

## Lunaparkların “Pierre Bourdieu Sosyolojisi” Üzerinden Değerlendirilmesi

*Evaluation of Lunaparks on The “Sociology of Pierre Bourdieu”*

**Meryem AKOĞLAN KOZAK\*, Yeşim ARABOĞA\*\***

\* ((Sorumlu Yazar) Prof. Dr., Anadolu Üniversitesi, İşletme Fakültesi, Konaklama İşletmeciliği Bölümü, Yunusemre Kampusu, 26470, Eskişehir.

E-posta: mkozak@anadolu.edu.tr

ORCID: 0000-0003-0577-1843

\*\* Öğr. Gör., Dumlupınar Üniversitesi, Kütahya Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu, Turizm ve Seyahat Hizmetleri Bölümü, 43020, Kütahya.

E-posta: yesim.araboga@dpu.edu.tr

ORCID: 0000-0002-6875-8673

### MAKALE BİLGİLERİ

#### Makale İşlem Bilgileri:

Gönderilme tarihi: 26 Ağustos 2020

Düzeltilme: 10 Ekim 2020

Düzeltilme: 4 Aralık 2020

Kabul: 12 Ocak 2021

#### Anahtar sözcükler: Pierre

Bourdieu'nun sosyolojisi, Lunapark,  
Oyun metaforu.

### ARTICLE INFO

#### Article history:

Submitted: 26 August 2020

Resubmitted: 10 October 2020

Resubmitted: 4 December 2020

Accepted: 12 January 2021

#### Key words: Sociology of Pierre

Bourdieu, Lunaparks, Game metaphor.

### ÖZ

Bir rekreasyon alanı ve sunulan eğlencelerin gerçek hayatı simgeleyen bir oyun olması nedeniyle, bu çalışmada lunaparklar *Pierre Bourdieu'nun sosyolojisi* kapsamında değerlendirilmiştir. *Bourdieu'nun sosyolojisi*, habitus, alan ve oyun metaforu yanında sermaye kavramlarını da açıklayan kapsamlı bir kuram olması nedeniyle tercih edilmiştir. Ayrıca bu kuram, güç ve tahakküm ilişkilerinin, alan içerisinde farklı konumlarda bulunan bireylerin farklı çıkarlarının ve alanın kendine ait kurallarının oyun metaforu ile vurgulamaktadır. Böylece, lunaparklardaki eğlence hizmetlerinin ziyaretçi ve çalışan özneleri ile açıklanmasına uygun bir dayanak oluşturacağı düşünülmektedir. Bu çalışmada öncelikle, lunaparkların dünyadaki ve Türkiye'deki tarihi gelişimi ile oyun unsurlarına yer verilmiştir. Sonrasında ise lunaparkların çalışan ve ziyaretçiler bakımından habitusu, sunulan hizmetlerin alanı ve oyun metaforu ile açıklanması ve sermaye boyutunun değerlendirilmesine çalışılmıştır.

### ABSTRACT

In this study, lunaparks were evaluated within the scope of the sociology of Pierre Bourdieu, since it is a recreation area and the entertainment offered is a game that symbolizes real life. Bourdieu's sociology was chosen because it is a comprehensive theory that explains the concepts of capital as well as the metaphors of habitus, space and play. In addition, this theory emphasizes the power and domination relations, the different interests of the individuals in different positions in the field and the rules of the field with the metaphor of the game. Thus, it is thought that it will form a suitable basis for explaining entertainment services in amusement parks with visitors and working subjects. In this study, firstly, the game elements are included with the historical development of the lunaparks in the world and in Turkey. Afterwards, it was tried to explain the habitus of the lunaparks in terms of employees and visitors, the area of the services offered and the metaphor of the game and to evaluate the capital dimension.

## GİRİŞ

Hızla gelişen kentlerde insanlar şehrin stresli yaşamından kurtulmak, eğlenceli vakit geçirmek ve çalışma sürelerinden artan boş zamanlarını değerlendirebilmek amacıyla farklı aktivitelere yönelmektedir. Bu aktivitelerin yapıldığı çok sayıda rekreasyon alanlarından biri de lunaparklardır. Birer eğlence parkı olan lunaparklar, farklı aktiviteler sunarak, insanların hoşça zaman geçirmeleri, canlanmaları ve dinlenmeleri sağlamaktadır. Eğlence endüstrisinin bir parçası olan

bu alanlar, çok uzun yıllardan bu yana insanların sosyal, kültürel, ruhsal ve fiziksel ihtiyaçlarına karşılık vermektedir. Bireyin mutluluk arayışını canlı tutarak, çocuksu eylemleri içeren çeşitli eğlencelerin gerçekleştirildiği bu mekânlar, her dönem popüler kültürün bir göstergesi olmuştur. Çünkü lunaparklardaki eğlence alanları farklı hedefler doğrultusunda yeniden yapılandırılıp, kurgulanarak zaman sınırlarını aşan, kitlelerin paylaştığı bir unsur haline gelmektedir. Böylece, mekânların günün ihtiyaçlarına göre devamlı güncellenmesi eğlencenin sürekliliğini ve popü-

lerliğini sağlamaktadır (Tellan 2016: 148). Eğlence insanlık tarihi boyunca farklı şekillerde deneyimlenen bir olgu olarak, yoğun bir üretim ve tüketim sürecine konu olmuştur. Bu bağlamda, lunaparklar da bir eğlence üretimi ve tüketiminin yapıldığı mekanlar olarak, boş zaman ihtiyacını karşılayan mekanlar olarak dikkat çekmektedir. Buradaki eğlence aktiviteleri ile insanlar gerçek dünyaya çok benzeyen bir alan ile karşılaşmaktadır. Hem bir şehrin simülasyonu hem de içinde var olan toplumsal ilişkilerin (iş bölümü ve üretim/tüketim faaliyetleriyle çeşitli ekonomik aktivitelerin vb.) simülasyonu ile gerçeğe birebir benzeyen yapay bir dünya ve oyun olarak insanlara sunulmaktadır (Gürhan 2018: 704).

Bu çalışmada, lunaparklar *Pierre Bourdieu'nun sosyolojisi* kapsamında değerlendirilmeye çalışılmaktadır. Bourdieu'nun sosyoloji habitus, alan ve oyun metaforu yanında, sermaye kavramlarını da açıklayan kapsamlı bir kuram olması nedeniyle tercih edilmiştir. Ayrıca bu kuram, güç ve tahakküm ilişkilerini, alan içerisinde farklı konumlarda bulunan bireylerin çıkarlarını oyun metaforu ile vurgulamaktadır (Bourdieu 2006: 32). Böylece, lunaparklardaki (alandaki) eğlence hizmetlerinin ziyaretçi ve çalışan özneleri ile açıklanmasına uygun bir dayanak oluşturacağı düşünülmektedir. Bu bağlamda çalışmada öncelikle, lunaparkların dünyadaki ve Türkiye'deki tarihi gelişimi ile oyun unsurlarına yer verilmiş, sonrasında ise lunaparkların *Pierre Bourdieu'nun sosyolojisi* kapsamında yer alan *habitus, alan ve sermaye* boyutları ile değerlendirilmesine çalışılmıştır.

## LUNAPARKLAR

Lunaparklar, boş zaman endüstrisi tarafından kullanılan, özel ekipmanlara ve büyük bütçelere gereksinim gösteren ve içinde çocukların ilgisini çeken eğlence merkezleri olduğu kadar yetişkinlerin de eğlenerek zaman geçirmesini sağlayan mekânlardır (Aktaş 2003: 57). Lunapark ismi ilk olarak 1903'te New York'un Coney Adası'nda açılan bir eğlence parkında (Frederic Thompson & Elmer Dundy's Lunapark) kullanılmıştır. Thompson, burada yüzeyi bu dünyanın olmayan fakat, ayın bir parçası olan metaforik anlamlar

sistemi aracılığıyla herkesi kucaklayan bir lunapark teması sunmaya çalışmıştır. Luna, çeşitli yönlerden farklı bir dünya gibi olma hareketi; lunapark ise yaratılan bir vizyon (ufuk çizgisi) ile sanki hiç bitmeyen bir eğlence günü yaratmaktır (Lukas 1998: 59). Buradaki ay referansı ise Luna'nın en önemli ikonlarından biri olarak parkın "hayali olma", "gibi olma" kimliğinin bir parçası haline gelmiştir. Bu sebeple bu mekanlarda, diğer parklardan (Sea Lion Park, Dreamland, Steeplechase) farklı olarak lunatik bir dünya yaratılması ve sunulması amaçlanmaktadır (Küçüköçlü 2019: 30).

Lunaparklar, bireylerin boş zamanlarını değerlendirebilecekleri alternatif rekreasyon alanları olup, bedensel ve ruhsal yorgunluğun atıldığı ve yenilenmenin en eğlenceli şekilde yapılmasına olanak tanıyan gününbirlik ve açık alan rekreasyon alanlarındandır. Türk Dil Kurumu ise lunaparkları, "içinde farklı oyun ve eğlence yerleri bulunduran alan" olarak tanımlamaktadır. Birer boş zaman ve rekreasyon alanı olan lunaparkların içinde çok sayıda mal ve hizmet üretildiğinden ticari yönünün olduğu da bilinmelidir. Burada, ticari ve ticari olmayan rekreasyonu birbirinden farklı olduğunu belirtmede yarar vardır. Ticari rekreasyon, katılımcıların belli bir ücret karşılığında yararlanabildiği alanlar ve etkinlikleri kapsamaktadır. Eğlence parkları bunun için güzel bir örnektir. Dünyada en bilinen eğlence parkı ABD'de ve Paris'te örnekleri bulunan Disneyland iken Türkiye'de bu tür parkların ilk örneği 1995 yılında İstanbul'da kurulan Tatilya'dır (Tuna 2018: 49). Asıl amacı insanları eğlendirmek olan lunaparkların, diğer eğlence merkezleri gibi bir teknik cihaz kompleksinden oluştuğu da kabul edilmektedir. Bu yönüyle lunaparklar basit bir şehir parkı veya dinlenme alanından daha karmaşıktır (Kruczek 2011: 3-4). Şehir yaşamı ile sosyal alanlara dahil olan lunaparklar, bu parklardan farklı olarak hem eğlenme hem de eğlendirme işlevi bulunmaktadır (Eliuz ve Bayraktar 2016: 60). Eğlenceden sağlanabilecek haz ile bir yandan bireysel düzeyde doyuma ulaşılması gerekmekte, bir yandan da toplumsal düzeyde sosyalleşmenin sağlanması mümkün olabilmektedir. Çoğul, yeniden biçimlendirilebilir, oyunlarla dolu olan lunaparklarda, günlük hayatın sıradan

yapısının popöler költür deneyimlerinin estetikliđi ile unutturulduđu bu ticari alanlar insanlara görsel-iřitsel-sayısal hizmetleri bütönlöřik bir yapı içerisinde sunmaktadır (Tellan 2016: 150). Lunaparkların oyun materyali ve nesnelerinin oyuncaklar olması, onları diđer eđence ve oyun sektörü kapsamındaki benzerlerinden ayırmaktadır. Bu alanlarda bulunan oyuncaklar, lunaparklarda sunulan eđencenin somut temelini ve oyun biçimini oluřturmaktadır (Küçüköđlu 2019: 7).

### Lunaparkların Geliřimi

İsim bakımından İtalyanca kökenli olan lunaparkların tarihçesine bakıldığında Avrupa'da canlı eđencelerin, dansların, ateř oyunlarının, oyuncaklı oyunların ve ilkel korku tünellerinin bulunduđu mutluluk bahçelerine kadar uzandıđı görölmektedir (Eliuz ve Bayraktar 2016: 60). Bu bahçeler Orta Çađ'da başlıca Avrupa şehirlerinin kenar mahallelerinde insanların boş zamanlarını geçirmeleri için kurulmuř ve hızlıca yayılmıřlardır. Mutluluk bahçeleri ayrıca dans, havai fiřekli gösteri, oyun ve eđencelerin başlangıç yeri olarak görölerek günümüz eđence merkezlerinin de yol göstericisi olmaktadır. Mutluluk bahçeleri bazı siyasi sorunlar nedeniyle teker teker kapatılmıř ve 18. yüzyıla kadar çok yaygın olan bu bahçelerin sadece birkaç tanesi günümüze kadar gelebilmiřtir (Aktaş 2003: 59).

Modern anlamda Sanayi Devrimi sonrasında ortaya çıkan lunaparkların, Avrupa ve dünyanın diđer sanayileřmiř ölkelerinde ortaya çıkması ve yayılması aynı zamanlara denk gelmektedir. Dünyada, Danimarka'nın Klampenborg şehrindeki "Bekken" en eski eđence parkı olma özelliđini tařımaktadır. Bunun yanında, günümüzdeki eđence parklarına benzerliđi açısından Avusturya'nın Viyana kentinde 1766 yılında faaliyete giren park bir ilk olarak kayıtlara geçmektedir. Ayrıca, Avrupa'nın Venthor (1842), Kopenhag (1843) ve Blackpool (1868) gibi kentlerinde de faaliyete giren eđence parkları bulunmaktadır. Örneđin, Kopenhag'da açılan bu lunaparkta dünyanın en eski ahřap trenlerinden kabul edilen ve 1914'te ilk seferini gerçekleřtiren "roller coaster" günümüzde de faaliyetlerini sürdürmektedir. 1800'lü yılların sonuna dođru Amerika

iç savařından sonra kentleřmeyle birlikte başlayan sanayileřmeyle beraber eđence endüstrisi de hızla geliřmeye başlamıřtır. Amerika'daki elektrikli tramvay řirketlerindeki artışa paralel olarak ulařtırma řirketleri, insanların özellikle hafta sonlarında gezinti araçlarını, kıyı ve nehir vapurlarını kullanmalarını teřvik edebilmek amacıyla tramvay hatlarının sonuna eđence parkları kurulmaya başlanmıř ve bu fikir çok beđenildiđi için Amerika'nın her yerinde inřa edilmeye başlanmıřtır (Aktaş 2003: 59).

Lunaparklar, 1893 yılında Chicago'da açılan World's Colombian Exhibition ile altın çađını yařamıř ve bu geliřme gelecek otuz yıl daha devam etmiřtir. Merkezi New York'taki Coney Island olan eđence parkları, İkinci Dünya Savařı'nın başlamasına kadar dünyanın birçok yerinde açılmaya devam etmiř ve yeni buluşlarla endüstri desteklenmiřtir. İkinci Dünya Savařı'ndaki büyük kriz, bu sektörde de duraklamaya sebep olmuř fakat savařın bitimiyle birlikte geliřimini tekrar sürdürmüřtür. Eđence parklarının bir diđer dönüm noktası ise Disneyland ve Six Flags'in açılması olmuřtur. Açılan bu iki büyük park eđence sektörünün geliřimi için oldukça önemli olmuřtur ve bu parklar eski geleneksel anlayıřla yapılmıř parkların da ayakta kalmasına yardımcı olmuřlardır (Dalkılıç 2017: 15-16).

Türkiye'de ise ilk defa lunapark sözcüđü, 1931 yılında kurulan üçüncü "Yerli Mallar Sergisi'nde" kullanılmıř olsa da lunaparkların geliřiminin Anadolu'da bayramlarda kurulan gezici panayırlara kadar dayandıđı söylenebilir. Bu gezici panayırlarda elle çevrilen dönme dolaplar ve salıncaklar bulunmaktadır. Bu panayırların benzerleri batıda da "funfair" olarak bulunmaktadır (Yüksel 2012: 74). Bu serginin içinde 1932'de İstanbul Beyođlu'ndaki Tepebařı Bahçesinde ve ardından 1933 yılında Büyükdere'de kurulan Lunaparkından da söz edilmektedir. İzmir de 1938 yılında faaliyete geçtiđi bilinen lunaparkın, 1936 yılında İzmir Uluslararası Fuarı ve Költür Parkı'nın 1936 yılındaki açılıř için fuar alanına gelen Kluski Sirki'nden sonra kurulduđu tahmin edilmektedir (Wood ve Öz 2017: 101). 10 Kasım 1940'a gelindiğinde ise Cumhuriyet Gazetesi'nde İstanbul Valisi Lütfi Kırdar'ın "Taksim-Eminö-

nü gezisi ve Dolmabahçe'ye kadar inen Lunapark Sahasından söz ettiği haberi yazılmıştır. Bu geçen süreçten sonra İstanbul'un çağdaş bir lunaparka kavuşması 1950'li yıllara kadar mümkün olmamıştır (Teoman 2017: 16). Ankara'da ise Gençlik Parkında kurulan lunapark, 1951 yılında Türkiye'ye İstanbul sergisi için gelen gezici bir İtalyan lunaparkının, İstanbul'dan sonra Ankara'ya gelmesiyle açılmıştır. Bu lunaparkta, çarpışan arabalar, perili şato, uçan iskemleler, şeytan yuvası ve kahkahalar sarayı gibi eğlence unsurları bulunmaktaydı. 1952 yılına gelindiğinde üç ay ara ile Atatürk Orman Çiftliği ve Gençlik Parkı'nda iki yeni lunapark kurulmuştur (Küçükkoğlu 2019: 37). Türkiye'de lunapark tarihi hem modern şehir hayatının bir parçası hem de eski zamanların gezi sirk ve panayır kültürünün bir parçası olmaktadır. Bayramlara özgü olan bu eğlence kültürünün akrobatlar, sihirbazlar, fuar, sirk ve vahşi hayvan gösterileri biçiminde kendini göstermesinin yanında, tahta yüzen botları, ilkel çarpışan arabaları ve korku tüneli gibi eğlence kavramlarını da içermektedir (Wood ve Öz 2017: 98). Fakat bu eğlence tarzı günlük yaşamın bütününe yansımamış, dönemsel olarak kalmıştır. Ayrıca, bu eğlence tarzı her zaman her kesimden insanın kullanımına açık olan bir tarza sahip olamamıştır (Küçükkoğlu 2019: 39).

## PIERRE BOURDIEU SOSYOLOJİSİ

Toplum, işçi sınıfı ve devlet gibi üst anlatılar olarak yapı ile gündelik deneyim, eğitim ve tek tek bireyler olarak özne arasındaki çelişkiler sosyolojinin ve Bourdieu dönüşümlü sosyolojisinin de odak noktalarından biri olmuştur. Bu sosyoloji, yapı ve özne geriliminden beslenen teorileri reddetmekte ve yapı ile özne arasında karşılıklı bir ilişkiyi ön gören bütünlükçü bir kavrayış sunmaktadır (Bolat 2014: 97). Pierre Bourdieu, yapı ve eylem arasındaki sorunu, ara köprü kurmaya çalışarak açıklayan sosyologlardandır. Bourdieu'nun karşı çıktığı düşüncelerden biri öznenin yapı ve eylem arasındaki denklemden atılmasıdır. Bourdieu eyleyen ve yapı arasında dönüşlü ilişki kurma çabasıyla geliştirdiği habitus, alan ve sermaye kavramları ile özneyi saf dışı bırakmayan bir yapı-eylem kuramı gerçek-

leştirilmeye çalışmaktadır (İlic 2015: 322). Bunun yanında, Bourdieu toplumsal olanı anlamak için özne-nesne, makro-mikro, toplum-birey, pozitivizm-hermeneutik, yapı-birey gibi dualitelerin birleştirilmesinden ziyade aşılması gerektiğine inanmaktadır. Bu ayrımları yapay sorunlar olarak görürken, bunların ötesinde bir teorik ve pratik zemin oluşturmaya çalışır ve bu tür ayrımların toplumsal gerçekliği anlamada yetersiz olduğunu düşünmektedir (Bolat 2014).

Bourdieu'nun sosyolojisinin kavranabilmesi için bakılması gereken ilk uğrak, habitus kavramıdır. Alanı yapılandıran ve alanda yapılan habitus kavramı içinde gerçekleştiği ve dönüştüğü alan kavramını bu sosyolojinin ikinci uğrak yeridir. Burada alan kavramı oyun metaforu ile açıklanmakta, alana bireysel iradeden ve bilinçten bağımsız nesnel ilişkiler ağı olarak tanımlanmaktadır. "Eğitim alanı", "siyaset alanı", "ekonomi alanı" gibi birbirinden özerk birçok alana işaret eden kurama göre alanlar arasında ilişkiler olsa da sıkı bir belirlenmiş ilişkiden söz edilemez. Alandaki ilişkiler, alanının özgün sermayesinin dağılımı doğrultusunda alanda konumlanan oyuncuları arasında gerçekleşir. Buradaki sermaye sadece ekonomik güç değil aynı zamanda, kültürel sermaye ve kültürel sermayedir (Bolat 2014: 98). İlerleyen bölümlerde bu sosyolojinin farklı uğrakları, detaylı olarak lunapark ile ilişkilendirerek açıklanmaktadır.

## Habitus

Bir tutumlar dizisi ve bedenleşmiş toplumsallık olan habitus, belirli bir dünyayı var eden kavramdır. Habitus hem tarihin ve nesnel yapıların sonucu hem de tarihsel bir inşa yaratan pratiklerin bütünüdür. Habitus geçmişin ve bugünün bilgisini bünyesinde taşıyan yani şimdiki zamanda yaşayan bir tarihi içeren bunun yanında kendisini yeniden yapılandırarak geleceği oluşturan bir yapıdır. Habitus hem bir ruh hali hem de bedensel bir varlık halidir. Bireysel düzeyde bir kişinin biyolojisi ve biyografisi ile bir alışkanlık kazanabilir ya da kişi ait olduğu herhangi bir grubun kolektif tarihi tarafından da şekillenebilmektedir (Delamont ve Stephens 2008: 59). Habitus, kişinin eylemlerini etkileyen düzenidir, hatta ki-



řinin kendini tařıma veya yürüme řekli gibi fiziksel tavrında da ortaya çıkabilir. Habitus, üretim kořullarının bilgisinden ürün bilgisine basit ve mekanik olarak hareket edemeyecek řekilde bir tür dönüřtürme makinesidir (Reay 2004: 433). Bu bağlamda bireylerin habitusları ve eylemleri toplumsal konumları ile iliřkili olmakta, kökeninde toplumsal eřiřsizlik yatmaktadır. Habitus iktidarın ve sınıfların varlıđıyla yapılanan bir toplum içerisindeki sistematik eřiřsizliklerle bağlantılı olmakta ve kiřilerin habitusu bu eřiřsizliklerden oluşmaktadır (Bolat 2014: 97; İlic 2015: 323).

Habitusun iřleyiři, bireyin ait olduđu kültürel gruplara ařına olmayan belirli uygulamaları düzenli olarak dıřlamasıyla gerçekleřmektedir. Habitusu oluřturan eđilimler, bireyin önceki yařam deneyimlerini çerçeveleyen fırsat ve kısıtlamaların ürünü olarak görülmektedir. Bunlar: nesnel kořullara yazılan olasılıklar ve imkansızlıklar, özgürlükler ve zorunluluklar, fırsatlar ve yasaklarla kalıcı olarak ařılanırlar. Aslında, öznelin objektifliđi olarak adlandırılan alışkanlıklar seti kendi içinde nesnel bir yapı olarak anlaşılmalıdır (Reay 2004: 433). Habitus, kiřilerin bir eylemi gerçekleřtirirken hesaplamadan yaptıđı, toplumda kendisini kabul ettirebilmek için pratiđe döktüđu ve toplumun kendisinden beklediđinin dıřında bir řey yapmama eđiliminde olmasını içeren bir gerçekeklikler setidir. Habitus bu řekliyle kiřiye “kim olsa aynı řeyi yapardı” mantıđıyla hareket etme yetisi sađlayan bir yatkınlıklar bütünüdür. Bu da kiřiyi hem psikolojik hem de biyolojik olarak oyunu oynayabilecek řekle gelmesini sađlamaktadır (Görgün Baran ve Özsöz 2013: 10). Ayrıca, bireyin bir davranıři ya da eylemi nasıl sergileyeceđini bildiđi fakat bunu neden yaptıđını açıklayamadıđı durumlarda habitus kavramı içerisinde deđerlendirilmektedir. Bu durum kiřinin sosyalleřme ařamaları ile açıklanmaktadır ve deđerliřik durumlar içerisinde farklı stratejiler geliřtirdiđi kabulünü yansıtmaktadır (Baltacı 2018: 8). Bir eđlence alanı olan lunaparklardaki güc iliřkileri ve buna bađlı olarak geliřtirilen stratejiler alanda yer alan faillerin hangi gruba dahil olduđu ile belirlenebilir. Alanda farklı bir konuma sahip olan eđlence firmaları hangi konumda oldukları ve kendilerinin ve ürünlerinin algılan-

ma ve deđerlendirilme řekline göre bir habitus oluřturmaktadır. Nitekim, bu firmaları alanda oyunu oynamaya deđer kılan asıl *Illusio* (çıkarcı) sađlayacakları kârdır. Bu açıdan bu *illusio*'ya ulaşabilmek amacıyla farklı stratejiler geliřtirilmektedir. Bu stratejiler ürün çeřitlendirme, fiyat düřürme, yeni teknolojik aletleri tüketicisinin kullanımına sunma řeklinde ortaya çıkabilmektedir. Bunun yanında, reklam ve tanıtım çabaları da bir strateji çeřidi olmaktadır. Bu stratejilerin büyük çođunluđu alana daha çok ziyaretçinin çekilmesi, eđlendirici bir kullanım katması, ziyaretçilerin farkına varmadan para harcamasının sađlanması amacıyla yapılmaktadır (Baltacı 2014: 98).

Alan içerisinde fail olarak bulunan kullanıcılar, diđer bir ifadeyle ziyaretçiler için habitus, firma ya da çalışanlara göre daha farklı bir açıdan ele alınabilmektedir. Alan içerisindeki sermaye geređi lunaparklarda gerçekek ile gerçekek olmayan arasındaki fark (üst gerçekeklik) belirginliđini kaybetmektedir. Üst gerçekeklikte benzetim yapıları lunaparklarda olduđu gibi düřsel dünyalar yaratılarak gerçekek olarak gösterilmektedir. Gerçekekğin simülasyonuna dayanan lunaparklarda gerçekeklikten uzaklařılarak gerçekek taklit edilmektedir. Ziyaretçisi için görüntüde bir rahatlama ve dinginlik alanı olan bu kurmaca mekân içerisinde insanlar oyundan oyuna kořturmakta, bu süre içerisinde zaman ve mekânı kendileřtirmeye çalışırken çözülmektedir. Birey, bu lunapark alanı içerisinde hem aktör hem de faile dönüřebilmektedir (Eliuz ve Bayraktar 2016: 61). Diđer eđlence ve dinginlik alanları gibi lunaparklarda tüketimin maddi refahla řekillendiđi bireylerin özgün kimliklerini soyut tüketim nesnelere aracılıđı ile özgürce inřa etmektedirler (Bianchi 2009: 495). Boř zamanın tüketimine eđlence yoluyla katkı veren lunaparklarda zaman tüketimi içerisinde gerçekekleştirilen aktivitelerde daima yeni bir deneyim sunmaktadır. Lunaparklarda harcanan zaman birey için sınırlı bir zaman dilimine denk düřmekte ve birey bu alanın sınırlı zamanından yararlanabilmektedir. Oysa bu hayal dünyası, süresiz bir dünyaya dayanabilse birey sonsuz zevklerini karřılamak için burada kaybolabilmektedir. Birey bu hayal dünyasına girdiđinde ona açılan eđlencenin özgürlük kapısı sandıđının aksine

gerçekleşir çünkü bireyin tüketim kalıpları ve davranışları endüstri tarafından belirlenmektedir. Eğlence parkı tarihinden itibaren bireye endüstri tarafından dayatılan kalıplarla buradaki faillerin (ziyaretçilerin) sahip olduğu bir habitus oluşmuştur. Birey bu alana girdiğinde her bir oyuncak için ayrı ayrı para ödeyeceğini bilmekte ve endüstrinin şekillendirdiği kişisel tercihlerine göre oyuncaklar arasında seçim yapabilmektedir. Lunapark alanında tek bir eğlence tarzından söz etmek mümkün değildir. Burada her ziyaretçinin tercihine bırakılan onu kendi dünyasına alan farklı farklı oyuncaklar bulunmaktadır. Bunların tercih edilmesini ise kişilerin geçmişten günümüze kadar şekillenen habitusları belirlemektedir. Alandaki bireylerin geçmiş pratikleri, deneyimleri, kültürel yapıları ve donanımları yani habitusları oyuncakların seçiminde etkili olmaktadır (Eliuz ve Bayraktar 2016: 64). Bu sebeple, yaşam pratiklerinin her alanında etkisini gösteren habitus lunaparklardaki eğlence anlayışına da etki etmektedir. Ancak toplumun tamamen homojen yapıda olmaması durumu kendini lunaparklar çerçevesinde de göstermektedir. Lunapark içerisinde aktör olarak bulunan ziyaretçilerin sosyal statüleri, yaş, meslek, cinsiyet gibi farklı özelliklerine göre kişiler farklı habituslara sahip olmaktadır.

## Alan

Bourdieu'ya (1997: 76) göre alan, "üreticilerin özelliklerinin üretim ilişkileri içindeki konumlarına göre, nesnel ilişkilerin belli bir uzamında işgal ettikleri yer tarafından belirlendiği bir evren"dir. Alan sınıf ve güç ilişkilerinin etkileşim içerisinde olduğu ve toplumsal gerçekliğin bir yaratım merkezi olarak konumlanmaktadır. Alan içerisinde gücü elde etmek için gerçekleştirilen ve devamlı olarak şekil değiştiren bir mücadele söz konusu olmaktadır. Bu alanda kazanan tarafın sürekli değiştiği farklı ve değişik konumlar bulunmaktadır (Bolat 2014: 98). Bir mücadele arenası olan alanı Bourdieu içerisinde bulunan eyleyenlerin farklı amaçlar için değişik yöntemlerle çatıştıkları ve böylece alanın yapısının korunması ya da dönüştürülmesine katkıda buldukları bir yer olarak düşünmektedir (Bourdieu

1995: 55). Alanlar, uygulamaların gerçekleştiği sosyal bağlamlardır. Bir pozisyon ağına, ajanların bireysel stratejileri gerçekleştirdiği, oyunun alandaki gücü elinde tutmak için en değerli belirli sermaye seti tarafından tanımlanan kurallarına göre oynadığı ve bu şekilde açıkça yeniden ürettiği bir oyun alanına karşılık gelirler. Bütün alanlar içerisinde bireyler arasındaki tahakküm ilişkilerine sahne olan bir mücadele bulunmaktadır. Alandaki tahakküm eden kişiler alanın kurallarını bilen tahakküm edilen kişiler ise alanın kurallarını bilmeyen, alandan dışlanan ve yukarıdan bakılan kişilerdir. Her alanın sahip olduğu sınır o alanın mantığı çerçevesinde belirlenmektedir. Bu sınırlar genellikle farklı kişileri dışlama eğilimindedir ve yazılı olmayan kurullarla belirlenen soyut bir aidiyet tanımı bulunmaktadır (Görgün Baran ve Özsöz 2013: 7).

Sosyal yaşamın birçok yönünü, Pierre Bourdieu, alan olarak adlandırılan nesnel yapılar içine yerleştirir ve alanı konumlar arasındaki ilişkilerle bağlar. Toplumu ise bir bütün olarak tahakküm ilişkilerine göre yapılandırılmış bir alan olarak görür. Ekonomik, sosyal, kültürel ve sembolik olarak değerlendirilen bütün alanlar, genel alanın altında karşılıklı olarak birbirleri ile kurdukları ilişki içinde sistemleşmişlerdir ve aralarında sıkı bir bağlantı vardır. Ancak, burada toplumun içerisinde yer alan alanları birbirinden keskin hatlarla ayırmak mümkün değildir. Bu alanların kendine göre yasaları bulunmakta ve burada yapılacak hareketleri alan yasaları belirlemektedir. Alanlar içerisinde herhangi bir analiz yaparken alanın yapısal özelliklerini, alandaki güç dengesini, alanın yönetimine hâkim olanları, alanı yönetmeye talip olanları doğru bir şekilde tespit etmek doğruya ulaşmak açısından önemlidir. Bunun yanında, alanın kültürel ve *ekonomik sermaye* döngüsünü göz önünde bulundurmak da diğer hususlar kadar önemli olmaktadır. Ayrıca, her alan içerisinde failer bulunmakta ve bu failer oyunun nasıl oynanacağını bilmektedirler. Oyunun oynanma şekline yönelik olan bu bilgilerini ise alan içerisindeki eylemler sonucunda kazandıkları tecrübelerle edinirler (Peillon 1998: 215).

Oyun metaforunda bir oyun içerisinde oyuncular, oyuncuların sahip olduğu yatırımlar, çı-

karlar, stratejiler, yazılı olmayan kurallar ve kartlar bulunmaktadır. Oyuncular, toplumdaki eyleyicileri yani toplumun kendisini, yatırımlar oyuncuların elinde bulundurduđu farklı sermaye parçalarını ve asıl sermayeleri olan kartlarını, alan oyunun oynandıđı ve içindeki güç ađırlığına göre kaybetme ve kazanma şansının deđiřtiđi yeri ve son olarak oyun içinde geliřtirilen stratejiler ise habitusa yani süreç içerisinde řekillenen yetkinlikleri temsil etmektedir. Oyun metaforunda Bourdieu, oyunun oynandıđı yer olan alanın oyuncular arasındaki güç iliřkileri tarafından yapılandığı ileri sürmektedir. Bu alandaki her failin elinde bulundurduđu sermaye türü onun alan içindeki gücünü belirlemektedir. Alana girmek için faillerin kabul etmek zorunda oldukları kurallar bulunmaktadır (Bolat 2014). Alandaki oyunun oynanmaya deđer olduđu inancını ve o oyundan elde edilecek çıkarılara bađlıdır. Çıkarlar ya da kazanılacak deđerler oyuna katılıp katılmama da önemlidir. Oyuna dahil olduktan sonra sonuca ulařmak için öğrenilen davranıř kalıpları bireylerin bir yetkinlikler bütünü oluřturmasına ise habitus adı verilmektedir. Bourdieu'ya göre habitus ve alan arasında ontolojik bir suç ortaklığı bulunmaktadır. Daha açık bir ifadeyle, alan habitusu yapılandırma eđilimindeyken, habitusta alanı yapılandırmaktadır (Duran ve Ekici 2018: 975-976).

Oyun, kiřilerin gönüllü olarak girdiđi fakat emredici kuralları çerçevesinde sınırları belirlenmiř bir mekân ve belirli süreli bir zaman diliminde gerçekteřtirilen hem mutluluk hem de gerilim duygusunu taşıyarak aliřılmıř hayattan farklı bir yařama geçme fikrinin eřlik ettiđi eylem bütünüdür (Bolat 2014:98). Oyunu gerçekte hayattan ayıran en önemli unsur onun bir mekân ve bir süre içerisinde gerçekteřmiř olmasıdır. Gerçekte dünya içerisinde kurmaca bir mekân olarak tasarlanan oyun alanları da özünde gerçekte hayatın temsillerini barındırmaktadır. Zira oyun adıyla karřılařılan birçok aktivite ya da gösteride eski törenlere ya da zamanının pratikleri bulunmaktadır. Bunlar zaman içerisinde ciddiyetini kaybederek bir eđlence aracına dönüşmüřtür (Sormaz 2010: 78). Örneđin, lunaparklar içerisinde dans eden bir kadın temsili olarak balerin, eski bir savař

oyununun yansıması olan atlıkarınca, dalgalı bir denizde savrulan bir geminin simülasyonu olan gondol ya da trafikteki kötü bir deneyim olan çarpıřmayı temsil eden çarpıřan arabalar vb. birçok örneđinde olduđu gibi bu alandaki her bir oluřumda gerçekte hayattan ya da geçmiř zamanlardan bir benzerlik görölmektedir.

Lunaparklar eđlence amaçlı kurulan diđer rekreasyon alanlardan farklı olarak teknolojik anlamda yođun nesnelere kullanıldıđı alanlardır. Bu alanda kullanılan makinelerin kullanımı ve yeniliđe olan bađımlılıđı boş zamanların meta-lařtırılmasında da etkili olmuřtur (Mohun 2001: 295). Bu alandaki serbest zaman etkinliđi olan eđlence araçları, bir tüketim nesnesine dönüştürölmekte ve ekonomik bir faaliyet yaratılmaktadır. Hem yatırım hem de üretim olarak büyük bütçelerin harcandıđı bu alanlar büyük ölçekli sahalara kurulmaktadır. Örneđin, Paris Disneyland 4.800 dönümlük bir alan üzerine 2,3 Milyar ABD Doları bütçe kullanılarak kurulmuř ve içinde 12.000 personelin çalıřtıđı devasa mekanlardır. Eđlence parkları içerisinde bir alt alan olarak deđerlendirilen lunaparklar, genel alan içindeki tema parklar, Aquaparklar ve buna benzer içeriklere sahip olan birçok eđlence alanı ile mücadele içerisindeydir. Lunaparklar içerisinde ayrıca, çalıřanlar ve ziyaretçilerin de kendi mücadelelerini verdikleri görölmektedir. Burada, sermaye sahibi kendi arenasında daha fazla gelir ve kâr etmeye çalıřmakta, çalıřanlar buldukları arenada kendi gelirini artırmaya çalıřmakta ve ziyaretçiler ise eđlenerek bir haz elde etmek istemektedirler (Gottdiener 1982: 139). Bu alana giren bütün unsurlar (failer) kendi arenasının yasalarına göre hareket etmek zorundadır. Alanda tahakküm gücünü elinde bulunduranlar kendi konumlarından yola çıkarak bir konum ađı oluřturmakta ve alandaki diđer aktörlerin kontrolünü sađlayabilecekleri, oluřturdukları şartları koruyup geliřtirebilecekleri farklı stratejiler geliřtirmektedirler (Baltacı 2018: 9). Hem bir tahakküm hem de bir oyun alanı olan lunaparklar kendi yapısına uygun soyut bir aidiyet duygusu da oluřturmaktadır. Lunaparklardaki oyunların tahakküm alanı oyuncakların kendisidir. Lunaparklarda her nesne her hareket bir oyuna dönüşebilmektedir. Ancak lunapark alanındaki oyun-

cakların bütün ziyaretçilerine aynı tarzda oyun oynama biçimini dayattığı görülmektedir. Çarpışa arabalar gibi bazı örnekler haricinde lunapark oyuncakları sürülmez ve sadece binilir. Oyunu başlatan ziyaretçi değil makineleri yöneten kişilerdir. Bu alandaki oyuncaklar ziyaretçinin eline alınamaz, ziyaretçi tarafından evirilip çevrilemez, tam tersi olarak bir makine olan oyuncaklar ziyaretçiyi evirip çevirir, sallar, döndürür ya da zıplatır. Oyuncu yani ziyaretçi oyuncakların içinde oyunun başlamasını beklediği gibi bitmesini de beklemektedir. Zira oyuncu istediği zaman oyunu başlatıp istediği zaman sonlandıramamaktadır.

### Sermaye

Oyun metaforunda önemli bir unsur olarak ortaya çıkan diğer unsur ise sermayedir. Bir alanda hem mücadele nesnesi hem de uğruna mücadele edilen, onu elinde tutana bir iktidar sağlayan ya da tahakküm olanağı veren ve alanda var olmayı sağlayan şey olarak tanımlanmaktadır (Yüce 2007: 49). Alanlar sermayenin miktarına ve şekline göre göre hâkim konumların yapılanmış mekanlarıdır. Bu sebeple, bir alanın yapısını o alana özgü sermaye türlerinin hacmi ve dağılım şekli belirlemektedir. Fakat alan içerisinde bir şeyin sermaye olarak varlığından söz edebilmek için bir güç ilişkisine dönüşmesi, yani mücadele nesnelere haline gelmesi gerekmektedir. Bourdieu'nun sosyolojik anlayışında bir toplumun egemen güçlerine göre bir mücadele yaşanan bu alanlarda başrol oynayan tek unsurun ekonomik sermaye olmadığı vurgulanmaktadır. Bu alanlarda hakimiyet çabası sırasında elde edilmeye çalışılan ekonomik, toplumsal (sosyal), kültürel ve simgesel sermaye tiplerinin olduğunu belirtmektedir. Sermayeler arasında bir hiyerarşi bulunur ve bu hiyerarşiyi alanın yapısı belirlemektedir. Yani, alanın yapısına göre bir sermaye türü en altta ya da en üstte olabilmektedir. Bourdieu (1989: 17) eyleyenlerin, öncelikle sermayenin toplam hacmine göre, sonrasında ise kendi sermaye yapılarına göre genel bir sosyal uzama dağıldığından bahsetmektedir (Bolat 2014: 98; Başdaner 2018: 94).

Ekonomik sermaye; salt ekonomik kaynaklara sahip olmak anlamına gelmektedir. Bu sermaye

türü bireylerin mülkiyet sahipliğini ve gelirini ifade ederken aynı zamanda ekonomik olan nesnelere diğer pratiklerle ilişkisi bağlamında da kullanılmaktadır. Bourdieu'ya göre ekonomik olan nesnelere ekonomik olmayan nesnelere bağımsız ve kopuk bir sermaye türü değildir (Görgün Baran ve Özsoz 2013: 12). *Kültürel sermaye*, alandaki bireylerin doğumundan başlayarak eğitim ve aile yapıları başta olmak üzere sosyal yaşamı boyunca edindiği pratiklerle pekiştirdiği tüm donanımını ifade etmektedir. Aynı zamanda kültürel sermaye toplumsal uzamdaki bireylerin konumlarını ekonomik sermaye ile belirleyen bir sermaye türüdür (Kaplan ve Yardımcıoğlu 2018: 619). Kültürel sermaye, bireylerin eğitimsel niteliğinden, uyumlu tavır ve tarzlarından ya da ilgisini çeken ürün ve nesnelere hükmedilmesinden anlaşılabilen bir formdur. Sosyal (toplumsal) sermaye, toplumsal uzamdaki bireylerin sahip oldukları bir unsurdur. Sosyal sermaye kişilerin devamlı bir ilişkiler ağına ve karşılıklı ilişkilere sahip olması sebebiyle gerçek ve potansiyel kaynakların toplamı olarak belirtmektedir (Kaplan ve Yardımcıoğlu 2018: 619). Simgesel sermaye ise, bireyin görülmesi, kabul edilmesi ve tanınmasını sağlayan algı ve değerlendirme kategorilerine sahip olanlar tarafından algılanarak, simgesel anlamda etkili hale gelen, zenginlik, savasçılık, fiziksel güç gibi özelliklerdir. Simgesel sermaye bireylerin geçmiş alışkanlıkları ile oluşmaktadır ve kültürel sermaye ile birleşmesiyle habitusu oluşturmaktadır (Baltacı 2018: 12).

Lunapark alanı içerisindeki oyuncakların şekilleri, oyun uzamında kapladıkları yerler, geometrik yörüngelerinin devinimleri ve bedensel ritimleri ile buradaki oyun tarzını farklı oyun formlarından ayırmakta ve başka manzaralardan ayrı bir kent silueti çizmektedir (Küçüköğlü 2019: 87). Lunaparklara bakıldığında, sermaye unsurlarını diğer alanlardan belirgin bir şekilde ayıran ışıklar ve renkler olduğu görülür. Işıklar bu alanın büyümlü bir hal almasını sağlamaktadır. Alandaki en önemli ekonomik sermaye unsurlarından olan oyuncaklar da ışıklarla birlikte bir sosyal düzen üzerinde hakimiyet kurmakta ve buradaki nesnel unsurların işgali altında bireyler yaşamaya çalışmaktadır. Bu alandaki yapılar, renkler ve ışıklar ile insanlar kitleler halinde buraya çekilmeye ça-



lıřılmaktadır. Iřık, karanlık ve aydınlık, grnen ve grnmeyen, belirsiz ve belirgin bađıntıları ierisinde bu dzende hakim bir diđer unsur ise glgelerdir (Eliuz ve Bayraktar 2016: 62). Bir lunapark ziyaretisi iin bu unsurların algılanma tarzı bireylerin kltrel sermayesine bađlı olarak farklı toplumsal konumlara karřılık gelmektedir. Algılamadaki farklılıklar bireylerin kltrel sermayelerinin eřitsiz bir řekilde dađılmasından kaynaklanmaktadır.

Lunapark alanındaki nesnel unsurların yanında eđlence endstrisinin sađladığı hizmetler yksek dzeyde sembolik zelliklere sahip olmaktadır. Temel anlamda bu endstride satın alınan rnlerde somut ve soyut nitelikler i ie gemiřtir. Bir eđlence rn ne imalat sanayisindeki rnler gibi maddi nitelik tařımakta ne de bir mzik sanatı gibi yksek dzeyde bir kltrel ierik bulunmaktadır. Buna istinaden eđlence endstrisinde retilen rnlerin sembolik zelliklere sahip rn ve hizmetlerden oluřtuđu sylenebilir. Bu sebeple, lunaparkta somut nitelik gsteren ve ekonomik sermaye unsuru olan rnler olmasına rađmen satın alınan řey aslında deneyimdir ve bu da ziyaretilerin kazanımlarına veya edinimlerine denk gelmektedir. Lunapark alanı ierisinde bir diđer sermaye unsuru ise alıřanlardır. Bu eđlence hizmetinin sunulmasında alıřanlar ve ziyaretiler ođu zaman bir etkileřim ierisine girmektedirler ve alanın cazibesini diđer ieriklerden farklı kılmaktadır. Zira alıřanlar lunaparkın pasif bir ieriđi deđildir ve lunaparkların imajının oluřturulması srecini inřa etmek zorunda oldukları iin burada roln oynayan failler olarak grlmektedir. Buradaki alıřanlar da eđlence sektrnn onlara atfettiđi kimlikler ile hizmetin bir parası haline gelerek ticarileřmektedir (Bařdaner 2018: 127).

Lunaparklara sermaye aısından bakıldıđında ekonomik sermayeye sahip olan ve tahakkmde bulunan aktr, lunapark yatırımını gerekleřtiren yani alanın mlkiyet hakkını elinde tutan sahibidir. Ekonomik sermayeye bir diđer sahip olan aktr ise bu alanın ziyaretileridir. zellikle, ziyaretilerin ekonomik sermayeleri ile birlikte yařamları boyunca edindikleri pratiklerle kendilerine bir eđlence tarzı sađlayan ve onun alandaki

konumunu belirleyen kltrel sermayesidir. Bu alanda kurulan iliřkiler alıřan- ziyareti, lunapark sahibi- alıřan etkileřimi ise sosyal sermayeyi simgelemektedir. Ayrıca, ziyaretilerin eđlenceye katılmak iin aldıkları biletler, bir yarıřmadan kazanılan dller, alıřanların zaman ierisinde aldıkları unvanlar ise lunapark alanındaki simgesel sermayeyi oluřturmaktadır.

## SONU VE DEđerLENDİRME

İktisadi bir alanın alt endstrilerinden olan lunaparklar, maddi bir kazanç sađlamak zere kurulmuř ve bu alana ziyaretisini bir hayal dnyasına eđlence ve oyun temasıyla ekmeye alıřan rekreasyon alanlardır. Lunaparklar ayrıca, bir ticari alan ve teknoloji alan da olabilmektedir. Bařlangıta sadece eđlence ve rekreasyon amaları ile yapılan boř zaman faaliyetleri, zamanla gnlk hayatın bir parası haline gelerek bir habitusa (alıřkanlıđa) veya deneyime dnřmektedir (Fromm 2012: 133). Bu yerleřimler birer gnlk pratik olan eđlence ve oyunlara da yansımakta ve zamanla o insanların habitusunu temsil eder hale gelmektedir. nemli bir oyun ve oyuncak alanı olan lunaparkların da evrensel bir deneyim ve alıřkanlık birikiminin sonucu olduđu sylenebilir mi? Akla gelen bu soruya cevap ararken, Bourdieu'nun sosyolojisi kapsamında yer alan habitus, alan ve sermaye unsurlarının bu soru kapsamında tartıřılmasına karar verilmiřtir. Bakıldıđında, bir eđlence temasıyla lunaparklar boř zaman, dinlenme, tatil gibi kavramlar gndelik hayatın oyun ile geirilen zamanına denk gelmektedir. stelik bu alanlar her yař grubundan insanı ađırlayan ve her birine ayrı ayrı hitap eden oyun uzamları ile bir zaman geirme pratiđine yani eđlence habitusuna dnřmektedir. Lunaparklar, oyuncaklar, renkler ve ıřıklar ile ayrı bir kent havasına brnen bu alan hem bir toplanma ve buluřma yeri, hem de farklı kltrel imgelelerin dnřtđ ve yeniden retildeđi bir alandır. Birey bu alanda kendini tanıyarak, potansiyelini test ederek ve ilgilerini ortaya ıkararak bir yatkınlıklar btn yani habitusunu oluřturmaktadır. Bu sebeple lunaparklar hem meknsal konumu hem de alandaki faillerin farklılıđından kaynaklanan farklı stratejilerin ve habitusların oluř-

tuğu alanlar olmaktadır.

Alan, bu teoride oyun metaforu ile açıklanmakta ve alanın kurallarının bireyleri ve onların davranışlarını kısıtlaması arasında bir analogi kurulmaktadır. Oyunun kurallarını değişmez ve sabit olması lunaparklar gibi üretilmiş alanlarda da görülmektedir. Ancak yapılan etkinliğin türüne göre bu kurallar yazılı (spor müsabakalarında olduğu gibi) veya yazılı olmayan şeklindedir (Pilavcı 2014: 8). Birey bu alana girerken herhangi bir ücret ödemeyeceğini fakat eğlencenin asıl unsuru olan oyuncaklara binerken ayrı ayrı ücret ödeyeceğini, tercih ettiği oyuncağa göre vücudunda farklı etkileşimler yaratılacağını, bu oyuncağın türüne göre çeşitli riskler barındırdığını bilmekte (Mohun 2001; Braksiek ve Roberts 2002) ve oyununu bu kurallar çerçevesinde sürdürmektedir. Bu alanda üretilen hizmetler, toplumsal uzamda farklı konumda bulunan bireylerin beğeni tercihlerine göre tatmin edilmesini sağlamak ve bireyleri sınıflandıran bir sembol rolü üstlenerek bu sosyal sınıflar arasındaki ayırım stratejilerine katılmaktadırlar. Nihayetinde ise üretim alanı ve tüketim alanında bulunan bireylerin konumları arasındaki mütekaabiliyet, faillelerin esas niyetlerinin dışında iki alandaki konumların hizmetler ve beğeniler üzerinden birbirine denk gelmesine bağlı olmaktadır (Başdaner 2018: 115).

Lunaparklar, çalışanlar ve araçların tasarımı vb. yanında dışarda önemli bir fiziksel ve kültürel (insani) çevresinin olduğu görülür. Başka bir ifadeyle, var olan eğlence mekânı içsel ve dışsal bu faktörleri ile tam olarak bir alanı temsil etmektedir. Bu alanın bir endüstri olduğu ve eğlence üretildiği göz önüne alındığında ise kaçınılmaz olarak sermaye gibi ekonomik unsurlar ön plana çıkmaktadır. Her üretim alanında olduğu gibi lunaparklardaki aktivitelerin gerçekleştirilmesinde de bazı sermaye unsurları söz konusudur. Mülkiyet, kazanç ve emek gibi bilinen ekonomik sermaye faktörleri yanında, bu alanı ayrıcalıklı kılan materyallerin görünümü, renkleri ve şekli olmaktadır. Örneğin, çocuklara ithafen hazırlanmış atlıkarınca, uçan araba ve benzer yapıda ancak farklı formda olan oyuncağlar ile yetişkinler için hazırlanmış kamikaze, hız treni, bale-

rin gibi farklı eğlence anlayışı sunan oyuncağlar ile bunların ayrılmaz parçası olan renkler ve ışıklar, sosyal sınıflar üzerindeki farklı etkilerini sunmaktadır. Lunaparkların üretim yönünü firmalar oluştururken, firmalar arasındaki güç dengesini sahip olunan sermayenin hacmi ve yapısı belirlemektedir. Bir iktisadi alan olan lunaparklarda sermaye, yine öncelikli olarak ekonomi açısından ele alınmaktadır. Bourdieu'nun bahsettiği kültürel ve toplumsal sermaye türü burada da varlığını sürdürmektedir. Ayrıca, teknolojik, ticari ve hukuki sermayelere de bakılmalıdır. Lunapark alanına tüketim yönünden odaklanınca, ziyaretçiler esas unsur olmaktadır. Firmalar üretim alanında kendi mücadelesini verirken ziyaretçiler de tüketim alanında mücadele vermektedir. Bu alanda, ziyaretçilerde ellerinde birçok farklı sermaye tutmakta ve ellerindeki sermayenin yapısına ve hacmine göre bir güç alanı oluşturmaktadır. Ziyaretçilerin pratiklerine etki eden toplumsal koşullar ise habitusu oluşturmaktadır.

Son söz olarak, lunaparklar bir alan üzerine kurulan, içerisinde farklı sermayelerin ve dolayısıyla farklı çıkarılara sahip oyuncuların bulunduğu, bu oyuncuların habitusları ile şekillenen ve oyunun kurallarının önceden belirlenmiş olduğu eğlence mekânlarıdır. Oyuncular lunapark alanına girdiğinde bu alandaki kuralları kabul eder ve oyunu oynamaya değer olarak görürse oyuna katılır. Lunapark oyununa dahil olduktan sonra bireyin burada edindiği pratikler ve davranış kalıpları ise onların habituslarını oluşturur.

## KAYNAKÇA

- Aktaş, E. (2003). Avrupa'daki Eğlence Parklarında Mekânların Biçimlenişi ve Sirkülasyon İlişkileri Üzerine Bir Araştırma. (*Basilmamış yüksek lisans tezi*). Karadeniz Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Baltacı, A. (2018). Habitus: Dini İnanç Habitusunun Oluşumu Üzerine Kavramsal Bir İnceleme, *Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5 (2):1-24.
- Başdaner, O. (2018). Turizm Alanının Sosyolojik ve Kurumsal İnşası İçin Bir Taslak (*Basilmamış yüksek lisans tezi*). Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Benson, R. (1998). Field Theory in Comparative Context: A New Paradigm for Media Studies, *Theory and Society*, 28: 463-498.
- Bianchi, R. V. (2009). The Critical Turn in Tourism Studies: A Radical Critique, *Tourism Geographies*, 11 (4): 484-504.

- Bolat, D. (2014). Pierre Bourdieu. İinde; M. Tuna (Editör), *Sosyolojiye Giriř* (ss.97-99). Ankara: Detay Yayıncılık.
- Bourdieu, P. (1989). Social Space and Symbolic Power, *Sociological Theory*, 7 (1): 14-25.
- Bourdieu, P. (1995). *Pratik Nedenler*. (eviren: Hulya Tufan). İstanbul: Kesit Yayıncılık.
- Bourdieu, P. (1997). Toplumbilim Sorunları. (eviren: Iřık Erguden). İstanbul: Kesit Yayıncılık.
- Bourdieu, P. (2006). *Pratik Nedenler: Eylem Kuramı zerine*. (eviren: Hulya Uđur Tanrıöver). İstanbul: Hil Yayın.
- Bourdieu, P. ve Wacquant, L. J.D. (2003). *Dřnmsel Bir Antropoloji iin Cevaplar*. (eviren: Nazlı kten). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Braksiek, R.J. ve Roberts, D.J. (2002). Amusement Park Injuries and Deaths, *Annals of Emergency Medicine*, 39 (1): 65-72.
- Eliuz, . ve Bayraktar, B. (2016). Deđilleme Kurgusu Bu Byledir yksnde Labirentleşen Lunapark, *Uluslararası Sosyal Arařtırmalar Dergisi*, 9 (44): 58-65.
- Fromm, Erich (2012). *The Sane Society*. İngiltere: Routledge.
- Gottdiener, M. (1982). Disneyland: A Utopian Urban Space, *Urban Life*, 11 (2): 139-162.
- Grgn Baran, A. ve zsz, C. (2013). Pratik, Kltr, Sermaye, Habitus ve Alan Teorileriyle Pierre Bourdieu Sosyolojisi. İinde; *Sosyolojide Yakın Dnem Geliřmeler*. Eskiřehir: Anadolu niversitesi Yayını No:2881, Aıkđretim Fakltesi Yayını No: 1838.
- İlic, D.T. (2015). Pierre Bourdieu ve Televizyon Alanı: Trkiye'deki Anaakım Televizyon Haberciliđinde Bir Saha Arařtırması, *Seluk İletişim Dergisi*, 8 (4): 321-340.
- Kaplan. M. ve Yardımcıođlu, M. (2018). Alan, Habitus ve Sermaye Kavramları ile Pierre Bourdieu, *Social Science Studies Journal*, 4 (14): 614-623.
- Kruczek, Z. (2011). Amusement Parks As Flagship Tourist Attractions. Development and Globalization, *Economic Review of Tourism. Faculty of Economics, Matej Bela University*, 3: 156-163.
- Kkođlu, .B. (2019). Lunaparklarda Oyunsallık zerine Bir İnceleme: Ankara-Genlik Parkı rneđi (*Basılmamıř yksek lisans tezi*). Ankara niversitesi Sosyal Bilimler Enstits.
- Lukas, S. A., (1998). Signal 3: Ethnographic Experiences in the American Theme Park Industry (*Basılmamıř doktora tezi*). Rice University Graduate Electronic Theses and Dissertations.
- Mohun, P.A. (2001). Designed for Thrills and Safety: Amusement Parks and the Commodification of Risk, *Journal of Design History*, 14 (4): 291-306.
- Peillon, M. (1998). *Bourdieu's Field and the Sociology of Welfare*. Byk Britanya: Cambridge University Press.
- Pilavcı, G. (2014). "Oyun" Kavramı ve Mimari Tasarıma Katıtđı Farklı Boyutlar: Oyun Alanları ve Oyun Meknları zerine Bir İnceleme (*basılmamıř yksek lisans tezi*). İstanbul: Mimar Sinan Gzel Sanatlar niversitesi Fen Bilimleri Enstits.
- Reay, D. (2004). Its all Becoming a Habitus: Beyond the Habitual Use of Habitus in Educational Research, *British Journal of Sociology of Education*, 25 (4): 431-444.
- Sormaz, F. (2010). ocukluk İmgesi, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kltrel Bir Analiz (*basılmamıř yksek lisans tezi*). Ktahya. Dumlupınar niversitesi Sosyal Bilimler Enstits.
- Tellan, D. (2016). Mekn, Eđlence ve Popler Kltr İliřisini Deđerlendirmek, *TRT Akдеми Dergisi*, 1 (1): 136-153.
- Teoman, A. (2017). Lunapark: Fuarın Gl, Kent Konak Dergisi, 32: 14-21. [http://www.konak.bel.tr/files/knk-32pdf\\_14-08-2017\\_08-48-24.pdf](http://www.konak.bel.tr/files/knk-32pdf_14-08-2017_08-48-24.pdf), Eriřim tarihi: 25.04.2020.
- Tuna, M. (2018). *Turizm Sosyolojisi*. Eskiřehir: Anadolu niversitesi Yayını No: 2606, Aıkđretim Fakltesi Yayını No: 1574.
- Wood, J. ve z, B.N. (2017). The Turkish Amusement Park: Modernity, Identity and Cultural Change in the Early Republic. İinde; J.Wood (Editör), *The Amusement Park: History, Culture and the Heritage of Pleasure* (ss. 98-119). New York: Routledge
- Yce, E. (2007). Simgesel Sekinlikler ve Habitus: Hrriyet Gazetesi'nde Kře Yazarlıđı (*Basılmamıř yksek lisans tezi*). Ankara: Ankara niversitesi Sosyal Bilimler Enstits.
- Yksel, T. (2012). Eđlencenin Bařlangıcı: Lunapark Tarihi, *Sev Junior Dergisi*, 1(1): 72-75.

#### Lunaparkların "Pierre Bourdieu Sosyolojisi" Üzerinden Değerlendirilmesi



Meryem AKOĞLAN KOZAK

Ege Üniversitesi İşletme Fakültesi Aydın Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulu'ndan mezun oldu (1980). Çukurova Üniversitesi Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulu'nda akademik hayata başladı (1987). Yüksek lisans derecesini Hacettepe Üniversitesi Turizm İşletmeciliği Ana Bilim Dalı'ndan (1991), doktora derecesini ise Gazi Üniversitesi Turizm İşletmeciliği Eğitimi Ana Bilim Dalı'ndan aldı (1996). Doçentlik unvanını, Turizm Bilim Dalı'ndan aldı (1999). Profesörlüğe atandı (2005). Anadolu Üniversitesi'nde görev yapmaktadır (1993-). Anadolu Üniversitesi'nde önce Meslek Yüksekokulu'nda, sonrasında Turizm ve Otel İşletmeciliği Yüksek Okulu'nda görev yaptı. Ardından İşletme Fakültesi Konaklama İşletmeciliği Bölümü'nde göreve başladı (2011-). Kat Hizmetleri Yönetimi, İnsan Kaynakları Yönetimi, Genel Turizm, Otel Yönetimi, Turizmde Etik, Özel İlgi Turizmi gibi konularda çok sayıda kitabın yazarı olup, on kitabın da editörüdür. Ayrıca, alanında çok sayıda makalesi ve bildirisi bulunmaktadır.



Yeşim ARABOĞA

Mersin Üniversitesi Turizm İşletmeciliği ve Otelcilik Yüksekokulu'ndan mezun oldu. 2018 yılında, Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Turizm İşletmeciliği Ana Bilim Dalından, Bitlis İlinin Turizm Potansiyeli konulu tezi ile yüksek lisans derecesini aldı. Kütahya Sosyal Bilimler Meslek Yüksekokulu Turizm ve Seyahat Hizmetleri Bölümünde öğretim görevlisi olarak göreve başladı (2019). Halen bu üniversitede görev yapmaktadır. Ayrıca, Anadolu Üniversitesi, Turizm İşletmeciliği ABD'nde doktora çalışmalarına devam etmektedir.