

Bir Davranış Kategorisi Olarak Oyun Ve Erdem İlişkisinin Siyasal Antropoloji Çerçevesinde Değerlendirilmesi

Evaluation Of The Relationship Between Play As A Behavioral Category And Virtue In The Scope Of Political Anthropology

Ali Buğra KÜÇÜK*

Makale Geliş Tarihi / Received :20/12/2019
Makale Kabul Tarihi / Accepted : 27/12/2019

ÖZET

Erdem kavramı, siyaset bilimi, etik, kültür çalışmaları ve antropoloji gibi disiplinlerin ortak noktasıdır. Kavramın, bu disiplinler arasında geçişkenlik sağlamasının nedeni, gündelik yaşamın neredeyse her anına nüfuz etmesiyle açıklanabilir. Erdem kavramının niteliği ve kökeninin oyunsu bir yapı teşkil etmesine yönelik kategorik bir analiz hem bu disiplinler arasında bir köprü görevi görebilecek, hem de temel insan davranışlarına farklı bir perspektiften bakmayı sağlayacak bir pencere açacaktır.

Bu amaca yönelik olarak bu çalışmada, erdem kavramının ortaya çıkışını önceleyen oyun kavramı ve oyun davranışının kültür oluşturan bir etken olarak tarım, sulama, eğitim ve savaş mekanizmalarıyla ilişkisi, Lévi-Strauss'un popülerleştirdiği "yaban düşünce"nin kategorik biçimi temel alınarak analiz edilmiştir. Böylece, oyun ile olan ilişkisi üzerinden, erdem kavramının arkaik kökeninin bütüncül bir biçimde görülebilmesini sağlayan bir model oluşturularak, daha geniş çaplı jeneolojik araştırmalara hizmet edebilecek alternatif bir temel inşa edilebilir.

Anahtar Kavramlar: *Oyun, Erdem, Eğitim, Tarım, Savaş*

ABSTRACT

The concept of virtue is a common point of disciplines such as political science, ethics, cultural studies and anthropology. The reason why the concept transitions between these disciplines can be explained by its penetration into almost every moment of daily life. A categorical analysis of the nature and origin of the concept of virtue that constitutes a play structure will serve as a bridge between these disciplines and will open a window to provide a different perspective to look at the basic human behaviors.

For this purpose, in this study, the concept of play which precedes the emergence of the concept of virtue and the relation of game behavior with agriculture, libation, education and war mechanisms as a cultural factor are analyzed based on the categorical form of "the savage mind" popularized by Lévi-Strauss. Thus, a model can be constructed through its relation with play to provide a holistic view of the archaic origin of the concept of virtue, and an alternative basis can be constructed to serve wider genealogical research.

Keywords: *Play, Virtue, Education, Agriculture, War*

* Arş. Gör., Kırıkkale Üniversitesi İİBF Siyaset Bilimi ve Kamu Yönetimi Bölümü, alibugrakucuk@hotmail.com, **ORCID No:** 0000-0001-7189-1435

GİRİŞ

Erdem kavramı, tarihsel olarak kültürün icadı ile eş zamanlı bir biçimde ortaya çıkmıştır. Tarihin ilk dönemlerinde geleneksel davranış normları ve inanç sistemleri üzerinden şekillenen erdem kavramı, tarımın icadıyla birlikte toplum yaşayışının ideale ulaştırılmasına yönelik fikirlerin odak noktası olmuştur. Erdem kavramı, sosyal yapıyı mükemmelleştirmek üzerinden ideal bir yaşayış biçimine ulaşmanın bir aygıtı olmasına bağlı olarak, bireylerin davranış biçimlerine yönelik getirilen kısıtlamaların ve kontrol mekanizmalarının da asli sebeplerindedir. Bu kontrol mekanizmalarından en bilineni, erdemli davranış kodlarının yeni jenerasyonlara aktarımını sağlayan aileden başlayan eğitim macerasıdır.

İnsanda topluluk hâlinde yaşama davranışı ortaya çıktığı andan beri, bu yaşayış biçimini düzenlemek amacıyla tarım ve avcılık ile ilintili, kendiliğinden gelişen bir takım bilişsel kategoriler türemiştir. İşlevselliği sebebiyle bu kategoriler zaman içerisinde daha katı bir şekle bürünmüş, gelenekselleşerek veya çeşitli mistik görünümler kazanarak, bugün erdem adı verilen kapsayıcı düşünsel kategoriye dönüşmüştür. Bu dönüşümü sağlayan şey ise, erdemi doğuran “oyun” yapısıdır.

Grup yaşayışının devamlılığını sağlamada başarılı olan oyun davranışı, tarım ve savaş mekanizmasının icadıyla birlikte, kaçınılmaz bir biçimde bu faaliyetlerden doğan zaruri davranış kodlarını ele geçirmiş ve kendini sembol, ritüel veya yasa şeklinde fenomenlerle göstererek bir sosyal kontrol mekanizması olan erdem kavramının doğuşunu mümkün kılmıştır.

1. ANTROPOLOJİK KATEGORİZASYON KÜMELERİ

1.1. Antropoloji ve Yaban Düşünce

Somut ve nesnel veriler üzerinden insan ilişkilerini, bu ilişkilerin dinamiklerini ve anlamlarını analiz eden disiplin olan antropoloji, en basit ifadesiyle kendini “insan fenomenini” incelemeye sunmuş bir bilim dalıdır (Lévi-Strauss, 2012:16). 19. yüzyılda başlayan modern antropolojik araştırmalar, antropoloji biliminin kendisinin de beslendiği arkeolojinin “ilkel” insan kategorizasyonundan sıyrılarak, ilk toplumlarla ilgili basitlik algısını yıkmayı başarmıştır; bu sayede antropoloji, insan yaşayışının farklı biçimlerine “modern” bir değer atfetmeden “nesnel” bilgiye ulaşmayı sağlamaktadır. Bu nesnellik, sadece araştırmacının kendi değer yargılarından ve

araştırma nesnesine yönelik önyargılardan arınmasından ibaret bir nesnellik değil, bütün gözlemcilerin geçerli standartlara ulaşmasını temin etmeye yönelik bir nesnelliktir ve böylece birbirinden ayrıık çalışma alanlarında ortak bir biçimde var olan kavramlar arasındaki ilişkileri kategorize edebilmeye imkan vermektedir (Lévi-Strauss, 2012:26-27).

Doğa bilimlerindeki zihinsel kategorilerin oluşumuna benzer şekilde kurulan bu kategorizasyon, araştırılan kavramın, ilişik kavram ve teorilerden soyutlanarak yalın bir hâlde incelenebilmesini mümkün kılmaktadır. Bu kavram kategorilerini kurabilme yeteneği, antropolojinin ikinci özelliği olan “bütüncül” olma çabasının yansımasıdır. Lévi-Strauss bu bütüncül olma hâli ile ilgili şöyle yazmıştır:

“Belli bir fenomene ilişkin bilgiyi artırmak için, hukukçunun, iktisatçının, demografin, siyaset bilimcinin yaptığı gibi, bütünü parçalara ayırmak şarttır. Ama antropoloğun araştırdığı şey, ortak biçimdir, yani çok çeşitli toplumsal hayat tarzlarının ardında görülen değişmez özelliklerdir.” (Lévi-Strauss, 2012:27)

Bütüncül olana ulaşma konusundaki yetkinliği sayesinde, teorik mantalitesi gereği meta-anlatı kurmaya yatkın olan siyaset bilimine de kaynak sağlayan antropoloji, siyasal antropoloji ve kültürel antropoloji gibi alt dallar üzerinden kavram odaklı bir çalışmayı kolaylaştırmaktadır.

Lévi-Strauss’un yaban düşüncenin yapısı hakkındaki söylemleri son derece somut ve gerçekçidir. Lévi-Strauss’a göre yaban düşünce, her türlü düşünüş biçiminin ilk örneği olarak kabul edilen ve dünyayı öğrenmeyi kolaylaştıran, analitik akıl yürütmelere de katkıda bulunan mantık ve zihin şemalarıdır; doğa hâlindeki insanlar “varlıklarla doğal olguları çok geniş bir kategoriler sistemi aracılığıyla sınıflandırmaktadır” (Lévi-Strauss, 2016:71). Benzer şekilde doğa durumundaki insan, kurumların emrettiği şekilde değil, bu zihinsel şemaların doğal ve kendiliğinden oluşan yapısı içinde düşünmektedir (Gauchet, 2018:39). Doğa durumundaki insanın bu kavram kategorilerinin tespiti, bir oyun yapısı olarak erdemini hangi zihinsel şemalar üzerinden kurulduğunu anlamayı sağlayacaktır.

Dolayısıyla yaban düşüncenin kategorileri ışığında insanlık tarihinin en uzun soluklu anlatısı olan erdem kavramı ile kültürün bütün biçimlerini önceleyen oyun davranışı arasında bağlantı noktaları kurulabilmektedir. Zira burada erdem ve oyun kavramları, Lévi-Strauss’un ünlü tabiriyle birer yaban düşünce kategorisi olarak ele alınmaktadır. Kavramların temsil ettiği davranış biçimlerinin altında yatan arkaik nedenleri analiz edebilmek için yaban düşüncenin

karşılaştırma ve genellemeler yapmaya uygun, ama aynı zamanda da basitleştirme konusunda kullanışlı bir filtreye tabi tutulması gerekmektedir. Saussure'ün yapısalcı linguistik yönteminin antropolojideki temsilcisi olan Lévi-Strauss'cu bir analiz metodu, böyle bir filtre görevi görmektedir ve bu sayede kültürel kodların temelinde yatan karmaşık simge ve ilişkiler ağı, gözle görülebilir ve kavranabilir hâle gelecektir.

1.2. Bir Davranış Alanı Olarak Oyun

Her şeyden önce bir öğrenme biçimi olması nedeniyle oyun, dilden ve kültürden önce doğar. Dil ile bireyden bireye aktarılan davranışların sonucu olarak doğan kültür kodları oluşmadan önce, grup üyelerinin birbirlerine avlanma, savunma, barınak inşası, çiftleşme veya doğadaki şeyleri kategorize etme becerisini öğretmeleri gerekmektedir; böylece bireyin hayatta kalmasına olanak sağlayan davranış paternlerinin oluştuğu düşünülebilir. Modern antropolojiye göre, bu öğrenme davranışının oyunlaştırılmış bir ekseninde gerçekleşmesi yüksek bir olasılıktır; nitekim oyun üzerinden öğrenme sadece insana özgü bir özellik değildir. Ünlü tarihçi Johan Huizinga bu konuda şöyle yazmıştır:

“Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Kuşkusuz, şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz: İnsan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Hayvanlar aynen insanlar gibi oyun oynarlar. Oyunun bütün temel çizgileri, hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır.” (Huizinga, 2018:17)

Diğer bir taraftan, oyun oynama davranışında rasyonalite de aranmamalıdır. Huizinga'ya göre oyun hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilmemelidir; çünkü “akla dayandırılması onu insanlar âlemiyle sınırlandıracaktır; oyunun varlığı hiçbir uygarlık basamağına, evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı değildir” (Huizinga, 2018:20-21). Dolayısıyla oyun, bütün canlılarda bulunan ortak bir davranış biçimidir. Oyunda rasyonalite aranmaması, oyunu kültürden koparan bir özellik değildir. Çünkü kültür inşası başladıktan sonra da oyun varlığını sürdürmeye devam eder; oyun kültürü başlatıcı bir etken olmakla birlikte kültürden hiçbir zaman ayrılmaz. Kendine

bir yapı olarak oyun kültürün içindedir; kültürle beraber vardır ve kültürü belirler (Huizinga 2018:21).

“Oyun oynayan insan” kavramı ve “oyun teorisi” üzerine çalışan Huizinga tarafından bir şeyi oyun yapan yedi farklı temel özellik tespit edilmiştir. Bunların her biri oyunsu davranışların, erdemle olan ilişkisinde de belirleyici özellikler olarak ortaya çıkmaktadır.

Öncelikle akıllı canlı olarak insan, hayatta kalabilmek için dış dünyanın varoluşçu acımasızlığını dönüştürmek, ondan kaçmak zorundadır. Oyun başka bir gerçeklik yarattığı müddetçe, bu zorunluluk, oyunun *vazgeçilmez* olmasının sebebidir. Ayrıca, oyunun en etkin öğrenme yöntemi olması da oyunun *vazgeçilmezlik* özelliğini güçlendirir. Bertrand Russell’a göre:

“İster insanda olsun ister öbür hayvanlarda, yavruların en belirgin ayırıcı özelliği oyunu sevmesidir. İnsan yavrularında bu, rol yapmaktan alınan bitmez zevkle bir arada gider. Oyun ve rol yapma yaşamsal bir gereksinimdir. Eğer mutlu ve sağlıklı olmak isteniyorsa, bu etkinliklerin başka yararları bulunup bulunmadığı sorusundan bağımsız olarak oyun ve rol yapma için fırsat sağlanmalıdır.” (Russell, 2001:83)

Dolayısıyla, insan için bir hayati ihtiyacı karşılaması sebebiyle oyun insan hayatı ve kültürün sürekliliği için *vazgeçilmezdir*; oyun, her nesilde kendi kendini yeniden yaratan bir yapıdır.

Dış dünyanın belirsizliği içinde hayatta kalma çabası, her anıyla risk dolu bir eylemdir. Bu riskten uzaklaşabilmek için akıllı insan, *düzen ve sistem* yaratmanın ölüm ve hayat arasında belirgin bir fark yaratacağını tasavvur edebilmiştir. Zira düzen, gündelik hayata tahmin edilebilirlik ve planlama katar. Bunu yapabilmek için oyun son derece kullanışlı bir aygıttır. Huizinga’ya göre:

“Oyun alanının sınırları içinde kendine özgü ve mutlak bir düzen hüküm sürer. İşte oyunun daha da pozitif yeni bir çizgisi: Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır. Oyun mutlak bir düzen gerektirir. Bu düzenin en küçük ihlali oyunu bozar, oyun niteliğini ve değerini yok eder.” (Huizinga, 2018:29)

İnsanın düşünsel refleksleri, oyunun alanına uygun olarak şartlanmışsa, dış dünya o insan için açıkça kontrol edilebilir hâle gelir ve oyun oynanmaya değer mi gibi bir yargılama aklına gelmez. Bir başka deyişle, toplumsal oyunlar, kendilerini oyun olarak unutturan oyunlardır ve bu nedenle insanla oyun arasında doğal bir ilişki kurulmaktadır (Bourdieu, 2006:139).

Bu açıdan bireyin oyunu oynamaya yönelik rızası *kendiliğinden* gelişmektedir; bu rıza modern toplumlardaki “hegemonya” kavramının doğuşuyla da bağlantılıdır. Erdem kavramı söz konusu olduğunda da yine bu hegemonik yapı ortaya çıkmaktadır. Zira erdemli olarak görünen davranış kalıpları, siyasal düşünceler tarih boyunca devlet ve toplum arasındaki ilişkiler ağını etkin bir biçimde belirlemek için kullanılmıştır.

Oyunun dördüncü özelliği ise *mekân* sınırlandırıcıdır. Sonsuz doğanın tehlikelerinden kaçınmak umuduyla ilkel insan, tüm yaşam alanını mekân üzerinde yarattığı sınırlamalar üzerinden dizayn etmektedir; bu mekân yaratımı işlemi tüm toplumlar ve kültürlerde ortaktır ve evrenseldir (Cassirer, 2005:137). Yerel kültürlerin en önemli göstergelerinden olan mekân tasarımı, oyunu özelliklerden doğmakta ve böylece ilkel insanın yaşayışını kolaylaştırma gibi bir işleve sahip olmaktadır. Oyundan doğan kültür, toplumsal alanda başlar. Toplumsal olandan bahsetmek aynı zamanda soyut veya somut bir mekândan bahsetmek demektir. Bu açıdan, toplumun yaşam alanı önceden belirlenmiş bir oyun alanına karşılık gelmektedir.

Oyun bir amaca yönelik olduğundan, bu amacı elde etmek veya amaca giden yolda irili ufaklı engelleri aşmak oyuncunun hanesine *başarı* olarak yazılır. Başarı hissi, oyunun beşinci tanımlayıcı özelliğidir. Başarıdan kaynaklanan öz benlik (*self-esteem*), takdir ve tatmin hissi bağımlılık yapıcıdır. Birey başardıkça daha fazlasını arzular; zira “takdir, varoluşumuzun bütün kürelerine ulaşır” (Todorov, 2008:82).

Ancak oyuncu her zaman başarılı olamaz. Oyun başarısız olması durumunda, topluluğun oyunla elde etmek istediği sonuç hiçbir zaman gerçekleşmeyebilir. Bu ihtimalin varlığı bir *gerilim* yaratır. Bu gerilim bir yarışma niteliğine bürünerek oyunun kalitesini de artırmaktadır, zira oyuncunun motivasyon artışı için gerilim kullanışlı bir araç olabilmektedir (Huizinga, 2018:30). Bu motivasyon artırıcı yarışma niteliği, “rekabet” konseptini ortaya çıkarır. Bertrand Russell bunu, “oyunların ortak çalışmayı öğrettiği söylenir, ama gerçekte oyunlar ortak çalışmayı ancak yarışçı bir biçimde öğretmektedir” cümlesiyle açıklamıştır (Russell, 2001:89).

Rekabetin ve başarısızlık şansının yarattığı gerilim oyuncunun maddi ve manevi kapasitelerini test etmektedir (Huizinga, 2018:30). Kapasitesi sürekli olarak test edilen oyuncu, artık oyunu profesyonel ve ciddi bir biçimde ele alabilir: Oyuncu artık tüm kuralları ezberlemiştir ve bu kurallar çerçevesinde oyunu kazanmak için mücadele eder. Bu, oyunun altıncı özelliğini işaret etmektedir.

Kural, oyunun en belirgin ve tanımlayıcı özelliğidir. Çünkü kuralların biçimi ve fonksiyonu, oyunun rengini ve karakterini belirler. Kurallar, “oyun tarafından çizilen geçici dünyanın çerçevesi içinde neyin yasa gücüne sahip olacağını belirler. Bir oyunun kuralları mutlak olarak emredici ve tartışılmaz niteliktedir” (Huizinga, 2018:30). Burada kurallar tıpkı Kant’ın kategorik buyurmları gibi işlemektedir; aynı Kantçı ahlakta olduğu gibi bir eylemin maximi, oyunun kategorik buyrumuna, yani kuralına uygunluk derecesine göre erdemli ve ahlaki bir davranış olarak değerlendirilir. Oyuncu kurala uyuyorsa “erdemli”, oyunun oynanış tarzı ise “ahlaklı”dır.

Kural, düzenin devam edebilmesi için delinmemesi gereken ve sürekli olarak kontrole tabi olması gereken bir etkidir. Çünkü “kurallar ihlal edilir edilmez, oyun evreni çöker, oyun diye bir şey ortada kalmaz” ve böylece dış dünyanın kaotik yapısı geri döner (Huizinga, 2018:31). Bu nedenle oyuncu grubu, bir bütün olarak, yani katı bir *bizlik* duygusu içerisinde organize hareket etmek durumundadır.

“Biz” algısı, içgüdüsel davranış kalıplarının dışına çıkarak organize olmave ortak hareket edebilme yeteneğine sahip tüm canlı türlerinde görülebilmektedir. Biz algısının stabil bir hâle gelmesi ve bireyi içinde eritmesi sosyalleşme sürecinin başlangıcına denk gelmektedir. Sosyalleşmeyi tanımlayan Kocacık şöyle yazmıştır:

“Biyolojik varlık olan bireyin, toplumun kurallarını, uygulamalarını, değerlerini, bilgilerini öğrenmesi, öğrendiklerine uygun davranma becerilerini elde etmesi ve böylece de toplumsal bir varlık hâline gelmesi sürecidir.” (Kocacık, 1997:115)

Yani sosyalleşme bir öğrenme aşamasıdır. Öğrenme ile olan neden-sonuç ilişkisi sosyalleşmeyi bir oyun formatına sokar.

1.3. Bir Öğrenme Biçimi Olarak Oyun

Öğrenme davranışının kökenini inceleyen çalışmalar, oyunun bireyin zihinsel gelişimi üzerine etkilerine hatırı sayılır bir yer ayırmıştır. Örneğin Dietze ve Kashin, oyun alanı içinde bireyin, “sadece pasif bir bilgi alıcısı olarak değil, anlamın aktif bir kurucusu olarak görülmekte” olduğundan bahsederler (Dietze ve Kashin, 2012:36). Bireyi “anlam kurucu” olarak gören bu yaklaşım, yapısalcı teoride “deneyimleyerek öğrenme” adını almaktadır. John Dewey, bireylerin ancak fiziksel olduğu kadar zihinsel çabaya da ağırlık verilerek efektif biçimde eğitilebildiklerini, yani bireyin aktif oyuncu olmasının öğrenme davranışını sağlayan en etkin yöntem olduğunu ifade etmektedir (Dewey, 1997:40).

Eğitimle ilgili çağdaş teoriler, gündelik hayatta ve epistemolojide oyunla sosyal adalet arasındaki ilişkiye de odaklanmaktadır. Bireyler sosyal ve kültürel ilişkileri gündelik hayat içerisinde öğrenirler. Lev Vygotsky'nin ortaya attığı “Proksimal Gelişim” kavramı, bireylerin geçmiş deneyimleriyle öğrendiklerini pekiştiren ve yeni bilgiler edinmeyi öncesine nazaran biraz daha zorlaştıran tekniklere ihtiyaç duyduğunu anlatmaktadır (Vygotsky, 1986:109). Vygotsky'nin yaklaşımı, oyunun zorlaşarak ilerlemesi ve oyuncuyu usandırmadan kendi içine dâhil edebilmesini öngören tematik bir tasarımdır. Vygotsky, sosyal işbirliğinin bireylerin zihinsel standartlarını geliştiren güçlü bir katalizör olduğunu ifade etmektedir. Urie Bronfenbrenner ise, bireyin öğrenmeye yatkınlığının hem bireyin dâhil olduğu oyuna aktif katılım arzusu, hem de sosyal çevre tarafından sınırları belirlenen oyunun mekaniklerine bağlı olduğunu belirtir (Bronfenbrenner, 1974:76).

İnsanların oyun aracılığıyla öğrenme davranışları kültürel olarak “eğitim ve çocuk yetiştirme inançlarında, değerlerinde ve uygulamalardaki farklılıkların bir sonucu olarak” farklılaşmaktadır (Gaskins ve Miller, 2009:6). Oyun, farklı kültürel gruplara ait insanların öğrenme biçimini doğrudan belirler; ancak öğrenme biçimlerindeki ayrışmalara rağmen oyunun buradaki rolü tüm kültürlerde ortak olarak mevcuttur.

2. ERDEM KAVRAMININ OYUNSU KÖKENİ

2.1. Tarımsal Aktivitelerin Oyun Davranışıyla İlişkisi

Somut dış dünyayı anlamlandıran ve onunla sürekli olarak mücadele etmek zorunda olan insan toplulukları, sınınmış ve bu nedenle vazgeçilmez hâle gelmiş davranışlar türetmeye başladıkları anda oyunun çerçevesi çizilmiş olur. Bu oyunun esası, insan-doğa ilişkisinde yer alan

ve ontolojik bir kategoriye karşılık gelen gerçeklikleri, taklit etme (*mimesis*) yöntemiyle mistikleştirmesi üzerine kuruludur. Mistik davranış kodlarının kökeni, arkaik insan-doğa ilişkisinde yatmaktadır.

Tarımsal aktivitelerin başlangıcı, mistik bir eylem olarak doğmuştur; tarımsal aktiviteler bereketle ile ilişkilendirilen bir kutsal temsile dönüşür ve oyunun tüm özellikleri burada açıkça yansıtılır. Bu hâliyle oyun, “hayatta kalma” amacıyla yapılan bir etkinliğin mistik ve transandantal temsilidir. Hayatta kalmayı sağlayan temel madde olan “su” arkaik insanın gözünde kutsal bir mertebeye yükselmiş ve insanın suya ihtiyaç duyduğu her alanda kendi kutsiyetine yakışacak şekilde “temsil” edilmeye başlanmıştır.

Kutsal temsil oyunlarına katılan insanlar, bu ritüellerin yüksek ve kozmik bir mutluluğu doğrudan ve doğadaki kaosu düzenlediğinden, böylece gündelik yaşamlarını belirli bir plan doğrultusunda yaşayabilecekleri bir düzen kurduğundan emindir (Huizinga, 2018:34). Bu düzen arayışı, arkaik topluluklarda görülen, gençlerin topluluğa kabul edildikleri ritüellerde, “bizlik” duygusunun yaratımı uğruna oyunun kurallarının tüm topluluğa dayatılmasından izlenebilir: Bu ritüeller boyunca topluluktaki tüm uyuşmazlıklara ara verilmektedir; kan davaları ertelenmekte ve düşmanlıklar geçici bir süre ertelenmektedir (Coyle, 1998:522). Topluluğun gündelik hayatının bu kutsal oyun sebebiyle ertelenmesine benzer uygulamalar, tarihin ileri dönemlerindeki toplumlara da miras kalmıştır: Örneğin Roma’da tarım ve üreme tanrısı olan Saturnus için düzenlenen ve Hıristiyanlıktaki Christmas bayramının kökeni olan Saturnalia festivalleri bu uygulamanın bir uzantısıdır (Mueller, 2010:222).

Oyun formatındaki kutsal temsil, aslında, tarım yapan arkaik insanın suyla olan somut ilişkisinden doğan, ama ilk insanlar için mistik bir anlam ifade eden olayı, sadece şekli olarak değil, “özdeşleşme” olarak da yeniden üretmektedir. Burada oyun, sözel olan mitlerin göstergeye dönüştürülmüş bir varyantıdır (Bayat, 2017:220). İbadetin biçimi bile, kutsal temsilin simgelediği şeyin niteliğini doğrudan yansıtır; dolayısıyla kutsal temsilin fonksiyonu yalnızca basit bir taklit değil, aynı zamanda etkin bir katılımıdır:

“Bir din farklı iki türde iki şey arasında, örneğin bir insanla bir hayvan arasında, öze ilişkin kutsal bir özdeşliğin varlığını kabul ettiğinde, bizim simgesel bağ kavrayışımız bu ilişkiyi açık ve tutarlı bir şekilde ifade edemez. İki özün birliği, bir töz ile onun simgesel imgesi arasındaki ilişkiden çok daha öze yöneliktir. Bu

mistik bir özdeşliktir. Biri diğeri hâline gelmiştir. İlkel insan, büyüsel dansını yaparken bir kangurudur. O, kangurunun özünü almıştır. Biz ise onun kanguruculuk oynadığını söyleriz. Fakat ilkel, 'olmak' ve 'oynamak' arasındaki ayrımın tamamen cahildir, hiçbir özdeşliği, imgeyi veya simgeyi bilmemektedir.” (Huizinga, 2018:48-49)

Hareketleriyle hayvanları taklit eden dansçılar, aslında görünürdeki basit bir taklitten daha fazlasını yapmaktadırlar; doğayla karşılıklı kan değişimine, cinsel birleşmeye ve doğuma benzeşen çok sesli bir birlik kurarlar (Bookchin, 2015:122). Sonuç olarak kutsal temsil şeklindeki ibadet bir simgeleştirme ve bir gerçekleştirme taklididir. Arkaik topluluklar, ekin dönemleriyle ve tarım sezonlarıyla birlikte gelen kutsal bayramlarda, doğanın bereketli olduğu düşünülen büyük olaylarını kutsal temsiller aracılığıyla sahnelemekte ve taklit etmektedirler. Bu temsillerin en güçlü hâli, tarlayı sulamanın bir temsili olan kurban kanı akıtma ve şiddet unsuru - ve özellikle kan dökmeyi - içeren ufak savaş oyunları oynayarak bereketi “çağırma” çabasında görülmektedir.

2.2. Oyunun Şiddet Unsuru veya Bir Oyun Olarak Savaş

Oyunun gerilim özelliğine bağlı olarak ortaya çıkabilen şiddet unsurunun en görünür etkisi, kanın, yani canlılık taşıyan “kırmızı suyun”, arkaik çağın insanları için önemli bir sembol hâline gelmesidir. Bu durum, yaban düşüncenin tüm kategorizasyon biçimlerinde olduğu gibi, arkaik insanın suyu da bütüncül bir “yaşam özü” olarak görmesinden kaynaklanmaktadır ve kurulan bu sembolik ilişki, kültürün ilerleyen aşamalarında “ruh” kavramının kökenini oluşturacaktır. Oyunsu bir yapı arz eden avcılık faaliyetleri ve bir kutsal temsil olarak kurban oyunun şiddet unsuruyla doğrudan bağlantılı olarak arkaik toplulukların günlük yaşamının en önemli faktörlerinden olan kan, tarımın yaygınlaşmasıyla birlikte mistik bir kimlik kazanmıştır. Zira tarladaki ekinlerin büyümesi için gerekli olan su, kuraklık ihtimalinin olduğu durumlarda, topluluğun şamanı tarafından “çağırılmaktaydı” (Hoppál, 2014:197). Bu “çağırma”, canlılığı bir yerden alıp başka bir yere (tarlaya) aktararak oynanan bir kutsal temsile dönüşmüştü; böylece libasyon ile kurban ritüeli arasındaki bağlantı kurulmuş olmaktadır. Henüz tanrı kavramının gelişmediği bu arkaik topluluklarda kurban kanı, yağmuru “çağırma” amacıyla tarlaya saçılıyordu; kurban hayvanının olmadığı istisnai durumlarda ise yine canlılık veren başka bir renkli “su” olan süt kullanılıyordu. Göçebe klanlarda da kurban ritüeli benzer sebeplerle doğmuştur; çünkü otlakları yeşillendirmek için yağmura onlar da ihtiyaç duymaktaydılar.

Örneğin tarımsal aktivitelerin epeyce kısıtlı olduğu Orta Asya'da bile kurban törenleri tarımla ilintilendirilen bir ağaç yanında yapılmaktaydı (Hoppál, 2014:40).

Kanın ruhsal bir canlılık bağı olduğuna ilişkin kategorik yaban düşünce, akrabalık kavramının da kan ile ilişkilendirilmesinin sebebidir. Kan bağı ile ilişkilendirilen akrabalık hakları ve görevleri ise, arkaik insan yaşamının birleştirici ilkelerinden birini oluşturan, dile getirilmeyen bir “yemin” oluşturmaktadır (Bookchin, 2015:128).

Kan bağı ve akrabalar arasında dayanışma arzusundan doğan yemin, sadece alturistik reflekslerle değil, oyunun şiddet unsuruyla da doğrudan bağlantılıdır: Örneğin akraba kanı dökenlere yönelik intikamı simgeleyen “kan davası” bu şiddet unsurunun bir müsabaka hâlindeki yansımasıdır. Dolayısıyla kan bağının yarattığı ödevler de bir “bizlik” duygusu yaratmaya hizmet etmekte ve arkaik topluluktan aileye, aileden kabileye ve nihayet topluma geçişte anahtar bir etken olabilmektedir. Bookchin'e göre bu bağlantı, “bizlik” algısının yarattığı komünal reflekslerdir ve bu refleksler “erdemli davranış” biçimlerine miras kalacaktır:

“Topluluk, kan yemini aracılığıyla, her doğum ve ölümle kendisini olumlar. Bu yeminin ihlâl edilmesi grup dayanışmasının ihlâl edilmesi, topluluğun gizem duygusuna meydan okunması anlmana gelir. Dolayısıyla bu türden ihlâller, ister grup içerisinden ister grup dışından gelsin, düşünülemeyecek kadar ahlaksızcadır.”
(Bookchin, 2015:129)

Aralarında kan bağı bulunmayan grup üyeleri dahi, şiddet unsurunu kullanarak, yaşam özyüklerini birleştirebilmekte ve “kan kardeşi” olabilmektedirler. Kan kardeşliği, arkaik toplulukta, “savaş oyunu”nu oynayan grup üyelerini birbirine bağlayan ve daha sonraları silah arkadaşlığı/kardeşliği tarzı bir algıya dönüşecek bir “bizlik” faktörüdür; zira savaş oyununun heyecanına ortak olan savaşçılar “beraber” kan dökmektedirler.

Oyunun tüm özelliklerine uygun olarak av partisi, şiddet unsurunun bir oyun olarak kurgulanmasının ilk örneğidir. Av, sadece yemeğe erişmek amacıyla yapılan bir faaliyet değil, aynı zamanda da avcı takımını oluşturan savaşçıların beraber kan dökmesini sağlayan ortaklık ve birliktelik hislerinin garantilediği, kan kardeşliği veya silah arkadaşlığı gibi ilişkilerin kurulduğu bir ritüeldir (Oppenheimer, 2018:20). Dolayısıyla av, bir yönüyle, savaşçıların mümkün olan en güçlü ve zorlu hayvanı avlayabilmek amacıyla katıldıkları bir müsabakadır. Oppenheimer'ın devletin kökeninde yer aldığını söylediği savaş, avcılık faaliyetleri şeklindeki oyunun sınırlarının

büyümesinden ibarettir; oyun ve savaş doğrudan birbirine bağlıdır. Kısacası yaban düşüncenin kategorik düşünüş yöntemi, şiddet unsurunun müsabakaya dönüşmesinde de belirleyicidir.

Dolayısıyla savaş sadece ekonomik bir faaliyet değil, topluluğu birbirine bağlayan üstün ve mistik değerlere de bağlı olarak oluşan bir faaliyettir. Tarihteki çoğu savaş, benzer şekilde üstün değerlere hizmet etme gerekçesiyle meşrulaştırılır, destanlaşan savaşların da çoğu böyledir. Voltaire savaşın, “bağların, bahçelerin altını üstüne getiren, ocakları söndüren, yılda ortalama yüz binde kırk bin kişiyi yok eden çok güzel bir sanat” olduğunu söyleyerek bir yandan eleştirdiği savaşı diğer bir yandan yüceltmektedir (Voltaire, 1995:66). Savaş, ekonomik kaynaklar kadar şan elde etmenin de bir aygıtıdır (Voltaire, 1995:68). Savaşı tamamen ekonomik altyapıyla alakalı bir faaliyet olarak gören Karl Marx bile, arkaik insan açısından savaşı yüce bir görev olarak konumlandırmıştır:

“Örgütlü topluluğun karşılaştığı güçlükler yalnızca ya araziyi çoktan işgal etmiş ya da işgaliyle topluluğu rahatsız eden diğer topluluklardan ileri gelebilir. Haliyle savaş her şeyi saran yüce görev, büyük komünal emektir ve nesnel koşulların işgali hem canlı varlık için hem de korunma ve böylesi işgalin devamı için gereklidir. O halde akraba gruplarını içeren bir topluluk ilk aşamada askeri alanda; savaşçı, askeri bir güç olarak örgütlenir ve bu onun bir toprak sahibi olarak varoluşunun ilk koşullarından biridir.” (Marx, 2016:10)

Savaşın erdemli bir biçimde yüceltilerek meşrulaştırılması tüm kültürlerde mevcuttur; zira insanın tarihsel bilinçaltında, savaşın kutsal temsilin sahnelendiği, şiddet unsuru içeren bir oyun olduğu bilgisi bulunmaktadır. Bu nedenle Çinli savaş teorisyeni Sun Tzu savaşı ilahi bir sanat olarak görmekteyken, bu kültürle alakası olmayan bir coğrafyada yaşayan Herodotos da Mykale Savaşı'nı Yunanlar ve Ahamenişler arasındaki bir müsabaka gibi tasvir edebilmektedir (Herodotos, 2019:735-738; Sun Tzu, 2013:22).

2.3. Savaşçının Erdemi

Bireyin üstünlük hissinden dolayı takdir görme arzusu, sosyal gelişimin çocuk oyunlarından yetişkinlerin “ciddi” sosyal oyunlarına kadar en önemli itkilerinden biridir (Todorov, 2008:88). Basit bir iletişimde, selamlaşmada veya toplantıda bile bireyler arası karşılıklı güzel ve yüceltici sözler söylenmektedir; birey, sosyalleşmenin koşulu olarak, kendini

öven cümlelerin başkalarının telaffuz edilmesini bekler. Herkes kendi sosyal konumunu karşılayan bir saygı arzular; “iyi yapmış olma” duygusunun izdüşümüdür bu. Huizinga’ya göre bunun yorumu şöyledir: “Başka birinden daha iyi yapmış olmak. Birinci olabilmek için, öyle gözükmek, kendini öyle göstermek gerekir. Rekabet ve yarışma bu üstünlüğü kanıtlama fırsatı sunar” (Huizinga, 2018:95).

Arkaik topluluğa mensup bireye saygı duyulmasını sağlayan erdem, bireyin parçası olduğu topluluğun değerleri ve sınırları üzerinden tanımlanır. Böylesi bir toplulukta bireyin yücelmesini sağlayan erdem, savaşma ve organize olabilmek becerileri ile ilişkilendirilen yeteneklerin toplamıdır. Bu yeteneklere, zamanla bilgelik, adillik ve alçakgönüllülük gibi görece alturist değerler de eklenmiştir (Huizinga, 2018:96). Birçok kültürde, erdem kavramını karşılayan kelimelerin etimolojisinde eril unsurun bulunmasının nedeni de savaşçılıkla kurulan bu bağlantıdır. Latincedeki *virtus*, Yunancadaki *arete*, Almandaki *tugend* ve İngilizcedeki *doughty* kelimelerinin semantik atası olan *dugunpo* bunlara örnek gösterilebilir (Huizinga, 2018:96). Türkçedeki *erdem* kelimesi de eril unsur taşıyan ve zamanla “asker” anlamını da içerecek olan “er”den türemiştir. Dolayısıyla bununla bağlantılı olarak, erdemlilikle bağdaştırılan bir savaş mantığına sahip arkaik toplumlardan türeyen tüm kültürlerde, savaşçı ile erkeksi bir erdem anlayışının birleştirildiği bir “şövalyelik” ideali bulunmaktadır. Zira, erdem kavramı, savaş oyunuyla iç içe olan erkeklik, birinci gelmek ve takdir arzusu gibi oyunsu hedeflerden doğmuştur. Aristoteles de “yüce ruhluluk” olarak adlandırdığı erdemi, “savaşta silahını elden bırakmayan” savaşçıya sunulan bir “ödül” olarak görmektedir (Aristoteles, 2014:91). Sonuç olarak erdem, erkeklik ve savaş gibi kavramlar arkaik çağlardaki ilk anlarından bu yana, bir müsabakanın unsurları olarak görülmektedir. Savaş ve erdem arasındaki bağlantı, daha yakın zamanlarda savaşın ilahî bir erdemin temsili olarak görülmesini sağlayacaktır. Örneğin Voltaire şöyle yazmıştır:

“Sonsuz büyüklük, aşağılığın son kertesiyile kıyaslanabilirse, bu tanrı, kral İskender, yahut krallardan başkasıyla savaşmak istemeyen Scander gibi bir tanrı olurdu. Ama siz, zavallı insanlar, siz Tanrıya ne şan verebilirsiniz?” (Voltaire, 1995:61)

Savaşçının taşıyıcısı olduğu erdem, savaşçıya bunu bir temsille sahneleme görevi de yüklemektedir; savaşçı toplumdaki adaletsizlikleri bertaraf etmekle de yükümlüdür. Örneğin,

“dövüşerek yargılanma” ve düello uygulamaları, adaletin sağlanması veya onurun korunması amacını taşıyan ve oyunsu özellikler taşıyan müsabaka biçimleridir. Düellonun yapıldığı mekân oyunun alandır; silahlar eşit kuvvette olmak zorundadır; rakiplerin birbirine kaç kere saldıracağı dahi kurala bağlanmıştır. Düello yöntemiyle kan akıtmak, onurun korunarak “erdemli olma hâlinin” devamlılığı için yeterli bir koşuldur (Huizinga, 2018:134). Bu nedenle, erdemin korunmasına katkı sağladığı ölçüde, tarımsal ritüellerde kurban kanı akıtılması ile düello veya daha kalabalık versiyonu olan savaş esnasındaki kan akıtma istencinin, kategorik olarak aynı prensipten doğduğu söylenebilmektedir.

2.4. Oyunun Eğitim Fonksiyonunun Erdemin Aktarılmasındaki Rolü

Oyunsu bir özelliğe sahip olan kültürün aktarılmasında en önemli faktör öğrenmedir. Her topluluk, kendisini farklılaştıran ve kendisine kimlik kazandıran düşünce ve eylemlerini oyunla geliştirir ve bu düşünce ve eylemlerin çerçeveleri doğrudan veya dolaylı olarak öğrenilirler. Dolayısıyla kültür, öğrenme aracılığıyla ile bir geçiştir (Kocacık, 1997:82). Kültür gündelik yaşamı düzenler ve muhtemel sorunlara çözüm yolları sunar. Toplumun hayatta kalma çabasından doğan işlevsel problemler kültür sayesinde çözüme kavuşmaktadır (Kocacık, 1997:84). Kültürün, bu reçete yazma özelliğinin devamlılığı için, toplumda yaşanabilen kuralsızlıklara (anomi) karşı önlem alınması gerekmektedir. En basit hâliyle kurallar, bireyler arasındaki ilişkileri düzene oturtmak için tasarlanan sosyal oyunun çerçevesidir. Anomi ise bu dengenin bozulmasıdır ve bir uyumsuzluk durumuna denk düşer. Kuralların geçerliliğini yitirmesi, normlar hiyerarşisinin tersyüz olması, değerler ve kuralların birbirinden uzaklaşması ve kural tanımamanın topluma hâkim olması gibi durumlarda anomiyi ortaya çıkar (Kocacık, 1997:111). Bu kuralsızlık hâli, oyunun daha ilk ortaya çıktığı andan itibaren yok etmeye çalıştığı şeydir.

Yeni jenerasyonlar ise sosyal kurallara uymayı, uymadıkları zaman ise cezalandırılacaklarını ancak eğitim aracılığıyla öğrenmektedir; sosyal ayrışma nedeniyle kendi pozisyonlarının gerektirdiği “hak ve ödevlerini” de yine eğitim sayesinde bellemektedirler (Bottomore, 1977:302). Gordon Childe bu konuyla ilgili olarak şöyle yazmıştır:

“İnsanın aygıtları ve savunması bedeninin dışındadır; istediği zaman onları bir kenara bırakabilir, istediği zaman alıp kullanabilir. Bunların kullanılmalari

kalıtımla olmaz, öğrenmekle olur; öğrenme ise bireyin ait olduğu grup aracılığı ile ve yavaş yavaş olmaktadır.” (Childe, 1974:17)

Bu öğrenme işlemini sağlayan asli grup, tarımda, kan davasında ve ibadette birincil öneme sahip olan aile kurumudur. Dolayısıyla erdemli davranış kuralları da, öncelikli olarak aile eğitimi aracılığıyla edinilen bir kurallar kümesidir ve bu tüm kültürler için geçerlidir. Örneğin Atinalı çocuklara aileleri tarafından aktarılan erdem, tanrılara gösterilen saygının kamusal alanda görünür hâle gelmesini sağlayan davranış ve giyim kuşam alışkanlıklarının öğretilmesi ile başlamaktadır. Benzer şekilde Çinlilere de ataya tapınma ile ilgili bazı törensel davranışlar çocukluktan itibaren aile tarafından aktarılırdı (Russell, 2001:34).

Erdemli davranışlar, bu açıdan, bir sosyal kontrol aracı ve itaat edilmesi gereken bir “otorite” görünümü de sunmaktadır. Böyle olsa dahi, erdemli davranışların eğitimi de öncelikle ailenin elindedir. Bu konuyla ilişkili olarak Max Horkheimer şöyle yazmıştır:

“Tüm bireylerin ruhsal kalıbı üzerinde hem bilinçli hem de bilinçsiz mekanizmalar aracılığıyla belirleyici etkide bulunan koşullar arasında, ailenin çok büyük bir önemi vardır. Ailedeki süreçler çocuğu bebekliğinden itibaren biçimlendirir ve yeteneklerinin gelişiminde kesin belirleyici bir rol oynarlar. Aile, en önemli eğitim kurumlarından biri olarak, insani karakterlerin toplumsal yaşamın gerektirdiği biçimde yeniden üretilmesini sağlar.” (Horkheimer, 2005:261)

Sonuç olarak erdem, ailede başlayan öğrenme davranışı ile olan ilişkisi sebebiyle de oyun çerçevesinde oluşmakta, büyümekte ve aktarılmaktadır. Erdemin öğretimi ailede başladığı andan itibaren, erdem bir sosyal kontrol mekanizması olarak etkin biçimde işlemekte, eğitimin ailenin elinden çıkarak toplumun kendisine veya toplumun sembolik görünümü olan devletin eline geçmesiyle de bu görevini sosyal baskı veya yasa aracılığıyla devam ettirmektedir.

SONUÇ

Tüm kültür ürünü davranışlarda olduğu gibi erdem de oyun biçiminde doğmuş bir yapıya sahiptir. Bu oyun, tarım ve avcılıkla ilişkilendirilen davranışların kutsal temsil ritüellerine dönüşmesiyle başlamış, su ve kanla kurulan ilişki nedeniyle savaş mekanizmasının oluşumuna ön ayak olmuş ve savaşçının üstün özelliklerinin erdeme dönüşmesiyle sonuçlanan bir yol izlemiştir.

Erdemle ilişkilendirilen davranış kodları, tarih boyunca oyuncuya ve kazanılmak istenen çıktıya göre değiştirilmiş, kural değişikliğine uğramış veya niteliksel olarak biçim değiştirmiş olabilir. Ancak oyun oynayan insanın kültür inşa süreci başladığı andan itibaren, çeşitli biçimlerde de olsa erdem oyunu devam etmektedir; nitekim bu oyun, bir kenara terk edildiği takdirde oyun oynayan insan ve toplum açısından kritik öneme sahip sorunların doğmasına neden olacağı gibi, aslında bu oyunu terk etmek düşüncesi bile ontolojik karşılığı olmayan bir düşüncedir; çünkü tüm autopöietik kavramlarda olduğu gibi erdem de bir kere doğduktan sonra kendi kendini besleyebilen ve bunu son derece esnek bir biçimde, farklı kültürlerle ve yaşayış biçimlerine adapte olarak yapabilen bir kavramdır. Dolayısıyla oyun oynayan insanın değişen amaçları ve şartları çerçevesinde oyuna müdahale sınırları, sadece oyunun biçimsel unsurlarına yönelik olacak tarzda kısıtlıdır. Oyun, insana rağmen ve insan için varlığını koruyabilecek reflekslere sahiptir.

KAYNAKÇA

- Aristoteles, (2014), *Nikomakhos'a Etik*, İstanbul: Say Yayınları.
- Bayat, F., (2017), *Ana Hatlarıyla Türk Şamanlığı*, İstanbul: Ötüken Neşriyat.
- Bookchin, M., (2015), *Özgürlüğün Ekolojisi: Hiyerarşinin Ortaya Çıkışı ve Çözülüşü*, İstanbul: Sümer Yayıncılık.
- Bottomore, T. B., (1977), *Toplumbilim: Sorunlarına ve Yazınına İlişkin Bir Kılavuz*, İstanbul: Doğan Yayınevi.
- Bourdieu, P., (2006), *Pratik Nedenler: Eylem Kuramı Üzerine*, İstanbul: Hil Yayın.
- Bronfenbrenner, U., (1974), *Two Worlds of Childhood: US and USSR*, Harmondsworth: Penguin Books.
- Cassirer, E., (2005), *Sembolik Formlar Felsefesi II*, Ankara: Hece Yayınları.
- Childe, V. G., (1974), *Tarihte Neler Oldu*, Ankara: Odak Yayınları.
- Coyle, P. E., (1998), "The Customs of our Ancestors': Cora Religious Conversion and Millenarianism, AD 1722-2000", içinde *Ethnohistory* 45 (3), s. 509-42.
- Dewey, J., (1997), *Experience and Education*, New York: Touchstone.
- Dietze, B. ve Diane K., (2012), *Playing and Learning in Early Childhood Education*, Toronto: Pearson Education Canada.

- Gaskins, S. ve Peggy M., (2009), “The Cultural Roles of Emotions in Pretend Play”, içinde Transactions in Play (Play and Culture Studies 9), s. 5-21.
- Gauchet, M., (2018), “Anlam Borcu ve Devletin Kökenleri: İlkelerde Din ve Siyaset”, içinde Devlet Kuramı, ed. Akal, C. B., Ankara: Dost Kitabevi Yayınları, s. 33-71.
- Herodotos, (2019), Tarih, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Hoppál, M., (2014), Avrasya’da Şamanlar, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Horkheimer, M., (2005), Geleneksel ve Eleştirel Kuram, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Huizinga, J., (2018), Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Kocacık, F., (1997), Toplum Bilim Ders Notları, Sivas: Cumhuriyet Üniversitesi Yayınları.
- Lévi-Strauss, C., (2012), Modern Dünyanın Sorunları Karşısında Antropoloji, İstanbul: Metis Yayınları.
- Lévi-Strauss, C., (2016), Yaban Düşünce, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Marx, K., (2016), Kapitalizm Öncesi Üretim Modelleri, İstanbul: Altıkkırkbeş Yayın.
- Mueller, H. F., (2010), “Saturn”, içinde The Oxford Encyclopedia of Ancient Greece and Rome, ed. Gagarin, M. ve Fantham, E., New York: Oxford University Press.
- Oppenheimer, F., (2018), The State: Its History and Development Viewed Sociologically, New York: Vanguard Press.
- Russell, B., (2001), Eğitim Üzerine, İstanbul: Say Yayınları.
- Sun Tzu, (2013), The Art of War, London: Harper Collins.
- Todorov, T., (2008), Ortak Hayat, Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Voltaire, (1995), Felsefe Sözlüğü II, İstanbul: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Vygotsky, L. S., (1986), Thought and Language, ed. Kozulin, A., Massachusetts: MIT Press.