

ARZU ÇAĞINDA OYUN VE İTERAKTİF SANAT İLİŞKİSİ

Dr. Melis BOYACI*

Öz: Küreselleşmenin doğurduğu postmodern dönemde bireyler sürekli imge bombardmanı altındadır. Arzu Çağı ya da gösteri toplumu olarak tanımlanan bu dönemde kitleler sürekli tüketime yönlendirilmektedir. İleri kapitalist kültür insanların doğuştan itibaren var olan eksiklik duygusunu ve bunu tamamlamak için kendisini başkasının gözünde tamamlama arzusunu kullanarak bu tüketim sarmalını her zaman canlı tutmaktadır. Kültürü var eden, insanlık tarihinin başından beri var olan oyun olgusu da göstergeler arasındaki yerini alarak bu yarışta destekleyecek ve güçlendirecek bir unsur olarak sistemin içinde kullanılmaya başlanmıştır. Pek çok firma ve hizmet sektörü, oyun unsurlarını, eğlenceyi işin içine katmak ve ürünleri cazip kılmak üzere kullanmaktadır. Bunun nedeni, sistemin insanları/kitleleri sürekli hareket hâlinde olmaya zorlamasıdır.

Bireylerin sürekli etkin olmaya yönlendirildiği bu dönemde sanatın temsil süreçleri ve algılanışı da değişime uğramıştır. Araştırmacının amacı ileri kapitalist toplumun kültürel yapısı içinde şekillenen ve gösterileşen sanat ortamında, oyuncu unsurların kullanıldığı interaktif çalışmalara giderek daha çok yer verilmesinin nedenlerini motivasyon ve oyunlaştırma unsurları bağlamında incelemek amaçlanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: postmodernizm, arzu, motivasyon, oyun, interaktif sanat

RELATIONSHIP BETWEEN INTERACTIVE ART AND PLAY IN THE AGE OF DESIRE

Abstract: In the post-modern period caused by globalization, individuals are under constant image bombardment. In this period, which is defined as desire age or society of the spectacle, masses are directed to continuous consumption. Advanced capitalist culture always keeps this consumption spiral alive by using the innate sense of incompleteness of people and the desire to complete it in someone else's eyes to complete it. The phenomenon of the game, which has created culture since the beginning of human history, has been used in the system as a component that will support and strengthen this race by taking its place among the indicators. Many companies and service sectors use elements of play to entertain and make the products attractive. This is because the system forces people / audiences to be constantly on the move.

In this period, where individuals are constantly being active, the representation processes and perception of art have also changed. The aim of the researcher is to examine the reasons of increase of the interactive works that uses the elements of play in the art environment, which is shaped and displayed within the cultural structure of the advanced capitalist society.

Key Words: postmodernism, desire, motivation, play, interactive art

ORCID ID : 0000-0003-2939-6523

DOI : 10.31126/akrajournal.1026597

Geliş tarihi : 11 Kasım 2021 / Kabul tarihi: 20 Ocak 2022

* İstanbul Gelişim Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, İletişim ve Tasarım Bölümü.

1. Giriş

Hollandalı kültür tarihçisi Huizinga (1995), kültürün oyunla var olduğu üzerinde durmakta ve uygarlığın belirli bir oyun elemanının olmadığı yerde gelişemeyeceğini belirtmektedir. Kültür her ne seviyede olursa olsun insanın olduğu her yerde oyun kültürünün bir parçası olarak var olagelmıştır. Çocuklar evcilik oynar, güreşir ya da bir aleti keşfetmek üzere parçalara ayırıp tekrar birleştirirler; yetişkinler dans ederek, kitap okuyarak ya da bir şekilde kendilerini oyalayarak eğlenirler. Tarih boyunca toplumlar ve günlük yaşamları araştırıldığında bunun çok örneklerine rastlanabilir. Eski Mısır ve Babil’de yapılan kazılar bebek, çingirak ya da topaç gibi çok çeşitli oyun gereçlerini ve çanak çömlek ya da metalden bir sürü incik boncuk ve bibloları ortaya çıkarmıştır. Bu bulgular o dönemde de çocukların oyuna alışkın olduklarını ve yetişkinlerin sanatsal faaliyetlerle ilgilendiklerini göstermektedir. Çin, Kore, Peru ya da Aztekler gibi farklı antik uygarlıktan kalan bir sürü oyuncak ya da avlanma, kayıkla gezinme, festival sahnelerini betimleyen heykelcikler ve resimler günümüze oyunla ilgili ipuçları bırakmışlardır (Elmer ve Bernard, 1945).

İlkel insanların oyunları insanın oyuna olan eğilimini aydınlatması açısından önemlidir. Tarih öncesi insanların oyunlarının daha çok doğada hayvanların oyununa benzediği üstünde durulan bir durumdur. Hayvanların oyunlarına bakıldığında doğaçlama ve dürtüsel olması bakımından koşma, yakalama, güreşme, sıçrama, savaşma temel oyun bileşenleri olarak görülmektedir. Yaşamı idame ettirmenin aciliyeti doyurulduğunda ilkel insanların zamanlarını avlanma ve savaşın imitasyonunu içeren oyun ile geçirirlerdi; böylece bu yetilerini daha da geliştirmiş oluyorlar, dolayısıyla daha hazırlıklı oluyorlardı. Bunların hepsi, aynı zamanda, çocuk oyunlarının karakteristik yapısıdır. Benzer şekilde modern dönemde toplumda atletizm, basketbol, satranç turnuvaları gibi oyunlar da insanın temelde yatan güdülerinin tatmini olarak yerini almıştır. İnsanlığın kültürün gelişmesiyle isteklerini doyurmada ve çevresini kontrol altına almada ilerlemesi, ona daha fazla boş vakit ve özgürlük getirmiş, bu da kendi kişiliğini ifadede çok farklı formlar geliştirmesini sağlamıştır. Nitekim düzenli oyun, dans, sanat ve debdebeli gösteriler insanın hayvandan daha üst bir varlık olduğunun kanıtıdır.

Bazı oyun formları çok eskilerden beri var olagelmekle beraber, günümüzdeki oyun kavramı 20. yüzyılın oluşturduğu bir şeydir. Spartalılar ya da Romalılar gibi bazı devletler savaşla ilgili oyunlara ulusal destek vermişlerdir. Atinalılar fiziksel güzelliği geliştirme adına ve aynı zamanda yurttaşlık idealarıyla eş olarak iyi moral değerleri kazanmak adına oyuna eğitim ile ilgili bir rol vermişlerdir. Erken Modern ve geç modern dönemde ise çoğunlukla çocukların ve hatta yetişkinlerin içgüdüsel olarak katıldığı ya da tatil zamanları içinde eğlenme adına gerçekleştirilen oyun; organize olmayan bir aktivite olarak şekillenmiştir (Elmer ve Bernard, 1945). Günümüz post modern toplu-

munda ise oyun, toplum tarafından geliştirilen ve zenginleştirilen olimpiyat, festival gibi etkinliklerle ileri düzeyde organize edilmiş bir kurum olarak var olagelmekte ve varlığını devam ettirmektedir.

2. Oyunun Yapısal Özellikleri ve Anlamı

Çalışmanın odağını oluşturan post modern çağ, endüstri kapitalizminin egemenliğindeki modernite döneminin sona erdiği, toplumsal ilişkilerin ve anlamların bağlamlarından koptuğu ve çift değişkenli karşıtlıkların yok olduğu bir süreci imlemektedir. Bu süreç göstergeler üzerinden ilerleyen, öznel dâhil her şeyin metalaştığı, dolayısıyla gündelik yaşam dâhil her şeyin kültürleşmeye ve gösterileşmeye gittiği yeni bir toplumsal durumu ortaya çıkarmıştır (Baudrillard, 2004). Suretlerin gerçeğin yerini aldığı ve toplumsal karşıtlıkların eridiği böyle bir dönemde oyun da eski anlamı ve bağlamından kısmen koparak sistemin içinde yerini almıştır. Bu nedenle post modern toplumda oyun ve oyunlaştırmanın yerini ele almadan önce oyunun tanımına ve işlevine değinmekte yarar vardır.

2.1. Oyunun Yapısal Özellikleri

İnsanın tarih boyunca doğayla kurduğu ilişkiyi ve yaşamı anlamlandırmayı gerçekleştirdiği ilk ve en temel alan oyunun temel özelliklerini yine onu kültürün kopmaz parçası olarak ele alan Huizinga'ya değinerek sıralamak net bir tanımlama yapmamıza yardımcı olacaktır. Huizinga'ya (1995) göre oyunun başlıca özelliği gönüllü bir eylem olmasıdır. Zorunlu tutulan bir eylem ya da etkinlik oyun olarak tanımlanamaz. Oyun isteğe bağlıdır; her an oyuna ara verilebilir ya da iptal edilebilir. Boş zamanlarda gerçekleştirilen bir etkinliktir.

Oyunun ikinci özelliği, yarattığı ayrı zaman ve mekân içinde günlük hayatın ayrılmasıdır. Oyun oluşturulan belirli geçici alan ve zamanda başlar ve biter; günlük yaşamın kurallarından ayrı kendi kurallarını koyar ve oyuncuların bu kurallara uymalarını ister. Aslında oyun günlük yaşama verilen bir aradır. Bu bakımdan oyuncular günlük kaygılardan uzaklaşarak yaratılan ayrı bir evrende belirlenen kurallar çerçevesinde oynayarak rahatlarlar. Oyunun bir diğer özelliği ise, bir şeyin temsili olmasıdır. Oyuncular “-mış” gibi yapma hâlinin getirdiği özgürlük duygusu içinde bir yandan rol yaptıklarının farkındadırlar; ama diğer yandan da tamamen oyunun içinde kendilerini kaybederler ve benliklerini yeniden tanımlama alanları bulurlar.

Oyun, ayrıca her türlü maddi çıkardan bağımsız ve yarar gütmeyen bir eylemdir. Kendinde bir amacı olan ve kendi içinde tatmin bularak tamamına eren geçici bir eylem olarak gündelik yaşamın arzu ve ihtiyaç tatminine dayalı mekanizmasının bir yandan dışında yer alır bir yandan da ona sızar. Hayatın boşluklarını doldurmakta ve böylece vazgeçilmez olmaktadır. Oyun bu özelliklerle

rinin yanı sıra içinde barındırdığı belirsizlik ve bunun yarattığı heyecan duygusuyla oyuncuları içine alır (Huizinga, 1995).

Huizinga'nın yanı sıra oyunun yapısal karakterini belirlerken sanat ile bağına daha net bir şekilde kurmak adına müze sergileri üzerine de çalışmış olan Scott G. Eberle'nin tanımının da üzerinde durmak gerekmektedir. Eberle, oyunu süreç içinde gelişen bir eylemlilik olarak ele almak gerektiği üzerinde durmaktadır. Söz konusu ister sokakta oynanan bir çocuk oyunu olsun ister bir satranç turnuvası olsun, oyunu oluşturan altı elemanın olduğunu ve bunların karşılıklı etkileştiğini belirtir. Bu elemanları beklenti, şaşkınlık, haz, kavrama, kuvvet ve ölçülülük (poise) olarak sıralamaktadır (Eberle, 2014). Oyunun her bir elemanının birbirini etkilediği ve aynı zamanda birbirini içinde barındırdığı fraktal bir yapıda işlediğinden bahsetmektedir. Beklenti ile beraber gelen şaşkınlık, oyuncunun merak duygusunu körüklemekte ve aynı zamanda haz almasını sağlamaktadır. Oyuncunun aldığı haz onu oyunun içinde tutarken bir yandan da kendini tanımasını, yeteneklerinin sınırlarını fark etmesini ve geliştirmesini desteklemektedir. Oyun başka kişilerle oynanıyorsa onlarla kurduğu ilişki içinde empati, mütakabiliyet ve etrafını yorumlama becerileri gelişmektedir. Algı ve kavrayışında meydana gelen yükselme oyuncunun fiziksel, ruhsal, sosyal ve entelektüel yapısını geliştirir ki bu da onları yeniden oynamaya hazır hâle getiren denge durumuna getirmektedir. Oyunu oluşturan bu elemanlar arasındaki geçişler sarmal bir yapıya sahiptir ve sürekli birbirleri arasında geçiş yaparak oyuncuyu oyunun içinde tutmaktadır.

2.2. Oyuna Dair Teorik Açıklamalar

Schiller'in (1990) "*İnsan yalnızca oynadığı zaman tam bir insan varlığıdır.*" sözünün de ortaya koyduğu üzere toplumsal bakımdan bu kadar merkeze konan bir olgu olarak oyun, tarih boyunca psikolojiden felsefeye birbirinden farklı birçok alanda açıklanmaya çalışılmıştır. Geleneksel teorilere bakıldığında kimi fazla enerjinin boşaltımı; kimi enerjinin korunduğu ve yeniden harekete geçmek için üretildiği boş zamanın değerlendirilmesi; kimi doğuştan gelen taklit yeteneği ve böylece yetilerin gelişimi; kimi bastırılmış duyguların tatmin edildiği ve özgür bırakıldığı bir eylem alanı; kimi gerçek hayatta karşılanamayan arzuların karşılanması ve gerçekleştirilmesi olarak tanımlamıştır (McLean, 2012). Bu teorilerin hiçbiri tam anlamıyla oyun olgusunu açıklamamaktadır. Çalışmanın odak noktası post modern toplumda gelişen arzu ve motivasyon olgusu üzerinden oyun ve sanat ilişkisi olduğu için bu bölümde oyuna dair geliştirilen modern teorilerden "*kendini ifade etme*" teorisi üzerinde durulacaktır.

Elmer Mitchell ve Bernard Mason tarafından geliştirilen "*kendini ifade etme*" teorisi insanların yeteneklerini kullanabilecekleri, kişiliklerini/benlikle-

rini ifade edebilecekleri ve geliştirebilecekleri alanları arayan aktif canlılar olduğu görüşünden yola çıkmaktadır. İnsan öz bakım dürtülerini karşıladıktan sonra kendisini harekete geçirecek etkinlikler aramaya başlar. Bu temel olgu oyunu açıklamakta büyük oranda yeterlidir. İnsanın başlıca gereksinimi ve arayışı kendini ifade etme ve bundan gelen hazdır. Canlı bir varlık olarak insan, güdülere ve arzulara sahiptir ve yaşamda sürekli bu güdülerin tatminini arar. Oyun ise insana bu tatmini sağlayan etkinlik biçimidir (Elmer ve Bernard, 1945).

İnsan gündelik hayatta tam olarak ya da hemen karşılayamadığı başarılı olma ve kendini ifade etme isteğini oyunla karşılar. Uсталık hissedeceği, yeterli derecede kendini ifade ettiği bir etkinlik bulur ve etkinlik içinde hünerlerini geliştirebilir. Kişinin aldığı zevk, gelişme hissiyle beraber gelir ve etkinlik başarılı olup sonucunda bir yetkinlik hissi hissedildiği zaman tam anlamıyla oyun olarak işlev görür. Bu bakımdan denilebilir ki insan; başarma, fethetme, etkilme ve onaylanma duygularını tatmin etmek için oynar (Elmer ve Bernard, 1945).

Elmer ve Bernard'a (1945) göre insanları oyuna yönlendiren başlıca etmenlerden bir diğeri ise evrensel arzulardır. Bu arzular, *yeni deneyime duyulan arzu, güvende olmaya duyulan arzu, ilişki kurmaya duyulan arzu, tanınmaya duyulan arzu, katılmaya duyulan arzu, estetiğe duyulan arzu* olarak sınıflandırılır.

Yeni deneyime duyulan arzular; savaşmak, rekabet etmek, avlanmak, merak, seyahat, hız, yaratıcılık olarak sıralanabilir. Savaşmak, avlanmak ve rekabet insanoğlunun en eski güdüsü olarak modern toplumlarda kendisini rekabete dayalı sporlarda; dini/politik/felsefi fikir tartışmalarında; ayrıca yakalama, iz sürme, arama, saklanma gibi unsurlar üzerinde kurulan oyunlarda göstermektedir. Merak güdüsü insanı araştırmaya, keşfetmeye yönlendirir. Bir bitkiyi ya da araziye keşfe çıkmak, kitap okumak ya da bilimsel bir araştırma yapmak merak güdüsünün yansımalarıdır. Günümüzde tarihsel ya da bilimsel konulu sergiler, bir müzik grubuna ya da döneme ait sergiler merak güdüsünü karşılayan etkinliklere denk gelmektedir. Seyahat güdüsü de yeni yerler keşfetmek, hayatın rutinini kırmak, “şu an ve burada’ dan /an’ dan” kaçmak, yanı başında ve tanıdık olandan uzaklaşıp yeni deneyimlere yelken açmak isteğini içinde barındırır. Seyahat güdüsü hafta sonu gezilerine, yürüyüşlerine giderek, sinema ya da tiyatroya gidip farklı hayatları deneyimleyerek karşılanabilmektedir. Günümüzde ise seyahat güdüsü saydığımız birebir iştirak edilen bu tip etkinliklerin yanı sıra sanal gezilerle anında farklı yerlere ve bilgilere ulaşarak da tatmin edilmektedir. Yaratıcılıkta merak; kendini anlatmak, kurmak, inşa etmek, yaratmak ve bir şeyin sebebi olmak gibi arzulara ifadesini bulur.

Legolardan ev ya da araba yapmaktan yeni bir yemek denemeye ya da şiir yazmaya kadar farklı bir sürü etkinliğe bu güdü yön vermektedir.

Güvenlik arzusu; kaçmak, edinimcilik, öykünme gibi yönelimlerle kendisini gösterir. Koleksiyon yapma isteği, saklambaç, kovalamaca ya da kaçma, yakalama, savaşıma, güvende olma gibi öğeleri içinde barındıran bilgisayar oyunları, güvenlik arzusunun karşılığını bulduğu oyunlar ve eylemlerdir. Güvenlik arzusunda istikrar, bağımlılık, kaostan uzak olmak, düzen arayışı yönlendiricidir.

İlişki kurmak için duyulan arzu; yakın ilişkiye, sevgiye duyulan insanın en temel arzudur. Sosyal olmaya ve arkadaşlıklar kurmaya yönlendirir. Oyunda karşılık alma arzusu, partilerde, pikniklerde, flörtleşmede ve evcilik oyununda görülür. *Katılmaya duyulan arzu* da sosyalleşme arzusunu içinde barındırır; fakat büyük bir organizasyon ya da hareketin içinde olma isteği ile ilgilidir. Bir yerde var olma, ait olma ve o yer içinde değerli olma arzudur. Yardım kuruluşlarına ya da belli bir dava uğruna katılınan gruplar, festival gibi büyük organizasyonlarda yer alma bu arzudan doğar.

Tanınma arzusu; toplum tarafından kabul edilmek, zafer elde etme, liderlik gibi güdülerin yansımasıdır. Tanınma arzusu kapitalist düzenin insanları sistem içinde tutmak için kullandığı başlıca arzudur. Tanınma arzusu sayesinde bireyler tükettikleri metalar ve gittikleri yerler ile kendilerini göstermeye dayanan sürekli bir yarış içine sokulurlar.

Estetiğe duyulan arzu; insanda bulunan harmoni ve dengeye dair arayışın beslediği bir arzudur. İnsanlar evlerinin, içinde yaşadığı/çalıştığı ortamın, kullandıkları eşyaların ve giysilerin güzel olmalarını isterler (Elmer ve Bernard, 1945).

Tüm bu tanımlamalar çerçevesinde oyun, özgür irade ile katılınan, gündelik hayattan ayrı kendi zaman ve mekânını ve kurallarını yaratan, gündelik hayattan ayrı bir gerçeklik ile “-mış” gibi olma hâlinin yaşandığı, içinde barındırdığı belirsizlik ve gerilim ile heyecan uyandıran bir eylem olarak tarif edilebilir. Oyun ayrıca kendi kendisini besleyen bir süreç olarak kişinin kendisini fiziksel, ruhsal ve entelektüel olarak geliştirdiği; farklı yönlerden kendisini ifade etme ve gerçekleştirme ihtiyacını karşıladığı ve bu nedenle de doğal olarak katıldığı bir eylem alanıdır.

3. Arzu Çağında Motivasyon ve Oyunlaştırma

“Gösteri Toplumu”, başka bir söylemle “Arzu Çağı” olarak tanımlanan post modern toplumu modern sanayi toplumundan farklı olarak işaretler, kodlar ve göstergelerin etkin olduğu simülasyon çağıdır (Baudrillard, 1983). Bireylerin mükemmelleşmesi, insanlığın topluca ilerlemesi ve tüm bunların bilimsel yöntemle doğaya, özne dışında var olana, bir başka deyişle gerçekliğe yönelerek

yapılması düşüncesinin çağı olan 19. yüzyılın ardından bilimin egemenliği altında belirlenen hesaplanabilir ve kontrol edilebilir, hatta kurgulanabilir dünyaya geçişi getirmiştir. Artık hesaplanabilir hayatlar içinde yaşayan öznel sahnededir. Baudrillard'ın (1983) belirttiği gibi gerçeklik ters yüz olmuştur.

Post modern dönem, toplumun ve tarihin yeni bir safhasının yaşandığı; medya ve enformasyon, simülasyon ve simulakra ve hipergerçeklik ile eski endüstri toplumunun değerlerinin, kategorilerinin ve sınırlarının belirsizleşerek şekillendiği yepyeni organizasyonların, kavramların ortaya çıktığı bir dönemdir. Tüm ilişkiler göstergeler üzerinden ilerler. Burada yaratılan bir *sistem* söz konusudur. Bu sistem içinde üretim ilişkileri yerini, hizmet ve iletişim sektörlerine bırakmıştır. Sınırsız üretim- tüketim cenneti; mutlak özgürlük- eşitlik; kısıtlanmış mutluluk-tatminsizlik ile örtülü bir mutluluk ve bütünsel refaha ulaşma arzusu üzerinden şekillenir. Bu sistemin temel yasasını Erich Fromm (1991) şöyle ifade etmektedir: “*Sınırsız üretim, mutlak özgürlük ve kısıtlanmış mutluluk üçlemesi, yeni ‘gelişme dini’ nin temelini oluşturuyordu ve bu dinin dünyasal planda yaşanması, eski dinlerdeki ‘Tanrının Şehri’ ne ulaşma arzusunun yerini alıyordu.*” Modern toplum herkese refah, mutluluk sunar; ancak bir farkla, bu vaadini 19. yüzyılın hediyesi olan eşitlik ilkesi üzerinde temellendirir. Yani, buradaki kilit sıfatımız tüm bunlar üzerine kurulu “türdeş” bir hayat arzusudur. Bu da yaşamın muhasebeleştirilmesine götürür. Ölçülebilen her şey bu sistemde yerini alır. Her şey –nesnelere insan ve tarihe kadar meta hâlini almıştır, değişim değeri yasalarına göre hareket etmektedir. Bu yasalar da sistemin kendi içinde yarattığı değerlere hizmet etmek zorundadır. Sistemin vadettiği bütünsel refaha, mutluluğa ulaştıracak ‘konfor’, ‘prestij’ gibi değerler aracılığıyla hesaplanabilir olması gerekir ve herkes bu gönencden payını alacaktır (Baudrillard, 2004).

Sistem toplumsal yapılaşmada ve ilişkilerde hiç boşluk bırakmayacak şekilde yayılır. Bireyler ki artık kitleler söz konusudur, reklamlarla vb. aygıtlarla sürekli bir göstergeler bombardımanı altında vadedilen bu refah ve mutluluğu elde etmek için koşuturlar. Ne yapmaları, nasıl yaşamaları gerektiği, devletin ideolojik aygıtları olan kültür, televizyon vb. kitle iletişim araçları, aile, eğitim, din, hukuk kuralları gibi aygıtlarla yönlendirilir. Bu ideolojik aygıtlar, post modern dönemde daha da genişletilerek sanat ve eğlence sektörüne, Facebook, Youtube, Twitter gibi sosyal medya araçları da eklenmiştir. Bunların her biri ayrı ayrı “arzulanan ben”i inşa eden araçlardır. Sistem refah vaadi üzerinden arzulanan ben’eri kurarken, bireylerin doğduklarından beri hissedilen ve doldurmaya çalıştıkları eksiklik duygusu üzerinden işler. Birey doğduğu andan itibaren, kendisini ötekinin gözünden tanımlamaya ve kurmaya çalışır. Bu kendini tanımlama ve gerçekleştirme dürtüsü içinde bundan gelecek haz arayışı içindedir (Tura, 2010). Ötekinin gözünde kendini kurma ve tanımlama arzusu

“ben”i oluştururken bireyi sürekli motive eder ve sürekli bir eylemlilik içinde olmaya iter.

İleri kapitalist sistem de insanın kendisini ötekinin gözünde var etme, tanımla isteği ve haz arayışını bu herkese bolluk mutluluk vaadiyle birleştirir. Tamlığa gitmeye çalışan insanları bu eksiklik duygusuyla yönetir ve kendi sistemi içinde tutar. Tamlığı sürekli eksik bırakır, sürekli yeni olanı elde etmeye, yeni yerler görmeye yöneltir, sürekli bir etkinlikten diğerine katılmaya istek uyandırır. Günümüzde herkes izleyici aramaktadır; izlenmek, takip edilmek istenmektedir. Twitter, Facebook, Swarm gibi uygulamalar hep bu arzuyu doldurur; bir yandan da daha arttırır. Bireyler daha çok takip edilmek için bir yarış içindedir. Kapitalizm bunu fark etmiş durumdadır. İnsanın ötekinin onayı ile var olma arzusunu, ‘bana kim olduğumu, ne yapmam gerektiğini söyle’ sorusuna, şurada yemek yersen, filan dergiyi okursan var olacaksın diyerek karşılık verir.

Temelde yorucu olan bu yarış hâli motivasyon öğeleri ve oyun bir araya getirilerek hafifletilir. Oyuncul interaktif özellikler katılarak günlük yaşamın rutini ve hızı içinde kaybolmuş kitleler tekrardan sistemin içine dâhil edilirler. Oyun da sistemin ideolojik aygıtlarından biri hâline gelmiştir. Böylece içinde barındırdığı özgürlük ve yaratıcı özellikleriyle nitelenen oyun, kitlelerin denetim altında tutulduğu, hatta şekillendirildiği bir alan hâline gelmiştir. Eğlence her etkinliğin merkezine oturtulmuş durumdadır. Oyunun insanları hem içten hem de dıştan güdüleyici bir faktör olarak motive edici özelliği kullanılmaktadır. Bir ürüne ya da hizmete oyun elemanı katıldığı zaman, insansı bir karakter yüklenir; dolayısıyla eğlendirme ile donanmış olurlar. Aynı zamanda oyun sosyalleşmeyi de teşvik eder. Buna örnek olarak Lays’in 2018 reklamları verilebilir. “Rafta hangisi kalacak? Favori tadını belirle lays.com.tr’de oyla. Lays’in rafta kalsın.” diyerek rekabet gibi oyuncul unsurlar, aynı zamanda sosyalleşme için içine katılarak tüketimin artırılması amaçlanmaktadır. Benzer şekilde Swarm uygulaması ile bireyler gittikleri mekânlar hakkında yorum yapmaya ve böylece puan kazanmaya teşvik edilirken sosyalleşmeleri de sağlanır. Burada hem motivasyon öğeleri hem de oyuncul unsurlar kullanılarak kişilere kendilerini ifade/gerçekleştirme olanağı verilir. Böylece başkalarına nerede olduklarını kaç puan verdiklerini göstererek deneyimlerini paylaşan kişiler ‘arzulanan ben’ olarak kendilerini var etme ihtiyaçlarını tatmin ederler, bir yandan da sistem içindeki yerlerini alırlar.

Tüm bu örneklerde hem motivasyon hem de oyun öğeleri kullanılmaktadır. İnsanları bir eyleme/etkinliğe teşvik eden temel arzuları Steven Reiss on altıya ayırmıştır. Bunlar tasdik, merak, yeme, aile, gurur, idealizm, bağımsızlık, dü-



Görsel 1: Rafael Lozano-Hemmer, Body Moves, yazılım, fotoğraflar, video projeksiyon, ışık, 2001.

zen, fiziksel etkinlik, güç, romantizm, tasarruf, sosyal ilişki kurma, sosyal statü, sükûnet ve öç'tür (Reiss, 2004: 187). Yine benzer şekilde insanları ister iç güdümlü ister dış güdümlü olsun motive eden duygular şu şekilde sıralanmaktadır: İlişki kurma, yeterli hissetme, otonomi ve kendini geliştirme (Ryan ve Deci, 2000, Ulukuş, 2016). Bu öğeler aslında Maslow'un (1943) insanın temel arzuları olarak aldığı, fizyolojik, güvenlik, sevgi, saygınlık ve kendini gerçekleştirme ihtiyaçları ile paraleldir. Bu noktada bir önceki bölümde ele alınan insanları oyuna yönelten evrensel arzularla da ortaklıklar. Aynı zamanda oyunlaştırmada insanları oyuna teşvik eden faktörlere bakıldığında bu öğelerle de paralellik gösterdikleri görülmektedir. Zichermann, insanların oyun oynama nedenlerini dört başlıkta ele almıştır: Bunlardan birincisi, oyunun ya da uygulamanın/aplikasyonun insana sunduğu "üstünlük/ustalık" hissi; ikincisi, rahatlamak hissi; üçüncüsü, sadece eğlenmek hissi; dördüncüsü ise, söz konusu oyun ya da uygulamanın sunmuş olduğu sosyalleşme olanağıdır (Zichermann ve Cunningham, 2011: 20). Oyuna iten bu nedenleri Costello ve Edmonds 22 alt kategoride açıklamışlardır: Cezbetme, meydan okuma, yarış, bir işi tamamlama, kontrol, zulüm, keşif, erotizm, araştırma, ifade etme, fantezi, arkadaşlık, espri, teşvik etme, rahatlatma, duyumsama, simülasyon, boyun eğme, yıkma, acı çekme, sempati ve büyük heyecan (Arrasvuori vd, 2011). John Radoff bunlara, toplama/biriktirme, kaostan düzen yaratmak, bilgi toplamak, ilgi

odağı olmak, hediye alıp vermek, teşvik etmek, rahatlamak, bir kişinin sağlığını iyileştirmek ve toplumu geliştirmek gibi etkenleri eklemiştir.

Oyunlaştırmanın/ oyuncu unsurların sağladığı eğlenme hâli ve sosyalleşmenin, kendini ifade etme, başarma, yaratıcılık, merak, keşfetme gibi unsurlarının günlük yaşama giren sanatsal bir örneği olarak Rafael Lozano-Hemmer'in 2001 yılında Rotterdam'da gerçekleştirdiği *Body Movies* (Görsel 1) interaktif enstalasyonu verilebilir. Sanatçı, Rotterdam'da büyük ve insanların sürekli gittiği bir sinema binasının dış yüzeyini ekrana dönüştürmüştür. Bu ekranda 7-8 kentte sokaklarda ve dış mekânlarda çektiği insan görüntüleri bulunmaktadır. Ekranda bu görüntüler bir yandan dönerken aynı anda yüzeyin üstüne üç noktadan çok güçlü ışık projeksiyonları verilmektedir. Bu ışık kaynaklarının önüne geçen herkesin gölgesi binanın yüzeyine düşmektedir. Bu gölgelerin içinden ekrana yansıyan önceden çekilmiş görüntüler görülmektedir ve bu görüntüler de insanlarla birlikte hareket etmektedir. Çalışmada, aynı anda üç kademeli oturduğu üç ışık kaynağı yüzünden çeşitli oyunlar çıkmaktadır. İzleyici/katılımcı etkileşime girerek işi şekillendirmekte ve işin seyrini belirlemektedir. Böylece kendi içinde bir oyun kurmaktadır. Çalışma uzun süre kalmıştır. İnsanlar önce çalışmanın kurallarını, oyunu öğrenmekte ve hatta kendilerine göre icatlarla daha da geliştirmektedirler (Çalıkoğlu, 2005).

Bu interaktif enstalasyonda, motivasyon öğelerinin yanı sıra bir önceki bölümde oyunun yapısal özellikleri olarak değinilen özellikleri kullanılarak izleyicilerin/katılımcıların eğlenmeleri, rahatlamaları ve sosyalleşmeleri sağlanmıştır. Şöyle ki, oyun oynarken oyuncu, gündelik yaşamdan kopar, yaratılan ayrı zaman ve mekân içinde gündelik kaygılardan uzaklaşır, oyunun akışı zamanın nasıl geçtiğini fark etmez. Oyuncu ayrıca kendinde bir amacı olan ve tamamına eren bir etkinliğin içinde bir şeyi başarmak, kendini gerçekleştirme duygularını yaşayarak tatmin bulur. Tüm bunlarla beraber, Eberle'nin (2014) oyun unsurları olarak belirttiği, "beklenti, şaşkınlık, haz, kavrama, kuvvet ve ölçülülük" elemanları arasında gider gelir. Yukarıda bahsedilen gerek motivasyon gerek oyunlaştırma/oyun öğeleri katılımcıları ürünü/hizmeti ya da sanatsal çalışmayı keşfetmeye çağırır ve böylece onları içine çekerek eğlenmelerini sağlar.

4. Post Modern Toplumda Sanatta Oyuncu Unsurlar

İnternet ile dünyada her türlü bilgiye eş zamanlı ulaşılabilmesi, teknoloji-deki hızlı ilerleme ve yaşamın her alanına nüfus etmesi yeni bir toplumsal paradigmayı da beraberinde getirmiştir. Bu paradigma değişikliğini Cray "görselliğin doğasında yaşanan dönüşüm, muhtemelen, Orta Çağ betimlemesini Rönesans perspektifinden ayıran kırılmadan daha derindir." (Wells 1997: 257) şeklinde tanımlar. Yukarıda da belirtildiği gibi toplumsalın çözüldüğü,

gerçekliğin yitirildiği simülasyon evreni olarak tanımlanan post modern toplumların yaşamı “gösterilerin uçsuz bucaksız birikimi olarak görülür.” (Debord 2006: 35). Sürekli imaj bombardımanı altında olan bireylerin yaşamı algılayışları ve ilişkileri gelişen kitle kültürü ve tüketim yarışı içinde değişime uğramıştır. Değişen bu ilişkinin sanata yansması da kaçınılmazdır.

Günümüzde insanlar gündelik hayatları içinde sürekli koşturma hâindedirler, sürekli hareket hâlinde ve katılım ihtiyacı içinde olan kitleler söz konusudur. Bir önceki bölümde dile getirildiği gibi içinde yaşadığımız ve gösteri toplumu olarak adlandırabileceğimiz ileri kapitalist dönem insanı sürekli tüketmeye, katıldıkları etkinliklerin fotoğraflarını Facebook ve Instagram gibi sosyal medya alanlarında paylaşarak bu akışa dâhil olmaya çağırır. İzleyici artık sanat çalışması karşısında durup izlemek yerine katılımcı bir şekilde yapıtlarla iletişim ihtiyacı içinde (Groys, 2017; Kuspit, 2006) olmayı tercih etmektedir. Dolayısıyla sanatla kurulan ilişkide izleyici merkeze oturur ve katılımcı olmaya teşvik edilir. İzleyicinin okumasıyla sürekli değişen interaktif süreci öne alan, izleyicinin sanatsal çalışmaya katılımını merkeze alan sanat çalışmaları söz konusudur (Eco, 2001). Dolayısıyla sanatsal çalışma ile izleyici arasında oyunu merkez alan; izleyicilerin geldiği kültür, coğrafya, deneyimlerin sanatın okunmasındaki önemini öne alarak çok anlamlı, çoğulcu okumayı merkeze oturtan çalışmalar yaygınlaşmaktadır.

Sanatçılar da sürekli popüler kültürün tüketim stratejileri ile çevrelenmiş kitlenin ilgisini çekebilmek üzere post-produksiyon ve multimedya performanslarını sergi alanlarına taşıyan, daha çok gösteri-eğlence hâlini alan, kolay erişebilirliği, iletişimi, mizahı ve oyunu içine katan çalışmalar yapmaktadırlar (Robertson ve McDaniel, 2005: 14-30; Kuspit, 2006: 85-102). Bu bakımdan, son dönemde giderek oyuncu ve interaktif çalışmalarda artış gözlemlenmektedir. Oyuncu unsurlarını içinde barındıran ve izleyiciyi çalışmanın oluşum sürecine katan çalışmalara örnek olarak Edmond Couchot, Michel Bret ve Helene Tramus’un ortak projesi olan *I sow to the four winds* verilebilir. İnteraktif çalışmada, dijital ekranda beliren karahindiba çiçeği bulunmaktadır (Görsel 2). Katılımcının nefesiyle oluşan sanal esinti ile tohumlar sallanır ve esintinin kuvvetiyle beraber nefesle orantılı olarak uçuşur. Katılımcı matraklık ve eğlenme arasında gider gelir, hiç tohum kalmayınca kadar üfleme, oyuna devam etmeye yönelir. Oyunun sanatsal çalışmalara bu tür girmesi, bireylerin, günlük yaşamdan ve koşuşturmalarından ayrı zaman ve mekân içinde sanat yapıtlarına katılarak Eberle’nin oyun unsurları olarak tanımladığı merak, beklenti coşku arasında gidip gelmelerini; böylece eğlenmelerini ve rahatlamalarını sağla-



Görsel 2: Edmond Couchot, Michel Bret ve Helene Tramus, I sow to the Four, Winds, İnteraktif bilgisayar oyunu, 1990.

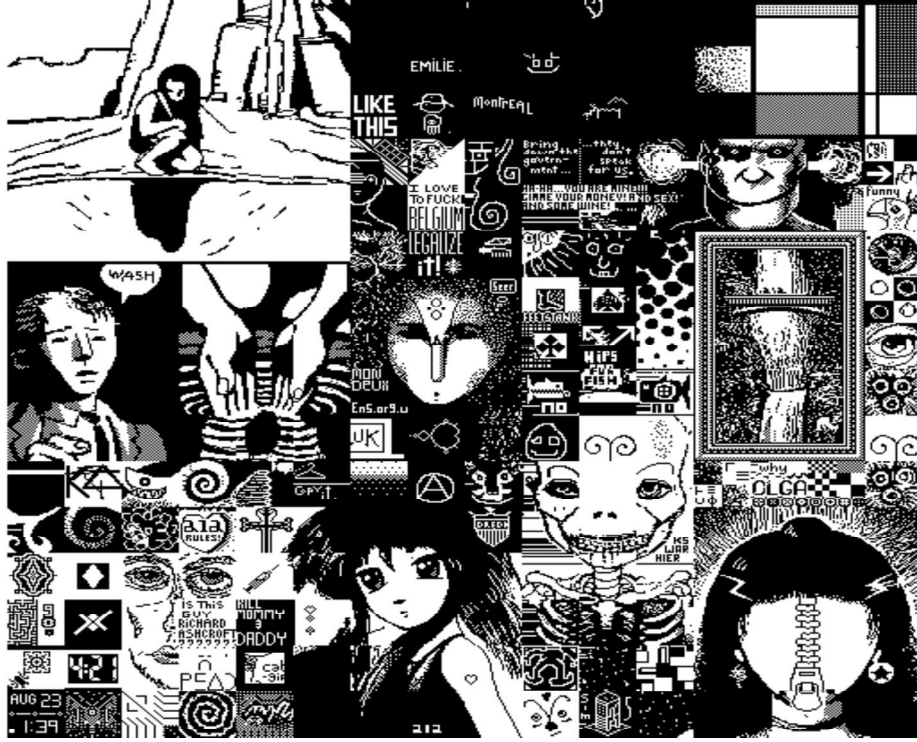
maktadır. Ayrıca bireyleri oyuna iten evrensel arzuları olan yeni deneyim, keşfetme ve sosyalleşme/ ilişki kuram ihtiyaçları da karşılanmaktadır.

Oyun ve oyunlaştırma ayrıca, gündelik hayatın hızlı akışı içinde kendilerini ifade olanaklarını zor bulan ve sosyal medya gibi mecralarda kendilerini ifade olanakları arayan kitlelerin kendini ifade ve katılma ihtiyacına karşılık veren bir faktör olarak sanatsal çalışmalarda yerini almıştır. Andy Deck'in Glyphiti (Görsel 3) adlı interaktif çalışması katılımcıların yaratıcılıklarını kullanarak kendilerini ifade olanağı buldukları, aynı zamanda sosyalleşerek eğlendikleri çalışmalara örnek olarak verilebilir. Web tabanlı bu çalışma, Antik Mısır ve Maya görsel geleneklerini akla getiren bir resim oluşturma sistemi olan on altı çarpı on altılık küçük kabartmalardan oluşan bir kare ya da kabartma şekilden oluşur. Katılımcılar kendi resimlerini yaratmak üzere Java kaynaklı yazılımı kullanmaları ve sürece katılmaları için teşvik edilir, böylece kendi eserlerini yarattıkları bir oyuna dâhil olmuş olurlar.

Bu bakımdan oyun ve sanatın doğasında var olan özgürleştirici ve dönüştürücü güçten nispeten uzaklaşarak kitleleri sistem içinde tutma işlevini gördükleri bir sürece karşılık gelmektedirler. Şöyle ki, yukarıda da belirtildiği gibi post modern toplumda bireyleri sistem içinde tutmak üzere motivasyon ve oyun teorileri arasındaki ortak öğeler kullanılır. Bunlar eğlenmek, öğrenmek,

otonomi, başarı tatmini, rekabet, ilişki kurma, sosyalleşme, kendini geliştirme, yeterlilik hissetme, aidiyet hissetme, tasdik, güvende olma, toplama/biriktirme, merak, yaratıcılık, araştırma, keşfetme, zorluk, yarış, tehlike, cezbetme, büyük heyecan duyma, sempati, simülasyon, fantezi, kendini ifade etme olarak sıralanabilir. Bu teoriler temelde öznenin kendini oluşturma ve kendini gerçekleştirme, benliğini kurma ihtiyacı ve arzusu üzerinden şekillenirler.

Sanat ve oyunun arasındaki bu ilişkiyi sadece sistemin bir unsuru olarak kullanılmakla tanımlamak kısır ve tek yönlü bir bakış açısı olacaktır. Yukarıda bahsedilen motivasyon ve oyunlaştırma öğelerini içinde barındıran ve böylece



Görsel 3: Andy Deck, Glyphiti, Web sitesi, açık kaynak yazılımı, 2001.

interaktif ilişkiyi destekleyen; bununla beraber, gündelik yaşamın içinde yarattıkları ayrı zaman-mekânlarında, ayrıca, yaşama dair farkındalık ve sorgulama alanları açan sanatsal çalışmalar da söz konusudur. Bu sanat çalışmaları, tam olarak, sistemin/iktidarın taktiklerini kullanarak onun içine sızmakta ve bu stratejileri ters yüz ederek sorgulamaya götüren deneyim alanları açmaktadır.

lar. Paul Sermon'un Telematic Dreaming adlı interaktif çalışması (Görsel 4) sanatın ve oyunun içinde barındırdığı dönüştürücü ve sorgulayıcı özelliğın değerlendirildiğı çalışmaya güzel bir örnek teşkil eder. Enstalasyon iki yatak, iki video kamera, iki projeksiyondan oluşmaktadır ve bunlar birbirlerine telekomünikasyon hattıyla bağlıdır. Her ikisinde de yatakta yatan kişinin videosu diğer yatağı yansıtır. Bu sayede bir yatakta yatan katılımcı diğer yataktaki kişiyi ile yatıyor gibi olur. Yatakta yatan kişi diğer kişinin gerçekte yanında yatmadığını bilmesine ve aralarındaki iletişim ancak jestler ve mimiklerle sağlanabilmesine rağmen sanki yan yanaymış gibi büyük bir duygulanım yaşanır. Enstalasyon, günlük hayatın içinde araladığı alanda kendi düzenini kurar; kendi akışı içinde katılımcıları o an içindeki gerçekliğın içine ve bir “-mış” gibi oyununa sokar. Kurguladığı bu oyunsal alanda kişilerin ilişki kurma, güvenlik arzularını belirsiz bir alanda bırakarak sorgulama alanı açar. Böylece katılımcılar gerçeklik, sanallık, gerçek zaman ve uzam, mahremiyet gibi kavramları sorunsallaştırır. Oyun ve motivasyon unsurlarından sosyalleşme,



Görsel 4: Paul Sermon, Telematic Dreaming, İki yatak, video kameralar, projektörler, ISDN ağı, 1992.

tasdik, rekabet, otonomi, kendini ifade etme, keşfetme, merak gibi güdülerinin devreye sokularak kendilerine ve başka insanlara/yaşamlara dair sorgulama alanlarının açıldığı bir başka sanatsal çalışma ise Nell Tanhaff'ın UCBM (You Could Be Me) interaktif enstalasyonudur (Görsel 5). Enstalasyonda, katılımcı-

lar, bir duvara yansıtılmış temsili sanatçı olarak duran bir video karakterinin yönlendirmesiyle yapay empatiye uyum sağlama yeteneklerini test ederler. Video projeksiyon olarak yansıtılan sanatçının temsili görüntüsü, katılımcılarla kurduğu ironik, aynı zamanda bilimsel olarak şekillenen diyalogu, katılımcılardan da paylaşabileceği kadar bilgi ve samimiyet almaya çalışır. Etkileşimde bulunduğu katılımcıların iletişim kurmaya açıklıklarını değerlendirerek ve her birine bir skor ve kişiselleştirilmiş adaptasyon kalıpları vererek portrelerini oluşturur. Enstalasyon süresince kurdukları ilişkide, katılımcılar, aynı zamanda, Eberle'nin oyun tanımında üzerinde durduğu merak, beklenti, haz, kavrama ve denge gibi unsurlar arasında gider gelirler.



Görsel 5: Nell Tenhaaf, UCBM (You could Be Me), İnteraktif multimedya enstalasyonu, 1999.

5. Sonuç

İnsan, canlı bir varlık olarak sürekli kendini gerçekleştirmenin ve ifade etmenin yollarını aramaktadır. Güdülere ve arzulara sahiptir ve sürekli bunların tatminini aramaktadır. Oyun, bu bakımdan, insanın doğal bir şekilde katıldığı ve bu ihtiyacını karşıladığı bir alan olarak Eski Çağlardan beri var olagelmektedir. Huizinga'nın (1995) dile getirdiği gibi oyun, kültürü oluşturan bir olgu olarak içinde barındırdığı özgürlük ve yaratıcılık olanağı ile toplumsal ilişkileri ve kurumsal yapıları etkilemiş ve geliştirmiştir. Post modern toplumda ise, ileri

kapitalist sistemin kendisini devam ettirmede kullandığı motivasyon öğeleriyle oyunlaştırmanın devreye sokulması sonucu kitlelerin kontrolünün bir parçası hâline gelmiş ve dönüştürücü etkisi giderek zayıflamıştır.

Toplumsal tüm değerlerin ve yapıların bağlamlarından koptuğu post modern dönemde her şey metanın yazgısı altına girmiş; bu süreç içinde sanat da bu yazgıdan payını almış ve gösterilemiştir. Gösteri toplumu ve kültürün endüstrileşmesi ile beraber kitlelerin tüketimi için düzenlenen baştan çıkarıcı ve gündelik hayatı merkezine alan sanatsal ve kültürel etkinlikler organize edilmekte; sanat çalışmaları da sürekli görsel bombardıman altındaki kitleyi cezbetmek adına gösterileşmektedir. Yaşamın hızlı akışı içinde sürekli bir etkinlikten diğerine koşturan kitleler, etkin olmaya zorlanmakta ve bu koşturma içinde tam karşılayamadıkları kendilerini ifade etme arzularını tatmin etme yolları aramaktadır. Günlük hayatta tüketimin teşvik edilmesi ve aranan etkileşimi artırmak adına oyun ve oyunlaştırmanın motivasyon öğeleriyle kullanılması gibi sanatta da benzer şekilde oyuncu unsurları kullanılmaya başlanmıştır. Oyuncu unsurların/oyunlaştırmanın kullanılmasıyla fiili olarak katılmanın sağlandığı interaktif çalışmalarda insanın kendini ifade etme arayışı ve katılma/ etkin olma arzusunun doldurulduğu olanaklar sanatsal çerçevede sunulmaktadır. Bu nedenle interaktif çalışmalara her geçen gün daha fazla yer verilmektedir.

Oyuncu unsurların ve oyunlaştırmanın kullanıldığı interaktif sanat çalışmaları iki grupta incelenebilir. Bunlardan birincisi, post modern toplumun kültür yapısı içinde sanatın da oyunun da kendi bünyelerinde sahip oldukları dönüştürücü gücü kaybederek sistemin bir parçası hâline gelmesi sonucu sistemin unsurlarından biri olarak gösterileşen ve eğlenceye dönüşen sanat çalışmalarıdır. İkincisi ise, sanatçıların oyunu insanların kendini ifade etme arayışında bu etkileşimi destekleyecek ve güçlendirecek bir unsur olarak devreye sokmasıyla hem sanatın kendisinden gelen hem de oyundan gelen özgürleştirici ve yaratıcı etkiyi kullandığı izleyenleri yaşama ve hakikate dair sorular sormaya kışkırtabileceği alanlar açtığı çalışmalardır.

Bu bakımdan görülmektedir ki oyun; post modern toplumda her ne kadar gündelik yaşamın içinde bazı sosyal ve sanatsal etkinliklerde sistemin bir parçası haline getirilmiş ve yaratıcı olasılıklarından uzaklaştırılmış olarak kullanılıyor ve bireylerin sistemin içinde erimesine hizmet ediyor olsa da hâlâ bazı sanat çalışmalarıyla dönüştürücü etkisini sürdürebilmekte ve günlük hayattan ayrı bir alan açarak yaşama dair sorgulama kapısı aralama özelliğini koruyabilmektedir.

KAYNAKÇA

- Arrasvuori, J., Boberg, M., Holopainen, J., Korhonen, H., Lucero, A., & Montola, M. (2011). Applying The PLEX Framework in Designing For Playfulness. Designing Pleasurable Products And Interfaces Proceedings Of The 2011 Conference.
- Baudrillard, J. (1983). *Simulations*. Columbia University in Newyork.
- Baudrillard, J. (2004). *Tüketim Toplumu*, çev. Oğuz Adanır, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Çalikoğlu, L. (2005). *Çağdaş Sanat Konuşmaları*, YKY, İstanbul.
- Debord, G. (2006). *Gösteri Toplumu*, çev. Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Eberle, S. (2014) The Elements Of Play: Toward A Philosophy And Definition Of Play, *Journal of Play*, 6 (2).
- Eco, U. (2001). *Açık Yapıt*, çev: Pınar Savaş, Can Yayınları, İstanbul.
- Elmer, D. M. ve Bernard, S. M. (1945). *The Theory of Play*, A. S. Barnes and Company, New York.
- Fromm, E. (1991). *Sahip Olmak ya da Olmak*, çev. Aydın Arıtan, Arıtan Yayınevi, İstanbul
- Groys, B. (2017). *Akıştta İnternet Çağında Sanat*, çev. Ebru Kılıç, Koç Üniversitesi Yayınları, İstanbul.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*, çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- Kuspit, D. (2006). *Sanatın Sonu*, çev. Yasemin Tezgiden, Metis Yayıncılık, İstanbul.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Motivation. *Psychological Review*, 50, s. 370-396.
- Mclean, D. D. (2012). *Kraus' Recreation and Leisure in Modern Society*. Jones ve Bartlett Learning.
- Reiss, S., (2004). Multifaceted Nature of Intrinsic Motivation: The Theory of 16 Basic Desires. *Review of General Psychology*, 8 (3).
- Robertson, J ve McDaniel, C. (2005). Themes of Contemporary Art- Visual Art after 1980. Oxford University Press.
- Ryan, R. M. ve Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory And The Facilitation Of Intrinsic Motivation, Social Development, And Well-Being. *American psychologist*, 55 (1).
- Tura, S. M. (2010). *Freud'dan Lacan'a Psikinaliz*, Pusula Yayıncılık.
- Schiller, F. (1990). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine bir Dizi Mektup*, Çev. Melahat Özgü, Millî Eğitim Basımevi.
- Ulukuş, K. S. (2016). Motivasyon Teorileri ve Lider Yöneticilik Unsurlarının Bireylerin Motivasyonuna Etkisi. *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4 (25).
- Wells, L. (1997). *Photography: A Critical Introduction*, Routledge, London.
- Zichermass, G. ve Cunninham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps.*, CA: O'Reilly, Sebastopol.
- Görsel Kaynakçası**
- Görsel 1.** Çalikoğlu, L. (2006). *Çağdaş Sanat Konuşmaları*, YKY, İstanbul.
- Görsel 2.** https://sharonferris.wordpress.com/2007/11/28/couchot-edmondbret-michel_-i-sow-to-the-four-winds-1990/ (Erişim tarihi: 13/04/2019)
- Görsel 3.** <http://artelectronicmedia.com/artwork/glyphiti> (Erişim tarihi: 16/04/2019)
- Görsel 4.** <http://www.medienkunstnetz.de/works/telematic-dreaming/> (Erişim tarihi: 15/04/2018)
- Görsel 5.** <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/ucbm-you-could-be-me.html> (Erişim tarihi: 03/03/2019)