duruma bir örnek, *World of Warcraft* isimli çevrimiçi oyunun 2009 yılında dünya çapında 9 milyon kullanıcıya ulaşmış olmasıdır. Binark ve Bayraktutan-Sütçü'ye göre (2009: 275), Türkiye'de çevrimiçi oyunlara yönelik ilgi; internetin yaygınlaşması, dijital oyunlara yönelik çeşitli fan / hayran sitelerinin artması, bunun yanı sıra *Level*, *Electronic Gaming*, *Monthly*, *Oyungezer* gibi oyun dergilerinin varlığı gibi sebeplerle artış göstermiş ve bu durum dijital oyun kültürünün gelişmesini desteklemiştir. Bilimkurgu yazarı ve aktivist John Perry Barlow, 1996 yılında kaleme aldığı *A Declaration of the Independence of Cyberspace* isimli makalesinde, hükümetlerin dolayısıyla iktidarın "Aklın yeni yuvası"nı denetleyemeyeceğini belirtmektedir. Aynı şekilde, sanal dünyalar, kendi kanunları, ekonomisi, kültürü ve kurumları olması dolayısıyla sıklıkla egemen devletlere de benzetilmektedir. Bu alanın kendine ait bir gerçekliği mevcuttur (Kücklich, 2009: 341).

Bazı araştırmacılara göre internet, kim ve ne olduğumuza dair algılamamızı radikal bir biçimde değişime uğratmıştır. Aydınlanma Çağı ile beraber birey kavramı gelişmiş ve güçlenmiş, kişi toplumdaki diğer bireylerden farkını ortaya koymuştur. Bu süreçte birey, çeşitli maskeler takarak toplumsal alanda bir rol üstlenmektedir. Anonim çevrimiçi ortamda da kişi, gerçek kimliğinden bağımsız bir biçimde (ya da asıl kimliğini rahatça ortaya koyarak) her türlü maskeyi takabilir, olduğundan farklı yaş, cinsiyet ve görünüş özelliklerine bürünebilir (Wiszniewski & Coyne, 2002: 191-192). Böylesi bir ortamda, kişilerin çeşitli rollere bürünebilecekleri, kendilerini istedikleri şekilde takdim edebilecekleri, yaş, ırk ve cinsiyet gibi özelliklerini istedikleri gibi kurgulayabilecekleri birçok oyun da mevcuttur. Örneğin, sanal mafya oyunu *Omerta* çeşitli yaş ve eğitim gruplarından kişilerin, gerçek dünyada kanunlar karşısında suç kapsamına giren fiilleri - hırsızlık, uyuşturucu ve içki kaçakçılığı, cinayet vb. - işleyerek, suç dünyasında tetikçilikten örgüt liderliğine yükselebilecekleri, para kazanabilecekleri, suç örgütleri kurabilecekleri, metin tabanlı bir oyundur. Oyun, tüm dünyadan kullanıcıların birbirleriyle iletişim halinde olması için kendi içinde bir mesajlaşma ağına sahiptir. Bunun yanı sıra, herhangi bir suç ailesine üye olan kişinin, günün belirlenen saatlerinde IRC adlı sohbet programına katılım göstermeleri ve çeşitli emirleri uygulamaları beklenmektedir. Oyunda suç işlemenin yanı sıra, belirli bir seviyeden sonra oyuncular arasında evlilikler bile yapılabilmektedir.

Bu tarz suç oyunlarının yanı sıra, oyuncularına "ikinci bir aile yaşamı" sunan *Sims Online* tarzı oyunlar da mevcuttur. Bu oyunda, kişiler diğer oyuncularla iletişim kurarak, kendilerine oluşturdukları "avatar"lar sayesinde dijital temsilcilerini çevrimiçi sanal dünyaya sokabilmektedirler. Avatar, Hindu felsefesinden gelen bir kavramdır. Araştırmacı Burak Doğu, avatarların üç ana işlevi olduğunu belirlemiştir: Kullanıcılar arasındaki sosyal bağları güçlendirmek, onları eğlendirmek ve kendilerini ifade etme olanağı sağlamak (Doğu, 2009: 256). Kullanıcıların avatarları vasıtasıyla dahil oldukları bu dünyada, gerçek yaşamda belki de hiçbir zaman sahip olamayacakları bir yaşam tarzına, paraya ve fiziksel özelliklere sahip olabilmeleri mümkün olmaktadır. Savaş ve suça ilişkin oyunlara genellikle genç erkekler rağbet ederken, *Sims Online*'a katılanların %60'ının kadın olduğu belirlenmiştir (Martey ve Galley, 2007: 315). Genellikle kadınların Kitlesele / Devasa Çevrimiçi tarzı oyunları oynamadıkları

düşünülmektedir. Ancak araştırmalar, bunun tam tersini ortaya koyan sonuçlar içermektedir. *PC Data Online* isimli bir firmanın 2000'li yılların başında yaptırdığı bir araştırmada, kadınların bilgisayar oyunlarını oynama oranının erkekleri az da olsa geçtiğini ortaya koymuştur (%50.4). Ancak kadınların rağbet ettiği oyunlar genellikle, şiddet içermeyen domino ve kağıt oyunlarıdır. Buna rağmen, inceleme konumuzun kapsamına giren Kitlelesel / Devasa Çevrimiçi oyunlara kadınların katılımının %20-30 arasında olduğu da belirlenmiştir (Taylor, 2003: 21).

Bu oyunların yanı sıra, *Facebook* adlı sosyal paylaşım platformu üzerinden oynanan ve oyuncuların puan toplamak için birbirlerini davet etmelerini gerektiren çevrimiçi oyunlar da mevcuttur. Sanal çiftçilik, suç ve askeri oyunlar bu platformda rağbet görenler arasındadır.

Bazı Kitlelesel / Devasa Çevrimiçi oyunları, oyuncuları için para kazanma aracı haline dönüşmüştür. Tacir-oyuncular olarak adlandırılabilir bu profesyoneller, sanal dünyadaki üretimlerini ve sahip oldukları sanal sermayeyi *e-Bay* gibi sitelerde pazarlamaktadırlar. *Second Life* adlı, sanal sosyal yaşam oyununda bir oyuncunun dizayn ettiği giysileri, gerçek hayatta bir şirkete satmış olması bu durumun açık bir örneğidir (Pirius, 2007: 25). Bunun yanı sıra, Çinli altın çiftçileri olarak bilinen işçi oyuncular da mevcuttur. Tahminlere göre, Çin'de Aralık 2005 itibarıyla 100.000 kişi altın işçisi olarak çalışmaktaydı. Bu işçilerin ürettiği ürünler zengin Batılı ülkelere satılmakta ve ciddi meblağların konuşulduğu bir sektör ortaya çıkmaktadır. Çin ile karşılaştırılabilir düzeyde olmasa da, Filipinler, Endonezya ve Meksika'da da böylesi bir sektör mevcuttur (<http://dijitaloyun.wordpress.com/2009/01/11/cinli-altin-ciftcileri/>).

Sheila Murphy (2004: 224), çevrimiçi oyunlar ile ilgili kaleme aldığı makalesinde, oyuncuların gerçekliği arkalarında bırakarak sanal dünyaya girdiklerini söylemektedir. Bu dünyaya dahil olan kişilerin etten kemikten vücutlarından ve gerçeklikten kurtularak, - birçok bilimkurgu filminde, romanında bahsedildiği gibi - ekranda beliren sanal dünyaya kaçtıklarını görmekteyiz. Kendilerine sanal kimlikler oluşturan oyuncular, gerçek yaşamdaki risklerden bağımsız bir biçimde en tehlikeli işleri bile, sürekli kendini tekrar eden görevleri bitirerek yapmakta, hayallerini gerçekleştirmektedirler (Murphy, 2004: 224). Bu hayaller, oyunda ilerleme kaydedildikçe kaybedilemeyecek kadar önem arz etmeye başlar. Seviyesi ilerlemiş bir karakterin kaybedilme korkusu, yapılan araştırmalara göre haftada 20-25 saat vakit harcanan - hatta bazı oyuncularda bu 40 saate kadar çıkmaktadır - (Humphreys, 2008: 11) bir aktiviteyi, daha doğrusu bağımlılığı beraberinde getirmektedir. Humphreys (2008), çevrimiçi oyunların dışarıdaki sosyal aktivitelerden ziyade, televizyon izlemek gibi medyayla ilgili aktivitelerden feragat edilerek oynandığını belirtmektedir. Ancak, çevrimiçi oyunlara bağımlılık zaman zaman, insan hayatını tehlikeye atabilecek boyutlara da ulaşmaktadır. Yavaş Medya üzerine araştırmaları bulunan, Long Island Üniversitesi Gazetecilik Bölümü'nden Jennifer Rauch'un verdiği çarpıcı bir örnek, bu iddiayı destekler niteliktedir:

BBC'den alınan bir habere göre, sanal bebekleriyle hastalık derecesinde bir tutku ile ilgilenen Güney Koreli bir çift, gerçek bebeklerini açlıktan ölme raddesinde ilgisiz bırakmışlardı. Polis raporlarına göre bahsi geçen çift, işten çıkarıldıktan sonra, gerçek hayattan soyutlanarak, günün 12 saatini bir internet kafede sanal bebeklerini besleyerek geçirmişler, henüz üç aylık olan gerçek bebeklerine günde yalnızca bir kez mama vermek suretiyle açlığa terk etmişlerdi.

(<http://slowmedia.typepad.com/slow-media/digital-detox/>).

Bu noktada, normal şartlarda birçoğu bedava kayıt sistemine dayanan, internet üzerinden oynanan çevrimiçi oyunlar, ilerleyen ve bağımlılık yaratan karakterlerin daha iyi bir duruma gelmesi için paralı özel seçeneklerin kullanılmasını da beraberinde getirir. Oyuncunun yaratılan karaktere bağımlılığı, hayal tacirlerinin devreye girmesiyle sonuçlanır.

2. ÇALIŞMANIN ÖNEMİ (RESEARCH SIGNIFICANCE)

İnternet teknolojisinin gelişmesi, iletişimi ve bilgiye kolay ulaşımı beraberinde getirmiştir. Ancak bunun yanı sıra internet kontrol edilmesi zor bir mecradır. Gerçek sınırların aşılması sonucunda, dünyanın herhangi bir yerinde meydana gelen bir olayın, saniyelerle ifade edilen bir sürede tüm dünyaya yayılması mümkündür. Böylesi bir ortam, özellikle çocuklar için zararlı ve tehlikeli içeriğin yayılmasına da uygundur. Bağımlılık yaratma ve gençlerin gerçek dünyayla iletişimini sekteye uğratma riski bulunan kitlesel/devasa çevrimiçi oyunlar, bu duruma bir örnektir. Çalışmada, Türkiye’de de oynanan eRepublik adlı oyun incelenecektir. Araştırmamızda öncelikli olarak, oyunda yapılan sanal savaşlar vasıtası ile sürekli olumlanan nefret söylemi ve milliyetçiliğin ne şekilde kendini gösterdiğine değinilecektir.

3. SANAL CEMAATLER (VIRTUAL COMMUNITIES)

Sanal cemaatlerle ilgili bir açıklama yapmadan önce, cemaatin ne olduğu konusunu gözden geçirmek gerekmektedir. Jenny Preece, günümüzde cemaat için kullanılan tanımların bir listesini yapmıştır. Bu liste, paylaşılan amaçlar, ortak çıkarlar, paylaşılan aktiviteler ve yönetim, işbirliği, karşılıklı arzuların tatmini, mutluluğun, hazzın ve mekanın paylaşımını içerir. Bununla beraber George Hillery, 1955 yılında yapmış olduğu çalışmasında 94 ayrı cemaat tarifini listeler. Hillery, bu tariflerin 16’sını merkez tanımlar olarak nitelendirir. Bu tanımların içerisinde, ortak yaşam, akrabalık, tür bilinci, ortak amaç, norm ve araçlara sahip olmak, mekan, davranış bütünlüğü, toplumsal sistem ve bireysellik mevcuttur (Cavanagh, 2007: 102).

Cemaat kavramı, özellikle 19. yüzyılda, yeni kentli sanayi topluma doğru dönüşümü açıklamak için sosyolojinin ana konularından biri olmuştur. Dönemin sosyologlarının bakış açısına göre, modernite, cemaatleri, işlevlerini ve doğalarını erozyona uğratarak, devlet ve ulus yolu ile bu yapıları kolonize ederek çökertmiştir. Dönemin sosyologları, bu yeni durumu kavramaya çalışmışlardır. Bilindiği üzere, Alman sosyolog Ferdinand Tönnies, cemaati, bireysel çabaların rol oynadığı, kolektif bir amaç çevresinde birleşen bireylerin ortaklığı olarak nitelendirmektedir. Cemaatler, dini mezheplerden mahalle yapılanmalarına kadar çeşitli şekillerde var olabilirler. Bu yapılanma içinde, ortak toplumsal değerler, adetler ve gelenekler etrafında bir grup kimliği oluşur (1988: 209). Tönnies’in küçük ölçekli, tarımsal cemaat *Gemeinschaft*’ın, nasıl geniş ölçekli, kentli, sanayi toplumuna dönüştüğüne ilişkin çalışması, Durkheim, Merton ve Parsons’u etkilemiştir. Cemaatin, aidiyet hissi ve ortak amaçlar kavramları ekseninde belirlenmesi, 1920’lerde Chicago Okulu’nun çalışmaları ile olmuştur. Chicago okuluna mensup sosyologlar, cemaati anlama da mekanın ve coğrafyanın rolünü önemsizleştirmişlerdir. Onlara göre mekan, toplumsal hareketin eş zamanlı organizasyonudur (Cavanagh, 2007: 104).

Chicago okulunun bu bakış açısı, toplumsal uyumda medyanın önemini anlamak yolunda adım atılmasını beraberinde getirmiştir. Robert Park’a göre gazeteler, tıpkı köylerde olduğu gibi içinde

yaşadığımız toplumu öğrenmemizi, hakkında bilgi sahibi olmamızı sağlar. Bu noktadan itibaren geri dönülemez bir biçimde, cemaati tariflerken medyayı, kitle iletişim araçlarını görmezden gelmek imkansız hale gelmiştir (Cavanagh, 2007). Özellikle 1960'lı yıllarda, Marshall McLuhan'ın dünyanın "global bir köy" haline geleceği yönündeki tezi, daha sonraları "çevrimiçi ya da sanal cemaatleri" anlatırken kullanılan bir metafor haline gelmiştir. Sanal cemaatlerin varlıklarını sürdürdükleri "sanal dünya" ise Lizbeth Klastrup'un ifadesiyle "gezinti yapılabilir bir evrende, kullanıcının bir diğer kullanıcıyla ve aynı zamanda dünya ile eşzamanlı iletişim kurabildiği süreklilik arzeden çevrimiçi temsillerdir" (Pearce, 2009: 17).

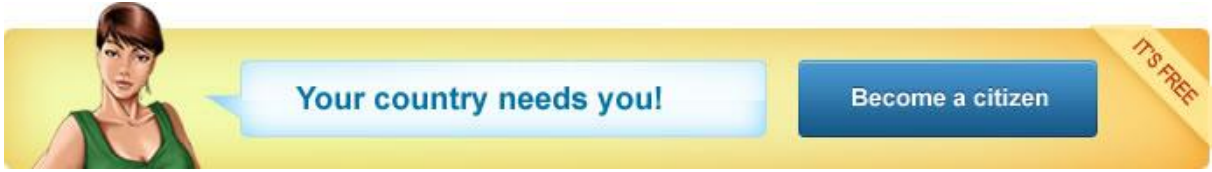
Günümüzde sanal cemaatler, internet üzerinden iletişim kuran, sohbet sitelerine, sosyal paylaşım sitelerine, siyasi forumlara, video ve müzik sitelerine, çevrimiçi tanışma ve evlilik sitelerine üye olan, bloglarda yazılar yazan, ve bu çalışmanın örnek olarak incelediği, dünyanın her yerinden oyuncuların katıldığı ve kendilerine sanal bir dünya yarattıkları / yaratılmış olana dahil oldukları oyun sitelerine kaydolanlardan oluşmaktadır. Bu çevrimiçi oyunlardan *eRepublik*, sanal cemaat kavramını daha iyi anlamak üzere incelenecektir.

4. NE MUTLU E-TURKİYELİYİM DİYENE: E-TÜRKİYE'DE SİYASET, MEDYA, ORDU VE SERMAYE (HOW HAPPY IS THE ONE WHO SAYS "I AM FROM E-TURKEY: POLITICS, MEDIA, ARMED FORCES AND CAPITAL IN E-TURKEY)

eRepublik, Alexis Bonte ve George Lemnaru tarafından yaratılmış ve 21 Ekim 2008 tarihinde piyasaya sürülmüş, internet vasıtasıyla ulaşılabilen bir strateji oyunudur. *New World* (Yeni Dünya) adlı bir ayna dünya üzerinde oynanan *eRepublik*de, eTürkiye'de dahil olmak üzere çeşitli ülkelerin vatandaşı olmak mümkündür. Ekonomik, siyasi ve askeri modüllerden oluşan oyunda, herhangi bir devlette var olan çoğu kurum mevcuttur. Yeni Dünya'nın oyuncularını, ya da oyunda kullanılan tabirle *vatandaşları*, seviye atladıkça vatandaşı oldukları ülkelerde ya da diğer ülkelerde, gıda, silah, yapı, sağlık vb. şirketleri kurabilmekte ve ticaret yapabilmektedirler. Çeşitli ülkelerle ticaret yapılması sebebiyle, *e-döviz kuru*, *e-banka* ve *e-borsa* gibi kurumları ve yapılanmaları olan oyunda ayrıca oyuncuların şirketlerde işçi ve yönetici pozisyonunda çalışabilme olanakları mevcuttur. Oyun içinde alışveriş, işçi ya da işveren olarak çalışılarak kazanılan para ile yapılmaktadır.

Bununla beraber oyunda siyasi partiler, savaşlarda sağlığını kaybedenler için kurulan sivil organizasyonlar da mevcuttur. Belirli seviyeden sonra oyuncuların siyasi partilere katılmaları, seçimlere e-ülkelerde yaşadıkları bölgelerden milletvekili adayı olabilmeleri, mensubu oldukları siyasi partinin başkanı olarak ülke yönetimine, e-başkan olarak katılmaları mümkündür. E- Türkiye örneğine bakıldığında, 28 Nisan 2010 tarihinde yapılan girişte, kendisini merkez-liberal olarak tanımlayan iktidardaki Turkuaz Parti ile beraber, aşırı sağdan aşırı sola kadar, çeşitli görüşlerden 16 e-partinin var olduğunu görmekteyiz.

Yalnızca e-Türkiye sitesinde 28 Nisan 2010 tarihi itibarıyla 2275 gazete yayın yapılmaktadır. Bir kısmı siyasi partilerin başkanları ve üyeleri tarafından kurulmuş olan bu e-gazeteler yolu ile *vatandaşlar*, ülke gündemini takip edebilmektedir. Siyasi partiler bu gazeteler yoluyla adaylarını, programlarını ve seçim vaatlerini halka açıklamaktadırlar. "Ayna dünya", ya da *e-dünya* olarak adlandırılabilen bu dünyanın, kendine ait bir gündemi, kendine ait sorunları ve kendine ait bir yönetim biçimi mevcuttur. Milliyetçilik, oyunda kullanılan önemli bir motivasyon aracı olarak karşımıza çıkmaktadır.



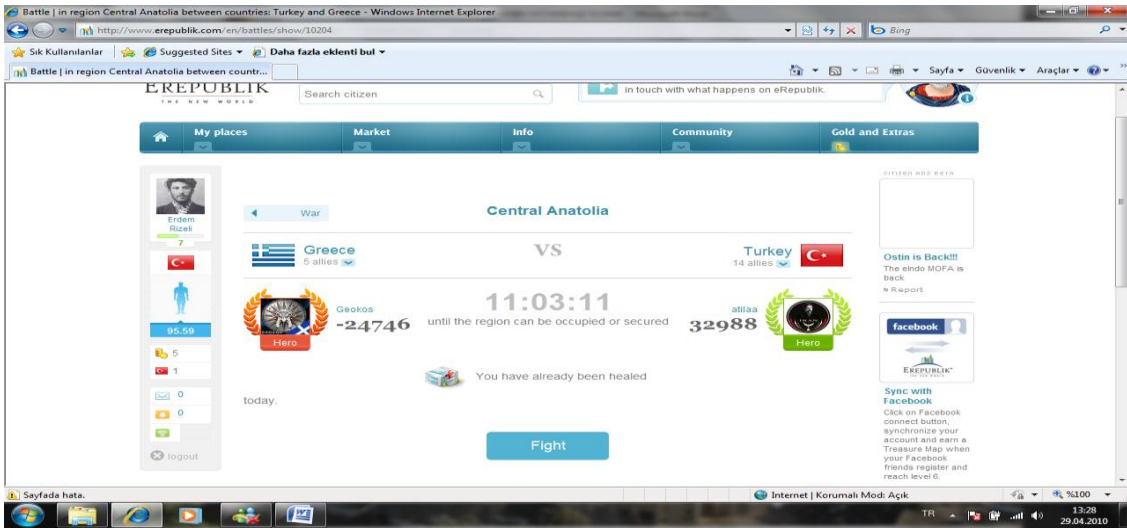
www.erepublik.com

Şekil 1. Milliyetçiliğin çevrimiçi oyunlarda motivasyon aracı olarak kullanılması: "Ülkenin sana ihtiyacı var". "Vatandaş ol" ibareleriyle, bannerler vasıtasıyla eRepublik oyununa yapılan çağrı

(Figure 1. Usage of Nationalism as the source of motivation in online games: A call for the game with the banners: "Your country needs you", "Become a citizen")

Benedict Anderson (1991: 21), gerçek uluslardan söz ederken, "yüz yüze temasın geçerli olduğu ilkel köyler dışındaki tüm cemaatler (ve hatta belki onlar da) hayal edilmiştir." yargısında bulunmaktadır. Böylesi bir oyundaki ulusları oluşturan cemaatler ise hayal edilmiş olmaktan öte sanaldırlar. Ancak yine de oyundaki e-ötekilerin varlığı vasıtasıyla, gerçek dünyada yaratılan düşman imgeleriyle sanal savaşlar yapılarak, cemaatin e-milletlere bağlılığı sağlanmaktadır. Bu bağlılığın kimi oyuncularında bağımlılığa dönüşmesi muhtemeldir. Oyunun ilerleyen safhalarında, daha önce sözünü ettiğimiz siyasi partilere üyelik, gazete çıkartma faaliyetleri, kişinin oyun üzerinde ciddi mesai harcamasını gerektirecek bir hal alırlar.

5. "AYNA DÜNYA"DA E-DÜŞMANLAR: E-YUNANİSTAN VE E-İSRAİL (E-ENEMIES IN THE MIRROR WORLD: E-GREECE AND E-ISRAEL)



<http://www.erepublik.com/en/battles/show/10204> (29 Nisan 2010 tarihli giriş)

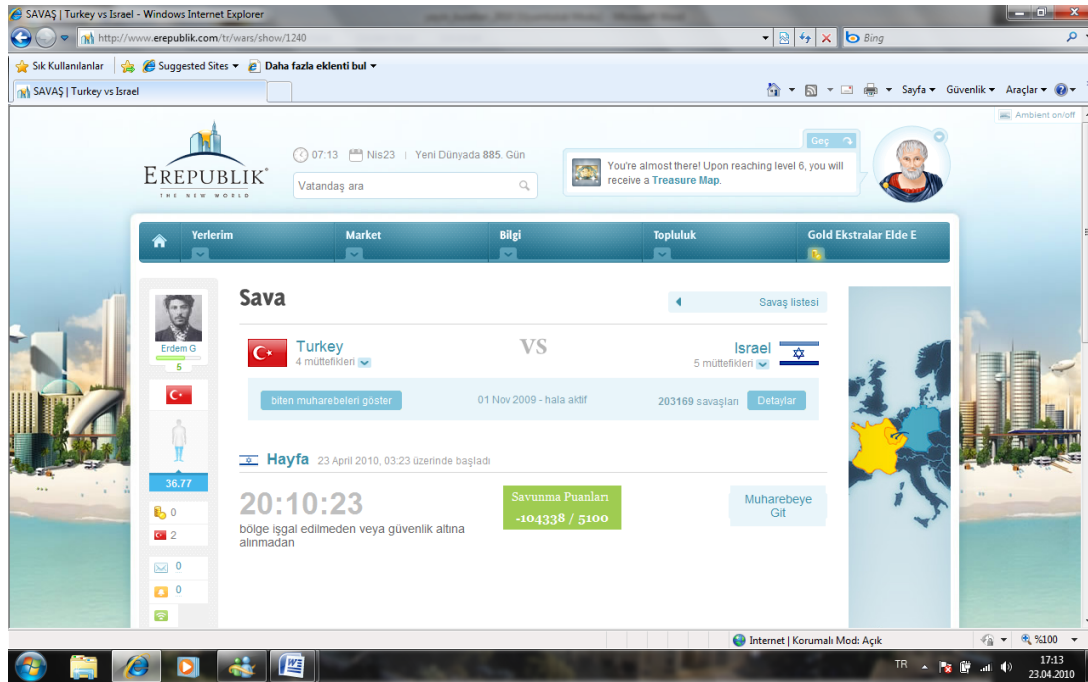
Şekil 2. e-Kurtuluş Savaşı: Yunan Ordusu İç Anadolu'ya doğru ilerliyor

(Figure 2. e-War of Independence: Greek Armies marching through Anatolia)

eRepublik'de milliyetçiliğin, dolayısıyla oyuna daha yüksek katılımın sağlanmasının katalizörü, biz-öteki ayrımıdır. Tarihçi Eric Hobsbawm'ın, "biz" olan grupları, kendilerine yabancı ve tehditkar "onlar"a karşı "etnik" bir kimlik takınmaya götüren duyguların gücü yadsınamaz' (Hobsbawm, 2006: 202) şeklindeki açıklaması, gerçek ulus-

devletler için olduğu kadar, bu araştırmaya konu olan eRepublik içinde doğrudur.

Örneğin, e-Yunanistan oyunda e-Türkiye'nin iki önemli rakibinden biridir. Tarihsel olarak, Osmanlı İmparatorluğu'nun son dönemlerinde ve özellikle Kurtuluş Savaşı'nda, daha sonraları Kıbrıs meselesiyle, Türkiye'nin "öteki"si olmuş Yunanistan ile rekabet, sanal dünyada tüm hızıyla devam etmektedir. E-Yunanistan ile yapılan savaşlar, her iki ülkeden oyuncuların, oyunda kalmaları ve diğer arkadaşlarını, e-posta yoluyla, Twitter ve Facebook gibi sosyal paylaşım siteleri vasıtasıyla oyuna çağırmalarını sağlayan bir araç haline dönüşmüştür. Son dönemde yükselen İsrail karşıtlığı, Filistin davasına destek gibi unsurlar, e-İsrail'i, e-Türkiye'nin bir diğer düşmanı haline getirmiştir.



<http://www.erepublik.com/tr/wars/show/1240> (23 Nisan 2010 tarihli giriş)

Şekil 3. e-Cihat: e-Türkiye Ordusu Hayfa önlerinde
(Figure 3. e-Jihad: Turkish army in front of the city of Haifa)

Ayna dünyada ayrıca Soğuk Savaş döneminin iki önemli paktı, NATO ve Varşova Paktı'nın bir benzeri olarak nitelendirebileceğimiz *Phoenix* ve *Eden* adlı iki oluşum göze çarpmaktadır. Ancak e-Türkiye, bu oluşumda e-Rusya ve e-İran'ın içinde bulunduğu paktta yer almakta ve e-Amerika'nın karşı cephesinde savaşmaktadır.

Tüm sanal dünya oyunları gibi, eRepublik dünyasının da farklı bir gündemi, farklı gerçeklikleri ve en önemlisi farklı bir tarihi olduğundan daha önce bahsedilmişti. Ayna dünyadaki bu yeni gündemi, gerçekliği ve tarihi, tüm oyuncular - ya da oyunda kullanılan tabirle *vatandaşlar*- yaratmakta ve yeniden yazmaktadırlar. Oyunun piyasaya sürüldüğü tarihten bugüne kadar, ayna dünyanın tarihi, gerçek dünyadakinin farklı bir biçimde yazılagelmıştır. Bu yeni tarih yazımı, sohbet odalarında, oyuna ilişkin forumlarda ve eRepublik'in resmi *Wikipedia* sayfasında (<http://wiki.erepublik.com/index.php/History>) şekillenmektedir.

"wiki.erepublik.com/index.php/History" sayfasının başlangıcında, Albert Neurath takma adlı Tayland'lı bir oyuncunun - ki

resmi sayfada Taylandlı bir e-vatandaş ve e-siyasetçi olarak tanıtılmaktadır - sözleri oldukça ilgi çekicidir:

...geriye dönüp, ardımızda kalan tarihin gözler önüne serildiğini görebiliriz. Bu noktaya kadar olan yolculuk, mahvolmuş umutlar, tuzaklar, ittifaklar ve işgallerle dolu fevkalade bir yolculuktu. E-tarih ilerledikçe, oyuncular da bu deneyimi yaşadılar. Her oyuncu, bu dünyanın tarihine ufak ya da büyük bir katkı sağladı.

Böylece 2008 yılından itibaren, aralıksız her gün, ayna dünyanın tarihi oluşmaya başlamıştır. Böylesi bir oluşum, gerçek dünyadan farklı, kopuk ve yepyeni bir gündemin oluşmasını beraberinde getirmektedir. Jean Baudrillard (2001), "gerçeğin cinayeti" dediği bu durumu şöyle tanımlamaktadır:

Sanal bir dünyaya geçiş yaparak, yabancılaştırmanın ötesine, Öteki'nin yoksunluk ülkesine doğru gideriz. Her şeyin ütopya, düşünce, fantezi ve hayal olmaktan çıktığı, çünkü halihazırda gerçekliğe ve harekete dönüştüğü bir dünyaya geçiş yaparız. [Orada] Hiçbir şey hayal, fikir ya da kavram olarak kalmaz. Hayal etmeye dahi vaktiniz yoktur. Olaylar, yani gerçek olayların, var olmasına dahi zaman yoktur. Her şey sanal gerçeklik tarafından öncelenir. Burada, her türlü sanrıdan, her türlü kötülük ve menfilikten, hatta ölümün kendisinden bile arıtılmış, mükemmel bir dünya, tamamıyla müspet bir dünya yaratılmaya çalışılır. İşte ben bu duruma, *mükemmel suç* diyorum (Baudrillard, 2001: 66)

İncelenen örnek özelinde ve çoğu Kitlesele / Devasa Çevrimiçi oyunlardaki en önemli özelliklerden biri de, yaratılan karakterin ölümsüz oluşu veya tekrar hayata döndürülebilmesidir. Daha önce Baudrillard'ın "gerçeğin cinayeti" şeklinde ifade ettiği bu durum, *eRepublik* için de geçerlidir. "Ölümün ölümü" şeklinde kavramsallaştırabilecek, ayna dünyada yaratılan karakterin ölümsüzlüğü, "ıztırabın normalleştirilmesi" sonucunu doğurmaktadır. Ayna dünyada bir tuşa basılarak yapılan e-savaşlarda alınan yaralar, yine bir tuşa basmak suretiyle iyileştirilmektedir. Böylesi bir durum genç dimağlarda, savaş gibi toplumlara büyük acılar yaşatan bir kavramın basite indirgenmesini beraberinde getirmektedir. Zaten kitle iletişim araçları yolu ile "oyunlaştırılan" savaşlar - en önemli örneklerinden biri naklen yayınlanan Körfez Savaşı'dır - bu tarz oyunlarla daha da basitleştirilmektedir. Şubat 1991'de yaptığı bir basın toplantısında General Norman Schwarzkopf, Amerikan kamuoyuna savaşın bir video oyunu olmadığını belirtmiş ancak on yıl sonra bu metafor doğal karşılanmaya başlanmıştı. Roger Stahl'a göre (2010: 134). 11 Eylül saldırılarından sonra ise, gerçek savaş ve savaş oyunları ortak sınırları silerek birleşmiştir. Oyunlar, televizyon savaşını, sahnelenebilir gerçek zaman içinde yeniden üretmekteydi. Michael J. Arlen'in ünlü "oturma odası savaşı" sözüyle ifade ettiği durumda, savaş halihazırda televizyon ekranlarından izleyiciye "yumuşatılarak" ve "denetim altına alınarak" sunulup, akşam yemeğiyle tüketilen bir şey haline dönüştürülmüştü (Stahl, 2010: 44). Manuel Castells'e göre ileri demokratik esaslara uygun bir şekilde yönetilen ülkelerde, savaşların toplum tarafından kabul edilebilir hale getirilmesi için üç koşulun var olması gerekmektedir:

- Sıradan yurttaşları kapsamamalı, profesyonel bir ordu tarafından başlatılmalı ve zorunlu askerlik seçeneği, sadece ihtimal dışı görünen, gerçekten istisnai koşullar için saklanmalıdır.

- Kısa olmalı, mümkünse hemen olup bitmeli. Böylece insani ve ekonomik kaynakları tüketecek ve askeri eylemin haklılığına dair soru işareti yaratacak denli uzun olmasının önüne geçilir.
- Mümkün olduğunca "temiz" ve "cerrahi" olmalı. Düşmana verilecek hasar ve zayıt bile makul sınırlar dahilinde tutulmalı ve durum mümkün olduğunca kamuoyundan gizlenmelidir (Castells, 2008: 602).

Bu "steril" ve "anlı" savaşların kamuoyuna, yukarıda belirtilen üç koşula uygun bir biçimde yansıtılması vazifesini doğal olarak medya, bunun yanı sıra, savaşları normalleştiren (bir kısmı ağ üzerinden "oyunan") bilgisayar oyunları ifa etmekteydi. Böylece 21. yüzyılın başında, 1980'ler ve 1990'lar arasında, kitle iletişim araçlarını askeri çıkarlarla ittifaka sokan büyük değişimleri tarif etmek için "ordu-eğlence tesisi", "ordu-endüstriyel medya-eğlence şebekesi", "ordu-enformasyon-eğlence tesisi" gibi terimler ve yapılar oluşturuldu. Bunun neticesinde savaşlar, çok daha kolay biçimlendirilebilen, plastik bir olay haline getirilmiştir (Stahl, 2010: 48).

Aynı durum, daha önce örneğini verdiğimiz *Omerta* isimli mafya oyununda da görülebilir. Cinayet işlemek, uyuşturucu ticareti yapmak, hırsızlık gibi suçlar, gerek işleniş şekli, gerek cezai müeyyideleri ve gerekse kazanılan yüklü paralar ile basitleştirilmiş, doğallaştırılmış ve cazip hale getirilmiştir. Bu durumun henüz onlu yaşlarını süren gençlerin ve çocukların üzerinde ne gibi etkileri olduğu, ayrı ve kapsamlı bir incelemenin konusudur.

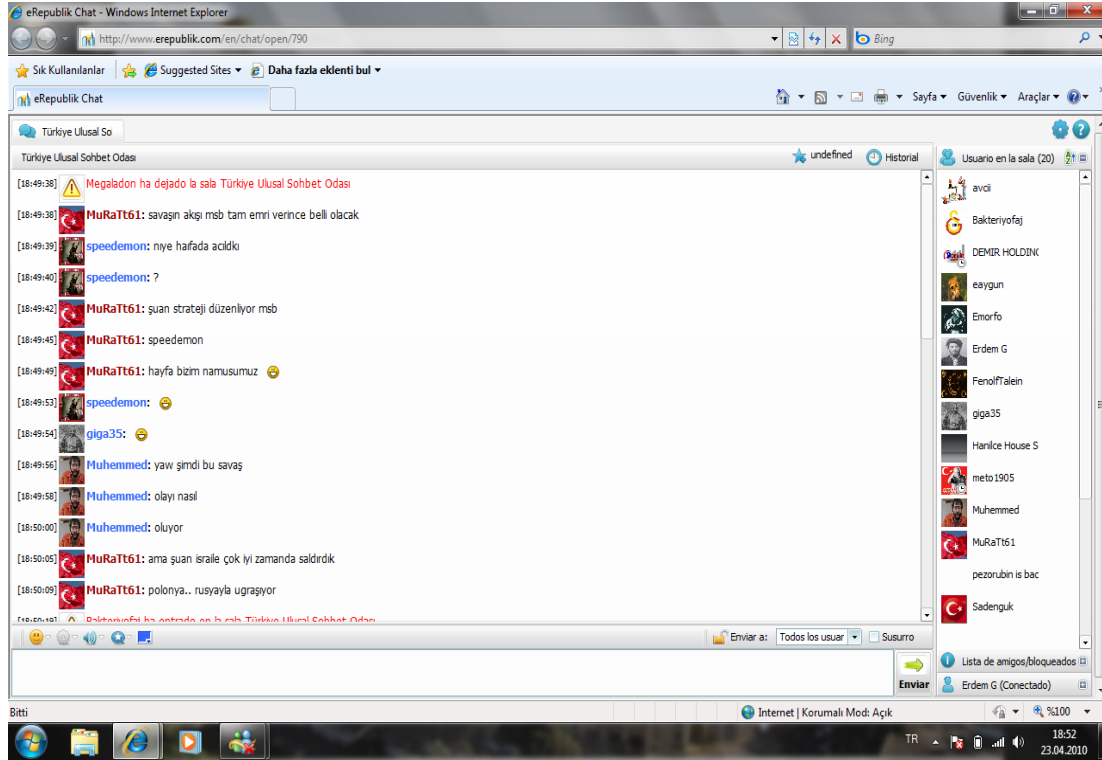
6. E-AGORALAR: SOHBET ODALARI, FORUMLAR VE E-REPUBLİK'TE İLETİŞİM (E-AGORAS: CHAT ROOMS, FORUMS AND COMMUNICATION IN E-REPUBLİK)

Her ne kadar genellikle avatarlar yani sanal kimlikler vasıtasıyla kuruluyor olsa da, bu tarz oyunların gerçeklikle belki de tek bağı, sohbet odalarında yapılan yazışmalardır. Bunun yanı sıra, resmi *Wikipedia* sayfası ve oyun içinde yer alan forumlar da, oyuncuların kendilerini ifade ettikleri iletişim alanları olarak göze çarpar. Konular genellikle ayna dünyanın gerçekliği ile ilgilidir. Ancak yine de zaman zaman, özellikle spor müsabakaları, gerçek dünyadan önemli haberler ve siyaset gibi konular da bu sohbet odalarında ve forumlarda tartışılmaktadır.

E- agoralar şeklinde nitelenebilecek sohbet odaları, milliyetçi duyguların, düşmanlıkların ifade edildiği, e-Türkiye'nin gündeminin tartışıldığı, e-yönetimin eleştirildiği ya da takdir edildiği yerlerdir. Ayrıca oyuna yeni katılan vatandaşların, tecrübeli oyuncularından bilgi edindikleri mekan da genellikle bu sohbet odalarıdır. Bu odalarda ayrıca, oyuncuların birbirleri ile gerçek hayatta yüz yüze görüşebilecekleri arkadaşlıklar da edinilmektedir. Daha önce bahsedildiği gibi, *eRepublik*'in tarihi de bu sohbet odalarında ve oyun içi e-gazetelerde yazılmaktadır.

E-gazeteler, gerçek dünyadaki gazetelere benzer bir biçimde, günlük olarak ayna dünyadaki olayları konu almakta ve bu konular üzerindeki yorumları içermektedir. Bu gazeteler, savaşlardaki başarısız sonuçları, e-hükümetin politikalarındaki yanlışlıkları, e-ürünlerin fiyatlarındaki ani artışları eleştirir ve kamuoyu oluşturma görevini yerine getirir. Oyunda gazetelerin okunurluğu ya da ana sayfada görünürlüğü, aldığı oylarla (tıklanma sayıları ile) ya da üyelerinin fazlalığı ile artar. Oyundaki iletişimde e-gazetelerin önemi büyüktür. Bunun yanı sıra, e-siyasi partilerin sohbet kanalları da mevcuttur. Bu kanallarda parti programı ve parti yönetimi gibi konular e-partililerce tartışılır, eleştirilir ve e-milletvekili

adayı, e-parti başkanı oylamaları ve kulisleri bu sohbet odalarında yapılır.



http://www.erepublik.com/en/chat/show/750 (23 Nisan 2010 tarihli giriş)

Şekil 4: E-Türkiye vatandaşları sohbet odasında son savaşı tartışıyorlar
(Citizens of e-Turkey talking about the last war in the chat room)

eRepublik'de iletişimin bir diğer şekli, gerçek dünyada kişilerarası iletişime tekabül eden, *private message*, ya da kişisel mesajdır. Bu tarz bir iletişim, oyun içinde e-posta ya da sohbet odasında özel mesaj seçenekleriyle mümkündür.

7. SONUÇ (CONCLUSION)

1970'li yıllarda ilk örnekleri görülen Kitlelesel / Devasa Çevrimiçi oyunlar, günümüzde gelişimini devam ettirerek varlıklarını sürdürmektedirler. Oyuncuların, kendi kimliklerinden sıyrılarak, avaturları ve nick nameleri (takma isimleri) vasıtasıyla internet üzerinden bağlandıkları bu oyunlar, sanal bir dünyaya geçişi mümkün kılmaktadır. Farklı bir gündeme, kurallara ve tarihe sahip olan böylesi bir dünyanın, oyunculardan oluşan ve çeşitli şekillerde birbiriyle iletişim kuran bir nüfusu, bir cemaati mevcuttur. Bu cemaat, genellikle çeşitli ülkelerden katılım gösteren oyunculardan kuruludur.

Çoğu Kitlelesel / Devasa Çevrimiçi oyununda, lidere, kıdemli ya da en yüksek seviyedeki üyeye bağlılık söz konusudur. Gerçek dünyada farklı konumlarda bulunan birçok oyuncu, ayna dünyada farklı konumda yer alabilmektedirler. Oyuncular çeşitli ülkelerden olabildiği gibi, farklı yaş, cinsiyet, eğitim durumu ve statülere mensupturlar. Bu tarz oyunların, özellikle gençlerde bağımlılık yarattığı da bilinen bir gerçektir. Bunun sebepleri arasında, her gün tekrarlanması gereken rutin görevlerin varlığı, seviye yükseldikçe sorumlulukların ve görevlerin artması, seviyesi yükselmiş bir karakterin feda

edilmesindeki zorluk gibi unsurlar gösterilebilir. Bağımlılık, oyuncunun gerçek dünyayla ilgisinin daha çok kesilmesini, bilgisayar başında harcanan vaktin artmasını beraberinde getirmektedir. Her ne kadar yapılan araştırmalar, bilgisayar başında geçen sürenin, diğer kitle iletişim araçlarına harcanan süreden feragat edilerek yaratıldığını gösteriyor olsa da, bu durum oyuncunun, oyunda kalma süresinin artışıyla, ya da bağımlılığın derecesiyle değişim gösterebilir. Özellikle, yetişme çağında gençlerin ihtiyacı olan, aile ve arkadaşlarla iletişimlerini sekteye uğratma ihtimali oldukça yüksektir.

Örnek olarak incelediğimiz Kitlesel / Devasa Çevrimiçi oyunu *eRepublik* özelinde bakıldığında, milliyetçiliğin, oyunun oynanmasında temel itici güç olduğu açıkça görülmektedir. Birçok Kitlesel / Devasa Çevrimiçi oyununda, zengin bir iş adamı olmak, suç örgütü lideri olmak, savaşçı ve güçlü bir kahraman -ya da anti kahraman - olmak, gibi oyuncuların kısa yoldan ya da hiçbir zaman ulaşamayacakları roller, motivasyon aracı olarak kullanılmaktadır. Kişinin hayatta sahip olmak isteyip, olamadığı birçok role bürünme imkanı, ayna dünyada önlerine sunulmaktadır. *eRepublik* de yoğun bir biçimde kullanılan milliyetçilik faktörü, oyunculara gerçek dünyada var olmayan savaflara girmelerini, küçük ya da büyük oranda kahraman olabilmelerini ve bunu mümkün olan en kolay yoldan gerçekleştirebilmelerini sağlamaktadır. Oyuncular, gerçek dünyada ülkelerinin düşmanı olarak algıladıkları diğer ülkelerle sanal dünyada yapılan savaşlar sayesinde katarsis durumu yaşarlar. Bilindiği üzere *katharsis* (arınma) yöntemi, eski Yunan tiyatrolarında "insanlara büyük acılar seyrettirerek, acıdan arındırma" yöntemidir. Modern çağda bu yöntemi televizyonlar uygulamaktadır. E-Türkiye örneğinde, araştırmamızın başladığı dönemde savaşların e-İsrail ve e-Yunanistan ile yapıldığını görmekteyiz. Çalışmanın yapılmaya başlandığı günlerde, halk nezdinde Türkiye'nin en önemli düşmanı olarak görülen İsrail'e karşı duyulan nefrete varan söylem, bahsi geçen oyunda da kendini göstermektedir. Piyasaya sürüldüğü 2008 yılından bugüne, kendine ait bir tarihsel süreci devam ettiren *eRepublik*'in gündemi de buna uygun bir biçimde gerçek dünyadan hem farklıdır, hem de gerçek dünyada yaşanan sorunları farklı sonuçlar doğuracak şekilde alternatif bir biçimde çözen bir oyuncular grubunun yönetimindedir. İsrail'le ya da Yunanistan'la Türkiye arasında çeşitli sorunlar var olabilir. Gerçek dünyada böylesi sorunların öncelikli çözüm yöntemi diplomasi iken, *eRepublik*'in gündemi, milliyetçi hezeyanlara cevap verir bir şekilde bu sorunu savaş ve işgal yoluyla çözer. Gerçek dünyada uluslar arası sorunların çözümü diplomatik dil ile sağlanırken, *eRepublik* de sorunların çözümünde çoğunlukla daha sert bir dil kullanılmaktadır. *eRepublik* ve diğer bağımlılık yaratması muhtemel Kitlesel / Devasa Çevrimiçi oyunlarının yarattığı, aşırı milliyetçilik, ırkçılık ve sürekli olumlanan nefret ve kin söyleminin gençler üzerinde ne gibi etkileri olduğu kapsamlı bir inceleme konusu olmalıdır.

KAYNAKLAR (REFERENCES)

1. Anderson, B., (1991). Hayali Cemaatler: Milliyetçiliğin Kökenleri ve Yayılması. İstanbul: Metis Yayınları
2. Baudrillard, J., (2001). The Vital Illusion, New York: Columbia University Press.
3. Binark, M. ve Bayraktutan Sütçü, G., (2009). Devasa Çevrimiçi Oyunlarda Türklüğün Oynanması: Silkroad Online'da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği. (Editörler), Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü ve Işık Barış Fidaner. Dijital Oyun Rehberi, İstanbul: Kalkedon Yayınları, s.275-311

4. Castells, M., (2008). Enformasyon Toplumu, Ekonomi, Toplum ve Kültür: Ağ Toplununun Yükselişi, (Çev: Ebru Kılıç), İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
5. Cavanagh, A., (2007). Sociology in the Age of Internet, New York: Open University Press.
6. Doğu, B., (2009). Yeni Bir Türün İnşası: Gerçek Yaşam Simülasyonları. (Editörler), Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan-Sütçü ve Işık Barış Fidaner. Dijital Oyun Rehberi, İstanbul: Kalkedon Yayınları, s.247-274
7. Hobsbawm, E.J., (2006). Milletler ve Milliyetçilik, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
8. <http://www.erepublik.com/>, Erişim Tarihi: 20.05.2010.
9. <http://wiki.erepublik.com/>, Erişim Tarihi: 20.04.2010.
10. <http://www.erepublik.com/en/chat/show/750>, Erişim Tarihi: 23.04.2010.
11. [http:// wiki.erepublik.com/index.php/History](http://wiki.erepublik.com/index.php/History), Erişim Tarihi: 25.04.2010.
12. <http://www.erepublik.com/en/battles/show/10204>, Erişim Tarihi: 29.04.2010
13. <http://www.erepublik.com/tr/wars/show/1240>, Erişim Tarihi: 30.04.2010.
14. <http://slowmedia.typepad.com/slow-media/digital-detox>, Erişim Tarihi: 01.05.2010.
15. Humphreys, S., (2008). "Ruling the Virtual World: Governance in massively multiplayer games", European Journal of Cultural Studies, Cilt:11, Sayı:2, ss: 149-171.
16. Kücklich, J.R., (2009). "Virtual Worlds and Their Discontents: Precarious Sovereignty, Governmentality, and the Ideology of Play", Games and Culture, Sayı: 4, ss: 340-352.
17. Martey, R.M. and Galley, J.S., (2007). "The Digital Dollhouse: Context and Social Norms in the Sims Online", Games and Culture, Sayı:2, ss: 314-334.
18. Murphy, S.C., (2004). "'Live in Your World, Play in Ours': The Spaces of Video Game Identity", Journal of Visual Culture, Sayı:3, Sayfa: 223-238.
19. Pearce, C., (2009). Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds, Massachusetts: MIT Press.
20. Pirius, L.K. (2007). Massively Multiplayer Online Game Virtual Enviroments: A Potential Locale for Intercultural Training, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Minnesota: Faculty of the Graduate School University of Minnesota.
21. Stahl, R., (2010). Savaş Oyunları A.Ş., (Çev: Yavuz Alogan) İstanbul: Metis Yayınları.
22. Taylor, T.L., (2003). "Multiple Pleasures: Women and Online Gaming", Convergence, Sayı: 9, Sayfa: 21-46.
23. Tönnies, F., (1988). Community and Society, New Brunswick: Transaction Publishers.
24. Wiszniewski, D. and Coyne, R., (2002). Mask and Identity: The Hermeneutics of Self-Construction in the Information Age. (Edited By), K. Ann Renninger, Wesley Shumar. Building Virtual Communities: Learning and Change in Cyberspace, Cambridge: Cambridge University Press. ss: 191-215.