

Çevrimiçi Bilgisayar Oyunlarının Sanal Ekonomisi

Kerem Ozan Bayraktar

2012

*“Eğer Fordizm sermayenin yeniden üretim döngüsüne tüketimi entegre ettiyse, post-Fordizm de buna iletişimi entegre etmiştir”.*¹

Gelecek yıl çıkacak *Simcity 5*' i bekleye dururken Facebook üzerinden halka açık betası henüz çıkmış olan *Simcity Social*' a ufak bir göz atmak istedim. Facebook oyunlarının kalitesizliğini bilmeme rağmen *Simcity* ismi beni cezbedi. Nitekim oyunun alıştırma bölümünü dahi sürekli karşıma çıkan *“hadi arkadaşlarınızı davet et onlarda oynasın”* tarzındaki iletilerden ötürü oynayamadım. Güvenlik ayarlarından bu gibi oyunların duvarınıza ileti göndermesini engelleyebilmenize rağmen, arkadaş davetlerinin oyunun işlevselliği açısından öneme sahip olduğundan engellenmeleri mümkün değil.

Daha çok arkadaş davetinin daha çok özel bilgi, daha çok özel bilginin ise daha çok özelleştirilmiş reklam olduğunu hepimiz iyi biliyoruz. “Ticari” sosyal ağlarda arkadaş sadece para demek. Burada biçimlenen “bedava” oyunlarda oyun estetiğinden söz etmek pek mümkün değil çünkü hepsi bildik taktikleri, aynı arayüzleri ve aynı senaryoyu benimsiyor.

Video oyunu tasarımcısı ve teoristi Ian Bogost sosyal ağlar üzerinden oynanan oyunların sembolü haline gelen *Farmville*' in paradosini 2010 yılında *CowClicker* ile gerçekleştirmişti. Sadece ineklere tıklayıp *premium* inekleri açtığımız bu “aptal” oyun, trajikomik bir biçimde gerçekten onbinlerce kişi tarafından oynandı ve Bogost buradan gelir bile elde etti.

Tarayıcı tabanlı oyunlar bir yana dursun, son zamanlarda klasik tarzlardaki oyunların büyük bir bölümü de internet bağlantısı gerektiriyor. İnternet hızının

¹ Maurizio Lazzarato'nun gayri maddi emek kavramı bu tip durumları çok iyi açıklıyor. Gayri maddi emek, metanın kültürel içeriğini üreten etkinlik bakımından, normalde iş olarak kabul edilmeyen bir dizi etkinliği içerir; diğer bir deyişle kültürel ve sanatsal standartları, modayı, zevkleri, tüketici normlarını ve daha stratejik olarak kamuoyunu belirlemeye ve kurmaya yönelik etkinlikleri.

Otonomistlerin bu konudaki kapsamlı görüşleri için bkz. Antonio Negri, Maurizio Lazzarato ve diğerleri. İtalya'da Radikal Düşünce ve Kurucu Politika, Türkçesi: Selen Göbelez, İstanbul: Otonom Yayıncılık, 2005. Antonio Negri. İmparatorluktaki Hareketler Geçişler ve Görünümler, Türkçesi: Kemal Atakay, İstanbul: Otonom Yayıncılık, 2006.

artmış olması buna teknik olarak büyük kolaylık sağlıyor. Bu durum çoklu oyunculu olmayan oyunlar için dahi geçerli. Firmalar Internet bağlantısını bir şekilde oyunun işleyişine entegre etmeyi başarıyorlar. Bunun oyun firmalarına çok büyük getirisi olduğu açık. Her şeyden önce sunucu tabanlı oyunları kırmanın kolay bir yolu yok gibi görünüyor. Bu nedenle korsanların şu an için tek yapabildiği sahte yeraltı suncuları kurmak ki bu da birçok teknik problemi beraberinde getiriyor. Sonuç olarak çevrimiçi oyunlar, *crack* dönemini gözle görülür bir şekilde sona erdiriyor.

Bu tip oyunların firmalara diğer bir ekonomik getirisi ise sanal paranın gerçek parayla değiş tokuş edilebilmesi. Bu şu demek oluyor: eğer zengin bir oyuncu iseniz oyunun içinde elde edilmesi zor olan ya da uzun zaman alan bir özelliği ya da sanal bir nesneyi, gerçek parayı oyun parasına çevirerek satın alabilirsiniz. Oyun şirketi de satış başı sizden belirli bir komisyon alıyor. Sonuç olarak paranın üstünlüğü, adil olması beklenen oyun dünyasında bile geçerli oluyor. Eğer buna hala oyun diyorsak.



Diablo 3 oyununda açık arttırma

Bugün bazı oyunların arayüzlerindeki açık arttırma evlerinde çok ciddi bir ekonomi dönüyor. Ekonominin olduğu yerde ebetteki kalpazanlık ve emek sömürsü de olacaktır. *Gold farming* terimi oyunun içindeki bir takım sanal nesnelere toplayıp gerçek parayla satmak anlamına geliyor. Bu iş önceleri illegal olarak yürüyordu. Bugün ise oyun firmaları küçük şirketleri aradan çıkarmak için kullanıcının oyunun içinde alışveriş yapabileceği ortamlar tasarlıyorlar.

Çin’de onbinlerce insan oyun oynamayı bir iş olarak yapıyor. 2004 ile 2007’de elde edilen verilere göre bir kişinin aylık kazancı 75\$ ile 250\$ arasında değişiyor ve birçok Çinli için bu bir fabrika işinden elde edebileceğinizden çok daha iyi bir gelir.

Guardian’da çıkan bir haber ise, Çin’de bir hapisanede mahkumlara zorla oyun oynatıldığından söz ediyor. Habere göre yaklaşık 300 mahkum günde 12 saat oyun oynayarak gardiyanlara para kazandırıyor. Bir mahkum:

“Eğer iş kotamı bitiremezsem beni fiziksel olarak cezalandırıyorlardı. Ellerim havada beni ayağa kaldırır ve yatakhaneye döndüğümde plastik borular ile döverlerdi. Gözlerimiz zar zor görünceye kadar oynamaya devam ederdik.”



Çin’de bir *gold-farming* işyeri

Bu durum oyundan ziyade ekonomik adaletsizliğin bir sonucu olarak görülebilir. Fakat oyun firmaları bu konuda gerçekçi çözümler üretmedikçe, bu ortama katkı sağladıklarını düşünmek olasıdır. Sanal parayı gerçek paraya çevirmek fikri net bir biçimde baştan yanlıştı. Bu açıkça oyun olmanın etiğine de aykırı. Oyunun içindeki rekabet olgusunun sapık bir düzeyde işlenmesi de bir diğer önemli unsur.

“WoW (World of Warcraft) daki gold farming hiper-içerilmenin (hyper-subsumption) bir septomudur. Marx (1867) tarafından kullanılan “içerilme” terimi, kapitalizmin geçişli olarak bütün sosyal çevreyi kapsadığı; kendini işyerlerinden kültürün alanlarına doğru genişlettiği; yaşam biçimlerini, tüketim pratiklerini, politik pratikleri ve kişilerarası ilişkileri değiştirdiği; otonomistlerin “sosyal fabrika” (Negri 1991; Vercellone 2007b) dedikleri şeyi yarattığı ve kendisini tamamen biogücün Foucaultcu bir rejimi haline getirdiği durumu anlatmak amacıyla kullanılmıştır. MMO (Çok oyunculu çevrimiçi oyunlar) lar bu işlemi sanal dünyalara taşır. Oyun firmaları tüketici kapitalizminin toplanmış yapılarını, MMO’ ların arkaik rüya dünyalarında tekrarlayarak, sınırlarından taşan bir kar etme dinamiğini ortaya çıkardılar. Hem oyun ekonomilerinin editör kontrolünün hem de bu oyunların bağlı olduğu komünal ortamların istikrarını bozan hayati öneme sahip bir moleküler mikro-ticarileşmenin serbest bırakılmasına izin verdiler. Instead of the military- industrial complex, WoW gives us the Alliance – Horde gold- farming complex”²

Burada aslında oldukça ilginç bir durum da göze çarpmaktadır. Fordizm bir taraftan sanki hala işlemeye devam etmekte sadece şekil değiştirmiş gibi görünmektedir. Fordist sistemde üretim bandı üzerinde çalışan işçiler, herhangi bir yetenek gerektirmeyen, çok temel hareketleri tekrarlayan, sürecin bütününe dair bilgileri olmayan, istenildiği zaman değiştirilmesi mümkün olan birimler halindeydi. Günümüzün kapitalizmi ise sıklıkla homojen ve kitlesel bir yapıdan uzaklaşmış tüketici temelli esnek bir ekonomi olarak görülür. Günümüzün oyunları da bu bağlamda, üretimin merkezileştirildiği, ürünlerin ve kullanıcının çeşitliliğinin göz önünde bulundurulduğu bir yapı üzerinde işliyor gibi görünmektedir.

Üretimin küreselleştiği açıktır fakat hem evindeki zengin oyuncu hem de işçi oyuncu, oyunun niteliğinden ötürü aynı eylemi yaparlar. Çeşitlilik söylemi bir

² Dyer-Witthoford, Nick, and Greig De Peuter. 2009. Games of empire: global capitalism and video games. Minneapolis: University of Minnesota Press.

safsaftadır. Zira zırhınızın kırmızı ya da üzerinde çiçekler olması; kılıcınızın biraz daha iyi kafa kesip kesememesi kullanıcı çeşitliliği filan değildir. Bu *converse* ayakkabısına kendi motifini bastıran genç kızın durumuna benzer. Motif ayakkabının niteliğini değiştirmez. Tıpkı Fordist üretimlerde olduğu gibi özellikle *Hack and Slash* türünde (karşınıza gelen her şeyi sürekli bir biçimde kesip biçtiğiniz) oyunlarda da (yoksa oyunların genelinde değil) herhangi bir yetenek gerektirmeyen, çok temel hareketleri tekrarlayan, sürecin bütününe dair bilgileri olmayan, istenildiği zaman değiştirilmesi mümkün olan birimlere indirgenmiş insanlar söz konusudur. Oyunların içi istenildiği kadar edebi efektlerle ya da sözümona kişiye özgü çeşitliliklerle doldurulsun, oyuncu arayüze aktif olarak müdahale edemediği sürece çeşitlilik bir mit olarak kalacaktır. Arayüzü tasarlayan ise belirli bir ekonominin, ideolojinin ve medya yapılanmasının arkaplanıyla arayüzü tasarlar.

Bu sözünü ettiğim durum, yani oyuncunun oyunun kurallarını esnetebilmesi kısmen de olsa *Simcity 4*'de mevcuttu. *Simcity*'nin aradan 10 yıl geçmesine rağmen halen oynanmasının tek nedeni kalabalık bir oyuncu/tasarımcı kitlesine sahip olması. Yıllardır *Simcity* oyuncularını üçüncü parti yazılımlar aracılığıyla kendi modellerini, kendi kurallarını inşa ediyorlar. *Simcity* bir hobiye dönüşmüş durumda ve bu durum bugün oyunun kendisini oynamaktan daha keyifli bir hale gelmiş görünüyor. Bu kitlenin gayet farkında olan oyunun yapımcısı Maxis, yeni çıkacak olan *Simcity 5*'de benzer bir ortam yaratmayı planlıyor. Nitekim oyuncuların büyük bir bölümü oyunun çevrimiçi olma zorunluluğuna isyan ediyorlar. Yani siz eskiden olduğu gibi olduğu gibi kendi hayal dünyanızla evinizde tek başınıza bir şehir yönetemeyecekseniz, her koşulda başka oyuncularla oynamak zorundasınız. Oyunun yapımcıları bunu *Simcity*'nin bir simülasyon olması gerekçesi ile açıklamaya çalışıyorlar. Onlara göre evinizde tek başınıza yönettiğiniz bir şehir “gerçekçi” değil. Gerçek şehirler birbirine bağlıdır ve birbirlerini etkilerler. Oyunun içine UFO ları koyarken gerçekçiliği pek kafasına takmayanlar, işin içine para girdiğinde nedense simülasyonun bire bir işlemlerini istiyorlar.



Gelecek yıl piyasaya ıkacak olan Simcity 5

Simcity 5'in sanat ynetmeni Ocean Quigley:

“İinde yařadığımız Őehirlerin geniř evreleri ve katıldıkları kresel pazarlar Maxis sunucuları zerinde simle ediliyor. Biz Őehirlerin, kendi alanlarını deęiřtirdikleri, bir dięeriyle etkileřime getikleri ve pazarlarını hareket ettirdikleri temel simlasyonları iřletiyoruz. Őehirlerin yeteneklerini, bir dięeriyle iliřkisini ve daha geniř bir dnyaya etkilerini izliyoruz.”

Burada ciddi bir tehlike mevcut. Simlasyon oyunu ile istatistik ya da simlasyon yazılımını, simlasyon yazılımı ile de simlasyon kuramının kendisini birbirine karıřtırmamak gerek. Burada sanki hepsi i ie gemiř grnyor. Bu planlanan yapıda oyun bir Őehircilik simlasyonudur, fakat oyuncuların ve oyunun toplamı iinde buldukları pazar dhilinde bir oyundan ok bir ekonomi yazılımının aktrleri gibidirler.

Simcity 5'de muhtemelen oyun iin tasarladığımız eřitli  boyutlu modeller ve animasyonlarda byle global bir pazar zerinden alınıp satılacak. Oysaki Simcity

4 oyununu gönüllük esasıyla geliştiren Simtropolis kullanıcıları bir “hediye” kültürü üzerinden iletişime geçiyordu. Amaç oyun oynamaktı para kazanmak değil.

Ekonominin sanallığı borsada üzerinden tartışan düşünürler bu durumu görselerdi nasıl tepki verirlerdi diye merak ediyorum. Zira artık burada neyin oyun neyin ekonomi olduğu belli değil. Ekonomi madde ile olan bağına oldukça keskin bir biçimde kopartmış ve bir oyuna dönüşmüş ya da oyun gerçek olmama fikri ile bağına kopartıp gerçeğe dönüşmüş olabilir. Bu hikâyenin buraya gideceğini bize daha önce anlattıklarında kimilerimiz Filozofun metaforun dozunu fazla kaçırmış olabileceğini ve bilimkurgu yaptığını söylemişti. Biz bugün o bilimkurgunun içinde yaşıyoruz.

KAYNAKLAR

Antonio Negri, Maurizio Lazaratto ve diğerleri. *İtalya’da Radikal Düşünce ve Kurucu Politika*, Türkçesi: Selen Göbelez, İstanbul: Otonom Yayıncılık, 2005.

Antonio Negri. *İmparatorluktaki Hareketler Geçişler ve Görünümler*, Türkçesi: Kemal Atakay, İstanbul: Otonom Yayıncılık, 2006.

Dyer-Witheford, Nick, and Greig De Peuter. 2009. *Games of empire: global capitalism and video games*. Minneapolis: University of Minnesota Press.