

OYUN, KÜLTÜR VE ZAMAN*

Game, Culture and Time

(Makale Geliş Tarihi: 14.05.2019 / Kabul Tarihi: 20.05.2019)

Sait GÜLSOY**

Öz

Bu çalışmada antikiteden günümüze oyun ve kültür arasındaki ilişki incelenecektir. Oyunun kültür yapıcı, toplumsal değişmeyi tetikleyici, yaratıcı ve eğlendirici özellikleri üzerinde durulacaktır. Oyunların yapısı toplumların gelişimine paralel şekilde karmaşıklaşmaktadır. Antik Roma’da çocuk, küçük bir yetişkin kabul edildiği için oyun savaş ile ilgilidir. Antik dönemlerde çocuğun oyun aletleri ebeveynlerinin eskiden gündelik işlerini yaptıkları eşyalardır. Antik Yunan’da oyun kamusal alanların içerisindeydi. Modern dönemde oyunun anlamı genişlemiş ve dünya oyun alanı olarak tasvir edilmeye başlanmıştır. Modern dönemde oyun, boş zaman aktivitesidir ve ekseriyetle çocuğun işidir. Günümüzde oyunlar dijital dönüşüm geçirmiştir ve bu da gündelik yaşamımızın dijitalleşen yapısıyla paralel bir değişimdir. Ancak oyunlar, günümüzde birer kültür endüstrisi ürünü olarak ideoloji yüklü tüketim ürünlerine dönüşmüştür.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Kültür, Zaman, Toplumsal Değişme

Abstract

In this paper, the relationship between game and culture from antiquity to the present will be analysed. Culture-building, social change triggering, creative and entertaining features of the game will be discussed. The structure of the games is complicated by the development of societies. The

* Bu çalışma yazarın, “Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu” adlı doktora tezinden türetilmiştir.

** Arş. Gör. Dr., Atatürk Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Sosyoloji Bölümü; Dr. Res Assist. Ataturk University, Faculty of Letters, Department of Sociology, sait.gulsoy@atauni.edu.tr, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9613-0528>

game in ancient Rome is about the war since the child is considered a small adult. In ancient times, the child's game instruments are the items that their parents used to do their daily work. In ancient Greece, the game is in public spaces. In the modern era, the meaning of the game has expanded, and the world has been portrayed as a playground. In modern times, game is seen as the activity of leisure and is often the child's work. Nowadays, games have undergone a digital transformation, which is parallel to the digitalization of our daily lives. However, games have turned into ideology-laden consumption products as a product of cultural industry.

Keywords: Game, Play, Culture, Time, Social Change

1. Giriş

Oyun, insanlık tarihinin belki de en eski sosyal edimlerinden birisi olması bakımından sosyal bilimciler için oldukça önemli bir çalışma alanı sunmaktadır. İnsanlığın izini sürmeye çalıştığımızda antik medeniyetlerden günümüze kadar oyun(ların) oynandığı bilinmektedir. Hatta bir zara ve piyonu ilerletmeye dayalı oyunların çok da değişmeden asırlar, medeniyetler, coğrafyalar aşarak günümüze değin ulaştığı da bir gerçektir.

Oyun, kimi zaman dini ritüellerle kimi zaman ise toplumsal yapılarla dolayısıyla kültürle iç içe geçebilen bir özelliğe sahiptir. Konu üzerine çalışan sosyal bilimcilerin tartıştığı iki konuyu çalışmanın başlangıcında belirtmek gerekir. Bunlardan ilki, oyunların toplum tipleri hakkında bilgi verdiği; ikincisi ise oyunların kültür ile doğrudan olan ilişkisidir. Başka bir ifadeyle ve bu iki ortak paydayı birleştirerek söylemek gerekirse oyunlar, insanlık tarihinin sosyalleşme pratiklerinin ve toplumsal değişme dinamiklerinin odağında kültür ile birlikte oluşumsal bir hüviyete sahiptir denilebilir.

Bu çalışmada oyun ve oynamak ile ilgili tarihsel değişimi ve oyunun yapısını tanımlayacak şekilde yapılan literatür taraması doğrultusunda öncelikle oyunun tanımı ve oyunu ve oynamayı betimleyen parametreler anlatılacak ve ardından oyunun zaman içerisinde ne şekilde var olarak kültüre, dolayısıyla da toplumsal yapıya etki edişinin izi sürülecektir. Hemen sonrasında ise antik çağdan günümüze oyunun amacı, şekli ve oynamanın bağlamı üzerindeki değişimlere yer verilecektir. Çalışmanın sonuç bölümünde ise toplumsal değişme ve gelişme sosyolojisi bağlamında, oyunların günümüzdeki yaygın formu olan dijital oyunlara ve sosyoloji çalışmalarının bu konudaki azlığına, gerekliliğine dikkat çekilecektir ve oyun çalışmalarını için bir sınıflandırma önerilecektir.

2. Oyununun Tanımı ve Parametreleri

Oyunun sözlük anlamına bakıldığında Türk Dil Kurumu'nun sözlüğünde on farklı kullanımla karşılaşılır. Bu kullanımlardan ilki oyunu "yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence" şeklinde tanım-

lamaktadır. Oyun sözcüğü için Türkçe sözlükteki ikinci anlam “tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi”, sözlükteki üçüncü anlam ise “müzik eşliğinde yapılan hareketler bütünü” tanımlarını verir. “Seslendirilmek veya sahne- de oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes” kelimenin dördüncü anlamı olarak sözlükte yer almaktadır. “Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma” tanımı beşinci anlam için verilirken “şaşkınlık uyandırıcı hüner” kelimenin altıncı anlamıdır. Kelimenin yedinci anlamı ise kumardır. Sözlükte yer alan sıra izlenilmeye devam edilirse sekizinci ve dokuzuncu tanımlarda spor terimi olarak ‘oyun’ kelimesinin tanımlandığı görülür ve sırasıyla “güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şartıcı hareket” ile “teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç” anlamlarına rastlanır. Oyun kelimesinin Türkçe sözlükteki onuncu ve son anlamı ise “hile, düzen, desise, entrika” olarak geçmektedir (‘oyun’, TDK, 2017).

Oynamak fiilinin Türkçe sözlükteki anlamına bakıldığında ise on sekiz ayrı tanım söz konusudur. “Vakit geçirme, eğlenme, oyalanma vb. amaçlarla bir şeyle uğraşmak” fiilin ilk tanımı olmakla beraber diğer tanımları gruplandırmak mümkündür (‘oynamak’, TDK, 2017):

- Bireyin kendini ya da bir nesneyi, kısmi ya da tamamen hareket ettirmesi.
- Bir sahne ya da beyaz perde eserinde rol yapmak veya eserin sahne- de/gösterimde olması hali.
 - Spor faaliyetleri ya da müzik ve ritimle ilgili hareketler.
 - Oyalanıp boşa vakit geçirmek, tehlikeli duruma sokmak, önemsememek, aldatmak, rahatsız edici, aldatıcı davranmak.
- Bir bilginin, durumun değişiklik göstermesi ya da tahrif edilmesi eylemi.
- Kolaylıkla bir işi yapabilme kabiliyeti.

Oyunun sözlük anlamı çeşitli dillerde ve kültürlerde takip edildiğinde pek çok farklı kelimeyle karşılanan, insan ömrünün çeşitli dönemlerinde gerçekleştirdiği edimleri veya kültüre özgü olguları nitelediği görülür. Bu niteleme bazen tek bir kelime ile bazen de birden çok kelime ile ifade edilir (Huizinga, 2013; Caillois, 2001). Türkçede oyun olarak yer alan kavram İngilizcede ‘game’ ve ‘play’ olmak üzere iki kelimeyle ifade edilmektedir. Sözlük anlamlarından da görüleceği üzere ana ekseninde ‘game’ oyunu ‘play’ ise oynama fiilini karşılarsa da Türkçe karşılıklarıyla birbir örtüşmek yerine iç içe geçmekte, dilin oluştuğu kültüre has bir doku taşımaktadırlar.

Etimoloji sözlüğüne bakıldığında ‘game’ kelimesinin köken izi 1200’lere kadar sürülebilmektedir. Kavram Avrupa coğrafyasının farklı bölgelerinde temelde eğlenme anlamına gelecek şekilde sevinç, neşelenme, oyalanma, tatmin, cümbüş, birlikte katılım anlamlarına da gelmektedir. Atletizm mücadeleleri, satranç, tavl gibi uğraşları tanımlamak için kullanılır ve kurallara bağlı olarak eğ-

lenmek ya da kazanmak amacıyla yapılır. Kavramın avlanma uğraşını niteleyen bir terim olarak kullanımına 1300'lerde rastlanır. 1830'da bir oyunu kazanmak için gerekli olan puanlar bütünü anlamında kullanılır. Oyun planı olarak Amerikan futbolunda 1941'de kullanılan terim, 1961'de ise radyo, tv yarışma programlarını ifade edecek şekilde oyun şovu (gameshow) anlamında kullanılmıştır. İsim kökeninin yanı sıra fiil kökenine bakıldığında ise yaklaşık 1500'lerde 'oyun oynamak' ile günümüzdeki anlamına yakın bir kullanımla dilde yer aldığı görülür ('game', 2017a, <https://www.etymonline.com/word/game>) ve bu anlam günümüzde dijital oyunları da niteleyecek şekilde genişletilebilir.

Antik Yunanda oyun ile ilgili kelimelere bakıldığında 'paidia' kelimesi çocuğa, çocukluğa işaret etse de çocuksu olmayan oyunları tanımlar. 'Athurâ' gerçek hayatta işe yaramayan anlamına gelir ve 'agôn' ise ritüelleri olan törensel oyunlara işaret eder. Sanskritçe olarak oyunu niteleyen kelimelere bakıldığında ise 'kridati' çocukların, yetişkinleri ve hayvanların oynadığı tip oyunları ifade etmek için kullanılır. 'Divyati' ise öncelikle zar oyunları olmakla beraber şans oyunlarını ve şaka-laşmaları tanımlar. 'Lîla' kelimesi ise kaygısız olmayı ve taklit etme davranışlarını nitelemektedir. Çince, Japonca, Kızılderili dili, Latince, Sami dilleri, Germanik diller gibi pek çok dil grubu oynama hallerinin türevlerini karşılayan kendilerine has anlamlarıyla, kendilerine ait kelimelere sahiptirler. Dildeki bir kelime zıddı ile kavramsal karşıtlık bağı kurar. Oyunun zıddı ciddiyet, ciddiyetin zıddı alaycılık ve şakadır. Dolayısıyla ciddiyet oyunu dışlarken, oyun ciddiyeti kolaylıkla içerebilir (Huizinga, 2013: s.52-69).

Oyun, oynayanın oluşumsal olarak yaşadığı bir deneyimdir. Bu deneyim öğrenmeyi sağlayabileceği gibi mutlak surette çabalamayı, araştırmayı, keşfetmeyi, deneyip yanılmayı, ilişki kurmayı, kontrol etmeyi ve problem çözmeyi de gerektirir. Başka bir ifadeyle oyun analitik düşünme ve eyleme sürecidir. Oyun araştırma, öğrenme, keşfetme, kontrol etme, öğrenilenler arasında ilişki kurma ile gerçekleşir ve en nihayetinde bir deneyimleme sürecidir (Sormaz, 2012: s.128). Oyun özgür katılımlı, zaman mekân sınırları içinde belirlenmiş, serbest ve sonucu belirsiz, kurallaştırılmış, kalıplaştırılmış, düzenlenmiş ya da doğaçlama bir uydurma hali olarak ama neticesinde maddi bir çıktı üretmeyen aktiviteleri tanımlamaktadır. Oyun ilerleme, teknolojik gelişme ve toplumsal değişme ile ilgili başta kültür olmak üzere pek çok unsurla ilişkilendirilebilir (Huizinga 2013; Caillois 2001; Bauman, 2016/1; Sormaz, 2012).

Huizinga oyunu kültürle, gündelik yaşamla ve medeniyetle olan ilişkisi çerçevesinde olmazsa olmaz bir toplumsal kurum olarak ele almak gerektiğini söylemektedir. Ona göre oyun hem kültürün içinde bir devinim aracı hem de özü itibarıyla kültür yapıcı bir yetkinliktir. Ona göre oyunların varlığı ve gelişimi kültür oluşumuna, değişimine bitişik bir süreç olarak var olmaktadır. Ancak, oyun eylemlilik hali ile yani başka bir ifade ile form olarak gündelik yaşam faaliyetlerinden de ayrılan bir olgudur (Huizinga, 2013: s.20-21). Huizinga'nın oyunun kurmuş oldu-

ğu alanın bağımsızlığı savı Caillois tarafından da onaylanmaktadır. Caillois'e (2001: s.62) göre oyunun inşa ettiği alan gündelik yaşam pratiklerine paralel ancak bağımsız bir aktivite alanıdır.

Oyun doğası gereği istikrarsızdır. Oyunun kuralının ihlali ya da başka bir iç neden ve hatta oyunu bozacak bir oyun dışı sebepten ötürü gerçek hayat her an oyuncular üzerinde egemen olabilir (Huizinga, 2013: s.41). Bu durumun tersi de söz konusudur; oyunun zaman-mekân açısından 'taşması', gündelik yaşamı bozan bir durumdur. Gündelik yaşamda oyunun kuralları değil yaşamın kuralları geçerlidir ve yaşamın kuralları oyunun özgür ruhu gibi esnetilebilir değildir. Esneme normsuzluğa ve hatta kişinin hayatını riske etmesine kadar gidebilecek bir sürece sebep olur (Caillois, 2001, s.50). Oyun özgürdür, ayrıktır, belirsizdir, üretimsizdir, kurallarla kuruludur ve inandırıcıdır. Oyunun özündeki eğlence onun özgür olmasından kaynaklanır; zoraki bir oyun eğlenceden mahrumdur. Zaman-mekân sınırında kurulan oyun böylece gerçek hayattan ayrıktır. Oyunun gidişatı ve sonucu baştan belirli değildir. Oyunda mal ya da refah üretimi söz konusu değildir. Oyuncular arasında bir değişim söz konusu olabilir, ancak toplam, oyunun başlangıcına denktir. Oyunlar özgün kurallarıyla kendi evrenini kurar ve oyuna eşlik eden gündelik yaşam gerçekliği söz konusu olduğundan oyuncu, kendi gerçekliğinin de farkındadır (Bateson ve Martin, 2014; Caillois, 2001: s.9-10).

Burns (2015) oyunları yarış, savaş ve bölge oyunları olarak sınıflandırmaya başlar ve sonrasında kumarhane, kâğıt, aile, eğitim, sportif ve dış mekân oyunları olarak sınıflandırmasını tamamlar. Bu noktada özellikle dikkat edilmesi gereken, sınıflandırmasındaki ilk üç oyun türüdür ki bunlar insanlığın gelişimiyle doğrudan alakalıdır. Burns'e göre, insanların ilk oyunları muhtemelen yarışma ya da yakalama biçimindedir. Zira insanların gündelik yaşamlarında o dönem için yaşamsal ihtiyaç olan yarışma, başka bir ifadeyle kovalama, yakalama ya da kaçma eylemleridir. Yarış oyunları ortak payda belirlenen noktayı ilk geçen olmak, öldürülmekten ya da esir alınmaktan kaçınmak şeklinde işleyen bir yapıda kurulur. Oyunlarda zar kullanıldığı için çoğunlukla şans başat faktördür ancak strateji¹de etkili olabilir. İnsan topluluklarının gelişimine paralel olarak birbirleriyle savaşmalarını konu alan savaş oyunlarının ortak noktası, rakip ordular arasında geçmesi ve şans ya da saldırganlıkla değil, akılcı stratejilerle kazanılabilmesidir. Doğa incelendiğinde birçok canlı türünün kendine ait bölge kazanmak ve elde tutmak için canı pahasına saldırı ya da savunma amaçlı savaşaçağı görülür. İnsanlar da bu gruptadır (Burns, 2015: s.26-72). "*Savaş oyunları insan ırkının taktikler kullanarak zafer kazandığını gösteriyorsa, bölge oyunları da savaşların neden ortaya çıktığını gösterir: yeni toprak elde etme hırsı ve toprakları koruma güdüsü*" (Burns, 2015: s.71). Savaş oyunları

¹ Örneğin tavla bir yarış oyunudur. Rakipten önce pulları kaçırmayı amaç edinse, hareket mesafesi şansa bağlı olarak zarlarla belirlense de yoğun bir strateji de içermektedir.

ve bölge oyunları insanlığın ilkel yanını temsil ediyorsa eğer şans oyunları da yaşama bağlılıklarını temsil etmektedir. Şansın, rastgele oluşu onu oynunsallaştırırken ilahi olanla da bağdaştırmaktadır (Burns, 2015: s. 202).

Oyuna sevk eden dürtü paidia oyunsal olanın özünde yatanı da temsil etmektedir. Paidianın zıddında ise ludus yatmakta ve kurallı oynamaları, başka bir ifadeyle kurumsallaşmış oyunu temsil etmektedir Paidia insan davranışlarındaki özgüllüğü ve yaratıcılığı serbest bırakan bir dürtüdür. Paidia ile başlayan oyunlar ilerleyen zaman içerisinde inşa edilen yapılar ve kurallarla ludus halini alırken bir yandan da farklı sosyal kurumların değişim dönüşümlerine etki ederler. Oyunun kutsal ile olan ilişkisi de bu noktada ortaya çıkar. –miş gibi yapımlar toplumsal değişmeyi de beraberinde getiren oyunsal edimin önemli bir yan çıktısı olmaktadır (Huizinga, 2013). Özben'in (2015) yapay kutsallıklar olarak kavramsallaştırdığı toplumsal değişme biçimi olarak, kutsallıkların gündelikleşip gündelik olanların kutsallaşması da bu oyunsal –miş gibi yapımlarla biçimlenmiştir.

Paidia ve ludus dürtülerini Huizinga'dan (2013) alan Caillois (2001) onun oyunlara karşı bakış açısını incelediği eserinde daha detaylı bir ayrıma gider ve oyunları mekân ve erek üzerinden sınıflandırır. Aşağıda bu sınıflandırmanın şematik hali görülmektedir.

Tablo 1. Oyunların Sınıflandırılması (Caillois, 2001: 36)

	AGON Yarış/Mücadele	ALEA Şans	MIMICRY Temsil/Taklit Simülasyon	ILINX Adrenalin/ Baş dönmesi
PAIDIA Ses çıkarma Sallanma Gülme	yarış } düzenli güreş } olmayan vs.	saymalı şeyler tekerleme vs. yazı tura	çocukların oyun girişimleri halyı sal(mış) gibi kul- lanması	çocukların kendi et- raflarında dönmesi at binme salıncakta sallanma seksek oynama dans vals
Kelime bulmaca Uçurtma uçurma	boks, bilardo, futbol, satranç, eskrim, dama, vs.	bahis rulet vs.	illüzyon oyunları silahlar maskeler	
Soliter Satranç	spor turnuvaları olimpiyatlar vs.	basit, karmaşık, düzenli, sürekli şans oyunları	gösteri sanatları tiyatro vs.	valadar karnaval gezmek dağcılık cambazlık
LUDUS				

Sınıflandırmanın her kategorisi benzer ama farklı oyunları barındırır. Her kategoride oyunlar iki temel unsur etrafında farklılaşır. Oyun oynamaya sevk eden iki temel güdü, Paidia ve Ludus. Paidia, doğaçlama, oynamak için oynama, kuralsız oynama edimini; ludus ise kurallı, düzenli, rekabet etmek ve kazanmak için oynama edimini tanımlar. Mücadele gerektiren ve rekabete dayalı oyunlar agonaldır. Futbol, bilardo, satranç vb.'leri bu türdendir. Şans oyunları alea kategorisine girmektedir. Rulet, loto, piyango vb.'leri alea kategorisindeki örneklerdir. Simülasyon, taklit veya temsil söz konusu olduğunda oyunlar micry kategorisine girer ki

tüm sahne sanatları ve özellikle de tiyatro oyunları bu kategoridedir. Son olarak da oyunsal bir yapıda insanlar ekstrem eylemlerle adrenalin peşinde koşuyorsa, vertigo arayışındaysa bu tarz oyunsal aktivitelerin kategorisi ilinx olur. Yamaç paraşütü, ip cambazlığı, bungee jumping buna örnek olarak verilebilir. Bu sınıflandırmanın tüm oyun evrenini kapsamı mümkün değildir, bazı oyunlar ya da oyunsal aktiviteler pek tabi ki bu sınıflandırmanın dışında kalacaktır (Caillois, 2001: s.12-13).

3. Oyun, Sosyalleşme ve Kültür İnşası

Sosyal bilimcilerin oyunun ne olduğuna ilişkin tanımlamaları bazen birbirini destekleyen, bazen de birbirine zıt ifadeler içerir. Yapmak istenileni kurgulayıp yapmaya olanak sağlayan oyunlar, kendini ifade etme aracı olarak gönüllü ve özgür bir edim olarak tanımlanmaktadır. Ancak oyuna, sonucu gözetilmeyen bir edim ya da fazla enerjinin boşaltımı olarak bakıldığında ise oyun, hayvansal bir dürtüden fazlası değildir. Hayatın gelecek dönemlerine hazırlık olarak bakılması ise ancak yetişkinlerin rollerini taklit etme üzerine dayalı oyunlar için ifade edilebilir.

İnsanlık tarihi boyunca oyunlar pek çok amaca hizmet eden araçlar olarak işlev görmüşlerdir. Sosyalleşme, değişik etkileşim türleri ve iletişim gibi konularda oyunların önemli bir yer teşkil ettiği söylenebilir. İnsanlara ait tüm uygarlıklar oyun temelinde, oynama edimi güdümünde, oyunun içinde ortaya çıkmıştır Huizinga'ya göre. Ona göre akıllı insan anlamındaki homo sapiens ya da imalat yapan anlamındaki homo faber kavramsallaştırmaları, sosyal faaliyet, toplumsal hareketlilik ve toplumsal değişim ve dönüşüm süreçlerini ifade etmekten uzak biyolojik bilişsel sınıflandırmalardır. Bu kavramların yerine oynayan insan anlamındaki homo ludens kavramını öneren Huizinga (2013), oynama edimini ve dolayısıyla oyun olgusunu sosyal yapının merkezine koymuş olur. Tarih sahnesinde pek çok toplumsal değerlendirmeden geçen oyun ve oynama edimi, modernlik sonrasında tasasız olma halini almıştır. Başka bir ifade ile oyun ve oynamak günümüzde yenilenme veya eğlence amaçlı boş zaman aktivitesi olarak tanımlanmaktadır (Bekir, 1992: 365-367).

Oyun sosyal çevreye uyum sağlamanın çok yönlü bir aracıdır. Toplumsallaşma, kültürlenme, kültürleşme; oyun, oyuncak ve oyunun sosyal işlevi aracılığı ile gerçekleşir (Sormaz, 2012: s.133-159). Oyun insanoğlunun yaratıcılığını tetikler ve yeniliklere imkân tanır. Oyun oynamak uzun süreçte biyolojik evrimi de etkilemektedir (Bateson ve Martin, 2014: s.11). Uluğ ise oyunu, “zekâ, yetenek, sosyalleşme, öğrenme vb. değerleri kapsayan kişiliğin temel malzemesi” (akt. Sormaz, 2012: s.132) şeklinde tanımlar.

İnsanoğlu henüz bebekken içgüdüsel olarak oyun ile tanışır. Bebek oral uyarımında nesneye, yani ‘ben olmayana’ yönelir ve bu onu düşün sürecine katar; böylece nesneyi sahiplenip onunla oyun ilişkisi kurması mümkün olur. Ancak bebegin oyun alanını kurgulaması kendini güvende hissettiği bir alanda mümkün olabilmektedir. Oyunda mekân kavramı çocuğun anne ile ilişkisinde başlar ve mekân

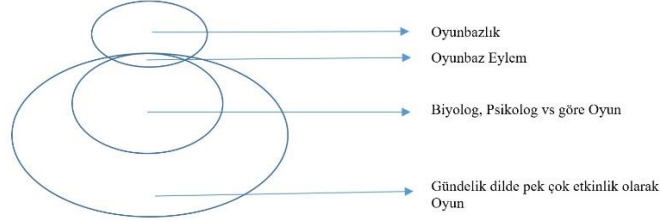
kültürel inşaaya imkân sağlayıcıdır. Oyun bebeğe ne içseldir ne dışsaldır, ancak geçiş imkânı sunan bir olgudur. Bu geçiş bebeklikten başlayarak, çocuklukta ve sonrasında dünya ile yaratıcı ilişki kurma imkânını meydana getirmektedir. Oyundaki yaratıcı özgürlük hali kişinin kendi olmasına, kendini gerçekleştirmesine de olanak sağlar. Oyun oynama edimi yaratıcı olma özgürlüğü ve özgürce yaratma imkânı dâhilinde de ele alınabilir (Winnicott, 2014).

Oyun sağlığa, büyümeye, grup kurmaya, imkân sağlar. Oyun, kişinin kendisiyle ya da başkasıyla iletişim kurma sahası ve imkânıdır (Winnicott, 2014: s.62). Oynamak sadece bireysel geçmiş zaman değildir (Caillois, 2001: s.37). Oyunlar amacına ancak birliktelik duygusunu tetiklediğinde ulaşır (Caillois, 2001: s.39). *“Kültürel deneyimin yerleştiği yer, birey ile çevre (başlarda nesne) arasındaki potansiyel mekândır. Aynı şey oyun oynama için de söylenebilir. Kültürel deneyim, ilk olarak oyunda tezahür eden yaratıcı yaşamla başlar.”* (Winnicott, 2014: s.126).

Kültürlerin, medeniyetlerin kaderi toplumların tercih ettiği, beğendiği oyunlarla tecelli etmiş olabilir. Oyunun yapısal özelliklerine göre agon, alea, mimicry ya da ilinx kategorisinde olması toplumun ne yönde ve hızda bir toplumsal değişme ortaya koyduğuna rehberlik edebilir. Ayrıca oyunbaz karakterde oynayan ya da eyleyen bireyler, başka bir ifadeyle de enerjisini paidiaya yönelten toplumlar yeni icatlar yapabilme konusunda daha şanslılardır (Bateson ve Martin, 2014; Caillois, 2001: s.35).

Oyunbazlık bireyin yaşam tarzına, karaktere sinerse oyunbaz oyun yaratıcı olmaya imkân sağlar; düşüncüyü yeni yolları arayışları tetikler, bunu yaparken eğlenmeyi salık verir ve nihayetinde yeni durumlara uyum sağlamak başta olmak üzere kurumlarla ve pek çok yapıyla insanların var olmasına, evrimleşmesine ve gelişmesine imkân tanır. Her oynanan oyun yaratıcılığa ve evrime olanak sağlamamaktadır. Örneğin spor müsabakaları ‘ciddi’ oyunlardır, hatta profesyonel iş formundadırlar ve içerdiği saldırgan rekabetçilik yaratıcılığa imkân tanıyan oyunbaz oynama edimini yok etmektedir (Bateson ve Martin, 2014). Ancak, Caillois tam aksine stadyumda oynanan oyunların seyirciyi de dâhil etmesi sebebiyle bir temaşa olduğunu söyler. Seyircinin izlediğini oyun olarak tanımlar ve oyuncunun profesyonel mesleğini icra ettiğinin altını çizer ama Bateson ve Martin’in söylediğinin tersine medeniyet kurucu rolü stadyum oyunlarına atfetmektedir (Caillois, 2001). Ancak, oyunlara kültür yapıcı form kazandıran oyunbaz oyunlar, sınıflandırılan pek çok oyun türünü kapsamadığından oyun ve kültür arasındaki gelişim ilişkisi açıkça anlaşılammamaktadır (Bateson ve Martin, 2014).

Tablo 2. Oyunun Tanımsal Alanı ve Oyunbazlık İlişkisi



Oyunbazlık kendisini oyunların, oyuncakların ortaya çıkma sebebinde açıkça göstermektedir. Caillois'in yetişkinlerin kullanmadıkları aletleri çocuklarına bırakmaları sonucunda oyunların oluştuğuna yönelik savı oyunbazlığın yaratıcılıkla ilgisini ortaya koyan bir örnektir. Antikitede ya da Ortaçağ'da çocuk sapanla, mızrakla oynuyorsa babası ve etrafındaki büyükler gündelik yaşamda bir iş dâhilinde o sapanı, mızrağı kullanıyordu. Modernitenin savaş araçları çocukların oynamaları için modellenmiştir ancak burada oyunbazlık değil, pazarın oyuna müdahalesi görülmektedir. Çocukların öğrenmelerinde taklit önemli olduğu için çevrelerini taklit ederek ya da çevresindekilere öykünerek haz duyarlar ve oynarlar (Caillois, 2001: s.61-62), oyunbazlık oynama ediminde gömülü olarak mevcuttur, her zaman ortaya çıkmayabilir.

Gündelik yaşamda oyunlardan daha az olmayacak şekilde kurulan gündelik hayatın sebep sonuç ilişkisi yapılan her eylemde onun mesuliyetini de yanında getirir. Davranışlar ve etkilerin gerçek yaşamdaki sonuçları sabitken oyun evreninde farklı rollerin farklı etkileri ile sonuçlanabilir. Kültür oyun ilişkisi, kültürün çeşitliliğiyle oyunun karakteristiği arasında kurulur (Caillois, 2001: s.65-66) ve toplumsal etkileşim olarak oyunun figüratif yapısı tarafından oluşumsal bir belirlenime dâhildir. Bu ilişki insan toplulukları arasında halk oyunlarındaki değişimlerde gözlenebilir (Karahasan, 2013). Dolayısıyla, oyunlar ile oynandıkları gruplar arasında ciddi bir bağ vardır. Oyunun sosyal grupça kabul görmesi, insanların onu oynarken tercih ya da alışkanlık olarak adlandırması, beğenileri sonucunda tercih etmeleri ve eğitim ya da antrenmanlarının oyunu içermesi ile ilgilidir (Caillois, 2001: s.82-83).

Mücadelenin tadı, şansın peşinden koşmak, simülasyon ya da taklit olsun temsilin keyfi ve son olarak da ekstrem hazların çekiciliği oyunların temel karakteristikleridir ve bu karakteristik özellikler pek çok yönden sosyal hayata taşmaktadır. Bu eksende düşünüldüğünde medeniyetlerin evrimi oyunlar üzerinden okunabilir. Mimicry (temsil) ve ilinx (ekstrem haz) ilkel duyguları, dolayısıyla ilkel toplumları; agon (mücadele) ve alea (şans) ise daha gelişmiş toplumları ve duyguları ifade eder, yansıtır. İlk grupta sosyal yaşamdaki tabi ilkel duyguların peşinden, ikinci grupta ise medeniyetin getirisi olan uzlaş, mücadele ve mücadelenin izi sürülebilir. Farklı toplumlarda bu oyun karakteristikleri birlikte ama asimetrik olarak her toplumda farklılaşacak şekilde mevcuttur. Örneğin maske, ritüeller ve oyunsallık formu ile gelişme olgusunun bir örneğidir ancak tarih boyunca tüm uygarlıkların ve kültürlerin oluşmasında ve gelişmesinde başat rolde olması mümkün değil.

dir. Caillois'ın ifadesiyle sosyal evrim sadece maske dâhilinde olsaydı çok acı ve yavaş, umulmaz bir gerçeklik olurdu. Ancak topluluklar sosyal yaşam ve dini öğretilerinde mücadele ve şansı içeren formlar da barındırıyorlardı (Caillois, 2001: 85-100) ve böylece toplumlar birbirlerinden farklı hızlarda gelişme imkânı bulabilmiştir.

Hukuk kurallarına varıncaya kadar yönetimle ve yönetmekle alakalı olan her şey agonal yapıdaki oyunlardan doğup evrilmiştir. İlinx ve mimicry yapısındaki oyunlar ise bireyselliği yabancılaştırarak mücadelenin, şansın olmadığı, hırsların peşinde koşmamayı ve yaşamı heba etmemeyi salık veren toplumsal anlayışları doğurmuştur. Böyle toplumlarda uhrevi ve manevi olanın temsili gündelik hayatı biçimlendirirken, agonal ile aleal oyun formlarının olduğu toplumların bireyleri risk ile ödül arasında bir mukayese ile eylemlerine yön verirler ve farkında olmadan örflerin, yasaların temelini atıp, oluşmalarını da sağlamış olurlar. Ayrıca mimicry ve ilinx gündelik yaşamda toplumun kabul ettiği uç sınırdaki eğlenceye de kaynaklık edebilmekte; sapkınlık olarak etiketlenseler dahi kimi yaygın oyunusal etkinliklerin gerçekleştirilmesine imkân sağlayabilmekte, alt kültür formları oluşturabilmektedirler. Ancak sosyal düzenin öyle bir yapısı vardır ki toplumsal ilerleme bazen doğrusal olmayabilir. Maske toplumsal yapıyı ve kültürü biçimlendirirken kendisi de yapıyı değiştirebilir. İlkel ve geleneksel toplumlarda gizliliği, sırları himaye eden maskenin yerini modern toplumlarda üniforma alır. Üniforma maskenin işlevinin tam zıddını yerine getirir, gizlemek yerine açığa çıkartır, kanunu ve resmîyeti temsil eder. Ve fakat personayı aynı maske gibi gizler ve modern toplumların üniformaya dayalı trajedileri, ilinx formundan etkilenerek 'ben x mesleği yerine getiren memurum' gerçekliğinden 'ben devletim' haline dönüşmeye kadar varan bir aşırılığın (Caillois, 2001: 109-129) sonuçlarına göz göre göre gebe olabilir (Bauman, 2016/2).

3.1. Oyun ve Oyunağın Kutsal ile İlişkisi

Oyun tüm kültürlerin üzerinde bir çatı kurum olmakta ya da en azından tüm kültürlerde yer alması nedeniyle, kültüre karşı kendi bağımsız ontolojisinde var olmaktadır (Huizinga, 2013; Caillois, 2001). "*Kültürün bir evrim süreciyle oyundan kaynaklandığını, yani başlangıçta oyun olan şeyin başka bir şeye dönüşebildiğini ve buna artık kültür denildiğini de iddia etmiyoruz. Kültür oyun şeklinde doğar ve başlangıcından beri oynanan bir şeydir*" (Huizinga, 2013: s.70). Başka bir ifadeyle Huizinga kültürden önce oyunların olduğunu değil ama insan davranışında güdüsel olarak paidianın olduğunu söylemektedir. Bu söylemin bir sonucu olarak da oynama edimiyle kültürel gelişimin arasında -ağırlıklı önemin oynama ediminde olmak üzere- sebep-sonuç ilişkisi olduğunu söylemektedir. Huizinga (s.72) oyunun hiç mevcut olmayan bir kültürel forma dönüştüğünü değil, kültürün oyun biçiminde, -miş gibi formunda geliştiğini ifade etmektedir. Kültürün oyunmuş gibi gelişmesi, kutsalın da -miş gibi dönüşmesini sağlamaktadır (Özben, 2015). Ancak Caillois, Huizinga'nın kurduğu oyun-kutsal ilişkisinin sorgulanmaya

açık olduğunu, oyunsal niteliğin her zaman oyun olmadığını, oyunsallıktan çıkıp oyuna dönüşen ritüellerinse kutsalın yapısını bozduğunu söylemektedir (Caillois, 2001: s.4).

Tarihsel iz düşümüne bakıldığında oyun, kutsal olan ile ilişki içindedir. Kutsal olan ile oyunun ilişkisi bazen dini ritüellerde, bazen askeri alanlarda bazen de mitolojik anlatılarda keşfedilebilmektedir. Oyunların Antik Yunan'da çocukların yanı sıra yetişkinlerin de bir meşgalesi olduğu yapılan arkeolojik kazılarda görülmektedir. Oyun oynayan iki yetişkin insan figürü, Antik Yunan döneminin arkeolojik bulgularında sıkça rastlanan bir bulgudur. Antik Yunanda eğlendirici, entelektüel ve sofistike bir kimliğe sahip olan oyunlar genellikle tapınaklarda yapılan arkeolojik kazılarda keşfedilirken, Antik Roma döneminde ise daha yaşamsal konularda tasarlanmış, askeri konseptte kurgulanmış oyunlardır ve çoğu oyun alanı askeri alanlardaki arkeolojik kazılarla ortaya çıkarılmıştır (Selvi-Bener, 2013; Burns, 2015). Antik çağın ortak özelliği ise oyun tablalarının kamusal alanların önünde birer ikişer yer almasıdır. Hamamlar, meydanlar, kamu binaları, tapınaklar hep oyun alanı barındırmaktadır (Selvi-Bener, 2013: s.91).

Oyun olgusuyla kutsalın iç içe oluşu Hindu yaratılış mitlerinde, dünyanın Tanrı'nın oyunu olarak geçmesinde kendi ifadesini bulur (Dursun, 2014: s.21). İlkel toplumlarda özünde oynama edimini barındıran çokça ritüelden söz etmek mümkündür ancak, zaman içerisinde oyunlar ya da oynama edimi değil fakat oynamanın sosyal fonksiyonu değişir. Örneğin maske kullanımında medeniyetlerin gelişimi dahi gözlenebilir. Maske kullanımında oyunsal öz vardır, -mış gibinin ilk halidir, kutsala ve oyunun özgürleştirici doğasına göndermede bulunur (Caillois, 2001: s.59). Aslında ilkel toplumlarda maske kullanımı etnografik bir gizemdir, 'neden maske?' sorusunun tam bir cevabı olmamakla birlikte maskenin kullanımına eğlenceler, festivaller ve ayinler gibi sosyal hayatın pek çok yanında rastlanmaktadır. Maskenin işlevinin mevcut realiteyi, sonradan kurulmak kaydıyla perdelemek olduğu düşünülmektedir. Böylece vertigonun, ilinxin, temsilin ve genel anlamıyla -mış gibi yaparak oyunsallığın yolu maskeden geçmektedir. Maskenin olduğu ortam belirsizliğin ve düzensizliğin kendince bir yapısının olduğu, gündelik yaşamın normlarının kirlendiği ve fakat kişilerin özgür edimlerine imkân bulduğu bir ilinx ortamı olmaktadır; maskeli festivaller ve uzun eğlenceler buna örnek gösterilebilir (Caillois, 2001: s.87-89).

Seksek antikitede ruhu simgeleyen taşın çıkışa yani kurtuluşa itildiği bir labirenttir; Ortaçağ Hristiyanlığında ise geometrik şekillerle birlikte bu labirent cehennemden cennete doğru yapılan bir kurtuluş yolculuğu biçimine gelir. Uçurtma da bir başka örnektir. 18.yy sonuna doğru Avrupa'da oyuncak olan uçurtma doğu Asya'da sahibinin ruhunu sembolize eder. Kore'de ise günah keçisi işlevi gören uçurtma, gökyüzüne sahibinin günahlarını taşımaktadır. Aynı coğrafyada ve farklı bir kültür olan Çin'de ise sadece haberleşme aracıdır. Kimi kültürlerde oyun dünyevi köklere de sahiptir. Örneğin Eskimolar 'cup-and-ball' oyununu sadece ilkba-

har ekinoksunda oynar, ertesi gün avlanılmayacaktır ve amaç rahatlamak, meşgale bulmaktır. Aynı şekilde İngiltere’de topaç çevirmek için uygun görülen takvim zamanları söz konusudur (Caillois, 2001: s.59-60).

Antik Yunan’da küçük çocuk oyuncuğu olan çingirakta kullanılan kurt dişi ve mercan kötü ruhları kovma görevindedir (Selvi-Bener, 2013: s.143). Antik Yunan’da özellikle stadyum oyunları için, her birinin bir tür dinsel törenin ayini olduğu da söylenmektedir. Bu oyunlarda kurban etme, ilahi bir adanmışlık, çaba, yetenek ve hırsın iz düşümü görülmektedir (Caillois, 2001: s.60). Aşık oyununda kullanılmak üzere döneminde popüler bir oyuncak olan aşık kemiğinin aynı zamanda kutsal bir adak olduğu, Delphi’deki Karykeion Mağarası’nda bulunan 2.781 aşık kemiği sayesinde tespit edilmiştir. Çocukların oynadığı aşık kemiği aynı zamanda ölümlere sunulan bir armağandır (Selvi-Bener, 2013: s.94-95).

3.2. Oyun ve Gündelik Yaşam

Kutsalla ilişkisi olsun ya da olmasın, gündelik yaşamda oyun olgusu insanlık tarihinin başlangıcından bu yana mevcuttur denilebilecek olmakla beraber tarih vermek gerektiğinde milattan öncesine ilişkin bulgulara rastlanmaktadır. 1997’de İngiltere’de yapılan bir arkeolojik kazıda, Romalılar tarafından askeri üs olarak kullanıldığı bilinen bir kasabada başlangıç komutu verili ve taşları dizili olarak bir oyun tahtası bulunmuştur (Burns, 2015: s.6). British Museum’da milattan önce 80 yılında kalma bir kil heykelde ‘aşık’ oynayan iki kız çocuğu tasvir edilmektedir (And, 2007: s.42; Sormaz, 2012: s.123).

Oyunların tarihi kültürün kökeninde yer alsada sonuç itibarıyla oyunlar ve oyuncaklar kültürün tarihsel kalıntılarıdır. Araştırmalar yetişkinlerin kullandıkları aletleri ya da önemsemedikleri işleri çocuklara terk etmesi sonucunda gündelik hayatın oyunsallaştığını, oyunların kurulduğunu göstermektedir. Oyunlar özgürleştirir, icat eder, hayal ettirir ve kural oluşturur (Caillois, 2001: s.57-58).

Tarihteki ilk oyunlar muhtemelen tamamen şansa dayalıydı. Kaç adım ilerleneceğini belirleyen zarlarla oynanırdı ve oyuncunun şansı haricinde yaptığı tek seçim hangi taşının ne kadar ilerleteceğini belirlemektir. Bunlar şansa bağlı, şans oyunlarıydı. İnsanın ve insan topluluklarının fiziksel, zihinsel ve çok boyutlu şekilde sosyal gelişimi oyunlara da yansımıştır. Şans faktörü korunsa da belirli ölçüde strateji de ilerleyen dönemlerde işin içine katılmıştır. Antik uygarlıklardan kalma yazılı kaynaklarda ‘tic tac toe’ gibi basit oyunlardan bahsedilir. İnsanın ve insan toplumlarının gelişimi oyunların karmaşıklaşmasını da beraberinde getirir (Burns, 2015: 6-10).

Antik Yunanlı vazo sanatçısı Eksekias, Akhilleus ile Aias’ı tabla oyunu oynarken resmetmiştir ve kendisinden sonra bir akıma dönüşen bu imge Antikite ve sonrasında da pek çok defa resmedilmiştir. Tabla oyunlarının sosyal yaşamda önemli bir yeri olduğunu da ifade eden bu duruma ek olarak, bulunan İlkçağ tabla oyunları hakkında kesin bilgi ve doğrudan ulaşılmış bir kaynak olmadığını söyle-

mek gerekir. Ayrıca sonraki dönem kaynaklarından çıkarılan iki oyun ismi, strateji anlamına gelen petteia ve zar anlamına gelen kubeia antik dönem tabla oyunları hakkında şans ve strateji içermeleri haricinde pek bir bilgi sunmamaktadır. Oyunlarda kullanılan pulların çevresel ve kültürel faktörlerle şekillendiği ve farklı biçimlerde oldukları bilinmekle birlikte taşınabilir oyun tablalarının da kullanıldığı anlaşılmaktadır (Burns, 2015; Selvi-Bener, 2013).

Antikite’de ve Ortaçağ’da oyun çeşitliliği, dönemlerine göre boldur denilebilir. Oyunlar küçük çocuklara sayısal ve dil becerileri kazandırmaktan genel kültür artırımına kadar geniş bir yelpazede oynanırlar ve hatta dönemselsel olarak gündeme ilişkin konuları ya da gelecek tasavvurlarını da yansıtır. Tabla (ve modernite sonrasında kutu) oyunlarının bir kısmı ya da genel anlamda oyunların pek çoğu öğretici rol ile tasarlanmaktadır. Özellikle çocuk, genç ve genel kültür oyunları öğretme ve bilgi aktarma görevini yerine getirerek geçmişin önemli olaylarını, tarihi figür ve kişileri ve hatta dini, örfî kuralların aktarılmasında araç olabilmektedirler (Burns, 2015: s.10-12). Antik oyunlar ufak coğrafi farklılıklar haricinde oldukça aynı yapıdadırlar. Oyunlar arasında kentler arası kültürel farklar etkili olabilir. Oyunlar zaman içinde evrilir. Bazen yeni biçim ve kurallarla elden geçirilir bazen de mevcut hali korunarak gelen nesillere aktarılır. Duodecim scriptorum adlı oyun üç sıralı bir oyun tahtasına sahiptir, ancak aynı oyunun türevi olan, orta sıranın kalktığı iki sıralı alea adını alan daha hızlı bir versiyonu da vardır. Alea Batı Roma dünyasında duodecim scriptorum oyununun yerini almışsa da Aphrodisias ve Perge gibi kentlerde 5. Ve 6. yüzyıllarda da hala duodecim scriptorum tablalarına rastlanmaktadır. İmparatorluğun doğusu oyunu muhafaza etmiştir (Selvi-Bener, 2013: s.67).

Günümüzün popüler tabla oyunlarından biri olan satranç Hindistan kökenli bir oyun olmakla beraber oyunun Hindistan’dan Avrupa’ya tarihsel seyri aynı zamanda oyun ile kültür arasındaki etkileşimi ortaya koyan en belirgin anlatılardan da birini sunmaktadır. Bir savaş oyunu olarak tasarlanan oyunda önce taşlar belirginleşip standartlaşmış, savaş arabaları yerlerini fillere ve piyonlara bırakmıştır. Oyundaki taşlar ve oynanış sabitlendikten sonra oyun, oynandığı coğrafyaların kültüründen de etkilenerek dönüşmeye devam etmiştir. Hindistan’da dört şah ile oynanan oyunun Avrupa’ya ulaşma zamanı Ortaçağ’dır. Dört şah öncelikle ikiye inmiştir. Sonrasında ise Cults of Virgin ve Courtly Love geleneklerinin² de etkisiyle oyundaki şahlardan birisi en güçlü taş olarak belirecek olan kraliçeye (queen) dönüşmüştür (Burns, 2015; Caillois, 2001). Oyunun yapısı, oynanışı, ifade ettiği anlam değişmekte ancak oyundaki devamlılık ile birlikte oyunun özü korunmaktadır. Satranç oyunu ülkemizde de batılı kültürün belirlediği ve evrensel kabul edilen oy-

² Cults of Virgin ve Courtly Love; metafizik terimlerin değerli olduğu Ortaçağ Avrupası’nda dini ve toplumsal etkileşim temelli, saraydaki soylu kadınlara en azından sembolik olarak verilen değerın iki farklı temsilidir.

nanişla oynanıyor olsa da toplumsal kültür dikkat çekeceği üzere Avrupa'nın kraliçe olarak adlandırdığı taşı vezir olarak tanımlamıştır.

Savaşların ve savaş eksenli kaygıların olduğu Roma dönemi ve sonrasında Ortaçağ boyunca oyun ve çocukluk günümüzdeki anlamından oldukça uzak bir şekilde tanımlanmaktaydı. Ölüm ihtimalini barındıracak denli 'gerçekçi' savaş temalı oyunlar, hem çocukların hem de yetişkinlerin oynama pratiklerini kapsıyordu. Çocukluk ise bir gelişim dönemi olarak yetişkinliğe hazırlanma ya da yetişkinliğin ilk evresi gibi yorumlanmaktaydı (Bekir, 1992: s.368-369).

4. Oyunun Endüstrileşmesi ve Tüketici Oyuncu

20.yy oyun kelimesinin anlam genişleme çağıdır. Dünya bir oyun alanıdır ve pek çok sosyal kurum ve aktör için her eylem adeta bir oyunsal hal almıştır. Siyasi oyunlar, politik oyunlar, strateji oyunları, ekonomi-piyasa oyunları oyunsallaşan gündelik yaşamın bazı kavramlarıdır (Dursun, 2014: s.11). Gündelik yaşamın bu kurumsal alanlarında yer alan her bir aktöre de oyunu oynamak düşeceğinden piyasa oyuncusu olmak ya da bir siyasi devletin politik konuda safını belli etmesinde oyuncular kartlarını masaya koydu benzetmeleri gündelik yaşamda ve medya dilinde sıkça karşılaşılan ifade biçimleridir.

Keskin toplumsal değişimler, köklü kültürel değişimleri de beraberinde getirmektedir. Eğitim sistemlerinin uluslaşma ve sonrasında geçirdiği değişimler, sürekli yeniden kurgulanan toplumsal cinsiyet farklılaşmaları, toplumlardaki yetişkinlerin oyuna ve çocuğa ilişkin algısı, televizyondan internete her türlü medya bileşeninin çocuklar üzerindeki etkisi gibi pek çok unsur oyunu ve oynamayı etkilemektedir. Özellikle seri üretimi tetikleyen Birinci Dünya Savaşı, peşinden ise savaş teknolojilerinin pek çok endüstriye eklenmesiyle sonuçlanan İkinci Dünya Savaşı ile birlikte oluşan tüketim toplumu en nihayetinde 'oyunu artık çocuk mu kurguluyor yoksa endüstri mi sunuyor' sorusunu sordurmaktadır (Sormaz, 2012: s.159-175).

Geçmişten günümüze kimi oyunlar tarih sahnesinden silinirken kimilerinin de popülerliğini yitirmesi aslında oyunun toplumsal yapının gereksinimleri dışında kalması ile ilgili bir durumdur; başka bir ifadeyle oyunun yaratıcı tavrı artık kabul görmüyorsa oyunun özgür ortamı, oynamanın özgürleştirici karakteri ve en nihayetinde oyunun kendisi kaybolur (Caillois, 2001: s.44). Modernite ve sonrası toplumsal dönüşümleri tasvirlerle betimleyen Bauman (2016/1), oyun için tamamen klasik bir tanım yapmaktadır: Oyun akla uygun hiçbir amaca hizmet etmez ve insan için elzem değildir. Bununla birlikte ciddidir ve oynanmaya başlanıldığında tek gerçeklikmiş gibi kabul edilir. Oyun ciddi olanın en iyi halidir zira oyunun kurulması için gerekli olan varsayımlar reddedildiği an gerçek gündelik yaşama dönüşmektedir. Oyun gerçeklik dünyasının içinde zamansal ve mekânsal duvarlar arkasına kurulan güvenli bir alandır. Oyun başlamadan başlamaz, bittiğinde ise devam etmez ve fakat yeniden başlatılabilir veya tekrar edilebilir. Rövanş seçeneği ya da mevcudiyeti

mağlubiyeti yumuşatır. Zaman oyun içinde akar, tekrarlanabilirlik zamanın gerçek hayattaki etkisini oyunda ortadan kaldırır. Oyun sonucunda maddi üretim olmaz ancak oyuncunun becerisi, coşkusu, yorgunluğu çoğalır. Oyunun kalıcı etkisi yoktur, yapışıp kalmaz. Kurallar oyunun düzenidir, sınıridir ve hatta isyanı ve olumsuz davranışı engelleyen anayasasıdır. Kurallar sayesinde oyunbozan tespit ve ifşa edilir. Oyun gönüllülükle başlayan oynama sürecinde gönüllülüğün sona ermesiyle tortu bırakmadan kaybolur. Oyun zamanı öyle bir yapıdadır ki oyun zamanının içinden geçilmez, içinde olunur. Oyundaki düzen nasıl devam edileceğinin bilgisini de veren bir bilgi stoku envanteri sunar. Ismarlama sahneler ve kurgular oyunun tüketimini, oynama edimini bulanıklaştırır (Bauman, 2016/1).

Oyunun klasik tanımı gündelik yaşamda, oyun olmayan ve oyun arasındaki ayrımı net şekilde çizmektedir. Oyunun ciddi olanın karşısında konumlanması aynı zamanda yetişkinliğin karşısında da konumlanmasını beraberinde getirir. Ancak, 'artık oynamıyorum büyüdüm ben' diyen yetişkinin oyun denen daha tehlikeli aktivitelere yönelmesi sorunsalını doğurur. Oyun adına ne denilirse denilsin çocuktan yetişkinliğe insan yaşamı boyunca salt oyun olarak bazen de sadece oyunbaz davranış olarak var olacaktır (Caillois, 2001: s.63). Modern toplumlarda oyun edimi iş olmaktan ziyade ihtiyaç ve gereklilik haline dönüşmüştür. Kendine ait alanı, zamanı ve yazılı olmayan kuralları olan oyun ve oynama edimi, insanların sosyalizasyon sürecinde etkili olmaya devam etmektedir (And, 2003: s.27-35; Huizinga, 2013: s.16-48). Özellikle de oyunlar, Antikiteden bu yana büyükleri taklit etmelerine imkân tanıyarak çocukları geleceğe hazırlama işlevini sürdürmektedir (Caillois, 2001: s.63). Ancak, endüstrileşen her alanda öne çıkan maddi kaygılar oyun sektörü için de söz konusudur. Sormaz'a (2012: s.110-116) göre uzunca bir süredir çocuklar medyanın ve iletişim araçlarının hedefindeki ilk kullanıcılar ve aynı zamanda iletişim teknolojilerinin de tüketicisi olarak kabul edilmektedirler. Geleneksel sosyalleşme unsurları gelişen teknolojiler eşliğinde dijitalleşmekte ancak bu durum çocukları sosyalleşmekten alıkoymak yerine onlara sosyalleşebilecekleri yeni bir uzam sağlamaktadır. Ancak reklamların hedefinde yer alan çocuklar tüketimin de aktörü konumundadırlar. Her ne kadar ailelerin bütçesi söz konusu olsa da harcama yapılmasına olmasa bile harcama yapıldığında neye, nasıl bir şeye olduğuna çocuk karar vermektedir.

Klasik oyun kuramlarının geçerliliği günümüz oyunlarında ortadan kalkmış değildir. Caillois'in dediği gibi her tarz oyunu açıklaması mümkün olmasa da; oyunbaz davranışı, paidia ve ludusu (Huizinga, 2013) ve luneparkta ilinx, lotoda alea, tiyatrodaki mimicry, spor müsabakalarında agon şeklinde açıklama ve tanımlamalara imkân vermektedirler (Caillois, 2001: s.133-134). Gelişen teknoloji, öncesinde televizyon şimdilerde internet aracılığıyla, kısmi seyirciye olanak sunan masa oyunlarının da kitlelerce izlenebilirliğini mümkün kılmıştır. Günümüzde pek çok klasik ve masa üstü oyun bilgisayar ortamında oynanabilmektedir. Her zaman olduğundan daha fazla oyuncu, seyirci ve takipçiye sahiptir oyunlar (Burns, 2015:

s.7-10), dolayısıyla stadyum oyunlarının kültür yapıcı özelliğine satranç gibi masa oyunları da paydaş olmuşlardır.

Bu paydaşlığın bir sonucu olarak oyunlarla gündelik yaşamın ciddi alanlarının birbirine bulaşmasına bir örnek 1990 yılında verilen önemli bir iş ilanında görülmektedir. Amerika'nın önemli finans kurumlarından olan Bankers Trust en prestijli satranç dergilerinden biri olan Satranç Hayatı dergisine 1990 yılında belirli pozisyonlar için iş ilanı vermiş ve bu ilana binin üzerinde başvuru almıştır (Burns, 2015: s.7-8). Bu ilan sonucunda işe alınan satranç ustalarından ziyade böyle bir ilan verilmiş olması oyunların ciddi olana hazırlıyor olması, oyunların deneyim olması, oyunusal becerilerin gündelik yaşama aktarılabilir olması şeklinde oyunun ne işe yaradığına yönelik oyun kuramlarını destekleyecek bir anlama işaret etmektedir. Ayrıca pek çok farklı firma, pek çok strateji odaklı spor dalından farklı iş pozisyonları için iş ilanı vermeye devam etmiştir.

Endüstri devriminden sonra 'ludus' yeniden yapılanarak gündelik yaşamda daha da belirgin bir form almıştır. Toplama, biriktirme, bazı hedeflere ulaşma şeklinde tecelli eden bu form hobi olarak adlandırılmaktadır (Caillois, 2001: s.31-32). Kutu oyunları da biriktirilebilirlik konusunda ilgi çekici bir sahip olma arzusu ile oyun sektörünü endüstri devrimi sonrası krizleri de aşacak şekilde ayakta tutabilmiştir. Modern dönemin ilk kitlesel oyunları masaüstü ya da diğer adıyla kutu oyunlarıdır. Yeni üretim sistemi ve fabrikalarla tanışan insanlar henüz oturmamış bir iktisadi pazarın kırılabilirlikleriyle ve hukuki iş iyileştirme süreçleriyle bocalarken bir yandan da gündelik yaşamın zorluklarından sıyrılmak adına oyunlarla vakit geçirmeye başlamışlardır. Kapitalizmin ilerleyen dönemlerinde, çalışanların boş zaman aktiviteleri onları hobilere yönlendirmiş ve pek çok insan oyun oynamayı hobi olarak seçmiştir. Burns (2015: s.11) bu değişimin 20.yy'da üretilen ticari kutu oyunları için önemli bir sahne ve süreç olduğunu söylemektedir. Günümüzde hâlihazırda ilgi çeken, bilinip oynanan Monopoly, Trivial Pursuit, Scrabble piyasaya ilk sürüldüklerinden bu yana milyonlarca adet satmıştır ve satmaktadır.

Kutu oyunları içerisinde belki de en popüler olan Monopoly'nin tarihi 1930'lardan öncesine uzanmakla birlikte oyunun bugün bilinen adı ve lisans hakları 1930'lardan bu yana Amerika'nın önde gelen kutu oyunu şirketi 'Parker Kardeşler'dedir. Monopoly, yirmiden fazla dile çevrilmiş, piyasaya sürüldüğü kırktan fazla ülkede, ülkelere özel oyun tahtaları yapmış ve toplamda yüz milyon adetten fazla oyun seti satmıştır. Monopoly'nin yakaladığı küresel başarı oyunun adını kapitalist ekonomiye simgesel sermaye olarak eklemiştir. Ancak oyunun ortaya çıkış hikâyesine bakıldığında söz konusu ironi yukarıda bahsettiğimiz sanayi toplumunda gündelik yaşamın zorluklarından kaçış olarak oyuna sığınma savına bir örnek teşkil etmektedir. Burns'e göre kapitalist sistemin sancılarının yaşandığı Büyük Buhran zamanında gündelik hayatın zorluklarından kaçmak için oynanan bu oyun sunduğu rekabet ortamıyla eğlendiren bir fenomene dönüşmüştür. Büyük Buhran'dan kötü

etkilenen pek çok üretimci gibi kutu oyun şirketi Parker Kardeşler de finansal toparlanma imkanını Monoply ile sağlamıştır (Burns, 2015: s.13-15)

Scrabble günümüzde görme engelliler alfabesi olarak bilinen Braille alfabesini de içerecek şekilde otuzu aşkın dile çevrilmiş, neredeyse tüm dünyada denilebilecek şekilde yüz yirmi ayrı ülkede piyasaya sürülmüş bir kelime oyunudur. İlk çıkış tarihi 1940'dan bu yana küresel ilgiye mazhar bir oyun olagelmiştir. Scrabble en çok oynanan kelime oyunudur. Oyunda puan kazanmak için oyuncu kelime dağarcığı ile oyun tahtasını kullanma stratejisini birleştirmelidir. Bu oyun da Büyük Buhran'ın izlerini üstünde taşır; Büyük Buhanda işini kaybetmiş bir mimar, oyunun ilk yaratıcısıdır. Oyun İkinci Dünya Savaşı sonrasında yeniden ele alınıp sadeleştirilmiştir ve 1949'da elde üretilen oyun setleri ilk yıl 2400 adet satılmıştır. Sonrasındaki 2,5 yılda ise oyun seti satışı 4,5 milyona ulaşmıştır (Burns, 2015: s.10-20).

Önemsiz uğraş anlamına gelen Trivial Pursuit 1980'lerin sonlarına doğru oldukça popüler olmuş bir aile oyunudur. İlkel oyun sınıflandırmasına göre bir yarış oyunu olan Trivial Pursuit, genel kültür soruları ile şansını birleştiren bir oyundur. Yirmiden fazla dile çevrilmiştir ve televizyona bilgi yarışması formatıyla da uyarlanmıştır. Oyunun pazara sürülme hikâyesi ilginçtir. İlk olarak 1982'de üretilen oyunun üretimi 75 dolar, fiyatı ise 15 dolardır. 1983'te New York Oyuncak Fuarı'nda boy gösteren oyun daha öncesinde Hollywood yıldızlarına promosyon amaçlı yollanmış ve ağızdan ağıza reklam yoluyla ün kazanması umulmuştur. Umulan olmuş, oyun oldukça merak uyandırmıştır ve ertesi yıl 3 milyon bir sonraki yıl ise yirmi milyon adet oyun seti satmıştır (Burns, 2015: s.23-24).

Tüketim kültüründe endüstrileşen oyun sektörü gerek kutu gerekse dijital olsun yerel kültürden hareketle değil sermayenin seçtiği kültürel bileşenlerle inşa edilmektedirler. Özellikle de dijital oyunlardaki şiddet pek çok kültür için aşırıdır, cinsellik anlatısı pek çok kültür için uygunsuzdur ancak sermayenin oyun içeriğini belirlemesi de beklenmesi gereken bir durumdur. Oyunlara ve oyuncağa (hatta çocuklukla ilgili olan her şeye) ideolojik anlam yüklemek modern zamanların bir kültürleme unsuru olmuştur. Günümüzde bu misyonu dijital oyunlar üstlenmektedir (Sormaz, 2012, s.178-194). Ayrıca, oyun endüstrisi diğer endüstrilerle de dönemin mali yapısal bütünlüğü gereği iç içe geçmiştir. 1970'lerden bu yana sevilen masaüstü oyunlar ve sonrasında dijital oyunlar beyazperdeye uyarlanmıştır. Sinemaya uyarlanan ilk oyunlardan biri masaüstü dedektiflik oyunu olan Cluedo'dur (Burns, 2015: s.11). O zamandan günümüze doğru bir izlek çizildiğinde oyun ve sinema-TV sektörleri arasında sevilen oyun, sinema, edebiyat ya da TV karakterlerinin birbirine uyarlandığı bir ortak pazar da söz konusudur.

Dijital oyunlarla ve sanal mecralarla ilgili yapılan çalışmalarda oyuncuların reel gündelik yaşamlarındaki habituslarını sanalda/dijitalde de yeniden konumlandırdıkları görülmektedir. Böylece benzer beğenilere sahip oyuncu/tüketiciler bir

araya gelmektedir (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: s.277). Böylece gündelik yaşamın uzamı genişlemiş olmaktadır ve gerek oynama edimi gerekse de piyasanın varlığı bu uzamda kendisine hareket alanı bulmaktadır.

Sanal kimlik gerçek kimliğin bir uzantısıdır. Başka bir ifadeyle gündelik kimlik öğeleri sanal uzamda da temsil edilir - (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2008: s.56-57). Habituslarını reelden sanala taşıyan oyuncular (kullanıcılar, tüketiciler vs.) sosyal ve kültürel sermayelerini de yanlarında getirmektedirler (Binark ve Bayraktutan-Sütçü, 2009: s.278). Ekonomik sermaye ise oyuncunun neyi ne kadar ve nasıl oynayacağını, teknolojiyi nasıl satın alacağını veyahut oyundan para kazanıp kazanmayacağını belirleyecek şekilde konumlanmaktadır (Gülsoy, 2015). Ancak, kitle iletişim araçlarının insanlar üzerindeki etkisini tanımlamak için Gerbner'in (1973) ekilim teorisi olarak ifade ettiğine göre insanların algıları vakit geçirdikleri ortamda şekillenmektedir ve böylece davranışlar, tutumlar vs. yeniden biçimlenmiş olmaktadır. Buna göre, oyunların da bir yeni medya aracı olarak, etkileşimsel doğasının izin verdiği ölçüde algı şekillendirme gücünün olduğu göz ardı edilmemelidir.

5. Sonuç

Oyun, tarih boyunca insanın var olduğu yerde onun kültür inşa etmesine ve inşa ettiği kültürün içerisinde var olmasına, kültürü değiştirip dönüştürmesine aracı olan bir sosyal olgudur. Oyunun izini sürerken aynı zamanda kutsaldan sekülere doğru evrilen gündelik yaşamın izini de sürmek mümkündür. Oyunun tarihine baktığında, oyunların yapısal gelişimine paralel insanlık tarihinin de geliştiği görülmektedir. Başka bir ifadeyle oyunların zaman içerisinde karmaşıklaşması, toplumsal yapıların da gelişmiş formlara evrilmesi anlamına gelmektedir. İnsanlığın gelişiminde başat rol oynayan edimlerden olan oyun, bebeğin, çocuğun ve ergenin kimlik inşasında, yetişkinin ise gündelik yaşamın sıkıntılarından uzaklaşmasında sosyalleşme aracıdır.

Oyun, oynama ve oyuncak modern çağın başından günümüze değin gündelik yaşamlarımızda boş zaman aktivitesi olarak yer almaktadır. Kutu oyunların seri üretimi, sinema ve televizyon sektörlerindeki yapımların oyun ve oyuncak endüstrisine yönelik ürünler ortaya koyması, gelişen teknolojiler eşliğinde dijital oyunların ortaya çıkması ve kültür endüstrisinden rol çalması, en nihayetinde oyunların film endüstrisinden daha büyük bir sektöre dönüşmesini sağlamıştır.

Bu noktada, sonuç olarak oyun ve oynama edimi için bir yeni sınıflandırma önermek anlamlı olacaktır (Gülsoy, 2017/1: s.137).

Zaman	Anlık	Döngüsel	Periyodik
Mekân	Gerçek		Sanal
Efor	Beden		Zihin

Araç	Var		Yok	
	Reel	Sanal		

Gündelik yaşamlarımız sadece reel zaman-mekânda yaptıklarımızla değil, sanal uzam olarak adlandıracağımız mecralarda da tecelli etmektedir (Gülsoy, 2017/2). Bu mecralar yeni medyanın herhangi bir bileşeni dolayısıyla da dijital oyunlar da olabilir. Oynama ediminin yaygın olarak minimum fiziksel maksimum zihinsel ve iletişimsel bir hal aldığı dijital oyunlar, oyunların sınıflandırılması noktasında sanal olanın da dâhil olduğu bir tanımlamaya ihtiyaç duymaktadır.

Önerilen sınıflandırma oyunları zaman, mekan, efor ve aracı nesne olarak sınıflandıran bir mantıkla biçimlendirilmiştir. Buna göre oyunların zamanı anlık, döngüsel ya da periyodik olabilmektedir. Oyunun mekânı reel ya da sanal uzam olabilmektedir. Böylece dijital oyunlar, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik teknolojileri de bu sınıflandırmaya dâhil edilebilir. Efor ise oyuncunun beden ağırlıklı mı yoksa zihin ağırlıklı mı oynadığını belirtecek bir kategoridir. Efor bedende yüklü iken araçlı ya da araçsız olarak gerçekleşebileceği gibi aynı şekilde efor zihinde yüklüken de araçlı ya da araçsız olarak oynama edimi gerçekleşebilir. Ancak, efor zihinde yüklüken araç reel olabileceği gibi sanal da olabilmektedir.

Görüldüğü üzere gelişen teknolojiler oyunu ve oyunun yapısını değiştirirken toplumun parçası olan oyuncuyu da değiştirmektedir. Bu değişimler oyunun, kültürle ve toplumların gelişimiyle olan sıkı bağının bir kanıtı olarak ele alınabilir. Sokakta futbol oynayan çocukların günümüzde güvensiz dışarıya yerine güvenli ev ortamında, dijital futbol oyunları ile vakit geçirmesi bu değişimin bir örneğini oluştururken, taş sesleriyle tanınan okey oyununun yetişkinlerce dijital ortamda sıklıkla oynanıyor olması da değişimin bir diğer örneğidir aslında. Dolayısıyla oyunlar, toplumsal değişimin başat unsurlarından biri ve belki de Huizinga'nın dediği gibi en önemlisi olmaya devam etmektedir. Sosyal bilimciler içerisinde iletişimcilerin eğildiği bu konu üzerine sosyologların da eğilmesi, farklı zihinlerden farklı toplumsal yapı ve değişme tasavvurları çıkması açısından önemlidir.

Kaynakça

- And, M. (2016). *Oyun ve Bugu: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: YKY.
- Bateson, P. ve Martin, P. (2014) *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. Songül Kırgan (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2016/1). *Postmodern Etik*. Alev Türker (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bauman, Z. (2016/2). *Modernite ve Holokaust*. Süha Sertabiboğlu (Çev.). İstanbul: Alfa Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2009). "Devasa Çevrimiçi Oyunlarda

- Türklüğün Oynanması: Silkroad Online’da Sanal Cemaat İnşası ve Türk Klan Kimliği.” M.Binark, G. Bayraktutan-Sütçü ve I.B. Fidaner, (Ed.). *Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu*. (s.275-312). İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Burns, B. (2015). *Oyun Kitabı*. T. Tunç Bilgin (Çev.). İstanbul: Kuzey Yayınları.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları
- ‘Game’. (2017). Online Etymology Dictionary, erişim 09.01.2017, 18:00 <https://www.etymonline.com/word/game>
- Gerbner, G. (1973). *Communications Technology and Social policy: Understanding the New Cultural Revolution*. New York: Interscience Publication.
- Gülsoy, S. (2017/1). *Dijital Oyuncu Kimliğinin İnşası ve Sunumu*. Yayımlanmamış doktora tezi. Atatürk Üniversitesi, Erzurum.
- Gülsoy, S. (2017/2). “Bir Uyarılama Denemesi: Dijital Oyunlarda Sahne”. *Sosyoloji Divanı*, Sayı: 9, s.149-164.
- Gülsoy, S. (2015). “Video Oyunları Sosyolojisi: Bir Kavramsallaştırma Denemesi”. Üstün Özel ve ark. (Ed.) *Uluslar Arası Oyun ve Oyuncak Kongresi Bildiri Kitabı*. (s.1069-1076). Kayseri: Orka Ofset
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. Mehmet Ali Kılıçbay (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Karahasan, A. (2013). *Laz kültüründe oyuna dair örüntüler: Fındıklı ilçesinde yapılan niteliksel çalışma, 2012*. Yayımlanmamış, yüksek lisans tezi, Maltepe Üniversitesi, İstanbul.
- Onur, B. (1992). “Tarih Boyunca Oyunlar ve Oyuncaklar.” *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, Sayı:25/2, s. 365-386 DOI: 10.1501/Egifak_0000000594
- ‘Oynamak’. (2017). Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, erişim 09.01.2017, Saat 18:00, http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a039aa99df7a0.32813102).
- ‘Oyun’. (2017). Türk Dil Kurumu Güncel Türkçe Sözlük, erişim 09.01.2017, 18:00 http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5a038c82b25e83.57145920).

Özben, M. (2015). *Yapay Kutsallıklar*. Ankara: Siyasal Kitabevi.

Selvi-Bener, S. (2013). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.

Sormaz, F. (2012). *Çocukluk, Oyun ve Oyuncak: Sosyo-Kùltrel Bir Analiz*. İstanbul: İkinci Adam Yayınları.

Winnicott, D.W. (2014). *Oyun ve Gerçeklik*. Tuncay Birkan (Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.