

GEEK KÜLTÜRÜ: ÜÇÜNCÜ KARŞIT-KÜLTÜR*

Araştırmacı:

Lars Konzack
Aalborg University
Niels Jernes Vej 14
Aalborg Ø, DK-9220 Denmark
konzack@vrmedialab.dk

Çeviren:

Aydın Can Gür
İstanbul Üniversitesi, İletişim Fakültesi
Y. Lisans Öğrencisi
acgur@hotmail.com
www.konvansiyon.net

ÖZET

Bu makalenin amacı, geek kültürünün ne olduğunu ve oyun kültürünü nasıl etkilediğini incelemektir.

Anahtar Sözcükler: Kültür, Oyunlar, Geekler, Nesiller, Bilgi Toplumu

GİRİŞ

Geek nedir? Nerd nedir? Klasik rol yapma oyunlarından ve LARP topluluklarından, kart oyunlarına ve bilgisayar oyunu topluluklarına geçiş sürecinde bu sorular sıklıkla soruluyor. Acilen bir tanıma ihtiyacımız var. Bu insanların kim olduğunu anlamak zorundayız ve bunun için, bu insanların temsil ettiği kültürü derinlemesine incelemeliyiz.

Wikipedia geek kavramını şöyle tanımlıyor: “Bir geek (giik diye okunur) az bilinen yahut oldukça spesifik bilgi alanlarına ve hayal gücüne, kimi zaman saplantılı biçimde hayran olan kişidir. Geek sözcüğü, nerd sözcüğüyle her zaman aynı anlama gelmeyebilir.” [1]

Bu tanım bizi nerd sözcüğünün anlamını araştırmaya itiyor: “Nerd (nörd diye okunur) stereotipik yahut arketipik bir nitelemedir. Ortalamanın üzerinde bir zekâya sahip olduğu düşünülen ve toplumun geneliyle aynı ilgi alanlarını paylaşmayan kişilere atfen kullanılır. Pek çok insan spora, müziğe, moda, yemeklere vs. ilgi duyabilir. Nerdlerin ilgi alanları genellikle daha ansiklopedik konulara yöneliktir.”

Wikipedia, geek ve nerd kavramları arasındaki farkı ortaya koymak için daha da ayrıntıya giriyor: “Nerd sözcüğü, “ortalamanın üzerinde zekâya” sahip ve ilgi alanları (bilim ya da matematik gibi) toplumun geneline paylaşılmayan kişileri ifade eder. Buna karşılık, bir geek az bilinen yahut oldukça spesifik bilgi alanlarına ve hayal gücüne, kimi zaman saplantılı biçimde hayran olan kişidir.”

Kaynak şöyle devam ediyor: “Buna göre nerd, yüksek zekâ düzeyiyle öne çıkar ve herhangi bir konuya bir diğerinden daha fazla hayranlık duyması beklenmez. Bir “geek” ise belirli konulara bazen saplantılı ölçüde hayranlık duyar ama mutlaka ortalamanın üzerinde zekâya sahip olması gerekmez. Bir geek, bilgisayarlar ya da Uzay Yolu hakkında çok geniş bilgi edinme arzusuna ve motivasyonuna sahipse de yüksek zekâ sahibi olmayabilir. İki kavramın birbirine karıştırılması, genellikle her iki grubun da yüksek zekâ gerektirdiği varsayılan konulara (örneğin bilim ve matematik) ilgi duymasından kaynaklanır. Böylece, matematik ya da bilim alanında bilgi sahibi olmayı saplantı haline getirmiş bir geek, toplum tarafından bir nerd olarak sınıflandırılabilir.”

FNG2006 Etkinliği kapsamında, Preston, İngiltere’de, 26-28 Haziran 2006 tarihinde sunulmuştur.

Metnin orijinaline <http://www.vrmedialab.dk/~konzack/GeekCulture.pdf> adresinden ulaşılabilir.

Gördüğünüz gibi, geek ve nerd kavramları arasındaki fark -şayet bu sözcüklerin anlamları üzerine yürütülen sonu gelmez tartışmalara katılmak arzusu taşıyorsanız- pek de ilgi çekici boyutta değil. Bu makalede, bu iki sözcüğü birbirinden ayırmamayı tercih ediyoruz. Bu nedenle geek kültürü ve nerd kültürü, bir ve aynı kültürel hareket olarak değerlendirilecektir.

Bizim için ilgi çekici olan, bu tanımların geek kültürüne dokunması ama bu kültürün sınırlarını netleştirmemesidir. Ancak söylenenlere bakarak bu akımın entelektüel ve kültürel bir hareket olduğu kanaatine varabiliriz. Bu kültür, Uzay Yolu dizisiyle ilgilidir fakat spora, müziğe, moda, yemeklere pek yakın durmaz. Fazla bilinmeyen ve toplumun geneline paylaşılmayan ilgi alanlarına sahiptir.

Brad King ve John Borland, rol yapma oyunlarının ve Yüzüklerin Efendisi'nin, geek kültürünün merkezinde önemli bir yer tuttuğuna dikkat çekmektedir. [2] Uzay Yolu'nun ya da Yüzüklerin Efendisi'nin bir zamanlar dar bir kitleye hitap ettiğini ancak şimdilerde ana akım bünyesinde bulunduğunu söyleyerek buna itiraz etmek mümkündür. Peki, gerçekte olan nedir?

BİLGİ TOPLUMU NESİLLERİ

Bu soruyu yanıtlayabilmek için geek kültürüne daha geniş açıdan bakmalı ve bu insanları yaratan toplumsal koşulları anlamalıyız. Bizlere sıklıkla bilgi toplumunda yaşadığımız söyleniyor. Peki, bu ne anlama geliyor? Bu makale kapsamında "bilgi toplumu" kavramı, tarım ve sanayiden çok enformasyon ve hizmet alanlarında faaliyet gösteren toplum anlamında kullanılmaktadır. [3] Bu durumu, kişilerin kimliğini ya da bu kimliğin çekirdeğini şekillendiren olgunun, hayatını kazanma biçimi olduğu gerçeğiyle birlikte değerlendirdiğimizde, bilgi toplumunun, üyeleri üzerinde nasıl bir etkiye sahip olduğunu anlamaya başlayabiliriz.

2. Dünya Savaşı'nın ardından, 60'lı ve 70'li yılların Soğuk Savaş atmosferinde, Batı dünyası değişmekteydi. Vatandaşlarının önemli bir bölümü

artık sanayiden ziyade gazetecilik, kütüphanecilik, öğretmenlik ve yöneticilik gibi enformasyon ve hizmet alanlarında çalışmaya başlamıştı. Bu durum, toplumun zihniyetini tıpkı avcı/toplayıcı dönemden tarıma ve oradan sanayiye geçişte olduğu gibi kökten değiştirmekteydi. [3] Çoğunluk artık endüstri işçisi değildi. Buna bağlı olarak insanların değerleri marjinalleşti ve hatta bir ölçüde romantikleşti. Dönemin gençleri sosyalist bir devrimin rüyasını görmekteydi. Yeni nesil, hippie nesli, şimdilerde karşıt-kültür olarak da bilinen kendi değerlerinde ısrar etti. Kültürel ürünler, süreçler ve kimlikler dönüşüm geçirmekteydi.

Karşıt-kültürün estetik içeriği Yüksek Modernizmden Postmodernizm'e geçiş sürecini temsil ediyordu. Bir yanda 20. Yy.ın ilk dönemlerine ait avant-garde müziği, Bauhaus hareketini ve soyut resimleri kullanıyor, diğer yanda çizgi romanları, rock müziği ve yeni dalga bilim-kurgu akımını yaratıyorlardı. Bu yeni yaratılan unsurlar, oldukça heyecan verici ve yaratıcı olmalarına karşın düşük kültür olarak görülüyor, Modern Sanat hareketini tekrarlayan sanatsal denemelerse yüksek kültür olarak değerlendiriliyordu. [4] [5]

Bunun ardından ikinci karşıt-kültür geldi: yuppieler. Bu insanlar modern sanata pek ilgi duymuyorlardı. Çizgi romanlara ve rock müziğe yakın dursalar da bunların değerini yeterince takdir edemiyorlardı. Eski nesillerin Yüksek Modernist sanatı tek gerçek sanat olarak gördüğü bir dünyada, önemli olanın kültürün yüzeyi (imajı) olduğunu söyleyerek yeni bir perspektif geliştirmeye çalıştılar. Bu durumda, çizgi romanlar ve Avant-Garde resimler birleşebilir, birbirine karışabilirdi. Farklı kültürlerin ve farklı estetik anlayışların her alanda bütünleştirilmesini savundular. Bunun da ötesinde, kültüre bakışları büyük ölçüde ticariydi. Kültür ve estetik, yuppieler tarafından etkinlikler kapsamında satılabilir birer ürün olarak görüldüler. Bugün yirmi yaş daha yaşlanmış olmalarına karşın, hala aynı şekilde düşünüyorlar. Yuppie neslinin en tipik kültürel nesnesi elbette müzik videolarıydı. Bu ürünler hem ticari olmaları, hem de yüksek ve popüler kültüre aynı anda dokunabilmeleriyle oldukça elverişliydi. [6] [7]

1960'larda ve 70'lerde doğan yuppieler, bilgi toplumunun dünyaya getirdiği ilk nesildi. Uzun süre okudular ve yetişkin hale geldiklerinde kendilerini medya dünyasının ofislerinde reklamcılık, tasarımcılık, brokerlik, menajerlik, basın danışmanlığı gibi işler yaparken buldular. Onların dünyası bu ve dünyanın geri kalanını bu perspektif üzerinden algılıyorlar. Demek istediğimiz, kültüre ve estetiğe ilişkin algılamalarının somut nedenleri var. Onların dünyasındaki her şey ne kadar para ettiğiyle ölçülüyor. Eğer bir resim bir milyon dolara satılıyorsa değeri bir milyon dolardır. Eğer bir tasarım 9.95 dolara satılmışsa değeri budur. Ne türden bir insan olduğunuzu göstermek için çevrenizi pahalı nesnelere donatmalısınız. Birinin bunları beğenip beğenmemesi kimin umurunda, bunun hiçbir anlamı yok. Zaten hiçbir şeyin anlamı yok ya da dünya, siz onu nasıl algılıyorsanız öyledir. Ne daha fazla, ne daha eksik, önemli olan yalnızca statü ve zenginliktir.

Yuppie nesli, Soğuk Savaş'a bizzat şahit olan son nesildi ve bu durum, aynı yönde olmasa bile hippiler gibi onları da etkiledi. Hippiler silahsızlanmayı savunurken, yuppieler komünist rejimleri devirmekle ilgileniyordu. 1989 yılında Berlin Duvarı'nın yıkılmasıyla birlikte, yuppieler kesin olarak kazandıklarını hissettiler. Kendilerinin haklı ve hippilerin haksız olduğuna hükmettiler. En nihayetinde yuppieler, hippilerin karşıt-kültürüydü.

Bugün hippiler hala ortalıkta. Yuppieler de öyle. Ve bu karşıt-kültürlerin her biri, günümüz kültüründe norma dönüşmüş durumda. Bu eski kültürel trendlerin toplumumuzu ne kadar etkilediğini artık göremiyoruz bile. Normların ta kendileri oldukları için görünmez hale geldiler.

Artık yaşlanmış olan hippiler eğitimle, kamu hizmetleri ve kültürel hayatla ilgili mesleklerde hala çalışıyor. Yaşları ilerlediği için artık hippie gibi görünmüyorlar hatta bazıları, politik görüşlerini de değiştirdiler. Ama çevre, sanat ve daha pek çok konuda konuşurken onların etkisi hala mevcut. Ama bu pek uzun sürmeyebilir çünkü bu nesil, işgücünden emekli olmak üzere.

Diğer yandan, yuppie nesli gücünün hala doruğunda. Onlar da artık pek genç değiller ve kendilerini orta

yaş krizinde buluyorlar. Bir kısmı her zaman hayalini kurduğu işe, otomobile (ya da otomobillere), eve ve eşe sahip. Yine de kendilerini boşlukta hissediyorlar. Peki neden? Nasıl? Belki de statü ve zenginlik dışında hiçbir şeyin önemli olmadığını düşündükleri içindir.

Ama konumuz ne yuppie ne de hippie nesli. Şimdiye dek yalnızca geeklerin içinde yaşadığı kültürel koşulları anlamaya çalıştık. Bu kültürel koşullar hippilerin ve yuppielerin değerleri temelinde kurulmuştu. Elbette günümüzden önce de geekler vardı ancak sayıları az olduğu için etkileri pek güçlü olmuyordu. Mutlak bir azınlıktılar. Ama Batı dünyasında bu durum gitgide değişiyor. 1980'lerde ve 90'larda doğan nesil bilgisayar ve yüksek teknoloji nesli olarak öne çıkıyor. Onlar varlığını hissettiren yeni dünyanın oyuncularını. İşaretler gözlerimizin önünde ve bize düşen onları yorumlamak.

Geek nesli, emekli olan hippilerin yerini alabilecek yaşa geldi. Bu önemli bir durum çünkü bu sayede topluma entelektüel etkilerde bulunabilecek güç alanlarına sahip olacaklar. Onlar hippilerin aksine, medya teknolojileriyle oldukça barışık ve bunların gücünü kullanmaya hazır. Ama bunun da ötesinde, kendi kültürel güçlerini ve ilerlemelerini ortaya koyarken, İnternet'i tıpkı bir çocuk oyuncağı gibi kullanıyorlar.

KÜLTÜREL GEEK

Bu saptamalar bizi geeklerin ne türden bir kültürü temsil ettiğini irdelemeye itiyor. Hatta herhangi bir kültürleri var mı? Daha önce de söylediğimiz gibi geekler Yüzüklerin Efendisi ve Uzay Yolu gibi kurguları seviyorlar. Teknolojiyle organik bağları bulunan geeklerin yüksek teknolojiyi içeren Uzay Yolu'na ilgi duyması şaşırtıcı değil. Diğer bilim-kurgu ürünleri için de aynı şeyi söyleyebiliriz. Ama Yüzüklerin Efendisi'ne duyulan ilginin nedenleri bu kadar açık değil. Geekler Yüzüklerin Efendisi'ni neden seviyor?

Bu soruya bir yanıt, bu dünyadan başka bir dünyaya kaçmak ve gerçekliği arkalarında bırakmak istedikleri yönünde olabilir. Eğer durum buysa, geekler

gerçekliğe dayanamayan kimseler demektir. Ama gerçeklikten kaçmak isteyenlerin, tıpkı hippiler gibi, teknolojiden de uzak durması gerekirdi.

Bir kaçış türü daha var: hapisten kaçış. Bu yönde hareket eden insanlar gerçeklerden kaçmak yerine daha dolu ve anlamlı bir hayata geçiş yapmak istiyorlar. Eğer cevap buysa, Yüzüklerin Efendisi okumanın/izlemenin, daha dolu bir hayata adım atmakta ne gibi bir işlev üstlenebileceğini sormamız gerekir. [8] Bir kere, okumak dışı dönük bir eylem değil. Demek istediğimiz, Yüzüklerin Efendisi okuyarak daha dolu, zengin ve dışı dönük bir hayat edinmek mümkün değildir. Ama Yüzüklerin Efendisi, Silmarillion ve benzer çalışmaları okumak, daha dolu ve içe dönük bir yaşam sunar zira bu kurgularda derin düşüncelere rastlamak mümkündür. Bu oldukça karmaşık, daha da önemlisi keşfetmeye açık, kendi tutarlı iç gerçekliğine sahip ve estetik anlayışlarını yenileyen bir fantazyaya dünyasıdır. [9]

Geekler estetik ve kültüre yeni bir bakış açısı getirmektedir. Dışı dönüklüğe karşı bir tepki hareketidir. Hippilere ve özellikle de yuppielere karşı bir duruştur. Yüzeysellikten çok derinliğe odaklanır. Geekler kendisini yemeklerle, moda, müzikle ve sporla ifade eden gösterişli yuppie yaşam tarzına karşı, bilgi ve deneyim alanlarında yolculuğa çıkmayı tercih ederler. Yine de bazı geekler, Ortaçağ dövüş teknikleri gibi sıra dışı sporlara ilgi duyabilir. [2]

Eğlence olgusuna da asla yabancı değillerdir. Geekler günümüz kültürü üzerindeki en büyük etkileri, oyun kültüründedir. Burada spordan yahut bilgisayarlardaki spor oyunlarından söz etmiyoruz. Söz konusu olan, J.R.R. Tolkien'ın fantastik dünyası Arda, H.P. Lovecraft'ın Cthulhu Mitosu ya da George Lucas'ın Yıldız Savaşları evreni gibi, keşfe açık, kendi iç tutarlılığına ve gerçekliğine sahip kurgu âlemlerdir.

Klasik rol yapma oyunlarından LARP'a, stratejik masaüstü oyunlarından kart oyunlarına ve gelişmiş video oyunlarına değin genişleyen bir yelpazede, geek kültürü eğlence ve derinliği birleştirerek toplumumuzda kültüre ve estetiğe yönelik bakış açılarını değiştirmektedir. Geek kültürü, bir sonraki adımda kendi şiirsel oyun âlemlerini ve anlatı

biçimlerini geliştirerek eğlence ve oyun deneyimini yenileyebilir.

Oyun dünyaları geek kültüründe önemli bir rol oynasa ve yeni estetiğe yapılan en önemli katkı konumunda bulunsa da bu türden kültürel dışavurumları bir bütünlük içinde görmekte yarar var. Bilim-kurgu ve fantazyanın geek kültürünün ifadesindeki yerinden bahsettik. Ancak bu iki türün yanında, korku, aksiyon, macera ve süper kahramanlar da oyunlar, filmler, edebiyat ve farklı estetik ürünlerin geek kültüründeki başlıca konularını oluşturuyor. Geek yaratımlarının ifadesi, neogotikten tutun fütüristik stillere, manga ve Japon çizgi filmlerine değin uzanan geniş bir yelpazede yaşam alanı buluyor. [10]

Şöyle bir fikir oluşabilir: “Eğer bu kültürün içeriği tamamen bu aşağı-sanat ürünlerinden oluşuyorsa pek önem vermek gerekmez. Nasılsa bunların hepsi aynıdır.” Bu düşünceye katılmıyoruz. Geekler (en azından iyi eğitilmiş geekler) her ürünü tüketmezler. Kültürel ürünlerin kalitesinde oldukça seçicidirler. Onlara göre her oyun aynı ölçüde iyi değildir. Filmler, çizgi romanlar, edebiyat ve diğer alanlarda da aynı çizgiyi sürdürürler. Bu açıdan bakıldığında geek kültürü, anti-postmodern bir anlayıştır zira “her şey tüketilebilir” demez.

Tam tersine, bu estetik çabaların ciddiye alınması, titiz eleştiri ve özgün araştırmalarla güçlendirilmesi gerektiğini ifade ederler.

GEEKLERİN KÖKENLERİ

Nasıl oldu da geeklerin sayısı düne kıyasla belirgin ölçüde arttı? İlk olarak toplumsal yapılanmaya bakmak gerek. Batı dünyasında insanlar, işgücüne katılmadan önce tarihte hiç olmadığı kadar uzun süre eğitim görüyorlar. [3] Öğrencilik artık ilk gençlik yıllarında tamamlanan bir süreç değil. Geek nesli 20'li yaşlarının ortalarına hatta daha da sonrasına değin okuyor. Bu yıllar boyunca okula gidiyor ve akademik düşünme biçimlerini öğreniyorlar. Uzmanlaşmaya ve rafine bilgiye hayranlık duyuyorlar. Yani geekleri yaratan şey öncelikle eğitim sistemi.

Ancak bu kadarla kalmıyor. Gazete, radyo ve televizyon gibi kitle iletişim araçları insanları sığ birer medya tüketicisine dönüştürürken, İnternet, içerik geliştirme sürecine katılan insanlar yaratıyor. [12] [13] Herkesten kendi web sitesini yahut blogunu kurması ve İnternet forumlarındaki tartışmalara katılması bekleniyor. İnternet sayesinde kişilerin çeşitli konuları çevrimiçi topluluklarda konuşabilmesi olanağı doğdu. Önceki dönemde topluluklar yerel ölçekte var olurken İnternet, toplulukları küresel ölçüğe taşıdı. İnternet kullanıcıları herhangi bir ilgi alanının derinine inme ve geek kültürüne entegre olma olanağına sahipler. Yani İnternet'in de geekleri yaratan önemli unsurlardan olduğunu söyleyebiliriz.

Geeklerin toplumumuza en önemli etkisi, üretim süreçlerine ilişkin geliştirdikleri yaklaşım olabilir. Hippieler kolektivizmi ön plana çıkarmışlardı. Yuppielerse bireyselleşmeyi. Geekler bu türden bir ikiliğe dahil olmuyorlar. Hem takım halinde hem de bireysel çalışmaya yatkınlar. Onlar için önemli olan, ilgi alanları üzerinde çalışabilmek. Geekler bu alanlarda kendi başlarına çalışmaktan da iş bölümü yapmaktan da keyif alıyorlar. Onlar için önemli olan çalışmaların devam edebilmesi.

Ayrıca toplumun boş vakitleri de arttı. [14] Bu durum, oyun oynamak, kitap okumak, film izlemek, hobilerle ilgilenmek gibi kültürel etkinliklere daha fazla zaman açtı. Bu durum, elbette sportif faaliyetlere de zaman açıyor. Dolayısıyla, boş vakitlerin artmasının geeklerin ortaya çıkması için yeterli olmadığını söylemek zorundayız. Diğer yandan, geek faaliyetlerinin pek çoğu böylece destekleniyor ve İnternet'te geçirilen zamanın da artması, geek topluluklarını besliyor.

Geeklere ilişkin stereotipik temsil, erkek bir karakteri ortaya koyuyor. Ve geek topluluklarının -özellikle programcıların- genellikle yalnızca erkeklerden oluştuğunu görebilirsiniz. Ancak bayanlar arasından da geeklerin çıktığı kesindir. J.K. Rowling tarafından yazılan *Harry Potter* ile Susanna Clarke tarafından yazılan *Jonathan Strange ve Mr. Norell*, kadınların geek kültürüne yaptıkları katkının taze örnekleridir. LARP topluluklarının pek çok katılımcısı kadındır [15] ve Game Grrls, kadınların da video

oyunlarından hoşlandığını kanıtlamıştır. [16] Cosplay (kostümlü oyun) ve fan-fiction gibi geek fenomenlerine baktığımızda erkeklerden çok kadın katılımcılarının olduğunu görebiliriz. [17] [18]

YARATICILIK ve DEĞİŞİM

Geekler inanılmaz ölçüde yaratıcıdır. Geek kültürünü yalnızca tüketmekle yetinmez, ona katkıda bulunmaktan da hoşlanırlar. Bundan özel olarak keyif alırlar. Geekler çizgi roman okumakla kalmaz, kendi çizimlerini de yaparlar. Yalnızca oyun oynamaz, oyun içeriği de üretirler. Machinima yapımları hazırlar, fan-fiction ve blog yazıları yazarlar vs. Fantazy âlemleri ve alternatif tarih çalışmaları geekler arasında oldukça popülerdir çünkü bu hayali âlemler (ya da alt-yaratımlar) açık uçlu olmaları sayesinde kültüre bireysel yahut kolektif katkıda buldukları süreçte onlara bolca malzeme sağlar.

Geek kültürünün merkezi konum edindiği bir topluluk vardır. Bu da elbette oyun tasarımcıları topluluğudur. Bunun bir sonucu olarak, oyun tasarımcıları topluluğunun estetik anlayışı ve dünya algısı, geeklerin düşüncelerini ve değerlerini yansıtır. Bu değerler sistemi, bu oyunlar sayesinde toplumun diğer kesimlerine de geçer ve toplumun kültürü geek kültürüyle yakınlaşacak şekilde dönüşüm geçirir.

Geekler oyun kültürünü bu ölçüde etkilememiş olsaydı video oyunları puzzlelerden, kumardan, spor ve yarış oyunları ile satranç ve monopoly gibi masaüstü oyunlarından ibaret kalabilirdi. Macera yahut rol yapma oyunları ortaya çıkmayabilir, oyun anlatıları hiper metinlerle sınırlanabilirdi. Geeklerin etkisi sayesinde bugünün oyunları farklı kurgulara, farklı anlatılara ve farklı evrenlere ev sahipliği yapıyor. [19]

Brad King ve John Borland da geek kültürü olmadan büyüyen bir oyun pazarı büyük oranda spor oyunlarından oluşur ve para, ün gibi yuppie değerlerini yansıttı diye iddia ediyor. [2] Ancak batı dünyası spor oyunlarını asla spor olarak kabul etmezdi çünkü bu oyunlar beden gelişimine katkıda bulunmuyor. Olsa olsa satrançla karşılaştırılabilirlerdi

ama satrancın bile bedene dayanan bir yanı var. Diğer bir deyişle, Brad King ve John Borland, böyle bir durumda tüm oyunların yalnızca ana akıma hitap edeceğini düşünüyor.

Ancak meseleye karşı açıdan bakmak da doğru olabilir. Daha önce de söylediğimiz gibi, geek kültürü, normları değiştirerek ana akım kültürü dönüştürüyor. Bundan kısa zaman öncesine değin geek olmayan hiç kimse oyuncu karakteri (player character), tecrübe puanı, seviye kazanma ve sağlık puanı (hit point) gibi kavramlardan haberdar değildi. Ama şimdilerde bunlar pek çok insanın bilgisi dâhilinde. Geek kültürü ana akım kültürü dönüştürüyor ve bu daha sadece başlangıç. [20]

ve video oyunları bünyesinde mevzileniyor. Geekler hayali dünyaları keşfetmekten hoşlanıyorlar. Buna bağlı olarak, kendi oyun dünyalarını yaratıyor ve oyun estetiği ile kültürüne önemli katkılarda bulunuyorlar.

Ancak bunun da ötesinde, geek kültürü yalnızca oyun kültürünü değil, kısa zaman öncesine değin sadece geeklerin taşıdığı bazı değerler aracılığıyla genel kültürü ve ideolojileri de etkiliyor. Sonuç olarak geeklerin, hippilerin ve yuppielerin değerlerini reddederek, kişisel ilgi alanlarına ve dışa dönük ifade biçimlerinden ziyade içe dönük faaliyetlere odaklanılmasını talep eden üçüncü karşı-kültür olduğunu söyleyebiliriz.

SONUÇ

Geek kültürü kaynağını bilgi toplumundan alıyor; İnternet'in yanı sıra rol yapma oyunları, LARP, kart

KAYNAKÇA

[1] Wikipedia.

<http://en.wikipedia.org/>.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Geek>.

<http://en.wikipedia.org/wiki/Nerd>.

[2] King, B. and Borland, J. Dungeons and Dreamers: The Rise of Computer Game Culture from Geek to Chic. McGraw-Hill, Emeryville, CA, USA, 2003.

[3] Qvortrup, L. The Hypercomplex Society. Peter Lang Publ. New York, NY, USA, 2003.

[4] Kemp, P. Ungdomsoprørets Filosofi. Vinten Forlag, Denmark, 1972.

[5] Roszak, T. The Making of a Counter-Culture: Reflections on the Technocratic Society and Its Youthful Opposition. University of California Press, Berkeley, CA, USA, 1986.

[6] Schulman, B. J. The Seventies: The Great Shift in American Culture, Society, and Politics. New York City Press. New York, NY, USA, 2001.

[7] Paglia, C. Sex, Art, and American Culture: Essays. Vintage Books. New York, NY, USA, 1992.

[8] Cordova, C. Ringers: Lord of the Fans. Sony Pictures, USA, 2004.

- [9] Tolkien, J. R. R.: *Tree and Leaf*. Unwin Books. London, UK, 1964.
- [10] Feineman, N. *Geek Chic: The Ultimate Guide to Geek Culture*. Gingko Press. Corte Madera, CA, USA, 2005.
- [11] Appignanesi R, Garratt C. *Postmodernism for beginners*. Icon Books, London, UK1995.
- [12] Poster, M. *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*. Polity Press, Cambridge, UK, 1990.
- [13] Castells, M. *The Internet Galaxy – Reflections on the Internet, Bussines, and Society*. Oxford University Press, London, UK, 2001.
- [14] Aguiar, M. and Hurst, E. *Measuring Trends in Leisure: The Allocation of Time over Five Decades*. 2006.
<http://www.bos.frb.org/economic/wp/wp2006/wp0602.pdf>
- [15] Leppälähti, M. *Gender Play? Playing Man and Women in Role-Playing Games*. 2003.
http://www.5thfeminist.lu.se/filer/paper_554.pdf
- [16] Jenkins, H. "Voices from the Combat Zone: Game Grrls Talk Back". In *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. MIT Press, Massachusetts, MA, USA, 1998.
- [17] Cahill, J. *Cosplay Girls: Japan's Live Animation Heroines*. Hampton Press, Cresskill, NJ, USA, 2003.
- [18] Jenkins, H. *Textual Poachers: Television Fans and Participatory Culture*. Routledge, London, UK, 1992.
- [19] Winkler, W. K. "The Bussiness and the Culture of Gaming". In *Gaming as Culture: Essays on Reality, Identity and Experience in Fantasy Games*. McFarland, Jefferson, NC, USA 2006.
- [20] Beck, J. C. and Wade, M. *Got Game: How the Gamer Generation Is Reshaping Bussiness Forever*. Harvard Bussiness School Press, Boston, MA, USA, 2004.