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

# SİBER KÜLTÜR VE SOSYAL OYUNLAR: KARŞILAŞTIRMALI ÖRNEKLERLE SOSYAL OYUN DENEYİMİ ÜZERİNE BİR ÇÖZÜMLEME

**Göknur (Bostancı) Ege***

Siber kültür, bilgi ve iletişim teknolojilerinin ortaya çıkardığı kültürel dönüşümün sonucudur. Siber kültür, bilgisayar âleminin kültürüdür. Siber kültür siber uzay olarak adlandırılan ve bilgisayar ağlarının mümkün kıldığı, sosyal etkileşim mekânlarının kültürüdür. Rheingold (1993), milyonlarca insanı kendisine çeken, bilgisayar bağlantılı ve bağımlılık yaratan kültürlerin varlığına dikkatimizi çekerken, Bell'e göre siber kültür ve siber uzay kavramlarının birbirinden ayrılması yanlıştır. Çünkü siber uzay, aslında her zaman siber kültür demektir ve siber uzayı kültürel bağlamından ayırmak mümkün değildir (Bell, 2001).

Mekân ve zaman sınırlarına tabi olan yüz yüze iletişim, aynı zamanda yaş, biyolojik cinsiyet, ırk gibi birçok sosyal faktöre göre kategorize edilmiştir ve bu iletişim şekli bireylerin bu kategorilerinden kolayca kurtulmalarına izin vermez. İnternet üzerindeki metne dayalı iletişimler ise bütün bu cisimsel sınırlardan bağımsız bir sosyal deneyimi olanaklı kılar. Sözgelimi siber uzayda birey cinsiyetini olduğundan farklı gösterebilir ya da belirsiz olmasını tercih edebilir (Roberts ve Parks, 2001:266). Coğrafi sınırlardan ve fiziki

* Yrd. Doç. Dr., Ege Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü

engellerden sıyrılarak bir kişinin, oturduğu yerden kalmaksızın, başta sosyal etkileşim olmak üzere pek çok ihtiyacını internet üzerinde karşılayabilmesi, çok sayıda bireyin siber uzayda uzun zamanlar geçirmesi ile sonuçlanmaktadır. Sosyal oyunlar (*Social Games)*, bireyleri siber kültürün coğrafyasını oluşturan siber uzaya çeken en önemli ilgi alanlarından birini oluşturmaktadır. Bilgisayar oyunları, ticari bilgisayarların yaygınlaştığı ilk dönemlerden bu yana geniş kitlelerin ilgi alanını oluşturmuştur. Ancak bilgisayar ağlarının yaygınlaşması, oyuncuların bilgisayara karşı değil, birbirleriyle ve birlikte oyun oynadığı bir sosyal oyun (*Social Gaming)* deneyimini de beraberinde getirmiştir.

Sadece bilgisayar oyunlarının doğasını değil, bilgisayar oyunculuğunun çehresini de değiştiren internet, sosyal bağlamın oyun kültürüne daha fazla nüfuz etmesinde kuşkusuz önemli rol oynamıştır. Sosyal oyunlar, bilgisayar oyuncuları arasında iletişime, paylaşıma, dayanışma ve topluluk duygusuna olanak vermesi itibarıyla başta sosyoloji olmak üzere, pek çok sosyal disiplinin ilgi alanına giren bir olgudur. Bu çerçevede *Facebook/Farmville* (2009) örneğinde olduğu gibi sosyal paylaşım sitesi oyunlarından, *World of Warcraft* (2004), *Everquest* (1999), *Age of Conan* (2008) örneklerinde olduğu gibi 'Çok Oyunculu *Online* Rol Oynama Oyunları'na (*MMORPGs*) kadar geniş bir yelpazede ele alınabilecek bir sosyal deneyim söz konusudur.

Sosyal oyunların bu çeşitliliği içerisinde farklı oyun türlerini aynı çatı altında toplayan üç önemli nitelik dikkat çekicidir. Bu özellikler, sosyal bilgisayar oyunlarının genel olarak:

1. Oyuncular arasında bağlantıyı sağlayan bir bilgisayar ağına gereksinim duymaları
2. Çok büyük kullanıcı kitlelerini bünyelerinde barındırabilme potansiyeli
3. Sundukları oyun oynama deneyiminin, oyun hedeflerine ulaşmanın yanı sıra ve onun ötesinde büyük ölçüde sosyal bir paylaşım deneyimini de içeriyor olmasıdır.

Birinci nitelik internete ve dolayısı ile iletişim ve sosyal etkileşime, ikinci nitelik sosyal oyunların yaygın etkisi ve önemine, üçüncü nitelik ise bu oyunların sosyal ve kültürel bağlamına işaret eder. Eğer bir oyun bilgisayara karşı değil, başka oyuncular ile oynanıyor ise sosyal etkileşim ve ilişkiler devreye gitmektedir. internet üzerindeki en basit bir *tavla* ya da *okey* oyununda bile, oyun penceresinin altında akan bir sohbet penceresinin mevcut oluşu, iletişim, sosyal etkileşim ve sosyal ilişkiler açısından bütün bu oyunların nasıl bir sosyal ortam oluşturduklarına ilişkin bir fikir vermektedir.

Bütün bu nedenlerden ötürü sosyal bir olgu olduğu konusunda şüphe olmayan sosyal oyun fenomeni, pek çok sosyal meseleyi gündeme getirmektedir. Bu oyunların çocuklar üzerindeki etkileri, şiddet, oyun bağımlığı gibi psikolojik, bilgisayar oyunları endüstrisi ve oyunların ticari boyutu gibi ekonomik, bu oyunlar içerisinde ve/veya bu oyunlarla bağlantılı olarak işlenen suçlar, telif hakkı sorunları, oyun hesabı/karakter çalma, oyun hırsızlıkları gibi hukuksal ve bütün bunların toplumsal yansımaları, bu ortamlarda süregiden sosyal ilişki ve etkileşimler gibi sosyolojik meseleler çeşitli disiplinlerden araştırmacıların ilgi alanına girmiştir. Bunların yanı sıra sosyal oyun konusunun kendi içinde taşıdığı ve henüz çözümlenememiş meseleler vardır. Örneğin, bilgisayar oyunlarının çocukların ve erkeklerin alanı olarak görülmesi gibi bazı önyargıların mevcudiyeti bunlardan biridir. Y kuşağı olarak adlandırılan, bilgisayar teknolojisi ve bilgisayar oyunları ile büyümüş (Tapscott, 1997;

Leung, 2003) ve bugün artık orta yaşlarında olup, halen oyun oynamayı sürdüren oyuncuların giderek yaşlanmalarına rağmen bu alışkanlıklarını pek de terk edecekmiş gibi görünmedikleri de kadın bilgisayar oyuncularının varlığı da göz ardı edilmektedir.

Öte yandan sosyal oyunlar, bilgisayar oyunları pazarının önemli bir bölümünü oluşturmaktadır. Bilgisayar oyununu satın aldığınız ve daha sonra belirli bir aylık ücret ödeyerek oyun oynamayı sürdürebildiğiniz oyunlar dikkate alındığında, bir oyun firması açısından ürünün kâr getirme potansiyeli görünür ve açıktır. Örneğin bir *Warcraft* oyuncusu önce oyunu satın almak için bir ücret öder ve daha sonra oyunu oynayabilmek için her ay *Blizzard* *firmasına belirli bir aidat ödemeye devam eder. Bununla da kalmaz her ek paket yayınlandığında o paketleri satın almak için de belirli bir ücret öder. 11 milyonun üzerinde kullanıcısı olan böylesi bir oyunun önemli bir gelir ve kâr alanı oluşturduğu açıktır.

Ücretsiz gibi görünen sosyal oyunlarda durum çok farklı değildir. Çok yaygın kullanılan bir sosyal paylaşım sitesi olan *Facebook* üzerinde, kullanıcı sayısı 12 milyonun üzerinde olan en az sekiz oyun mevcuttur. Bunların başında *Farmville* gelmektedir. Sosyal paylaşım sitesi oyunları görünürde ücretsizdir. Ancak bu oyunlar sosyal paylaşım sitesinin kullanılma sıklığı ve sayısını artırarak sitenin reklam gelirlerine katkı sağlamak ve bir kâr alanı oluşturmakla kalmayıp, bazı sanal malların satın alınabilmesi için sanal oyun parasının reel para karşılığı satışı ile oyun firmasına önemli bir gelir sağlamaktadır. Bir *Farmville* oyuncusu, daha hızlı düzey (*level*) atlayabilmek, çiftliğini daha çok ve hızlı geliştirmek istiyor ya da belirli bir dekor, ürün, hayvan veya ağacı çiftliğinde görmek istiyorsa sadece ve sadece *level* atlamak suretiyle ya da reel para karşılığı elde edilebilen *Farmville* parasını, oyunun üretici firması olan *Zynga*'dan satın alma yolunu seçebilmektedir. Ayrıca *Farmville* parası sadece her *level* da bir birim elde edilebilmektedir. 20 düzey (*level*) bir oyuncunun elinde hiç harcamadıysa sadece 20 birim *Farmville* parası olacaktır ve bu para çok fazla bir şey almaya yeterli değildir. Dahası, 'Çok Oyunculu *Online* Oyunlarda' (*MPOG*) oyun içi ekonomi de zaman zaman reel bir ekonomiye dönüşebilmektedir. İllegal bir uygulama olmasına rağmen *Warcraft* para birimi olan altını oyun içerisinde üretip oyun parasına ihtiyaç duyanlara satan kişi ve kuruluşların varlığı, oyuncuların belirli bir düzeye gelmiş bir karakteri satışa çıkarmaları gibi örnekler bunun göstergeleridir.

Genel olarak bilgisayar oyunlarının ve özelde sosyal oyunların çocuklar üzerinde etkileri meselesi ise oldukça tartışmalı bir alandır. Öncelikle bilgisayar oyunlarının çocuklara yönelik olduğu ve yetişkinlerin bilgisayar oyunlarıyla ilgilenmediği doğru değildir. Ancak oyunlara konulan yaş sınırlamalarına rağmen, çocukların yaşlarına uygun olmayan oyunları oynayabiliyor oldukları görülmektedir. Çocuklar bu ortamlarda yaşıtlarının yanı sıra yetişkinlerle bir arada bulunabilmektedirler. Reel yaşamda çocuk olarak değerlendirilen bireyin, bu ortamda yaşına göre değil, oyun başarısına göre değerlendiriliyor ve bu nedenle yaşça büyük olanlardan daha yüksek bir statü elde edebiliyor olması gibi faktörler, çocuklar için oyun deneyiminin anlamını değiştirebilmektedir ve çocuğun sağlıklı bir birey olarak gelişimi üzerinde olumsuz etki yaratabilmektedir.

---

* 1991 yılında Silicon & Synapse adıyla kurulan, 1994 yılında Blizzard Entertainment Inc adını alan, *Warcraft, Diablo, World of Warcraft, Starcraft* gibi oyunları geliştiren ve yayınlayan oyun firmasıdır.

Bilgisayar oyunlarının çocuğun ruhsal ve bedensel gelişimi ve reel sosyal ilişkileri üzerinde olumsuz etkileri olduğu ve oyunların bu çocukları asosyal, içine kapanık ve şiddet eğilimli, bireylere dönüştürdüğü konusunda yaygın bir inanç söz konusudur. Ancak bu olumsuz etkilerin ortaya çıkışı, çocuğun yaşına uygun bir oyunu oynayıp oynamadığıyla ve oyun oynamak için günlük yaşamının ne kadarını ayırıyor olduğuyla oldukça ilişkilidir. Bilgisayar oyunu bağımlılığı, esas itibarıyla çocuklar için olduğu kadar, yetişkin oyuncular için de bir risktir. Bilgisayar oyunlarının çocuğun yaşına uygun olması ve aşırı zaman ayrılmaması halinde çocuğun, zekâ gelişimi, karar verme becerisi yanında, takım çalışması, işbirliği dayanışma ve sorumluluk duygularını kazanabilmesi üzerinde olumlu etkileri olabileceğinin de yadsınmaması gerekir.

Nitekim genel olarak bilgisayar oyunlarının eğitimde kullanılması üzerine yapılan çalışmaların yanı sıra özellikle eğitimde çok kullanıcılı oyunlardan yararlanılması konusundaki görüş ve çalışmalar da eğitim ve bu oyunlar arasındaki ilişkiye dikkatlerimizi çekmektedir (Jenkins ve Squire, 2003; Susaeta vd. 2010; Riegle ve Wes ley, 2006). Oyunun çocuğun yaşını ve gelişimini dikkate almaksızın seçilmesi, bilgisayar oyunlarının çocuğun hayatının büyük bir bölümünü işgal etmeye başlaması gibi koşulların var olup olmadığı bu değerlendirmede büyük önem taşır.

Sosyal oyunlara sosyal ilişki etkileşim ve sanal topluluklar çerçevesinde bakıldığında ise, bu oyunları diğer bilgisayar oyunlarından ayıran en temel özelliklerden biri olan sosyal bağlam açıkça görülür. Bir sosyal bilgisayar oyunu oynayan birey için yaşadığı deneyim, bilgisayar oyunu oynamanın ötesinde bir anlam ifade etmektedir. İster bir sosyal paylaşım sitesinde oynanan bir oyundan bahsediyor olalım ister *online* bir tahta oyunu ya da ister çok daha kompleks bir Çok Oyunculu Oyundan bahsediyor olalım, herhangi bir sosyal oyunda, oyuncuların karşılıklı sosyal ilişki ve etkileşimi oyun deneyiminin vazgeçilmez unsurlarından biridir.

Bu ilişki ve etkileşimler işbirliği, dayanışmanın yanı sıra rekabet ilişkilerini de içermektedir. Sosyal paylaşım sitesi oyunu olan *Farmville* de işbirliği ve dayanışmanın karşılıklı gönderilen hediyelerle, birbirlerinin çiftliklerini ziyaret ederek yardım etmek suretiyle ya da değerli ürün ağaç ya da hayvan gibi materyalleri sadece belirli kişilerin görebileceği şekilde sınırlandırarak duvarında yayınlamak suretiyle gerçekleştirildiği görülür. Böylece oyuncu değerli sanal malları kendisine yardımcı olan komşularıyla paylaşmaktadır ve yardımcı olmayan komşularını devre dışı bırakmış olmaktadır. Bu oyunlar bir sosyal paylaşım sitesi üzerinde ve zaten arkadaş olan insanlar arasında oynanıyor gibi görünse de aslında, *Farmville* komşuluğu amaçlı, yeni arkadaşlıkların geliştiği de görülmektedir. Hatta *Zynga'*nın eklediği komşu arama özelliği ile Facebook arkadaşı olmayanların komşu olabilmeleri ve dolayısıyla birbirleriyle tanışıp iletişim kurabilmelerinin daha da kolaylaştırıldığı söylenebilir.

Bu tarz oyunların mücadele ve rekabet içermiyor gibi görünmesine karşın oyuncuların çiftliklerini birbirleriyle kıyasladıkları ve bazı yeni sanal mallara erişmede birbirleriyle yarıştıkları görülmektedir ki bu durum oyun içerisindeki rekabete işaret eder. Çok Oyunculu Oyunların çoğunda ise hem işbirliği ve paylaşım hem de rekabet ve mücadele ilişkileri oyunun doğasında vardır. Öte yandan "*Questing"* olarak adlandırılan oyun içi görev yerine getirme mekaniğinin yavaş yavaş *Farmville* gibi oyunlar içerisine de dâhil edildiği görülmektedir.

Çok Oyunculu Oyunlarda olduğu gibi oyuncular belirli ödül ve puanlara erişmek için bu görevleri yerine getirmektedir. Sosyal paylaşım sitesi oyunlarına, çok kullanıcı oyunların oyun mekaniğini içinde taşıyan *Indiana Jones* (2011) gibi oyunların eklenmeye başlaması da bu değerlendirme açısından dikkate değerdir.

Çok Oyunculu Oyunlarda ise sosyal ilişki ve etkileşim için çok sayıda ortam söz konusudur ve bu oyunların sosyal mekânı oyun içi ile sınırlı olmayıp oyun loncalarının web siteleri, oyunla ilgili çeşitli *blog*'lar gibi çeşitli web ortamları üzerinde devam etmektedir. Örneğin *Warcraft*'ı üreten *Blizzard* firmasının kendisinin de oyuncuları bir araya getiren böyle bir tartışma sayfası vardır. Bu ilişkiler sadece internet ortamı ile de sınırlı kalmamakta, oyuncular reel ortam ve mekânlarda bir araya gelerek toplantılar konferanslar ve partiler düzenleyebilmektedir (Ege ve Koullapis, 2009).

İnternetin eşitlikçi bir görünüme sahip olduğu ve sosyal hiyerarşileri ve güç ilişkilerini ortadan kaldırdığı internet literatüründe yaygın bir tema olsa da siber uzayda hiyerarşiler mevcuttur (Dahlberg, 2001). Oyun kültürü içinde de gördüğümüz gibi siber kültür reel yaşamın birtakım hiyerarşilerini ortadan kaldırırken kendine özgü yeni hiyerarşik yapıları da üretmiştir. *MMORPG* olarak adlandırılan çok kullanıcı oyunların çoğu "*guild"* adı verilen yapılanmaları içermektedir. Oyun loncaları ya da klanları (*guild*) üyelerin oyun hedeflerine ulaşmak için birlikte hareket etmeleri ve takım çalışması gibi maksatlarla kurulan organizasyondur. Lonca ya da klanların; liderler, yöneticiler, *"raid"* adı verilen ve ekip olarak yenilmesi güç oyun elemanlarıyla yapılan mücadelelerde geresinim duyulan kapasite ve beceriye sahip "*raid"* liderleri ve *raider*'lar, sıradan üyeler ve en altta deneme aşamasındaki yeni üyelerin yer aldığı, genel bir hiyerarşik yapısı vardır.

Oyuncuların oyun başarısı iyi bir loncada yer almakla, öte yandan bir lonca ya da klanın başarısı da iyi oyuncuları toplayabilmiş olmasıyla yakından ilişkilidir. Topluluğa giriş her zaman kolay bir süreç değildir çok başarılı loncalara giriş oldukça zor prosedürleri içerebilmektedir. Adeta bir işe başvurur gibi doldurulan başvuru formu, yöneticilerce incelenmekte, başvuran oyuncu ile yapılan görüşmelerde oyuncunun oyun karakterinin iyi zırh ve silahlarla donatılmış olup olmadığı, oyuncunun geçmiş oyun deneyimi, oyun karakterinin sınıfı ve ırkı ve takım çalışmasında yerine getirebileceği rol gibi pek çok ölçüt incelenmektedir. Bütün bunların yanı sıra oyuncunun daha önceki loncasından neden ayrıldığının sorgulanmasına kadar detaylı bir değerlendirme yapılmakta, ancak bu aşama geçildikten sonra oyuncu deneme sürecine alınmaktadır. Oyun klanları sadece oyun başarısı için gereksinim duyulan bir birliği ifade etmemektedir. Aynı zamanda, aidiyet duygusu, takım ruhu gibi bir sosyal toplulukta mevcut olan bazı nosyonları içermekte ve üyeler arasında çok sıkı dostluk ve arkadaşlık ilişkilerinin oluşmasına imkân veren sosyal bir çevre yaratabilmektedirler (Ege ve Koullapis, 2011).

Siber kültürün bir parçası olan oyun kültürünün bünyesinde barındırdığı sosyal bağlam ve sosyal paylaşım özellikle oyun klanları, oyun loncaları (*guilds*) gibi oyunlarla ilgili sanal topluluklar (*virtual communities*) göz önünde bulundurulduğunda bambaşka bir boyut kazanmaktadır. Bu topluluklar sadece "biz" duygusunu teşvik ederek dayanışma ve paylaşıma dayalı bir birliği ifade etmemektedirler. Aynı zamanda "*biz*"in karşısına bir "öteki"ni yerleştirerek rekabete ve hatta bazen husumete dayalı ilişkilere de yol açabilmektedirler.

Bugün bu sanal toplulukların varlığının ve işleyişinin kabileleşmeye dönüş (*retribalization*) olarak adlandırılan bir süreci temsil ettiği tartışılmaktadır (Brignall ve Valey, 2007).

Bilgisayarların bilgisayar ağlarıyla birbirine bağlandığı andan itibaren ve özellikle internetle birlikte genel olarak sosyal ilişki ve etkileşimlere bakış açımız önemli ölçüde değişmiştir. Bir mesajı, sahibinin oraya gitmesinden önce varış noktasına ileten ve ulaşım ve iletişimi birbirinden ayıran telgrafla başlayan iletişim devriminin (Lyon, 1997:70) başta sosyal ilişkilerimiz olmak üzere, eğitim, aile, ekonomi gibi pek çok sosyal kurumu ve zaman ve mekâna ilişkin kavrayışımızı bu kadar değiştireceği muhtemelen beklenmemiştir.

Mekânda yakın olanın sosyal olarak da yakın olduğu ve mekânda yakın olma ile sosyal olarak yakın olma arasında bir bağlantının bulunduğu fikri, bugün artık eskisi kadar geçerli değildir. Sadece bir duvar ötede ve mekânda yakın olan kapı komşularıyla herhangi bir ilişkisi olmayan bireyler, mekânsal olarak uzakta olan başkalarıyla sosyal olarak daha yakın olabilmektedirler. Bir iki gündür oyuna girmemiş bir oyun arkadaşının nerde olduğunu merak eden bir oyuncunun, kapı komşusunun ne iş yaptığından bihaber olması ya da onu merak etmiyor olması şaşırtıcı değildir.

İnternet üzerindeki sosyalliğe olan yönelimin nedeni nedir? Modern toplumun formel ilişkilere dayalı örgütlenmesi içerisinde yalnızlaşan modern bireyin, geleneksel toplumun sıcak ve yüz yüze ilişkilere dayalı kucaklayıcılığına duyduğu özlem mi insanları bu ilişkilere yöneltmektedir? Yoksa internet üzerinde kurulan sosyal bağlar mı reel sosyal bağlara duyulan gereksinimi azaltarak reel sosyal ilişkileri zayıflatmıştır? Bu ve bunun gibi sorular sosyal araştırmacıların zihnini kurcalamaya devam ederken, reel sosyal dünyamıza ait pek çok şeyin her geçen gün daha fazla siber uzaya taşındığına tanık olmaktayız.

Artık gerçek bir insanla yüz yüze sıcak ilişki kurmaksızın çok sayıda gereksinimin bilgisayarlar ve internet yardımıyla karşılanması olanaklıdır Bir bankacıyla muhatap olmadan banka işlemlerinin gerçekleştirilmesi mümkündür. Mahalle bakkalının müşterisinin halini hatırını soran yakınlığı bir yana, hipermarkette çalışan bir kasiyerin "*teşekkür ederiz*" diyen sesini aratan bir alışveriş deneyimi ile tek bir insanla muhatap olmadan çeşitli mal ve hizmetlere erişmek olasıdır.

Özetle, sosyal oyunlar bu değişmelerden bağımsız değerlendirilemez. Sosyal oyunlar sosyal paylaşım siteleri ve internet üzerindeki diğer sosyal ortamlar açıkça bir gereksinime cevap vermektedir: Bu, insanı insan yapan en önemli, özelliklerinden biri olan sosyal olma gereksinimidir…

**Referanslar**

Bell, David, (2001) *Introduction to Cybercultures*, Florence KY:Routledge.

Brignall, Thomas W. and Van Valey Thomas L., (2007) "An Online Community as a New Tribalism: the World of *Warcraft*" *Proceedings of the 40th Annual Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS'07)* IEEE IEEE Computer Society Press

Dahlberg Lincoln, (2001) "Computer-Mediated Communication and The Public Sphere: A Critical Analysis", *Journal of Computer Mediated Communication*, Vol: 1(7) (e-journal: http://jcmc.indiana.edu/vol7/issue1/dahlberg.html Erişim Tarihi 29.07.2012

Ege, Göknur and Nicholas Koullapis. (2011) "The Social Context of Online Gaming:An Analysis on the Social Relations among "Warcraft" Players" *Sosyoloji Dergisi*, Sayı 25, s.19-38.

Ege, Göknur and Nicholas Koullapis. (2009) "Social Nature of Time and Space in Online Games: Designing Fantastic Social Worlds" *The Real and The Virtual: Critical Issues in Cybercultures*, D Riha and A.Maj (ed.), Oxford: Interdisciplinary Press, p.109-118

Jenkins Henry and Kurt Squire. (2003) "Harnessing the Power of Games in Education", *Insight*, 1(3): 5-33

Louis, Leung, (2003) 'Impacts of Net-generation Attributes, Seductive Properties of the Internet, and Gratifications-Obtained on Internet Use', *Telematics and Informatics*, 20(2):107–129

Lyon, David, (1997) *Elektronik Göz.* Çev.: Dilek Hattatoğlu, İstanbul:Sarmal Yayınevi.

Rheingold, Howard (1991) *The Virtual Community: Homesteading on the Electronic Frontier* Menlo Park, CA: Addison-Wesley

Riegle Rod and Matejka Wes ley, (2006) "The Learning Guild: MMORPGs as educational environments", paper presented at 22nd annual conference on distance Teaching and Learning, e-proceedings, University of Wisconsin

Roberts D. Lynne and Malcolm Parks (2001) "The Social Geography of Gender Switching in virtual Environments on the Internet" *Virtual Gender*. Eileen Green and Alison Adam (ed.), Routledge, pp. 265-285,

Susaeta, Heinz, Felipe Jimenez, Miguel Nussbaum, Ignacio Gajardo, Juan José Andreu and Marco Villalta (2010) "From MMORPG to a Classroom Multiplayer Presential Role Playing Game", *Educational Technology & Society*, 13 (3):257–269.

Tapscott, Don (1997) *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*, OH:McGraw-Hill Companies, Blacklick

***Özet***

**Siber Kültür ve Sosyal Oyunlar: Karşılaştırmalı Örneklerle Sosyal Oyun Deneyimi Üzerine Bir Çözümleme**

İnternetin bilgisayar oyunu dünyalarının bir parçası haline gelmesi, sadece oyun deneyimini daha sosyal bir şeye dönüştürmek suretiyle değiştirmemiş, aynı zamanda yaygın siber kültürün temel bileşenlerinden biri olarak ele alınabilecek yeni bir *sosyal oyun* kültürünü de ortaya çıkarmıştır. Sosyal, kültürel, psikolojik ve ekonomik boyutları nedeniyle ve *online* oyunların ve bu sanal dünyalara katılanların sayısındaki büyük artışla birlikte, söz konusu oyunlar birçok soruyu beraberinde getirmiş ve çeşitli disiplinlerin ilgi alanına giren meseleler üretmiştir. *Online* bir oyun oynamak sadece oyun oynama deneyimi

değildir aynı zamanda çoğunlukla diğer oyuncularla paylaşılan sosyal bir deneyime de işaret eder. İnternet şüphesiz yaşamlarımızı değiştirmiş, bizlerin etkileşime girme ve iletişim kurma biçimlerimizi derinden etkilemiştir. İnternet kaçınılmaz olarak bilgisayar oyunlarını da etkilemiştir. İnternetin doğası nedeniyle, farklı sosyal grup, kültür ve memleketlerden oyuncuların bir oyun deneyimini paylaşmasına izin veren *online* oyunların üretilmesinin çeşitli sosyal yansımaları olmuştur. Bugün, internet üzerinde oynanan kağıt oyunlarını, tahta oyunlarını sosyal paylaşım sitesi oyunlarını, savaş oyunlarını ve çok sayıda diğer rol oynama oyunlarını da kapsayan, çok çeşitli *online* sosyal oyunlar mevcuttur. Sosyal bir fenomen olarak *online* sosyal oyun deneyimi ve sonuçları üzerine çözümlemeleri içeren bu makalede, çok popüler bir sosyal paylaşım sitesi oyunu ve çok popüler bir Devasa Çok Oyunculu *Online* Rol oynama Oyunundan (MMORPG) karşılaştırmalı örneklere yer verilmiştir.

**Anahtar kelimeler:** Siber kültür, Siber uzay, Sosyal Oyun Deneyimi, MMORPG, Sosyal Paylaşım Siteleri

*Abstract*

**Cyberculture and Social Games: An Analysis on Social Gaming, through Comparative Illustrations**

The integration of Internet into the computer game worlds not only has changed the gaming experience especially by turning it something more social, but it has also created a new type of *social game* culture which can be considered as one of the major components of the extensive cyberculture. Due to their social, cultural, psychological and economic dimensions and with the extensive growth of online games and the increase in the number of players joining these virtual worlds, these games raise many questions and produce several issues that have come into consideration for several disciplines. Playing an online game is not merely a gaming experience but it mostly also refers to a social experience shared with other players. The Internet by all means has changed our lives and influenced deeply the ways we interact and communicate. Internet also inevitably affected the computer games. Due to the nature of the Internet, the creation of online games, which allow players from different social groups, cultures and countries share a gaming experience, has several social repercussions. Today there is a wide range of online social games on the Internet, including multiplayer board games, card games, social network games, war games, and many other role playing games. This paper which includes analyses on online social gaming as a social phenomenon and on its consequences, involves the comparative illustrations of a social networking web game and a Massively Multi-Player Online Role Playing Game (MMORPG) which are vastly popular social games.

**Keywords:** Cyberculture, Cyberspace, Social Gaming, MMORPG, Social Networking Websites.