



2026, 15 (1), 803-822 | Araştırma Makalesi

Oyunbaz Modernite: Geç Osmanlı Edebiyatında Alegorik Çocuk Oyunları

Ebubekir Düzcan¹

Öz

Bu makale, geç Osmanlı'dan erken Cumhuriyet'e uzanan edebî metinlerde çocuk oyunlarını, yetişkin dünyasının normlarını, hiyerarşilerini ve çatışmalarını alegorik biçimde sahneleyen toplumsal pratikler olarak ele almaktadır. Çocuk oyunları, bu çalışmada masum ya da yalnızca gelişimsel etkinlikler olarak değil; modernleşme sürecinde şekillenen toplumsal düzenin çocuk bakışıyla yeniden üretildiği ve sorgulandığı özgül sahneler olarak kavramsallaştırılmaktadır. Bu yaklaşım, çocukluğu, klasik sosyolojik yaklaşımlardaki gibi edilgen bir geçiş evresi yerine, yeni çocukluk sosyolojisi çalışmalarında olduğu gibi toplumsal anlamın kurulduğu etkin bir deneyim alanı olarak düşünmeyi mümkün kılar. Çalışma, oyunu kültürün kurucu bir biçimi olarak tanımlayan Johan Huizinga'nın yaklaşımı ile gündelik etkileşimi rol, performans ve sahneleme kavramları üzerinden okuyan Erving Goffman'ın mikro-sosyolojik teorik perspektifini bir araya getirerek, çocuk oyunlarının hem tarihsel hem de etkileşimsel boyutlarını görünür kılmayı amaçlar. Bu çerçevede makale, geç Osmanlı ve erken Cumhuriyet bağlamında kaleme alınmış beş edebî eseri incelemektedir: *Aşk-ı Memnu*, *Falaka*, *Küçük Paşa*, *Leonis* ve *Sınıf Arkadaşları*. Bu eserlerde çocuk oyunları; sınıf ilişkileri, otorite biçimleri, toplumsal cinsiyet rolleri ve siyasal düzenle iç içe geçmiş sahneler olarak ortaya çıkar. Oyun, kimi zaman okulda disiplinin, kimi zaman konak ya da mahallede hiyerarşinin, kimi zaman da tarihsel kırılmaların çocuk bedeninde ve hayal gücünde nasıl deneyimlendiğini ve yetişkin dünyasının çocuk oyunlarında nasıl alegorik bir düzlemde yer bulduğunu açığa çıkarır. Bu bağlamda çocuklar, yetişkin rollerini basitçe taklit etmekle yetinmez; bu rolleri sadeleştirir, yoğunlaştırır, dönüştürür ve zaman zaman parodileştirerek toplumsal düzenin kırılganlığını görünür kılar. Makale, çocuk oyunlarını modernitenin gündelik hayata nasıl yayıldığını deşifre eden eleştirel bir mercekle okumayı önerir; bu okumanın edebiyat incelemeleri ile çocukluk sosyolojisi arasında üretken bir diyalog kurabileceğini savunur ve çocuk bakışının toplumsal çözümleme açısından sunduğu özgül imkânlara dikkat çeker.

Anahtar Kelimeler: Çocuk Oyunları, Tarihsel Sosyoloji, Edebiyat Sosyolojisi, Huizinga, Goffman

Düzcan, E. (2026). Oyunbaz Modernite: Geç Osmanlı Edebiyatında Alegorik Çocuk Oyunları. *İnsan ve Toplum Bilimleri Araştırmaları Dergisi*, 15(1), 803-822. <https://izlik.org/JA32DN99NX> <https://doi.org/10.15869/itobiad.1862297>

Geliş Tarihi	13.01.2026
Kabul Tarihi	25.03.2026
Yayın Tarihi	31.03.2026
*Bu CC BY-NC lisansı altında açık erişimli bir makedir.	

¹ Dr. Öğr. Üyesi, EBÜ Fen Edebiyat Fakültesi Sosyoloji Bölümü, Erzincan, Türkiye, ebubekir.duzcan@edu.tr, ORCID: 0000-0002-6222-1154



Playful Modernity: Allegorical Children's Games in Late Ottoman Literature

Ebubekir Düzcan¹

Abstract

This article examines children's games in literary texts spanning the late Ottoman period to the early Republican era as social practices that allegorically stage the norms, hierarchies, and conflicts of the adult world. Rather than treating children's games as innocent or merely developmental activities, the study conceptualizes them as distinctive scenes in which the social order shaped by modernisation is reproduced and questioned from a child's perspective. This approach makes it possible to think of childhood not as a passive transitional phase, as in classical sociological accounts, but as an active field of experience in which social meaning is produced, in line with the insights of the new sociology of childhood. Bringing together Johan Huizinga's understanding of play as a constitutive form of culture with Erving Goffman's micro-sociological perspective on everyday interaction through role, performance, and staging, the article aims to render visible both the historical and interactional dimensions of children's games. The analysis focuses on five literary works written in the late Ottoman and early Republican contexts: *Aşk-ı Memnu*, *Falaka*, *Küçük Paşa*, *Leonis*, and *Sınıf Arkadaşları*. In these texts, children's games emerge as scenes deeply entangled with class relations, forms of authority, gender roles, and political order. Play reveals how discipline at school, hierarchies within the household or the neighbourhood, and moments of historical rupture are experienced through children's bodies and imaginations, and how the adult world finds allegorical expression within children's games. In this context, children do not merely imitate adult roles; they simplify, intensify, transform, and at times parody them, thereby exposing the fragility of the social order. The article proposes reading children's games as a critical lens for deciphering how modernity permeates everyday life, arguing that such a perspective opens up a productive dialogue between literary studies and the sociology of childhood and draws attention to the distinctive analytical possibilities offered by the child's point of view.

Keywords: Children's Games, Historical Sociology, Sociology of Literature, Huizinga, Goffman

Düzcan, E. (2026). Playful Modernity: Allegorical Children's Games in Late Ottoman Literature. *Journal of the Human and Social Science Researches*, 15(1), 803-822. <https://izlik.org/JA32DN99NX> <https://doi.org/10.15869/itobiad.1862297>

Date of Submission	13.01.2026
Date of Acceptance	25.03.2026
Date of Publication	31.03.2026
*This is an open access article under the CC BY-NC license.	

¹ Assistant Professor, EBYU Sociology Department, Erzincan, Türkiye, ebubekir.duzcan@erzincan.edu.tr, ORCID: 0000-0002-6222-1154

Giriş:

Çocuk oyunları öncelikle, insan gelişiminin bir evresi olarak kavramsallaştırılmıştır. Bu nedenle çocuk oyunları ile ilgili öncü çalışmaların gelişimsel psikoloji çerçevesinde geliştiği söylenebilir. Çocukluğun sosyolojik düşünceden önce psikoloji ve psikanaliz alanında teorileştirildiği düşünüldüğünde bu durum oldukça doğaldır. Çocuk gelişimi alanındaki öncü psikologlardan biri olan Piaget'ye göre oyun, çocuğun dış dünyayı kendi benliğine ve mevcut şemalarına uydurduğu, gerçekliğin öznel bir şekilde yeniden yapılandırıldığı bir süreçtir (Piaget, 1972, s. 87) Piaget, oyunun sadece bilinçli bir eğlence olmadığını, aynı zamanda çocuğun bile farkında olmadığı "ikincil sembolizm" veya bilinçdışı anlamlar taşıyabileceğini analiz eder (Piaget, 1972, s. 171).

Vygotsky ise oyunu, "hayali bir durum" içinde çocuğun gerçek nesnelere başka anlamlarla kullanmayı deneyimlediği bir geçiş alanı olarak kavrar. Ona göre oyun, çocuğun gündelik davranış düzeyinin ötesinde yaşının üzerinde bir eylem ve anlam kapasitesi geliştirdiği özgül bir deneyim alanı anlamına gelir (Vygotsky, 2016, s. 11–12). Bu çerçevede çocuk oyunlarını gözleyen çeşitli ampirik çalışmalar da yapılmıştır. Bu araştırmalardan birini yapan King, okul çocuklarının- eğlenceli aktivitelerin bolluğuna karşı- işle oyun'un farkının tamamen ayırdında olduklarını gözlemler (King, 1979, s. 81-87).

Rubin, Fein ve Vanderberg'in çalışması ise, oyunun içgüdüselliklerine, keşfetme davranışından farkını, dışarıdaki kurallardan bağımsızlığını ve katılımcı nosyonun önemini ortaya koymuştur (Akt. Smith vd, 1985, s. 26-28). Böylelikle çocuk oyunları, hem yetişkin dünyasındaki anlamlandırmaların hem de çocukların gündelik hayatının ötesindeki gerçekliğiyle anlaşılmasına çalışılmıştır.

Çocukluk sosyolojisinin çocuk oyunlarını nasıl teorileştirdiğini anlamak için, çocukluğu sosyolojisini görece bağımsız bir çalışma alanı olmasında yatan itkilerle daha iyi değerlendirebiliriz. Çocukluk sosyolojisi, çocukluğu gelişimsel bir aşama olarak değil bağımsız sosyal değişken olarak teorileştirme patikasını seçer. Bu yeni teorik kanal, özellikle çocukluğun tarihsel bir fenomen olarak sürekli değiştiğini ve modern sosyalizasyon düşüncesinin krizlere uğradığından güç alır. Artık çocuklar, ebeveynlerin bir uzantısı, okul sisteminin determinist bir ürünü değil kendi ağlarını kurabilen aktif eyleyiciler olarak görülmeye başlanır (Alanen, 1988; James and Prout, 1997).

Gelişim sosyolojisi teorilerine yönelik sosyolojik itirazlardan birini ortaya koyan Denzin, özellikle çocukların etkileşiminin bu teorilerde görmezden gelindiğini bu nedenle çocuk oyunlarının sosyal bağlamının gözden kaçırıldığını iddia eder. "Mevcut teorilerde, kişilerin oyun ve oyunları (games) hangi amaçlarla kullandığına dair sağlam bir tartışma bulunmamaktadır" (Denzin, 1975, s. 461).

Bu nedenle 1970'li yıllardan sonra bağımsız bir çalışma alanı olarak ortaya çıkan ve 1990'lı yıllarda ivme kazanan yeni çocukluk sosyolojisi, gelişim psikolojisi teorilerine karşı oldukça eleştireldir. Hatta öyle ki bu fonksiyonel fark, yeni çocukluk sosyolojisinin ayırt edici teorik hatlarına da isim verecektir. Zira, gelişim paradigmasının ya da ondan etkilenen geleneksel sosyalizasyon teorilerinin, çocukluğu "pasif, yetersiz ve tamamlanmamış" bir süreç olarak kurgulamasını ve çocukları sadece "gelecekteki yetişkin adayları" olarak görmesini eleştirirler ve bu patikaya "Becoming" (Olacak olan) adını koyarlar. Çocukluk sosyolojisinin ise çocukluğun yetişkinlerden bağımsız gündelik hayatlarını bir öznellik olarak kavraması gerektiğini iddia ederler ve bunu "Being"

(Olmakta olan) olarak adlandırılır. Böylelikle çocuk oyunları da yetişkin kurgusu olarak değil çocukların görece özerk bir faaliyetleri olarak tartışılır hale gelir.

Çocukluk sosyolojisinin özellikle tarihçi Aries'in ufuk açıcı çalışması üzerine üzerine bina edildiğini söylemek de bu noktada yanlış olmaz. Aries'in "Ortaçağ'da modern çocukluk düşüncesin bulunmadığı"na yönelik iddiasında eğitim, sanat eserleri, iş hayatı, süt annelik vb. nosyonlarla birlikte çocuk oyunları da önemli bir yer tutar. Aries, çocuklarda yetişkinlerden farklı çocuk oyunlarının bulunmadığını buna karşın genel bir oyun konsepti bulunduğunu iddia eder. Nitekim Ariès'e göre Orta Çağ Avrupa'sında çocuk ve yetişkin oyunları arasında kesin bir ayırım bulunmamaktaydı (Ariès, 1962, s. 455). Çocuklar bebeklik biter bitmez yetişkinlerin dünyasına girer ve onlarla aynı oyunları oynarlardı (Ariès, 1962, s. 2). Örneğin, 17. yüzyılın başlarında Fransa veliahtı Louis XIII, henüz iki yaşındayken yetişkinlerle bilardo ve "mall" (kriket veya golfe benzer bir oyun) oynamaktaydı (Ariès, 1962, s. 414, 418). Ariès, bu oyuncakların bir kısmının yetişkin dünyasındaki teknolojilerin (değirmenler veya ulaşım araçları gibi) birer taklidi olarak doğduğunu belirtir (Ariès, 1962, s. 460-461).

Bu nedenlerledir ki çocukluk sosyolojisi, bağımsız bir çalışma alanı olarak ortaya çıktıkça, çocukluğun tarih boyunca sahip olduğu kırılmalı ve dönüşen kimliğini kabul etmiş ve bu çerçeve içerisinde çocuk oyunları sadece gelişimsel psikolojinin ya da sosyalizasyon süreçlerinin bir parçası olarak değil aktif özneliliğiyle de anlaşılmalı çalışılmıştır. Örneğin çocukların oyun sırasında doktor, hemşire veya hasta gibi güç ve toplumsal cinsiyet ilişkileriyle yoğrulmuş söylemsel özne konumlarına girdiklerini, söylemleri benimseyebildikleri gibi ters yüz de edebildikleri keşfedilmeye başlanmıştır (James & Prout, 1997, s. 22-23). Çocukluk konseptlerinden biri olan "kabile çocuk yaklaşımı" bu türden bir özerkliğin sınırlarını genişletir:

"Çocukların dünyası, yetişkin dünyasından etkilenmeyen değil ama yine de ustaca yalıtılmış; kendi folkloru, ritüelleri, kuralları ve normatif kısıtlamaları olan bağımsız bir yer olarak anlaşılmalıdır" (James vd., 1998, s. 29).

Yeni çocukluk sosyolojisinin paradigmasıyla düşünüldüğünde sadece çocuklar değil çocuk oyunları da pasif bir aktarım ya da kopyalama değil, aktif özneliliğin bir parçası olarak okunmaktadır. Kısacası oyun, çocukların sadece gelecekteki rollere hazırlandığı pasif bir süreç değil, kültürü aktif bir şekilde dönüştürdükleri ve tepkilerini çeşitlendirdikleri bir alandır. James'in dediği gibi "oyunun işlevi, tepkileri hazırlamaktan ziyade onları güçlendirmesidir" (James vd., 1998, s. 91).

Dolayısıyla gelişim psikolojisi, çocukluğu yetişkinliğe hazırlayan pedagojik sistemi odağına alırken, yeni çocukluk sosyolojisi çocukların gündelik hayatına odaklanır. Yani çocukluğu "asıl sahne" olan yetişkinliğe hazırlamaya değil onu kendi sahnesinde kendi performanslarında yatan çocuksuluğuna odaklanan bir yaklaşımı benimser. Bu nedenle çocuk oyunlarını sosyolojik bir perspektiften ve tarihsel bir süzgeçle anlamayı denediğimiz için bu çalışma, çocuk oyunlarını yalnızca pedagojik ya da gelişimsel süreçler olarak değil, toplumsal rollerin, otorite ilişkilerinin ve ahlaki beklentilerin dramatize edildiği etkileşimsel sahneler olarak ele almaktadır. Bu çerçevede, Erving Goffman'ın gündelik yaşamı dramaturjik bir düzen olarak kavramsallaştıran yaklaşımı, çocuk oyunlarının yetişkin dünyasını nasıl temsil ettiğini (ve kimi zaman parodileştirdiğini) anlamak için verimli bir analitik zemin sunmaktadır.

Goffman'ın benliğin sunumu sosyolojisinin temel kavramları olan sahne /sahne arkası, rol ve performans, çocuk oyunlarının katmanlı yapısını ve alegorisini anlamak için bir çerçeve olarak kullanılacaktır. Goffman'a göre "performans, belli bir durumda belli bir katılımcının, diğer katılımcılardan herhangi birini etkilemeye yönelik tüm etkinlikleri şeklinde tanımlanabilir." (Goffman, 2024, s. 27). Çocuklar arasındaki etkileşimi mümkün kılan oyun mutabakatının sürmesi ise çocukların "durumun ne olduğu" konusunda uzlaşma biçimlerine bağlıdır (Goffman, 2024, s. 21-22).

Çocukların yetişkin rollerini öğrenmediğini ama oynayarak içselleştirdiğini hatırladığımızda Goffman'cı bir sosyoloji işlevsel bir merceğe dönüşür. Öte yandan çocuk oyunları, yetişkin dünyasının normatif yönünü de askıya alır ve her türden "bilindik" performans'ın keyfini sürmeye odaklanır. İşte bu noktada teorik çerçevenin ikinci ayağı olarak oyunun toplumsal işlevi adlı kışkırtıcı çalışmaya sahip Huizinga'nın oyun ve oyunbozan kavramından istifade edilecektir. Goffman'cı sosyolojinin bilindik performanslara olan ilgisini göz önünde bulundurduğumuzda, Huizinga'da oyun düşüncesinin "bilindik dünyanın iptali" (Huizinga, 2006, s. 30) anlamına geldiğini hatırlamak ufuk açıcı olacaktır. Böylelikle oyunu hem yetişkin dünyasını taklit eden performans ve sahneleme mantığı içerisinde alegorik bir imkân olarak anlamaya çalışacak hem de onun bu dünyanın "dışındaki" tarihsel işlevini su yüzeyine çıkarmaya çalışacağız.

1. Teorik Çerçeve: Yetişkin Dünyasının Alegorisi Olarak Çocuk Oyunları

Vygotsky'ye göre oyun, çocuğun hemen tatmin edilemeyen ihtiyaç ve arzularından doğar (2016, s. 7-8). Bu eksikliğin çocukluğun yetişkin dünyasını yönelik gözlemleriyle şekillendiği düşünülebilir. Yetişkin rollerinin taklidi ya da yetişkinmiş gibi yapma bu oyun evreni için biçilmiş kaftandır. Çocuklar yetişkin rollerini (anne, doktor, şoför vb.) oynarken, yetişkin dünyasının karmaşık ilişkilerini sadeleştirerek kurallara indirgerler. Vygotsky'ye göre çocuk, bu roller aracılığıyla toplumsal davranışın yapısını kavrar (Vygotsky, 2016, s. 9-10). Oyunda çocuk, ciddi yetişkin durumlarını temsil ederken aynı anda iki düzlemde var olur: Hem rolün gerektirdiği duyguyu yaşar hem de oyunun güvenli alanında kalır. Bu durum, gerçek sorumluluğun temsile dönüşmesini sağlar (Vygotsky, 2016, s. 12).

Çocuklar, yetişkinlerden gördükleri davranışları (gazete okumak, telefonla konuşmak, yerleri süpürmek) kendi oyunlarına "imajlar" aracılığıyla taşırlar (Piaget, 1972, s. 440). Piaget'ye göre çocuk oyunları, bu nedenlerle basit bir taklit değil, çocuğun mevcut tutumlarının alegorik bir yansımasıdır. Böylelikle çocuklar kelimelerle ifade edemediği çatışmaları, arzuları, gözlemleri veya güvensizlikleri yani yetişkin dünyasını, çocuk öznelliği içerisinde asimile ederek yeniden yorumlar (Piaget, 1972, s. 193).

Huizinga, oyunun toplumsal ve kültürel işlevini tarihsel bir bağlama oturttuğu öncü kitabı *Homo Ludens*'te yetişkin dünyasına ait ciddi kurumların (hukuk, sanat, şiir, bilim) kökeninin oyun olduğunu keşfeder ve oyunun, gerçek dünyadan kopuk gözükmesine rağmen "derin bir ciddiyetle" icra edildiğine dikkat çeker. (Huizinga, 2006, s.26) Huizinga, oyunu, gündelik hayattan ayrılmış olmakla birlikte, hafif ya da önemsiz bir etkinlik olarak değil, kendine özgü bir ciddiyet taşıyan kültürel bir pratik olarak kavramsallaştırır. Ona göre oyun, "ciddi-olmayan" değildir; aksine, oyunun kendine has bir ciddiyeti vardır (Huizinga, 2006, s. 37). Bu ciddiyete bir "düzen" de eşlik eder, ona göre "oyun işte bu düzenin ta kendisidir, dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı

inde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır. Oyun mutlak bir düzen gerektirir” (Huizinga, 2006, s. 28).

Çocuk oyunlarının, “oyunsal niteliğin en saf görüntüsüne sahip olduğunu” söyleyen Huizinga’ya göre (Huizinga, 2006, s. 36) çocuk oyunlarında yetişkin rollerinin (anne, doktor, asker, hemşire, öğretmen vb.) “oyunması”, bu anlamda gerçekliğin hafife alınması değil; aksine, yetişkin dünyasındaki normların, hiyerarşilerin ve duygusal yüklerinin oyunsal bir ciddiyet içinde yeniden sahnelenmesidir:

“Çocuk hayatında çok erken yaşlardan itibaren hayal gücüyle yüküdür. Alışılmış durumdakinden daha güzel, daha soylu veya daha tehlikeli başka bir şey temsil edilir. Prens, baba, kötü büyücü veya kaplan olunur. Çocuk ayrıca, “sıradan gerçek” hakkındaki bilincini de tam olarak kaybetmeksizin, kendisini “öyle olduğuna inandıran” bir heyecan hissetme derecesine ulaşır. Çocuk bir görünüşün, hayal edilen bir şeyin gerçekleştirilmesini temsil eder; yani bu, imge aracılığıyla bir yeniden üretim veya ifadedir” (Huizinga, 2006, s. 32).

Huizinga’nın tarihsel bakış açısı içerisinde çocuk oyunları, moderniteye ait kurumların yaslandığı, beslendiği ve üretildiği bir kültürel pratik olarak anlam kazanır. Huizinga’ya göre çocuk oyunu, dilin sınırlarından başlayarak toplumsal hukukun ve estetik yaratımın tüm yapı taşlarını içinde barındıran, kültürden daha eski ve “indirgenemez” bir temel olgudur. Oyunun sadece basit bir çocukluk pratiği olarak değil, kültürün bizatihi kodlarını taşıyan bir örüntü olarak düşünme ufku elde ederiz. Bu çerçeveden bakıldığında çocuk oyunu, yetişkin dünyasının kurallarını askıya alan değil; onları sadeleştirerek, yoğunlaştırarak ve görünür kılarak yeniden çerçeveleyen bir alegorik düzen olarak ortaya çıkar. Nitekim “Huizinga’ya göre oyun, sadece bir eğlence değil; hukukun, sanatın ve bilimin kök saldığı ‘toplumsal gelişmenin tohumu’dur (Huizinga, 2006, s. 26-47). Kültür, bu temel oyun biçimi içinde filizlenerek gelişir (Huizinga, 2006, s. 127).

Bu noktada Huizinga’nın oyunun tarihsel anlamını, kültürel potansiyelini ve onun düzene, kurallara ve yapıya dayalı ciddiyetini tanımlarken makro bir çerçeve çizdiğini varsayabiliriz. Bu işlevsel teorik çerçeveyi mikro etkileşimci bir teorik çerçeve ile tamamlamanın düşünsel ufkumuzu genişleteceği ortadadır. Huizinga oyunu kültürün kurucu ve ciddiyet taşıyan bir düzeni olarak kavramsallaştırırken, Erving Goffman gündelik toplumsal etkileşimi başlı başına sahnelenen bir düzen olarak ele alır. Goffman’a göre toplumsal yaşam, bireylerin karşılıklı olarak birbirlerine sundukları performanslar aracılığıyla işler; bu performanslar yalnızca bireysel ifadeler değil, aynı zamanda “durumun tanımı”nı kuran kolektif uzlaşma biçimleridir. Goffman, yüz yüze etkileşimi “bir bireyin diğer katılımcıları etkilemeye yönelik tüm etkinlikleri” olarak tanımlar ve bu etkinliklerin her zaman bir seyirci varsayımıyla düzenlendiğini vurgular (Goffman, 2014, s. 27). Bu yaklaşım, çocuk oyunlarını yalnızca hayali ya da eğlenceli faaliyetler olarak değil, toplumsal rollerin ve beklentilerin yoğunlaştırılmış biçimde sahnelendiği etkileşimsel alanlar olarak düşünmeyi mümkün kılar.

Goffman’ın dramaturjik modelinde “rol”, farklı bağlamlarda tekrar tekrar sahnelenebilen, önceden tanımlı bir davranış kalıbıdır (Goffman, 2014, s. 28). Çocuk oyunları bu anlamda, yetişkin dünyasına ait rollerin (anne, doktor, öğretmen, polis vb.) hem ciddiyetle üstlenildiği hem de istendiğinde terk edilebildiği özgül performans alanlarıdır. Goffman’ın özellikle vurguladığı rol ile oyuncu arasındaki mesafe, çocuk

oyunlarında açık biçimde gözlemlenir: Çocuk, oynadığı role inanır gibi davranırken aynı anda onun bir oyun olduğunun da farkındadır. Nitekim Goffman, bir performansın başarısının, oyuncunun rolü “ne ölçüde ciddiye alarak sunduğu” kadar, seyircinin bu ciddiyeti geçici olarak kabul etmesine de bağlı olduğunu belirtir (Goffman, 2014, s. 28–30). Bu çift yönlü farkındalık, çocuk oyunlarının alegorik gücünü besleyen temel bir gerilim yaratır.

Bu çerçevede çocuk oyunu, Goffman’ın gündelik etkileşim için tanımladığı kırılğan düzenle benzer bir mantıkla işler. Goffman’a göre yüz yüze etkileşimler, bireylerin başkalarının önünde sundukları izlenimi sürdürme zorunluluğuna dayanır ve bu izlenimin bozulması etkileşimin tamamı için rahatsız edici sonuçlar doğurur (Goffman, 2014, s. 21–22). Çocuk oyunlarında da roller, bu tür bir izlenim hassasiyeti içinde icra edilir: Oyunun sürmesi, çocuğun oynadığı role belli bir süre sadık kalmasına, diğer oyuncuların da bu rolü geçici olarak kabul etmesine bağlıdır. Ancak bu kabul, yetişkin dünyasındaki gibi kalıcı ya da bağlayıcı değildir; her an bozulabilir, yeniden kurulabilir. Bu nedenle çocuk oyunu, toplumsal rollerin ve beklentilerin askıya alındığı bir alan olmaktan ziyade, onların sadeleştirilmiş, yoğunlaştırılmış ve geri alınabilir biçimde sahnelendiği alegorik bir etkileşim düzeni olarak anlaşılabilir.

2. Metodolojik Tercih: Otobiyografik veya realist edebi eserler

Bu çalışma, geç Osmanlı’dan erken Cumhuriyet dönemine uzanan toplumsal dönüşümleri çocukluk deneyimi ve çocuk oyunları üzerinden izleyebilmek amacıyla, “otobiyografik izler” taşıdığı”, “belge niteliği”ne haiz olduğu ve realist bir üslupla kaleme alındığı konusunda yaygın kabul görmüş roman ve otobiyografik anlatılara odaklanmaktadır. Bu çerçevede dönemin gündelik yaşamını ayrıntılı biçimde betimlediği kabul edilen beş roman, araştırma evreni olarak kullanılmaktadır. Seçilen romanlar, yazarlarının deneyimine ya da gözlemlerine dayanması bakımından, yalnızca edebî kurgu olarak değil, aynı zamanda belirli bir tarihsel bağlama ilişkin dolaylı tanıklıklar sunan metinler olarak ele alınmaktadır. Bu yaklaşım, romanları arşiv belgeleriyle ikame eden bir okuma önermemektedir ancak edebî metinlerin, özellikle çocukluk, gündelik hayat ve mikro-toplumsal ilişkiler gibi bağlamlarda- resmî belgelerde ve sonraki bölümde detaylandıracağımız gibi çocukluğu makro yapıların pasif bir ürünü olarak tanımlayarak gündelik hayatını görünmezleştiren paradigmalarda- nadiren izlenebilen deneyim biçimlerini görünür kılabildiği varsayımına yaslanır.

Bu çalışmada incelenen romanlar, rastgele ya da istatistiksel bir temsiliyet amacıyla değil, araştırma sorusuna uygun biçimde oluşturulmuş amaçlı bir örneklem kapsamında seçilmiştir. Seçimde öncelikle çocuk karakterlerin anlatıda merkezi bir yer tutması ve çocukluk deneyiminin ayrıntılı biçimde betimlenmesi temel ölçüt olarak gözetilmiştir. Bununla birlikte, eserlerin farklı tarihsel dönem ve mekânsal bağlamlara yer vermesi gözetilmiştir.

Bu doğrultuda, geç Osmanlı’dan erken Cumhuriyet’e uzanan farklı tarihsel dönemler ve konak, mahalle, okul, eğlence yeri, taşra gibi birbirinden farklı mekânlarda geçen anlatılar özellikle tercih edilmiştir. Seçilen 5 kaynak eserin dördü, İslami kültüre sahip aileler arasında geçiyorken, kaynak eserlerden biri, dönemin çok kültürlü yapısını yansıtmaması bakımından Rum ailede geçen bir çocukluk deneyimini yansıtmaktadır. Bu sayede eserlerde geçen çocuk oyunları, yalnızca çocukluk deneyiminin bir parçası olarak değil, belirli tarihsel dönemlerde yetişkin dünyasının normlarını “asimile ederek”

alegorik biçimde görünür kılan etkileşimsel sosyal yapılar olarak çözümlenmektedir.

Eser adı	Eser Türü	Yazar	İlk Basım Tarihi	Hangi Dönemde Geçiyor?	Ana mekanlar
<i>Aşk-ı Memnu</i>	Roman	Halit Ziya Uşaklıgil	1900	19. yy. sonu	Konak
<i>Falaka</i>	Hatırat	Ahmet Rasim	1927	19. yy. sonu	Okul
<i>Küçük Paşa</i>	Roman	Ebubekir Hazım Tepeyran	1910	20. yy. başı	Köy
<i>Leonis</i>	Roman	Yorgos Theotokas	1940	1910lar	Rum mahallesi
<i>Sınıf Arkadaşları</i>	Roman	Cevdet Kudret	1943	1910lu ve 1920'li yıllar	Okul ve Sokak

Tablo-1. Kaynak Edebi Eser Listesi

Tablo-1’de görüldüğü gibi, seçilen kaynak eserlerin geçtiği döneme göre tahmini bir kronoloji oluşturulduğunda ilk kaynak eser Türk edebiyatının en güçlü kalemlerinden biri olan Halit Ziya Uşaklıgil tarafından yazılan ve ilk kez 1899 yılında tefrika edilmeye başlanıp 1900 yılında da tamamı basılan *Aşk-ı Memnu* romanıdır. Kaynak eserler arasında, çocuk karakterin eserin merkezinde olmadığı tek eser budur. Ancak ağırlıkta bir konakta geçen, çocuklardan yetişkin ve yardımcılarına kadar çok fazla karakterin bulunduğu roman, özellikle karakterler arası psikolojik gerilimlerle üne kavuşmuş çok sinema ve dizi olarak uyarlanmıştır. Edebiyat eleştirmeni Berna Moran’a göre romanın başarısı karakterler arasındaki psikolojik denklemin gerçekçi bir şekilde kurulabilmesinde yatar (Moran, 2018, s. 90-92). Her ne kadar “otobiyografik bir eser” olmasa da Moran’a göre konakta geçen bu ailenin sınıfsal konumunu ve sosyal gerilimlerini barındıran “olayların geçtiği çevre, Uşaklıgil’in iyi bildiği ve hakkında güvenle yazabildiği bir çevre”dir (Moran, 2018, s. 90).

Aşk-ı Memnu’daki ana çatışma temalarının yanında Bülent ve Nihal adlı iki çocuğun çatışması da romanın bu gerçekçi anlatı denklemlerinden biridir. Çocukların romanda “dershane” olarak adlandırılan ve babaları Adnan Bey’in dahi asla girmeyi tercih etmediği “özerk” bir alanı dahi vardır ve bu tür anlatı patikaları, çocuk dünyasının gündelik ve gerçekçi izleklerini dönemin toplumsal ve sınıfsal düzlemi içerisinde ortaya sermektedir. Bu nedendir ki roman, yasak aşk temasına ilave olarak, Bülent ve Nihal’in çocukluktan gençliğe uzanan hallerini içermesi bakımından bir “büyüme romanı” olarak da adlandırılabilir (Moran, 2018, s. 104). Romanda Nihal’in genç kızlığa geçiş töreni “çarşaf giyme” seremonisi ile anlatılırken, ondan birkaç yaş küçük kardeşi Bülent, bu töreni çocuksu bir oyuna çevirerek elbiselerden bayraklar hazırlar ve askeri bir bando takımını yönetir gibi davranarak “Kimse kalmayın. Yolu kapamayınız, alay geçecek. Ah! Bir trampet olsaydı!” diyerek bu töreni izleyenlere seslenir (Uşaklıgil, 2016, s. 114).

Kaynak eserlerimizden ikincisi, dönemin ünlü edebiyatçısı ve müzisyeni Ahmet Rasim’in otobiyografik bir anı kitabı olarak çocukluk dönemini anlattığı ve ilk kez 1927 yılında yayınlanan *Falaka* eseridir. Ahmet Rasim bu hatıratında klasik Osmanlı mektebi olan Fatih’teki Sofular Mektebi’nden Darüşşafaka’ya geçişini özellikle eğitim sistemindeki dönüşümün çocuklar üzerindeki etkilerini merkeze alarak ortaya koyar. Eser boyunca Rasim, tüm olayları birinci ağızdan anlatır ve bu dönüşen hat üzerinde diğer çocuklarla oynadıkları çocuk oyunlarına da sıklıkla yer verir.

“Ah! .. Meşin olsun, lastik olsun, topu pek severdim. Onu atıp tutmak, duvara vurup elimin içiyle yine vurarak bir iki üç diye saymak, çelmek, şimdiki futbolcuların medar-ı iftihar olan gol atmanın daha basit ve makbul bir şekli olan kale oyununda kaymak, tutmak, nişan alıp kaleyi vurmak, pişti oyununda ebeve vurulmamak için çeşitli korunma vaziyetleri almak, o lastik topu avucumla durmaz dinlenmez bir hale getirmek, yere hızla vurarak yükseldikçe başıma düşürmek en sevdiğim eğlencelerdendi (Rasim, 2019, s. 26-27) .

Üçüncü kaynak eser *Küçük Paşa*, Osmanlı döneminde *Karabibik*'ten (Nazım, 2015) sonra yazılmış ikinci köy romanı olarak bilinir. Yazarı Ebubekir Hazım Tepeyran, Konya, Kastamonu, Ankara, Sivas, Beyrut başta olmak üzere pek çok yerde Valilik ve çeşitli görevlerde bulunmuş sonrasında Niğde Milletvekilliği ve Dahiliye Nazırlığı (İçişleri Bakanlığı) da yapmıştır. Ebubekir Hazım Tepeyran, Bakanlık yaptığı sırada Milli Mücadele'ye yardım ettiği gerekçesiyle işgal hükümetleri tarafından idamla yargılanır. Bu dönemi çeşitli hatıratlarında detaylarıyla anlatır (Bkz. Tepeyran, 2022; Tepeyran, 2023). *Küçük Paşa*, Tepeyran'ın yazdığı tek romandır ve konakta büyüyen bir çocuğun köyüne dönmek zorunda kalmasıyla yaşadığı trajediyi anlatan dokunaklı bir eserdir. Romanı yayına hazırlayan Kayapınar, Tepeyran'ın Anadolu'nun birçok yerinde görev yapmış olmasından kaynaklanan bir gerçekçilikle, karşılaştığı sıkıntıları ve tespit ettiği eksiklikleri, yeni dönemde yapılacak çalışmalar için yöneticilere bir rehber olması amacıyla da kaleme aldığından” bahseder, (Tepeyran, 2020, s. vi) bu nedenledir ki romanın pek çok noktasında yazar, anlatının içerisine girerek okuyucuya doğrudan seslenir bir üslup kullanır. Yazar bir yerde romanın kahramanı Küçük Paşa'nın (Salih) zorluklara karşı çocuksu hayal gücünü şu kelimelerle tarif eder:

“Küçük Paşa, düzlem haritalarının doğusunda da, batısında da görülen Bering Boğazı, karada ve suda yaşayan yüzergezer canlılar, yaprak dökmeyen ağaçlar gibi her yerde, her mevsimde aynı şekil, aynı manzara, aynı mutlulukla yaşayan yaradılışından bereketli, kaderinden mutlu paşalardan olmamakla beraber, isterse bütün yaratılanları kendi oyuncakları farz edebilmekte engelle karşılaşmayan bir çocuktur” (Tepeyran, 2020, s. 64).

Dördüncü ve Beşinci kaynak eserler dünya savaşının hemen öncesi İstanbul'unda iki farklı çocukluğu odağına almaktadır. *Leonis* adlı roman, 1905 İstanbul doğumlu Yunan yazar Yorgos Theotokas tarafından yazılmış olup ilk baskısı 1940 yılında yapılmıştır. Roman, Theotokas'ın çocukluğunun geçtiği dönemin İstanbul'unda “Taksim Bahçesi” olarak bilinen eğlence alanı odakta olmak üzere gayri-müslim çocuklar arasındaki gündelik hayat, eğitim ve oyunların savaşın yaklaşmasıyla birlikte nasıl dönüştüğüne odaklanıyor. Kitabın yan ismi “Bir Dünyanın Merkezindeki Şehir İstanbul: 1914-1922” adını taşır. Künyede, kitabın kapak resminde bulunan 3 çocuğun Yorgos ve arkadaşları olduğu bilgisi yer alıyor. Hatta bu kapak resmi kitabın sonunda detaylandırılıyor ve yayıncı resme mart “1917 Yorgos (Theotokas) ve üç sınıf arkadaşıyla” notunun eklendiği görülüyor. Devamında kitapta sözü edilen “çocuk çetesi”nin üyelerinin bu çocuklar olabileceği ima ediliyor. (Theotokas, 2021, s. 297) Kitabın 2021 baskısındaki önsözünü yazan tarihçi Nikos Sigalas, bu kısmı “gerçeklik potansiyeli taşıyan bir ütopya” olarak başlıklandırıyor (Theotokas, 2021, s. 17) ve Theotokas'ın edebi çabasını Halide Edip Adıvar'ın *Sinekli Bakkal*'da kurduğu “milli alegori”nin (Theotokas, 2021, s 19) ya da “milli ütopya”nın (Theotokas, 2021, s. 28) Yunan versiyonu olarak tanımlamaktadır (Theotokas, 2021, s. 19). Özellikle romanın geçtiği İstanbul'un o zamanlar yeni kurulmuş en önemli

kamusal/eğlence parkı olan Taksim Bahçesi'ni de "Kozmopolit ve Ulusal bir İstanbul Alegorisi" olarak tanımlar. (Theotokas, 2021, s. 24) Bütün bu detaylar, kitaptaki kurgusal Leonis ve "çocuk çetesi" üyelerinin hikayesinin otobiyografik mahiyetini gözler önüne seriyor.

Son kaynak eserimiz şair, romancı ve araştırmacı Cevdet Kudret tarafından yazılmıştır. Karagöz ve Orta oyunu üzerine araştırma kitaplarının yanı sıra (bkz. Kudret, 2007; Kudret, 2013) kapsamlı edebiyat incelemeleri de bulunan (bkz. Kudret, 2019) Cevdet Kudret'in *Sınıf Arkadaşları* romanı, otobiyografik nitelikler taşıyan kronolojik üçlemesi Süleyman'ın Dünyası serisinin ilk romanıdır (Kudret, 1976). Roman, savaş dönemi de dahil olmak üzere romanın ana karakteri Süleyman'ın ilkokula başlaması ve buradaki sınıf arkadaşlarının birbirinden farklı hikayeleri ve maceraları üzerinden 1910'lu ve 1920'li yılları odağına alır. Kudret'in hayat hikayesini romanlaştıran bu üçlemesinin devam romanları ise *Havada Bulut Yok* ve *Karıncayı Tanırsınız* adlı romanlardır.

Cevdet Kudret, TRT'de Doğan Hızlan'a verdiği "Yaşayan Edebiyatçılar" programında tıpkı *Sınıf Arkadaşları* romanın çocuk kahramanı Süleyman gibi bir yoksulluk içerisinde büyüdüğünü anlatmaktadır. Buna ilaveten Süleyman gibi babasının savaş zamanı askere alındığını ve ölüm haberinin geldiğini bu nedenle savaş dönemine geçen bu çocukluğunun onda çok ciddi bir tesir bıraktığını ekler.

Sonuç olarak bu çalışmadaki metodoloji, edebî metinleri doğrudan tarihsel gerçekliğin temsilleri olarak değil, dönemin toplumsal tahayyüllerini, normlarını ve gerilimlerini dolaylı biçimde yansıtan bir kurmaca olarak ele almaktadır. Seçilen edebi eserler, geç Osmanlı toplumunun farklı sınıfsal, mekânsal ve kültürel bağlamlarını yansıtan amaçlı bir örneklem mantığıyla; çocuk oyunlarına yer veren ve modernleşme sürecinin gündelik hayattaki izdüşümlerini görürüz kılan metinler olmaları nedeniyle tercih edilmiştir.

3. Çocuk oyunlarına giriş: Kurallar, Ciddiyet ve Oyunbozanlık

Metin And, *Oyun ve Bugü* adlı eserinde eski tarihlerden bu yana görsel sanatlarda veya edebi eserlerde kendine yer bulan oyunların tarihsel, dilsel, mitolojik ve terminolojik işlevlere sahip olduğunu çözümler (And, 2012, s. 42-52). Pieter Breughel'in 1560'ta çizdiği meşhur Children's Games (Çocuk Oyunları) tablosunda 80'den fazla çocuk oyununun betimlendiğini aktarır (Protmann'dan akt. And, 2012, s. 42). And'a göre oyunların edebi eserlerdeki varlığı, onların sadece birer eğlence değil, binlerce yıllık geçmişi olan köklü kültürel pratikler olduğunu gösteren en önemli belgelerdir (And, 2012, s. 42-43). Homeros'tan Dede Korkut'a kadar uzanan geniş bir yelpazede oyunların zikredilmesi, oyunların 'eskilik' ve 'yaygınlık' ilkelerini doğrular (And, 2012, s. 43).

Oyunlar tarih boyunca insan çabasına yön ve motivasyon sağlayan kültürel formatlar sunar. Oyunlar, katılımcıların girmeyi ve keşfetmeyi kabul ettiği özel bir durumun karakterini ve dolayısıyla kolektif gerçekliğini tanımlar. Bu tanımlar ve kuralların oluşturulmasını ve karara bağlanmasını içerir (Henricks, 2020, s. 145-146). Goffman'a göre oyunlar, katılımcıların girmeyi kabul ettiği özel bir gerçekliği tanımlayan kültürel formatlardır. Goffman oyunu şöyle tanımlar: "Bir oyun; kaderci dramatik eylemler için bir alan, bir varlık düzlemi, bir anlam motoru, kendi başına bir dünyadır" (Goffman, 2018, s. 28).

Huizinga'ya göre de "bildik dünyanın iptali" olarak oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir (Huizinga, 2006, s. 30). Çocuklar içgüdüsel bir zorunlulukla değil, oynamaktan

zevk aldıkları için oynarlar; onların özgürlüğü tam olarak bu zevk noktasında başlar Çocukların başka bir dünyaya girmeye öncelikle ne kadar gönüllü olduklarına dair çeşitli örnekler sıklıkla karşımıza çıkar. Ahmet Rasim, oyun'un "hayat memat meselesi" oluşuna dair pencereden dışarı izleyen çocukluğunu şu satırlarla betimler:

"Bir gün o evin dışındaki seyirliklerden mahrum, insanı kahkahalarla eğlendiren o oyunlardan uzak kalışımı kendimden geçerek, "Of! Patlayacağım! " diye bağırılmışım. Beni tuttukları gibi, "Al sana of! Al sana patlamak! Ölsen, gebersen de ben seni sokaklarda oynatmam! " diyerek sandık odasına tıkmaları mı?" (Rasim, 2019, s. 44).

Belki de bu yüzden devamında özgürce oyun oynayabildiği için, mektebin daha eğlenceli olduğunu ve oyunsuz çocuğun bir kukladan farksız olacağını söyler:

"Mektep herhalde evden daha eğlenceliydi. Hiç olmazsa kaçamak olarak leblebiyle 'tek mi çift mi?', 'iplikten su yolu', 'almaca', 'tenten', 'el el üstünde kimin eli var?', 'vay benim köse sakalım!', 'eveleme develeme, devekuşu kovalama', 'parmak ayırmaca', 'yokuş aşağı', 'seke sekeben geldim, çingırağım hoş geldim', 'fiş fiş kayıkçı', duvarda "top", cevizle "vurup almaca", "beş taş" ... oynardık. Oyunsuz çocuk ise karnına dokundukça "viyk, viyk" eden kukla bebeklerden başka bir şey değildir" (Rasim, 2019, s. 45).

Çocuk oyunlarının en belirgin ana özelliklerinden bir diğeri, oyunun gerçek hayattan ayrılmasına rağmen çocuklar tarafından "tam bir ciddiyet"le (Huizinga, 2006, s. 37) icra edilmesidir. Huizinga, bir çocuğun oyun oynarken "yalnızca gülmek için" veya "sadece ...miş gibi" yaptığının tam olarak bilincinde olduğunu belirtir çünkü oyun "mutlak bir düzen" (Huizinga, 2006, s. 25-28) gerektirir. Bu ciddiyet ve düzen, oyunun tavisiz ve detaylandırılan kuralları konusunda da geçerlidir. Ahmet Rasim, birdirbir, uzun eşek gibi geleneksel çocuk oyunlarında dahi çocuklar arasında belirlenmiş tekerleme ve kuralları uzun uzun anımsar (Rasim, 2019, s. 43-45). Theotokas, *Leonis*'te, çocuk oyununun kuralları için "doktora tezi" yakıştırmasında bulunarak "kuralların derinliğini" betimler:

"Varilcilik oyununun kendine has bazı kuralları, sınırlamaları ve uygulamaları vardı, öyle ki bütün bu kurallar bir kağıda yazılsa doktora tezi olurdu. Öte yandan herkes bu oyunun kurallarını şaşırmaksızın ezbere bilirdi, öğrenmeye gerek yoktu. Bu kurallar tıpkı Bizans'ın efsaneleri gibi ezelden beri vardı, havaya sinmişti, Bahçe'de oynanan herkes alfabeyi öğrenirken bu kuralları da öğrenirdi" (vurgular, makalenin yazarına aittir) (Theotokas, 2021, s. 75).

Theotokas devamında dokuz taş, nişancılık gibi diğer oyunları da anlatır ve onların da "kendilerine has kuralları" olduğunu vurgular. Bununla birlikte Theotokas, oyunun toplumsal cinsiyetine de değinerek "kızlar katıldığında oyunun kurallarında değişiklikler olduğunu "da söyler (Theotokas, 2021, s.75-76) Kurallar dışında Huizinga'nın "ciddiyet" kavramı da çocuk oyunlarında görünmez bir kurala işaret eder. *Küçük Paşa*'da yazar, köy çocuklarının sırf oyun amaçlı bir kertenkeleyi öldürüp inceledikleri sahnede, çocukların bu eylemi ne kadar büyük bir ciddiyetle yaptığını şu sözlerle betimler: "Ağacın dibine getirip, suçüstüne gelmiş tabip ve adliye memurları gibi etrafına toplanarak muayeneye koyuldular" (Tepeyran, 2020, s. 140).

Kurallara ve ciddiyete dayalı çocuk oyunları, yetişkin dünyasından özerkleşen bir

etkileşim fırsatı olarak da anlamlıdır. Sokağa çıkmasına izin verilmediği için pencereden sokağa bakan Ahmet Rasim'in çocukluğunun aksine, *Aşk-ı Memnu*'da büyüklerin girmesine izin verilmeyen, sadece çocuklara açık olan "dershane" işte böyle sadece çocuk kurallarının egemen olduğu bir özgür bir mekana dönüşür:

"Evin içinde bir sigara iskemlesinin yer değiştirmesine kıyametler koparacak kadar düzenlilik merakında aşırılık gösteren Adnan Bey çocukların bu odasına giremezdi. (...) Yalıda başka hiçbir yere ilişmemek yeminine karşılık burada bütün istediklerini yapmak için Bülent'e izin verilmişti, Bülent de bu izinden yalnız hiçbir yerine bir tahrip eseri bırakmamak mecburiyetinin intikamını alacak derecede istifade ediyordu. Minimini bir çalışma masaları vardı ki babasının bir gün birkaçını aşırıldığı oymacılık aletleriyle kenarlarına kendine has saçaklar kazıyordu. Matmazel de Courton'a düzenli olarak gelen Le Figaro sayılarından gemiler, külahlar, sepetler yapılmış, duvarlara, pencerelerin mandallarına, siyah yazı tahtasının kenarına asılmıştı. Ablasının bütün eski kitaplarından, resimli nota kapaklarından resimler oyulmuş; camlara, kapıların arkasına, ta duvarda Avrupa haritasının denizlerine yapıştırılmıştı; böyle oyulmuş bir şemsiye vardı ki ta okyanusun bir tarafına atılmış, bir rüzgara kapılarak Amerika seyahatine çıkmıştı. Daha sonra bin türlü kırılmış oyuncaklar, koparılmış kitaplar, o her gün sabah akşam toplanıp da Bülent'in yalnız bir uğramasıyla güya canlanarak haşarı kedi yavruları gibi odanın her tarafına dağılan ufak tefekler ayak basacak, oturacak yer bırakmazdı" (Uşaklıgil, 2018, s. 69).

Roger Caillois, *Man, Play and Games* adlı öncü çalışmasında oyun faaliyetlerini iki kutba ayırır: *Paidia* (kendiliğindenlik) ve *Ludus* (kurallara bağlılık) (Caillois, 2001, s. 13). Her ne kadar çocuk oyunları tarih boyunca kendiliğindenliğe bağlı gözükse de (Caillois, 2001, s. xiii), bu zamanla kurallı oyunlara doğru evrilmiştir (Caillois, 2001, s. 13). Caillois'ya göre, oyunun kurallara bağlanması (*ludus*), onun bir kültür ve medeniyet aracı haline gelmesini sağlar (Caillois, 2001, s. 27). Caillois, oyunun çocuksu ve kuralsız bir neşeden (*paidia*), kurallar ve beceri içeren yapılandırılmış bir faaliyete (*ludus*) doğru evrilmesini, toplumsal düzenin ve medeniyetin inşasıyla ilişkilendirir (Caillois, 2001, s. 27-33). Dolayısıyla çocuk oyunlarının yapısının kuralcılığa doğru evrimi, tam da modernleşmenin getirdiği bir handikaptır. Çocuk oyunları "doktora tezi gibi" (Theotokas, 2021, s.75) kuralları içermeye başladıkça, ona uymayanlar da "oyunbozan" yani hain edilmeye başlar.

Huizinga'ya göre oyun mutlak bir düzen gerektirir, kurallar ihlal edilir edilmez, oyun evreni çöker, oyun diye bir şey ortada kalmaz (Huizinga, 2006, s. 28-42). Çocuklar, oyunun kurallarına uymayanlara karşı yetişkinlerden çok daha sert ve katıdır: "Oyunbozan sadece oyunu değil kültürü de bozar" (Huizinga, 2006, s. 263). Oyunun kurgusal dünyasını tehdit eden kişi, topluluğun varlığını da tehdit etmiş sayılır:

"Oyunbozan kişiliği en açık biçimiyle, çocuk oyunlarında ortaya çıkmaktadır. Küçük topluluk oyunbozanın yetenezsizlikten mi, yoksa cesaret eksikliğinden mi dönek olduğu sorusunu sormaz (...) Onu korkaklıkla suçlar. Oyunbozan bu topluluğun büyüdü dünyasını bozmaktadır, bu nedenle haindir ve atılması gerekir" (Huizinga, 2006, s. 29-30).

Caillois'in oyunların kurallara evrimini modernizmle ilişkilendiren görüşü ve Huizinga'da oyunbozan'ın çocuk dünyasının "acımasızlığı"yla bir boyut kazandığı

görüşünü bir arada düşünerek *Leonis'*te Hırsız-Polisçilik oyununun detaylı kurallarına yönelik alıntılarını değerlendirdiğimizde tam da bu türden bir modern tezin çocuk oyununda nasıl ürediyini yazarın perspektifinden daha iyi anlayabiliriz:

"Hırsız-polisçilik bir tür kahramanlık oyunuydu. Çocuklar iki gruba ayrılırlardı, bir kısmı hırsız diğer kısmı ise polis olurdu. Her iki tarafın da kendi liderleri olurdu. Adamların seçiminde iki tarafın da güçlerinin denk olmasına dikkat edilirdi. Daha sonra hırsızlar, Bahçe'nin (Taksim Bahçesi) yeşillikleri arasında kaybolur ve polisler de onları bulmak üzere harekete geçerlerdi. Oyunun kurallarına göre polisler hırsız yakaladıklarında onun sırtına vururlardı. Bu hırsızın tutuklandığı ya da vurulduğu anlamına gelirdi. Sırtına vurulan çocuk oyundan çıkardı. Ama bu kural iki taraf için de keskin bir bıçak gibi işlerdi. Çünkü hırsızlar da polisin sırtına vurabilir ve onu oyundan çıkarabilirlerdi. Herkes güçlü rakiplerle karşılaşmamaya ve sırttan vurulmamaya gayret ederdi. Kaçmayı başaramadığın takdirde.... (...) Bir başka kural ise Bahçe demirlerinin dışına çıkmamaktı. Demirlerin dışına çıkmak demek ihanet demektir, herkes tarafından suçlu bulunurdun. (vurgular, makalenin yazarına aittir) (Theotokas, 2021, s. 76-77).

4. "Haydi Arabacı çek Bon Marş'e": Çocukların Sınıfsal Oyunları

Hırsız-polis çocuk oyununun barındırdığı damgalamayı yadsımadan, dönemin bedi eserlerindeki çocukların meslek ve sınıf algıları üzerinde düşünmeye değerdir. Bu oyunlar aynı modern tasnif mantığıyla işlese de yetişkin dünyasına dönük çocuksu bir arzuyu ve oyunların alegorileri daha fazla deşifre etme potansiyeli barındırır. Freud'a göre çocuğu oyuna iten temel güç, "yetişkin olma" ve kendi dünyasını yönetme arzusudur (aktaran Henricks, 2020, s. 124). Çocuğun oyunla bir yetişkine benzeme arzusunun sınıfsal niteliği Küçük Paşa'da bir mürebbiyenin gözünden verilir.

"Mürebbiye Salih'in anasını babasını görmemişti ama, bunların köylü olduklarını defalarca işitmemiş olsaydı bile, Salih'in en fazla toprakla, bahçıvan alet ve edevatıyla oynamasından, yazın bahçede, kışın limonlukta bahçıvanlara yardım etmesinden, kendi kendine, 'Has dur, selam dur!' diye askeri eğitime olanca özenle devamından, onun en fazla çiftçi ve asker hisleri taşıdığına tereddütsüz hükmedeceğini iddia ediyordu" (Tepeyran, 2020, s. 40).

Küçük Paşa romanının konakta büyüyen kahramanı küçük Salih, Paşa kostümüyle köyüne geri döndüğünde üvey kardeşi Mevlüt'le "paşa kılıcı"nı paylaşması zorunlu tutulduğunda oyunsu da olsa daha yeni edindiği bu sınıfsal statüyü "O daha nefer bile değil, paşa kılıcı takabilir mi?" diyerek korumaya çalışır (Tepeyran, 2020, s. 89).

Salih, konakta en azından bir fino köpeğiyle arkadaşlık kurabilirken köydeki çocuk dünyasının ve çocuk oyunlarının içerisine giremez. Çocukların köyde oynadığı geleneksel "aşık oyunu"na dahi katılamaz. Ancak üstündeki düğmesinden kılıcına "küçük paşa" kostümünün tüm parçalarını o "dünya"ya girebilmek için rüşvet olarak verir.. Bunun üzerine üvey annesi Hacca, "Düğmeleri para gibi harcayon demek. Onlar da dükenir, bakalım o zaman nöğürecekisin?" diye Salih'e tepki gösterir (Tepeyran, 2020, s. 130).

Küçük Paşa'da bir konakta dikilen askeri Paşa kıyafetinin parçalarının köyde bir "para gibi" harcanması alegorisi, Cevdet Kudret'in *Sınıf Arkadaşları'*nda Huizinga'nın tanımladığı gibi "tam bir ciddiyet"le oynanan bir çocuk kumarına dönüşür. Kudret, savaş

zamanı İstanbul’unda ekmeğin karneyle satıldığı yoksulluk dönemlerini uzun uzun anlattıktan sonra, farklı sınıflara mensup tüm çocukların katıldığı şu oyunu uzun ve detaylı kurallarıyla yansıtır:

“Mahalle çocukları, cami kapısının geniş mermer basamağı üzerinde aşık oynuyorlardı. Bu, basit çocuk kumarı için herkes evinden getirebildiği şeyi ortaya koymuştu. Mısırlar, nohutlar, fasulyeler, arpalar, kuru üzüm... ”

İşe müdürünün oğlu bir tek kahve şekeri, ötekiler de kendi evlerinin gelirin uygun bir şeyler getirmişlerdi: Darüleytam (Yetim çocuklar okulu) idari memurunun oğlu üzüm, ambar memurunun oğlu nohut, muhtarın oğlu mısır, arabacı Durmuş Ağa’nın oğlu arpa, çamaşırcı Hatice Kadının oğlu darı, vb...” (Kudret, 1976, s. 44).

Her sınıftan çocuğun kendi ailesinin bütçesine göre getirdiği ve Küçük Paşa’nın köyde oynandığı versiyona katılmadığı geleneksel “aşık oyunu”nun bir versiyonu olarak uyarlandığı anlaşılan bu oyunda bir “çocuk borsası” kurulmuştur ve Kudret buradaki alegoriyi “Bu çocuk borsası, İmparatorluğun Genel Savaş yıllarındaki zahire kıymetlerini gösteren elbette küçük, fakat doğru bir ölçüydü” diyerek tarif eder ve sonrasında tüm bu malların değişim değerine kadar çocuklar tarafından aşağıdaki şekilde formüle edildiğini yazar:

“Borsa” sözcüğünü bile bilmeyen bu çocukların kurduğu borsada değerler kısaca şöyle sıralanmıştı:

1 şeker= 15 üzüm =20 mısır = 25 nohut ya da fasulye = 30 arpa = 50 darı.

Sırası gelen her çocuk, aşığı iki defa atardı. “Cuk” oturana öteki bütün çocuklar, getirdikleri maldan 1 şeker değerinde vermek zorunda idiler.

Şeker en kıymetli maldı. O kime giderse, hep en sona saklanır, eldeki bütün sermaye bitmedikçe verilmek istenmezdi. Muhtarın oğlu, o gün, kazandığı her şeyi, bütün nohutları, arpaları vermiş; elinde bir tek şeker kalmıştı. Aşığın her atılışını dikkatle ve daha çok heyecanla gözlüyordu. Sıra kendisine gelinceye kadar hiç kimsenin cuk oturtmaması, babasından öğrendiği Arapça duaları gizli gizli okuyor ve aşağıya doğru üflüyordu (Kudret, 1976, s. 44-46).

Kudret, romandaki bu “çocuk oyunu” sayesinde ilah-i adaleti tecelli ettirir ve en fakir çocuk olan Çamaşırcı Hatice Kadının oğlu, getirdiği “yüz darıyı kaybetse de, bir şeker, yirmibeş nohut ve altmış arpa” kazanır (Kudret, 1976, s. 46). Kocasını kaybetmiş Hatice Kadın’ın çocuğunun “çocuk borsası”ndan kazandığı yiyeceklerle akşam bir ziyafet çekmesi ve rahmetli kocasını hatırlaması ise, çocuk kumarı’ndaki alegoriyi ulusal bir düzlemde ailesel bir derinliğe de taşır.

Çocuk oyunlarında yoksulluk her zaman kazanmaz. Sınıfsal üstünlük, kimi zaman yoksulu, zenginlerin karşısında Ahmet Rasim’in *Falaka*’daki benzetmesiyle bir “kukla”ya dönüştürür. *Sınıf Arkadaşları*’nda 16 yaşlarındaki Zehra’ya bir konakta verilen görev, küçük bir kızla oynamak olur. Yazar bu “oynama”daki sınıfsal örüntüleri şu şekilde betimler:

“Birkaç ay sonra Zehra’ya başka bir görev verildi: Paşa’nın çocuğuyla oynamak. Daha doğrusu, çocuk Zehra ile oynayacaktı. Kızın saçını çekecek, elini ısırarak, vuracak, tırmalayacak, fakat Zehra ses çıkarmayacaktı. Oyuncaklar sadece oynamak ve günün birinde kırılmak için yapılmışlardır; şikâyet etmek için değil... Yalnız şu var ki, Zehra canlı idi; ama ne de olsa bir oyuncaktı” (Kudret, 1976, s. 63).

Dönemin romanlarında zenginliğin sembolü konaklarda, zengin çocuklarının konaktaki yardımcılarıyla “oynaması” sahnesine sık rastlanır. *Sınıf Arkadaşları*’nda okul çıkışı farklı sınıflara mensup çocukların bir oyun için buluştuğu türden bir ulusal alegorinin konakta oluşabilmesi için eksik kalan yoksulların, konaktaki yardımcıları tarafından kapatıldığı görülür. *Aşk-ı Memnu*’da Bülent’in hizmetkar Beşir’le oynadığı oyunlarda bu türden bir sınıfsal zemin göze çarpar. Bülent, yetişkinleri taklit ettiği bu oyunlarda, istediği mekân ve kişileri rahat oyununa alabilmek için Beşir’i “arabacı” olarak kullanarak çeşitli oyunlar oynar:

- “Şimdi Beşir’le beraber Beyoğlu’nda böyle bir araba gezintisi yapıyorlar, koltukların önünde durarak mağazalara uğruyorlar, ufak tefek alıyorlardı:
- Arabacı, diyordu; şimdi Bonmarşe’ye!.. Ah! geldik mi? Evet, geldik! İşte camlığın içinde bir kılıç!.. Baksanıza, bu kılıç kaç lira? Beş lira mı?.. Hayır, pahalı! On beş kuruş... Ama iyi sarınız? Hazır mı?.. Ne kadar da uzun! Arabaya sığmayacak...
 - Kim bilir, bu, hayal dünyasında o kadar büyüyen kılıç, ne kadar uzun bir şey oluyordu ki Bülent güya elinde tuttuğu paketi koyacak bir yer bulamıyordu. Sonra nihayet arabanın bir köşesine sıkıştırarak bir emin olma nefesiyle arabacıya o tekrar emir veriyordu:
 - Şimdi şekerlemeciye, Lebon’a!.. Biliyorsun ya arabacı, şekerlemeci Lebon’a!..” (Uşaklıgil, 2018, s. 55).

5. “Yaşasın Savaş!": Çocuk Devletler ve Alegori

Kaynak eserlerin çoğunun Dünya savaşının yaklaştığı yıllara denk geldiği düşünüldüğünde, çocuk oyunlarındaki “ele geçirme” temasının hızla çeşitli devlet isimlerinin hızlıca dahil olduğu bir ülkeler savaşına dönüşmesi oldukça yaygındır. Balkan savaşlarının travmatik etkileri çocuk yazınına da sıçramıştır. Savaşın dönemin önemli dergilerinden biri olan *Çocuk Duygusu* dergisine etkilerini inceleyen Yaşar, “Bulgar kaçtı” adı verilen oyunun bu tarihsel bağlamın bir ürünü olarak değerlendirir (Yaşar, 2020, s.7). Erdinçli’ye göre savaş konjonktürü, Osmanlı oyuncak piyasasına da sirayet etmişti ve meşhur Eyüp oyuncakçıları ve Bon Marche mağazaları küçük askerler, uçaklar ve gemiler satmaya yönelmekteydi (Erdinçli, 2022, s. 321- 342).

Kaynak eserlerimizden *Küçük Paşa*, *Leonis* ve *Sınıf Arkadaşları* romanları doğrudan savaş yıllarını da içine alırken, *Falaka* kısmen “asker figürünün çocuklar üzerindeki etkilerine eğilir. Ağırlıkta konakta geçen *Aşk-ı Memnu*’daki çocuklar Bülent ve Nihal’in bu anlamda temasal anlamda korunaklı yuvalarında sadece kartopu savaşına tanık olmaları oldukça anlamlıdır:

- “Fakat öte tarafta Bülent de durmuyordu, o zaman ikisinin arasında insafsız bir savaş başladı. İlk önce düzenli bir savaş şeklinde başlayan bu oyun yavaş yavaş aralarında mesafe eksile eksile, toplar sonunda düşmandan önce yetiştirilebilmek için telaşla alınan birer avuç kardan ibaret kalarak, bir boğuşma hâline gelmişti. Etrafta hep gülüyorlar, Adnan Bey “Artık yetişir!” diye bağırıyordu. İkisi de bu savaştan, yorgun, karlarla bulanmış, göğüsleri şişkin, çıktılar” (Uşaklıgil, 2018, s. 256).

Kartopu savaşları dışında *Aşk-ı Memnu*’da Bülent’in ailece hava almak için gittikleri Göksu nehrinde kayıkla karaya çıkarken herkese “İşte Amerika’yı bulduk. Christophe Colombe çıkabilir. Yaşasın Christophe Colombe! Yaşasın Yeni Dünya!” (Uşaklıgil, 2018,

s. 124) diye seslenmesi, diğer kaynak eserlerdeki fiziki savaş oyunlarının yanında eldeki sınıfsal imkanlarla gerçekleşen “coğrafi keşiflerle” fethetme duygusunu beslediğini göstermektedir. *Küçük Paşa*’daki mülkiyet değişiminde ise keşifler değil masa oyunu anlaşmaları gündeme gelir. Salih’in eşyalarının Mevlüt’e geçişindeki çocuksu takas, yazar tarafından dönemin savaşlarındaki usulsüz gasplara benzetilerek doğrudan alegorileştirilir:

“Mevlüt, Salih’in oyuncak koyun ve öküzlerine dair saldırılarında, Irak’taki saltanat arazisi içinde çiftçi, ekici, aşiret adıyla yaşayan saldırgan gaspçılar, haydutlar kadar gözü pek ve daima bağışlanandı. Mesela, uydurma bir açık artırınayla on beş bin kuruşa saltanat emlak idaresi adına kiralanın beş bin dönümlük bir arazi hissesinin “haritası gereğince kullanılması” hakkında gelişigüzel verilen izin, bu beş bin dönümlük kiralık arazi hissesinin kullanılmasını kapsarken; bu hissin sınırını göstermek maksadıyla haritaya katılan ve maliye hazinesine senelik yüz bin kuruştan fazla çeşitli vergi getiren arazilerin de, sınırları belirlenerek haritaya katılmasından dolayı “Haritaya dahil!” denerek gasp edilmesindeki gülünç haksızlık kadar yürek yakan gasp ve yağma, Salih’in bütün eşyası için olmaya başlamış ve her şeyden önce şekerlemeler tükenmişti” (Tepeyran, 2010, s. 100).

Sınıf Arkadaşları’ndaki yoksulluğun özellikle savaş dönemiyle ilişkilendirildiği çok belirgindir. Ahmet Rasim’in *Falaka*’sı doğrudan bir savaş konu etmese de çocuklara “esir alma”, “kalecilik gibi oyunlarına yer verir ve korku ve itaat kültürünün çocuklara olan etkilerini odağını alır. Örneğin çocukların okulun ilk günü düzenlenen amin alayında ilahicibaşı’nın peşinden sorgusuz gitmesini siyasi itaatle ilişkilendirerek “Büyükük, onun (çocukluğun) fotoğraf agrandismanlarını (büyütölmüş hallerini) andıran bir örneğidir” der (Rasim, 2019, s. 40). *Leonis*’te romanın kahramanının İstanbul’dan ayrılması neden olacak olan dünya savaşının çocuk oyunları üzerindeki etkilerine geniş yer verir. Leonis, savaş haberlerinin konuşulduğu ev ortamında, oyuncakları ile etkileşiminde kendini bir komutana dönüştürür:

“Bazı zamanlar kurşun askerleriyle oynar, onlara dair hikayeler uydururdu: Savaşlar, kuşatmalar, casusluklar ve kurşuna dizilmeler. Sonunda bayraklar, yeneler ile yenilenlerin aynı sırada olduğu büyük geçit törenleri olurdu. En önde evzonlar (Yunan askerler), sonra bol kırmızı şalvarlı Fransız ordusuna mensup fesli Cezayirli askerler, gaydalı, etekli İskoçlar, koskocaman tüyden şapkalılarıyla İngiliz muhafız birliği, mavi renk giymiş yayan denizciler, en sonunda zırhları, miğferleriyle Fransız ve beyaz üniformalarıyla mızraklı Alman süvariler, Leonis başkomutandı, bütün komuta ondaydı. Miğferini takıyor, kılıcını kuşanıyor, davulunu çalıp odanın içinden dönerek geçit törenine katılıyordu. Kafaları düşen bazı kurşun askercikler de bir sıra halinde törene katılıyorlardı” (Theotokas, 2021, s. 58-59).

Leonis, savaş konjonktüründe konuşulan ölkelerin haritadaki yerlerine bakarak “bir leke gibi görünen bu ölkeler nasıl savaşıyor” diye düşünür. Haritada küçücük görünen Karadağ’ın büyük devletlere kafa tutmasına akıl sır erdiremez. Bir gün arkadaşlarının yanına gittiğinde ise savaş oyunu çok daha geniş bir çocuk kitesine yayıldığını fark eder. Arkadaşları bugün “Büyük Savaş’ı oynayacaklarını” söyler.

“Leonis Bahçe’ye gittiğinde bütün arkadaşlarını orkestra sahnesinin altında

toplanmış çok ciddi tartışmalar yaparken buldu. Aralarında her zamanki gibi gömleğinin yakası açık, mavi giysiler giymiş Pavlos Proios'un da bulunduğu kendilerinden yaşça büyük lise öğrencileri de vardı. Leonis onlara yaklaşarak ne oynamayı planladıklarını sordu, ona hırsız-polis ya da tutsaklık gibi alışlagelmiş oyunlardan birini değil, Büyük Savaş'ı oynayacaklarını söylediler" (Theotokas, 2012, s. 86).

Leonis, evde haritaya baktığında akıl sır erdiremediği küçük ülkenin "cesareti"ni bu alegorik oyunda kendisi bir "Karadağ" olarak güçlü çocuk Pavlos'un (Rusya) yanında olduğunda hissedecektir:

"O zaman büyüklerin büyük güçleri temsil etmesi kararlaştırıldı. Pavlos Proios Rusya olacaktı. Diğerleri daha küçük devletler olacaktı. Leonis diğerlerine göre yaşça daha küçük olduğu için onun Karadağ olmasına karar verildi. Avrupa devletlerinin sayısı çocuk sayısına yetmediği için Amerika'daki Devletlerin de savaşa girmesine karar verildi. Bu devletler iki grup arasında bölüneceklerdi" (Theotokas, 2021, s. 86).

Çocuklar savaş sahnelerini oyun içinde yeniden kurarken, yetişkin dünyasının şiddet dilini sadeleştirerek tekrar üretirler. Bu anlamda oyun, Goffman'ın kavramsallaştırdığı biçimiyle bir çocuklar dünyasında "*sahne*" işlevi görür; çocuklar burada belirli rolleri üstlenir, bir izleyiciye –gerçek ya da hayali– yönelik performans sergilerler. Çocukların devletleri temsil ettiği bu alegorik çocuk oyunu, Leonis'in kanla tanışmasıyla son bulur. Bu "savaş oyunu" nedeniyle hayatında ilk defa kan gören Leonis'in tepkisi, savaşın gerçek ve soğuk yüzüyle karşılaşan bir askerin şokunu andırmaktadır. Ancak, savaş oyununun tadını alan diğer çocuklar, "yaşasın savaş" diye bağırılmaktadır. (Theotokas, 2021, s. 86) Ahmet Rasim'in dediği gibi "despotluğun nasıl olduğunu anlamak isterseniz haşarı bir çocuğu dikkatlice seyredin" (Rasim, 2019, s. 39).

Sonuç

Bu çalışma, çocuk oyunlarının pedagojik ya da gelişimsel bir ara alan olmanın ötesinde, toplumsal düzenin nasıl kurulduğunu, sürdürüldüğünü ve çatladığını gösteren özgül bir etkileşim sahası olduğunu ortaya koymuştur. Huizinga'nın oyunu kültürün kurucu ve ciddi bir biçimi olarak tanımlayan tarihsel yaklaşımı ile Goffman'ın gündelik hayatın dramaturjik düzenine odaklanan mikro sosyolojisi birlikte düşünüldüğünde, çocuk oyunlarının yetişkin dünyasının basit bir yansıması değil, onun yoğunlaştırılmış ve geri alınabilir bir temsili olduğu görülmektedir. Oyun, bu anlamda, hem düzenin prova edildiği hem de askıya alındığı bir toplumsal laboratuvar işlevi görür.

Literatüre katkı açısından makale, çocukluk sosyolojisi, tarihsel sosyoloji ve edebiyat incelemeleri arasında bir kesişim alanı açmaktadır. Çocuk oyunlarını tarihsel edebî metinler üzerinden okuyan bu yaklaşım, oyunu modern kurumların gölgesinde kalan ikincil/geçici bir pratik olmaktan çıkararak, toplumsal tahayyülün kurulduğu ve yeniden üretildiği temel bir deneyim alanı olarak yeniden düşünmeyi mümkün kılar. Bu sayede çocukluk, edilgen bir geçiş evresi değil, toplumsal anlamın üretildiği etkin bir düzlem olarak kavramsallaştırılır.

Değerlendirme	İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körleme
Etik Beyan	Bu makale herkese açık edebiyat eserlerinin sosyolojik analizine dayalı özgün bir çalışmadır ve etik kurul raporu gerektirmemektedir.
Benzerlik Taraması	Yapıldı – İthenticate
Etik Bildirim	itobiad@itobiad.com
Çıkar Çatışması	Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.
Finansman	Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.
Yapay Zekâ Kullanım Beyanı	Bu makalede yapay zeka tabanlı bir dil asistanından yararlanılmamıştır.
Yazar Katkıları	Çalışma tek yazarlıdır.
Peer-Review	Double anonymized - Two External
Ethical Statement	This article is an original study based on the sociological analysis of publicly available literary works and therefore does not require ethics committee approval.
Plagiarism Checks	Yes - İthenticate
Conflicts of Interest	The author has no conflict of interest to declare.
Complaints	itobiad@itobiad.com
Grant Support	The author(s) acknowledge that they received no external funding in support of this research.
Artificial Intelligence Statement	No AI-based language assistant was used in the preparation of this article. All scientific content belongs to the author.
Author Contributions	The article is single-authored.

Kaynakça / References

- Alanen, L. (1988). Rethinking childhood. *Acta Sociologica*, 31(1), 53–67
- And, M. (2012). *Oyun ve bugün: Türk kültüründe oyun kavramı* (Genişletilmiş 2. baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Ariès, P. (1962). *Centuries of childhood: A social history of family life* (R. Baldick, Trans.). New-York: Vintage Books.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games* (M. Barash, Çev.). Urbana: University of Illinois Press.
- Denzin, N. K. (1975). Play, games and interaction: The contexts of childhood socialization. *The Sociological Quarterly*, 16(4), 458-478
- Erdinçli, İ. (2022). Değişim çağında Osmanlı İstanbul'unda oyuncaklar ve oyun nesnelere. *Bellekten*, 86(305), 319-358. <https://doi.org/10.37879/bellekten.2022.319>
- Goffman, E. (2014). *Günlük yaşamda benliğin sunumu* (B. Cezar, Çev.; 3. bs.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Goffman, E. (2018). *Karşılaşmalar: Etkileşim sosyolojisinde iki çalışma* (S. Çalıcı, Çev.). Ankara: Heretik Basın Yayın.
- Henricks, T. S. (2020). Play studies: A brief history. *American Journal of Play*, 12(2), 117–155.
- Huizinga, J. (2006). *Homo ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (M. A. Kılıçbay, Çev.; 2. bs.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- James, A., Jenks, C., ve Prout, A. (1998). *Theorizing childhood*. Teachers College Press.
- James, A., & Prout, A. (Eds.). (1997). *Constructing and reconstructing childhood: Contemporary issues in the sociological study of childhood* (2nd ed.). London: Falmer Press.
- King, N.R. 1979 . Play: The kindergartener's perspective . *The elementary school journal* , 80 : 81 – 87
- Kudret, C. (1976). *Sınıf arkadaşları* (2. baskı). İstanbul: İnkılâp Kitabevi.
- Kudret, C. (2007). *Ortaoyunu* (1–2. ciltler, kutulu baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Kudret, C. (2013). *Karağöz* (3 cilt, kutulu baskı). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Kudret, C. (2019). *Türk edebiyatına yön verenler*. İstanbul: Kapı Yayınları.
- Moran, B. (2018). *Türk romanına eleştirel bir bakış 1*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Nazım, N. (2015). *Karabibik ve diğer hikâyeler* (S. Çağın & N. Kurudere, Der.). İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Piaget, J. (1972). *Play, dreams and imitation in childhood* (C. Gattegno & F. M. Hodgson, Trans.). London: Routledge & Kegan Paul Ltd.
- Rasim, A. (2019). *Falaka*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Smith, Peter. K., Takhvar, M., Gore, N., & Vollstedt, R. (1985). Play in young children:

Problems of definition, categorisation and measurement. *Early Child Development and Care*, 19(1–2), 25–41. <https://doi.org/10.1080/0300443850190103>

Tepeyran, E. H. (2020). *Küçük Paşa*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Tepeyran, E. H. (2022). *Zalimane bir idam hükmü*. Ankara: Elips Kitap.

Tepeyran, E. H. (2023). *Hatıralarım*, Ankara: Dorlion Yayınları.

Theotokas, Y. (2021). *Bir dünyanın merkezindeki şehir: İstanbul 1914–1922* (Çev. D. Demiröz). İstanbul: İstos.

Vygotsky, L. S. (2016). Play and its role in the mental development of the child (N. Veresov & M. Barrs, Trans.). *International Research in Early Childhood Education*, 7(2), 3–25.

Yaşar, H. Yavuz (2020). “Balkan savaşlarında informal eğitim; Çocuk Duygusu dergisi örneği”, *Uluslararası Türk Dünyası Araştırmaları Dergisi*, (3/2), 1-24

Uşaklıgil, H. Z. (2018). *Aşk-ı memnu*. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.