folklor/edebiyat, cilt:18, sayı:72, 2012/4

"OTURDUĞU YERDEN ANTROPOLOJİ": DORYO'LARDA SİBERETNOGRAFİYİ DÜŞÜNMEK

Nevin Şahin Malkoç*

Diablo 3'ün 15 Mayıs 2012'de piyasaya çıkacağının duyulması (Atasoy, 2012) sosyal medyada büyük bir hareketlenme yarattı. Yıllarca beklenen *Diablo 3* çıktığında neler olacağı konusu günlerce sosyal medya gündemini işgal etti; oyuna yönelik videolar ve röportajlar paylaşıldı ve oyunun çıktığı anda da hakkında espriler yapıldı. *Diablo 3*'ün artık ulaşılabilir olması, sosyal medyada ortak bir dil yaratıverdi. Artık *Diablo*'nun ne olduğuna dair bir fikri olanların aralarında konuştuğu ve sadece *Diablo*'nun ne olduğunu bilenlerin anlayabileceği bir ağız söz konusuydu. Bu ağızda söylenenlerin (sosyal medyada yazılanların, çizilenlerin, oynatılanların ve yayımlananların) bir anlam ifade etmediği "*Diablo* cahilleri", sosyal medyada dışlandıklarını hissediyor ve tepki olarak *Diablo*-karşıtı bir sosyal medya söylemi yaratmaya çalışıyordu. Aynı dönemde gündeminde *Diablo* olan sosyal medya dışında bir mekân daha vardı: bilgisayar mağazaları. *Diablo 3* çıktığında oyunu daha "iyi" oynayabilmek isteyen müstakbel *Diablo 3* oyuncuları bilgisayarlarının parçalarını yeniliyordu; bu sayede oyunun en heyecanlı yerinde kilitlenerek ya da görüntüleri birbirinin içine geçirerek oyuncunun *Diablo 3*'ten alacağı zevki azaltan bilgisayarlar da oyunun çıkacağı güne hazırlanmış oluyordu. *Diablo 3*, sosyal medyada konuşulan dille birlikte, gündelik davranış kalıplarını da etkilemişti.

* Araştırma Görevlisi, Sosyoloji Doktora Öğrencisi, ODTÜ

Diablo 3, Blizzard Entertainment'in* oyun piyasasına sunduğu en yeni devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (DORYO**) olarak*** ilgililerin bildiği, ilgili olmayan internet kullanıcılarının da öyle ya da böyle karşılaşacağı bir kavram oldu. Yarattığı sosyal medya ve bilgisayar mağazası hareketlenmeleriyle ortak bir çevrimiçi (online) ve çevrimdışı (offline) mekân yaratan *Diablo 3*, sosyal bilimciler tarafından basit bir oyun olarak görülüp üstünden geçilemeyecek bir olgu halini aldı. İnsanların gerçek-dünya mekânlarından çekilip çevrimiçi dünyada kendilerine yeni yerler buldukları şu zamanda DORYO'ları araştırmak, sosyal bilimler için önem arz ediyor. Çünkü bu oyunlar araştırmacıların şimdiye kadarki inceleme, kuramsallaştırma, hatta veri toplama hızını çok aşarak, yeni bir topluluk formu, yeni bir toplumsal etkileşim ve yeni bir toplumsal olgu halinde hayatımıza yerleşmekteler (Williams'tan akt. Boone, 2008: 2). *Diablo 3*, bu oyunların en yenisi olarak daha piyasaya bile çıkmadan kendine böyle bir alan yaratmışken, antropolojinin bakış açısıyla bu alanda nasıl veri toplanacağı ve bu alanın nasıl inceleneceği soruları cevap bekliyor. Bu makale bu soruları cevaplamak adına siberetnografiyi ele alacaktır.

Bir Metodoloji Olarak Siberetnografi

Siber alanın toplumsal bir alana dönüştüğü ve sanal toplulukların tıpkı geleneksel topluluklar gibi kurallar ve normlar geliştirdiği günümüzde (Akturan, 2009: 14) siber alanın araştırılması için antropolojik bir bilinç gereklidir. Niceliksel araştırma yöntemlerinin internet üzerinde kullanımının hem maddi hem de zamansal açıdan uygulamada kolaylık sağlaması internetten yürütülen siber kültür araştırmalarının "moda" olmasını sağlamıştır (Jones'tan akt. Ersöz Karakulakoğlu, 2010: 192). İnternet üzerinden niteliksel bir araştırma yapmak bu kadar ucuz ve kolay olmayabilir, bunların ötesinde kullanılacak metodolojiyi bir çerçeveye sokmak da zordur. Alanı ve yöntemleri tanımlamadan önce, yaşanan sorun metodolojiyi adlandırma sorunudur. 1990'larda ortaya çıkan çevrimiçi toplulukları etnografik yöntemlerle araştırma ihtiyacı, Gray ve Driscoll'un siber dünyada siber dünyanın antropolojisinden (*anthropology of, and in, cyberspace*) (1992) söz etmesine sebep olmuştur (akt. Escobar, 1994: 216). Bu metodolojiye Kozinets 'netnografi' (*netnography*) (1997), Fox ve Roberts 'siberetnografi' (*cyberethnography*) (1999), Hine 'sanal etnografi' (*virtual ethnography*) (2000), Catterall ve Maclaran da 'çevrimiçi etnografi' (*online ethnography*) (2001) adını vermiştir. Teli, Pisanu ve Hakken, bu metodolojiye bir isim koyma fikrine çok sıcak bakmamıştır; çünkü araştırmacılar açısından çok hayati bir değişiklik olmaması nedeniyle etnografi adının geçerliliğini koruması ve yeni konulacak bir etnografi adının, daha önce konulmuş olan adlarla aynı anlamı taşıması senaryoları üzerinden düşünüldüğünde, çevrimiçi toplulukların etnografik araştırmasına bir isim koyma çabası beyhude olacaktır (2007: 2). Ayrıca kullanılmakta

* 1991'de üç UCLA mezunu tarafından Silicon & Synapse adıyla kurulan oyun şirketi 1994'te Blizzard Entertainment Inc adını almıştır. Warcraft ve Diablo serilerini üreten şirket 2011'de 20. kuruluş yılını kutlamıştır. http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/b20/, Erişim Tarihi 31.07.2012

** Devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, oyuncular arasında oyun olarak değil DORYO kısaltmasıyla anılmaya başlamıştır. İngilizce kısaltması MMORPG olan bu oyunlardan forumlarda daha da kısaltarak MMO şeklinde bahsedilmektedir.

*** Diablo III becomes fastest-selling PC game ever. 2012. http://eu.blizzard.com/en-gb/, Erişim Tarihi 25.05.2012.

olan metodoloji isimlerinin de sorunlu olduğu düşünülebilir. Örneğin 'sanal' sözcüğünün yaygın kullanımı, çevrimiçi dünyanın gerçeklikten yoksun, fantastik ya da hayali bir alan olduğu izlenimi yarattığı (Guimarães, 2005: 145) ve 'sanal' sıfatı çevrimiçi dünyayı çevrimdışı dünyadan katı sınırlarla ayırdığı için (Boone, 2008: 8), 'sanal etnografi' ifadesi yapılan etnografik çalışmayı bir yerde hafife alan bir ifade olarak görülebilir . *

Yıllar içinde kuramsal ve yöntemsel çerçevesi değişen siberetnografinin metodolojik olarak etnograflar arasında kabul görmesi de zaman almıştır (Warner, 2009: 27). Bu değişiklikleri Robinson ve Schulz üç tarihsel döneme ayırarak incelemiştir (2009). 1990'ların başından ortalarına kadar siberetnografik araştırmalar yürüten araştırmacılar, internetin o dönemdeki yaygın kullanım alanı olan oyunlar üzerinden araştırmalarını kuramsallaştırmış ve bu öncü siberetnograflar (*pioneering cyberethnographers*), doğrulamacı yaklaşımı (*verificationist approach*) kullanarak çevrimiçi ve çevrimdışı dünyaların ikisinde de araştırmalarını yürütüp bu iki dünyanın kimlikleri arasındaki farkı ortaya koymaya odaklanmıştır. 1990'ların sonunda oluşan ikinci dalga siberetnograflar (meşrulaştırıcı siberetnograflar-*legitimizing cybereth-nographers*), ilk dalganın aksine, oyunlardan daha geniş kapsamlı bir internet kullanımıyla ve birbirinden tamamen farklı çevrimiçi-çevrimdışı kimlikler yerine, çevrimiçi ve çevrimdışı dünyalarda birbirine paralel olan ortak kimliklerle karşılaşmıştır. Bütünleştirici (*integrationist*) bir bakış açısıyla konuyu ele alan meşrulaştırıcı siberetnograflar, etnografinin geleneksel yöntemlerinin çevrimdışı dünyanın araştırılmasında, bugünkü ihtiyaçlarımızı karşılayacak şekilde yeniden yorumlanması gerektiğini savundular. Ayrıca meşrulaştırıcı siberetnograflar, çevrimiçi dünyadaki yazılı metinleri, çevrimdışı dünyadaki alan notlarından farklı olarak, yazıya dökülürken etnografın tercümesinden geçmediği için otantikliğinden kaybetmemiş veriler olarak değerlendirdiler. Günümüzde ise çok modlu siberetnograflardan (*multi modal cyberethnographers*) söz etmek mümkündür. Artık çevrimiçi dünyadaki metinselliğin yerini videolar ve avatarlar** gibi metin-dışı ifadelere bıraktığı günümüzde siberetnografın sadece çevrimiçi teknolojileri anlayabilme donanımına değil, sanatsal bir algıya da ihtiyacı vardır. Siberetnografinin bu üç tarihsel dönemi, bugün yapılan bir araştırmada kullanılan siberetnografinin birkaç yıl sonraki bir araştırmada kullanılamayacak kadar zamanı geçmiş bir halde olacağına işaret eder. Haliyle alanda kullanılacak yöntemleri, sürekli yeniden ele alıp değerlendirmek gereklidir ve ancak katılarak gözlemin bir yöntem olarak geleneksel etnograflar gibi siberetnograflar arasında da çok yaygın olduğunu belirtmek mümkündür (Robinson ve Schulz, 2009: 692). Örneğin Kozinetz'in (2002) siberetnografik araştırma yapılandırması geleneksel etnografiyle paralel sekiz aşama içerir: (a) gizlice izleyerek (lurking) çevrimiçi topluluğun içine katılmadan-gözlemci bir adım olarak *kültürel giriş*; (b) mail, web sayfası, blog yazısı gibi çok değişik formatlarda olabilen *dijital veriyi toplama*; (c) değişik stratejilerle çevrimiçi topluluğun *güvenini kazanma*; (d) *çevrimiçi görüşmeler*; (e) katılımcıların iznini

* 'Sanal etnografi' adı yukarıda değinilen gerekçelerle bu çalışmada kullanılmamıştır. 'Çevrimiçi etnografi' adının da etnografik çalışmada çevrimdışı alanı dışarıda bıraktığını hissettirmesi, 'netnografi' adının ise daha çok pazar araştırmalarında kullanılıyor olması nedeniyle bu çalışmada 'siberetnografi' adı tercih edilmiştir.

** Avatar, Hinduizm inanç sisteminde bir Hindu tanrısının cisme bürünmüş suretini anlatmak için kullanılır (Skeat, 1993:24). Siber dünyada ise avatarlar çevrimdışı dünyadaki bireylerin çevrimiçi suretleri olarak bir temsil görevi görürler.

almak için yürütülen *etik faaliyetler*; (f) yüz yüze görüşmelerde sağlanabilen doğrulama mekanizmasının çevrimiçi araştırmaya bir uyarlanması olarak *üyeler arası kontrol* (alandan tam olarak çıkamayan etnografın verilerini doğrulamak ya da değiştirmek adına veriyi topluluk üyelerine yeniden göndermesi); (g) alandan *kültürel çıkış* ve (h) *araştırmanın sunumu*.

Kozinets'in ortaya koyduğu bu sınıflandırmada, siberetnografın ilk aşamayı geçmesi önemli bir etik beklentidir ve siberetnografın alanını gizlenerek izlemeye devam etmesi, onun etnograf olarak alanda bilinmesini ve tanınmasını engelleyebilir. Bir başka önemli etik konu da dijital verinin kamusallığıdır. İnternette açık olarak paylaşılan bir verinin, siberetnografın görüştüğü katılımcıların kimliğini açık etme tehlikesi söz konusu olduğu için kişisel bilgileri korumak adına siberetnografın omuzlarına bir yük binecektir (Robinson ve Schulz, 2009: 693-694). Bu etnografi sürecini atlatabilmek için siberetnografın çevrimiçi teknolojilere çok iyi hâkim olması gerekir; ancak bazı durumlarda bu da yeterli olmayabilir ve katılımcıların siberetnograftan daha hızlı bir şekilde veriye ulaşması, siberetnografın "ava giderken avlanmasına" da sebep olabilir (Lange'dan akt. Robinson ve Schulz, 2009: 694).

Oynaya Oynaya Araştırmak: DORYO Siberetnografisi İçin Öneriler

1970'lerde temeli atılan ve çok oyunculu zindanlardan (*multi user dungeons-MUD*) oyun dünyalarına doğru gelişen oyun kültüründe, Richard Garriott 1997'de devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunlarının (*massively multiplayer online role-playing games-MMORPG*) adını koymuştur (Safko ve Brake, 2009: 308). Geçen yıllar içinde DORYO'lar kendi kültür alanını ve jargonunu oluşturarak her yıl artan sayılarda oyuncuya ulaşmaya başlamıştır (Yeniova, 2012: 142). DORYO'lar oyuncuların oyun için yaratılan fantastik bir dünyada geçen bir öykünün parçası olmasıyla başlar. Her oyuncunun belirli görevleri vardır ve ancak bu görevleri yerine getirerek oyunda daha üst seviyelere yükselebilirler. Oyuncuların bu görevleri her zaman tek başlarına yerine getirmeleri mümkün değildir, o nedenle oyuncuların birbiriyle iletişim ve dayanışma halinde olmaları gerekir ki ortak bir düşmana karşı güçlerini birleştirebilsinler ve kendi yetenekleriyle alt edemeyecekleri bu düşmanı birlikte yenebilsinler. Pek çok DORYO'nun temel mantığı olan dayanışma içinde görevleri yerine getirme özelliği, oyunun oyuncular için bireysel bir oyun deneyiminden öte toplumsal bir deneyim haline gelmesini sağlar (Chen ve Duh, 2007: 21). Ayrıca onlarca seviyeden oluşan DORYO'ların özellikle ilk seviyelerinde bu görevler o kadar olağan, sıkıcı ve birbirini tekrarlayan bir yapıdadır ki oyuncular çoğu zaman oyunun tekdüzeliğine rağmen yukarıda sözü edilen toplumsal deneyim için DORYO'larda uzun süreler çevrimiçi olabilirler. Hatta bazen bu toplumsal etkileşimi deneyimleme motivasyonunun, oyun oynama motivasyonunun önüne geçtiği görülür (Mulligan ve Patrovsky'den akt. Harrelson, 2006: 8). Oyunun yarattığı bu toplumsal deneyimin çevrimiçi dünyadan çevrimdışı dünyaya taşması olağandır; oyunda tanışan insanlar oyun dışında da bir araya gelebilirler ya da oyun dışında zaten birbirini tanıyan insanlar oyunun içinde buluşabilirler. Önceki DORYO araştırmalarının çevrimdışı dünyayı ihmal etmesi araştırmada oyuncu/karakter, çevrimdışı/çevrimiçi ve araştırma/oyun ihtilaflarının ortaya çıkmasına sebep olmuştur (Taylor, 2008: 2). Bu nedenle bir DORYO siberetnografisinin, çevrimiçi dünyanın yanı sıra çevrimdışı dünyayı da kendine alan olarak

seçmesi gerekmektedir (Lindtner vd., 2008: 373).

Öncü siberetnografların oyunlar içinde araştırdığı ve kişilerin çevrimdışı dünyadaki gerçek kimliklerinden tamamen farklı olan sanal çevrimiçi kimliklerden günümüz DORYO'larında söz etmek çok yerli olmayabilir. Çünkü oyuncuların kendi karakterlerini belirlemek için çok geniş bir yaratım alanı vardır. Örneğin 2007'de kurulan Güney Kore merkezli Bluehole Studio'nun 4 yılda geliştirdiği ve Ocak 2011'de Güney Kore'de piyasaya sürdüğü* *The Exiled Realm of Arborea* (Arborea'nın Sürgün Diyarı-*TERA*) DORYO'sunda oyuncular, 7 farklı ırk ve 8 farklı sınıf arasından istedikleri özelliklere sahip oyun karakterini kendileri yaratırlar ve bu karakterin ne giyip nasıl görüneceğine ve hatta karakterin adına kadar hemen her şeyi kendileri belirlerler (Kurt, 2012: 1). Oyunda kişinin bu kadar nevi şahsına münhasır karakterler yaratabilmesi, aynı zamanda siberetnografın kendini oyun sahasında tanıtabilmesini de mümkün kılan bir özelliktir. Henüz oyunlarda sözü edilen ırklar ve sınıflar arasında bir etnograf karakteri yaratılmamıştır; ancak söz gelimi bir ozan veya şifacı rolündeki siberetnograf, oyunda karakterine araştırmasına yönelik bir isim vererek, tanıştığı diğer oyuncularla doğrudan araştırmaya yönelik bir etkileşim içine girebilir.

Yapılmış olan DORYO siberetnografilerindeki en önemli ortak özelliklerden biri, siberetnografların kendi oyun geçmişlerinin olması ve oyuncu kimlikleriyle siberetnograf kimliklerinin birbirine geçmiş olmasıdır (Chen, 2009: 52).** DORYO'nun oyuncuyu "sarması" (Golub, 2010: 19), siberetnografın çevrimiçi araştırmada başarılı olabilmesi için oyuna hâkim olmasını gerektirir ve tıpkı geleneksel bir etnografın araştırma yapacağı topluluğun dilini öğrenmek için harcadığı zaman gibi, siberetnografın da oyunun "dilini" öğrenmek için belli bir zamana ihtiyacı vardır. Söz konusu öğrenme zamanı, araştırmanın sınırlarını zorlayabileceği için (Van der Spa, 2004: 99) halihazırda bir DORYO geçmişi olan ve bu zamanı önceden kullanmış olan siberetnograf, DORYO alanına daha kolay girebilir. Bir şekilde DORYO jargonu öğrenildikten sonra, insanlar çok farklı zamanlarda çevrimiçi olabildiklerinden, oyuncularla iletişim kurabilmek için siberetnografın uzun zaman dilimleri boyunca oyunda kalması gerekir (Robinson ve Schulz, 2009: 693). DORYO'nun kendi dünyası dışında, oyuncuların buluştukları forum ortamları, çevrimiçi sohbet odaları, sosyal medya kanalları varsa, siberetnografın katılımcıların güvenini kazanarak onlarla samimi bir iletişim kurabilmesi için buralarda da aktif bir şekilde bulunması gerekir. *Skype**** gibi çevrimiçi yüz yüze görüşme programları sayesinde çevrimdışı dünyadaki fiziksel uzaklık dolayısıyla normalde ulaşılamayacak oyuncularla görüşmek de mümkünken, siberetnografın yapacağı çevrimdışı görüşmelerin bir kısmının da bilgisayar başına taşınması söz konusu olur. Toplanan siberetnografik verinin işlenmesi süreci de göz önünde bulundurulunca, siberetnografın DORYO siberetnografisi için "oturduğu yerden" hayli meşakkatli bir araştırma yürütmesi gerektiğini anlayabiliriz. Antropolog J. G. Frazer gibi başkaları tarafından toplanmış olan etnografik ve-

* Blockbuster MMORPG took 4 years and 40 billion won to develop. (2012). http://bluehole.net/english/games/tera.html, Erişim Tarihi 25.05.2012

** Ayrıca bkz. Harrelson, 2006; Chen ve Duh, 2007; Boone, 2008; Golub, 2010

*** Voice over Internet Protocol (VoIP)servisleri, internet protokolü üzerinden ses verisi gönderilmesini sağlarlar, yani bilgisayarla ücretsiz telefon görüşmesi yapmak VoIP yazılımlarıyla mümkün olur. Bir VoIP yazılımı olarak 2003'te geliştirilen ve hem ses hem görüntü hem de dosya aktarımını mümkün kılan Skype, 2011'de Microsoft tarafından satın alınmıştır (Aamoth, 2011: 2).

riyi inceleyerek antropolojik çalışmalar yaptıkları için, alana çıkıp yeterince ter dökmemekle ve "koltuk antropoloğu" olmakla eleştirilen eski araştırmacılarla (Radcliffe-Brown, 1951: 15) kıyaslandığında, DORYO siberetnograflarının alanlarının önemli bir parçasının bilgisayar başında oturdukları koltuk olduğunu söylemek pek yanlış olmaz.

Sonuç

En yenisi ve günceli Diablo 3 olan devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları, oyun kültürünün dışına çıkarak kapsadıkları insanların bir topluluk kültürü yaratmasını sağlamıştır. Teknolojinin hayatımızın her alanına işlediği günümüz şartlarında, pek çok insanı etrafında toplayarak kendi web sayfalarını, sosyal medya gruplarını ve çevrimdışı yapılanmalarını oluşturan DORYO'ların araştırması, hızla bilgisayar başına taşınan toplumsal etkinliklerin anlaşılması için büyük önem taşımaktadır. Sosyal bilimcilerin DORYO'lar üzerine yapacağı araştırmada faydalanacağı metodoloji olarak bu çalışmada siberetnografi önerilmektedir. 20 yılı biraz aşan tarihinde önemli değişikliklerle karşılaşmış olan siberetnografi, öncü siberetnografların, meşrulaştırıcı siberetnografların ve çok modlu siberetnografların birbirini takip eden araştırmalarıyla şekillenerek, çevrimiçi dünyanın çevrimdışı dünyayla ilişkisini ortaya koyabilecek niteliksel araştırma yöntemlerinin buluştuğu bir çatı olmuştur. Geleneksel etnografiden farklı olarak, alanın dönüşerek çevrimdışı dünyadan çevrimiçi dünyaya taşınması düşünüldüğünde, siberetnografide oturarak araştırma yapma, önceden çok zorlu görülmeyen ve çok uygun bulunmayan bir görüntü olmasına karşın, alan araştırmasının en zorlu kısımlarından birini oluşturmaktadır. Farklı isimlerle anılsa ve farklı ontolojik ve etik kaygılarla ele alınsa da, siber kültürün önemli bir parçası haline gelmiş olan DORYO'ların araştırılmasında siberetnografinin oynayacağı rolün büyüklüğü, bugüne kadar yapılmış olan çalışmalarda görülmektedir. Oyun teknolojilerindeki gelişmelerin DORYO'lar üzerinde yaratacağı değişiklikler düşünüldüğünde, çevrimiçi dünyadaki dönüşümlerin etkisiyle kendini hızla yeniden şekillendirebilme özelliğini kazanmış olan siberetnografinin bugünkü haliyle olmasa bile bürüneceği yeni kılıkla takip eden DORYO çalışmalarında yöntemsel olarak merkezde bulunacağı öngörülmektedir. Siberetnografın "oturduğu yerden" antropolojik çalışmalara yapacağı katkı, siber kültür çağında yadsınamaz bir yerde durmaktadır.

Referanslar

Aamoth, D. (2011). "A brief history of Skype". http://techland.time.com/2011/05/10/a-brief-history-of-skype/, Erişim Tarihi 31.07.2012

Akturan, U. (2009). "A review of cyberethnographic research: a research technique to analyze virtual consumer communities" Boğaziçi Journal, 23 (1-2): 1-18.

An epic anniversary (2012). http://eu.blizzard.com/en-gb/company/about/b20/, Erişim Tarihi 31.07.2012.

Atasoy, B. (2012). "Diablo III 15 Mayıs'ta çıkıyor". http://sosyalmedya.co/Diablo-3-cikiyor/, Erişim Tarihi 09.05.2012

Diablo III becomes fastest-selling PC game ever. (2012). http://eu.blizzard.com/en-gb/, Erişim Tarihi 25.05.2012

Blockbuster MMORPG took 4 years and 40 billion won to develop. (2012). http://bluehole.net/english/games/tera.html, Erişim Tarihi 25.05.2012

Boone, G. W. (2008). "Ethnography and game spaces: examining sociality in game worlds". http://pactlab-dev.spcomm.uiuc.edu, Erişim Tarihi 09.05.2012

Catterall, M., and Maclaran, P. (2001). "Researching consumers in virtual worlds: a cyberspace odyssey", Journal of Consumer Behaviour, 1 (3): 228-237.

Chen, M. G. (2009). "Communication, coordination, and camaraderie in World of Warcraft" Games and Culture, 4 (1): 47-73.

Chen, V. H. H. and Duh, H. B. L. (2007). "Understanding social interaction in World of Warcraft" Proceedings of the International Conference on Advances in computer entertainment technology , New York: ACM. pp. 21-24

Ersöz Karakulakoğlu, S. (2010). "Siberkültürü araştırmak". Marmara Üniversitesi İletişim Fakültesi Yeni İletişim Ortamları ve Etkileşim Uluslararası Konferansı Bildirileri. M. G. Nalbant ve T. Kara (ed.), İstanbul: Mega Basım, s.190-194

Escobar, A., Hess, D., Licha, I., Sibley, W., Strathern, M., and Sutz, J. (1994). "Welcome to Cyberia: notes on the anthropology of cyberculture [yorumlar ve cevapla birlikte]" Current Anthropology, 35 (3): 211-231.

Fox, N., and Roberts, C. (1999). "GPs in cyberspace: the sociology of a 'virtual community'" The Sociological Review, 47 (4): 643-671.

Golub, A. (2010). "Being in the World (of Warcraft): raiding, realism, and knowledge production in a massively multiplayer online game" Anthopological Quarterly, 83 (1): 17-46.

Gray, C. H., and Driscoll, M. (1992). "What's real about virtual reality? Anthropology of, and in, cyberspace" Visual Anthropology Review, 8 (2): 39-49.

Guimarães, M. J. L. (2005). "Doing anthropology in cyberspace: fieldwork boundaries and social environments." Virtual Methods: Issues in Social Research on the internet. C. Hine (ed.), Oxford: Berg Publishers, pp. 141-156

Harrelson, D. (2006). "Minions of the Night: Ethnography of a World of Warcraft guild". http://www.webchica.com/papers/guild-ethno.pdf, Erişim Tarihi 09.05.2012

Hine, C. (2000). Virtual Ethnography. Londra: Sage.

Jones, S. (ed.) (1999). Doing internet Research: critical issues and methods for examining the Net. Londra: Sage.

Kozinets, R. V. (1997). ""I want to believe": a netnography of The X-Philes' subculture of consumption" Advances in Consumer Research, 24: 470-475.

Kozinets, R. V. (2002). "The field behind the screen: using netnography for marketing research in online communities" Journal of Marketing Research, 39: 61-72.

Kurt, A. (2012). "TERA: İzlenim". http://www.trgamer.com/Yazi/tera/1/2972.trg, Erişim Tarihi 25.05.2012

Lange, P. (2007). "Collecting data and losing control: how studying video blogging challenges human subjects frameworks" Association for internet Researchers konferansında sunulan bildiri, 20 Ekim 2007, Vancouver, Kanada.

Lindtner, S., Nardi, B., Wang, Y., Mainwaring, S., Jing, H., and Liang, W. (2008). "A hybrid cultural ecology: World of Warcraft in China" Proceedings of the 2008 ACM conference on Computer supported cooperative work. New York: ACM. pp. 371-382

Mullingan, J., and Patrovsky, B. (2003). Developing Online Games: An Insider's Guide. Indianapolis: New Riders.

Radcliffe-Brown, A. R. (1951). "The comparative method in social anthropology" The Journal of the Royal Anthropological Institute of Great Britain and Ireland, 81 (1/2): 15-22.

Robinson, L., and Schulz, J. (2009). "New avenues for sociological inquiry: evolving forms of ethnographic practice" Sociology, 43 (4): 685-698.

Safko, L., and Brake, D. K. (2009). The Social Media Bible: Tactics, Tools, and Strategies for Business Success. Hoboken, N. J.: John Wiley & Sons.

Skeat, W. W. (1993). The Concise Dictionary of English Etymology. Kent: Wordsworth.

Taylor, N. (2008). Periscopic play: re-positioning "the field" in MMO studies, Loading…, 2 (3), Makale: 1. http://www.synergiescanada.org/journals/bcn/loading/4, Erişim Tarihi 09. 05.2012

Teli, M., Pisanu, F., and Hakken, D. (2007). "The internet as a library-of-people: for a cyberethnography of online groups" Forum: Qualitative Sozialforschung, 8 (3), Makale: 33. http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/issue/view/8, Erişim Tarihi 09.05.2012

Van der Spa, M. (2004). "Cyber-communities: idle talk of inspirational interaction?" Educational Technology Research and Development, 52 (2): 97-105.

Warner, F. (2009). "Ethical considerations for digital fieldwork: cyberethnography and IRBs" Anthropology News, 50 (6): 27.

Williams, D. (2006). "Why game studies now? Gamers don't bowl alone" Games and Culture, 1 (1): 13-16.

Yeniova, G. (2012). "Oynamayı seviyoruz/We love to play" Pegasus Magazine, Nisan, s.140-152.

Özet

"Oturduğu Yerden Antropoloji": Doryo'larda Siberetnografiyi Düşünmek

Bilgisayarların, internetin ve cep telefonlarının gündelik pratiklerimize dâhil olmasını takiben bilişim teknolojilerinin hayatımızda kapladığı yer her geçen gün artmış ve siber kültür ifadesiyle tanımlanan yeni bir kültür oluşturmuştur. Web 2.0, akıllı telefonlar ve sosyal medya gibi farklı kollardan beslenerek sürekli bir değişim halinde bulunan bu kültürün bileşenlerini ve dinamiklerini anlayabilmek için etnografik yöntemlerden temellenerek gelişen ve araştırma alanını yeniden tanımlayan siberetnografi, bazı geleneksel araştırmacılar tarafından yeterince etnografik bulunmamış olmasına karşın, teknolojiyle iç içe olması kaçınılmaz hale gelen araştırmacıların benimsemeye devam ettiği bir araştırma yöntemi olarak literatürde kendine yer bulmaktadır. Bu çalışma, siberetnografinin sosyal araştırmalara getirdiği yenilikleri ve sosyal araştırmacıya katması öngörülen deneyimleri devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunları (DORYO-*massively multiplayer online role-playing games-MMORPG*) üzerinden ele almaktadır. Siber kültürün önemli bir parçası olarak video oyunlarından çok oyunculu konsol oyunlarına ve DORYO'lara doğru yaşanan gelişim, bilgisayar oyunu olgusunu bireysel -ve oyunlara yönelik olumsuz algıya bakılırsa antisosyal- bir eylem olmaktan çıkarıp pek çok insanın etkileşim halinde olduğu toplumsal bir olguya dönüştürmüştür. Söz konusu oyunlar kendi alt kültürünü ve jargonunu oluşturmuştur. Başarılı olabilmek ve üst seviyelere doğru ilerleyebilmek için oyundaki diğer karakterlerle iletişim ve dayanışma halinde olmayı gerektiren bu oyunlar, karakterleri yöneten oyuncuların da hem oyun içinde hem de oyun dışında iletişim halinde olmasını sağlayan bir yapıya sahiptir. Çalışmada DORYO'ların siberetnografisi için öneriler sunulmaktadır.

Anahtar sözcükler: siberetnografi, DORYO, metodoloji, oyun araştırmaları, çevrimiçi dünya

Abstract

"Armchair Anthropology": Thinking of Cyberethnography in MMORPGs

Following the entrance of computers, the internet and cell phones to our everyday practices, information technologies kept on occupying more and more space in our lives and have formed what can be defined as cyber culture. For understanding the components and dynamics of this culture, which is under constant change through different branches like web 2.0, smart phones and social media, cyberethnography has emerged as a new research methodology, taking its roots from ethnographic methods and redefining the field. Although it was not found ethnographic enough by some traditional researchers, cyberethnography finds room for itself in the literature by being embraced by researchers of cyber culture, who inevitably keep in touch with technology. This paper takes cyberethnography through massively

multiplayer online role-playing games (MMORPG) in terms of the innovations it brings to social research and the experience it provides to the social researcher. The change from video games towards console games and MMORPG as an important part of cyber culture, turns the phenomenon of computer games from being an individual-and antisocial concerning the negative perceptions towards games-act into a social phenomenon in which many people are interacting with each other. These games have formed their own jargon and sub-culture. These games not only force the character in the game to have communication with other characters in solidarity for being successful and going towards upper levels but they also have a structure providing players with communication inside and outside the game. This paper has suggestions for the cyberethnography of MMORPGs.

Keywords: cyberethnography, MMORPG, methodology, game research, online world