



ANKARA
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ

Geleneksel Oyunların Mitolojiyle İlişkisi ve Uygulamalı Halk Bilimi Bağlamında İncelenmesi

Doktora Tezi

Meryem ÖZDEMİR

Türk Halk Bilimi Anabilim Dalı Türk
Halk Bilimi Programı
Ankara, 2025

**Geleneksel Oyunların Mitolojiyle İlişkisi ve Uygulamalı Halk Bilimi Bağlamında
İncelenmesi**

Meryem ÖZDEMİR

Tez Danışmanı: Prof. Dr. Evrim ÖLÇER ÖZÜNEL

Tez Jürisi

Prof. Dr. Evrim ÖLÇER ÖZÜNEL

Prof. Dr. M. Öcal OĞUZ

Prof. Dr. Hamiye DURAN

Prof. Dr. Selcan GÜRÇAYIR TEKE

Prof. Dr. Pınar FEDAKAR

DOKTORA TEZİ

TÜRK HALK BİLİMİ ANA BİLİM DALI

TÜRK HALK BİLİMİ PROGRAMI

Ankara - 2025

ETİK BEYAN

Bu tezi, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırladığımı; tezin tamamında akademik kurallara ve etik ilkelere uyduğumu ifade ederim. Yararlandığım eserlerin tamamını metin içinde referanslandığımı ve kaynakçada kılavuzda tanımlanan şekilde yer verdiğimi, haricindeki ifadelerin bana ait olduğunu, herhangi bir kaynaktan kopyalama yapmadığımı ya da yapay zekâ aracılığı ile üretilmiş ifadelere metinde yer vermediğimi beyan ederim. Herhangi bir zamanda bu beyanıma uygun olmayan bir durumun tespit edilmesi hâlinde, aleyhime doğacak bütün hak kayıpları dahil tüm hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Meryem ÖZDEMİR

20.11.2025

ONAY

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Türk Halk Bilimi Ana Bilim Dalı Türk Halk Bilimi Programı Meryem ÖZDEMİR Doktora öğrencisi tarafından hazırlanan Geleneksel Oyunların Mitolojiyle İlişkisi ve Uygulamalı Halk Bilimi Bağlamında İncelenmesi başlıklı tez çalışması 20/1/2025 tarih ve 11.00 saatinde yapılan tez savunma sınavında aşağıdaki jüri tarafından OY BİRLİĞİ ile DOKTORA TEZİ olarak KABUL edilmiştir.

	Kabul	Ret
Başkan (Prof. Dr. Öcal Oğuz / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi):	☒	☐
Üye (Prof. Dr. Evrim Ölçer Özünel / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi):	☒	☐
Üye (Prof. Dr. Selcan Gülçayır Teke / Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi):	☒	☐
Üye (Prof. Dr. Hamiye Duran / Gazi Üniversitesi):	☒	☐
Üye (Prof. Dr. Pınar Fedakar / Ege Üniversitesi):	☒	☐

Geleneksel Oyunların Mitolojiyle İlişkisi ve Uygulamalı Halk Bilimi Bağlamında İncelenmesi

Meryem ÖZDEMİR

Doktora Tezi

Danışman: Prof. Dr. Evrim ÖLÇER ÖZÜNEL
T.C. Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü
Türk Halk Bilimi Ana Bilim Dalı
2025, Ankara

ÖZET

İnsanoğlu, oynusallığıyla yaşamın her alanında oyuncu, oyuncak ve oyun olarak varlığını sürdürmüştür. Oyun, bilimsel bir bakış açısıyla geçmişten günümüze multidisipliner olarak felsefe, psikoloji, gelişim, ekonomi, siyaset, sağlık, sosyoloji, antropoloji, arkeoloji vb. alanlarda çalışılmaktadır. Ancak halk bilimi alanında yapılan çalışmalarda geleneksel oyunlar; çocuk, unutulmaya yüz tutmuş, eski veya antik kavramlarıyla bir arada yaygın olarak kullanılmıştır. Geleneksel oyunların nitelik, nicelik, işlev vb. özellikleri belirtilmeden doğrudan oyun kültürü içerisinde incelendiği çalışmalar var olsa da oyun ve mit ilişkisinin oyuncu, oyuncak ve oyun yönünden bütünsel bağlantısallıkla ele alınmadığı anlaşılmıştır. Aynı zamanda mitleri yapan/üreten/öyküleyen insanoğlunun oyunla mı mit ürettiği, mit üretirken mi oynadığına dair paradoksun bütünsel bağlantısallıkla halk bilimi yönünden ele alınması gerektiği düşünülmüştür. Bu bağlamda çalışma, oyun ile mit arasındaki ilişkiyi ve bu bakış açısının günümüz oyun kültüründeki devamlılığını, uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla değerlendirilmesine dayanmaktadır. Bu bağlamda oynusallığını üreterek sürdürmeye başlayan ve tüketerek var olma çabasını görünür kılmaya çalışan insanoğlu; simüle edilen, oyunlaştırılan ve hatta oynanan bir araç olarak hem sanalda hem de uzamda varlığını sürdürmüştür. Gündelik dilde kullanılan “hayat bir oyun” metaforu, kollektif bilinçle kalıtım veya katılım yoluyla çocuklukta kurguyla, yetişkinlikte gerçeklikle baş başa kalınan yaşamın ta kendisi olarak değerlendirilmiştir. Dolayısıyla oyun, çocuklar için ciddi bir iş olarak görülürken yetişkinler için de iş, ciddi bir oyundur. Kulaktan kulağa aktarılan mitik öyküler, kuşaktan kuşağa yaşatılan oynusallıklarla yaşam oyununu var etmektedir. Bu bağlamda oyunun mitle ilişkisi bağlamında uygulamalı halk bilimi yönünden incelenmesiyle geleneksel oyunların günümüzdeki potansiyelinin ortaya konulmasıyla oyun kültürü kapsamında bir meşruiyet kazandırılacağı sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Geleneksel oyunlar, Mitoloji, Uygulamalı halk bilimi, Oynusallık, Kültürel miras.

The Relationship of Traditional Games with Mythology and Their Examination in the Context of Applied Folklore

Meryem ÖZDEMİR

Doctoral Thesis

Supervisor: Prof. Dr. Evrim ÖLÇER ÖZÜNEL
Ankara Hacı Bayram Veli University, Institute of Graduate Programs
Department of Turkish Folklore
2025, Ankara

ABSTRACT

Human beings, through their playfulness, have sustained their existence in all spheres of life as players, toys, and games. From a scientific perspective, play has been examined from past to present in a multidisciplinary manner within fields such as philosophy, psychology, developmental studies, economics, politics, health sciences, sociology, anthropology, and archaeology. However, in folkloristic studies, traditional games have frequently been associated with and discussed through concepts such as childhood, obsolescence, the old, or the ancient. Although there are studies in which traditional games are examined within the framework of game culture without explicitly addressing their qualitative, quantitative, or functional characteristics, it is evident that the relationship between play and myth has not been approached through a holistic connectivity encompassing the dimensions of player, toy, and game. At the same time, it has been considered necessary to address, from a folkloristic perspective and within a framework of holistic connectivity, the paradox of whether human beings—who create, produce, and narrate myths—generate myths through play or engage in play while producing myths. In this context, the present study is based on an evaluation of the relationship between play and myth, as well as the continuity of this perspective within contemporary game culture, through an applied folklore approach. Within this framework, human beings—who began to sustain their playfulness through production and seek to render visible their struggle to exist through consumption—have continued their existence both in virtual environments and in physical space as a simulated, gamified, and even playable medium. The metaphor “life is a game,” commonly used in everyday language, is interpreted as life itself, which individuals confront through fiction in childhood via collective consciousness transmitted through inheritance or participation, and through reality in adulthood. Accordingly, while play is regarded as serious work for children, work itself becomes a serious form of play for adults. Mythic narratives transmitted orally give existence to the game of life through forms of playfulness sustained from generation to generation. Consequently, it is concluded that examining play from the perspective of applied folklore within the context of its relationship with myth will reveal the contemporary potential of traditional games and confer legitimacy upon them within the framework of game culture.

Keywords: Traditional games, Mythology, Applied folklore, Playfulness, Cultural heritage.

TEŞEKKÜR

Doktora yolculuğu, sabır, emek ve inançla örülmüş uzun bir süreçti. Bu süreçte bana rehberlik eden, bilgisini ve desteğini hiçbir zaman esirgemeyen danışmanım Prof. Dr. Evrim ÖLÇER ÖZÜNEL'e en içten teşekkürlerimi sunuyorum. Hem akademik hem insani anlamda bana çok şey kattı; kendisine duyduğum minnettarlık kelimelerle ifade edilemez.

Tez jürimde yer alarak değerli katkılarını ve önerilerini paylaşan Prof. Dr. M. Öcal OĞUZ, Prof. Dr. Hamiye DURAN, Prof. Dr. Selcan GÜRÇAYIR TEKE ve Prof. Dr. Pınar FEDAKAR'a yürüdüğüm yola rehber olmanın ötesinde eşlik ettikleri için en içten teşekkürlerimi sunuyorum. Görüşleri, bu çalışmanın gelişmesine büyük katkı sağladı.

Bu süreçte bana bilgi, fikir ve ilham veren tüm hocalarıma; desteklerini, sabırlarını ve anlayışlarını eksik etmeyen arkadaşlarıma yürekten teşekkür ediyorum.

Her zaman yanımda olan, sevgileri ve sabırlarıyla bana güç veren aileme sonsuz teşekkür borçluyum. Varlıkları, bu süreci benim için anlamlı ve mümkün kıldı.

Tez sürecim yalnızca akademik bir çalışma değil, aynı zamanda “oyun”un yaşamın içindeki yerini yeniden keşfetme yolculuğumdur. Yaşam boyu oynadığımız oyunların aslında bizi, düşünme biçimimizi ve dünyaya bakışımızı nasıl şekillendirdiğini bir kez daha gördüm. Oyunu eylemden söze dökmek, yani yaşananın anlamını kelimelere aktarmak kimi zaman zorlayıcı, ama bir o kadar da öğretici bir deneyimdi. Bu süreçte anladım ki, oyun yalnızca bir konu değil; aynı zamanda bir varoluş biçimi, bir anlatma ve anlama yoluymuş. Yolculuğumda ‘oyun arkadaşı’ olduğum herkese oyunbazlıkları için ayrıca teşekkür ederim.

Ve son olarak, bu yolculuk boyunca beni motive eden, inancımı hiç kaybetmeyen ve her zaman yanımda durarak tezimin şekillenmesi için fikirlerimi paylaşmama ve tartışmama imkân veren Prof. Dr. Mehmet TÜRKMEN, Prof. Dr. Muhsin HAZAR, Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Safiye BAKİ NALCIOĞLU, Dr. Öğr. Üyesi Kadirhan ÖZDEMİR, Dr. Öğr. Üyesi Çağla YILMAZ, Nur GİRGIN, Melike Asena CANABAZ, Ali ARSLAN, Cansu HANÇER, Doç. Dr. Seçkin SARP KAYA ve sevgili eşi Emine VARIŞOĞLU SARP KAYA'ya en derin saygım, sevgim ve teşekkürümle...

İÇİNDEKİLER

	Sayfa
Özet	iv
Abstract	v
Teşekkür	vi
İçindekiler.....	vii
Şekillerin listesi	ix
Resimlerin listesi	x
1. GİRİŞ	1
2. MİT, RİTÜEL VE OYUN İLİŞKİSİ	11
2.1. Oyun Kültürü: Kavramsal Yaklaşımların ve Disiplinler Arası Çalışmaların Bağlantısallığı.....	22
2.2. Oyun Kültüründe Geleneksel Oyun Kavramı	48
3. OYUNCU: OYUNUN MİTİK KAHRAMANI.....	67
3.1. Oyuncunun Dönüşümü: Beşikler, Eşikler ve Keşikler.....	70
3.1.1. Oyuncunun Beşiği Anneden Aktarılan Oyuncu Rolü	73
3.1.2. Oyuncunun Eşiği:Oyuncunun Erginlenen Roller.....	81
3.1.3. Oyuncunun Keşiği: Yaşam Sonu ve Sonrasında Oyuncu Rolü	96
3.2. Dijital Aynalama: Kendini Oynayan Oyuncu	101
4. ÜRETİM İHTİYACINDAN TÜKETİM İSTEĞİNE: OYUNCAĞIN DÖNÜŞÜMÜ.....	119
4.1. Türk Kültüründe Yaşam Modelleri	123
4.1.1. Göçer Kültürün Mitik Oyuncağı	127
4.1.2. Yarı Göçer Kültürün Mitik Oyuncağı	142
4.1.3. Yerleşik Kültürün Mitik Oyuncağı	146
4.2. Sanal Uzamda Oyuncağın Göçü	155
5. OYUNUN MİTOLOJİK MORFOLOJİSİ: YAŞAMIN OYUN KURGUSU.....	159
5.1. Oyun İçinde Oyun	166
5.1.1. Ekonomide Pazarlanan Oyun Endüstrisi	177
5.1.2. Stratejiden Siyasete Oyun Diplomasisi	185
5.1.3. Gıdanın Oyuncak Edilmesi ve Oyunlaştırılan Gıda	195
5.1.4. Uzamdan Uzaya Sonsuz Oyun	198
5.1.5. Yaşam Estetiği ve Oyun Sanatı	200
5.1.6. İş ve İletişimde Oyunun Kurumsallığı	208
5.1.7. Eğitim ve Etkileşimde Oyun Tasarımı	211

	Sayfa
6. SONUÇ	217
Extended abstract	227
Kaynakça.....	231
Özgeçmiş.....	245



ŞEKİLLERİN LİSTESİ

Sayfa

Şekil 2.1. Mit, Ritüel ve Oyun İlişkisi.....	22
--	----



RESİMLERİN LİSTESİ

	Sayfa
Resim 5.1. Japanese Food Spinning Top, ...	197
Resim 5.2. Körebe Oyunu ve VR (Sanal Gerçeklik).	200
Resim 5.3. Troya Meydanı veya Dünyanın Göbeği, (MÖ. 2000).....	202
Resim 5.4. Wisby'den Troy Şehri (Gotland) Bir Katedralden Labirent	202
Resim 5.5. Makov Pavlo, Lansdpaces.....	206



1. GİRİŞ

Oyun, insanoğlunun yaşamı boyunca yapıp ettiği bütün edimlerin kurgusal bir eylemler bütünü olarak kültür yaşamında var olmasını kapsamaktadır. İnsanoğlu oyuncu rolüyle yaşama doğmakta ve oyuncak üreterek yaşantısını oyun kurgusunda sürdürmektedir. Oyunsallığını geçmişte araçlı ve araçsız kurgulayarak sürdüren insanoğlu; simüle edilen, oyunlaştırılan ve hatta oynanan bir araç olarak hem sanalda hem de uzamda var olmaya devam ettirmektedir. Oyunun geçmiş ve günümüz arasındaki değişimiyle birlikte kavramsal yaklaşımları da disiplinler arası çalışmalarda doğrudan veya dolaylı olarak konu edilmektedir. Bu alanlardan biri de halk bilimidir. Halk bilgisi ürünlerinden biri olan oyun, kültürden önce var olduğu varsayılan ve kültürü şekillendirerek oyun kültürü oluşturan disiplinlerden biridir. Oyun kültürü, geçmişten günümüze multidisipliner alanlardan felsefe, psikoloji, gelişim, eğitim, ekonomi, siyaset, sağlık, sosyoloji, antropoloji, arkeoloji vb. alanlarda çalışılmaktadır. Diğer taraftan oyunun halk bilimi alanında kültür yaşamını kapsamaması, insanoğlunun ilk üretimi olan mitlerle beraber oyunu da kurguladığı düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda oyunun mitik öykülerin sözle ve sözün de eylemlerle ortaya konulduğu bir yaşam oyunu olarak geçmişten günümüze değin var olageldiği söylenebilir. Nitekim ilk üretimin mitler olduğu ve her halk bilgisi ürününde olduğu gibi oyunlarda da mitik unsurların var olduğu bilinmektedir. Oyunlar, kültürü içinde barındıran ve gelenekle aktarılan halk bilgisi ürünleri olarak yapı, unsur, işlev, nicelik ve nitelik yönünden mitik unsurlar barındırmaktadır. Botkin'in yayınlanmamış olan *American Myths and Symbols* adlı çalışmasından Jackson'un aktardığına göre;

Hızlı büyüme ve disiplinlerin birleşimiyle değişen bir toplumda, sosyo-tarihsel mit ve sembollere dair bir halk bilimi araştırması; eski ve yeni değerleri tekrar değerlendirmemizde bize yardım etmeli ve sosyal ilerlemeyi veya reaksiyonu teşvik etmede ve insanları birleştirmede veya ayırmada mitlerin ve sembollerin pozitif veya negatif yönüne dair yeni bir yaklaşım sağlayarak geçmişin ışığında bugünü veya dünü anlamamızda bize yardımcı olmalıdır (1966: xi).

Günümüzde oyuna, oyun kültürü temelinde bir bakış açısı getirmek istendiğinde insanoğlunun ilk üretimi olan mitik öykülerle ilişkilendirerek geçmişi anlamlandırma, günümüzü anlama ve geleceği de kurgulamanın mümkün olduğu anlaşılmaktadır. Bu bakış açısının bilimsel bir anlayış olarak kabul edilmesinde oyun kültürünün geçmiş ve günümüz arasındaki bağlantısallığının bütünsel bir bakış açısıyla sunulmasında uygulamalı halk bilimi,

yararlanılması gereken bir kuramsal yaklaşım olarak görülmektedir. Nitekim yapılan literatür araştırmasında oyun kültürünün geçmiş ve günümüz arasında disiplinler çalışmaları ve kavramsal yaklaşımlarla ilişkilendirilmesi ve halk bilimi alanında teorik bir çalışma olarak nitelendirilen doğrudan bir tez çalışmasına yer verilmemesi dikkate değerdir.

Bu çalışma, insanoğlunun oyunsallığını geleneksel oyunlar temelinde oynadığı bir yaşam oyunu olarak oyun kültürüne dayandırmayı amaçlamaktadır. Dolayısıyla çalışmanın adlandırılmasında yaygın olarak kullanılan ‘geleneksel çocuk oyunları’ veya ‘çocuk oyunları’ ifadeleriyle sınırlandırılması, oyun kültürünün sürdürüldüğü disiplinler arası çalışmalarla ve kavramsal yaklaşımlarla bütüncül olarak incelenmesinde kapsayıcılığını azaltacağı düşünülmektedir. Bu sebeple geleneksel oyunların geçmişten günümüze mitle ilişkisi ve günümüzde uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla ortaya konulması amaçlanmaktadır.

Halk bilimi alanında yapılan oyun çalışmalarının çocuk oyunları veya geleneksel çocuk oyunları adlarıyla belirli derleme ve tasnif çalışmalarıyla ortaya konulduğu bilinmektedir. Bu bağlamda oyun çalışmalarında disiplinler bir adlandırmayla doğrudan geleneksel oyun ifadesine yer verilen örneklerin de kısıtlı olduğu anlaşılmaktadır. Oyun ve mit ilişkisi kurularak günümüz oyun kültürü içerisinde geleneksel oyunlara yer verilmesi, oyunun zenginliklerinin ve geçmişle gelecek arasında süreklilik gösteren varlığının tespiti için gereklidir. Bu sebeple çalışmada öncelikle oyun kültürü temelinde disiplinler arası çalışmalar ve kavramsal yaklaşımlar arasındaki ilişkiselliğin ele alınması gerektiği düşünülmüştür. Öte yandan halk bilgisi ürünlerinde oyun kültürü kapsamında geleneksel oyunlar ifadesiyle bir adlandırmanın gerekliliği üzerinde durulmasının gerekliliği de anlaşılmaktadır.

Geleneksel oyunların mitik unsurlarının ne olduğu ve bu unsurların geçmişten günümüze yaşam oyununda nasıl yer edindiğine dair temel bir sorundan yola çıkılan çalışmada, uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla oyuncu, oyuncak ve oyun kültürünün geçmişten günümüze değin döngüsel değişimi tespit edilmeye çalışılmıştır. Çalışmanın ortaya çıkmasındaki dayanak noktası, ‘neden oynarız’?, neyle oynarız? ve nasıl oynarız? sorularının geçmiş ve günümüz arasındaki bütünsel bağlantısallığının oyunun evrenselliği noktasında ele alınmasıdır. Aynı zamanda insanın yaşam oyununda oyunsal bir yapıda olmasıyla oyun yaşamını sürdürmesi arasındaki ilişkinin nasıl kurgulandığı da tartışılan konulardandır. Öte yandan bu soruların ve tartışmaların temelinde insanoğlunun ilk üretimi olarak kabul edilen mitik öyküler olduğu düşüncesiyle oyuncunun, oyuncak ve oyunun evrenselliğini göz ardı etmeyecek şekilde incelenmesi gerektiği düşünülmüştür. Bu konuda bütüncül ve bağlantısal oyun çalışmalarına yer verilmemesi ve çalışmaların bu yönde geliştirilmesinin gerekliliğine dair düşünceler, Katie

Salen ve Eric Zimmerman tarafından *Oyun Kuralları – Oyun Tasarımının Temelleri (Rules of Play - Game Design Fundamentals)* adlı çalışmada şöyle ifade edilir:

Bu akademik ilgisizliğin bir sonucu, oyunları çözümlmek için kullanılan terminolojide görülebilir. Diğer disiplinlerden ve akademi dışı bağlamlardan gelen terimler, Oyun çalışmalarına sıklıkla dijital oyun kültürünün kolektif bilgi ve belleği üzerinde silinmez izler bırakan istilacı türler gibi ithal edilir. Tek bir sözcükte bulunan çokluluklar; *ludic, game, character, world, time* vb. oyun çalışmaları literatüründe tekil birer kavrammış gibi geçirtilir ve bunun sonucu olarak bu oyun olgularını sınıflandırmak ya da onların söylemsel ve tarihsel boyutlarını tartışmak için neredeyse hiç eleştirel dilimiz yoktur. Bu çoğul ve çoğalan güçlükler bizi şu soruya yöneltmektedir: Oyunlar, oyuncular ve ikisinin birbirine etkisinin çeşitliliğini ve bu çeşitliliğin önemini tam olarak açıklayamazsak, biz oyun çalışmaları araştırmacıları olarak, aynı anda eleştirdiğimiz ve imrendiğimiz yerleşik disiplinlere nasıl eşdeğer ve tamamlayıcı bir alan olarak konumlanabiliriz? (2004: 4).

Dolayısıyla oyun kültürü içerisinde yer alan geleneksel oyunların mitik unsurlarının var olduğu ve günümüzde de mit üreten toplumlarla birlikte varlığının sürdürülmesinin oyuncuya, oyuncağa ve oyuna nasıl yansıdığının tespit edilmesine dair bir sorunsala cevap aranmaktadır.

Günümüzde oyun kültürünün kavramsal karmaşıklığı, tanımına dair yaklaşımların multidisipliner bakış açıları sebebiyle kültürden ayrışması, küreselleşmeyle birlikte yerelliğinin kaybı, dijitalleşmeyle birlikte çok kültürlü ancak ulusal olmayan bir yapıda sunulması ve geleneksel oyunların unutulmasına veya unutulmuş olmasına dair yapılan çalışmaların veya uygulamaların artmasıyla açıklanabilir. Aynı zamanda günümüzde oyun denildiğinde ilk akla gelenin dijital oyunlar olması, ancak dijital oyunların kökeninde de mitik unsurların yer alması ve bu kültürel yapının geçmişten günümüze oynadığımız oyunlarla farkında olarak veya olmayarak sürdürülmesi, oyun kültürünün değersizleşmesi ve anlam kaybına uğraması gibi birçok örnekle açıklanabilir. Bu bağlamda ilişkilendirmek için Alan Dundes'in halk bilimi alanının kapsamı ve yapılan çalışmaların sürdürülmesine dair görüşü önemlidir:

Halk bilimi, kişi ile kişi arasında iletişim yoluyla aktarılır. Bir halk bilimi ögesi, farklı bireyler tarafından, kendi bireysel ihtiyaçlarına, belirli bir sosyal bağlamın gereksinimlerine—dinleyici kitlesi kimdir, erkekler ve kızlar mı, sadece erkekler mi, çocuklar ve yetişkinler mi, vb. gibi—ya da yeni bir

zamanın gereksinimlerine göre deęiřtirilebilir. Bylece, her halk bilimi gesi, bazen olduęu gibi kalır, bazen deęiřir. Bu nedenle halk bilimi toplama ve analiz etme iři hibir zaman tamamlanamaz (2007: 57).

Ancak yine de halk biliminin srekli deęiřkenlik gstermesine raęmen toplumlar tarafından gelenek ve gelecek arasında kollektif bilinle oluřan aidiyeti srdrdę de aıktır. Dolayısıyla kltrel kimlięin ve kollektif bilincin yinelenen bir yapıda olduęunu, insanoęlunun yařam oyununda oyun kurucu olarak oynadıęı gnmzn ekonomik, sosyal, kltrel, psikolojik, bilimsel, politik vb. disiplinlerde yaygın olarak tketilen bir olgu olmasıyla incelenmesinin gereklilięi ortadadır.

Oyunların zellikle de ocuk oyunları olarak adlandırılan alanın eski veya unutulmuř, nostaljik veya gemiř vb. ifadelerle alıřmalara dahil edilmesinin yanı sıra mitolojik izleri yansıttıęı ve ritelistik uygulamalarla aktarıldıęına dair dřnceler birok alıřmada dile getirilmiř olsa da doęrudan hangi oyunların hangi kltrel yařam ve mitik unsurlar dolayısıyla srdrldę zerine ayrıntılı bir alıřma yrtlmedięi anlařılmaktadır. Bu alıřma, bu dřncenin dile getirilmesinin sıklıęıyla ve bu alanda yapılan alıřmaların doęrudan oyunların, oynanan toplumun kltrel yařamı ve mitik unsurlarına gre incelenmesi ynnden kısıtlı olduęundan benzer soyut dřncelerin somutlařtırılmasında nemli bir adım olarak grlmelidir.

alıřmada, geleneksel oyunların gnmz oyun kltr ierisindeki varlıęına dair bir tespitin tesinde var olan oyunların geleneksel oyun yapısında olmasının mitik unsurların devinimsel aktarımıyla iliřkisi ynnden bir bakıř aısı getirilmek istenmektedir. Bu sebeple oyunların evrensellięi, gnmz oyun kltrnde “herkes iin oyun ve hayat boyu oyun” ifadeleriyle yinelendięinden alıřmada yer verilen oyunlar da insanoęlunun oyunsallıęı dikkate alınarak rneklendirilecektir. Evrim ler znel, mitlerin evrensel olduęu kadar aynı zamanda yerel olduęunu, evrensel olarak dnyanın birok kltrnde aynı yeri iřaret edebildięini ve aynı kavrama gnderme yapabildięini belirtir. Aynı zamanda mitlerin iinde bulundukları kltrn kodları arasında zgrce dolařabilme zellięine de sahip olduęunu ve bu sebeple de uzak meknları, farklı kltrleri birbirlerine yakınlařtırdıęını ifade eder (2015: 35). Oyunun evrensellięinin temelinde mitik yklemelerin evrensellięinin olduęu bilindięinden mit, ritel ve oyun iliřkisinin benzer oyun rnekleriyle ele alınması gerektięi dřnlmektedir. Dięer taraftan oyunun evrensellięi noktasında felsefe, antropoloji, etnoloji, ontoloji alanlarında yapılan alıřmalar mevcut olsa da oyunun mitik unsurlarla gnmzde de btn yařam alanlarında uygulanan bir halk bilimini ortaya ıkardıęı yadsınamaz bir gerektir. alıřmanın

belirli bir bölge veya toplumun oyunu, mitik unsurları olarak değerlendirilmesi, oyun kültürünün disiplinler arası çalışmalar ve kavramsal yaklaşımlar yönünden ele alınmasını güçleştireceğinden evrenselliğinin öne çıkarılması ve kapsamının da insanın oyuncu olması, yaşamda oyuncak üretmesi ve yaşantısını oyun kurgusunda sürdürmesine dair üç ana başlıkla ele alınması uygun görülmüştür. Çalışmanın amacı, bütün geleneksel oyunlara yer vermek değil gündelik yaşantımızda farkında olarak veya olmayarak oynadığımız geleneksel oyunların mitle ilişkisinin belirli oyun örnekleriyle ortaya konulması; dünyadan benzer oyuncu, oyuncak ve oyun örnekleriyle bakış açıları geliştirilmesini sağlamaktır. Oyunlar doğrudan gözlem tekniğinin yanı sıra derlenmiş ve kaynaklarda yer verilmiş örnek metinlerle çalışmaya dahil edilmiştir. Nitekim oyuncu olan insan var olmadan oyuncak olan üretimini gerçekleştiremez ve ürettiği oyuncağı yaşantısına aktarmadan da oyundan söz edilmesi mümkün değildir. Bu doğrultuda oyuncu, oyuncak ve oyun üst başlıklarıyla insan, yaşam ve kurgu, oyun kültürü temelinde incelenmiştir.

Geleneksel oyunların günümüzde yaygın olarak oynanmadığı ancak yaşatma ve aktarma yönünden koruma çalışmalarının sürdürüldüğü bilinmektedir. Geleneksel oyunların halk bilgisi unsurları içerisinde halk tiyatrosu alanında sınıflandırmalara dahil edildiği bilinmektedir. Diğer taraftan oyun kültürü, dramatik veya temsili köy seyirlik oyunları da kapsayan geniş bir halk bilgisi ürünü olarak oyun-mit ilişkisi bağlamında birçok çalışmaya konu edilmiştir. Halk bilimi alanında dramatik, törensel, büyü ve ritüele dayalı oyunlar doğrudan mitoloji ile ilişkilendirilen temsili, yapılandırılmış veya törensel nitelikleri bakımından halk tiyatrosu unsuru olarak sınıflandırılmaktadır. Bu bağlamda geleneksel oyunların halk bilimi alanında oyun kültürü temelinde doğrudan ve kendiliğinden kurgulanması, temsili dramatik oyunların çalışma kapsamının dışında bırakılmasının asıl nedeni olarak görülmektedir. Bu ayrıştırmanın tezin kapsamı olan oyuncu, oyuncak ve oyun başlıklarında yer verilen mitle ilişkisi ve uygulamalı halk bilimi yaklaşımının ortaya konulduğu alanları kapsam olarak genişlettiğinden doğrudan geleneksel oyunlar temelinde incelenmesiyle sınırlandırılması uygun görülmüştür.

Geleneksel oyunların halk bilimi alanında mitik unsurlarının incelenmesiyle oyuncu, oyuncak ve oyun yönünden kapsamlı bir bakış açısı oluşturulurken uygulamalı halk bilimi bağlamında günümüzdeki oyun kültürünü de dahil eden bir değerlendirmenin bugüne kadar doğrudan ve bir arada ele alınmamış olduğuna dair araştırmalar, yapılan çalışmaların öncelenmesiyle tespit edilmiş olduğundan alandaki bu boşluğun doldurulmasına ve yeni sorular sorularak alana katkı sunacak temeli oluşturmasında teorik bir çalışma olarak örnek oluşturması amaçlanmaktadır. Nitekim geleneksel oyunların kültürün bir yansıması olduğu düşüncesi halk

bilimi de dahil olmak üzere birçok disiplinler arası bakış açısıyla sıklıkla vurgulanmaktadır. Bu düşünceyi temellendiren birkaç köklü çalışma dışında belirli oyunların kültürel ve mitolojik yapısına dair çalışmalar da mevcuttur. Ancak geleneksel oyunların kültürel yapısı ve mitolojiyle ilişkisini içermesinin geçmiş ve günümüz arasında oyuncuda, oyuncakta ve oyunda değişen döngüselliklerinin uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla nasıl ele alınabileceğinin de ortaya konulması gerektiği düşünülmektedir. Dolayısıyla çalışmanın temelde sınırlandırıldığı alan, mitoloji ve oyun evrenselliğine dair ilişkinin insanoğlunun yaşam boyu oynadığına, oyuncak ürettiğine ve oyuncu rolünde olduğuna dair örnek çıkarımlarla ortaya konulmasıdır.

Çalışmanın halk bilimi alanında yapılan çalışmalardan ayrılan yönü, oyun kültürünü mitle ilişkilendirerek oyuncu, oyuncak ve oyun yönünden bütünsel bağlantısallıkla incelenmesidir. Eugen Fink, “acaba oyun aslen dünya-içi hadise ve olayların bir tasviri, bir tekrarı ve taklidi midir? Yoksa insanın dünya ile olan ilişkisinin oldukça açık bir şekli midir? İnsan varoluşunun dünya ilişkisi, her ne kadar bizleri en esaslı şekilde ve baştan aşağı belirlese de kavramsal bir aydınlanmadan olabildiğince uzak kalmıştır” der (2015: 133). Fink’in oyun felsefesine dair soruları, dünya oyununun nasıl oluştuğu, geliştiği ve sürdürüldüğüne dair temel düşünceleri içermektedir. Dolayısıyla Fink’in sorgulamalarının temel dayanağı, insanın dünya ile ilişkisinin açık bir şekli olan oynama edimidir. Bu bağlamda çalışmada uygulamalı halk biliminin mitik unsurlar temelinde günümüzün halk bilgisi ürünlerinin halk bilimi dışındaki alanlarda uygulanmasına dair çalışmaları da kapsamı bakımından oyun kültürüne çok yönlü bir bakış açısı getireceği ve bu alanda yapılan çalışmalardan ayrılarak oyun kültürü alanında yeni bir bakış açısı ve bilim anlayışı oluşturacağı düşünülmektedir.

Türkiye’de yapılan oyun çalışmaları, saha araştırmalarıyla başlayan ve elde edilen verilerin derleme yöntemiyle yazıya geçirilmesine yönelik ilk örnekler olarak kabul edilmektedir. Ancak oyunların derlenmesi ve yazıya geçirilmesine dair ilk çalışmaların ilk yazılı kaynaklarla başladığına da değinmek gerekmektedir. Dolayısıyla oyun kültürüne dair yapılmış olan çalışmaların ilk sözlü, görsel ve yazılı sıralanmasını yapmak yerine çalışmanın ortaya konulmasında temel alınan kaynaklara yer vermenin uygun olacağı düşünülmektedir.

Oyun konusunda Türkiye’de yapılan çalışmalardan ikisi, bu tezin ortaya çıkması ve alandaki belirtilen boşlukların doldurulması açısından temel alınmıştır. Bu çalışmalardan biri, Metin And’ın 1974 yılında yaptığı *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı* adlı çalışmasıdır. Bu çalışmada oyun ve büyü kavramları, ritüelle ilişkisi bağlamında incelenmiştir. Oyunları, çalışmada; danslar, köy seyirlikler ve bunların dışında kalan oyunlar olarak üç bölüme ayıran And, Anadolu köylüsünün oyunlarının yaşanılan coğrafya özelinde ritüelistik

anlamalarını ortaya koymaktadır. Aynı zamanda çalışmasında ‘çocuk, genç, yetişkin oyunları’ adlı bir başlık açarak çocuk oyunlarının kökeni, niteliği, sınıflandırılması, türleri, içeriği, yöresi ve oyun araçları vb. şekilde kapsamlı olarak yer vermiştir. And, çalışmasında Anadolu Köylü Oyunları üzerinde durmuş ve bu oyunların toplumun dini ritüelistik inançlarının bir yansıması olarak sürdürüldüğünü aktarmıştır. Bu bağlamda çalışmasında oyunun geleneksel oyun başlığı ve oyunların mitik unsurlarının geçmiş ve günümüz arasındaki değişimine dair bir analizi doğrudan içermediği de belirtilmelidir. Dolayısıyla çalışmanın ritüelistik halk dansları, köy seyirlikler ve benzeri oyun türleri temelinde mit ve ritüel bağlamında niteliği öne çıkaran kapsamlı bir çalışma olduğu bilinmektedir.

Tezin ortaya çıkmasında temel alınan bir diğer çalışma ise Nebi Özdemir’in 1997 yılında doktora tezi olarak sunulan ve 2006’da kitap olarak yayımlanan *Türk Çocuk Oyunları* adlı çalışmasıdır. Özdemir, bu çalışmada Cumhuriyet sonrası Türkiye’deki çocuk oyunlarını bir tür monografi niteliğinde araştırmıştır. Çalışma kapsamında Türkiye’nin her ilinde bulunan beş ilköğretim okuluna anket formları gönderilmiş ve Türkiye’nin 47 ilinden 428 kişiyle yapılan derleme çalışması yürütülmüştür. Yapılan bu kapsamlı çalışma; oyun ve çocuk oyunu kavramı, oyunun Türk yazılı kaynaklarındaki yeri, disiplinler arası çalışmalarda yer alma biçimi, işlevleri ve nitelikleri ve bu alanda yapılan çalışmaların kapsamı vb. konularda bilgilere yer vermesi açısından önemlidir. Çalışmada oyunun doğrudan çocuk oyunları adlandırmasıyla yer alması, oyunun çocuklara özgü oynanma biçimleri, kurgulanması ve sürdürülmesi noktasında tespitlere yer verilmesiyle ayrıntılandırılmıştır. Özdemir, çocuk oyunları konusunda yapılan çalışmalara yer verdiği ve oyunun çocuklar için önemini ortaya koyduğu 1. cildinde çocuk merkezli bir yaklaşımla oyunu ele almıştır. Bu çalışmada oyunun çocuk veya yetişkin olarak ayrımının üst başlık olarak kullanılmasının günümüz oyun kültürü açısından uygun olmadığı vurgulanmakta, nedenleri 2. Bölüm’de ayrıntılı olarak açıklanmaktadır. Ancak Özdemir’in çalışması, yapılan derleme çalışmasının kapsamı ve oyunların tasnifi noktasında zengin bir içerik sunmaktadır.

Çalışmanın ortaya konulmasında yararlanılan kaynaklardan biri de oyunun insanoğlunun oyuncu olmasından kaynaklandığını ifade eden Johan Huizinga’nın 1938 yılında yayınlamış olduğu *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir İnceleme* adlı çalışmasıdır. Çalışma, oyunun işlevlerini oyuncu insan yönüyle ele almakta ve oyun kültüründe yenilikçi bir bakış açısı sunmaktadır. Homo Ludens, oyunun kültürden önce var olması ve oyuncu rolüyle insanın oynadığı alanlara işlevsel bir bakış açısı sunması yönünden çalışmanın ortaya konulmasında temel alınan kaynaklar arasındadır.

Çalışmanın yürütülmesinde temel alınan kaynaklardan biri de Roger Caillois'in 1958 yılında yayınlamış olduğu *Man, Play and Games* adlı çalışmasıdır. Caillois, çalışmasında oyunu, insanın oyun oynamaya başlama ve oyunsallıktan oyuna değişen oyuncu ve oyun kurgusunu bir şemayla ortaya koymuş ve alanda oyuna dair farklı ve kapsamlı bir bakış açısı sunmuştur. Bu noktada çalışmada, bilinçsiz oyunsallıktan bilinçli oyunculığa evrilen oyuncunun dönüşümünü ortaya koymak açısından yararlanılmıştır. Eugen Fink'in 1960 yılında yapmış olduğu *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun* adlı çalışması da oyuna dair çalışmalarda felsefe alanından bir bakış açısı sunması yönünden önemli kaynaklardan biridir. Oyunun mit ve ritüel ilişkisine yer verilen çalışmada oyunsallığın yaşam boyu devam ettiğine dair bir yaklaşıma yer verilmektedir. Yücel Dursun'un 2014 yılında kaleme aldığı *Oyunun Ontolojisi* adlı çalışma da oyunun felsefi olarak ifade ettiği anlam üzerinde durulmuştur. Felsefe alanında çalışma yürütenler tarafından oyunun bir çember/daire olarak tanımlanmasına dair yaklaşımlar, oyunun ontolojisi noktasında karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Oyunun yaşam boyu döngüsel bir devriminin olduğuna dair düşünceler, ilgili oyun ve felsefe ilişkisine dair kaynaklar temelinde oluşturulmuştur. Çalışmada mit ve ritüel alanında yararlanılan temel kaynaklar ise Bahaeddin Ögel'in 1971 yılında yayınlanmış olduğu 2 ciltlik *Türk Mitolojisi* adlı çalışmasıdır. Aynı zamanda mit ve ritüele dair fikirlerin oluşturulmasında yararlanılan kaynaklar, bu alanda yapılmış olan çalışmaların incelenmesiyle ortaya konulmuş olsa da Mircea Eliade, Emel Esin, Fuzuli Bayat ve Abdülkadir İnan gibi alanın duayenlerinin çalışmalarından da yararlanıldığını ifade etmek gerekmektedir. Aynı zamanda mit ve iktidar ilişkisini Türk kahramanlarından Oğuz Kağan ve Bamsı Beyrek üzerinden işleyerek "kırkyama kahraman" ifadesini bilimsel bir perspektifle ortaya koyan Evrim Ölçer Özünel'in 2010 yılında çalışmış olduğu *Türk Anlatı Gelenğinde Kahraman, Mitoloji ve İktidar İlişkisi* adlı doktora tezi de bu tezin oyuncu rolüne dair başlığında doğrudan yararlanılan kaynaklardandır. Çalışmanın temellendirilmesinde fikir oluşturan ve doğrudan yararlanılan kaynaklar yukarıda belirtilmekle beraber ortaya konulmasında yararlanılan kaynaklar, ilgili başlığın altında sıralandığından burada ayrıca belirtilmemiştir.

Bu alanda yapılan çalışmalar da birçok çalışmada konu edilmiş ve kronolojik olarak sunulmuş olduğundan aynı çalışmaları yinelemekten kaçınarak çalışmanın oluşmasında doğrudan yararlanılan kaynaklara yer vermekle yetinilmiştir. Sonuç olarak çalışmada geleneksel oyunlar; oyuncu, oyuncak ve oyun kültürü temelinde mitik unsurların günümüz uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla incelenmesi yönünden ele alınmış ve geçmişle günümüz

arasındaki dönüşümleri kavramsal yaklaşımlar ve disiplinler arası bağlantısallıklarla bütüncül bir bakış açısıyla ortaya konulmaya çalışılmıştır.

Tez, Giriş ve Sonuç kısımlarının birer bölüm kabul edilmesiyle birlikte altı başlıktan oluşmakta olup her başlık kendi içerisinde bütünsellik sağlayacak şekilde oluşturulmuştur. Aynı zamanda çalışmanın tamamı da başlıkların bütünselliğinin ortaya konulduğu ortak bir oyun kültürünü yansıtacak şekilde kurgulanarak sunulmuştur.

Tezin 2. Bölümünde “Mit, Ritüel ve Oyun İlişkisi” üst başlığında oyunun uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla ele alınmasının gerekliliği üzerinde durulmaktadır. Uygulamalı halk bilimi, kuramsal bir yaklaşım olarak halk biliminin mitik unsurları içeren ürünlerinin halk bilimi dışındaki alanlarda varlığı ve tespitini içerdiğinden öncelikle kuramsal çerçeve oluşturulmuştur. Mit ve ritüelin süreklilik içerisinde üretilen halk bilgisi unsurlarında olmasının yanı sıra oyunlarla da ilişkili olduğu ortaya konulmuştur. Uygulamalı halk biliminin de mit ve ritüelle ilişkisi, oyun temelinde ayrıntılandırılmıştır. Oyunların mitik unsurlarının uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla nasıl ortaya konulduğu, halk bilimi disiplini temelinde tartışılmıştır. Aynı bölüm iki alt başlığa ayrılmıştır. Bu başlıklardan biri “Oyun Kültürü: Kavramsal Yaklaşımların ve Disiplinler Arası Çalışmaların Bağlantısallığı”dır. Bu başlık altında oyun kültürünün günümüz disiplinlerinde yer alan örneklerinden yola çıkılarak geçmişte oluşturulan oyun kavramlarıyla ilişkisi ortaya konularak bütüncül bir bakış açısı sunulmuştur. Aynı bölümün ikinci başlığında da “Oyun Kültüründe Geleneksel Oyun Kavramı” ele alınmıştır. Oyun kültürü içerisinde incelenen disiplinler ve kavramsal yaklaşımlar, çalışmanın dayandırıldığı halk bilimi alanından ayrı incelenmiştir. Halk bilimi alanında ise oyun kültürü tezin başlığında da yer alan ‘geleneksel oyunlar’ ifadesinin bilimsel çalışmalarda adlandırılması ve kullanımının gerekliliğine dair fikirlerin ortaya konulmasından oluşmaktadır.

Tezin 3. Bölümü, “Oyuncu: Oyunun Mitik Kahramanı” üst başlığıyla mitleri ürettiği gibi oyunları da üreten insanoğlunun oyuncu rolü üzerine durulmuştur. Bölümün alt başlığında “Oyuncunun Dönüşümü: Beşikler, Eşikler ve Keşikler” adıyla insanoğlunun erginlendiği dönemlerin Türk sözlü kültüründe yer alan bir atasözüyle incelenebileceğine dair bir değerlendirme yapılmıştır. Bu başlık, üç alt başlığa ayrılmış ve “Oyuncunun Beşiği: Anneden Aktarılan Oyuncu Rolü, Oyuncunun Eşiği: Oyuncunun Erginlenen Roller, Oyuncunun Keşiği: Yaşam Sonu ve Sonrasında Oyuncu Rolü” başlıklarıyla oyuncunun yaşam boyu oyunsallığı ve dönüşümü ayrı ayrı incelenmiştir. Bölümün bir alt başlığı da geleneksel oyuncunun dijital oyun kültürü karşısındaki oyuncu rolünün incelenmesine dayanmaktadır. Kendi oynayan ve kendini oynayan oyuncu rolü, karşılaştırmalı olarak oyuncu rol ediniminde yaşamdan oyuna ve

oyundan yaşama yansıyan yönleriyle ele alınmış ve “Dijital Aynalama: Kendini Oynayan Oyuncu” başlığıyla incelenmiştir.

Tezin 4. Bölümü, “Üretim İhtiyacından Tüketim İsteğine: Oyunağın Dönüşümü” üst başlığıyla oyunağın insanoğlunun yaşam modellerine özgü ve yaşam gereklerine göre ihtiyaç olarak üretilmesiyle istek olarak tüketilerek oyuncak tasarımını dönüşmesi temelinde ele alınmıştır. Bir alt başlık ise “Türk Kültüründe Yaşam Modelleri”dir. Bu başlık içerisinde oyunağın dönüşümü, Türk kültürünün yaşam modelleri ve yaşamın özü olarak kabul edilen dörtlü veya beşli unsurların yaşam düşüncesinden kutsallık atfedilen oyuncaklar olarak üretiminin başlamasına dair bakış açısıyla incelenmiştir. Bu başlığın altında yer alan üç başlık, üst başlıkta belirtilen Türklerin yaşam modellerinin üçe ayrılmasıyla oyuncak kültürünün de bu üç yaşam modeli temelinde incelenmesine dayanmaktadır. “Göçer Kültürün Mitik Oyunağı, Yarı Göçer Kültürün Mitik Oyunağı, Yerleşik Kültürün Mitik Oyunağı” şeklindedir. 4. Bölümün son başlığı ise “Sanal Uzamda Oyunağın Göçü” olarak adlandırılmıştır. Bu başlık içerisinde geleneksel oyuncakların ve dijitale dönüşen oyun araçlarının yerelden evrensele doğru dönüşen bir göçerliğinin olduğu üzerinde durulmuştur. Oyunağın göçü, hem geleneksel oyunların benzer araçlarla evrenselliğinin toplumlara özgü oynanma şekilleriyle değer atfedilmesi yönünden değişimi hem de oyun aracı olarak dijitalin ortak oyun göçü üzerinden dönüşümü incelenmiştir.

Tezin 5. Bölümü, “Kurgudan Yaşantıya: Oyunun Mitolojik Morfolojisi” üst başlığında oluşturulmuştur. Oyuncu olan insanoğlunun ürettiği oyuncaklarla yaşamın tamamını kapsayacak bir oyun kurgusunda yaşantısını sürdürmesinin iç içe oynasallıklar ortaya çıkarması ayrıca bir alt başlık altında incelenmiş ve “Oyun İçinde Oyun” ifadesiyle ele alınmıştır. Bu bölümün alt başlıklarında oyun kurgusunun 2. Bölümde temas edilen oyun kültürüyle bağlantısallığına değinilerek insanoğlunun eğlenme, ekonomi, siyaset, gıda, pazarlama, reklam, sağlık, eğitim, iletişim vb. alanlarda oyun kurgusunun nasıl var olduğuna ve insanın oyuncu rolüyle oynasallığını mitik öykülemenin izinde geleneksel oyunlarla nasıl sürdürdüğü, uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla ele alınmıştır. Yaşam oyunu alanları olarak belirtilen “Ekonomide Pazarlanan Oyun Endüstrisi”, “Stratejiden Siyasete Oyun Diplomasisi”, “Gıdanın Oyuncak Edilmesi ve Oyunlaştırılan Gıda”, “Uzamdan Uzaya Sonsuz Oyun”, “Yaşam Estetiği ve Oyun Sanatı”, “İş ve İletişimde Oyunun Kurumsallığı”, “Eğitim ve Etkileşimde Oyun Tasarımı” başlıkları, çalışmayı yürüten araştırmacının gözlem ve uygulama alanları doğrultusunda oluşturulmuş ve ‘oyun içinde oyun’ kavramı temelinde uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla bu alanda bir örneklem oluşturması düşüncesiyle incelenmiştir.

2. MİT, RİTÜEL VE OYUN İLİŞKİSİ

Oyun, insanoğlunun var olduğu veya varlığının kanıtlandığı zamandan bu yana bütün yaşamını eylemleriyle sözlü, yazılı, görsel ve dijital olarak kurguladığı bütüncül bir olgu olarak kavramsallaşmaktadır. Etimolojik olarak oyunun kültürel yaşama özgü pratikler temelinde anlamlandırıldığı ve bu adlandırmaların tarihsel süreç içerisinde dönüşerek günümüzdeki oyun kültürünü meydana getirdiği bilinmektedir. Johan Huizinga'nın ifadesiyle “kültürden daha eski olan” (2006: 16) oyunun toplumlar için ifade ettiği anlamların incelenmesi, insanoğlunun oyunsallığının kapsamını ve sınırlılıklarını bütüncül bir yaklaşımla belirlenmesinde ilk adım olarak görülmektedir. Oyunun yapıp etmeleri kapsayan tüm edimleri, mitik öykülemelerle başlayan ve kültürel devingenliği yansıtan somut örnekler olarak geçmişte inşa edildiği gibi bu günümüzü de şekillendirmektedir. Oyun kültürüne dair kavramsal yaklaşımlar, geçmişin izlerini sürdürürken günümüzün ayrışan disiplinlerinde yeniden canlandırılmaktadır. Dolayısıyla oyunun mit ve ritüel ilişkisiyle temellendiğine dair düşüncenin ortaya konulması için kavramların anlamlarına değinmek ve bu ilişkiselliğin oluşturduğu oyun kültürünü bilimsel bir yaklaşım ve anlayış temelinde incelemek gerekmektedir.

Oyun, multidisipliner bir kavram olarak bilimsel yaklaşımlara konu edinilmiş kapsamlı bir olgudur. Oyunun ontoloji, halk bilimi, sosyoloji, antropoloji, felsefe alanlarında doğrudan kavramsal yaklaşımlarla ele alınması, bilimsel bir anlayış olarak kabul edildiğini göstermektedir. Jaakko Stenros, *Oyunsuluk, Oyun ve Oyunlar: İnşacı (Yapılandırmacı) Bir Ludoloji Yaklaşımı* adlı çalışmasında oyun kavramının birçok disiplinin parçası olarak çalışıldığını, analiz edildiğini ve kavramsallaştığını belirtirken “oyun çalışmaları şemsiyesi” olarak ortak bir konu üzerinden de genişlediğini ifade eder (2015: 24). Oyunun multidisipliner çalışmalarla kavramsallaşmasının yanı sıra ludoloji kavramıyla da doğrudan bir bilim anlayışı olarak kabul edildiği bilinmektedir. Ludoloji (oyun bilimi), 1951 yılında Per Maigaard tarafından Uluslararası Sosyoloji Kongresi'nde *Ludoloji Hakkında* adlı çalışmayla bilimsel bir bakış açısıyla ve kavramsal bir yaklaşımla ele alınmıştır. Bir kavram olarak oyun bilimi, bilimsel çalışmalarda doğrudan bir adlandırmayla yer almasa da oyunun bir bilim anlayışı olduğu, oyun kavramı, konusu ve kapsamına dair yapılan çalışmalarla ortaya konulabilir. Diğer taraftan oyunun bir bilim alanı olmasının yanı sıra kültür kavramıyla da ilişkili olarak oyun kültürü kavramını ortaya çıkarmasına da değinmek gerekmektedir. Homo Ludens çalışmasıyla oyun kavramına yeni bir bakış açısı kazandıran Huizinga, oyunun diğer kültürel olgular arasındaki yerini incelemekten ziyade kültürün hangi ölçülerde oyunsal bir karakter gösterdiğini araştırmak amacıyla ele aldığı çalışmasında oyunu, kültürel bir olgu olarak

düşünölmüş ve költürün morfolojisine uygulanan bilimsel düşünce araçlarıyla ele aldığını belirtmektedir (2006: 14). Bu bağlamda oyunun költür morfolojisi içerisindeki yerinin incelenmesi, költürü de içeren bir oyun kurgusuna işaret etmektedir. Oyunun bir bilim alanı olarak oyun bilimi, oyun teorisi gibi alanları oluşturarak oyun çalışmalarını genişletmesi, oyun költürü kavramının da bilimsel bir anlayış olarak hem bilim alanının oyunlaştırılması hem de oyun olgusunun kavramsallaştırılması yönünden iç içe bir yapıda olduğu söylenebilir.

Her toplumun var olma ve varlığı, yaşamı anlamlandırma çabasının bir sonucu olarak ortaya çıkan mit, ait oldukları toplumların költür hazinelerini içinde barındırmaktadır. Huizinga'nın "oyunun költürden daha eski" olduğuna dair düşüncesi, Saydam'ın "mitsiz insan, mitsiz költür yoktur" (2013: 285) düşüncesiyle örtüşmektedir. Költürü var eden ve költürle var olan insanoğlunun yaşamı anlamlandırma çabasının bir sonucu olarak ortaya çıkan mit, söz ve eyleme dayalı bütün yapıp etmelerin de temelini oluşturmaktadır. Campbell de "yeryüzünde ikamet edilmiş her yerde, bütün çağlarda ve her koşulda, insana ait mitler türetildiğini ve bu mitlerin insanın vücudunun ve aklının eylemlerle ortaya çıkan ne varsa hepsinin esin kaynağı" olduğunu belirtir (2013: 13). Bu bağlamda öncelikle insanoğlunun oyunsallığıyla üretilen mitin ne olduğu ve yinelenerek nasıl sürdürüldüğüne değinmek gerekmektedir. Fuzuli Bayat, mitin, değerler paradigmasında dünyayı algılama, şekillendirme, sembolleştirme, kısaca ifade etmek gerekirse hayatın ve olayların genelleştirilmiş modeli olduğunu ifade etmektedir. Aynı zamanda "anlam paradigmasına göre mit, bir düşünce tarzı, bir şuur ve bilinç nevi'dir. Şu hâlde mitin dünya hakkındaki gerçekliğin ta kendisi ve diyalektik mantığın sonucu olarak meydana çıktığını" söyler (2010: 11). İnsanların anlamlandırma ve inanma ihtiyaçlarıyla üretilen mit, yaşamın sürekliliğinde yinelenen bir olgu olarak geçmiş ve günümüzü kapsayan ve hatta geleceği de şekillendiren olguların temelini oluşturmaktadır. Bu noktada Emile Durkheim'ın "mitlerin ister sosyal ister bireysel olsun bir kısım beşerî ihtiyaçlara dayandığına ve hayatın bazı yönlerini ifade ettiğine" dair tanımlaması da insanoğlunun ihtiyaca yönelik bir üretimi olarak mitin oluştuğuna verilebilecek örneklerdendir (2005: 18). Mit, görüldüğü üzere insanoğlunun düşünce tarzı, şuur ve bilinci ekseninde oluşturduğu öyküler olarak açıklanmaktadır. Mitin ne olduğu ve neden üretildiğine dair düşünce, insanoğlunun var olması ve varlığını devam ettirmesiyle ilişkili olarak farklı bakış açılarıyla açıklanmıştır. Bu çalışmada oyunun mitle ilişkisi, eylemlere dayalı yinelemelerle oluşturulan bir olgu olmasına dair düşünce temelinde ele alındığından mitin ne olduğu ve nasıl oluştuğuna dair yorumlara kısaca yer verilmesi yeterli görölmüştür. Dolayısıyla mitin eylemleri somutlaştıran unsurlarını ritüellerde

ortaya çıkardığı ve mitsel olanın yinelenmesine dair düşünceler, çalışmanın ortaya koymak istediği mit, ritüel ve oyun ilişkisini temellendirmek açısından önemlidir.

Mitik öykülerin yaşamın bir bilinç ve şuur nevi olduğuna dair tanımlamalar, yaşamın özünde mitsel öykülerin yer aldığını ortaya çıkarmaktadır. Aynı zamanda Campbell'in ifadesiyle "mitin, kozmosun sonu gelmez enerjilerini insanın kültürel yaratımına akıtan gizli bir yarık olduğunu söylemek çok ileri gitmek olmayacaktır" (2013: 13). İnsanoğlunun üretimiyle meydana gelen mitlerin yinelenmesi ve günümüze değin varlığını sürdürmesi de mit ritüel ilişkisi bağlamında ele alınması gereken bir başka konudur. Mircea Eliade, "paradigmatik bir hareketin sürekli yinelenmesi sayesinde herhangi bir şey evrensel akış içinde *sabit ve sürekli* olarak kendini gösterdiğin, başlangıç zamanında yapılanın hep aynı süreler içinde yinelenmesiyle, herhangi bir şeyin mutlak bir biçimde var olduğunun kesinleştiğini" belirtir (2017: 189-190). İnsanoğlunun yaşayış, düşünüş ve inanış modellerinin öykülediği ilk anlatılar olan mitler yine insanoğlunun ilk yapıp etmeleri olarak kabul edilmekte ve bu sebeple de başlangıç zamanında edinilen kültürel kodlar toplumsal uygulamalarla inanmalar, tapınmalar; mitem ritüele dönüşen sembollerle oyun kurgusunda geçmişten günümüze değin varlığını devam ettirmektedir. Tuna Yıldız, "bir anlamda insanın kendi özelliklerini, bulunduğu ortamı ve evrendeki yerini kendi öz benliğine ve çevreye aktarma işlevi gören mitlerin çoğunlukla bu işlevini kurgusal biçimde yerine getirdiğini ve bu özellikleri mitlerin günümüzde birçok alanda kendisine yer edinmesine de imkân tanıdığını" söyler (2014: 132). Bu bağlamda mitlerin kurgusal bütünlüğünün yinelenerek sözden eyleme dönüşen ritüellerle sürdürüldüğünü söylemek mümkündür. Eliade, "bir mitin insanı kendi zamanından, kendi bireysel, kronolojik, tarihsel zamanından kopartarak, onu en azından simgesel olarak Büyük Zaman'ın içine, bir süre tarafından oluşturulmadığı için ölçülemez olan paradoksal bir anın içine yansıttığını" ifade eder (2022: 69-70). Ölçer Özünel, mitik öykülerin halk bilgisi ürünlerinin değişim ve dönüşümüyle "giydirilen yeni kıyafetler" (2010) olduğu düşüncesiyle Eliade'nin mitlerin 'büyük zaman'da varlığını sürdürdüğü düşüncesi, bu alanda çalışma yapan araştırmacılar tarafından yinelenen bir gerçektir. Bu noktada mitik öykülerin toplumların anlamlandırma çabasından öteye geçerek sözden eyleme yansması, insanoğlunun yaşamsal ihtiyaçlarından olan inanma ve yaşama güdüsünün bir sonucu olarak diğer halk bilgisi ürünleri gibi oyun kültürünü de oluşturmaktadır. Assmann'a göre, "biz kimiz, nereden geliyoruz ve bizim evrendeki yerimiz neresi sorularına cevap veren mitler ve efsaneler doğrudan kimlikle ilişkilidir" (2001: 142). Anlama ve anlamlandırılana inanma güdüsü, toplumsal bilincin oluşması ve aidiyetin

sağlanmasıyla da ilişkilidir. Eliade, Bronislaw Malinowski'nin ilkel toplumlarda mitin doğası ve işlevini ortaya koymaya çalıştığı klasik bölümlerinden alıntılarla;

Yaşanan yanıyla göz önüne alındığında mit, bilimsel bir merakı gidermeye yönelik bir açıklama değil ama bir ilk gerçeği yeniden yaşatan bir anlatıdır ve derin bir dinsel gereksinimi, tinsel özlemleri, toplumsal türden baskı ve buyrukları, hatta birtakım pratik istekleri karşılar. İlkel uygarlıklarda, mitin vazgeçilmez bir işlevi vardır: İnanışları dile getirir, belirgin kılar ve düzene koyar; ahlak ilkelerini savunur ve onları zorla kabul ettirir. Rite ilişkin törenlerin etkililiğini kesin olarak sağlamayı üstlenir ve insanın uyması için yarar sağlayıcı kuralları sunar (1995'ten akt. Eliade, 2017: 34).

Mitik öykülerin büyük zamanın içinde yaşam düzeni oluşturması, insanoğlunun ihtiyaç duyduğu yaşama isteğinin somut sembolleri olarak ritüellerle yinelenmektedir. Dolayısıyla toplumların aidiyet ve kimlik bilinci, öykülenen mitlerle başlayan ve sözden eyleme yansıyan oyun kültürünü de oluşturmaktadır ve 'büyük zaman' içerisinde farklı kavramsal yaklaşımlar ve disiplinler arası çalışmalarla sürdürülmektedir. Bu bağlamda mit ve ritüel ilişkisinin söz ve eylemlerle yaşamın şuurundan düzenine doğru evrilen bir süreci oluşturduğunu ve yinelenen bir döngüsellikle varlığını koruduğunu söylemek mümkündür. Mit ve ritüelin oyun olgusuyla ilişkisi ise katmanlı ve kapsamlı bir ilişkisellik ortaya koyduğundan ve tezin asıl konusunu oluşturduğundan bütünsel olarak her başlığın içerisinde oyuncu, oyuncak ve oyun temelinde ayrıca incelenecektir.

İnsanoğlunun yaşamsal ihtiyaçları, var olma çabası ve var olanın anlamlandırılmasına dair üretilen mitik öykülerde tezahür etmiştir. Aynı zamanda mit, toplumların yaşamsal ihtiyaçlarının ne olduğuna dair çıkarımlar yapılabilmesini de sağlamaktadır. İhtiyaç, harekete geçme ve birtakım eylemlerle var olduğu durumu aşma isteği, mitleri oluşturan temel etkenlerdendir. Fink, "yeryüzünün parıltısıyla başı dönen, dehşetiyle de korkuya kapılan insanın yeryüzünün hâkim güçlerine ancak oyun içinde yaklaşabildiğini, insani oyunun kültürel olarak yükseltilmiş suretinde ne çalışmada ne de savaşta (yaklaşabildiğini)" belirtir (2015: 191). Bu bakış açısıyla insanoğlunun eylemlerinden birinin de mit üretmek olduğu açıktır. Bu düşünce, Fink'in "oyun adeta kendi içinde harekete gelmiş varoluştur" (2015: 15) ifadesiyle ilişkilendirilebilir. Diğer bir deyişle hareket, insanın ilkel/ilksel yaşamından bu yana inanç, davranış, yaşayış ve oynayışını oluşturan var olma çabasının somut örnekleri olarak görülebilir. Mitin, yaşamın kurgusunu ve düzenini oluşturan temel ritüelleri olduğu düşüncesi, oyunun eylemlerle kurgulanan bir düzeni somutlaştırmasıyla örtüşmektedir. Dolayısıyla mit ve oyun,

kurgu ve düzen itibariyle ritüelistik bir ilişkisellikle birbirini var etmektedir. Mit, ritüel ve oyunun yaşamın düzeni veya kurgusu olarak ilişkilendirilmesi, aynı zamanda bu ilişkiselliği meydana getiren insanoğlunun asıl etken olarak temellendirilmesini gerektirmektedir.

Mitleri yapan/üreten/öyküleyen insanoğlunun oyunla mı mit ürettiği, mit üretirken mi oynadığına dair paradoks, bu çalışmanın insanoğlunun oyunsallığıyla yaşam oyununu sürdürmesi yönünden de ele alınması gereken konulardan biridir. Çünkü mit gibi oyun da kendi kurgusu içinde oyuncuyu/insanı söz ve eylemlerle var etmektedir. Günümüzde, ‘rol oynamak’ ifadesiyle verilmek istenen mesajın alt metninde de insanoğlunun yaşamında salt oynadığı rolün bütün yaşama yansıması yatmaktadır. Nitekim bu hareketler, mitsel öykülerle aynı kaynaktan beslenen ihtiyaçların bir sonucu olarak oyun kurgusunda somut olarak okunabilmektedir. Halk bilgisi ürünlerinde mitik unsurların varlığı ve yaygınlığına dair çalışmalar yaygın olmakla birlikte ilksel olanın da mit olduğuna dair yaygın bir kanı mevcuttur. Ancak yapan/üreten/öyküleyen insanoğlunun ilk ve tek üretiminin yalnızca mit olmadığı da açıktır. Bu düşünce, Eliade’nın “büyük zaman”ın içerisinde üretildiğini aktardığı mitlerin hem üretilmeye devam edilmesi hem de ilk üretilenin yalnızca mit olmamasıyla ilgili bir bakış açısıyla desteklenebilir. Dolayısıyla insanoğlunun halk bilgisi ürünlerini tarihsel süreçte çizgisel bir kurguyla sürdürmediği de açıktır. Nitekim mit, ritüel ve oyun ilişkisinin birbiri ardına düzenli ve çizgisel olarak var olduğuna dair düşüncenin tersine bu ilişkiselliğin bir aradalıkla var olduğu, yapan/üreten/öyküleyen insanoğlu temel alındığında kabul edilebilir bir yaklaşım olarak ortaya çıkmaktadır. Bu noktada Fink, insan davranışlarının mitik unsurlar içermesini ve bu hareketlerin günümüze değin oluşan kültürel kodlarla aktarılmasını şöyle örnekler:

Arkaik insan da türlü türlü hareketi bilir, itiş, atış, düşüşü bilir, her ne kadar bunları böylece sıralayamasa da cansız şeylerin hareket şeklini bilir, bitkilerin nasıl yetiştiğini, hayvanların nasıl avlandığını, insanların kendi yaşam sahaları içinde nasıl davrandıklarını bilir. Ve böylesi hareketlerin nasıl “ettir”ildiğini çabucak ve hiç düşünmeden anlar; kendi yararı ve kullanımı için bir şeyler üretmesini bilir, silahıyla düşmanını vurmasını bilir. Neden oluşun çeşitli biçimlerinin bilgisine sahiptir, her ne kadar enikonu düşünülmüş bir neden kavramına sahip olmasa da (2015: 179).

Fink’in insanoğlunun yapıp etmelerinin evrensel mit ve oyun ilişkisi oluşturduğu düşüncesi, söz ve eylemin bir aradalıkla üretildiği ve yinelendiği düşüncesiyle ilişki kurulabileceğini göstermektedir. Aynı zamanda “herkes için oyun” ve “yaşam boyu oyun” evrenselliği de bu temelde toplumların mit ve oyun ilişkiselliğiyle günümüz oyun kültürünü

oluşturan çağa özgü bilimsel yaklaşımlarla zengin bir kültürel çeşitlilik oluşturmasıyla sürdürüldüğünün de somut örneklerindendir. Bu sebeple oyun, mitik öykülerin oluşmasında evrensel bir düşünüş şekli olan insanın var olma, varlığını söz ve eylemle kurgulama ve süreklilik sağlayarak ritüellerle yineleme çabasının sonucu olarak üç temel ögeyle ilişkilendirilebilir: İnsanın oyunculuğu, yaşamın oyuncağı ve kurgunun oyun olmasıyla oyun içinde bir oyun olarak görülmektedir.

Mit, ritüel ve oyun ilişkisi, yaşam kurgusu ve düzeni temelinde büyük zaman içerisinde insanoğlu tarafından birlikte üretilen ve yaşatılan olgular olarak aktarılmıştır. Bu ilişkiselliğin temeli, yukarıda değinilen insanoğlunun oyunsal olduğuna dair düşüncenin, insanın oyunculuğu, yaşamın oyuncağı ve yaşantının kurgulu bir oyun olduğu vurgusuyla ayrıntılandırmak gerekmektedir. Bu bağlamda mit ve oyun ilişkisi, yaşamın döngüselligi yönünden kapsamlı bir bakış açısıyla ele alındığında bir aradalıkla var oldukları ve yinelenediklerine dair bakış açısı, somut örneklerle ortaya konulmuş olacaktır.

Roux, hayatın kaynağının su olmasıyla suyun bir arınma veya kirlenme olmasını ilişkilendirir ve suyun damladan göle veya kaynağa ulaşmasının artan bir su kaynağı olarak sürdürüldüğünü aktarır. Aynı şekilde taşların yığınlarla obaları oluşturması, her ağacın bir bütün olarak ormanı oluşturması gibi örneklerin temelde kutsallığın artan bir gücü olarak görülmesine vurgu yapar. Roux, “güçlerin çoğalması esasen tekliği engellemez, kimi zaman çoğunluğun ötesine geçer; ağaç ormandan, taş obadan kıymetli olur der. Mikro kozmos inancının etkisiyle her yerde evrenin, yani yurdun, kozmik ekseni temsil eden direk aracılığıyla yansıtan bir ayna” olarak varlığını sürdürdüğünü dile getirir (2001: 62). Mitlerin bir ihtiyaç ve inanma isteği temelinde üretimi, Roux’un bakış açısıyla öykülerin sözlerle, eylemlerle sembollere dönüşümünde doğanın çokluktaki tekliği olarak yorumlanmaktadır. Aynı zamanda Roux’un kutsalın birlikten çokluğu oluşturan kutsallıkla ilgili alegorisi, Fink, tarafından şöyle ifade edilmektedir:

İnsanoğlu kendisini çoğunlukla dünya-içi şeylere kaptırıp gider ve ağaçlara bakmaktan ormanı göremez”. Diğer taraftan Fink, ciddi şeylere karıştığımız zaman, varlığın “orman”ını çoğunlukla unutmuşuzdur. Var olana oyuncak muamelesi yapıp ona keyfince davranan oyunun taşkınlığı, laubaliliği ve sorumsuzluğu içinde kendimizi her şeyi çevirici engin açıklığa doğru tutarız ve gerçekten de “gökyüzündeki kuşlar”a benzeriz (2015: 223).

Mit, Roux ve Fink'in birlik ve çokluğa dair alegorileriyle açıklandığında suyun kaynaktan, damlaya ve tekrar suya, ağacın ormandan tekrar ağaca ve taşların kayadan obaya ve tekrar taşla dönüşümünü döngüsellikle birlik ve çokluk düzeninde kozmolojik olarak sürdürdüğü ortadadır. Aynı zamanda Fink'in "bir taşta bütün dağın taşsallığı, bir su damlasında da bütün denizin susallığı vardır" (2015: 226) ifadesiyle yaşamın kutsallığının doğadan ve doğada var olan insanoğlundan öte olmadığı, var olanların mitsel öykülemelerle yeniden semboller diliyle yansıyan bir ayna olarak tezahür ettiği düşüncesini ortaya çıkarmaktadır. Nitekim Roux'un ve Fink'in su, orman ve taş metaforu, mitik öykülemeleri üreten insanoğlunun üretiminde bir oyunsallık olduğu ve mitin de bu oyunsallıkla kurulduğu yönünden birlik ve çokluk metaforuyla ilişkilendirilebilir. Diğer taraftan oyunla türü değil de insanoğlunu yani oyuncu/üretici merkeze alındığında mitik unsurları içeren halk bilgisi ürünü olarak miti de kapsayan bir bakış açısıyla ormanı oluşturduğu anlaşılmaktadır. Oyuncunun, oyuncağın ve oyunun insanoğlunun üretimi olan mitlerle şekillenmesi, doğanın kutsallığının birlikten çokluğa ve tekrar birliğe dönüşümünün bir yansıması olarak geçmişten geleceğe kolektif bilinçle aktarılmaktadır. Bu bakış açısı, Bahaeddin Ögel'in "mitolojinin insanlığın ruh aleminin sembollerle (*Allegoria*) ifade edilmiş bir aynası" olduğunu vurgulamasıyla örtüşmektedir (2014a: 19). Dolayısıyla oyun olgusuna, Fink'in de aktardığı gibi 'gökyüzündeki kuşlar' felsefesiyle bakıldığında ağaçlardan ziyade ormanı, taştan ziyade obayı, sudan ziyade kaynağı görmenin bütünselliğini kavramanın önemli olduğu anlaşılmaktadır. Bu bağlamda mitleri üretenlerin oyunsallığı, mit oyun ilişkisinde ritüelistik bir döngüsellikle merkez olan insanla/oyuncuyla yinelenmektedir. Bu düşünce Fink tarafından şöyle aktarılır:

Kült "aslen" yalnızca dini bir unsura sahip değil ayrıca bir de oyunsal unsura sahiptir. Burada sadece oyun "kutsanmış" değildir, "kutsama" işi de oynanmıştır. Kutsama ve oyun, arkaik kültür fenomeni içinde neredeyse çözülemez bir içsellik üzere birbirine nüfuz eder. Kutsama oyundan hareketle, oyun da kutsamadan hareketle belirlenmektedir (2015: 180-181).

Mit ve oyun ilişkisi bu noktada, insanoğlunun doğayı anlamlandırma ihtiyacından kaynaklanan kutsallıkla ürettiği mitleri, kaynağına tekrar sunarak söz ve eyleme dönüştürmesi yönünden bir oyun kurgusu ortaya çıkarmaktadır. Ancak Fink aynı zamanda kültürün tamamının oyunsal olmadığı, oyunun da esasen yalnızca kültürel olmadığını da belirtir. "En eski insan sürülerinde bile çocukların oyunu vardır; cinslerin karşılaşmalarında ve birbirlerine talip olmalarında oyun unsurları vardır; güç fazlasının, savaş danslarının ve müsabakaların sergilendiği oyunlar ve nihayet gündelik yaşamın çeşitli muayyeleri vardır. Gelgelelim, arkaik

zamanda ağır basan şey”in kültü oyunu olduğunu söyler (2015: 238). Kültün veya öykülenen mitlerin yalnızca oyun olmadığı doğrudur ancak oyun formunda ya da oyunsallıkla üretildiği de merkezi, insan olan yaşam oyunu yönünden ifade edilebilir. Campbell, “mitos imgelerinin dolayısıyla, insan türünün toplum gizinin doğrudan sunuluşu olamaz ancak bir yaklaşımın işlevi, bir anlayışın yansıması, bir yaşamın ifadesi, bir oyunun oynanması yoludur. Ve bu oyunun kural ve biçimleri terkedildiğinde mitoloji dağılır, mitolojiyle birlikte yaşam da” der (1995a: 135). Bu noktada mitsel olanın oyunsallıkla oyuncu tarafından üretilmesi, mit ile ritüel ilişkisini ve hatta günümüzde uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla incelenen modern mitoloji bakış açısını da açıklığa kavuşturmaktadır. Dolayısıyla çalışmanın kurgusal zemini oyunu içeren mitolojiye dair derinlikli bir bakış açısı oluşturmaktan ziyade mitolojiyi de kapsayan bütüncül bir oyun kültürünü uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla ortaya koymaktır. Nihayetinde insanoğlunun oyunsallığı, mitsel üretimin ritüelistik döngüsellikle sürdürülen bir kurguya dayanmaktadır.

Oyun kültürü; mit, ritüel ve oyun ilişkisi bağlamında insanoğlunun oyunsallığıyla açıklanmış ve döngüsel bir yinelemeyle varlığını sürdürdüğü üzerinde durulmuştur. Bu döngüsellik, geçmişten günümüze insanoğlunun yaşam gereklerinin veya ihtiyaçlarının değişimiyle mit ve oyunun da dönüşümüne zemin hazırlamıştır. Çalışmanın temelinde mit, ritüel ve oyun ilişkisinin açıklanmasının amacı, oyun kültürünün geçmişten günümüze mitik unsurlarla sürdürülmesi ve uygulanmasına dair pratiklerin ortaya konulmasıdır. Mitik öykülerin oyunsallıkla üretimi, oyun kurgusunda somut olarak kendini gösterir ve bu iki türün evrenselliği de bu noktada benzerlik gösterir. Diğer taraftan mit ve oyun ilişkisinin bir aradalıkla insanoğlunun oyunsallığıyla üretimi, döngüsel bir büyük zamanda sürekli olarak yinelenmektedir. Bu sebeple mit ve oyun ilişkisi, geçmişte olduğu gibi günümüzde de oyuncuya, oyuncağa ve oyuna yansımaktadır. Eliade’nin Malinowski’den aktardığına göre mitin insan uygarlığının temel bir ögesi olması şöyle ifade edilir:

Mit, boş bir olaylar dizisi değildir, tersine sürekli başvurulacak olan yaşayan bir gerçekliktir; soyut bir kuram ya da imgeler gösterisi değil ama ilkel dinin ve pratik bilginin gerçek bir düzenlemesidir... İnsanın bu gerçeklikle ilgili bilgisi, ona dinsel törenlerin ve tinsel nitelikli çabaların anlamını, aynı zamanda da bunları nasıl yerine getireceğini gösterir” (1955: 101-108’den akt. Eliade, 2017: 34-35).

Oyun kültürünün günümüz disiplinler arası çalışmalar ve kavramsal yaklaşımların çeşitliliği ve zenginliği içinde multidisipliner bir çalışma alanı oluşturduğu bilinmektedir.

İnsanoğlunun bu alanları ayrıştırarak ve birbirinden farklı yönlerini ortaya çıkaracak şekilde kavramsallaştırması, mit ve oyun üretmesiyle ilişkili olarak aynı zamanda oyunsallığının da bir göstergesi olarak okunabilir. İnsanoğlu, geçmişte olduğu gibi günümüzde de bu oyunsallığını mit ve oyun ilişkisiyle sürdürmektedir. Malinowski'nin vurguladığı gibi “insanın bu gerçeklikle ilgili bilgisi, bunları nasıl yerine getireceğini gösterir” ve günümüz oyun kültüründe geleneksel oyunların varlığı ve uygulanmasına dair bilgiler, mit ve oyun ilişkisinin insanoğlunu merkeze alan kurgusuyla ilişkilendirilerek ortaya çıkarılabilir. Günümüzdeki oyun kültürünün ne olduğu ve nasıl çeşitlilik gösterdiğine dair bir tespit yalnızca var olanın uygulanmasına dair bir örnek ortaya çıkarırken bu uygulamaların neden ve nasıl yapıldığının tespiti, mit ve oyun ilişkisi kurulmasıyla ortaya çıkarılabilir. Nitekim Eliade'da “miti, yaşayan bir şey olarak kabul eden toplumların insanı, “şifreli” ve gizemli olmasına karşın “açık” bir dünyada yaşar. Dünya insanla “konuşur”, bu dili anlamak için de mitleri bilmenin ve simgeleri çözmenin yeterli” olduğunu söyler (2017: 191-192). Geleneksel oyunları bilmenin mitleri bilmeye ilişkili olduğu ve ortak bir üretimin sonucunda oluştukları gibi üretimlerinin de devam ettiğinin kabul edilmesi önemlidir. Seyidoğlu, “mitleri tanımakla belli bir toplumun davranışlarını, isteklerini, zevklerini anlamanın da mümkün olacağını” ifade etmektedir (2017: 11). Bu sayede günümüz oyun kültüründe geleneksel oyunların disiplinler arası çalışmalar, kavramsal yaklaşımlar ve insanoğlunun oyunsallığını sürdürdüğü yaşam alanlarındaki uygulamalarının ortaya çıkarılması sağlanmış olacaktır.

Oyun kültürünün disiplinler arası çalışmalar ve kavramsal yaklaşımlarla bütüncül olarak incelenmesi ve bağlantısallık kurularak analiz edilmesi; geleneksel oyunların, insanoğlunun mitik anlamlandırmalarıyla oluşan temellerinin günümüz oyun kültürüne değin sürdürülen yapısını ortaya koymak açısından önemlidir. Huizinga'nın ‘bütün canlıların oynadığına dair’ varsayımı, çalışma temelinde insanoğlunun oyunsallıkla başlayan mitik öykülemelerini, kendini de oyuncak ederek oynattığı bir yaşam oyununa dönüştürmesi yönünden diğer canlılardan ayrılan bir özelliği olarak merkeze alınmıştır. Fink, insanlık tarihinde, oyunun izini şimdiki zamanımızdan daha çok taşımış olan zamanların; daha neşeli, daha rahat, daha şakacı olunan, boş vakit nedir bilinen ve göksel ilham perileriyle içli dışlı olunan zamanların şüphesiz var olduğunu belirtmektedir. Aynı zamanda “hiçbir çağın bu kadar çok nesnel oyun imkanları ve oyun fırsatları olmamıştır çünkü hiçbiri henüz böylesine devasa bir yaşam aygıtına sahip olmadığını” da ifade etmektedir (2015: 9). Bu çağ; oyunun hem araç hem de amaç hem iş, meslek, istihdam olarak geliştiği hem de eğitim, içerik, iş-oyun, terapi, tedavi vb. olarak dönüştüğü multidisipliner çeşitliliğin zirvede olduğu bir oyun kültürüyle kurgulanmıştır. Oyun

kültürünün geçmişle günümüz arasındaki mitik bağlantısallığı da geleneksel ifadesiyle tam da bu noktada öneminin ortaya konulmasını ve uygulamalı halk bilimi bağlamında incelenmesini gerektirmektedir. Öcal Oğuz, son yüzyılda kültürel değişimlerin hızını şu şekilde ifade eder:

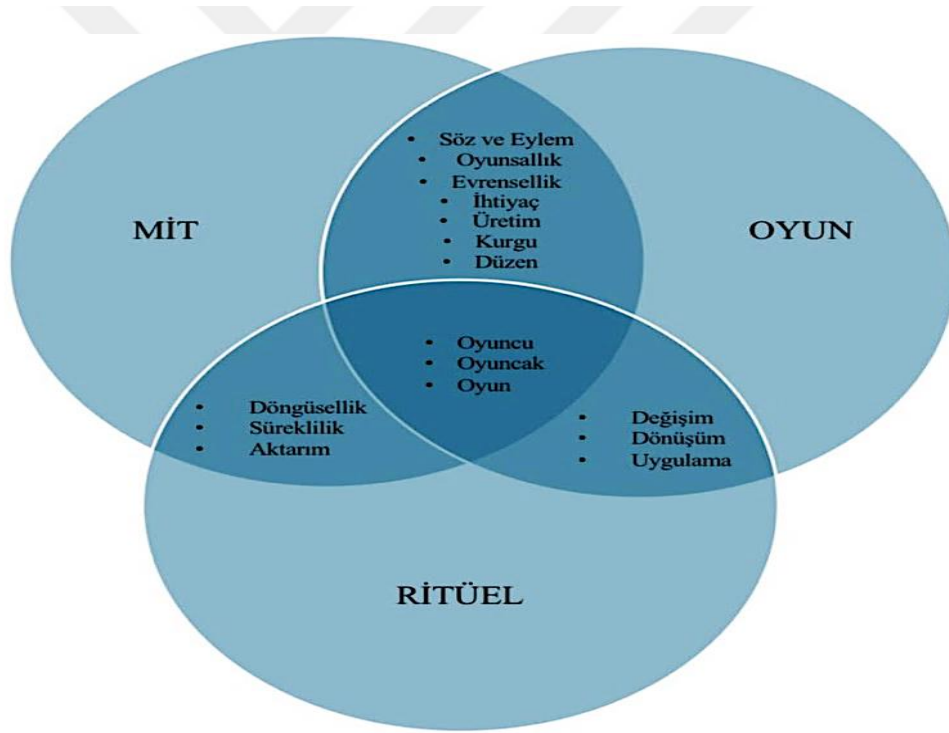
21. yüzyıla gelindiğinde kentleşme olgusu köyleri yok eden bir boyut kazanmış, eski kentler ulusal olmaktan çıkıp küresel yerleşimlere dönüşmüş, iletişim ve ulaşım araçları küresel popüler kültürün folklorik alanını günden güne yok ettiği bir süreci doğurmuş, küçük ulus devletler, dev küresel şirketlerle her alanda olduğu gibi kültür alanında da baş edemez hâle gelmiş ve yeryüzü her saniye bir yerel veya ulusal somut olmayan kültürel mirasın küresel popüler kültür karşısında yok oluşuna tanıklık etmeye başlamıştır (2019: 4).

Küresel kültür, yerelin değişimini ve yeniden canlandırılmasını desteklemiş, dünya ‘küçük bir köy’ olarak kurgulanırken oyun kültürü de aynı ölçüde dönüşmüştür. Halk bilgisi ürünlerinin yaşatılması ve aktarılmasına dair yaklaşımlar, kültürel miras olarak kavramsallaşmış ve oyun da ‘geleneksel oyunlar’ olarak bu miras içerisinde yer almıştır. Oyunun kültürel miras olarak küreselleşen kültür içerisinde yerel ve ulusal olanın korunmasına dair bir bakış açısıyla uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla incelenmesini gerektirmektedir. Dundes, “halk biliminin özgeçmişsel bir etnografi olduğunu belirtirken aynı zamanda bir halkın kendisini anlatma biçimi olarak” da açıklar (2007: 55). Toplumların kendini anlatma biçimi, tıpkı mitik öykülemelerle kurguladığı gibi anlamlandırdığını adlandırma oynusallığıyla bütün yaşamına yansımakta ve mit oyun ilişkisi somut örneklerle uygulamalarda görünür kılınmaktadır.

Oyun kültürü, insanın oyuncu rolünde yaşam oyununu kurgulaması ve ihtiyaçtan isteğe oyuncaklarını üretmesi şeklinde döngüsel bir çemberde sürdürülürken halk bilimi yaklaşımıyla bu döngüsellik ‘uygulama’ kavramıyla kültürel mirasın korunması noktasında önemli görülmüştür. Oyun kültürünün kültürel miras olarak uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla incelenmesi, geçmişten günümüze kavramsal yaklaşımlar ve disiplinler arası çalışmalarla değişen ve dönüşen mit oyun ilişkisinin bütünsel bağlantısallık kurularak incelenebileceği bir alan olarak önemli görülmektedir. Nitekim uygulamalı halk bilimi, Jerrold Hirsh’in tanımıyla, “halk bilimini ilerlemeye birlikte yok olmaya mahkûm geçmişin ayakta kalan kalıntıları olarak görmektense gelenek ve yaratıcılığın bir karışımı ve çağdaş koşullara fonksiyonel yanıtlar olarak görmenin” bir yolu olarak düşünülmektedir (2014: 22). Bu noktada uygulamalı halk bilimi terimi, ilk kez 1950’lerde Ralph Beals tarafından kullanıldığında şu şekilde

açıklanmıştır: “halk mirasının beğenilmesini genişletmek” ve “azınlık grupların değerlerinin beğenilmesini arttıran halk materyallerini geniş ölçüde yaymak” hedeflenir (1950: 360). Kültürel miras olan oyunun ‘geleneksel oyun’ olarak mitle ilişkisi, günümüz küresel kültürünü oluşturmaya rağmen kültürel miras veya halk bilimi alanıyla ilişkilendirilen bir yapının sürdürülmesinden uzaktır. Oyun kültürünün büyük zamanın içerisinde mitle ilişkisini sürdüren ve dönüşerek varlığını devam ettiren bir olgu olduğu düşünüldüğünde yaşatıldığı ve aktarıldığı alanlarda kültürel bellek ve kolektif bilinçten uzak bir yaklaşımla tüketildiği düşünülmektedir. Öcal Oğuz, uygulamalı halk bilimini, “halk bilimi ürünlerine toplum hayatında yeniden işlev kazandırılması” olarak tanımlamaktadır (2009). Halk kültürü ve hayatını toplum yararına açık bir noktaya yükseltme amacını taşımaktadır. Ayrıca, Ahmet Erman Aral, “geleneksel gösterimlerin çağdaş yapım, etkileşim ve kurumlar bakımından nasıl bir görev üstlenebileceğinin araştırılması gerektiğini ve sadece halk bilimcilerin değil, tüm toplumun yararı için bunlardan nasıl istifade edilebileceğinin” anlaşılması gerektiğini ifade etmektedir (2015: 125). Bu noktada oyun kültürünün uygulanması; oyuncuları, oyuncakların ve oyunların kültürel mirasın yaşatılması ve aktarılması noktasında ‘geleneksel’i içermesine rağmen bu değerlerden ayrıştırılan bir oyun dünyası içerisinde tüketilmesi anlamına geldiği de göz ardı edilmemelidir. Yıldız, “insanların yaşadığı kimliği ve dinamikleri belirleyen kültür içinde mitolojinin katmanlı ve derin bir yapıyla hızlı ve etkin bir simgesel anlam dünyası sunduğunu” ifade eder (2014: 132). Nitekim oyunun uygulanması, mitleri üreten/yapan/öyküleyen insanoğlunun sürdürdüğü bir oyunsallığa sahipken aynı oyunsallık insanın da oyunlaştırıldığı bir kültürde kolektif bilinç ve aidiyet oluşumunu sekteye uğratmaktadır. Uygulamalı halk bilimi kavramı Baron’un aktardığına göre 1953’te Benjamin Botkin tarafından kavramsallaştırıldığında “halk biliminin kendisinin ötesinde bazı amaçlar için kullanımı” olarak tanımlanmıştır (2014: 181). Bu bağlamda oyun kültürünün geçmiş ve günümüz arasındaki bağlantısallığı, mitik öykülerle temellenen ve insanoğlu tarafından yinelenen halk bilgisi ürünlerinde giydirilen kıyafetlerin uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla ortaya konulabileceği bir alan olarak görülmelidir. Oğuz’un ifadesiyle ilk dönem “derleme”, daha sonra “değerlendirme” olarak yürütülen çalışmalar, günümüzde uygulamalı halk bilimi vasıtasıyla ilk iki aşamada elde edilen bilimsel birikimin “uygulama” imkanını elde ederek “toplumsal yararlılık ve verimliliğe” dönüşmeye başlaması”yla sürdürülebilir (2019: 27). Dolayısıyla uygulamalı halk bilimi bağlamında oyun kültürünü; oyuncu, oyuncak ve oyun kavramlarıyla incelemeyi önce günümüz bilimsel yaklaşımların mitik bir öykülemenin yinelenmelerine dayanan bağlantısallığını ortaya koymak gerekmektedir. Daha sonrasında oyun kültürünün disiplinler arası çalışmalar ve kavramsal yaklaşımların ilişkiselliğinin ötesinde tezin bakış

açısını oluşturan halk bilimi alanındaki varlığına ve bu alanın ‘geleneksel oyun’ adlandırmasıyla ifade edilmesi gerektiğine dair düşüncelere yer verilecektir. Çalışmanın diğer bölümlerinde ise oyuncu, oyuncak ve oyun kültürü; mit oyun ilişkisinin ortaya konularak uygulamaya dair örneklerinin ayrıntılandırılmasıyla sürdürülecektir. Mit, ritüel ve oyun ilişkisinin birbirini içeren ve kapsayan olgular olduğuna dair düşünce, insanoğlunun oyunsallığıyla döngüsel olarak sürdürülmekte ve günümüz oyun kültüründe bu ilişkisellik uygulandığı oranda var olmaktadır. Ortaya konulan çalışmanın halk bilimi alanında bir bakış açısıyla ele alınması, alanın kapsamı ve sınırlılığı noktasında iç içe bir derinlik oluşturduğundan ele alınan temel düşünce yapısının bir bilim anlayışı oluşturulması isteğiyle bir şemayla ortaya konulmasının çalışmanın anlaşılması hususunda kolaylık sağlayacağı düşünülmektedir. Nitekim Fink’in işaret ettiği gibi ‘ağaçlara bakmaktan ormanı unutmuş olma’nın ‘gökyüzündeki kuşlar’ gibi ormanı ve içerisindeki ağaçları teklikten çokluğa ve çokluktan birliğe görmenin felsefesiyle ortaya koymak için aşağıdaki şema oluşturulmuştur:



Şekil 2.1. Mit, Ritüel ve Oyun İlişkisi

2.1. Oyun Kültürü: Kavramsal Yaklaşımların ve Disiplinler Arası Çalışmaların Bağlantısallığı

Oyunun dünya tarihinde kavram olarak anlamları, adlandırmaları ve kavramsal yaklaşımlarla yinelenen bilimsel çalışmaları, günümüz oyun kültürünün çeşitliliğinin ve

zenginliğinin asıl kaynağıdır. Bu sebeple toplumların oyun kavramına yükledikleri anlamların günümüz kavramsal yaklaşımlarla örtüşen yönleri, bütünsel bağlantısallıkla incelenecektir.

Metin And, dünyanın en eski dili olarak kabul edilen “Sanskritçede oyun anlamına gelen *Kridati* sözcüğünün hayvanların, çocukların ve yetişkinlerin oyunları için kullanılan genel bir sözcük” olduğunu belirtir (2012: 32). Günümüzde de oyunun tüm canlıları kapsayan bir kavram olduğu oyun kavramı alanında çalışan araştırmacılar tarafından yinelenen temel bir bilgidir. Huizinga’nın ifade ettiği üzere oyunun kültürden önce var olduğu ve “insan uygarlığının genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmadığı varsayımı, günümüzde oyunu ve oyuncuyu tanımlamak için kullanılan Latince game ve bu sözcükten türetilen gamer ve gaming kavramlarının anlamlandırılmasındaki çeşitlilikle örneklendirilebilir. Metin And, game sözcüğünün “öz olarak Aryen (tarım) dil grubu olan ama egemen avcı-çoban sistemin Avrupa Hint dilleri diye değiştirdiği gözlemlenen dil grubunda “ghem” neşe ile sıçramak, zıplamak anlamına gelmekle beraber hayvan türlerinden ağırlıklı olarak at ve tarihsel toplum derinliklerinde atı evcilleştiren kadın ile anılmasıyla örtüştüğünü belirtir (2013: 35). Aynı zamanda And, game sözcüğünün günümüz İngilizcesinde çeşitli anlamlara geldiğini de belirtir:

Gam (bacak, özellikle kadın bacağı), Gamb (hayvan bacağı ya da incik), Gamba (bacak gibi bir kesimi oluşundan müzik çalgısı viola da gamba’nın kısaltılmışı), Gambado (atın sıçraması, atın eyerinin iki yanına konan ata binmek ya da binicinin ayaklarını koymas için uzun ayaklık), Gambit (satranç oyununda oyunun açılması için bir iki taşın gözden çıkarılması) Gamble (kumar oynamak, kumarda yutulmak), Gambol (sıçrayıp oynamak) anlamlarına gelmektedir (2013: 35-36).

Sözcüğün kullanım alanlarıyla yaşamın her alanını kapsayan bir bütüncüllüğünün olduğu açıktır. Oyun kavramının game sözcüğüne benzer şekilde toplumların oynamak edimini bütün canlılara atfedecek şekilde farklı sözcüklerle kullanıldığı söylenebilir. Sözcüğün insanlardan çok hayvanlara özgü sıçrama ve atlama hareketleri, atın belirli bölgelerinin tanımlanması vb. anlamların karşılanması için kullanılan türevlerinin olduğu görülmektedir. Huizinga, “hayvanların da aynen insanlar gibi oyun oynadığını ve bu sebeple de oyunun bütün temel çizgilerinin hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumda” olduğunu söyler (2017: 16). Dolayısıyla oyunun tüm canlıları kapsayan bir yapısının olması, insanın yalnızca oyunun kültürel aktarım ve yaşantı yönünden farklılıkları ortaya çıkardığını göstermektedir. Lev Semenovich Vygotsky, “hayvan oyunları sıklıkla motor hayal gücünün ürünüdür. Ancak hayvanlardaki yaratıcı hayal gücünün bu temelleri, yaşadıkları koşullarda herhangi bir istikrarlı

veya büyük gelişmeye yol açamaz; yalnızca insan bu faaliyet biçimini gerçek yüksekliğine kadar geliştirmiştir” der (2004: 12). Oyun kavramının anlamlandırılması ve yaşamsal edimlerin tümünü kapsamına dair sözcükler Arapça’da da yaygındır. And’ın aktardığına göre “Arapça’da *la’b* kökü oyun ve ayrıca gülme ve alay etme anlamındadır. Osmanlıca’da *mel’ab* oyun oynanacak yer, eğlence yeri, *mel’abe* oyun, eğlence, faydasız iş, *lu’b* oyun eğlence, *lu’bet* oynanan, oynanılan şey oyuncak, *lu’bî* oyuna değin, oyuncu, *lu’biyyât* daha çok seyirlik oyunlar, *la’iba* Avrupa dillerinde olduğu gibi müzik çalgı çalmaktır” (2012: 33-34). Arapça’daki oyuna dair sözcüklerin diğer dillere göre daha kapsamlı olduğu ve her eylem için sözcüğün türevlerinin zengin bir anlam çeşitliliği oluşturduğu anlaşılmaktadır. Sözcüğün günümüz bilimsel yaklaşımlarında oynanılan bir araca dönüşümü de *la’b* sözcüğüne benzer şekilde geçmişte olduğu gibi günümüzde de sürdürüldüğüne dair bir örnektir. İnsanoğlu, oyun kavramını hayvanların kendine özgü yapıp etmelerine benzeyecek şekilde taklit ederken insana özgü kavramlarla da bu yapıp etmeleri kavramsallaştırma yoluna gitmiştir.

Toplumlar, oyun anlamına gelen sözcükleri üretmenin ötesinde bu sözcükleri ‘game’ örneğinde olduğu gibi eklerle oyun temelinde başka anlamlara gelecek şekilde de kullanmışlardır. And’ın aktardığına göre “Latince’de oyun kavramı için kullanılan tek sözcük *ludere* kökünden gelen *ludusm*’dur. *Ludere*, balıkların sıçraması, kuşun kanat çırpması, suya çarpma sesini verme anlamlarına gelir. Aynı zamanda *Ludus*: Fransızca’da *jeu, jouer*; İtalyanca’da *gioco, giocare*; İspanyolca’da *juegojugar*, Portekizce’de *jogo, jogar*; Rumence’de *jocjuca* sözcükleriyle ifade edilmektedir” (2012: 34). Birçok dilde oyunun aynı sözcükten türetilen ve farklı anlamlarını karşılayan *ludusm* sözcüğünü And, “çocuk oyunlarını, oyalanmayı, yarışı, tapınışa özgü veya tiyatro gösterileri ve rastlantı oyunları anlamına geldiğini” belirtirken (2012: 34) Devoe da bu anlamların yanı sıra sözcüğün çoğulu olan *ludi*’nin önceleri ‘öğrencilerin tatilleri’ anlamına gelmekte iken daha sonra oyunlarla yerine getirilen dini ritüeller manasına büründüğünü” söylemektedir (2003: 27’den akt. Arslan, 2007: 36). Oyun kavramının birçok dilde oyunsal davranışlar anlamına gelirken zamanla bu anlamların sözcüklerin değişime uğradığı ve dönüşen kültürel yaşama özgü yeni anlamlandırmalar için doğrudan veya türevleriyle kullanılmaya devam edildiği anlaşılmaktadır. Bu bağlamda oyun kavramının değişen anlam çeşitlemeleri; Huizinga, Preuss’tan aktararak “Meksika’nın doğu kıyılarında yaşayan Kora Kızılderililerinin mısır ezme ve kavurma işlemi nedeniyle kutladıkları dinsel bayramlarına, yüce tanrının bir “oyunu” adını” vermeleriyle de örneklendirilebilir (1912: 106’dan akt. 2006: 42). Nitekim günümüzde de oyun kavramının geçmişte olduğu gibi sözcük yapısının anlam genişlemesine uğramasıyla kapsamının da aynı

oranda genişlediğini söylemek mümkündür. Dolayısıyla oyunun ‘mış gibi’ yapılan, oynanan, oyunlaştırılan, oyunsal bir ruh hâlinde sürdürülen, eğitsel oyunlar veya oyun terapisi, rekreatif veya simülasyon, video veya dijital, şenlik, turnuva, olimpiyat, yarışma, ritüel veya tören ve en nihayetinde insanların kendileri de dahil bütün nesnelere oyunsal işlevler giydirmesi gibi katmanlı bir anlam çeşitliliğiyle oyun kültürünü yansıtmaya son yüzyılın oyunu olarak kabul edilebilir. Bu bağlamda oyunun kapsam ve kavram olarak ek ve köklerindeki değişikliklerle farklı disiplinlerde varlığının sürdürüldüğü ancak geçmişle günümüz arasında yalnızca yaklaşımlarla ayrıştırıldığı söylenebilir. Dolayısıyla oyun kavramının disiplinler arası çalışmalarda ve yaklaşımlarda anlam, adlandırma, benzerlik ve ayrışan yönlerini ele almak, oyun kültürünün geçmiş ve günümüz arasındaki değişimini ortaya koymak açısından önemlidir.

İnsan ve hayvanın oyunsallığının tüm yaşamı kapsayan genel eylemler bütünü olarak ifade edilmesinin yeni bir yaklaşım olmadığı, oyun kavramının tanımlamalarında geçmişte oynanan oyunlara atfedilen işlevlerin devam ettiği düşüncesi örnek verilen anlam ve adlandırma ilişkisiyle örtüşmektedir. Türklerin en eski yazılı kaynağı olarak bilinen *Dîvânu Lugâtî't-Türk*'te oyun anlamına gelen sözcükler de yaşamsal pratiklerle ilişkilidir. And, “Asya geleneğinin dilde bir yansıması olan Kâşgarlı Mahmud’un *Dîvânu Lugâtî't-Türk*’ü incelenirse baştan aşağı günlük eylemlerin aynı zamanda yarış anlamına geldiği görülür diyerek bu sözcükleri örneklemiştir: *Ötgün* (yansılamak, taklit etmek ve bunda yarış etmek), *büdhüş* (oyunda ve raksta yarışmak) vb. ayrıca *öçeş* (yarış, yarış etmek) de hem oyun hem yarış anlamlarını yüklenir” (2012: 32). Oyunun oynamak ediminin dışında gündelik yaşamın her alanında var olması, Huizinga’nın da belirttiği üzere tüm canlıların oyunu ‘oynamak’ fiilinin ötesinde yaşamsal bir gereklilik olarak gördüğünü ortaya çıkarmaktadır. Oyunun yazılı kaynaklarda yer verilen anlamlandırmaları, günümüzün kavramsal yaklaşımlarıyla örtüşürken bütüncül bir oyunsallıkla da sürdürüldüğünü ortaya çıkarmaktadır.

Oyun insanoğlunun tüm davranışlarına karşılık gelen sözcüklerle geçmişten günümüze tanımlanırken aynı zamanda bilimsel yaklaşımlarla da sürdürülmüş ve oyunsallık kavramıyla tanımlanır hale gelmiştir. Hazar’ın Zülfikar’dan aktardığına göre kavram, oyunsallık olarak çevrilmiştir:

Oyunsallık kavramının etimolojik olarak İngilizcedeki “Playfulness” ifadesiyle karşılanması, Türkçedeki “-sal” ekinin İngilizcedeki “-ful” ekine karşılık gelmesiyle yapılan bir çeviri olarak görülmektedir. Bu eklerin eklendiği kelimeye “-ilişkili, -ait” anlamlarını yüklediği görülmektedir. İngilizcedeki “-ness” eki, Türkçedeki “-lık” ekine karşılık gelmektedir.

İngilizcedeki “Playfulness” kavramı oyunla ilgili her şeyi tanımlamaktadır. Dolayısıyla “oyunsallık” kavramı da aynı anlamı taşımaktadır (Zülfikar, 1991’ den akt. Hazar, 2015).

Oyunsallık aynı zamanda oyunbazlık veya oyunsuluk olarak da çevrilmekte ve tüm oyun kavramlarının ötesinde insanın oyuncu olması ve edimlerinin de oyun olarak yorumlanması hususunda kapsayıcı bir kavram olarak görülmektedir. Huizinga, insanın oyuncu olduğuna dair tespitini şu şekilde aktarır:

Aydınlanma çağının saf iyimserliği içinde hayal edildiği kadar akıllı olmadığımız sonunda ortaya çıkınca *Homo sapiens* adının türümüze eskiden sanıldığı kadar uygun olmadığı açıkça belli oldu ve bu ilk tanıma bir de *Homo Faber*’in eklenmesinin uygun olacağına inanıldı. Oysa bu ikinci terim bizi tanımlamaya o kadar da uygun değildi; çünkü *faber* birçok hayvanı niteleyebilir. Ve imal etme konusunda doğru olan, oyun oynama konusunda da doğrudur: Birçok hayvan oyun oynar. Buna karşılık *Homo Ludens*, yani “oyun oynayan insan” terimi bana, imal etmek kadar esaslı bir işlevi ifade ediyormuş ve buna bağlı olarak da *Homo faber* teriminin yanında yer almayı hak ediyormuş gibi gelmektedir” (2017: 13).

Huizinga, *Homo Ludens*’le, insanın yapıp etmelerinin oyun olduğu ve oyunların da insanı oyuncu yaptığı düşüncesiyle yaşamı oynamayla ilişkilendirir. Bu bağlamda insanoğlu, sıra beklerken yerini tutmayı veya kapmayı, gördüğü insanları yakalamak için sobelemeyi veya saklanmayı, kaçan otobüsü yakalamak için koşmayı, bir su birikintisini geçmek için atlamayı veya yapılan toplantıda herkesin eşit olduğunu ifade edecek şekilde çember olmayı farkında olarak veya olmayarak oyun içinde olmasa da ciddiyetle bir oyun oynar gibi sürdürmeyi yaşamsal bir pratiğe dönüştürmüştür. Eylemlerimizin bir oyunda olma ve oyuncu olma güdüsüyle hareket etmeye yol açması da oynunsallık olarak açıklanmaktadır. Huizinga’nın oyuncu insan kavramı, oynunsallıkla açıklanabilecek bir yaklaşımı da beraberinde getirmektedir. Claude Levi-Strauss, “insanlığın muhtelif kısımları arasında kültürel farklılıklar olmasına rağmen, insan zihninin her yerde bir ve aynı olduğu ve aynı kapasitelere sahip bulunduğunun muhtemelen antropolojik araştırmaların pek çok sonucundan biri” olduğunu söyler (2013a: 53). Dolayısıyla oynunsallık aynı zamanda bir başka ifade olan oynusal ruh hâlini de kapsamaktadır. And’ın Enç’den aktardığına göre “özellikle ruh hekimliğinde ruh ve sinir hastalıklarıyla kişide görülen önemli uyumsuzlukları önleme, tanılama ve sağaltım için hastaya verilen rolle ya da olayları dilediği biçimde oynayarak bir tür boşalma olanağı elde ettiği *ruh-oynusal* boşalım

yöntemi, bir oyundan başka bir şey değildir (Enç, 1974: 137'den akt. And, 2012: 48). Bu bakımdan oyunsallığın, tedavi eden bir sağaltım da sağladığı anlaşılmakta ve bu sebeple oyun ve ruh ilişkisi bu noktada önemli hale gelmektedir. Diğer taraftan Yıldız Cıbroğlu, oyun sözcüğünün etimolojisini inceler ve oy sözcüğünün insana duyumsattığı bir derinlik ve içselliğin olduğunu ifade eder. “Hem ruhsal alandaki derinlikle; ruhumuzun oyuğundaki (içindeki) akıl, anlayış, gönül derinliğiyle (oy, akıl, anlayış; oylanmak, anlamak; oygör, bilgelik akıllılık), içe işlemeyle ilgili hem de fiziksel anlamdaki çukurla, oyma ve işleme ile alakalı” der (2011: 107). İnsanoğlunun ruhunun, bedeninin kontrolündeki asıl güç olduğuna dair inanış, toplumların var olmaya ve yok olana duyduğu merakın temelini oluşturmuştur. Diğer taraftan Roux, kemiklerin kutsallık atfettiğini, cenazenin toprak üstünde varlığını devam ettirmesini ve yeniden dirilmesini sağladıkları için kırılmaması gerektiğini” aktarmıştır (2001: 62-63). Kemiğin yeniden doğuşun ve ölmeyen ruhun simgesi olduğu düşüncesi, hayvanlara dair mitolojik anlatılarda sıklıkla yer alan Simurg ile örneklendirilmiştir. And, mitolojik kuş Simurg’un yanıp küllerinden yeniden doğabilmesinin tamamen yanmasına rağmen kemikleriyle (kül) yeniden can bularak gerçekleştiğini (2012: 365) ifade etmektedir. Eliade’nin aktardığına göre ise Eskimolarda da benzeri bir mite rastlanır: “Buna göre insanlar yeniden kemiklerinden canlanacaklardır (bu, avcılıkla geçinen toplulukların kültürlerine özgü bir inanıştır)” (2017: 87). Bu noktada Türk kültüründe insanın ruhunun kemiklerinde olduğuna dair inanışın atalar kültüne dayanmasıyla birlikte yaşamın birçok alanında ve özellikle de oyuncak olarak kemik kullanımının işlevsel hale geldiği de görülmektedir. Roux, “ruh ölümden sonra da varlığını kemiklerde sürdürmekteydi” (1999: 126-128) derken Eliade, “insan veya hayvan iskeletini temsil etmesi fark etmez; her iki durumda da gerçekte temsil edilen, mitsel ataların koruduğu yaşam-özü veya hammaddesidir” der (1999: 190). Türk kültüründe canlının ruhu olarak kabul edilen kemik aynı zamanda bir oyun aracı olarak da kullanılmış ve aşık, beştaş vb. oyunların temel aracı sayılmıştır. Kemiğin ruhu, yaşamın özünü temsil etmesi ve mitik bir yeniden doğuş simgesi olan Simurg’un kemikleriyle yeniden doğması, ruh ve oyun arasındaki ilişkiselliği ortaya koyan örneklerdendir. Oyunsal ruh hali de bu ilişkisellikte insanoğlunun oyuncu olması düşüncesiyle örtüşmekte ve ayinden törene, inançtan tapınmaya, üretim isteginden tüketim ihtiyacına yaşamsal ihtiyaçların kurgulandığı her alanda oyunsal bir ruh hâlinin var olduğuna işaret etmektedir. Oyunsal ruh hâlinin duygulara yansıdığı ve bu duyguların da söz ve eylemlerle somutlaştığı bilinmektedir. Bu bağlamda günümüzde duygusal gelişim veya duygusal zekâ vb. kavramsal yaklaşımlar yaygınlaşmış ve insanın ruh hâlinin yansıdığı duygulara yönelik bilimsel çalışmalar yürütülmüştür. Nitekim bilimsel çalışmalarda ruhu besleyen duygusal gelişim, bedensel gelişimden önce görülmüştür. Daniel Goleman,

“duygusal zekâ, geleneksel olarak -anne baba ve akrabalarla birlikte serbestçe oynanan oyunların hayhuyu içinde- günlük yaşamda aktarılan bir özellik” olduğunu söyler (2021: 16). Oyunsallık, canlıların ruhundan duygulara ve duyguların ifade edildiği bedensel davranışlara yansıyan bir bütün olarak yaşamı kapsayan evrensel bir bütünsellikle farklı kavramsal yaklaşımlarla yinelenerek ifade edilmektedir. Diğer taraftan Michel Perrin, Türk kültüründe şamanların bir diğer adı olan kamların tedavi işlevi, ruh kılavuzluğu ve kehanet işlevlerinden söz etmektedir “Kam, ayinler sırasında göklere yolculuk yaparken kimi durumlarda ruhlara rehberlik eder. Göklere yolculuk, ölümlere yol gösterme; ruhun neden olduğu hastalıkları tedavi etme kendisini bulamamış ruhlara rehberlik görevlerine” (2018: 76, 84-86) hizmet ettiğinden bahsetmektedir. Kamların iyileştirici, tedavi edici, yaşamın özünü ve derinliklerini içselleştirici bir yönünün olması, insanoğlunun bu gereksinimlere her zaman ihtiyaç duymasıyla ilişkili olarak oyunun yanı sıra oyuncunun da önemini ortaya çıkaran bir oynunsallık ve oynusal ruh hâlini yansıtmaktadır. Bu noktada oyunun, ruhun ihtiyaçlarını açığa çıkaran bir kılavuz olarak adlandırıldığı ve anlamlandırıldığı da açıktır. Vygotsky, “bir sopanın üzerinde oturan ve ata biniyormuş gibi davranan bir çocuk; bir oyuncak bebekle oynayan ve kendisini onun annesi sanan küçük bir kız; oyunlarında korsana, askere veya denizciye dönüşen bir çocuk, oyun oynayan tüm bu çocuklar en özgün, en gerçek yaratıcılığın örneklerini temsil ediyor” der (2004: 11). Aynı zamanda oynusal ruh hâlinin oynunsallığı meydana getirmesiyle birlikte duyguların eyleme yansması, inanca bağlı hayal gücüyle mit üreten insanoğlunun aynı zamanda ürettiği mitleri türeten bir taklit, hayal gücü veya tasarım oluşturmalarını da sağlamaktadır. Oynusal ruh hâlinin günümüz kavramsal yaklaşımlarla ilişkili olarak duyu ve oyunun ilişkiselliğini ortaya çıkaran *duyusal oyun* alanını da oluşturduğu açıktır. Duyusal oyun, günümüz kavramsal yaklaşımları içerisinde oynunsallığın doğumla birlikte başlamasının yanı sıra çocuğun duygusal zekasının da oyun yoluyla geliştirilmesine dayalı bir alan olarak uygulanmaktadır. Okul öncesi eğitimde çocukların doğal alanlarda oynunsallık göstermesine (toprak ve su gibi nesnelere dokunma ve yapılarını ayırt etmeye dayalı uygulamalar) dair çalışmaların önemli görüldüğü bir alandır. Stout, “duyusal sınırlamaları olan çocuklar için ise kum, su ve ses çıkaran oyuncaklarla oynamanın önerildiğini” aktarır (Stout, 1988’den akt. Güngör ve Toksöz, 2024: 2). Açık ve kapalı alanlarda belirli nesnelerle çocuklarda duyusallığın oynunsallıkla kazandırılmasına dayalı olan duyusal oyun çalışmaları, *theraplay* olarak da adlandırılan oyun terapisinin bir boyutu olarak kavramsallaştırılmıştır.

Roger Callios, Çince wan sözcüğünün etimolojisinin Çin’in oyun kültürünü ve dahası “kültürlerin kaderlerinin oyunlarda okunabileceğini” örneklemektedir (2001: 35). Kavramların

anlamları bugünün oyun dünyasını da kapsayan ve bağlantısallık kurulabilecek temel edimleri içerisinde barındıran bir oyun kültürünü ve Callios'un da ifade ettiği gibi kültürlerin oyunu anlamlandırma ve adlandırmaya dayalı kollektif bilincinde oyunun kaderinin çoktan çizilmiş olduğuna dair düşünceyi desteklemektedir. Ancak insanoğlu, nasıl ki mitleri üreten ve yineleyen bir varlık ise mitleri türeten ve hayal gücüyle de tasarlayan bir canlıdır. Bu sebeple oyunun mitik öykülemelerin eylemlere dönüşen somut örnekleri olarak yaygın bir kabule dayanmasının yanı sıra türeten bir canlı olmasıyla da ilişkili olarak hayal gücü ön plana çıkmaktadır. Oyunsal ruh haliyle duyguların ilişkilendirilmesi, hayal gücüyle mit üretmenin yanı sıra oyun kurma becerisini de ortaya çıkarmaktadır. Vygotsky, “eğer insan faaliyeti eskiyi yeniden üretmekle sınırlı olsaydı, insan yalnızca geçmişe odaklı bir yaratık olurdu ve ancak geçmişini yeniden ürettiği ölçüde geleceğe uyum sağlayabilirdi. İnsanı geleceğe yönelik, geleceği yaratan ve dolayısıyla kendi şimdisini değiştiren bir yaratık hâline getiren şey kesinlikle insanın yaratıcı etkinliğidir” der (2004: 9). Dolayısıyla hayal gücünün mitleri üretmesi gibi oyunları türetmesi de taklide dayalı -mış gibi oyunları ortaya çıkarmaktadır. Aynı zamanda oyun, -mış gibi’liği de hem içermekte hem de hayal gücüyle yeniden türetilen bir olguya dönüştürmektedir.

Oyunun ‘mış gibi’liği, geleneksel oyunlarda avlanmak için mızrak, savaş becerileri kazanmak için ok ve yay, korunmak için saklambaç, aile modeli için evcilik vb. örneklerle yaygın bir taklit ve beceri gelişimi sağlamaktadır. Aynı zamanda oyunun bütün yaşamın oyunsallığında -mış gibi yapılan oyunlaştırmayı da sağladığı ve oyun kültürünün savaş, plan, yönerge, harita ve koordinat vb. eğitim, gelişim, ekonomi, sağlık, gıda vb. alanlarda sürdürülmesinin yanı sıra teknolojinin gelişmesiyle günümüzde yaşamı kapsayan her alanda ihtiyaç duyulan bir yaklaşım olarak öne çıktığı da bilinmektedir. Bu bağlamda Huizinga, oyunun hiç mevcut olmayan bir kültürel forma dönüştüğünü değil, kültürün oyun biçiminde, -mış gibi formunda geliştiğini ifade etmektedir (2017: 72). Dolayısıyla oyunsallık ve oyunsal ruh hali kavramlarının oyun sözcüğüyle oynanmasından kaynaklanan ve mitik öykülemelere dayanan kollektif bilinçle süreklilik içinde yeniden inşa edilen kavramsal yaklaşımlar olduğu açıktır.

Oyun kavramının geçmişle günümüz arasında inşa edilen kavramsal anlamları, karşılaştırmalı bir incelemeyle benzer sonuçları doğurmaktadır. Bu yaklaşımları günümüzün oyun kavramına bakışıyla incelemek mümkündür. Oyunsallığını, yaşamın idame ettirilmesinden idare edilen güç gösterisine, savaştan eğlenceye değin oyun içinde sürdüren insanoğlu, ciddi bir iş olarak oynadığı zamanlarda -mış gibi yaparken ciddi bir oyun olarak iş yaptığı zamanlarda oyunlaştırılmış yaşam alanlarını sürdürmeyi benimsemiştir. Dolayısıyla

insan için var olan her şeyin bir oyun düzeninde olması düşüncesi, oynayan insandan oynatan insana doğru dönüşmüştür. Günümüzde yaygın olarak kullanılan *oyunlaştırma* kavramı, insanoğlunun kavramlarla oyun kurma ve oynama becerisinin son örneği olarak görülebilir. Oyunlaştırma, Karl M. Kapp’a göre insanları meşgul etmek, eylemi motive etmek, öğrenmeyi teşvik etmek ve sorunları çözmek için oyun temelli mekaniği, estetiği ve oyun düşüncesini kullanmaktır (2012: 10). İnsanoğlunun oyunu kuran ve sürdüren olması, kavramlarla oynamasını da sağlamakta ancak yeniden kurgulanan oyun, yinelenen yapısıyla var olmaya devam etmektedir. Bu bağlamda Kapp, oyunlaştırmanın temelini şöyle açıklar:

Oyunlaştırma kavramının hızla gelişmesine rağmen oyunlaştırmanın unsurları yeni değildir. Ordu, personeli eğitmek için yüzyıllardır “savaş oyunları”, simülasyonlar ve hedefe yönelik deneyimler kullanıyor. Aslına bakılırsa pek çok tarihçi, Chaturanga adlı 7. yüzyıl oyununun, kurgusal bir savaş alanında parçaları askeri figür olarak kullanan ilk oyun olabileceğine inanıyor. Parçalar, modern satranç tahtasına çok benzeyen bir oyun tahtası üzerinde hareket eden piyadeleri, filleri ve savaş arabalarını temsil ediyordu (2012: 13).

Günümüzde Chaturanga’nın bir versiyonu olan satranç oyununun turnuvalarının düzenlenmesi, sinemaya aktarılması ve sanatsal tasarımlarla yeniden canlandırılmasının yanı sıra piyonları insan olarak bir zemin üzerinde oynatmasının oyunu yapanlar ve oynayanlar arasında birçok alanda sürdürüldüğü ve oyunsallığın oyunlaştırılarak somutlaştırıldığı görülmektedir. Katie Salen Tekinbaş ve Eric Zimmerman, kavramların yanı sıra kelimeler ve hatta harflerle de oynanabileceğini ve hatta yazı stillerinin de bir oyun kurgusu oluşturabileceğini şöyle açıklar:

Örneğin bir yazı tipi tasarımını analiz ederken, sistemin biçimsel kurallarını (harf biçimlerinin görsel ağırlıklarının birbirleriyle ilişkisi), sistemin oyununu (yazı tipinin ortaya çıkardığı okuma deneyimi) veya sistemin kültürel yönlerini (tarihsel göndermeler ve yazı tipinin kullanılacağı bağlamlar) inceleyebilirsiniz. Kurallar, oyun ve kültür, herhangi bir tasarım alanında eleştirel tasarım düşüncesini kolaylaştırabilecek bir yapıdır (2004: 13).

Diğer taraftan birçok dilde yarış anlamına da gelen oyun sözcüğü, oynuyor gibi yapmak/yaşamak düşüncesinin temelinde yarışa dayalı olmasıyla ilişkilendirilmektedir. And, Çince’de oyun anlamına gelen *sat* sözcüğünün, “bir ödül için örgütlenmiş yarış” olarak

tanımlandığını belirtir (2012: 33). Örgütlenmiş yarış, oyunlaştırmanın ödüle dayalı (eğitim, gelişim, öğrenme vb.) bireyin kendisiyle, ötekilerle veya bir mekanikle oynamasıyla gerçekleştirilmektedir. Oyunlaştırmaya dair örnekler, eğitimden gelişime, pazarlamadan bankacılık sektörüne yaşamın her alanında uygulanan modelleriyle çoğaltılabilir. Oyunun kurumsal alanda yönetici, personel ve müşteri ilişkisinin motive, teşvik, duygusal gelişim, sosyalleşme, iletişim kurma becerisi vb. işlevleri ortaya çıkarmak için kullanılması, ‘ödül için örgütlenmiş yarış’ tanımlamasının günümüz oyun kültürü içerisindeki bağlantısallığını ortaya çıkarmaktadır. Callios, oyunun temel kategorilerinin her birinin bu türden toplumsallaşmış yönleriye sahip olduğunu söyler: “Yaygınlığı ve istikrarı nedeniyle toplumsal olarak meşru hale gelmesini çeşitli kültürlerde en karakteristik gelenek ve kurumların gelişmesine katkıda bulunduğı” şeklinde yorumlar (2001: 41). Oyunun meşrulaşması, oyunu üreten toplumun çağın ihtiyaçlarına karşılık verecek şekilde oyun kültürünü dönüştürmesi ve kurumsallaştırmasıyla geliştirilmektedir. Oyunlaştırma, oyun tabanlı oyunlaştırma veya oyun tabanlı öğrenme, eğitsel dijital oyun vb. farklı disiplinler çalışmaları ve kavramsal yaklaşımlarla da ayrıştırılmakta ve oyun kültürünün katmanlı yapısı günden güne bağlantısallıkla çeşitlenmektedir.

Oyunlaştırma, disiplinler arası çalışmalarda oyun kültürünün -mış gibi yapılan veya simüle edilen örneklerini, 20. yüzyıla başlayan dijitalleşmeyle birlikte video oyun, dijital oyun, VR (sanal gerçeklik), Metaverse vb. alanların da dahil olduğu bir oyun kültürü içerisinde yaygınlaştırmıştır. Mutlu Binark ve Günseli Bayraktutan Sütçü’nün *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun* adlı çalışmasında Kerr’den aktardığına göre 1958 yılında William Higinbotham tarafından Brookhaven Nükleer Araştırma Merkezinin ziyaretçilerini eğlendirmek amacıyla *Tennis of Two* oyunu geliştirilmiştir. Bunun yanında 1980’lerde Atari’de çalışan Ed Rotberg Amerika Birleşik Devletleri Savunma Bakanlığı’nda Battlezone adlı tank sürücülerini geliştirici *simülatör oyunu* üretmiştir (Binark, Bayraktutan-Sütçü 2008: 52). Dolayısıyla oyunlaştırmanın -mış gibi yapılan oyunlardan mekaniklerle simüle edilen örneklerine doğru yaygınlaşma süreci dijitalleşmenin başlamasıyla ilk örneklerini vermiştir. Örneğin FourSquare adlı marka, “kullanıcıların belirli mekân ve yerlerde giriş yaparak sanal puan ve ödül topladıkları yer tabanlı bir hizmet sağlayıcı uygulama olarak yaygınlık kazanmıştır. Özellikle puanlama, rozet sistemi ve lider tahtası bileşenlerini kullanmasıyla öne çıkmıştır (URL-1). Bu noktada oyun kültüründe oluşan bir diğer kavram da dijitalleşmeyle aktarımın ilk örneği olan *simüle etmektir*. Jean Baudrillard, “bir köken ya da bir gerçeklikten yoksun gerçeğin modeller aracılığıyla türetilmesine hipergerçek yani simülasyon” denildiğini ifade eder (1998: 14). Oyunların simüle edilmesi, savaşa dayalı planlamanın matematiğe ve mekaniğe dayalı

örneklerinin dijitalde tasarlanmasıyla yaygınlaşmıştır. Katie Salen ve Eric Zimmerman, simüle edilen oyunların, oyun kurgusunun ötesinde alt metinlerde inşa etmeye, kurmaya dayalı matematiksel bir yapısı olduğundan bahseder ve bu kurgunun dijital oyunda sürdürülmesine tetris oyununu örnek verir:

Bazı oyunlar, örneğin Tetris, daha belirsiz göndergeler sunar; ancak bu, onların bir tür simülasyon olmadığı anlamına gelmez. Tetris, nesnelerin nasıl aşağı düşebileceğini, üst üste yığılabileceğini ve birbirlerinin yanına yerleşirken nasıl ses çıkarabileceğini simüle eder. Bu yönüyle Tetris, yerçekimi kuvvetlerinin basit bir simülasyonudur. Ayrıca düşen Tetris nesnelere “tuğla” denmesi ve bu tuğlaların birbirine geçen bir duvar ızgarası oluşturması da vardır. Oyunun bu özellikleri, belki de bir yapım/ inşa sürecinin simülasyonuna işaret eden farklı bir betimleme türünü çağırıştır (2004: 4).

Tetris oyununun simüle edilen bir inşa sürecini yansıttığı aktarılırken dijital bir oyun olarak tasarlanmasının oyunu yalnızca dijital bağlamda düşünmenin de yetersiz olduğunu göstermektedir. Nitekim oyunun kültürel bağlamının simüle edilen örtük anlamları da düşünüldüğünde dijital bağlamı da kapsayan bir kurguyla örülü olduğu anlaşılmaktadır. Bu bağlamda Salen ve Zimmerman, “kültürel açıdan bakıldığında Tetris’in teknolojik yönü, diğer birçok unsurdan yalnızca biridir” diyerek simüle edilenin dijitali de kapsayan bir -miş gibilikle ilişkisini ortaya çıkarmaktadır (2004: 2). Dolayısıyla oyunun “mış gibiliği” dijitalleşmeyle başlayan bir süreç olmaktan çok bu sürecin sürdürülmesiyle dijitalleşmeyi de kapsayan bir yapı olarak yaygınlaşmıştır. Nitekim birçok toplumun geleneksel oyunları arasında yer alan *Mangala*, Türk kültüründe bir aile veya ordu düzeneği olarak simüle edilen bir formda oynanmıştır. Bahaeddin Ögel, Oğuz boylarının kuruluşundaki, “ikili, “altılı”, “dörtlü” ve “yirmi dörtlü” düzen sayılarının zaman ve takvim birimleri olabileceğini belirtmiştir. Oğuzların 24 boydan oluştuğuna dair bilgiler de mangala oyunundaki oyuncunun altı kuyusu ve bu kuyularda bulunan dörder kareden yirmi dört taş sayısının elde edilmesiyle ilişkili olabilir. Ögel, Büyük Hun devletinin temelini, “Doğu” ve “Batı” diye ikili bir düzen oluşturuyordu. “4 köşe” ve “6 köşe”, devletin soylu boyları idiler. Bütün ordu ise, “24 tümendi” diyerek açıklar (2014b: 247). Mangala sözcüğünün de etimolojisi incelendiğinde And, “*Mankala*, *Mangal*, en küçük asker birliği *manga*’ya çağrışım yapar” diyerek “dilimizde kökeni bilinmeyen bu kelime askerlerin sıralanışı ile bu oyundaki dizimde bir benzerlik görüldüğünü belirtir (2012: 44-dipnot). Bu bağlamda Türklerin boy ve obalarda yurt kurması ile 24 oğuz boyunun dört köşeye dağılması

şeklinde oluşturulan yerleşme ve ordu sisteminde mangalanın her bir oyuncuda altı kuyusunun ve her kuyuda da dört taşının olması bu şekilde de yirmi dört Oğuz boyunun dörde ayrılmasıyla ilişkilendirilebilir. Türklerin gökyüzünü bir çadır olarak düşünmeleri ve bu çadırı yönetme görevinin de hakana verilmesi düşüncesi, mangala oyununda oyuncunun hakan, kuyuların birer çadır olarak yönetilmesi gereken altı oba ve bu obalardaki dörder hane halkı, aile veya asker (ordu) olarak kurgulanmış olabileceğini düşündürmektedir. Bu bağlamda satranç oyunu örneğinde olduğu gibi mangala oyununda da Türk devlet yapısı ve inanç sisteminin oyuna yansıyan kurgusunun simüle edildiğine dair bir örnek olarak düşünülebilir. Selçuk Kürşad Koca, “milletlerin toplum düzeninin oluşmasında millî semboller büyük rol oynar” (2012: 287) der. Mangala oyununun Türk devlet sistemi, askeri yapısı, inanca dayalı felsefesi ve mitik anlamlandırılması; oyunun toplumsal bir yapıyı simüle eden bir formda olduğunu göstermektedir. Bu noktada oyunun yalnızca oynamak eylemini karşılamadığı, toplumun kolektif bilincini oyun yoluyla ‘mış gibi’ yaparak ve yineleyerek sürdürdüğünü de ortaya çıkarmaktadır. Diğer taraftan Huizinga’nın “oyunun oyun olmayan başka bir amacı olduğuna dair varsayımı”, yaşamın belirli alanlarında yapılan oyunlaştırmaların toplumlar tarafından “mış gibi” yapılan ancak başka amaçları ortaya çıkaran bir yönünü de simüle ederek ve oyunlaştırmakla var ettiğini göstermektedir. Osmanlı Dönemi’nde şehzadelerin strateji ve taktik geliştirmek için mangala oyunu oynaması, satranç oyununda askerlerin düzenini planlamak için bir oyun düzeneği kurması, dokuztaş oyununun askerleri koordine etmek için kurgulanması vb. amaçlar, oyunun oyunlaştırılan yönlerine geleneksel oyunlar bağlamında verilebilecek örneklerdendir. Diğer taraftan Baudrillard, simüle etmenin -mış gibi yapmakla ilişkisini şöyle açıklar:

Simüle etmek “-mış” gibi yapmak değildir. “Hastaymış gibi yapan kişi yatağa uzanıp bizi hasta olduğuna inandırmaya çalışır. Bir hastalığı simüle eden kişi ise kendinde bu hastalığa ait semptomlar görülen kişidir” (Littre). Öyleyse “mış” gibi yapmak (feindre) ya da gizlemek (dissimuler) gerçeklik ilkesine bir zarar veremez, yani bunlarla gerçeklik arasında her zaman açık seçik, gizlenmeye çalışılan bir fark vardır. Oysa simülasyon bu “gerçekle” “sahte” ve “gerçekle” “düşsel” arasındaki farkı yok etmeye çalışmaktadır (1998: 16).

Simülasyon, mekanik bir yapı olmadan önce Baudrillard’ın düşüncesinin aksine köklü ve tarihi bir temeli tekrar etmektedir. Ancak geçmişle bağ kurulan ve simülasyonun temeli olan oyunlarda savaşın planlanması için üretilmesi, oyun oynamak edimini devre dışı bırakmakta ve “oynuyormuş gibi” yapmaya zorlamaktadır. Mış gibi yapmak, simüle etmek olmasa da simüle

edilen şeyin toplumların mitik öykülemeleriyle temellenen oyunsallığına dair değerinin yok edilmesine neden olma riskinin de aynı sonucu doğurduğu düşünülebilir. Dolayısıyla simülasyon oyunlar gerçeğin yapay veya yapılandırılmış bir kurguyla oluşturulması ve kültürel değerlerin göz ardı edilerek yeniden icat edilmesi şeklinde sunulması yönünde de örnekler oluşturmaktadır. Bu durum, oyunun kültürel değerinin Baudrillard'ın ifadesiyle “yok edilmesine neden olan” riskleri ve sonuçları olarak karşımıza çıkmaktadır. Dijitalleşme de tam bu noktada oyun kültürünün gelişiminde simülasyon teriminin ortaya çıkmasına zemin hazırlamıştır. *Simülasyon*, mekaniğe aktarılan ve oynanmaya başlanan savaş talimatları, planlanması ve eğitimini dijital oyun kavramıyla günümüzdeki varlığına değin zenginleştirilmesine ve çeşitlendirmesine ön ayak olmuştur. Aynı zamanda oyunlaştırmanın da geleneksel oyun kurgusundan mekaniğe dönüşerek yaşamın her alanına ulaşılabilir ve sürdürülebilir bir boyut kazandırdığı ancak oyunsallığın “mış gibi” yapıldığı bir gerçekliği de meydana getirdiği düşünülmektedir.

Oyunlaştırmanın simüle edilmesiyle oyunun mekanının dijital ortama taşınması, dijital oyun kavramının da günümüzdeki varlığını sürdürmesindeki temel nedenlerdendir. Dijital oyunun oyun kültürü içerisindeki gelişimi, oyun yapısının toplumların ürettiği halk bilgisi ürünlerinin evrenselliğine temas edilerek kurgulanmasıyla yaygınlık kazanmıştır. Meryem Özdemir, simüle edilen savaş planlarının dijitalleşmesini şöyle açıklar:

Atari şirketinin simüle edilen savaş planını oyunlaştırmasından sonra “televizyona bağlanan oyun kollarıyla oynanabilecek bir makine geliştirmiştir. Televizyonla dijitalleşen oyun, oyun kasetleriyle yaygınlaşmıştır. Bilgisayarın iş dünyası dışında kullanılması ile oyunlar kasetlerden CD'lere taşınmış, bilgisayara takılarak oynanmasıyla kolaylık sağlanmıştır. *NFS Underground*, *GTA*, *Counter Strike* vb. oyunlar CD-DVD olarak satılarak evlerde ve internet kafelerde oynanmıştır. Sokakta başlayan oyun, televizyonla eve, bilgisayarla internet kafelere taşınmıştır. İnternet ağının da yaygınlaşmasıyla internet kafelerde ve bireysel bilgisayarlarda oyunlara kolaylıkla ulaşım imkânı sağlanmıştır. Bu oyunlar daha çok ülkelerin kendi aralarında kısıtlı bir çevrede oynamaya devam ettikleri geniş aile yapısına benzer bir platform oluşturmuştur (2019: 128).

Simülasyon mekaniklerinden çevrimiçi dijital oyunlara doğru evrilen oyun kültürü, toplumların ortak mitolojik yapılarından beslenmiş ve gerçeklikle kurulan bağ, savaşılan yüzyılların yeniden canlandırılması olan oyunlarda “mış gibi” sürdürülmüştür. Ezgi Metin

Basat, “bilgisayar oyunlarından hareketle teknolojinin, gelenekten beslenirken yeni türler ortaya koyduğu, geleneksel olanın da kendisini güncelleme imkânı bulduğunu” söyler (2011: 145). Geleneksel olanın simüle edilerek oyunlaştırılması veya yaşamın oyunlaştırılarak mış gibi sürdürülmesi, beslenen kaynağın da dönüştürüldüğünü göstermektedir. Baudrillard, “gerçek ya da hakikate özgü perspektifle bir ilişkimizin kalmadığını gösteren bu farklı bir uzama geçiş olayıyla birlikte, tüm gönderen sistemlerinin tasfiye edildiği bir simülasyon çağına girildiğini” belirtir (1998: 15). Oyunun dijitalleşmesi, oyun kültürünün toplumların tarihi ve kültürel yapısını katışık ama evrensel bir dijital mekânda sürdürme boyutuna taşıdığından oyunların sokakta oynandığı ve geleneksel ortamında sürdürüldüğü oyun mekanları, oyun kurgularıyla birlikte değişime uğramıştır. Bu anlamda Yunan mitolojisinden yararlanılarak tasarlanan God of War, Immortals Fenyx Rising; Viking efsanelerinden yararlanılan Banner Saga, Japon mitolojisinden yararlanan Okami, Mısır mitolojisini temel alan Origins, İskandinav mitolojisinden yararlanan Valhalla ve Türk mitolojisinden yararlanan URUZ: Er Kişinin Geri Dönüşü oyunları, mitolojinin bir anlatı olarak dijital oyunlarda doğrudan yer aldığını gösteren örneklerdendir (Sivri, 2023). Diğer taraftan dünya mitlerinin evrensel değerlerini katışık olarak işleyen League of Legends ve Age of Mythology oyunları da örnek verilebilir. Gonzalo Frasca, “simülasyonun potansiyeli teknolojik bir sorun nedeniyle bir şekilde sınırlanmıştır: karmaşık sistemleri dişli çarklar aracılığıyla modellemek son derece zordur. Doğal olarak bilgisayar icadının bu durumu değiştirdiğini” belirtir (2003: 223). Bilgisayarın icadıyla mekaniğe aktarılan oyun, oyunlaştırılan yaşam oyununun bir bilim dalı olarak ludoloji kavramını ortaya çıkarmasını sağlamıştır. And, *ludi* sözcüğünün Romalıların yaşamında önemli yeri olan büyük genel şenlik ve gösterilere verilen ad olmasının yanı sıra okul öğrenimi anlamına da geldiğini, birincide yarışma, ikincide uygulama anlamının olduğunu belirtmiştir (2012: 34). Günümüzde ise oyun anlamına gelen ludi sözcüğünün kavramsal yaklaşımlarla dönüşerek dijital oyun bilimi olarak tanımlandığı görülmektedir. Frasca, “ludoloji genel olarak oyunları, özel olarak da video oyunlarını inceleyen bir disiplin olarak tanımlandığını aktarırken terimin yeni olmamakla birlikte daha önce masa oyunları topluluğu arasında elektronik olmayan oyunlarla ilgili olarak kullanıldığını belirtmektedir (2003: 222). Aynı zamanda 1999’da araştırmacıların edebiyat, film teorisi ve anlatıbilimde teorik araçlar aramasının nedenlerinden biri olarak, oyunları ele alan tutarlı, resmi bir disiplinin eksikliğine dikkat çektiğini ve o zamandan bu yana, video oyunlarının anlatının bir uzantısı olarak görülmesi gerektiği şeklindeki yaygın varsayıma karşı çıkan birini tanımlamak için “ludolog” teriminin oyun akademik camiası arasında popülerlik kazandığını belirtmektedir (2003: 222). Ludoloji sözcüğü, literatürde yer verildiği zamanlardan bu yana öncelikle oyun bilimi olarak yaygınlaşsa da daha sonrasındaki oyun çalışmalarında

kavramın dijital oyunlar için kullanıldığını da belirtmek gerekmektedir. Ludoloji; dijital veya video oyunların anlatıbilim temelli incelenmesine dayalı bir bilim dalı olarak dijitalleşmeyle birlikte yaygınlaşan kavramsal yaklaşımlardan biridir. Ludolojinin hem ludi sözcüğünün türetilmesiyle bilimsel bir zemin oluşturulması hem de mitik öykülerin dijitalle aktarılan anlatıbilimin temelinde incelenmesi, bağlantısallık kurulabilecek alanların çeşitliliğini örneklemek açısından önemlidir. Frasca, Callios'un oyun sınıflandırmasındaki ludus oyunlarının “organik bir bütün”, yalnızca yazar tarafından tanımlanan bir dizi gizli kural dahilinde keşfedilebilecek kapalı bir ürün sağladığını ve tıpkı anlatıda olduğu gibi okuyucu/oyuncunun bu sınırlar dahilinde katılımda özgür olduğunu, okuma/oynama zevkinin de burada yattığını” belirtir (2003: 230). Oyun sınıflamalarında kullanılan ludus kavramının ludoloji alanının temelinde oyuncuya sunulan oyunun anlatıbilimi olarak incelendiği görülmektedir. Nitekim Frasca, video oyunu tasarımcıları onlarca yıldır hikayelerin ve “etkileşimin” zevklerini bir araya getirmenin bir yolunu arıyorlar derken Lev Manovich'den aktararak “etkileşimli anlatının yeni medya için kutsal kâse olmaya devam ettiğini” belirtir (Manovich, 2001'den akt. 2003: 229). Dijital oyunların hikâye veya anlatı oluşturmaya dayalı içerik üretimi, mitik öykülerin dijital oyunlarda katışık olarak yer almasıyla sürdürülmektedir. Bu noktada Manovich'in ‘etkileşimli anlatı’ ifadesi, dünya mitlerinin evrensel niteliklerinin bir arada kurgulandığı dijital oyunların hem evrenselliğe hem de aidiyete temas edecek şekilde tasarlanması durumunu açıklamaktadır. Bu noktada anlatıbilim alanının dijital oyunlarda uygulanmasına dair başka bir bilim alanı da dijital oyun tasarımıdır. Oyunların üretilmesine dair temel eğitimin uygulandığı bu alanda anlatıbilimden yararlanılmakta ve tasarlanan dijital oyunların “oyun endüstrisi” oluşturulmaktadır. Oyunlaştırmanın savaş planı, yaşam deneyimi, yarışla ödüllendirme, eğlenceyle eğitime vb. amaçlarla geçmişte mitik öykülerini yineleyen bir kurgudan dijital mekânda yeniden üretilen bir forma ulaşması, oyunun değişim ve dönüşümünün mekanla birlikte oyuna bakışı da değiştirmesine rağmen yapısının sürdürüldüğünü göstermektedir. Jason C. Thompson and Marc A. Ouellette ‘nin The Game Culture Reader adlı çalışmanın önsözünde oyunun eylemlerinin gerçeklikte olduğu gibi dijitalde de sürdürüldüğünü şöyle açıklar:

Paradoksal bir biçimde, oyunlar bir tür işaretlenmemiş kültürel etkinlik ya da *energeia* tarafından perdeleyebilir—akıllı telefon ekranına dokunuşlar, flash oyunlarda fare tıklamaları, kontrol cihazının omuz tuşlarının çekilmesi gibi.... Oyunların anlam üretmek için işlediği tüm yolları—özellikle de

akademik uğraşların geleneksel ve bir ölçüde keyfî sınırlarıyla örtüşenleri—
kapsamlı biçimde anlamaya duyulan ihtiyacı vurgular (Marczewski, 2013: 3).

Diğer taraftan oynanan ve oynatılan bu yapı, oyunlaştırmanın nesnelerin yanı sıra insanlar olarak da değişim gösterdiğini ortaya çıkarmaktadır. Bu doğrultuda oyun kültüründe simüle edilenin mitik öykülerden yansıyan kültür, eğitim, ekonomi, siyaset veya din olmaktan çok insanın yeniden gerçek veya sahte olanla nesneleştiği paradoksal bir oyun dünyasına evrildiği söylenebilir.

Simüle edilen şey yalnızca oyun değildir. Dijital oyunun yaygınlaşması ve bir bilim dalı olarak anlatıbilimi incelemesi ile oyunların eylemsel gerekliliği oyunlaştırma ile yaşamsal faaliyet alanlarının tamamında görünür kılınmıştır. Dolayısıyla oyunun kültürden önce var olduğu bütün yaşam gerekleri de oyunlaştırılmaktadır. Salkım Selvi Bener, antik çağın ortak özelliğinin oyun tablalarının kamusal alanların önünde birer ikiye yer alması olduğunu belirtir. “Hamamlar, meydanlar, kamu binaları, tapınaklar hep oyun alanı barındırmaktadır” (2013: 91). Kamusal alan, geçmişte olduğu gibi günümüzde de oyunun mekânı olarak oyunlaştırma kavramıyla süreklilik göstermektedir. Aynı zamanda günümüzün dijitalleşen ekonomisinde borsa, oynanan bir araç hâline gelmiştir. Bir banka, dijitalde oluşturduğu “yeni gelenlere özel”, promosyon, kaçırılmayacak kredi fırsatı vb. kampanyalarla oyunlaştırmadan yararlanarak müşteri, dolayısıyla yeni oyuncular kazanmaktadır. Kurum ve kuruluşların halkın istek, öneri ve şikayetlerini oluşturması için dijitalde oluşturduğu sekmeler, oyunlaştırılmış bir kurguyla sunulmaktadır. Dahası müşteri çekmek veya ilgi uyandırmak için kapı önlerinde giydirilen maskotlardan telefonlarla indirim haber veren ve puan veya kupon toplanarak tüketime davet eden bir oyunlaştırma da yaşamın bütün alanlarında kendine yer edinmiştir. Bir alışveriş merkezinde yapılan indirim veya kazanılan kupon, tekrar alışverişe yönlendiren bir oyun yapısındadır. Kahve alırken toplanan yıldızlar, belirli sayıya ulaştığında ücretsiz bir kahve hakkı sunarak ödül mekanizmasına yönlendirmektedir. Yeni çıkan bir teknoloji ürününün satışa çıktığı mağazada uzun kuyruklar oluşması ve oyuncağın sahibi olmak için hedefi vurmaya odaklanmış oyuncular topluluğunu oyunla bir araya getirmektedir. Ödüllerin toplandığı eğitim, kültür, sosyal ilişkiler, meslekler, ekonomi, gıda, giyim vb. bütün yaşam gerekleri, insanoğlunun oyunu kazanma güdüsünün somutlaştırılan örneklerini oyunlaştırmayla oluşturmaktadır. Aynı zamanda oyunsallıkla nesneleşen insan da oynanan bir oyuncak hâline bürünmekte ve nihayetinde oynayan ve oynanan netliğini kaybetmektedir. Bu noktada oyun ve kültür ilişkisini dijital oyunun bir bilim dalı olmaktan çok antropolojik bir temele dayandığına dair tezini ortaya koyan Tom Boellstorff’un “oyun kültürleri, oynama kültürleri ve kültürlerin

oyunanması” kavramlarına yaptığı vurgu da önemlidir (2006: 30-34). Dolayısıyla oyun kültürü, kültür oyunu şeklinde de okunabilecek bir alanı ortaya çıkarmaktadır. Nitekim oyunun bir pazar alanı hâline gelmesinin oyun endüstrisinin yanı sıra reklamlarla pazarlanması ve reklamların oyun yoluyla sunulması gibi endüstriyel alanda pazarlama oyunu şeklinde ifade edilmesi de bu oyun kültürünün incelenmesine dair çalışmaların hem doğrudan hem de yansılama yapılarak okunabileceğini göstermektedir. Pazarlama ve pazar alanında rekabeti sağlayan reklam, Frasca’nın aktarımıyla “pek çok reklam oyunu, satılan ürünle ilgili deneyimleri aktarmaya çalışmak yerine, oyun içinde ürünün bir resmini veya marka logosunu göstermekten hala memnundur (2003: 225) şeklinde ifade edilir. Reklam sektöründeki asıl amaç, Frasca’nın reklam oyunu ifadesiyle şöyle açıklanmaktadır:

Reklamcılar eğlenceyi amaç olarak değil araç olarak kullanıyor. İstedikleri marka ve ürünlerini tanıtmak ve bu nedenle oyunları bir ikna aracı olarak görüyorlar. Bu onları, oyunların potansiyelinin bir hikâye anlatmak değil, simüle etmek, deney için bir ortam yaratmak olduğunu fark etme konusunda son derece ayrıcalıklı bir konuma getiriyor. Bir ajans, yeni bir arabadaki gizmos setini sıralamak için bir dergiye reklam verebilir ancak izleyicinin onlarla oynayabilmesini istiyorsa görüntüler, ses ve metin yeterli değildir. Böyle bir durumda simüle edilmiş bir ortam, geleneksel reklamcılığın sunamayacağı bir deneyim sağlar (2003: 225).

Öte yandan oyunun simüle, oyunlaştırma, dijital vb. ayrımlarının hem disiplinler arası ayrıştığı hem de birbiri içinde katışık olarak sürdürüldüğü son yüzyılda, oyunu var eden insanoğlunun ilk anlamlandırmaları olan mitik öykülemelere ilgisi devam etmekte ancak tüketim nesnesi hâline gelmesi sebebiyle kolektif bilinci içerdiği ancak bilinçsizliğe itilen bir oynunsallığı da inşa ettiği söylenebilir.

Oyun, oynayan ve oynanılan bir nesne olarak oyunlaştırılarak zaman/mekân-özne/nesne ayrımından mefhum bir meşruiyetle günümüz dijital dünyasında farklı yaklaşımlarla varlığını sürdürürken aynı zamanda insanın gelişim, eğitim, sağlık, sosyal yaşamlarını da aynı düzlemde yinelenen bilimsel yaklaşımlarla sürdürmektedir. Bu alanlardan biri oyunun iyileştiriciliği ile sağlık ve psikoloji yaklaşımlarının bağlantısallığını ortaya çıkaran *oyun terapisi*’dir. Türkçe’de oyun sözcüğünün etimolojik incelemesi dikkate alındığında “raks, dans, musiki anlamında *oyunçi* (Tekin, 1973’ten akt. And, 2012: 38) sözcüğü kullanılırken Mani metinlerinde hile, dalavere, sahtekârlık, kötülük anlamında *oyunca* (Von Coq, 1912: 10’dan akt. And, 2012: 38) sözcüğü kullanılmıştır. And’ın Divanu Lügat’it-Türk’te oyuncak anlamına gelen *oxşagu*

(Atalay, DLT, 1992: 138) sözcüğünün kökeninin o- olduğuna dair tezi, oyunun etimolojik olarak ifade ettiği anlamlarla günümüz oyun terapistliği arasındaki ilişkisini ortaya koyması açısından önemlidir. And’a göre oyun sözcüğünün kök ve ekleri şöyle ayrıştırılmıştır:

Fiilin o- kökünden türediği düşünüldüğünde o-t (ot) sözcüğünün ortaya çıkabileceği ve bu sözcüğün ilaç anlamında kullanılmasının yanı sıra şamanların hastalık yaratan kötü ruhlarla savaşlarında kullandıkları ilaç ile birleşebileceği konusunda tezini sürdürmektedir. Böylece o- kökü yardımcı ses (y) ile birleşmeden önceki bir çağda fiil henüz o- iken-/türevi olmuş [-/fiilden isim yapma Türkçenin en eski eklerinden biridir], öte yandan bu türevden çıkan ota- (= ilaç vermek, sağlamak) ve otacı (ota-tacı) [= doktor, hekim] türevlerini ortaya çıkarmıştır (2012: 38).

Otacı sözcüğü, günümüzde de tedavi eden veya şifa veren anlamlarında kullanılmaktadır. And, bu sözcüğün şamanın ilaç ile tedavi etmesi yönünde bir anlamı ortaya çıkardığını belirtir. Gerhard Doerfer de *emçi* sözcüğünü incelerken *otaçı* ve *emçinin* işlevlerindeki farklılığına dikkatleri çeker. *Emçinin* büyü ile tedavi eden bir büyücü hekim anlamına geldiğini, buna karşılık *otaçının* yalnızca hekim özelliği gösterdiğini belirtir (Doerfer 1965: 215-216’dan akt. Güzelderen ve Karadavut, 2023: 170). Oyun sözcüğünün etimolojisinde otacı sözcüğünü de kapsayan bir anlamlandırmayı içerdiği, şifa veren ve tedavi eden anlamalarının günümüz bilimsel yaklaşımlarıyla terapi sözcüğü ile ilişki kurulabilecek bir alanı ortaya çıkarmaktadır. Günümüzde ise çocukların oyunla tedavisinin kavramsal yaklaşımlarla dönüştüğü oyun terapisi, Freud’un bir çocukla yaptığı seans sonrasında terapötik oyun fikrini psikoterapi pratiğine yönlendirmesiyle başlamıştır (Freud, 1909’dan akt. Nash ve Schaefer, 2011: 4). Freud’a göre oyun üç ana işleve hizmet etmektedir: “kendini serbest biçimde ifade etmenin artırılması (özellikle de tabu olarak değerlendirilen içgüdülerin), arzunun gerçekleştirilmesi ve travmatik yaşantıların üstesinden gelinmesi” (Nash ve Schaefer, 2011: 4). Oyunla tedavi, bir bilim alanı olarak 19. yüzyıldan sonra ayrıştırılmış olsa da oyun kavramının tedavi veya ilaç olarak anlamlandırılmasından yola çıkılarak oyunun iyileştirici bir gücünün olduğu düşüncesi verilen örneklerden de anlaşılmaktadır. Güzelderen ve Karadavut, oyun da denilen “kamların işlevlerinin ayrışmasıyla hekimlik işlevinin İslami karaktere bürünerek ocaklar, emçiler, otaçılar, hocalar, kırık-çıkıkçılar biçiminde varlığını sürdürdüğünü belirtir. Bunun yanında kam ve kamlığa ilişkin temel söz varlığının hekimlik işlevine yönelen anlamlar kazandığı da görülmektedir. İslamiyet’in etkisindeki ilk metinlerde kam sözcüğünün hekim karşılığında kullanılmaya başlandığı görüldüğünü” söyler (2023: 169). Otacılığın oyun alanının kapsamı

olarak görülmesi yaygın olmayan halk hekimliğiyle ilişkisinin 1955 yılında Niyazi Kurtsan tarafından doğadaki bitkilerden üretilen ilaçların markası olan ‘Otacı’ firmasıyla sağlık alanına dönüşen bir yönünün olduğu da bilinmektedir. (URL-2). Oyunun kendi kurgusundan ayrılarak sağlık alanında gelişmesi, tedavi etmek için oyun terapisi disiplininin gelişmesiyle bağlantısaldır. Oyun ve tedavi kavramları arasındaki ilişki, günümüzde halk hekimliğinin şirket bünyesinde sürdürüldüğü bir alan hâline gelmesiyle sağlık sektöründe sürdürülen bir yapıya bürünmüştür. Otacı ve terapistin geçmiş ve günümüz arasındaki ilişkisine, bugünün terapisini oyunla ve otacısını da terapistle sürdürmesi, oyunun tarihsel süreçteki döngüselliklerinin bağlantısallıkla açıklanabileceğini göstermektedir. Campbell; doktorun, mitolojik alemin çağdaş ustası olarak bütün gizli yolları ve doğru sözleri bilen kişi olduğunu belirtir. Aynı zamanda büründüğü rolle, mitlerdeki, söyledikleri tuhaf maceranın sınav ve dehşetlerinde kahramana yardımcı olan Yaşlı Bilge Adamın rolü olduğunu” söyler (2013: 20). Bu bakış açısıyla doktorun yaşlı bilge adam olması gibi terapiyi gerçekleştiren kişilerin de aynı zamanda birer oyuncu olduğu söylenebilir. Aynı zamanda oyunun oynamak ediminin hem gelişim hem de sağlık alanında günümüzde sürdürülen iyileştirici bir işlevinin olduğu da açıktır. Türkçede oyun, eylemsel anlamının dışında şaman, kam ve baksı sözcükleriyle birlikte de kullanılmaktadır. “Orta Asya şamanının türlü adları arasında, örneğin Yakutların kullandığı ad Türkçe bir sözcük olan *oyun*’dur. Kadın şamana ise Moğolcadan gelen *ıtdahan*” orta şamana *orta-oyun* yüce şamana *ulahan-oyun* denilmektedir” (Czaplicka, 1914’ten akt. And, 2012: 38). Terapist ve şaman arasında da bu bağlamda bir ilişkiselliğin olduğu söylenebilir. İlk oyuncunun veya iyileştiricinin de bu ilişkisellikte şamanlara atfedilen bir görev olduğu düşüncesi akla gelmektedir. Diğer taraftan oyunla terapi, belirli zaman dilimlerinde gerçekleştirilen bir alan iken sürekli hastanede kalmak zorunda olan çocukların iyileştirilmesine dayanan bir alan da *terapötik oyun*’dur. Yayan ve Zengin’in aktardığına göre, “sağlık alanında kullanılan oyunlar “terapötik oyun” olarak ifade edilmektedir” (2018: 228). Hastanelerde oyun odalarının oluşturulması ve tedavi gören çocuklara psikososyal destek verilmesi amacıyla sağlık çalışanları tarafından uygulanan terapötik oyun, terapi veya iyileştirmeye yardımcı bir unsur olarak yaygınlaşmıştır. William HC Li vd. “terapötik oyunun çeşitli grup oyun aktivitelerini içerdiğini ve özellikle çocuklara gerçek çalışma nesnelerine benzer görünen ve hissettiren ortamlara katılma fırsatları sunmak için bilgisayar donanımı ve yazılımı tarafından oluşturulan etkileşimli uyarımlar aracılığıyla sanal gerçekliğin kullanılmasını içerdiğini” belirtir (2011: 2137). Oyun terapisinin gerekli görüldüğü zaman dilimlerinde süreklilik sağlanarak ve yüz yüze uygulanmasına karşın terapötik oyunun dijital oyun araçlarıyla hastanelerin oyun odalarında uygulanması, oyun kültürünün sağlık alanındaki varlığının ötesinde gerekliliğini ve

kapsamını da ortaya çıkarmaktadır. Oyun kültürü, sağlık, psikolojik, sosyolojik ve felsefe alanlarda kavramsal yaklaşımlarla günümüz teknolojik gelişmeleriyle de desteklenerek geçmişte iyileştirici bir gücünün olduğuna inanılan süreçten iyileştirilmesi için bilim dallarının gelişmesine doğru evrilen bir süreci ortaya çıkardığı açıktır.

Oyun, yaşamın tamamını kapsayan bir kavram olarak eğitim ve gelişimi de günümüz kavramsal yaklaşımlarıyla bilimsel bir temelde sürdürmektedir. Oyun yoluyla/tabanlı öğrenme, eğitim ve gelişim alanının temelini oluşturmaktadır. Bu bağlamda oyunsallık, eğitsel kavramıyla ilişkilendirilmekte ve *eğitsel oyunlar* ifadesiyle yalnızca eğitim odaklı oyunları kapsar hale gelmektedir. Oyunun eğitimde temel alınması ve uygulanması gerektiğine dair düşünceler, oyunun eğitimi karşılayan bir anlamlandırmayı içermesiyle de doğrudan ilişkilidir. And'ın ludi sözcüğünün “Romalıların yaşamında okul öğrenimi anlamına geldiğini” ifade etmesiyle oyunun eğitsel kavramıyla ilişkilendirilmesi de bağlantısallık içermektedir (2012: 34). Bu ilişkisellik Yunan filozoflarından Platon'un *Devlet* adlı eserinde “çocuklara zor kullanmayacaksın. Eğitimin onlar için bir oyun olmasını sağlayacaksın. Böylece onların yaratılıştan neye elverişli olduklarını da daha iyi anlarsın” ifadeleriyle ortaya konulabilir (Eyüboğlu ve Cimcoz, 2010: 259). Platon aynı zamanda oyunun iş olarak görülmesi gerektiği ve oyundaki düşünüş biçiminin ciddi olarak bir uğraşa götürebileceğine değinmiştir. “Düşün ki, bir insan tavla veya zar oyununu bile asıl işi saymazsa, onunla çocukluğundan beri uğraşmamışsa, iyi oyuncu olamaz” demekte ve “çocuklarımızın oyunlarının daha başlangıçtan sıkı bir düzene sokulması” gerektiğini söylemektedir. Eğitimci Forebel ise “çocuk oyunları hayatın bir çekirdeği gibidir. Bütün insanlar orada gelişir, orada meydana çıkar” der (Özhan, 1997: 4). Oyunun çocuğun ilk okulu veya eğitimi olduğuna dair kavram ve tanımlar, oyun ve eğitim ilişkisinin eğitsel oyun kavramıyla bir yaklaşıma dönüştüğünü ortaya çıkarırken bu düşüncenin yeni bir yaklaşım olmadığını da göstermektedir. *Eğitsel oyun yöntemi*, birçok araştırmacı tarafından “eğitimsel amaçların gerçekleştirilmesi amacıyla gerçek bir eğlence ortamında öğrencilerin etkileşimlerini artırarak daha etkin öğrenmeler sağlayan eğitsel oyunların öğrenme ortamlarında kullanılmasını içeren aktif öğrenme yöntemlerinden biri” olarak tanımlanmaktadır (MacKenzie, 2014; Michael ve Chen, 2006). Eğitimde eğlenerek öğrenme işlevi, oyunun eğlenme işleviyle bir kazanıma dönüştürülmüş ve eğitim içeriğinde farklı yöntemlerle yer alması sağlanmıştır. Burada önemli olan nokta oyunun eğitimde yer almasından çok verilmesi istenen eğitimin oynayarak öğrenilmesi yönünde amaçtan çok araçsallaştırılan bir kavram olarak yer almasıdır. Bu noktada oyunun mitik öykülerle üretimden türetilmesine değin gelişen oyun kültüründe araçsallaştırılarak nesneleşmesinin bir

örneğini de ortaya çıkarmaktadır. Ancak oyunun eğitimde geçmişten günümüze doğrudan veya dolaylı olarak kullanımı, eğiten ve geliştiren yönlerine temas edecek şekilde işlevsel olarak yaygınlaşmasına da ön ayak olmuştur. Nitekim satranç oynayan iki çocuğun hem oyunu öğrenmesi hem de oyun oynayarak strateji geliştirmesi, oyunun hem amaç hem de araç olarak eğitsel bir zeminde sürdürüldüğüne dair bakış açılarının oluşmasını sağlamış ve eğitsel oyunlar kategorisinde yer verilen oyunlar olarak görülmüştür. Ancak eğitsel oyun ve oyunsal eğitim kavramları, insanoğlunun yaşam boyu sürdürdüğü oyunsallığıyla bir arada ve iç içe sürdürülmektedir. Oyun kültürünün kuşaktan kuşağa aktarılan yönüyle gelenekselliği ve eğitselliği örtüşmekte ve bu durumda da her oyun eğitsel olarak kabul edilebileceği gibi her eğitim de oyunsallık içerebilmektedir. Dolayısıyla ‘her oyun eğitsel, her eğitim oyunsaldır’ düşüncesi ortaya çıkmaktadır.

Oyun, kurallı ve yarışmaya dayalı bir disiplin olarak *spor bilimleri* alanlarında yaygın olarak temellendirilmektedir. Spor, bir bilim dalı olarak geleneksel ve modern olarak ayrılmış olsa da spor biliminin temelini oluşturan gelenekselin nasıl tanımlandığı da önemlidir. Spor bilimlerinin temelini oyun olduğuna dair düşünce, Fatih Karahüseyinoğlu’nun geleneksel sporların “geleneksel ve dinsel ritüelleri koruyan ve yücelten bir yapısının” olduğunu belirtmesiyle ortaya konulabilir (2008: 134). Sporum temelinde oyunun olduğuna dair yaygın görüş, spor bilimlerinin geleneksel veya modern olarak ayrışmasından öte birbirini içerdiğini ve temelde oyun kültürüyle ilişkili olduğunu da ortaya çıkarmaktadır. Mehmet Türkmen, atlı tura sporunu alan araştırması ile incelediği bir çalışmada geleneksel spor oyunlarının ritüele dayalı arkaik uygulamaların devamı olduğunu belirtmektedir: “Ritüel-oyun yaklaşımına dayanarak, bazı ritüel oyunların ve yarışmaların sembolizm ve törensel işlevi, yörenin şenlikli tören kültürünün bütünleyici ve arkaik katmanını ortaya koymaktadır” (2019: 1108). Bu bağlamda spor bilimlerinin de oyun kültürünü içeren ve kapsayan bir bilim dalı olduğu açıktır. Roux, “Moğolların egzersiz yapmak için top oynadığını, avlandığını, ok atma yarışı düzenlediğini ve bilek güreşi yaptığını” aktarmıştır (2001: 47). Sporum egzersiz ve antrenman olarak oyunu içerdiği, talim yapılarak spora hazırlanıldığı da bilinmektedir. Dolayısıyla spor bilimleri disiplinlerinde yer alan beden eğitimi ve spor, spor yöneticiliği, antrenörlük vb. alanların da oyun kültürü ile ilişkili olduğu açıktır.

Oyunsallığın yaşamın asıl amacı olmasının yanı sıra geçirilen boş vaktin ve eğlencenin de temel unsuru olması, oyun kültüründe yeni kavramsal yaklaşımları geliştirmiş ve *Rekreasyon* terimi bir bilim dalı olarak spor bilimleri alanında varlığını ortaya koymuştur. Rekreasyon, bilimsel yaklaşımlarla geçmişin oyun tanımları düşünüldüğünde oyunun boş vakit

geçirme işlevini de karşılayan ve kapsayan bir kavram olarak spor bilimlerinin bir alt alanı olarak ortaya çıkmaktadır. Rekreasyon, Suat Karaküçük'ün tanımıyla yenilenme, yeniden yaratılma veya yeniden yapılanma anlamına gelen Latince *rekreatio* kelimesinden gelmektedir. Karaküçük, rekreasyonu şöyle açıklar:

İnsanların çeşitli büyüklük ve zamanlarda ortaya çıkan boş zamanlarında; uzaklaşmak, dinlenmek, hava değişimi, gezme-görme, sağlık, beraber olma, heyecan duyma, farklı yaşantılar elde etme gibi pek çok amaçla ev dışında veya ev içinde, açık veya kapalı alanlarda ya da pasif-aktif şekillerde kent içinde veya kırsal alanlarda etkinliklere katılmalarının boş zaman geçirme olarak değerlendirildiğini ve bu boş zaman etkinliklerine de rekreasyon denir (2008: 52).

İnsanoğlunun ihtiyaçlarından olan boş vakit geçirme ve eğlenmeye dayalı aktivitelerinin kavramsallaştırıldığı anlaşılmaktadır. Özer Ozankaya ise rekreasyonun “bireylerin ya da toplumsal kümelerin boş zamanlarında gönüllü olarak yaptıkları dinlendirici ve eğlendirici etkinlikler” anlamına geldiğini belirtir (1980: 27). Rekreasyon alanının oyun kültürünü de içerisinde barındıran ve son yüzyılın bilimsel ayrışmalarının bir diğer örneği olarak disiplinler arası bakış açılarıyla da ilişkili olarak ortaya çıktığı açıktır. Bu ilişkisellik *Rekreasyon Terapi* alanıyla örneklendirilebilir. Özkan Tütüncü, rekreasyon terapisinin özünü “hastalık ya da yetersizlik durumunda olan bireylere, boş zamanlarında tedaviye destek amaçlı uygulanan rehabilitasyon amaçlı esenlik ve rekreasyon hizmetlerinin oluşturulduğunu” ifade eder (2012: 250). Rekreasyon terapi, oyun terapisinden yetişkinlerin de terapi edilmesi yönünden ayrılmakta veya kapsamaktadır. Tütüncü, rekreasyon terapistlerinin “zihinsel, bedensel engeli ve/veya her türlü kısıtı olan bireylere, kısıtları kaldırmak, belirli gelişmeleri sağlamak, hayatlarını mümkün olduğunca kendi başlarına sürdürmeye yetebilmelerini sağlamak amacı ile hareket, oyun, istirahat ve dinlenme bazlı uygulamaları gerçekleştirdiğini” aktarır (2012: 250). Rekreasyonun bir bilim dalı olarak terapi, sağlık, psikoloji, sosyoloji ve gelişim disiplinlerini de kapsaması hem oyun kültürünün kendi içinde bütüncül olduğu hem de disiplinler arası çalışmalarla oluşturulan kavramsal yaklaşımlarla bağlantısallık oluşturduğunu ortaya çıkarmaktadır. Nitekim rekreasyon alanında oyunun birkaç işlevinin bir arada yer almasının ve disiplinler arası bağlantısallıkla sürdürülmesinin yanı sıra ayrıca oyuna dair yaklaşımlarını da *rekreatif oyunlar* temelinde ayrıştırdığı görülmektedir.

Rekreatif oyunlar, Gümüşgül ve Aydoğan tarafından “bireylerin serbest zamanlarında, isteyerek ve gönüllü olarak, kâr amacı gütmeyen, kendilerini hoşnut edip eğlenecekleri, hareket

ve fiziksel aktivite içerebilen, açık veya kapalı alanlarda oynanabilen oyunlar” olarak tanımlanmaktadır (2020: 16). Öte yandan rekreatif oyunlar, kendi içerisinde geleneksel oyunlar olarak da ayrılmıştır. *Rekreatif geleneksel oyunlar*, Gümüşgöl ve Aydoğan tarafından “ev içerisindeki boş zamanlar için tavsiye edilebilecek etkinliklerden olup ebeveynlere eskiyi anımsatacak çocuklara ise kendi kültürlerindeki oyunları oynama fırsatı sunabilecek aynı zamanda içinde barındırdığı fiziksel aktiviteyle sağlıklı kalmayı destekleyeceği düşünülmektedir” şeklinde açıklanır (2020: 16). Oyun kültürünün son yüzyılın disiplinler arası yaklaşımlarında gelişim ve eğitimi, sağlık ve ekonomiyi, sosyal ve kültürel faaliyetleri, psikolojik ve sosyolojik yaklaşımları vb. alanları kapsayacak şekilde yeni bilim dalları oluşturması ve bu yaklaşımların alt başlıklarında derinleşildiğinde geleneksel oyunları da içermesiyle oyunun kavramsal ve tanımsal yaklaşımlarını değiştirirken işlevsel özelliklerini de disiplinler arası yaklaşımlarla ayırıştırarak sürdüreceği bir yapıya büründüğü görülmektedir. Bu anlamda oyunun tanımı ve tanımlanması noktasında rekreasyonun ve rekreatif oyunların işlevsel ilişkisini geçmişten bugüne değin sürdürdüğü düşünülmektedir. Huizinga, oyunu, işlevleri ve kazanımları ile; “özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyet” şeklinde tanımlamaktadır (2017: 50). Bu tanımlamanın rekreatif oyunlar ve rekreatif geleneksel oyunlar tanımlarıyla benzerliği, oyunun boş zaman geçirme ve eğlenme işlevlerinin gönüllü olarak sürdürülmesiyle bağlantılıdır. Aynı zamanda Huizinga, oyunun insanın ihtiyacı olduğundan bilinçli ve kurallı olmasına rağmen irade ile kabul edilen eylemler bütünü olduğunu ifade etmiştir. Fink’e göre ise “oyun oynama, her türlü sıkıntıdan muaf olan boş zamanda gerçekleşen faaliyettir” (2015: 104-105). Boş zaman ve eğlenme işlevleri, Roger Caillois tarafından da oyun tanımı içerisinde yer almaktadır: “Oyun serbestçe kabul edilmiş fakat bağlayıcı olan kurallara göre belli bir alan ve zaman süreci içinde sürdürülen, gerilim ve eğlence duygularını içeren, gerçek hayattan farklı olduğu bilinci ile yapılan gönüllü hareket ya da faaliyettir” (2001: 177). Huizinga’nın da değindiği gibi Caillois oyunu, özgürlük ve gönüllülük temelinde tanımlamıştır. David Elkind ise oyunun; “öğrenme, merak, imgelem ve düş kurma için çocukların doğuştan getirdikleri yatkınlık, dünyaya uyum sağlamamızı ve yeni öğrenme yaşantıları yaratmamızı sağlayan gereksinimler” olarak tanımlamıştır (2011: 9, 17). Oyun kavramının anlamlandırılması ve multidisipliner tanımlarının konuyla ilgilenen farklı araştırmacılar tarafından yapılması, oyunun işlev, nitelik, nicelik vb. alanlarda farklı bilimsel çalışmaları oluşturmasıyla birlikte birbirini içeren disiplinler arası çalışmaların da yapılmasını sağladığı söylenebilir. Doğrudan oyun tanımı vermek yerine oyun

oynamak tanımını öne çıkaran Bernard Suits, oyun oynamak fiilini; “belli bir duruma (prelusorik amaca), yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin (lusorik olanların) kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı (kurucu kurallar) ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği (lusovrik tavır) bir uğraştır” şeklinde tanımlar (2012: 56). Görüldüğü üzere Suits’in tanımı konuyla ilgili en özgün yaklaşımlardan birini oluşturmaktadır. Zira Suits’e göre oyun oynamak, bir hedefe ulaşmak için yetersiz araç ve yöntemlerin bile isteğe göre seçildiği gönüllü bir faaliyettir. Örneğin, koşu yarışında kişi kestirmeden bitiş yerine gitmek yerine (ki akla uygun olan budur) oyun kurallarının izin verdiği şekilde kurallara uymayı tercih etmektir. Suits’in, *Çekirge: Oyun Yaşam Ütopya* adlı kitabında ana karakter, Ezop masalında çalışmadığı için cezalandırılmaya mahkûm olan *Çekirgedir*. Suits, bu kitapta *Çekirge*’yi “en yaşanmaya değer yaşam biçiminin örneği ve açık sözlü savunucusu” şeklinde tanımlamaktadır. “Çekirge, hayatı anlaşılır kılan şeyin oyun oynamak olduğunu ifade etmektedir. Hatta ona göre oyun oynamak, varoluş idealinin tamamıdır” (2012: 9, 212). Dolayısıyla rekreatif oyunlar ve hatta rekreatif geleneksel oyunlar insanoğlunun oynamayı tercih etmesi ve gönüllü bir faaliyet olarak sürdürmesi düşüncesi temel alındığında oyunun işlevlerinin bir bilim dalı olarak yer edinmesini ve çeşitli yaklaşımlarla sürdürülmesini sağlamıştır denilebilir.

İnsanoğlunun oyunlaştırdığı masal, sinema, tiyatro, iş, aile, eğitim, sağlık, ekonomi, siyaset, gıda, giyim vb. yaşam alanlarında oyun oynayarak ve oyunda kalarak yaşamın anlamlandırıldığı, bu anlamlandırmanın ilksel örneklerle tanımlandığı ve mitik yaşam düşüncesinin bir yansıması olarak günümüzde de tezahür ettiği anlaşılmaktadır. Oyunu, hayatın doğal bir parçası olarak değerlendiren Çoban ve Nacar, “belli bir alanda belirli bir zaman zarfı içinde yapılan, çocuğun yaratıcılığını ortaya çıkaran, beceri kazandıran ve aynı zamanda eğlendiren bir çeşit yarışma” olarak tanımlamaktadır (2006: 17). Serpil Aygün Cengiz, oyun hakkında bu kadar çok görüş bulunmasına rağmen hala kavramın doyurucu bir tanımının olmadığını belirtmekte ve bunun nedeninin, “oyunun insan tarafından sürekli yeniden üretilmesi ve bu süreçte oyunun sürekli yenilenmesi” olduğunu ifade etmektedir (1996: 7). Oyun kültürünün kavramsal yaklaşımlarla çeşitlilik göstermesi ve mitik düşüncenin iz düşümleri olan disiplinler arası bakış açılarıyla yeniden yinelenerek yapılandırılmasına dair örnekler bağlantısal bütünsellik yaklaşımıyla ele alınmıştır. Nihayetinde oyunun oynanan bir araç olmaktan ve insanın da oynatılan bir nesneye dönüşümünden çok yaşamın amacı olduğu düşüncesi geçmişte oyunun anlamlandırılması ve adlandırılmasından disiplinler arası bakış açılarıyla tanımlanmasına değin ortak bir yaklaşımla ancak farklı bilim dalları altında süreklilik

gösteren bir ihtiyaç ve gereklilik olduğu yönünde ilişkilendirilerek açıklanmıştır. Bu doğrultuda oyunun oyunsallık bakış açısıyla hem oyun hem de oynayan yönünden incelendiğinde “yaşam oyunu” veya “oyun yaşamı” şeklinde ifade edilecek kadar kapsamlı olduğu ve oyun bilimini içeren bağlantısallıklar oluşturduğu anlaşılmaktadır.

Oyunun tanım ve tanımlamalarının tarihsel süreçte disiplinler arası bakış açılarıyla işlevsel ve niteliksel anlamda ayrıştırılan ancak ilksel anlamını her kavram ve tanımlama içerisinde koruyan bütüncül bir olgu olduğu aktarılmaya çalışılmıştır. Nihayetinde oyunun canlılar için olmazsa olmaz yaşamsal bir eylemler bütünü olduğu ve doğrudan veya dolaylı olarak sürekli oyun içinde oyun oynandığı tespit edilmiştir. Günümüz yaşamının oyunlaştırılmasıyla ve insanoğlunun oyunsal bir ruh haliyle eğitsel veya ruhsal olarak oyunu öncelediği ve temel aldığı görülmektedir. Bütün oyun kavramlarının ve oyunlaştırılan yaşam pratiklerinin en nihayetinde oynayan insanın eseri olduğu ve bu vasfın da tanrısal bir düşünceden ortaya çıktığı ifade edilmiştir. Eliade, “dünya gerçekten de kutsaldır; ama paradoksal olarak kişi tanrısal bir oyun olduğunu keşfedene dek dünyanın kutsallığını göremez” der (2017: 273). Bu düşüncenin günümüzde yaygın olarak kullanılan “hayat bir oyun” ifadesiyle de örtüştüğü düşünülebilir. Tarihöncesi kavramsal yaklaşımlara bakıldığında oyunla ilgili ilk tanımlama Yunan filozofu Herakleitos’un (M.Ö. 535- M.Ö. 475) oyuna dair düşüncelerinin de yer aldığı fragmanlardaki ifadesi Heidegger tarafından şu şekilde çevrilmiştir: “Varlığın kaderi/takdiri (aion), oynayan bir çocuktur” (1991: 113; 169’dan akt. Dursun, 2019: 23). Miller ise bu düşüncüyü; “zaman (aion), bir oyun tahtasındaki taşları hareket ettiren oynayan bir çocuktur. Krallık, çocuğa aittir” şeklinde çevirmiştir (1970’ten akt. Dursun, 2019: 22). Yaşama doğmak ve yaşamdan kopmak, insanoğlunun eline verilmiş ve elinden alınmış bir oyuncak olarak görülürken insanoğlunun da bu oyuncaklardan ya da nesnelerden biri olarak yaşadığı düşüncesi, oyun olgusuna yaklaşımı bütünsel bir izlenimde sürdüren mitik bir öykülemenin sürekliliği ve eseri olarak görülmelidir. Fink, Platon’un *Yaşlılık* yazısında, tanrıların insanlar üzerindeki bu egemenliğinin oyun olarak yorumlandığını, oyuncaklarla düşüp kalkma olarak ifade edildiğini belirtir (2015: 104-105). Oyunun Yunan felsefesinde inanç temelinde Tanrı düşüncesiyle ilişkilendirilen bir olgu olduğu anlaşılmaktadır. Aynı zamanda Fink, “oyun metaforu tanrısal varlığı her şeyden önce kesinlikli üstünlüğü içinde ırılar” der (2015: 177). Türk kültüründe de aynı düşüncenin var olduğu, şaman anlamına gelen bir diğer sözcük olan kamların tanrıyla iletişime geçen “sihirbaz, hekim ve ruhgüderler oldukları, rahip, mistik ve ozan” olarak görüldükleri düşüncesiyle örtüşmektedir (Eliade, 1999: 22). Dolayısıyla oyun, canlıların oyunsallığının asıl nedeni olarak görülmüş ve var olmanın

kaynağı ile bağlantı kurmakta kullanılan bir araç olarak hem oynayana hem de oynanılana atfedilmiştir.

Kavramların iç içeliği, bütüncüllüğü ve bağlantısallığı insanoğlunun anlamlandırma dünyasının ilk izdüşümlerini yansıtan bir gerçekliği ortaya çıkarmaktadır. Huizinga, “ilkel insan mitosun yardımıyla dünyevi olguları açıklamaya çalışmakta ve insani şeylerin temelini tanrısalda aradığını, mitosun gerçek görüntüsü verdiği değişken fantezilerin her birinde, ciddiyet ile şakacılığın sınırlarında yer alan yaratıcı bir zihin olduğunu” söyler (2017: 21). Bu bağlamda mitik düşünce yapısı temel alındığında insanoğlunun yaşamsal ihtiyaçlarından olan oynama güdüsünü, evrenselliği ortaya çıkaran unsurlardan biri olarak kabul etmek gerekmektedir. Eliade, bilimi benimseyen modernler eğer hâlâ mitten bahsedebiliyorlarsa, bu durum mitin bilimle uzlaştığının yeterli kanıtıdır (Eliade’den akt. Segal, 2012: 78) diyerek yukarıdaki bağlantısallık kurulan bilim alanlarını özetleyen bir düşünce olarak görülebilecekken Armstrong ise miti, imanın akıl çağına geldiğinde bir kenara bırakabileceği bir şey, gelişmemiş bir düşünce şekli olarak görmenin yanlış olduğunu (2014: 12) vurgulayarak mit ile bilim arasında ters orantılı bir ilişkinin olmadığına dikkat çekmektedir (Aslan, 2019: 26). Dolayısıyla oynayan insanın mitik düşünce yapısından yansıyan eylemler, geçmişle günümüz arasındaki bağlantısallığın ilksel örnekleri olmakla birlikte yinelenerek farklı yaklaşımlar içerisinde yeniden üretilse de ilksel örnekleriyle bütüncül ve bağlantısal bir izlenimde döngüsel olarak sürdürülmektedir.

Oyun kültürüne kavramsal yaklaşımlar ve disiplinler arası bağlantısallık açısından verilebilecek örnekler geçmişten günümüze ve günümüz bilim alanları içerisinde çeşitlilik gösterebilir. Olimpiyat oyunları, e-spor, oyun felsefesi, oyun okuryazarlığı, sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik, Metaverse vb. birbirinden farklı gibi görünen ancak bağlantısal bütünsellikle incelendiğinde iç içe olduğu anlaşılabilecek olan birçok disiplin, yukarıda örneklendirilen alanlara benzer şekilde yorumlanmaya açıktır. Oyun kavramının kavramsal yaklaşımlar ve disiplinler arası bağlantısallıklar yönünden birbirini içeren ve kapsayan ve hatta birbiri yerine kullanılan anlamlar ve adlandırmalar olarak görülebileceği açıktır. Oyun terapisinin terapi oyunu, eğitsel oyunun oyunsal eğitimi vb. birbirini yansıtarak aynalayan kavramlar olarak da iç içe oyun kurgusu oluşturabileceği anlaşılmaktadır. Nitekim oyun kavramına yer verilen her alanda ve dahası yaşamın oyun olarak kabul edildiği bir olguda bütün edimler hem oyun hem de oyunu içeren kurgular olarak sürdürülmektedir. Öte yandan oyun bilimi ve oyun kültürü temelinde yukarıda örneklendirilen kavramlar, disiplinler ve oyun çalışmalarının geleneksel oyun kavramına doğrudan yer verecek şekilde bir bilimsel bakış açısı

veya bilim anlayışı oluşturmak uzak olduğu da açıktır. Bu bağlamda “geleneksel oyun” ifadesinin oyun bilimi veya kültürü içerisinde bilimsel bir anlayış olarak görülmesinin önemi ve gerekliliği üzerinde de ayrıca durulması gerekmektedir.

2.2. Oyun Kültüründe Geleneksel Oyun Kavramı

Oyun sözcüğünün tanımlamaları, kavramsal yaklaşımlarla sürdürülürken oynayan insanın da oyuncak olduğu günümüz oyun kültürü içerisinde geleneğin izlerinin her bir yaklaşımda var olduğu ve insanoğlunun yaşam dönemlerinin tamamına temas eden bir yapıda yinelandığını söylemek mümkündür. Oyunu üretenlerin, türetenlerin ve oynayanların gelişim, eğitim, sağlık, psikoloji, sosyoloji, dijital, reklam, endüstri, pazarlama vb. alanlarda tür, işlev ve niteliklerinin değişimi, oyun kültürünün genelinde yaşsız ve cinsiyetsiz bir zeminde sürdürülmektedir. Bu bağlamda Campbell’in insanoğlunun var oluşuyla ilgili öz ve giyilen kıyafetlere dair yaptığı ayırım önemlidir:

Her insan içinde herkesi taşır; bu yüzden içerde aranıp bulunabilir. Cinsiyet, yaş ve meslek ayrımları kişiliğimizin özü değil, sadece dünya sahnesinde bir süre giydiğimiz kostümlerdir. İçteki insan imgesi süslemelerle karıştırılmamalıdır. Kendimizi Amerikalılar, yirminci yüzyılın çocukları, Batıklar, uygar Hristiyanlar olarak düşünürüz. Erdemli ya da günahkarız. Yine de bu türden adlandırmalar insan olmanın ne demek olduğunu anlatmaz, yalnızca coğrafyaya, doğum tarihine ve gelire ilişkin rastlantıları belirtir. Bizim özümüz nedir? Varlığımızın temel karakteri nedir? (2013: 419).

Campbell, insan olmanın önemi ve özellikleri noktasında belirli nitelik veya niceliklerle oluşturulan adlandırmaların insan olmak için yeterli olmadığı ve varlığımızın temel karakterinin ne olduğunun asıl sorulması gereken şey olduğu üzerinde durmuştur. Bu noktada insana, alana veya coğrafyaya özgü adlandırmaların aslolanı ortaya çıkarmakta yalnızca bir yardımcı olduğu da ortadadır. Kavramsal yaklaşımların ve bilimsel çalışmaların disiplinler arası alanda oyun kültürüne bakışı şekillendirmesi de halk bilimi alanında oyun kültürünün nasıl çalışıldığı ve kavramsallaştırdığı noktasında incelenmesini gerekli kılmaktadır. Bu sebeple halk bilimi bakış açısıyla oluşturulan bu çalışmada, geleneksel oyun kavramının disiplinler arası çalışmalar ve kavramsal yaklaşımlar açısından ayrıca bir başlık altında incelenmesinin uygun olacağı düşünülmüştür.

Halk biliminin bir alanı olarak incelenen çocuk folkloru, çocuk oyunlarının yanı sıra masalları, bilmeceleri, tekerlemeleri vb. birçok halk bilgisi ürününü de kapsamaktadır. Çocuk

folkloru temelinde oyunların incelenmesine ilişkin çalışmalar, oyunun çocuğa özgü bir olgu olduğuna dair tanımlar, sınıflandırmalar ve sınırlılıklardan oluşmaktadır. Dolayısıyla halk bilgisi ürünlerinin incelenmesine dair çalışmalarda çocuk folklorunun yanı sıra ‘çocuk oyunları’ ifadesinin yer aldığı adlandırmalar da yaygınlık kazanmaktadır. Masal veya oyun sınıflandırmaları da çocuk folkloru temelinde ‘çocuk masalları veya çocuk oyunları’ vb. alt başlıklarla çalışmalara dahil edilmiştir. Ancak oyun kültürü Türk halk bilimi çalışmalarında ‘çocuk oyunları’ adlandırmasıyla geleneksel oyunu da içeren bir üst başlık olarak kabul edilmesinin de yolunu açmıştır.

Oyunun halk bilgisi ürünü olarak incelenmesi, üst başlık olarak oyun kültürü ifadesinin kullanılmasında genel bir kabul olarak görülmektedir. Aynı zamanda halk bilgisi ürünlerinde oyun çalışmalarının çocuk folkloru, çocuk oyunları, köy seyirlik oyunları, orta oyunu, karagöz oyunu, köy odaları oyunları, köy temsilleri, Anadolu çocuk oyunları, çocuk-geç-yetişkin-yaşlı oyunları, dramatik oyunlar ve en nihayetinde de geleneksel çocuk oyunları vb. adlandırmaların yer aldığı ve sınıflandırmaların bu başlıklar temelinde oluşturulduğu bilinmektedir. Fedakâr ve Şarman Korkutan’ın *Seferihisar Geleneksel Çocuk Oyunlarının Yapısal Analizi* adlı çalışmasında, çalışmanın adlandırılmasında tercih edilen kavramın oluşmasındaki alt yapı şöyle açıklanmaktadır: “Çocuk oyunları terimi, esasen çocuklar tarafından oynanan ve kısmen de yetişkinlerin de katılabileceği oyunları ifade etmek için kullanılmıştır” (2016: 367). Geleneksel çocuk oyunları ifadesinin yapılan çalışmanın kapsamı ve elde edilen verilere göre oluşturulduğu açıktır. Bu bağlamda halk bilimi alanında yapılan oyun çalışmalarının yaygın olarak çocuk folkloru temelinde yürütülmesiyle oyunun çocuklukla ilişkilendirildiği de anlaşılmaktadır. Halk bilgisi ürünlerinin aktarım ve uygulama alanlarında çocuklar için veya çocuklara özgü unsurları da barındırmasına rağmen mit, masal, destan vb. türlerin yanı sıra köy seyirlik, orta oyunu, karagöz oyunu vb. adlandırmalarla sınıflandırıldığı bilinmektedir. Nitekim günümüzde karagöz oyunu, yetişkinlerden ziyade çocuklara aktarılan bir kültürel miras unsuru olarak yaygınlık kazanmıştır. Diğer taraftan mitolojinin ‘çocuklar için’ ifadesiyle eğitim olarak sunulduğu atölyeler de yaygınlık kazanmaktadır. Öte yandan ‘geleneksel çocuk oyunları’ veya ‘çocuk oyunları’ ifadeleri; topaç, ip atlama, halat çekme vb. oyunları kapsayan bir adlandırma olarak görülmekte ve bu adlandırmalara sokak oyunları, unutulmaya yüz tutmuş oyunlar, eski oyunlar, antik oyunlar vb. adlandırmalar da eklenmektedir. Nitekim halk bilgisi ürünlerinin sınıflandırılmasına dair çalışmalarda ‘çocuk’ ifadesinin sınıflama adlandırmalarından öte tür adlandırması olarak yer alması, oyun kültürü temelinde sürdürülmektedir. Oyun kültürünün üst başlık olarak kabul edilmesi, oyunun yaşamın bütün alanlarını kapsayan kavramsal yaklaşımlar

ve disiplinler arası çalışmalarla birlikte temelde insanoğlunun ilksel üretimi olan mitik öykülemeleri yinelediğine dair düşüncenin ortaya konulması için yeterli görülmüştür. Bu noktada oyun kültürünün ‘geleneksel oyun’ adlandırmasıyla tezin başlığı olarak kullanılmasına dair görüşlerin açıklanması ve tercih edilen adlandırmanın bilimsel yaklaşımlar açısından öneminin ortaya konulması gerekmektedir. Dolayısıyla oyun kültürünün halk bilimi disiplininde ‘çocuk’ kavramıyla ifade edilmesinin alt metinleri, bu alanda yapılan çalışmalarda ayrıntılı olarak incelenmiş bir konu olmadığından ve çalışmanın başlığında yer verilen ifadenin kapsamının açıklanması gerektiğinden kültür, gelenek, oyun ve çocuk ilişkiseliliğinin ayrıca ele alınması gerektiği düşünülmektedir.

Huizinga’nın ‘oyunun kültürden önce var olduğu’ vurgusunu; Boellstorff’ın ‘kültürlerin oynaması’ ifadesiyle ilişkili olarak ‘oyun kültürü’ veya ‘kültür oyunu’ olarak ikili bir bakışla değerlendirmek gerekmektedir. Nitekim oyunun kültürden önce var olduğu varsayımı dikkate alındığında ‘çocuk oyunları’ ifadesiyle oyunun nitelikleri arasında olan yaş dönemini belirtecek şeklinde bir adlandırmanın çalışmanın kapsamını daraltacağı düşünülmektedir. Bu sebeple ‘geleneksel oyun’ ifadesinin bu tezin başlığında ve içeriğinde yer almasının özellikle oyun kültürü içerisinde halk bilimsel bir bakış açısını oyun kültürü temelinde adlandırmanın gerekli olduğunu yinelemek gerekmektedir. Dolayısıyla oyun kültürünün ‘çocuk’ kavramıyla veya ‘çocuk oyunları’ ifadesiyle adlandırılmasının tez kapsamında yeterli görülmediği: çocukluğun tarihi, gelenek kavramının anlamı ve kapsamı, bilimsel yaklaşımlarda çocukluk kavramının oluşumu, araştırmacılarla uygulayıcıların oyuna bakışı ve en nihayetinde tezin ‘oyun’ kavramını ‘yaşam oyunu’ olarak yaş ve cinsiyet gözetmeksizin kapsamlı bir bakış açısıyla sunmasına dair konular ayrıntılı olarak tartışılacak ve oyunun kültür temelinde alt başlık olarak yalnızca ‘geleneksel’ ifadesiyle yer almasının gerekliliği üzerinde durulacaktır. Bu nedenle öncelikle çocuk ve çocukluk tarihinin bilimsel bir alan hâline gelmesinin tarihsel süreç bakımından ortaya konulması gerekmektedir.

Çocukluğun tarihi, Avrupa’nın tarım toplumundan sanayi toplumuna evrilen ekonomik gelişmelerinin iş gücü ve nüfus oranlarını etkilemesi ve bilim insanlarının çocuklara eğitim odaklı yaklaşımlar geliştirmesiyle kavramsallaşmıştır. 17. yüzyılda çocuğun dini temellerle günahkâr doğan bir canlı olarak kabul edilmesi, özellikle Avrupa’da çocukluk üzerine yapılan çalışmalarda sıklıkla yer bulmaktadır. Peter N. Stearns, “on yedinci yüzyılın sonlarında John Locke’un çocukların ilk günah nedeniyle yozlaşmaktan çok uzak olmasıyla birlikte aslında boş sayfalar olduğunu ve dikkatli bir eğitimle gelişmeye muktedir olduklarına” dair yaklaşımını vurgular (2006: 52). Stearns, çocuklara eğitim verilerek yetiştirilmesine dair düşüncelerin,

Jean-Jacques Rousseau tarafından “çocukların bireyselliğine, çocuğa değer veren yetiştirme sistemlerine, yaratıcı kıvılcımı besleyecek eğitim sistemlerine daha tutkulu bir bağlılık” gerekmektedir şeklinde desteklendiğini belirtir (2006: 52). Stearns, *Dünya Tarihinde Çocukluk* adlı çalışmasında “çocukluğun yeniden tanımlanması” (2006: 59) ifadesini kullanarak bilimsel olarak 17. yüzyılda başlayan ve çocukların eğitim odaklı yetiştirilmesine dair sürecin 18. ve 19. yüzyıllarda bilim dallarının çocukluğa dair çalışmalar yürütülmesiyle sürdürüldüğünü aktararak çocukluğun tarihi gelişimini üç bölüme ayırmıştır:

Tarım toplumunda çocukluk ve modern çocukluk olarak ikiye ayrılmış olan çocukluk dönemi, ilk kez Batı’da 18. ve 19. yüzyıllarda ortaya çıkmaya başlayan modern çocukluk olarak değerlendirilmektedir. Modern çocukluğun birbiriyle ilişkili üç temel ögeyi içerdiğini ve bunlardan en temel olanının da çocukluğun işten okula dönüştürülmesini içerdiğini belirtir. İkinci neden, aile nüfusunun ekonomik olarak eğitimi sağlayacak şekilde düzenlenmesi ve üçüncü neden olarak da çocuk ölümlerinin modern yaşam düzeyinde tarımsal düzene göre azalmış olması olarak açıklanmaktadır. Yirminci yüzyıla gelindiğinde, önce Batı’da, daha sonra ise daha geniş anlamda, bilişsel beceriler de dahil olmak üzere yaşa göre sıralanan gelişim kalıpları hakkında çok sayıda uzmanlık geliştirildiğini belirtmektedir (2006: 54-56).

Sanayileşmeyle birlikte çocukların yaptığı işlerin makineler tarafından yürütülmeye başlanmasıyla birlikte çocuk eğitiminde okullara ihtiyaç duyulması ve yaş seviyelerine göre sınıfların oluşturulması, çocukluğun yeniden tanımlanmasında somut adımlar olarak görülmektedir. Stearns, çocukluğa dair çalışmaların “eğitim arzusuyla bağlantılı olarak çocuklara yönelik alışverişlere yeni bir ilginin geliştiği; ilk kez çocuklara özel olarak yazılan kitapların ortaya çıktığı ve moral verici eğlenceler adına yapılandırılmamış oyunlara müdahale etme yönünde artan bir dürtü olduğunu da eklemektedir (2006: 58). Çocukluğun bir bilim alanı olarak eğitimle ilişkilendirildiği ve eğitim süreçlerinin çocukların yaşlarına göre ayrıntılandırıldığı kavramsal yaklaşımların, çocukluğun tanımlanmasıyla başlayan bir süreç olarak görülmektedir. Dünya tarihinde çocukluk, 17. yüzyılda bilimsel çalışmaların çocuğa özgü eğitim ve kültür alanlarında başlamasıyla kavramsal adlandırmalarını da oluşturmuştur. Oyunların çocuklar için veya çocuklara özgü olduğuna dair bilimsel yaklaşımların da bu süreçte geliştiği ve ayrıntılandırıldığı düşünüldüğünde oyunun yaş dönemlerine özgü sınıflamalarla adlandırılması da oyunun var olduğuna dair bilimsel çalışmalardan daha sonra başlayan yaklaşımlardır. Bu sebeple oyun, çocukluktan ve hatta kültürden önce var olmasıyla oyun

kültürü içerisinde bir alt başlık olarak yaşa bağlı nitelendirmeler kapsamında değerlendirilebilir. Çocukluk tarihi ise bilimsel yaklaşımların ötesinde insanoğlunun var olduğunun kanıtlandığı dönemlerden bu yana bir yaşam dönemi olarak kabul edilmektedir. Nitekim oyunun geleneksel olduğuna dair yaklaşımlar da çocukluk tarihinden öncedir. Bu sebeple oyunun gelenekselliği, gelenek kavramının açıklanması noktasında sürdürülmelidir.

Kavramsal ve bilimsel yaklaşımlara dair oyun çalışmalarında oyun kültürünün yansıtılma biçimi, oyunun hatta oynayanın araçsallaşması noktasında birleştiğinden geleneksel oyunların kültürü aktaran ve yaşatan, dahası kültürü var eden olarak tanımlanması, oyunun bu düzlemde adlandırılmasına dair bakış açılarının bütüncül olarak değerlendirilmediğini ortaya çıkarmaktadır. Koca, “bir şeyin gelenek dairesi içerisine alınması için içeriği ve yapısı ne olursa olsun kuşaktan kuşağa aktarılan ve tekrar eden bir yapıya sahip olmasının yeterli olacağını” belirtir (2010: 34). Yapılan karşılaştırmalı ve bağlantısal incelemeler sonucunda günümüzde kültürel aktarımın göz ardı edilmesinin yanı sıra doğrudan aktarımın da çok yönlü hale geldiği açıktır. Shils, bir geleneğin gelenek hâlini alabilmesi için en az üç kuşak -bunların uzun veya kısa olmasının önemi bulunmaksızın- sürmesi gerektiğini” belirtir (2003: 113). Kültürel aktarım, akran aktarımı, nesilden nesle aktarım, kuşaklararası aktarım vb. geleneğin aktarımına dair söz öbeklerine günümüzde bir de tersine kültür aktarımının dahil olması, aktarımın yalnızca doğrusal bir çizgide yetişkinlerden çocuklara yapılmadığının veya geleneğin çocuklara yönelik bir aktarım biçimi olmadığının göstergesidir. Kubilay Aktulum, geçmişten gelen her şey gelenek değildir, geleneksel olan kültür düzleminde aktarılan ve aktarmanın özel bir biçimini oluşturan şeydir der. Bu sebeple de onu belirleyen yalnızca aktarılır olması değil, aynı zamanda ‘aktarma biçimi’ olduğunu vurgular (2022: 17). Aktarma biçimi, öncelikle aktaranlar ve aktarılanlar yönünden belirlenebilen bir seçim olması sebebiyle aktarımı kapsayan biçimi yani geleneğin öne çıkarılması gerekmektedir. Aktarım çok yönlü bir olgu iken geleneğin tek yönlü veya yaşa bağlı yaşatılıyor olduğu düşüncesi doğru değildir. Gelenek, Gusfield’in tanımıyla da şöyle ifade edilmektedir:

Gelenek, bir yerde sabit olarak bulunan bir şey değildir. Gelenek belli tarihî şartlarda mevcut beklentilere ve ihtiyaçlara göre değişikliğe uğrar, şekillendirilir. İnsanlar, geçmişin gelenek hâlini almış çeşitli yönlerine atıfta bulunmak suretiyle, şimdiki zamanda işledikleri çeşitli fiiller için bir meşruiyet temeli ararlar. Gelenek, bu şekilde bir ideoloji hâlini alır; bir eylem planında hedef belirlemekte ya da meşruiyet temeli oluşturmakta kullanılır.

Bir politika olarak gelenek, deęiřime karřı bir tepki olmaktan ıkar, kendisi analize konu olabilecek bir hareket hâline gelir (2004: 66).

Geleneęin ‘tarihî şartlarda mevcut beklentiler ve ihtiyalara gre deęiřiklięe uğraması’ gnmz oyun kltrnn kavramsal yaklařımlarının gelenek temelinde dnřtğnn gstergesi olarak tekrar vurgulanmalıdır. Evrim ler znel de Gusfield’in geleneęin deęiřim ve dnřmne dair aktardıklarına vurgu yaparak “geleneęi deęiřime karřı bir tepki olmaktan kartarak bir meřruiyet temeline oturtanın ideolojik bakıřa yaptığı vurgu” olduęunu ifade eder (2010: 11). Oyun kltrnn yařsız, zamansız ve mekânsız yeni dnyası, toplumun oyun kltrn modern ncesi “gelenek” ve modern sonrası “dijital” olarak ikiye ayıran tartıřmalarını ortaya ıkarmıřtır. Geleneksel oyunlar, modern kavramı ve bu kavramın iini dolduran dijital oyun kltryle “ocuk, sokak, gemiř, eski ve unutulmuř, nostaljik, antik” ifadeleriyle birlikte kullanılır hale gelmiřtir. Dięer taraftan oyun, geleneęi ierecek řekilde “geleneksel ocuk oyunları” ifadesiyle oyun kltr ierisinde yer edinmiř veya oyun alıřmaları bu ynde yaygınlık kazanmıřtır. Ancak Koca, geleneęin kullanımına dair řu ifadelere yer verir:

Kltrel unsurların deęiřimi noktasında gelenek koruyucu bir rol stlenmekte ve halka mal olmuř (anonim) deęerlerin devamını saęlamaktadır. Bylelikle kltrel deęerleri koruyarak bir kuřaktan teki kuřaęa aktarılmasını saęlamaktadır. Bu aktarım sırasında gelenek ierisinde yer alan ve zamana uymayan deęer yargıları yavař da olsa deęiřtirilmektedir. Gnlk hayatta gelenek kavramı ile sıka karřılařırız. Daha ok aile, devlet, sosyal iřler, din, sanat, edebiyat ve bilim alanlarında dile getirilmektedir (2012: 33).

Bu noktada, bir st bařlıkta yer verilen oyun kltr ierisinde incelenmiř disiplinler arası alıřmaların ve kavramsal yaklařımların oyunun belirli nitelikler ve iřlevlerle doęrudan veya dolaylı olarak ayrıřtırılmasına raęmen mitik yapısını srdren bir yapıda olduęu gereęi yinelenmelidir. Bu gereklik, mitik yklemelerin izlerine doęrudan ulařılabilir olan ve dięer bilimsel yaklařımlara oyunun da dahil edilmesini saęlayan gelenek kavramına bir meřruiyet kazandırmaktadır. Callios, oyunun sınıflandırılmasına dair yaptığı alıřmasında oyunun bilin ncesi bir oyunsallıkla bařladıęını belirtir:

Payia’nın ilk tezahrlerinin bir adı yoktur ve olamaz, nk bunlar herhangi bir dzenin, ayırt edici sembolizmin veya bir sz daęarcıęının zerklięini belirli bir terimle kutsamasına izin verecek aıka farklılařmıř bir yařamın

parçası değildir. Ancak gelenekler, teknikler ve aletler ortaya çıktığı anda onlarla birlikte ilk oyunlar da ortaya çıkar der ve örnek olarak birdirbir, saklambaç, uçurtma uçurma, teetotum, kayma, kör adam ve oyuncak bebekleri sıralar (2001: 29).

Oyunun oyuncu tarafından bilinçsiz eylemlerle başladığı ve geleneğin aktarımıyla bilinçli bir oyun kültürünü oluşturduğuna dair düşünce, oyunun aktarım yönünden ‘geleneksel’ sözcüğüyle bir arada kullanılmasının uygun olacağını göstermektedir.

Yukarıda verilen bilgiler ışığında oyunların Türk Halk Bilimi ve Halk Edebiyatı alanlarında sıklıkla çocuk oyunları ifadesiyle bir tür olarak adlandırılmasına dair çalışmalar, günümüz oyun kültüründe kapsayıcılığı sınırlandıran bir sınıflama olarak düşünülebilir. Öte yandan geleneksel oyunlar da yukarıda değinildiği gibi çocuk oyunlarının yanı sıra oyun kültürü kapsamında yaygın olmasa da kullanılan ifadelerdendir. Nitekim çocukluk, oyunu kapsayan bir ifade olmaktan çok oyun oynamaya başlanan bir yaşam dönemi olarak kabul edilmelidir. Çünkü oyun, insanoğlunun yaşam boyu oynadığı bir olgu olarak ifade edilmektedir. Ancak geleneksel oyunlar ifadesiyle oyun kültürü temele alındığında günümüzde sıklıkla kullanılan sokak oyunları veya çocuk oyunları ifadelerinin geleneksel kavramıyla bir arada veya gelenekselliği kapsayacak şekilde kullanıldığı da bilinmektedir. Diğer yandan oyun kültürü; çocuk oyunları, yetişkin oyunları, sokak oyunları, bahçe ve park oyunları, açık alan oyunları vb. şekilde alt kategorilerle nitelik, işlev, yapı vb. olarak sınıflandırılmaktadır. Dahası bu başlıklar; oyun araçları, oynama şekilleri, yörelere özgü varyantları, oyuncu veya mekâna bağlılığı vb. kategorilerle de alt başlıklara ayrılmaktadır. Oyunların aktarımı ve sürdürülmesine dair uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla yapılan çalışmalarda aktarımın çocuklara yönelik olduğuna dair genel kanıların oyun çalışmalarını ‘çocuk oyunları, geleneksel çocuk oyunları’ vb. çocuk kavramıyla bir arada adlandırdığı da bilinmektedir. Günümüz oyun kültüründe eğitim, gelişim, sağlık, siyasi veya ekonomik alanlarda oyunun ‘herkes için’ ve ‘evrensel’ olduğu düşüncesi bilimsel çalışmalarda sıklıkla yer alırken yetişkinlerin de doğumla bağlayan oyunsallığını sürdürdüğü yaygın görüşler arasındadır. Bu noktada Callios, “yetişkinlerin rutin bir uğraşının hiçbir şekilde anlamsız bir kalıntısı olmadığı ancak yetişkin etkinliğinin geçerliliğini yitirdikten sonra önünde sonunda sahte bir yetişkin etkinliğinin sürdürüldüğünü” söylemektedir (2001: 63). Aynı zamanda yetişkinlerin de oyun içinde veya dışında sürekli olarak oynadığını ancak “karmaşık, çeşitli ve bazen tehlikeli oyunları oynamaya devam ettiklerini” belirtir (2001: 63). Oyunun herkes tarafından her yaşta oynandığına dair genel

kabul, modern olarak kabul edilen bilimsel yaklaşımlarda tekrarlanmaktadır. Evrim Ulusan Öztürkmen, oyunun çocuk ve yetişkin ayrımı yapılmadan incelenmesi gerektiğini şöyle açıklar:

Çocukluk dönemiyle güçlü bir ilişkisi olan oyunun çocuğu yetişkinliğe geçişte kılavuzluk eden eylemler bütünü olarak görme yönünden bir eğitim aracı olarak ele alınır. Aynı zamanda oyunun yaşamla olan bu girift ilişkisi onun psikoloji, sosyoloji, eğitim gibi bilimsel disiplinlerce ele alınmasını sağlamıştır. Oyun her ne kadar kurgusal yönleriyle ilişkilendirilse de yetişkinlikte de devam eden bir süreçtir. Oyunun tarafları (oyuncuları), eylemleri (stratejiler/kurallar), kazanç (ödül) ve kayıpları (ceza) olan günlük yaşamın gerçek ve ciddi alanından kurgusal bir geçebilen yaratıcılık uzamıyla düşünüldüğünde çocuklar kadar hatta daha yoğun bir şekilde yetişkinlere seslenir (2024: 25).

Oyunun çocuklar ve yetişkinler tarafından oynanmasına dair bilimsel çalışmalar bir yana oyun içeren alanların yetişkinler dünyasında çocuklar dünyasında olduğu kadar net çizgilerle ayrılmadığı da açıktır. Ulusan Öztürkmen, “oyun; kurallar, uzlaşmalar kadar belirsiz ve risk ile ilişkilidir. Spor turnuvaları, şans oyunları, son yılların en yaygın eğlence türlerinden olan sanal oyunlar oyun ihtiyacının insan yaşamının yetişkinlik sürecinde de devam ettiğini” ifade eder (2024: 25). Nitekim çocukların dilinin/iletişiminin oyun olduğuna dair düşüncelerin iletişim oyunu olarak yetişkinlikte de sürdürüldüğü açıktır. Söze dayalı oyun kurgularından iletişimin oyunsal bir kurguda aktarıldığı oyun dışı alanlara değin yetişkinlerin oyunlarının çocukluk döneminden daha uzun bir yaşam dönemine yayıldığını ancak oyun içinden oyun dışına aktarılması sebebiyle oyun olarak görülmediği ve oyunun çocuk ifadesiyle kapsamının sınırlandırıldığı düşünülmektedir.

Oyun kültürünün disiplinler arası alanda kavramsal yaklaşımlar ve bilimsel çalışmalarla adlandırılması ise oyun terapisi, duyuşsal oyun, terapötik oyun, rekreatif oyun, eğitsel oyun, dijital oyun vb. alanlarda çocuğu içeren ancak ‘çocuk’ ifadesine yer verilmeyecek şekilde de oluşturulmaktadır. Nitekim oyun terapisi yaklaşımının ‘çocuk oyun terapisi’ veya ‘oyunla çocuk terapisi’ vb. adlandırmalarla bilimsel bir düzlemde incelenmemesi ve hatta dijital oyun kültüründe çocuklar için dijital oyun ifadelerine sıklıkla yer verilirken ‘dijital çocuk oyunları’ ifadesinin bilimsel yaklaşımlarda adlandırma olarak yer almadığı da bilinmektedir. Bu noktada bilimsel çalışmalarda kavramsal adlandırmaların bilim alanlarında yürütülmesinin geleneği yaşatanlar, aktaranlar ve uygulayanlar yönünden adlandırma noktasında kesin çizgilerle ayrılmadığı da açıktır. Yaklaşımların, oynayanlar tarafından ayırt edilmediği, bilimsel olarak

psikoloji, sosyoloji, antropoloji, halk bilimi, gelişim, eğitim vb. alanlarda yaşam dönemlerine özgü yaşayış modellerinin incelenmesiyle kendi içerisinde sınıflandırıldığı anlaşılmaktadır. Öte yandan gelişim alanında çocuk, ergen, yetişkin veya yaşlı gelişimine dair çalışmaların son yıllarda ‘yaşam boyu gelişim’ olarak incelenmesi de yaşam dönemlerinin belirgin bir yapı içerisine dahil edilmesinin mümkün olamayacağını göstermektedir. Yaşam Boyu Gelişim, insan dönemlerinin 8 başlık altında ayrıştırılarak incelenmesinin yanı sıra yaşa bağlı dönemlerin gelişim temelinde bütünsel bir bakış açısıyla incelenmesinin sağlanmasıdır. Bu sebeple gelişim alanında genel bir yaşam dönemi ele alınarak çatı ifadeyle kapsayıcı bir bakış açısı oluşturulmaktadır. Oyun kültüründe de kapsayıcı bir bakış açısı oluşturulması için öncelikle yaş faktörünün göz ardı edilerek “herkes için oyun” veya “yaşam boyu oyun” düşüncesine eğilmek gerektiği açıktır. Uygulamada bir yetişkinin topa atmasıyla çocuğun topa oynaması iki yaşam dönemini birbirinden ayırmazken gelişim, eğitim, psikoloji veya sosyolojik bakış açılarına göre farklı işlevlerin ön planda olduğu ve oynayanın kazanımları noktasında değişkenlik göstereceği bilinmektedir. Bu doğrultuda oyun kültüründe, oyunu oynayanlarla oyunu yapanlar, oynatanlar veya oyunlaştıranlar arasında bir sınıflama farkı olduğu açıktır. Dolayısıyla oyunun bilimsel yaklaşımlar boyutuyla sınıflanması, oynayanların bu sınıflamayı uyguladığı anlamına da gelmemektedir. Öte yandan oyunların gelenekle aktarımının aktarılan toplumdaki yaş veya kuşak ayrımlarının da ayrıntılandırarak çocukluk, yetişkinlik veya yaşlılık ve hatta orta yaşlılık, ileri yaşlılık gibi ayrıştırılmasının ötesinde milenyum kuşağı, alfa kuşağı, beta kuşağı veya X, Y, Z kuşağı gibi adlandırmalarla ve her yaşam dönemi veya kuşak içerisinde farklı gelişim, eğitim, sağlık vb. gereksinimlere göre oluşturulmasıyla kapsamlı bir çalışma alanı hâline geldiği görülmektedir. Dolayısıyla geleneksel oyunların, yaşa bağlı kategorilere indirgenmesine dayalı yaklaşımların, yaş veya cinsiyet gözetilmeksizin dahil edildiği veya doğrudan incelendiği alanlardaki yaklaşımlara göre zamanla azaldığı ve geliştirilerek kapsamlı ve geniş bir oyun kültürü çerçevesinde yürütüldüğü söylenebilir. Bu sebeple mitik düşüncenin somutlaştığı ve temellendiği alanlardan biri olan oyunun evrensel bir formda bilimsel ve sosyal ayrışmaları çeşitlense de toplumun tamamına hizmet edecek, tüketilecek veya geliştirecek içerikte sunulması yoluna gidildiği de anlaşılmaktadır. Nitekim oyunların çocuklar, yetişkinler veya yaşlılarla belirli bir yaşam döneminde oynandığına dair kültür aktarım modellerinin günümüz oyun kültürü içerisinde ayrıştırılamaz hale gelirken aynı ölçüde sınırlılıklarını da yitirdiği açıktır.

Geleneksele yapılan vurgu aynı zamanda el sanatları, tiyatro, toplumsal uygulamalar vb. birçok halk bilgisi ürününde de aynı işlevle bir alana vurgu yapmak veya belirtmek için

kullanılmaktadır. Ancak yukarıda sıralanan nedenler doğrultusunda oyun kültürüne dair bilimsel yaklaşımların bütüncül olarak ele alındığı ve bağlantısallığına temas edildiği bu tezde oyunların işlev, nitelik, araç, cinsiyet vb. yönlerden kategorilendirilmesi veya sınıflandırılmasına dayalı bir yapı analizini içermediğini vurgulamak gerekmektedir. Yukarıda da belirtildiği üzere kültür, toplumlara özgü milli benlik ve aidiyeti sağlayan yaşamsal edimlerin tamamına verilen ad olarak görülürken gelenek, kültürün yaşatılması ve aktarılması olarak tanımlanmaktadır. Öte yandan yetişkinlerin aktarım sırasında çocuk oyunu veya yetişkin oyunu olarak sınıflandırma veya sınırlandırmaya gitmediği de bilinmektedir. Bu bağlamda kültürel aktarımın toplumu kapsamasına rağmen oyunun ‘çocuk oyunları’ olarak yaşa bağlı sınırlılığı, hem günümüz oyun kültürünün disiplinler arası çalışmalarla mitik unsurlarının sürdürdüğünü hem de insanoğlunun oyunsallığının öykülerle başlayan ilksel örneklerini yinelediğini örneklemek açısından çalışmanın kapsamını sınırlandırmaktadır. Aktulum, çizgisel bir zamanın ve tarihin ‘yeni’ bir şimdiki zamanda ortadan kalktığı, geçmişin ‘arkamızda kalan şey’ olduğu biçiminde de düşünüldüğünü ancak zamanı ve tarihî çizgiselliği içinde değil de çevrimselliği içerisinde düşünen toplumlarda geleneğin devingen bir statüde” olduğunu belirtir (2022: 16). Geleneksel oyunların da insanoğlunun oyunsallığını sürdürdüğü ve yaşam boyu oynadığına dair yaklaşımların oyunun değişimi ve dönüşümü noktasında sürdürülmesine dayanan çalışmada; oyuncu (insan), oyuncak (yaşam) ve oyun (kurgu) temelinde üç ayrı başlıkta inceleneceğinden çalışmanın başlığının ‘çocuk’ ifadesiyle bir yaşam dönemine işaret edecek şekilde kullanılmasının kısıtlayıcı olduğu düşünülmektedir.

Nitekim oyun kültürü hızla yeni kavramlar, bakış açıları ve bilimsel yaklaşımlarla kendini yinelerken aynı zamanda da yenilemektedir. Çetin, “gelenek bir ortak kabul olarak görülür. Bu ortak kabulün sonucunda “insan hayatının toplumsal kuruluşu din, tarihsel bilinç, kültür, ırk, yurtseverlik, aile veya soy gibi birçok temel bağlaşımdan oluşan gelenek, toplumda ortak kimlik yaratıcı değerler manzumesi olarak modernleşmenin biçimini de etkiler” der (2003: 18). Bu doğrultuda oyun kültürü günümüzde dijital, video, VR, yapay zekâ, Metaverse vb. oyun içeren veya kapsayan alanlarda da varlığını devam ettirmektedir. Nitekim gelenek, geçmişin izlerini sürdüren bir yapıyla geleceğin kurgusunu oluşturan tarih üstü bir olgu olarak değerlendirilmektedir. Bu bağlamda Artun, kültürün değişkenliğine dair şu yorumlamayı getirir:

İnsanlar daima var oluşu, o kutsal anı canlı tutmak, o günleri yeniden yaşamak için törenler düzenlemektedir. Bu törenlerde oyun aracılığıyla duygu ve düşünceler gerçekleştirilmeye çalışılmaktadır. Kutsal oyun zamanla

değişerek, dönüşerek bugünkü konumuna gelmiş bulunmaktadır. Toplumların üretim biçimlerine paralel olarak gelişen kültürel yapılar, o toplumsal yapıya uygun oyun biçimini de oluşturmaktadır (2005: 530-351).

Dolayısıyla dijital oyunların oyun kültürünü sürdüren ve geleneği dijitalde aktaran bir yapıda katışık olarak var olduğu ve hatta Artun'un ifadesiyle dijitalleşmenin de gelecekte gelenek hâline geleceği düşünüldüğünde oyun kültürünün tanım ve adlandırmalarının geçmişle günümüz arasında süreklilik içerisinde insanoğlunun oyunsallığını vurgulayan bir yapının öne çıkarılmasıyla ayrıştırmadan bağlantısallığa vurgu yapılan bir bakış açısı oluşturması gerektiği söylenebilir. Aynı zamanda Eliade, “her tarihsel varlık, tarih öncesindeki insanlığın büyük bir parçasını kendinde taşır. Bu kuşkusuz, pozitivizmin en acımasız zamanları da dahil, hiçbir zaman unutulmamış olan bir noktadır” der (2022: 22). Bu sebeple çok yönlü aktarımı olan oyun kültürünü, günümüz oyun kültürü çeşitliliğinde ve geleneğe bağlı oyunlar bağlamında “geleneksel oyunlar” ifadesiyle incelemek, -dijital kavramına dair bir ayrıştırma düşüncesini göz ardı ederek- gelenek kavramıyla oyun kültürünün incelenmesinin kültür temelinde oyuna bir meşruiyet kazandıracaklarını düşündürmektedir. Diğer taraftan oyun kültürü içerisinde incelenen bilimsel yaklaşımların bütünsel bağlantısallıkla birbirini içeren veya kapsayan yönleri, doğrudan geleneksel oyunların yer almaması noktasında kültürün geleneksel oyunlarla aktarımını sekteye uğratacak bir kısıtlamayı da ortaya çıkarmaktadır. Her ne kadar bilimsel yaklaşımlar mitik düşüncenin yinelenmesiyle geleneksel oyunlardan yararlansa da doğrudan oyunların gelenekselliğinin göz ardı edildiği ve bu sebeple de oyunların nihayetinde de kültürel kimliğin ve milli benliğin anlamsal değerlerinin yitilmesiyle sonuçlanacak bir riski ortaya çıkardığı göz ardı edilmemelidir.

Tezin başlığında yer alan “geleneksel oyunlar” söz öbeğinin gerekliliği ve özellikle kullanılmış olmasının altında yatan nedenler halk bilimi bakış açısıyla ve oyun kültürünü içeren bilimsel yaklaşımların temel alınmasıyla uygulamalı halk bilimi bağlamında açıklanmıştır. Aynı zamanda çocuk oyunları adlandırmasının çocukluğun tanımlanmasına dair tarihsel süreçle birlikte geliştiği, bilimsel yaklaşımların ve kavramsal tanımlamaların çocuk kavramını adlandırma noktasında işaret edecek şekilde kullanılmadığı, uygulama ve aktarım noktasında farklılıkların olduğuna da değinilmiştir. Geleneksel oyunlarla kastedilenin geleneğe bağlı oyunların yaşatılarak aktarılması olduğundan bu noktada gelenek ve oyun ilişkisi temelinde oyunun sürekliliğine de değinmek yerinde olacaktır. Ölçer Özünel, “gelenek kavramının meşruiyetini sürekliliğine borçlu olduğunu söyler. Sürekliliğin sağlamasında başat rolü ise dönüşüm gücüne bağlıdır. Gelenek her ne kadar da değişmez bir kavram gibi anlaşıyor olsa

da dönüşümsüz bir geleneğin geleceğe uzanmakta güçlük çektiğini” söyler (2010:12). Gelenek kavramı günümüzde modern sözcüğünün karşıtı olarak okunmaktadır. Oyun kavramının etimolojisi ve bilimsel yaklaşımlarla adlandırmaları incelendiğine geleneksel ve modern arasında bağlantısallık kurulacak bütüncül bir oyun kültürünün var olduğu yukarıda detaylandırılmıştır. Bu oyun kültürünün geçmiş ve günümüz arasındaki ilişkiselliği, insanoğlunun mitolojik düşünce yapısıyla başlayan ve günümüzün bilim dallarında ayrışan bir gerçekliği, ‘oyunsallığı’ ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla oyunun bilim dalları kapsamında farklı adlarla ancak ortak bir oynunsallıkla sürdürüldüğü düşüncesi, geleneksel olarak ifade edilen oyun kültürüyle de bağlantısal olduğunu göstermektedir. Eliade, “bir ritüel, eğer ‘kökeni’ yani ilk olarak nasıl gerçekleştirildiğini anlatan mit bilinmiyorsa, yerine getirilemez” der (2017: 31). Geleneksel oyunların da oynanması ve sürdürülebilirliğinin sağlanması için mitle ilişkisi ortaya çıkarılmalıdır. Bu sayede geleneksel oyunların oyun kültürü içerisinde nasıl sürdürüldüğü ve hangi alanlarda varlığını devam ettirdiği de anlaşılabilir. Nitekim geçmişte kemiklerle oynanan aşık oyunu, günümüzde kemiklerin zar, zarların da sembolleştirilerek oyun konsolu hâline getirilmiş olmasıyla geleneksel oyundan dijital oyuna doğru dönüşen oyun kültürünün somut örneklerden biri olarak görülmektedir. Bu sebeple oyunların gelenekselliği, günümüz oyun kültüründe farklı disiplinler arasında sürdürülse de geleneksel oyunlar doğrudan bu disiplinler içerisinde kültürel aktarım boyutuyla bilinçli bir şekilde yer almamaktadır. Geleneksel oyunların kültürel kimlik ve aidiyet oluşturularak sosyal yaşam becerileri, eğitim, terapi, dijital, rekreasyon vb. farklı bilimsel yaklaşımların da temelinde kapsayıcı bir yapı olduğu üst başlıkta açıklanmıştır.

Her modern bilim, geleneksel bilginin dönüşmüş olan son formu olarak varlığını sürdürmektedir. Nitekim Aktulum, geçmiş ve şimdi arasında bir kopukluk anlayışı yerine, gelenekle geçmişin sürekli olarak şimdiye yeniden eklenildiği bir anlayış konulduğunu, şimdinin ise artık bir yinleme olarak algılandığını” belirtir (2022: 16). Bu bağlamda gelenek, kullanım alanları ve kapsamıyla devinimsel bir süreklilik arz eder ve sadece kavram olarak değil yaşatma ve aktarma yaklaşımlarıyla göz ardı edilemez bir olgu olarak yinelenir. Bu bağlamda küreselleşmeyle birlikte popüler olanın “modern” olarak algılandığı ve adlandırıldığı kültürel yaşamda gelenek, modern kavramının karşısında konumlandırılmaktadır. Oyun kültürü çatı adlandırmasının geleneksel kavramıyla bir arada kullanımı da bu noktada önemlidir. Nitekim gelenek, yaşatılan ve aktarılan kültürel değerlerken modern kavramının içini dolduran popüler kültür, geleneğe karşı olan şekilde algılanmaktadır. Modern kavramında oyun; dijital, VR, video, Montessori oyuncak, ahşap oyuncak, plastik veya demir vb. birçok oyun kültürünü

dahil ettiğinden kültürü var eden ve kültürle yaşatılıp aktarılan oyunların da “geleneksel” ifadesiyle meşruiyet kazanması gerektiği düşünülmektedir. Aynı zamanda geleneğin geçmişle birlikte bugünü kapsadığı ve geleceği de kurguladığı bilinmektedir. Bu noktada Ölçer Özünel, “gelenek olgusu, süreklilik söz konusu olduğunda kendini modern olanın tam da karşısında kurgulamaz. Kimi araştırmacılara göre bu durum “yersiz bir kutuplaşmadan öteye geçemez” der. Diğer taraftan Gusfield’in *Toplumsal Değişim Araştırmalarında Yersiz Kutuplaşma: Gelenek ve Modernite* başlıklı makalesinden alıntılanarak gelenek kavramının aktarım sürelerine bağlı olarak hem dönüşüm gösterdiklerini hem de süreklilik arz ettiklerini” aktarır (2010: 12). Dolayısıyla geleneksel oyunların geçmişten günümüze ve günümüzden geleceğe meşruiyetinin devamlılığı noktasında özellikle bu ifadenin seçildiğini yinelemek gerekmektedir.

Günümüz oyun kültürü içerisinde ise dijital kavramı daha yaygın olarak kullanılmaktadır. Ancak oyunun zamanı, mekânı, oyuncu kitlesi vb. nitelikleri değişse de oyunu oyun yapan kültürel yapı ve aktarımı sağlayan geleneksel modeller değişmemektedir. Propp, eski ve yeninin çatışmasıyla oluşan unsurların birbiri içerisinde var olmasını şöyle açıklar:

Eski ve yeni, yalnızca uzlaşmaz çelişkiler hâlinde var olmazlar, bazen melez formasyonlar da meydana getirebilirler. Folklor ve dinsel düşünceler böylesi melez formasyonlarla doludur: Ejderha ya da iblis, solucan, kuş ve diğer hayvanların bileşimidir. Marr, atın, evcilleştirilmesinden sonra kuşun dinsel rolünün yerini aldığını göstermiştir. Böylece at kanatlanmıştır. Böylesi bir bakış uçan gemileri, kanatlanmış savaş arabalarını anlaşılabilir kılar. Ateşin dinsel rolüne yönelik bir araştırma at ile ateşin neden birleştiğini ve ateşli at hâline geldiğini ve ateşli savaş arabaları düşüncesinin nasıl ortaya çıktığını gösterecektir. Böylesi melez formasyonlar sadece görsel imgelerde görülmez, aynı zamanda en farklı düşünce ve ilişkilerin derinliklerinde gizlidir. Bütün yeni konular, yeninin eskiye aktarılmasından doğmuştur (1998: 23).

Oyun, kültürden beslenen ve kültürü besleyen devinimsel bir halk bilgisi ürünüdür. Ancak oyun kültüründe geleneksel veya modern, geçmiş veya günümüz, sokak veya dijital vb. zıtlıkları veya zamanın/mekânın iki ters noktasını ifade eden ve oyunları kapsayan alanlarda Ölçer Özünel’in ifadesiyle “emaneten giydikleri mitolojik kıyafetler”in (2010: 181) bağlantısallık kurularak incelenmesi gerekmektedir. Bu kıyafetlerin mit ve oyun ilişkiselliğiyle incelenmesi ve zengin kültürel mirasının katmanlı yapısının ortaya çıkarılmasıyla çok yönlü bir

bakış sağlanacağı düşünülmektedir. Eliade, “herhangi bir ilacın, ancak kökeni bilindiğinde etkili olabileceği düşüncesi çok yaygındır” der. Aynı zamanda Erland Nordenskiöld’den aktararak: “Her büyü şarkıdan önce kullanılan ilacın kökenini anlatan sihirli sözler söylenmelidir yoksa ilaç etkili olmaz (...). İlacın ya da ilaç şarkısının etkili olması için bitkinin kökeninin bilinmesi, ilk kadın tarafından nasıl yaratıldığının bilinmesi gerektiğini” ifade eder (Nordenskiöld, 1932: 15; Eliade, 2017: 30). Diğer taraftan Joseph Francis Rock da “yayımlamış olduğu nakli ritüel şarkılarında: “Eğer ilacın kökeni anlatılmazsa hiç kullanılmaması gerekir” ifadelerine yer verir. Ya da “kökeni anlatılmadıkça ondan söz etmemek gerektiğini” belirtir (1952: 473’ten akt. Eliade, 2017: 30). Oyuna duyulan ihtiyaçla her oyuncunun her oyunda söz sahibi olduğu günümüz küresel yaşamında mit ve oyun ilişkisi, geleneksel oyunların günümüz uygulamalı halk bilimi çerçevesinde değerlendirilmesiyle meşruiyetini ve giydirilen kıyafetlerin görünür olmasını sağlayacağı düşünülmektedir. Aynı zamanda Eliade’nin ifade ettiği ve aktardığı gibi bir ilacın kullanılması için gerekli olan söz ve eylem uygulanmazsa ilaç gereksiz kılınmaktadır. Ve ilaç gereksiz kılınyorsa söz ve eyleme de ihtiyaç duyulması mümkün değildir. Burada asıl vurgulanmak istenen nokta ilaç olan oyundur. Oyunun kullanım alanları gelenekselden başka bir oyun kültürünü ortaya koyuyorsa geleneksel olana duyulan ihtiyaç gereksiz olarak kabul edilmekte ve bu bakış açısı, oyunun kültürel yapısının ‘unutulmaya yüz tutmuş’ ifadesiyle yaygınlaşmasına sebep olmaktadır. Propp, “eski sayısız biçimlerde yeniden yorumlanabilir. Eski, yeni yaşam, yeni düşünceler ve bilinçlilik biçimleriyle birlikte değişir. Karşıtına dönüştürme, yeniden yorumlamanın sadece bir yoludur. Bu değişiklikler şeyleri ayırt edilemez hale getirecek kadar ileri gidebilir” der (1998: 23). Oyun kültürünün değişimi, eski/yeni, geleneksel/modern karşıt kavramlarıyla iç içe yaşatılıp aktarılırken yeninin aynı zamanda eskiyi de içinde barındırdığı bilinmesine rağmen bu noktada yapılan çalışmaların bağlantısal bir bütünsellikle ele alınması noktasında ortak bir görüşün yaygın olmadığı üst başlıkta verilen örneklerle ifade edilmiştir. Aktulum, Lenclud’dan aktararak “gelenek olanın şey değil, ondan yapılan, böylelikle onu yeniden var eden, ‘yeniden kurgulanan’ şey olduğunu söyler. Aynı zamanda her toplumun bu bakış açısıyla geçmişten şimdiye değil, şimdiden geçmişe doğru giderek kendi geleneğini yeniden yarattığını” belirtir (Lenclud, 1987: 4’ten akt. 2022: 18). Geleneğe günümüz kavramsal yaklaşımları ve disiplinler arası çalışmalar yönüyle bakıldığında, geçmişin ne olduğu ve gelenekle nasıl aktarıldığı ortaya konulması gereken bir konudur. Dolayısıyla günümüzde oyunun mitik öykülemelerin iz düşümlerini yansıtan ve insanın bütün yapıp etmelerini karşılayan eylemler bütünü olarak gelenek çerçevesinde incelenmesi gerektiği anlaşılmaktadır. İlacın oyun olduğunu ve uygulamaya dayalı söz ve eylemlerin de tedavi eden veya geleneği aktaran olduğunu düşündüğümüzde her iki yönüyle de ilacın nasıl yapıldığı ve

ne için kullanıldığına dair bilgilerin geleneksel oyun kapsamında ilişkilendirilmesinin uygun olacağı düşünülmektedir.

Oyun kültürünün geçmiş ve günümüz arasında kurulan kavramsal yaklaşımları ve bağlantısal bakış açıları, gelenek ve modern olanın toplumlar tarafından algılanma biçimlerini de değiştirmektedir. Örneğin; hasta olan bir insanı iyileştirmek için sağlık bilimlerinden yararlanılması olağandır. Ancak insanın hasta olmamak için direncini yükseltmek istemesi günümüzün tabiriyle ek gıdalar, takviyeler, sağlıklı beslenme, spor, terapi vb. yöntemlerin bilim alanlarına dahil edilmesinin yolunu açmaktadır. Geleneksel tıp ise insanlar hasta olmadan önce veya hasta olmasın diye yapılan uygulamaları da içermektedir. Bir şeyin gerçekleşmesi veya gerçekleşmiş olanın düzeltilmesi arasındaki fark, geleneksel ve modern kavramlarıyla iç içe geçmiştir. Geleneksel tıp, hasta olmamayı, hasta olanın doğal yöntemlerle tedavisini ve kendi kendine tedavinin gelenekle aktarılan bilgi sayesinde gerçekleştiğine dair düşüncelerle temellendirilmektedir. Modern tıp ise hasta olanın nasıl tedavi edileceğine dair bilgiler içermektedir. Bu düşünce kültürün birçok alanında olduğu gibi oyunlar için de örneklendirilecek bir yaklaşımdır. Çünkü oyunlar günümüzde eğitim, terapi, tedavi vb. amaçlar için yukarıda bahsedilen bilim dalları içerisinde yaygın olarak kullanılmaktadır. Geleneksel oyunlar oynayarak büyüyen çocukların büyüdülerinde sosyal, kültürel, psikolojik veya kurumsal alanlarda daha aktif olacağı düşünülmektedir. Ayrıca geleneksel oyunların çocukların eğitim, kültür, tedavi, sağlık vb. alanlarda kazanacağı oyunsal ruh hâlinin bu alanlarda gelişen oyuna dair kavramsal yaklaşımların ediminde önceliği sağlayacağı da açıktır. Oyun, geçirdiği değişim ve dönüşümler ne kadar farklılık gösteriyor gibi görünse de temelinde mitik öykülerle başlayan üretim ihtiyacının somut örneklerini farklı yaklaşımlarla ortaya koymasına rağmen bilimsel ayrışmaların bir yansıması ve yanılması olarak modern yaşamın küresel kültürü yansıtmaya biçimi olarak kavramsallaşmaktadır. Ömer Tecimer, “mitosun kozmolojik boyutu, bağlı olduğu kültürün güncel deneyim, bilgi ve anlayışına uygun olmalıdır; bu yorumlayıcı işlev zamana bağlı olarak köklü değişimler gösterir, yine de her zaman evrenin düzenini ve bizim evrenle ilişkimizi belirleyen bir harita gibidir” der (2006: 18). And ise “ilkelerin savaş temrini olarak kullandığı oyunlar, bugün genelkurmaylarda savaş oyunu adı altında oynandığını” ifade eder (2012). Moncreiff’den aktardığına göre de “askerlikte olduğu gibi iş ve endüstri alanında da çağcıl oyunlara rastlıyoruz. Pazarlama, rekabet, yatırım, üretim, yöneticinin karar vermesi, işveren-işçi ilişkisi, dış ticaret vb. konularda planlama, eğitim ve araştırma için oyunlar düzenlenmiştir” der. Ayrıca bu oyunlara bilgisayarın da kullanıldığı *Sümer Oyunu*’nuyla örnek verir (1965: 10-11’den akt. And, 2012: 98). Bazı dijital oyunların

tarih, savař, iktidar, řehir kurma, fethetme vb. konulardaki kurgusallığı, insanoğlunun yařamı idame ettirme řekillerinin oyun kurgusu ierisinde yeniden oyunlařtırıldıđı bir alanı ortaya ıkarmaktadır. Bu alan, oyun kltrnn son yzyılda dijitalleřmeyle birlikte btn oyun kltrn de dijitalleřtirmesiyle oyunun dijital meknda yeniden kurgulamasının yolunu amıřtır. Ancak tm bu oyun kltrn kapsayan alanların mitik dřnce yapısının yeniden kurgulayan bir yaklařımın izleriyle evrensel oyun dřncesinin yinelenmesine dayandıđı aıktır. Oyunun geleneksel, modern ve dijital olarak ayrımının yapılan oyun alıřmalarının incelenmesi ve konu hakkındaki fikirlerin ayrıntılı olarak aıklanmasıyla iki řekilde deđerlendirilebileceđi aıktır: ihtiya ve istek. Geleneksel olarak ifade edilen oyun kurgusunun, ilksel oyun formunu ihtiyaya ynelik somutlařtırması ve yapılandırılmamıř bir oyunsallık iermesinden kaynaklandıđı ancak modern ve dijital oyunların isteđe ynelik kurgulandıđı ve tasarlanarak yapılandırıldıđı sylenbilir.

Oyunsallığın yaygınlığına rađmen oyunun mitik anlamlarının rtk iřlendiđi bir ađda, geleneksel oyunların srdrlmeye alıřıldıđı alanların varlığı, uygulamalı halk bilimi bađlamında tezahr eden bir alanla da bađlantısallık kurulmasını ve hatta ieren deđil kapsayan bir btnsellikle tezahr ettiđini de gstermektedir. Kılı, bađlantısal btnselliđi řyle aıklar:

Bađlantısal Btnsellik, bir bilim alanındaki bir paradigma yenilenmesi olmaktan ok bilimsel yntemde bir yenilenmedir. Bu nedenle yaratabileceđi etkiler belirli bir bilim alanını deđil tm bilimsel anlayıřı deđeristirecek nitelikte olabilir. Bu etkileme benzer řekilde kltrn btnn, uygarlıđımızın niteliđini kkten etkileyecek kadar nemli olabilir. Bađlantısal Btnsellik, bir bilimsel yntem olarak, bugnk uygarlıđımızı yaratan tmdengelim ve ona sarmalanmıř ve ođu zaman onunla btnleřmiř tmevarım yntemlerinin zerine eklemlenmekte olan yeni bilim metodudur. Bađlantısal Btnsellik anlařılmaya alıřılan “řeyi” paralara ayırıp yapıtařlarını tanımlayıp, o yapıtařları zerinde deneyler yapıp btn hakkında veri elde etmeye alıřmaz (bu tmevarımın yntemidir). Bu yeni yntemde paralar deđil paraların birbirleriyle ve btnle iliřkileri esastır (2020: 30).

Nitekim bu tezin konu btnlđ geleneksel oyunlar ifadesinin bilimsel bir anlayıř olarak ortaya konulmasıyla birlikte mitik unsurlarla iliřkisi noktasında gemiře ayna tutmaya alıřırken uygulamalı halk bilimi bađlamında deđerlendirilmesiyle de gnmz incelemeye ve gelecek zerine kurguların tespitine dayandıđı sylenbilir. Bu bađlamda Huizinga, oyunu, kelimenin modern anlamında btnsellik olarak adlandırabileceđimizi ve oyunu btnselliđi

içinde kavramak ve değerlendirmek zorunda olduğumuzu” vurgular (2006: 19). Bu sebeple oyun kültürünün bütünsel bağlantısallıkla üç yönlü bir köprü olarak incelenmesi gerektiği anlaşılmaktadır. Dolayısıyla oyunun çocuk veya yetişkin-geleneksel/modern veya dijital olarak ayrılması, köprüde ayakların bastığı geçmiş, günümüz ve gelecek temellerini zayıflatmış olacaktır. Öte yandan günümüzde çocukların oyunu iş olarak görmesi ve yetişkinlerin işi oyuna çevirmesi noktasında yaygın bir kabule dayandığı üzerinde durulurken insanoğlunun yaşam gereklerini oyunsallıkla sürdürmesinin mitik öykülemelere dayanan ilişkisi; insan, yaşam ve kurgu temelinde bütünsel bağlantısallık oluşturmaktadır.

Oyunların mitle ilişkisinin uygulamalı halk bilimi bağlamında bir yaklaşımla ele alındığından oyunlardaki mitik unsurlar konusuna da ayrıca değinmek yerinde olacaktır. Levi-Strauss, yapısalcılık yaklaşımıyla yapının bilinçdışı olduğunu belirtir:

Birey sadece bir sosyal yapının unsuru olabilir ve farklı yapılara göre de farklı davranışlarda bulunabilir. Ama bütün bunlar vuku bulurken birey asla bilinç düzeyinde bu yapının farkında değildir. Birey çoğu zaman varlığından haberdar olmadığı, görmediği ve fark etmediği yapılara göre düşünür, konuşur ve eylemde bulunur. Buna göre yapı, asli ve belirleyici olandır. Bireyin iradesini önceler, yani bir anlamda eyleyen, aktif ve bilen özneyi tahtından eden bir kavramdır (2013: 11).

Levi-Strauss’un yapısalcılık kuramının temelinde insanın bilinç dışı yapıp etmelerinin gündelik yaşamı şekillendirdiğine dair düşünceler, Kılıç’ın bağlantısallık yaklaşımıyla benzerdir. Çünkü bağlantısallıkta her şeyin birbiri ile ilişkisi olduğu ve yaşamın da bu ilişkileri biriktiren ve besleyen bir yapıda olduğu belirtilir. Yapısalcılık ise yaşam kaynaklı kültürel birikimin bağlantısallıkla yaşamdaşlık oluşturmalarının ve insanın bilinç dışı davranışlarının aslında kollektif bilincin bir yansıması olduğunu ortaya çıkarır. Levi-Strauss’a göre “kültürün içinde şekillenen öznenin zihni ve her türlü kültürel olgu, hep bu bilinç dışı yapının havuzunda keşfedilmeyi bekler” (2013: 12). Keşfedilmeyi bekleyen bilinç dışı davranışların kurguya dayalı aktarımlarından biri olarak oyun, insanoğlunun var olduğu zamandan bu yana âyin, eğlence, tören, avlanma, barınma, savaşma vb. amaçlarla eyleme dönüşmüş ve birçok davranış zamana dayalı yaşamsal ihtiyaçların değişimiyle anlam yitimine uğramıştır. Ancak günümüzde oynanan geleneksel oyunların yanı sıra oyunsal davranışlarla oyunlaştırılmış alanlarda varlığını devam ettirmiştir. Levi-Strauss’un Debaene ve Keck’ten aktardığına göre “her toplum komşularından ödünç aldığı mitemleri, kendi doğal çevresinin önüne çıkardığı problemleri çözmeye elverişli yeni bir mit oluşturacak şekilde dönüştürür” (Debaene ve Keck, 2011’den

akt. Levi-Strauss, 2013: 88-89). Nitekim, oyunların yitirilen anlamsal deęerinin g n m z bilimsel ve kavramsal yaklaşımlarında uygulandıęı ancak geleneksel oyun yapısının bu yaklaşımlar  er evesinde deęişim g sterdięi anlaşılmaktadır. Fink, “insanın oyunu d nyevidir: d nya-i i olduęu kadarıyla -anlayan bir i tenlik tarafından parlatıldıęı ve insan varlığını/ z n   ok  zel bir y zeysel derinlikte veya derin bir y zeysellikte ‘g r n ş’ n kozmik g c yle bir araya getirdięi kadarıyla d nyevidir- ve ayrıca, pagan-şenlikli yaşıam keyfiyeti olarak da d nyevidir” der (2015: 219). Oyunun d nyevi oluşı, insanoęlunun da hem kendisine hem de d nyaya bakışını oyunsallıkla anlamlandırdıęı ve adlandırdıęını g stermektedir. Mitik  yk lemelerin yinelenen formlarının s zden eyleme ve eylemden s ze yansımalarıyla oyun formu, insanın d nyevilięini aşıan bir d nyevilięe sahiptir. Dolayısıyla oyun kavramının  ok y nl  incelemesine dayanan bu başılıkta ge miş ve g n m z arasında “geleneksel” kavramı temelinde bir baęlantısallık kurulmak istenmiştir. Nitekim oyun kavramının tek bir formunun veya tanımının yapılamamasının bir ok sebebi kavramsal yaklaşımlar, bilimsel  alıřmalar ve  zellikle halk bilimi alanında oyunun sınıflandırılmasına dair g r řlere yer verilerek a ıklanmıştır. Bu konuda Fink’in fikirlerine de ayrıca yer vermek gerekmektedir:

Bizim ve bařkalarının k lt r  evrelerinde bulunan sayısız “oyun” tek tek incelendięinde, bir dolu tekil  zellięi yan yana sıralayıp oyunu zengin yapılı bir fenomen olarak betimlemek zor olmaz. Etnoloji ile k lt r tarihinde yıęınla malzeme bulunur: kutsal ve dıřkutsal oyunlar, basit ve dallanıp  eřitlenmiş oyunlar; sonra, oyalanmak i in oynanan eęlence oyunları ve asli bir uygulanımdan doęan oyunlar, g ndelik yaşıama ait oyunlar ve şenlik oyunları. Fakat, bizim i in aslolan,  ok şekilli oyun fenomeninin "fenomenolojik tasviri" deęil, sadece ve sadece d nya-anlamının aydınlatılmasıdır (2015: 219).

Bu bakımdan oyunun insanı aşan ama insanla geleişen bir fenomen olması, oynayan insanın yanı sıra oynanılan insanın da var olduęunu ve aslolanın oyunun gelişıme, deęişime veya d n ř me raęmen mitik izd ř mlerini her  aęda d ng sel olarak s rd rd ę  d ř ncesinin ortaya konulmasıdır. Bu baęlamda gelişıim, eęitim, tedavi, terapi vb. alanlarda uygulamalı halk bilimi yaklaşımlarıyla geleneksel oyunlardan yararlanılabileceęi ve bu sayede baęlantısallık kurulan disiplinler arası yaklaşımların ortak bir k lt rel kimlik ve aidiyet kazandırabileceęi d ř n lmektedir.

Oyun k lt r , ge miřten g n m ze bilimsel ve kavramsal yaklaşımlarla b t nc l olarak ele alınmıştır. Geleneksel oyunlar ifadesiyle kastedilenin de bu yaklaşımları kapsayan ve i eren

bir yapıda bağlantısallık kurulabilecek mitik öykülemelerin yansıması olarak var olduğu konusuna dikkat çekilmiştir. Bu doğrultuda tezin insanoğlunun oyunsallığını mitik düşüncenin yansıması olarak günümüze değin sürdürdüğü, yaşamsal ihtiyaçlardan olan oyunun yaşamın gerekleri içerisinde isteğe bağlı değişip dönüştüğü ve bilimsel yaklaşımların geleneksel oyunları içeren bir yapısının olduğu vurgulanmıştır. Nitekim insanoğlunun oyunsallığının oyunlaştırma, simülasyon, dijital oyun, oyun terapi, rekreasyon, eğitsel oyun vb. oyun kültürünü içeren yaklaşımlarla var olduğu ancak bu yaklaşımların oynayan insandan oynanılan insana doğru evrildiği de genel olarak ifade edilmiştir. Dolayısıyla mitleri üreten, öyküleyen ve türeten insanoğlunun yaşam boyu oyunsallığı, insanı temel alan bir bakış açısıyla oyuncunun mitik dönüşümü, oyuncağın yaşamsal değişimi ve oyunun yaşantıdaki kurgusu olarak incelenecektir.



3. OYUNCU: OYUNUN MİTİK KAHRAMANI

Oyun kültürüne kavramsal yaklaşımlarla ‘giydirilen kıyafetler, yalnızca oynanan oyunu değil oynayan insanı da aynı ölçüde değiştirmiştir. Oyunu oynayanların karakteri, gelişimi, değişimi ve hatta doğumla başlayan geçiş dönemleri, oyuncuya toplumsal roller ve kültürel kimlikler kazandıran bir yapıyı da ortaya çıkarmıştır. Oyuncu, mitik düşüncede korkulan ve göksel cisimlere inanılarak tanrı olarak öyküledikleri varlıklarla oynarken tanrıların oynadığı oyuncak olarak düşünülen bir insan yapısına nasıl evrilmiştir? Tanrıdan kahramana, kahramandan oynayana, oynayandan oyuncuya ve oyuncudan oynatılana evrilen oyunsallık, oyuncunun yaşam dönemlerini kapsayan mitik bir rol edinimini de beraberinde getirmiştir. Bu bağlamda Fink, oyuncunun kendine özgü mistik bir gücünün olduğundan bahseder:

Gelgelelim, ciddiyyetle çok çok uzak bir gözle bakılan ve hiçbir etkisinin olmadığı düşünülen öyle bir faaliyet var ki insanın, daimonların doğaüstü gücüne karşı koymasının veya onların düşmanlığını dönüştürmesinin tek yolu hâline gelmektedir. O faaliyetin adı, oyun. Oyuncunun maskesi ise bizzat sihirli güce dönüşmektedir. Bunun felsefece ne anlama geldiği çok ciddi bir sorundur (2015: 141).

Oyuncu, oyunsallığın bizatihi kendisidir. Oyunu var eden ve oyun olan yaşamsal tüm devinimleri kendisinde izlendiği bir karakterdir. Bu anlamda Fink, bizler oyuncuyuz-belki işçi, savaşçı ve sevice olduğumuz gibi oyuncuyuz” der (2015: 235). Oyuncunun mitik yapısını incelemek için öncelikle insanın ilksel olanına yani arketipine bakmak gerekmektedir. Tigue göre;

Mitler kozmik enerjinin biçimlenmiş halidir. İnsan organizması arketipsel imge içerisinde olabilmek için gelişir. Bu anlamda arketiplerin kendisi gelişmez ancak insanların düşlerinde, mitlerinde ve imgelemlerinde çeşitlenerek biçimlere bürünür. İnsanlar değişikçe arketipsel imgeleri de değişir. Ne var ki, oluşan o imgelerin ardındaki arketip olduğu gibi kalır. İmgeler bireysel istekler doğrultusunda bir şanzıman yani biçim değiştirici gibi işlev görürler (Tigue; 1994: 21’den akt. Ölçer Özünel, 2020: 45).

Oyuncuların arketipsel izlenimi, keşfedilen gücün kahraman formunda ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Joseph Campbell kahramanı, “genel geçerliği olan olağan insanî biçimlerin yerel ve kişisel sınırlamalarını çatışarak aşabilmiş olan kadın ya da erkek kişi” (2000: 30) olarak tanımlar. Ölçer Özünel ise “çatışarak aşmış” ifadesinden anlamamız gerekenin kahramanın

neyle ve nasıl çatıştığı sorularını, erginleme bağlamında yanıtlanması gerektiğini belirtir (2010: 192). Aynı zamanda çatışarak aşmış ifadesi mit, destan ve masal metinlerinde kahramanın oyun kurgusunda kendisiyle veya düşmanla karşı karşıya gelmesi şeklinde de yorumlanabilir. Aynı zamanda Fink, oyun bağlamında oyuncuya bakışı şöyle yorumlar:

Oyunların çoğu bir şeyler temsil eder. Temsil karakteri zaman zaman yalnızca oyuncuğa ait olabilir, prensipte ise oyuncunun kendisini de kavrar; oyuncunun oyun içinde bir “rol”ü vardır, belli bir anlama sahip bir işlevi; oyuncu bu rol içinde hem kendisi hem de oyun arkadaşları için durur. Anlamalı bir yapıya sahip ortak bir oyunun içinde yer alan, birbirleriyle uyumlu rolleri de bu ortak oyunun içindeki oyun arkadaşları ortak ve ortaklaşa bölünmüş bir “oyun dünyası”nın içinde yaşarlar. Bu oyun dünyasının kendisi gerçekdışı bir şeydir, her ne kadar içinde gerçek insanları barındırsa da fakat, işte, insanları rol icabı büründükleri karakterler şeklinde barındırır, yani hayali unvanlarla (2015: 117-118).

Bu bağlamda oyun oynayanların oyuncu olarak nitelendirilmesi, bir görev veya meslek, iş kolu veya sorumluluk ve hatta kahramanlık gibi çeşitli anlamlara da gelebilmektedir. Dolayısıyla kahramanın mitik dönüşümü ele alındığında, ciddiyetle oynayarak edindiği iktidar veya gücün oyuncu rolünde dışa vurulduğu da söylenebilir. Ölçer Özünel, kahramanın dönüşümünü şöyle açıklar:

Çağlar boyu, çok çeşitli evrelerden geçmiş zengin bir kültürün kahraman üretme dinamiklerini tartışmak, oldukça karmaşık görünen bir yapıyı sadeleştirmeyi gerektirir. Türk kültürü söz konusu olduğunda coğrafi alan genişliği ve katmanlı kültür yapısı, sadeleştirme işlemini güçleştiren etkenlerdendir. Ne var ki, kültürel yapı içerisinde bugüne değin sürdürülen, aktarılan ve bu esnada kullanılan kodlar layıkıyla çözümlenmeden günümüz küresel dünyasında kültürel bağımsızlığa erişmek olanaksızlaşır (2010: 196).

Bu bağlamda kültürel kodlarla aktarılan toplumsal rollerin kahramanın arketipinden günümüz insanının kahraman olmasına doğru evrilen bir bakış açısıyla oyuncu yönünden incelemek yerinde olacaktır. Halk bilgisi ürünlerinde kahraman arketipinin oyun oynayarak erginlendiğine dair anlatılar yaygındır. Ancak kahraman, kahramanlık gösterip ad alarak mı yoksa doğumla başlayan bir oyunculukla mı rol edinir? sorusu akla gelmektedir. Bu sorunun cevabı Türk halk bilgisi ürünlerinde kahramanlık göstererek ad alma ve kahramanlığı sürdürme

aşamalarıyla iki boyutlu olarak yer edinmektedir. İnan, çocukların doğumla başlayan kahraman arketipinin ad alma geleneğiyle somutlaştırıldığını şu şekilde aktarır:

Bazı çocuklara doğdukları günün önemli olaylarını anlatan adlar verilir: Düşmanın baskını püskürtüldüğü gün doğan çocuklara *Yağıbasan (Yavbastı)*, aş töreni yapıldığı gün doğanlara *Aşbergen*, sayılı bir misafir geldiği gün doğanlara *Konak Keldi* gibi. Bazı çocuklara doğduğu yerin adı verilir: *Uralbey, Sırgeldi İdilbay* vesaire gibi. Türk efsanelerine göre, kahramanların doğumu fanilerin doğumundan başka türdür. Büyük kahramanlar avuçlarında kan tutup doğarlardı. Orta Türker’de yaygın bir efsaneye göre, Cengiz Han avucunda kan avuçlayıp doğmuştur. Kırgızların destanı kahramanı ve bir kült saydıkları Manas da kanlı doğmuştu (2017: 174).

Kahramanların, doğuşlarındaki olağanüstü gizemler, onların kahramanlıklarının ilk adımı veya arketipsel ilk izleri olarak görülmektedir. Aynı kahramanlardan bazıları bu kahramanlık yolculuğunda doğrudan kahraman olarak anlatılarda yer alırken bazıları ise çocukluk süreçleri de dahil edilerek erginleme dönemleriyle aktarılmıştır. Bu kahramanlardan ilki, mitolojik izlerin ilksel örneklerine rastlanılan Oğuz Kağan Destanı’dır. Ölçer Özünel, Oğuz Kağan’ın arketipselliğini ortaya koyduğu çalışmasında “Oğuz Kağan göksel düzeni yerde yeniden inşa etmekle yükümlü bir kahraman olarak çeşitli erginleme aşamaları geçirerek” yer aldığını aktarır (2010: 68). Bu noktada kahramanın gökten aldığı kutun yerde de kutsallaştırılmasında erginlemenin önemli olduğundan bahsedilir. Erginleme, Oğuz Kağan Destanı’nda Oğuz Kağan’ın doğumuyla başlamış ve gökten gelen kutla yerde düzen sağlayıcı olarak kahramanın erginleme süreçleriyle devam ettirilmiştir. Çocukluk da bu düzlemde okunabilecek bir kahramanlık arketipi olabilir. Bu doğrultuda destanlarda kahramanlığa erişen çocukların erginlenme aşamalarında oyun oynaması, kahramanlığın da ilk arketipi olabilecek bir oyuncu meydana getirir. Aslında kahraman, doğumla başlayan bir oyunsallığı yani arketipsel ilk oyuncu formunun da bir örneği olarak okunabilir. Çocukluk, Ölçer Özünel’in ifadesiyle örneklendirdiği Oğuz Kağan’da “hem içimizden biri hem de yazgısı gök düzenini yerde yeniden kurgulamak olan bir kahraman olarak karşımıza çıkmaktadır” düşüncesinin alt arketipi veya ilksel arketipin de arketipi olarak düşünülebilir (2010: 69). Doğumla başlayan ad verme, kahramanlık göstermekle alınan adlandırma şeklinde değişirken kahramanın kimliği, oyuncu vasfını da sürdürmektedir. Çünkü kahraman, düşmanla savaşmak için savaş becerilerini oyunla kazanmakta ve oyunsal ruh haliyle savaşarak gücünü ortaya koymaktadır. Aynı zamanda ad alma, günümüzde de belli pratiklerle oynanılan bir olgudur. Cinsiyet partisi düzenlenerek

çocuğun cinsiyetinin öğrenilmesi ve ad almasının ilk adımı gerçekleştirilmektedir. Çeşitli oyunlarla ve eğlencelerle cinsiyet partilerinden ad vermek için çekilen kuralar, patlatılan balonlar ve cinsiyete özgü renklerin toz bulutları olarak saçılmasına kadar farklı şekillerde ad verme geleneği sürdürülmektedir. Aynı zamanda ad alan çocuğun kahramanlık göstermesine dair anlatılarda rol edinimi sağlanırken aynı pratiğin dış hediği geleneğinde de meslek edinimi noktasında yorumlamaya dayalı olarak sürdürüldüğü söylenebilir. Çocuğun dış hediği geleneğinde önüne bir tepsi içerisinde gelecekteki mesleğini tayin etmek için konulan araçların bulunması veya seçilmesine dair uygulama da çocuğun dışının çıkmasıyla geçilen bir eşikte uygulanan bir oyun formundadır. Çünkü tepside dikkatini çeken objeyi seçen çocuk; bir bulma, seçme oyunu oynamaktadır. Dünyada ‘cinsiyet açıklama partileri’ olarak bilinen kutlamalar, aileye yeni gelecek olan üyenin yaşam oyununa dahil olmasını yine oyun yoluyla kutlamanın bir aracı olmuştur. Koca, “geçiş dönemleri olarak da adlandırılan hayatın dönüm noktalarında yapılan kültürel uygulamalar ve inanmaların kendi içerisinde sembolik anlamlar taşıdığını” söyler (2010: 57). Kahraman arketipinin çocukluk ve hatta doğumla başlayıp erginlenerek roller edindiği, rol edimlerinde de yinelenen oyunlarla ilk oyuncu arketipini ortaya çıkardığı söylenebilir. Kahraman-oyuncu arketipinde oyunsal ruh hâlinin erginleme dönemleriyle sürdürülmesinin yanı sıra ilksel oyuncu arketipinin doğar doğmaz oynanmasıyla da ilişkisi olduğu açıktır. Bu bağlamda oynayan insanın oyuncu rolüne büründüğü arketipsel izlerin halk bilgisi ürünlerinde yer alma biçimleriyle örnek oluşturduğu görülmektedir. Dolayısıyla oyuncu rolünün doğumla başlayan ve kahramanlıkla sürdürülen bir rol edimi olduğu veya oynayan insanın kahramanlık arketipini yinelediğine dair düşünceler bir yana insanın erginlenmesiyle dönüştüğü oyuncu rollerinin de ayrıca incelenmesi gerekmektedir. Oyuncu, geçmişten günümüze rol değişimleriyle toplumsal yapıda var olmaya devam etse de oyunsal ruh hâlini devam ettirmektedir. Oyun aracı, oyun mekânı veya zamanı fark etmeksizin yaşamın her alanında küresel, popüler veya güncel olan her olay veya durumla oynamayı, doğumla başlayan ve eşik atladıkça değişen rolleriyle devam ettirmektedir. Bu sebeple oyuncunun değişimi, yaşam dönemlerine göre ayrı ayrı ele alınarak incelenmelidir.

3.1. Oyuncunun Dönüşümü: Beşikler, Eşikler ve Keşikler

İnsan yaşamının yaşa özgü dönemlerle çocukluk, yetişkinlik ve yaşlılık kavramlarıyla ve daha birçok yaşam dönemiyle ve kuşaklarla ifade edildiği üst başlıklarda ifade edilmiştir. Aynı zamanda insanoğlu, kültüre doğan bir canlı olduğundan yaşa bağlı dönemsel adlandırmaları da içinde bulunduğu kültüre özgü kodlarla edinmektedir. Campbell, “kültürden kültüre erginlenme

ritlerinde temsil edilen işaret simgelerinin deęişiklik gösterdiğini ve sonuç olarak psikolojik olduđu kadar tarihsel açıdan da incelenmelerin gerektiğini” belirtir (1995b: 97-98). Bu sebeple bilimsel çalışmalarla ortaya konulmuş olan yaşa baęlı dönem ve kuşakların yanı sıra her toplumun kültürel kodlarıyla aktarılan geçiş dönemleriyle adlandırıldığı bilinmektedir. Dundes, “tüm kültürlerde, folklor, bireyin yaşam döngüsündeki kritik noktalar etrafında kümelenme eğilimindedir (örneğin doğum, girişim, evlilik, ölüm) ve topluluğun takvim döngüsünde (örneğin ekin ekme, hasat vs.). Aslında, bir halkın folklorunu toplar ve içerik analizi yaparsanız, o halkın kriz ve kaygı başlıklarını net bir şekilde çizilebilirsiniz” der (2007: 66). Geçiş dönemleri, Türk kültüründe doğumla başlayıp ölüme deęin sünnet, askerlik, evlenme, çocuk sahibi olma vb. aşamalar olarak ayrılır. Bu alanlardan doğum ve ölüm her toplumun temel erginleme aşamaları iken yaşam boyu geçirilen erginlemelerle toplumlara özgü olarak da çeşitlenmektedir. Türk kültüründe doğum, evlenme ve ölüm; geçiş dönemleri arasında temel alınan erginlemeler olarak kabul edilmektedir. Bu düşünce, Sivas ve çevresinde yaygın olarak kullanılan bir atasözüyle ilişkili olarak da ifade edilmektedir. Müjgan Üçer, “beşik, eşik, keşik atasözünün doğum, evlilik ve ölüm şeklinde geçiş dönemlerini ifade etmek için kullanıldığını aktarmaktadır (2001; 2020).

Yukarıda “yaşam oyunu” veya “oyun yaşamı” olarak ifade edilen oyun kültürü, insanoğlunun yaşam dönemlerinin kültürel yaşamına baęlı erginlemelerle ilişkilendirilebileceğini göstermektedir. Erginlenme, her toplumun kollektif bilincinde farklı aşamalarla ayrıntılandırılmaktadır. Folklor alanında çalışmalar yapan Arnold Van Gennep, Dilek Türkyılmaz’ın aktardığına göre, “ritüellerin, dünyanın her yerinde preliminal (eşik öncesi), liminal (eşikte) ve postliminal (eşik sonrası) aşamalardan oluştuğunu ileri sürmüş ve geçiş ritüellerini üç farklı şekilde tanımlamıştır. Gennep, ritüellere baęlı yaşamsal süreçleri; ayrılık ritüelleri, geçiş ritüelleri, birleşme ritüelleri şeklinde üç başlık altında incelemiştir (Gennep 1960: 11’den akt. 2019: 157). Eşiklerle ritüelleri ilişkilendiren Gennep’in toplumsal erginlemenin eşiklerde uygulanan ritüellerle ortaya konulduğunu ifade ettięi açıktır. Oyuncunun oynadığı oyun ve oyuncaklar da bu geçiş dönemlerinde oyuncunun rol edinimini oluşturan temel nedenlerdendir. Callios bu noktada oyuncanın dönüşümünü şöyle aktarır:

Yay, sapan ve bezelye atıcısının, daha ölümcül silahların yerini alarak oyuncak olarak varlığını sürdürdüğü gerçekten doğrudur. Ancak çocuklar su tabancaları, başlıklı tabancalar veya havalı tüfeklerle de oynayabilirler. Ayrıca minyatür tanklar, denizaltılar ve sahte atom bombası atan uçaklarla da oynuyorlar. Bir an için oyuncak olarak tanıtılmayacak yeni bir silah yoktur.

Tersine, tarihöncesi çocukların yaylarla, sapanlarla ve bezelye atıcılarla “eğlence için” oynamadıkları, aynı zamanda da babaların bunları çocuk oyunlarından çok açıklayıcı bir ifadeyle “gerçekten” kullandıklarından kesinlikle emin değiliz. Otomobilin sadece oyuncak olarak kullanılması düşünülmüş olsaydı bu kadar çabuk icat edilip edilemeyeceği şüphelidir. Tekel oyunu kapitalizmin işlevlerini takip etmez, aksine yeniden üretir (2001: 61).

Dolayısıyla oyuncunun oynadığı her araç, geçiş dönemlerinde rol edinimini ve dahası oynunsallığını ortaya koyduğu kemikten taşa, tableten ekrana dönüşen bir yapı içerisinde var olmaktadır. Dolayısıyla yaşamın bütününde oynunsallığı var edenin oyuncu olduğu, oyuncak üretip oyun kurduğu açıktır. Bu sebeple oyun kültürü, oyuncunun var oluşu ve oyuncu rollerini edinmesi temelinde ayrıntılandırılmalıdır.

İnsanoğlunun toplumsal yapısının yaşam dönemlerine göre oyuncuyu dönüştüren yönleri de bu sebeple geçiş dönemleri temelinde incelenebilecek bir alanı ortaya çıkarmaktadır. Geçiş dönemleri, Türk kültüründe yaygın olarak “eşikler” ifadesiyle yer bulmaktadır. Türkyılmaz, insanların geçiş dönemlerini eşik olarak işlediği çalışmasında “kişiler geçmiş kimliklerinden ve sosyal dünyanın statülerinden sıyrılır, bir sosyal kendilikten diğerine gerçekleşen seyahatin ortasında oldukları bir zaman ve mekâna girerler. Eşiğin bu aşamasında nispeten güçsüz ve kimliksizdirler. Eşik aşaması boyunca ise kişiler yeni kimlikler kazanır ve yeni kimliklerinin gücü öğretilir” der (2019: 157). Bütün yaşam dönemlerinin eşik olarak atlanılan veya geçilen bir erginleme olmasının yanı sıra halk ağzında beşik, eşik ve keşik olarak da üç döneme ayrıldığı anlaşılmaktadır. Gennep’in “ayrılma”, “eşikte olma” ve “uyum sağlama” olarak isimlendirdiği bu aşamalara göre kişi, ilk safhada, toplumsal yapıda belirlenen bir konumdan ya da bir dizi kültürel koşullardan kopmak üzeredir. İkinci aşamada ise birey, Gennep’in ifadesiyle “eşikte/arafta”dır. Yani sonraki aşamaya geçmeye hazır bir yolcu gibidir. Son safhada ise birey, geçişini tamamlar ve yeni toplumsal yapıya dahil olarak bu yeni konumun özelliklerini ve sorumluluklarını üstlenir” (Gennep, 1960’tan akt. Türkyılmaz, 2019: 157). Eşiklerin aşılmasıyla kişinin her eşik öncesi ve sonrası arafta kalma durumu ve yeni eşiklere uyum sağlama süreçleri; oyuncunun oyunda olma, kalma, dönüşme ve oyundan çıkarak yeni bir oyuna dahil olma aşamaları olarak görülebilir. Toplamların yaşam dönemlerini adlandırması ve belirli ölçülere göre kategorize etmesi, insanoğlunun yaşam boyu gelişiminde yaşam boyu oyun da oynadığı düşüncesiyle örtüşmektedir. Bu sebeple Gennep’in de üzerinde durduğu “eşik ve araf” kavramları oyuncunun dönüşümünün Türk kültüründe geçiş dönemlerini ifade eden

beşik, eşik ve keşik olarak üç dönemde incelenmesiyle örneklendirilecektir. Daha sonrasında oyuncunun geleneksel oyuncu rolünün dijital oyunla dönüşümü, kendini aynaladığı bir oyuncu perspektifi yönünden ayrı bir başlık olarak ele alınacaktır.

3.1.1. Oyuncunun Beşiği: Anneden Aktarılan Oyuncu Rolü

Beşik, kahramanın oyuncu vasfına bürünmesinde hem oyuncunun ilk mekânı hem de oyuncağın ilk örneğidir. Bu yolla çocuk konulduğu beşikte hem sallanır hem de beşiğe asılan dini ritüelistik çingiraklar, ziller, ışıklı süsler, sesli mekanizmalar gibi tarihsel süreçte değişen ancak anlamsal işlevini sürdüren objelerle oynamaya başlar. Günümüzde kullanılan beşikler de çocuğun aynı zamanda oynamaya başladığı ilk mekân olarak çeşitli süslerle, seslerle ve dikkat çekici objelerle donatılmış bir oyun dünyasının sürdürüldüğünün kanıtıdır. Bu mekân, çocuğun oyunsal ruh hâline büründüğü ilk rol edinimi olan oyunculuğun hem ilk adımı hem de mekânsal bağlamda ilk beşiğidir. Donald W. Winnicott, “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” der (2014: 126). Dolayısıyla oyun mekân ilişkisi, oyuncu rolü edinmenin de ilk aşaması hâline gelmektedir. Ancak oyuncu, aynı zamanda dünyaya gelmeden önce anne karnında ilk oyunsal güdülemelerini de deneyimlemektedir. Obladen, “Underwood’un 1801’de yaptığı çalışmadan aktararak anne karnında bulunan ceninin hareketlerinden bahsetmiştir: “Beşiğin dalgalı hareketinde gerçekten doğal ve aynı zamanda hoş bir şey vardır ve bu, tüm çocukların doğmadan önce alıştığı şeye benzer. Annenin her hareketinde yumuşak bir sıvı içinde yavaşça sallanıyor. Beşiğin lehine bir fikir vermekten başka bir şey yapamam” der (Underwood, 1801: 203’ten akt. Obladen, 2021: 203). Öte yandan oyunun kültürden önce var olduğu düşüncesinden hareketle oyun dünyasına bırakılan çocuğun oyunla ilişkisi de kültür kavramı çerçevesinde incelenmeye değerdir. Kaya, kültür sözcüğünün “İngilizce, Fransızca ve İspanyolca tarım anlamına geldiğini, Türkçe ise “ekin” kelimesiyle bağlantılı olduğunu” ifade etmektedir (2020: 105). İngilizce *game* (kökeninde *ghem*) sözcüğünün kadın ve kadının evcilleştirdiği at hareketleri anlamlarına gelmesine dair incelemeye benzer olarak Kaya’nın “ana kadın etrafında şekillenen Neolitik Tarım Devriminin izlerini gösterdiği” düşüncesi ile de örtüşmektedir. Kaya, bu noktada “tarım kültürünün gelişimi insanlık tarihinin ilk toplumsal gelişim sürecinde bir milat gibidir. Ve bu toplumsallık emekleyen bir çocuğa benzetildiğinde, kuşkusuz kültürün yani tarım kavramının oyundan bağımsız gelişmediğine” değinmiştir (2020: 105). Oyun kavramının doğurgan olan kadının üretim ve evcilleştirme anlamlarında *game* ve kültür kavramlarıyla

ilişkilendirilmesi, dünyaya gelen bebeğin de rol edinimini anneden aldığı düşüncesini akla getirmektedir. Obladen'in aktardığına göre "August Hecker, 1805'te şöyle yazmıştır: "[sallanma] çocuğun hareket eksikliğini, özellikle de annenin hareketleri nedeniyle doğumdan önce alıştığı hareketi telafi eder" (2021: 203). Nitekim çocuğun rol ediniminde doğumdan önce ve sonra yapılan baby shower, cinsiyet partisi, kırklama, diş hediği, köstek kırma/kesme vb. geleneksel erginleme ritüellerinin de kadınlar tarafından gerçekleştirilmesi, çocuğun oyuncu rolünü anneden aldığını ve doğumla başlayan rol ediniminde ilk sırayı da oyunun oluşturduğunu ortaya çıkarmaktadır. Aynı zamanda çocuk, oyunun eğlenceye dayalı kazanma işlevini de ilk kez beşikte deneyimler. Mevlüt Özhan, oyunlarda harcanan çabanın başarılı olmak için gösterilen bir çaba olduğundan bahseder. "Beşiğinin üstünde asılı duran çingırağı tutabilmek için mücadele eden bebeğin ve yerdeki topu almak için hırslanan çocuğun bir gerilim içerisine girdiğini" belirtir (1997: 20). Anne karnında, ana kucağında ve beşikte sallanan çocuk, tarımla başladığına inanılan üretim ve bereketi sürdüren oyunsal bir ruh hâline bürünür. Bu oyunsallık annenin kültür aktarıcısı olmasıyla oyuncu rolünü sürdürmesi ve bebeğine de aktarması şeklinde ifade edilebilir. Nitekim Caillois, çocuğun ilk oyununa "sallanma, ses çıkarma ve gülme" davranışlarıyla örnek verirken (2001: 36) Brain Burns'de insanların ilk oyunlarının yarışma ya da yakalama biçiminde olduğunu belirtir (2015: 72). Diğer taraftan Marcus Hartog'da bebeklerin ilk oyununun "bo-pee" (ce-e, peeka-boo, Peekaboo, Bopeep) olduğunu belirtir (1889: 229). Bebeğin ilk oyununun ne olduğuna dair farklı görüşler olsa da anne karnında sallanmaya başlamasıyla doğum sonrası sallanma güdüsünün devam ettirilmesi, ilk oyunun sallanma veya salıncak kurgusunda olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Çünkü çocuk rol edinimini, ilk oyununu kendisiyle ana kucağı veya beşikte oynarken ikinci oyununu ise rol veren annesiyle karşılıklı olarak oynayarak edinmektedir. Bilin ve bilinçdışı ilk oyun kurgusunun bebeğin bilince eriştiği süre itibarıyla kesin bir bilimsellikte açıklanmasının olanaksızlığı ortadadır. Bu sebeple bebeğin ilk oyunu olan sallanmanın ve ellerini anne karnında ve beşikte yakalama veya tutma güdüsüyle hareket ettirmenin kurgusuz bir oyun olarak ifade edilebileceği de açıktır. Diğer taraftan anne ile oynanan ilk oyunun ise karşılıklı bir bulma ve saklanma olması yönünden kurgulu olduğu da ifade edilebilir. Diğer taraftan Muhsin Hazar, oyunların kuralsız (eğlence), az kurallı (yarışma-eğlence), çok kurallı (spor) olarak üçe ayrıldığını belirtirken kuralsız oyunların "oyuncu tarafından doğaçlama usulü sürdürüldüğünü ve kazanan ve kaybedenin de olmadığını bu sebeple de eğlence ağırlıklı olduğunu" belirtir (2017: 54-56). Dolayısıyla oyuncu rol ediniminde doğumla başlayan oyunsallık; kurgusuz ve bireysel sallanma, kurgulu ve karşılıklı saklanma olarak açıklanabilir. Aynı zamanda bebeğin kurgusuz/bilinçdışı ve kültürel aktarım yönünden anneye oynadığı ilk

oyun olarak “ce-e”, bir saklambaç oyunu yapısındanandır. Saklambaç, saklanma ve bulunma güdüsünü yansıtan bir oyundur. Saklanma ve bulunma ise yaşamsal ihtiyaçlarla saklanılan mağara mitini ortaya çıkarır. Oyuncuyu dönüştüren bir diğer mekân da bu bakımdan mağara olarak görülebilir. Türk mitolojisinde türeyiş destanında mağara motifi yer almaktadır. Mağara, erginlemenin gerçekleştiği yerdir. Önce saklanma sonrasında saklandığı yerden çıkarak başka bir karaktere, ruha, yeteneğe, kabiliyete bürünme olarak erginleme halidir. Saklanılan yer, kahramanın gücünü toplaması, yetkinleşmesi ve olgunlaşması için bir mekandır. Bu mekân mitolojide mağara metaforunu ve saklanma motifini ortaya çıkarır. Bebek, doğrudan bir yere saklanmaz ancak saklanana bulma, keşfetme dürtüsüyle hareket ederken saklanma eylemini gerçekleştiren kişinin (anne) rolünden örnek alır. Ev içinden sokağa, okuldan iş hayatına kadar saklanma ve bulma eylemi, yaşamımızın tamamında devam eden bir oyun kurgusu oluşturmaktadır. Saklambaç oyunu da oyuncuların saklanmasının erginlenme ve eşik olarak tezahür edilmiş hali olarak okunabilir. Duvarla ellerle gölge oyunu yapılmasına dair oyun kurgusu da mağara motifinin günümüz oyun kültürüne yansıyan bir diğer örneği olarak değerlendirilebilir. Bu düşünce, oyuncunun dönüşümünde kendini oynayarak aynalamasına dair düşüncelerin aktarıldığı aynı başlık altında ayrıntılı olarak inceleneceğinden burada kısaca değinilmiştir.

Oyuncu, kahraman arketipini oynayarak giydiği bir giysi gibi sürekli tekrarlar ve oyunsal ruh hâlini kahramanlığa erişeceği noktada en üst seviyeye çıkarmaktadır. Oyuncunun rol almaya başladığı beşikten eşığe doğru ilerleyen süreç, erginlemenin oyunsal ruh hâlini yansıtan bilinçli örnekleri olarak açıklanmıştır. Oyuncunun beşikte, yukarıdan sallanan objelerle ellerini kaldırarak oynaması girişimi de göğün kutsallığının ilk farkındalığı olarak görülebilir. Eliade, “mitler insanın bir dağa, bir ağaca bir sarmaşığa vb. çıkarak gök tanrıyla doğrudan iletişim kurduğu mitsel bir zamandan söz eder; ilk insanlar göğe gerçekten ve çaba sarf etmeden çıkabilmekteydiler” der (2022: 186). Bu noktada çaba sarf etmeden göğe yükselişin beşığe konulan çocuğun ellerini asılı olan objelere yönlendirmesi ve bilinç dışı bir güçle yükselmeyi sembollemesi şeklinde okunabilir. Aynı zamanda beşik, salıncağın da ilk deneyimlendiği oyun mekanıdır. Nitekim beşik, Sedat Veyis Örnek’in *Geleneksel Kültürümüzde Çocuk* adlı çalışmasında çocuk folklorunu incelemesi ve beşik anlamına gelen Akvan, Beleme, Hellincak vb. adlarının yanı sıra Salıncaç, Sallancak, Sallangaç, Sallıngaç adlarıyla da kullanıldığını ve oyuncak olarak oynandığını belirtmesiyle de örneklendirilebilir (1979: 168-169). Bu bağlamda beşik, günümüzde parklarında, AVM’lerin eğlence merkezlerinde, Karadeniz Bölgesi’nde dev salıncakların kurularak turist çekilmesinin sağlanması vb. mekanlarda sıklıkla kullanılırken ilk

oyun mekânı olan sallanma güdüsünün de yinelendiği ve her yaşta insanın oyunsallığını sürdürdüğü bir ilksel araç olarak örneklendirilebilir. Divanü Lügat-it-Türk'te “yalngu” ve “çengli mengli” adlarıyla belirtilen salıncak oyunu, özellikle cariyeler ve çocuklar tarafından kullanılan bir oyun aracı olarak kaydedilmiştir (Atalay, DLT: 379-380, 411). Volga Bulgar Kitabelerinde (13-14. asır) ise salıncağın oğlanlar tarafından oynanan bir oyun olduğu belirtilmiştir (Tekin, 1988: 79). Aynı yüzyılda yazılan İbnü Mühenna Lügatı'nda bu oyun aracı, “salınçak/silikçek” şeklinde kaydedilmiştir (Taymas, 1988: 96). Salıncağın sallanma eylemiyle bir sağaltma işlevinin olduğu ve anne karnında sallanan bebeğin sallanma alışkanlığını devam ettirmesiyle de ilişkisi olduğuna değinilmiştir. Çay, “Anadolu’da Hıdırellez günü salıncakta sallanmayan o yıl rahatsızlıklarla karşılaşabileceğine inanıldığını” aktarır (1990: 34). Özdemir ise bu inancın temelinde “hastalıkların ve dertlerin sallanma sırasında kişinin üzerinden döküleceği düşüncesinin yattığını” belirtir (2006a: 319). Sallanma güdüsünün yaşamın her mekânında ve zamanında farklı formlarda ve işlevlerle değişip dönüşerek oyun içinde veya dışında sürdürülmesi, insanoğlunun evrensel bir oyuncu rol edinimi olduğunu da ortaya çıkarmaktadır. Callios, rol edinme ve oynama güdüsünü şöyle açıklar:

Çocuk oyunlarının ciddi etkinliklerin bozulmasından ziyade iki farklı düzeyin eş zamanlı olarak rol oynadığından şüphelenmek için nedenler var. Hindistan’da görevli kişi değerli taşlar ve çelenklerle gösterişli bir şekilde süslenmiş ayin salıncağında dindar bir şekilde Kama veya Krishna'yı sallarken, çocuk salıncakta oynuyor. Bugün çocuklar ordular kaybolmadan asker rolü oynuyorlar. Peki oyuncak bebek oyunlarının bir gün ortadan kaybolabileceği düşünülebilir mi? (2001: 62).

Oyun mekânı olan beşik, gündelik yaşamın da eğlence mekânı olarak çeşitli formlarda varlığını sürdürürken oyuncunun ilksel oyun dünyasını da sürekli yinelediği bir alan olarak görülmektedir.

Çocuğun oyuncu rolüne büründükten sonra toplumun ondan oynamaya devam etmesini ve kahraman rolüne bürünmesini istemesi de erginlemenin bir başka aşamasıdır. Çünkü çocuk, oyunsallığı noktasında kahramandır. Bu bağlamda Oğuz Kağan'ın eşleriyle birlikte kut'u hem gökten hem de yerden almasına dayalı anlatıdan beş çocuğun hakan olmak için yükseğe zıplamak ve en yükseğe zıplayanın da hakan olarak kabul edilmesine dair anlatılar; kahramanın oyunculuğunu yer gök düalizmi bağlamında sürdürmesine mitik öyküler yoluyla da verilebilecek örneklerdendir. Diğer taraftan Mehmet Çolak, oyuncunun yükselişinin oyunla ilişkisini dağ kültürüyle ilişkilendirmektedir: “Yerden Yüksek oyununda ebe tarafından

kovalanan oyuncu, yüksek bir yere çıkarsa ebe ona dokunamaz. Bu hareket, yüksekte olanın dokunulmazlığının olması sebebiyle dağ kültürüyle ilgilidir” (2015: 90). Oyuncunun büründüğü kahraman arketipi, oyunun tanrıdan alınan kutla ilişkisinde yer gök düalizmi, ağaç kültü ve dağ kültürlerinin yansımalarını da ortaya çıkarır. Çünkü gökten kut almakla eş değer olan bu eylem, hem hakanın iktidara erişerek kut almasını hem de hayat ağacının kut almada bir sembol olduğunu ve göğe ulaşımın bir aracı olarak kullanıldığını gösterir. Ögel, dünya mitolojilerinde kutlu dağlar olduğundan ve bu büyük dağların da toplumların dini inanışlarında önemli bir yer tuttuğundan bahseder: “Zirveleri gökleri deler gibi yükselen, başları bulutlar içinde kaybolan bu dağlar sanki Tanrı ile konuşur ve ilgi kurar gibi görünmüşlerdir. Türklerce bunlar “göğün direği” veya “yeri bastıran dağlar” gibi konuşmuşlardı. “Tanrıya giden en yakın yol” da yine bu dağlar idiler” diyerek açıklar (2003b: 459). Nitekim dağ kültürünün yer gök düalizmini sağlayan *demir kazık* olduğu düşüncesi, beşiğin de bu düşünceyle yorumlanmasını sağlayabilir. Çocuğun dünyanın merkezi olarak konumlandırıldığı yer de bu noktada oyunun da oyuncunun da beşiği olarak görülebilir. Diğer taraftan ağaca uzanmaya çalışmak, dağa tırmanmak veya göğe uzanmak, oyuncu kimliğine bürünen çocuğun yaşıyla değil bilinciyle yani oyunsallığıyla doğrudan ilişkilidir. Nitekim ağaca zıplamaya çalışan beş kardeşten en küçük çocuğun en yükseğe zıplamasıyla kutun yaş veya seviye ayırt edilmeden gökten verilen bir kutsallık olduğu yönündeki anlatı, bilinç dışı bir oyunsallığı ortaya çıkarmaktadır. Anlatıda ağaca zıplanmasıyla yerden göğe uzanmaya dair motifler, mitik bir kurgunun Oğuz Kağan Destanı’nda yansıtılmasının yanı sıra beşiğe asılan objelerle başlayan rol edinimini de bu noktada başlattığını gösterir. Çünkü Oğuz Kağan’ın ağaçtan gelen yani yer ve gök kutsallığını gösteren ve ikinci evlilikle sonuçlanan, aynı zamanda çocuklarının adının da yerle ilişkili olan Gök, Dağ, Deniz olması, aynı öykülemelerin farklı anlatı yapılarında ortak bir kahraman ve aynı zamanda oyuncu arketipini oluşturduğunu göstermektedir. Oğuz Kağan’da erginlemenin 2. evlilikle yerden kut alma şeklinde dönüşümü izlenirken beş kardeş anlatısında aynı yerden kut alma, çocukların kendi arasındaki bir oyun kurgusuyla çocukluktan veya erginlikten kahramanlığa atılan ilk adım olarak değerlendirilebilir. Ögel ve Erkoç’un aktardığına göre;

(Göktürk Devletini kuran) Aşina ailesi (Türk’ün) küçük karısının soyundan geliyordu. Türk ölünce, 10 ayrı anneden doğan çocukların hepsi toplandılar ve aralarından birisini başkan yapmak istediler. Hepsi bir arada büyük bir ağacın altına gittiler ve orada şöyle anlaştılar: Ağaca doğru, en çok kim yükseğe atlayabilirse o başkan olacaktır”. Aşinanın oğlu, diğerlerinin arasında en genç, olmasına rağmen en yükseğe atladı. (Yüksek atlama

rekorunu kırınca da), hepsi onu kendilerine başkan yaptılar (Ögel, 2014a: 28; Erkoç, 2017: 41).

Ögel, aynı olay örgüsünün Altay masallarında da bulunduğunu belirtir. Oğuz Han'ın iki altın direk diktirip oğullarına bunlar üzerindeki altın ve gümüş kuşlara nişan aldırması" da göğe yükselme motifi ile ilişkilendirilmiştir (2014a: 53). Bu yolla zıplayarak hakan olmaya çalışan çocukların geleneksel oyunlardan yerden yüksek, ağaç kapmaca, yüksekteyim alçaktayım vb. örneklerle yer gök düalizmi, dağ kültü ve ağaç kültüründe yerden göğe yükselme, zıplama veya yukarıya çıkıp inerek oyunda oyuncunun diğerleriyle mücadelesine dayanan oyun kurgularıyla örtüşen bir yapısının olduğunu gösterir. Diğer taraftan Ölçer Özünel, yer gök ilişkisini ağaç motifiyle şu şekilde ilişkilendirir:

Yer kutunun kahramana iletilmesinde işlevsel olan "ağaç" imgesidir. Kozmik Ağaç ya da Hayat Ağacı Türk kültüründe varlığı oldukça arkaik zamanlara uzanan ve sıkça karşılaşılan bir simgedir. Eliade ve daha başka birçok araştırmacının da vurguladığı gibi bu ağaç, yer ile gök arasındaki bağlantıyı sağlama işlevine sahiptir. Bu ağaç merkezi bir konumdadır; merkeze konumlandırılarak tanrısal olana yaklaşımda araçsallaştırılır (2010: 86).

Bu noktada Ölçer Özünel, Oğuz Kağan'ın erginlenme süreçlerini iki evlilik yapması ve gök-yer ilişkisini bu evliliklerdeki erginlemeyle aşmasına değinmesi de oyuncu rolü açısından önemlidir:

Oğuz Kağan için yalnızca göğün bilgisi ile birleşmek yeterli olmayacaktır. Kahraman merkezdeki konumuna yaklaşabilmek için eksik kalan bilgileri de elde etmek zorundadır. Bunun bir nedeni de gökteki düzenin prototipini yeryüzünde kurarken göğün bilgisinin yanı sıra yeryüzünün bilgisine de ihtiyaç duymasıdır. Oğuz Kağan'ın bilgi edinme aşamasından, bilge olma aşamasına geçmesi için gereken süreç budur (2010: 82).

"Bilgi edinme aşamasından bilge olma aşaması" bu başlık altında verilmek istenen konu bütünlüğünü yansıtan bir ifadedir. Çocuğun kahraman arketipinin ilk örneğini hazırlayan bir süreçle erginlendiği ve kahraman arketipinin de bu erginlemeyi yineleyen birçok olay örgüsünü sürdürdüğü aynı zamanda bu erginlemelerin çocuklukta başlayan oyun kahramanlığından kahramanın oyunsallığına dönüşümünü ortaya çıkardığı söylenebilir. Öte yandan çocuk, oyuncu olarak yetişmekte ve gökle yer arasında oynadığı oyunlar, onu kahraman arketipine hazırlayan bir süreci de beraberinde getirmektedir. Bu sayede Ölçer Özünel'in 'bilgiden

bilgeye' ulaşan kahraman, bu süreci erginleme öncesi beşikte başlatmaktadır. Nitekim her kahraman doğar, çocukluk, ergenlik ve yetişkinlik süreçlerini belli olaylar çerçevesinde mitik bir öykülemeyle sürdürür. Eliade, "kozmik düzeyleri alttan tutan kozmik dağ, dünya ağacı veya merkezi temel direk, dünya merkezinde yer alan bir dağ, bir ağaç veya bir temel direğin simgesinin yaygın" olduğunu söyler (2022: 51). Aynı zamanda oyuncunun ilk mekânı olan beşiğin ağaçtan yapılması da yer gök ilişkisinde sembollerin oynusallığı çağrıştıran ve oyuncu rol edinimini sağlayan mekânsal önemine dair bir başka bakış açısı oluşturur. Diğer taraftan beşik olarak nitelendirilen oyun aracının ev içi veya dışında ip veya urganlarla çadır veya ağaca bağlanması şeklinde tasarlandığı da belirtilmektedir. Dolayısıyla salıncağın ilk formu olan beşik, oyun mekânından oyun kurgusuna dönüşmüştür. Salim Sami İşçiler, "salıncağın iki ağaç arasına gerilmiş olan ipe kilim veya çul geçirilerek küçük bir beşik şeklinde yapıldığını ve daha çok dört ile yedi yaşları arasındaki kız çocukları tarafından kullanıldığını" ifade eder (1964: 3405-3406'den akt. Özdemir, 2006b: 295-296). Nitekim salıncağın bir diğer varyantının beşik olması ve "dini bayramlarda köy çocukları tarafından harman yerine beşik kurulması" da oyun mekânının sallanılan ve yer gök arasında edinilen rolün tekrarlanması şeklinde sembolleştiği anlaşılmaktadır (Taylan, 1978: 8202'den akt. Özdemir, 2006b: 296). Aynı düşüncenin Hindu ayinlerinde de gerçekleştiği, And tarafından şöyle aktarılır: "Hindular mart ayı ortasında Tanrı Krişna için bir salıncak şenliği düzenlerler; öğleden güneşin batışına kadar sallanırlar. Rigveda'da güneşe, "gökteki altın salıncak" denir. Veda rahibi salıncakta sallanırken sağ eliyle bir salıncağa, bir yere dokunur ve "Yüce Tanrı ile Tanrıça birleşti" (2012: 20). Beşik ve salıncağın birbiri yerine kullanılan kavramlar olmasının yanı sıra insanın farklı yaşam dönemlerinde sürekli kullandığı bir araç olması, varyantlarının da türemesini sağlamıştır. İnsanoğlu, ilk oyun mekânında gerçekleştirdiği sallanma güdüsünü yaşamı boyunca sürdürmek istemiş, oynusallığını bir noktada ilksel zamanla ilişkilendirmiştir. Obladen, Olaus Magnus'un 1555 yılında yazdığı *Kuzey Halklarının Tarihi*'nden aktardığına göre "tarla çalışması sırasında annelerin uyuyan bebeği yılanlardan ve zehirli solucanlardan korumak için beşikleri yerden 7-10 avuç yüksekte bir ağaca astıklarını" tasvir etmektedir (2021: 201). Dolayısıyla Kazan ve Kazan Kırçık'ın "yelbeşik adı verilen salıncağın bir diğer varyantının Batı dillerinden aldığımız "hamak" sözcüğünün Türkçesi" olduğunu ifade etmeleriyle de sallanmanın ilk oyun güdüsü, mekânı ve zamanı olduğunu yineleyen işlevlerin yanı sıra oyuncunun da rol ediniminde ilksel arketipi oluşturduğu ve dahası günümüzde oyunun eğlenme işleviyle salıncağın boş zaman geçirme ve dinlenme veya iyileşme işleviyle de hamak olarak dönüştüğü söylenebilir (2006: 81). Beşiğin ağaca asılması, çocuğa gelecek zararlardan korunma amacıyla ihtiyaca göre farklı formlarda tasarlanmışken aynı zamanda beşiğin salıncağa, salıncağın da hamağa doğru

ihyaıya isteye d6n6şen bir yapıya evrildięi anlaşılmaktadır. Bu noktada beşik, her toplumun ihtiya duyduęu bir ara olarak farklı tasarım ve kullanım amaları, inan ve ekonomik unsurlarıyla birlikte ocuęun ilk oyun mekânı olarak bir oyun aracına d6n6şm6ş ve insanoęlunun sallanma g6d6s6n6 ortaya ıkaran bir oyunsallıkla yařamın her d6neminde ve d6nya tarihinin her aęında var olagelm6ştir. Dięer taraftan oyuncunun oyunsallıęını ortaya ıkaran bu ilk ara, oyunun, oyuncunun ve oyuncaęın evrimsellięinin yanı sıra toplumlara 6zg6 6retim, tasarım, iřlev ve nitelik y6n6nden farklı oyun k6lt6rlerini ortaya ıkardıęı d6ř6ncesine 6rnek verilebilir. Obladen, Delitala'dan aktararak "İtalya'da annenin ev iřlerinden ayrılmadan bebeęi bir ipi ekerek hareket ettirebilmesi iin beřięin atı kiriřine asıldıęını belirtir. Aynı zamanda İtalya'nın g6neyinde sallananların ise yerde durduęunu" belirtir (1975: 168'den akt. Obladen, 2021: 202). Nitekim oyunun evrensellięi, oyun arařtırmacıları tarafından kabul edilen bir olgu iken bu d6ř6ncenin ilksel 6rneęi olan beřięin hem metaforik hem de gerek anlamda oluřturduęu anlamlar ve adlandırmalar da bu baęlamda yapılan vurgularla benzerdir. Aynı zamanda g6n6m6zde teknolojinin de geliřmesiyle bir mekanik kurularak kendinden sallanan ve ninni, melodi vb. sesler ıkaran beřikler veya ana kucaklarının da annenin ilk oyuncu olarak bebeęin kendi oyun mekânında rol edindirdięi iřlevlerin de yerini alarak d6n6řt6ę6ne dair 6rneklerdendir.

Oyunlarda beşik veya salıncak benzeri bir ara olmadan da sallanma iřlevinin oyuncular tarafından saęlandıęı oyunlar da vardır. Altın Beşik oyununda 6 ocuk bir araya gelir ve iki ocuk el ele tutuřurken dięer ocuk da birleřtirilmiř ellerin 6zerine oturur. "Altın beřięe kim biner? Alacalı bulacalı..." (Kol 6st6nde kimse onun ismi s6ylenir) diyerek y6r6rl6r" (Can, 1945'ten akt. Onur, 2002: 86). Bir nevi oyunun ilk mekânı olan beřięin oyun kurgusunda s6zl6 k6lt6rle tekrarlandıęı ve arasız olarak da eřitli kurgularda yinelendięi anlaşılmaktadır.

Oyuncu rolleri kimi zaman doęrudan kahramanın oyundan oyuncuya, oyuncudan kahramana d6n6ř6m6n6 aktarırken kimi zaman da doęrudan kahramanlık arketipi 6zerinde s6rd6r6l6r. Nihayet kahraman, doęumla 6l6m arasında beřikten eřięe ve eřiğten de keřięe d6nya oyununda oyunsallıęını yineler. Bu olay 6rg6s6, anlatılarda mitik alt metinler olarak yer bulurken g6n6m6z yařamında da aynı d6ng6sellikle sallanılarak s6rd6r6l6r. Bu noktada Y6cel Dursun'un Nietzsche'den aktardıęına g6re insanın "bitmiř" bir "oyun arkında" yer aldıęı d6ř6ncesini "birok oyunu oyun yapan ontolojik bir ipucudur oyunun bu d6ng6sellik ve ember durumu" diyerek aıklamaktadır. Aynı zamanda "sonsuz kadar tekrar eden bu oyunda, her seferinde kendisinde de birok kombinasyona sahip yeni bir oyun kombinasyonuyla y6zleřiriz ki, aslına bakılırsa bu kombinasyonlar da d6nen bu d6nya arkında zaten vardır" diyerek

oyunun döngüsellüğünün beşikten keşiğe dünya çarkında oynandığını belirtir (1956'dan akt. 2014: 50). İnsanoğlunun yaşam oyununda dünyanın oyun çarkı olması, beşikle başlayan oyun mekanının da sallanması düşüncesiyle örtüştüğü görülmektedir. Callios ise oyun kavramını açıklarken *paedia* terimini temellendirmiş ve oyun içgüdüsünün kendiliğinden ortaya çıkışlarını kapsayan bir kelime olarak tanımlanabileceğini ifade etmiştir:

Bir yün yumağının içine dolanmış bir kedi, koklayan bir köpek ve çingırağıyla gülen bir bebek, bu tür içgüdünün ilk tanımlanabilir örneklerini temsil etmektedir. Ani ve düzensiz bir heyecana, dürtüsel ve kolay bir eğlenceye neden olan ancak kolaylıkla aşırıya taşınan, doğaçlama ve asi karakteri, benzersiz olmasa da temel varlık nedeni olmaya devam eden her mutlu coşkuya müdahale eder. Takla atmaktan karalamaya, kavgadan kargaşaya, tamamen net resimler, hareketlerin, renklerin veya seslerin benzer semptomlarından yoksun değil (2001: 27-28).

Beşikle başlayan erginlemenin kurgusuz oyunsallıktan kurgulu oyunculuğa dönüşümü, halk bilgisi ürünlerinde sıklıkla rastlanan bir motifi, kahramanlık gösterme olgusunu ortaya çıkarır. İrdelp'in aktardığına göre kahramanlar da tıpkı destanlar, mitolojiler ve toplumlar gibi zaman içerisinde değişmiş ve var oluşlarını sürdürmüşlerdir (2022: 52). Dede Korkut Hikâyelerinin ilki olan Dirse Han Oğlu Boğaç Han'da Boğaç, meydanda boğayı bayıltmadan önce aşık atar, yani oynar. Bir diğer örnek ise Manas Destanı'nda Manas'ın torunu olan Semetey'dir. Semetey, aşıkla bir deveyi vurur. Kahramanın kahraman/oyuncu ilişkisi yalnızca kahraman doğduğunda başlayan bir süreç değildir. Bu düşünce Ögel'in 'Manas'ın babası, çocuğu olmayan karısından, "elma ağacının altında oynamadı" diye şikâyet ediyordu (2014b: 4) ifadesiyle açıklanabilir. Kahramanın var olması için gerekli olan zemin aynı zamanda kahramanı dünya yaşamına dahil eden annenin de oynayan insan/oyuncu rolünü bir kez daha ortaya çıkarmaktadır. Fink, "oyun oynama, toplumsal varoluşun temel bir olanağıdır. Oyun, birlikte oynamadır, birbiriyle oynamadır, beşerî birliğin içsel bir biçimidir. Yapısal açıdan oyun oynama bireysel, izole bir eylem değildir. Oyun, oyun arkadaşları olarak hemcinslerimize açıktır" der (2015: 19). Oyuncunun beşikle başlayan oyunsallığı, eşiklerle oyuncu rolüne bürünmesi şeklinde 'dünya çarkı' olarak ifade edilen yaşam dönemlerinde sürdürülmektedir.

3.1.2. Oyuncunun Eşiği: Oyuncunun Erginlenen Roller

Beşik, bilinçsiz oyunsallığın bilinçli oyunculuğa erginlendiği ilk mekân olarak kahramanların anlatılarında mitik bir izlenim sunar. Kahraman beşikte erginlenerek eşiğe

ulařır. *Kahramanın Sonsuz Yolculuđu*’nu anlatan Campbell, eřiđin bir karanlık ve bilinmeyen bir tehlike olduđuunu; bireyin ancak bu sınırların ötesine geçerek, aynı gücün yıkıcı diđer yönünü kışkırtarak, canlı ya da ölü olarak, deneyimin yeni bir alanına geçtiđini” belirtir (2013: 99). Campbell, eřiđin bir başlangıç veya son olması durumunu kahramanın eřiđi geçerken dönüşmesi olarak yorumlamıştır. Kahraman, yaşam oyununda beřikten eřiđe geçerken bireysel tercihleriyle deneyimleyebileceđi bir alan da oluşturmaktadır. Bu sayede insanođlu, oyunsallıđını bađımsız ve bireysel bir mücadele olarak eřikte sürdürmektedir.

Oyuncunun mitik dönüşümünün beřikten eřiđe geçilen süreçte yürüteçlerle somutlařtıđı söylenebilir. Yürüteçler, çocukların ayakta durması ve ilk adımlarını atması için ađaçtan elde hazırlanan bir oyuncak formundadır. Günümüzde örümcek adı verilen bu yürüme aracı, çocuđun beřik sonrası oyun alanlarını keřfetmesi ve bilince ulaşmasında bir adım olarak görülebilir. Nitekim Eliade, merdiven metaforuyla bütün bu şeyleri simgelemesinin nedeninin, varlıđın çeřitli düzeyleri arasındaki iletiřimi mümkün kılması ve nihayet üç kozmik bölgeyi birbirlerine bađlayan mitsel merdivenin, sarmařıđın veya örümcek ađının somut bir formülünden ibaret” olduđuunu söyler (2022: 62). Çocuđun ilk adımlarını attıđı süreçte yürüteç veya bebek örümcek yürüteci olarak ifade edilen aracın Eliade’nın deđimiyle üç kozmik bölgeyi somutlařtıran bir ađ olarak sembolleřmesi, beřikten eřiđe geçiřin hem gerçek hem de mecaz anlamda bir yolculuk olduđuunu ve bu eřiklerin de yaşam dönemlerini ifade etmesi ađısından örtüştüđu şeklinde yorumlanabilir.

“Merdiven basamaklarının, sarmařıđın veya örümcek ađının” insan yaşamının geçtiđi eřikler olarak somutlařması, oyun kurgularında da sıklıkla rastlanılan bir metafordur. Geleneksel oyunlardan seksek de zıplayarak geçilen her bir kutucuđun ařılmasına dayalı bir oyun yapısına sahiptir. Oyunun Türkiye’de yaygın olarak seksek adıyla bilinmesiyle birlikte oyun eyleminin sekmek olması ve sekilerek oynanması, tıpkı bir çocuđun yürümeyi öğrenirken emeklemesi, sekmesi veya zıplamasına benzemektedir. Yalnızca seksek oyununda çizgiler ve kurallar belirlidir. Aynı zamanda yürüteçte adımlanan oyunsallıđın oyuncu olma yolunda bilinçli ve kurallı bir oyun yapısına büründüđu, seksek oyunundaki karelerin yaşamı yansıtan bir devingenliđinin olmasıyla iliřkilendirilebilir.

Çalıřmalarda seksek oyunun ilksel örneklerinin askeri eđitim için kullanılan bir antrenman olarak uygulandıđına dair bilgiler mevcuttur. John William Crombie, “Roma İmparatorluđu’nun başlarında antik Britanya’da orijinal seksek kortları 30 metreden uzundu ve askeri eđitim tatbikatları için kullanılıyordu. Romalı piyadeler, ayak hareketlerini geliřtirmek için parkuru tam zırh ve saha ekipmanlarıyla kořtular, tıpkı günümüzün modern futbol

oyuncularının sıra sıra kamyon lastikleri üzerinde koşması gibi” der (1886: 404). James George Frazer’in Festus’dan aktardığına göre “Roma’nın surları dışındaki bir Mars tapınağına yakın bir yerde, *lapis manalis* diye bilinen bir taşın saklandığıdır. Bu taş, kuraklık zamanında sürüklenerek Roma’ya getirilmekte ve hemen yağmur getireceğine dair bir varsayım “olduğunu belirtmektedir (2004: 24). Seksek oyununun ilk örneklerinin Roma’da olduğuna dair araştırmaların yanı sıra sekme eyleminin yanında bir de karelerde taş sürme eyleminin gerçekleştirilmesi de Roma’da bu taşın sekerken sürüklendiği oyun kurgusunun belli inançlar temelinde uygulandığını göstermektedir. Crombie, seksek oyununun tarihini incelediği çalışmasında Avrupa’da oyunun yaygın olarak iki farklı versiyonu olduğunu tespit etmiş ve bu oyunların da genellikle bir dikdörtgen içerisinde altıya bölünmüş kareler ve en üstte de yarım daire olarak yedinci bir basamak olarak biçimlendiğini belirtmiştir (1886). Oyun Türkiye’de de yaygın olarak dikdörtgen kareler ve 6 sıralı kare bir yapıda çizilmekte ve oynanmaktadır. Oyunda sıralı yedi kare olması durumu, Crombie tarafından aktarıldığına göre haftanın yedi gün olması şeklinde yorumlanmıştır. Oyunun bir diğer adının da bu sebeple ‘the week’ olduğu belirtilmektedir. Aynı zamanda Crombie, oyun şemasının yedi aşamasının “cennetin yedi aşamasını temsil eden mahkemelerin eskatolojik inançlarında öne çıkan bir özellik” olduğunu belirtir (1886: 405, 406). Yedi sayısı, sayı sembolizminde evrensel bir erginleme olarak kabul edilmektedir. Bu bağlamda Ögel, yedi sayısının Türk mitolojisindeki öykülemeleri şu şekilde aktarır:

Ülker burcu altı yıldızdır. Ancak Batı’da olduğu gibi Türkler de bu burcu “7 yıldız” olarak kabul etmişlerdir. [...] Anadolu’da Ülker’e *Yediger*, *Yedi- gen*, *Yedi Kardeş*, *Yediler*, *Yedi kandil*” de denilmiştir. “Yedi Kız’dan birisi kaçırılmış imiş. Kuzey Türk inanışlarına göre, “Ülker yıldızı gökte altı delik oluştuyordu. Bu delikten sıcak ve soğuk havalar gelerek iklimi değiştiriyordu.” Bizim Ülker Dönümü sözümüzün de belki bu inanışla bir ilgisi vardır (2014a: 212).

Bu bağlamda Erica Baricci e Francesco Aspesi, İtalya’da oyunun adlarının “mondo (dünya), campana (zil) ve the week (haftalık)” anlamlarına geldiğini belirtir (2019: 421). Seksek oyununa oyuncunun atladığı eşikler yönüyle bakıldığında birçok toplumda benzer oyun şemalarının var olduğu ve erginlemeyi veya dönüşümü temel alan anlamlar barındırdığı anlaşılmaktadır. Baricci’nin aktardığına göre oyunun farklı toplumlarda adlandırmaları ve anlamları şöyle açıklanmıştır:

Fransa’da buna marelle palet veya salyangoz (spiral desen) denir; İspanyolca konuşulan ülkelerde rayuela, avion, mundo (Peru’da: muhtemelen İtalyancadan ithal edilmiştir çünkü yalnızca orada kanıtlanmıştır), Küba’da peregrina, ancak burada özel olarak bahsetmediğimiz birçok başka isim de bilinmektedir; Sakson ülkeleri Himmel und Hölle, Hüpfspiel, Paradiesspielo Tempelhüpfen Almanca konuşulanlarına, Rusça’da denir klassy (sınıflar) veya klassiki (kelimenin tam anlamıyla klasikler veya classette, küçük sınıflar). Bir zamanlar buna igra v cari, igra v koroli de deniyordu: çarları oynamak, kralları oynamak anlamına gelir. Klassi aynı zamanda Lehçe ve İbranice bir terimdir (belli ki önceki dillerden birine veya her ikisine de bağlıdır). Aynı ülkede bile mezheplerin çokluğu göz önüne alındığında, terimleri atıfta bulundukları fikir temelinde sınıflandırmak ilginçtir (2019: 421).

Baricci, İtalyanca ‘dünya’ anlamına gelen ‘mondo’ oyununun arketipsel bir dünya labirenti olduğuna dair incelmesinde seksek oyununun arketipselliğini ele almıştır. Dünya oyununu labirent arketipi ile ilişkilendirmektedir. “Birden fazla bilim insanı tarafından öne sürülen hipotez, araştırma panoramasında tamamen yeni değildir. Callois ise bundan daha önce *Oyunlar ve Erkekler*’de ‘Seksek’ (ya da ‘dünyanın oyunu’) olarak adlandırılan oyunun, büyük olasılıkla inisiyenin başlangıçta kaybolduğu labirent” olduğunu söyler (2001: 417). Diğer taraftan seksek oyununun bir varyantı olan Rusça klassy adıyla oynanan oyun Baricci tarafından şöyle yorumlanır:

Okuldaki ilerlemeyi ifade eder; çarlarla oynamayı ima eden isimler bunun yerine, amacı kral olmak olan satrançta olduğu gibi toplumsal bir ilerlemeden bahseder; oyunun Küba dilindeki adının (peregrina) atıfta bulunduğu hacmin ilerleyişi, açık bir Hristiyan temeli olan manevi düzeyde bir evrimi ifade eder. Her zaman bu doğrultuda, Himmel und Hölle veya Paradiesspielin Almanca sözcüklerin, mistik-dini anlamında da ‘kozmik’ bir yol ile ilgilidir; burada Cehennemden kaçınarak Araf’tan Cennete veya her şeyden önce Cennet’e ilerleme gerçekleşir (2019: 422).

Oyunun İtalya’da çizgilere basmadan her bir karede bir defa sekilmesine dayalı kurgusu, oyuncunun artık eşikleri bilinçli olarak atlaması gerektiğini işaret eder. Aynı zamanda oyun bilincine ulaşan çocuğun da hangi oyunla oynayacağı seçimi yine bu ilk sekilen karedeki bilinçle somutlaşmaktadır. “Almanya’da oynanan Hinkspiel oyununda oyuncu, elindeki taşı

arkasını dönerek çizili karelere atmaya çalışır ve taşın düştüğü kare oyuncunun evi olur. Hırvatistan’da oynanan skola oyunu da okulun birinci sınıfından altıncı sınıfa kadar olan eğitim dönemlerine işaret edecek şekilde okul anlamında ifade edilmektedir (URL-3). Oyunun bir diğer versiyonu ise Fransa’da oynanan salyangoz şeklindeki seksek oyunu, Baricci tarafından ritüel dansların bir sonucu olarak taklitle oluştuğu şeklinde nitelendirilmiştir. Baricci, “salyangoz şeklinde olan seksek formunun eğrisel olan dünyanın modern belgelerinin şafağında ortaya çıktığını belirtir. “Özellikle, Jan De Vries’in oyuna ayırdığı Hollanda topraklarındaki kapsamlı araştırmada, Fransız marelle rondeo salyangozunun, bulunan ve “als alt” (De Vries) olarak tanımlanan tüm form repertuarında ilk olduğunu rapor etmiştir” (2019: 425). Seksek, ‘dünya oyunu’ olarak birçok araştırmacı tarafından dünya, cennet, okul, sınıf vb. anlamlara gelen sözcüklerle insanoğlunun yaşam dönemlerinin taklit edildiği bir form olarak değerlendirilmiştir. Baricci, seksek oyunu formunun “dünya oyunu” olarak nitelendirilmesini şöyle açıklar:

Sıçramaya ve merkeze ulaşmak için kıvrımların gerekliliğine yapılan şaşırtıcı atıf, dünya oyununun modalitelerine atıfta bulunurken, şemanın daireselliği ve eş merkezliliği, Orta Çağ’ın zemin labirentlerinin temsillerini hatırlatıyor. Katedrallerin yok olmasına katkıda bulunan çocuk oyunları ile tipik çocuk oyunları gibi bugün hala arkaik sarmal veya sarmal modelini kullanan oyunlar arasında bir süreklilik olduğunu düşündürmektedir (2019: 426).

Seksek oyun yapısı, oyuncunun çizgisel olarak sektiği karelerin başlangıç noktasından dairesel olarak sona ulaşma ve tekrar ulaştığı aşamaları başlangıç noktasına geri dönerek sürdürme kurgusuyla erginlemenin döngüsellliğini somutlaştıran bir şema olarak görülebilir. Aynı zamanda oyun yapısının hem çizgisel ve doğru bir düzlemde ileri-geri hem de dairesel bir düzlemde yukarı-aşağı hareket ederek yer altı, yer yüzü ve gök yüzüne işaret eden üç kozmik dünya felsefesine dayandırılan bir olgu olduğu anlaşılmaktadır. Baricci, “her kıtadaki çocukların seksek oyununu olağanüstü bir ısrarla oynamasının “kaçmaya çalışılacak nihai bir hedefe yönelik bir yol tasarlamasıyla doğuştan gelen bir yatkınlığın sonucunun göz ardı edilemeyeceğini ve labirent arketipindeki yoğunlaştırılmış varoluşsal yolun filogenetik izi” olduğunu söyler (2019: 428). Seksek oyunu, aynı zamanda benzer düşüncelerle Baricci ve Crombie tarafından oyunun arketipsel izlerinin somutlaştığı bir labirent olarak görülmüştür (Baricci 2019; Crombie, 1886). Diğer taraftan toplumların seksek oyununa dair adlandırma ve anlamlandırmaları da mitik unsurlar ve inanış temelli yorumlarla birlikte insanoğlunun oyuncu

olduğu dünya oyununu yansıtan bir şema olmasıyla birçok araştırmacı tarafından dikkate alınmıştır.

Seksek oyunu, insanoğlunun oyunsal ruh hâlini eşiklerle sürdürmesini hem yapı hem de şema olarak yansıtan önemli oyunlardan biridir. Oyunun “İstanbul’da 1940 yılında derlenen çeşitlemelerinden biri “Ayine-i Devran” (kader, felek, dünya aynası) adını taşımaktadır. Bu oyun sırasında kullanılan çizimin bir bölümüne “cehennem” adı verilmesi, ismi ile anlam bütünlüğü içindedir” (Özhan, 1997: 373). Yaşam dönemlerinin geçilen eşiklerle erginlemeyi sağlayan bir sembol olarak geleneksel oyunlara yansımaları, aynı zamanda üç kozmolojik bölgeyle ve kaos kozmos ilişkisiyle de örtüşmektedir. Eliade, “merdivenin bir varoluş tarzından başka birine geçişi mümkün kılan düzey kopmasını biçimsel olarak temsil ettiğini ve kozmolojik düzleme yerleşirse, gök, yer ve cehennem arasındaki iletişimi mümkün kıldığını ifade eder (2022: 61). Seksek oyununun hem sokakta oynanan hem de dijitalde sürdürülen bir oyun olarak toplumların oyuna atfettiği değere özgü oynama modellerini günümüz oyun kültürü içerisinde sürdürdüğü görülmektedir. Oyunun ilk başlangıç evresindeki noktaya dünya denildiği ve son kutucuğun üstünde yer alan yarım dairenin cennet olarak isimlendirildiği seksek örnekleri yaygındır. Aynı zamanda Baricci’nin aktardığına göre Maragliano ve Pitre de “ara kutuların bile genel olarak burçlara, gezegenlere veya haftanın günlerine karşılık gelen belirli isimleri olabilir veya Marche’de kanıtlandığı gibi bunlara veba” denildiğini ifade eder (2019). Bu oyun örneği, Baricci tarafından şöyle yorumlanmaktadır: “Yeni başlayan oyuncunun cennete ulaşmak için aşması gereken engellerle dolu kozmik veya kutsal bir yol fikri açık görünüyor. Burada bile yolculuk, bir inisiyasyon gibi bitmiyor: Cennete vardığınızda, kendi dönüşümünüzle güçlenmiş olarak dünyaya geri dönmelisiniz” (2019: 418). Oyunun baştan sona ulaşma ve sondan tekrar dönerek başlangıç noktasında bitmesine dair kurgusu, oyuncunun bilinçsiz erginlemeden bilinçli erginlemeye geçişini de yansıtmaktadır. Almanya’nın Hamelin bölgesinde yere sabitlenmiş ve başlangıç karesine dünya görseli eklenmiş ‘Himmel und Höll’ yazan bir seksek oyunu yer almaktadır. Oyunun Almanya’da ‘cennet ve cehennem’ adlarıyla oynanmasının yanı sıra ‘Tempelhüpfen’ (tapınaktan atlama) adıyla da oynandığı bilinmektedir (URL-3). Schädler’in Rausch’dan aktardığına göre oyunun en eski kaynağı 1575 yılında Rabelais’in *Gargantua* kitabının "Geschichtklitterung" başlıklı ilk Almanca baskısıdır. Johann Fischart, kitapta oyun listesinin kendi versiyonunda Inn die Höll (Cehenneme) adını verdiği bir oyundan bahseder. “1582 tarihli ikinci baskısında oyunu In Himmel, in d’Höll (Cennete, cehenneme) olarak adlandırır; bu da oyuna genellikle Almanca konuşulan ülkelerde verilen ve hala popüler olan “Himmel und Hölle” ismine karşılık gelir.

Aynı oyundan iki isimle daha söz ediyor olması muhtemeldir: “Mörselstein tragen” (taş havanı taşıyan) ve “Venüs Tempel” (Venüs tapınağı)” (Rausch, 1908: 50-51’den akt. Schädler, 2021: 86). Oyunun yedi aşamalı kutucukların yanı sıra kutucukların bir veya daha fazlasının dörde bölünmüş iç içe aşamalardan oluştuğu versiyonları da vardır. Bu şemada dörde ayrılmış bir kutucuk, “araf” olarak anlamlandırılır. Crombie’ye göre oyuncu, “arafta dolaşarak cennete ulaşmaya çalışır” (1886: 405). Oyuncunun bir eşikte uzun süre durmaması gerektiğine dair düşünce, konunun başında da değinildiği üzere Gennepe’nin “eşik ve araf” vurgusunu ortaya çıkarırken seksek oyununun yapısında “araf” olarak adlandırılmış ve “cennete” ulaşarak yani erginlemeyi tamamlayarak oyuncunun içsel dönüşümünü sürdüren bir başka eşığe geçmesinin bir şeması olarak yansıtılmıştır.

Dijital oyunların içeriğinde veya doğrudan oyun yapısında seksek oyununun oynandığı örnekler de oyunun dünya oyunu olarak nitelendirilmesinin günümüze yansıyan formları olarak değerlendirilebilir. Oyun, oyuncunun ilk kutucuğa elindeki taşı atması ve bu kutucuk dışındaki kutuları sırayla ve tek ayağıyla sekerek geçip tekrar attığı taşı alması şeklinde oynanmaktadır. Bu noktada Baricci, oyuna ‘dünya oyunu’ derken oyuncunun amacının “yolu tamamlamak” olduğunu belirtmektedir. Aynı zamanda oyunda kutucuğa atılan taş “masa oyunlarında kullanılan zara benzetilmiş taşın yerini zar aldı denilerek “hiç de bariz olmayan fark, taşı doğru kareye atmaktan zarı atmaya kadar oyunun perspektifinin değişmesidir ve Caillois’tan aktararak bir rekabet oyunundan (beceri) oyununa geçildiği” belirtilmiştir (Staccioli, 1990: 13-14; Chevaliere ve Gheerbrant, 1969: 145’ten akt. Baricci, 2019: 419). Türkiye’de oynanan seksek oyunu sözcük anlamı olarak sekilerek oynanan bir oyun türü olarak farklı şemalarda sayılar kullanılarak oynansa da dünyada oyunun sözcük anlamına dair anlamlandırmalar ve kutucuklara yazılan sayılar, dünya, cennet veya cehennem sözcükleri, oyunun insan yaşamının dönemlerini, formlarını ve oyuncunun dönüşümünü somutlaştıran bir yapıdadır. Baricci, “oyunun terimi ne kadar az net görünürse, o kadar arkaik olduğu düşünülebilir. Dünya terimi için de durumun böyle görüldüğünü” söyler (2019: 422). Oyunun “dünya oyunu” ve “labirent” olarak anlamlandırılması, arkaik yaşamdan günümüze değin oynanmaya devam eden oyunda insan yaşamının döngüselliklerinin ve eşiklerle erginlendiği bir devrimin sürekli olarak tekrarlandığını ortaya çıkarmaktadır. Seksek oyunu, yalnızca mitik öykülerin oyunlardaki tezahürleri olarak oyun içinde yer almamaktadır. Aynı zamanda geçmişte oyunun şematik örneklerinin sanatsal mimariye yansımalarına benzer olarak günümüzde de oyunun çocuk odaları için halı üzerine tasarlanması, sanat sokaklarının adım atıldıkça melodiye dönüşmesi, sokak ortasında veya bir oyuncak/eğlence merkezinin içerisinde yere çizilmesi, kıyafetlerde seksek

şemasının tasarlanması, grafik tasarımlarında seksek şemasına benzer temaların yer alması, bilimsel çalışmaların analizinde bir huni veya grafik şeklinde üst üste dizilmiş karelere yer verilmesi, artırılmış gerçeklik oyunlarında dijital bir ekran üzerinde sekildiğinde renkli kutucukların yanıp sönmeleri, insanların üzerinde hareket edebileceği ekranlarda sekerek müzik, spor, dans vb. bedensel hareketlerin yapılabileceği mekanların kurgulanması vb. örnekler seksek oyununun oyun yapısının ve çeşitli formlarının birçok alanda da örneğine rastlanabileceğine ve uygulamalı halk bilimi bağlamında bir bakış açısını yansıtacağına dair örneklerdendir.

Türkiye’de oynanan Aya Maya adlı ip atlama oyununda da oyuncuların sırayla el ele tutuşmuş iki oyuncunun ellerinin üzerinden atlarken söyledikleri tekerleme dikkat çekicidir. Sekizinci atlayışta “seksek, dünyayı gezmek bir şey bulup geri dönmek” diyerek bir sonraki aşamaya geçilir (Özhan, 1997: 33). Derek Van Rheenen, seksek oyununun bir şemayla yere çizilmesinin insanoğlunun oyuncu olmasındaki önemini mekâna bağlı olarak şöyle açıklar:

Mekânın bu tebeşirle çizilmiş sınırları görünüşte yetişkin otoritesinden ayrılmış bir mekânda bile belirli bir toplumsal eylem seyrini mi akla getiriyor? Çocukluk, sosyal yörüngelerin izlendiği bir bağlamı temsil ediyorsa, bazı kapılar açılır ve diğerleri kapalıysa, bu salt eğlence bize sosyal hareketliliğin olanakları ve kısıtlamaları hakkında ne söyleyebilir?” (1998: 5).

Oyun için çizilen mekân, oynayanın sınırlı oyun dünyasını yansıtırken aynı zamanda yeraltı, yeryüzü ve gökyüzü üçlü kozmolojisinin de insanların yaşam dönemlerinden oyunlara yansıyarak eşiklerle sembolleştirdiğini göstermektedir. Eliade, “merdiven ve tırmanma simgeciliğine psikanalizde oldukça sık rastlandığını belirtirken bunun sebebinin de tarihsel yaratının belli bir tarihsel âna borçlu olunan bir icat değil de insan psişesinin eski bir tutumuyla karşı karşıya olduğumuzu” belirtir (2022: 61). Görüldüğü gibi oyuncunun atladığı, tırmandığı veya tutunduğu eşikler, geleneksel oyunların mitik yapısında mekâna bağlı beşiğin oyuncunun bilinçli seçimleriyle mekânsal değişime bağlı eşiklere dönüşümünü yansıtan bir motif olarak seksek örneğinde olduğu gibi karşımıza çıkmaktadır. Aynı zamanda oyuncunun mekâna bağlı erginlemeleri, Eliade’nın “tarih üstü” veya “büyük zaman” olarak nitelendirdiği mitik düşünceyi de yineleyen bir zaman unsurunu ortaya çıkarmaktadır. Zaman ve mekân mefhumuna bağlı erginleme, oyuncunun dönüşümünü kaostan kozmosa ve kozmostan kaosa yineleyen temel dinamiklerdir. Bu bağlamda Uzun Urgan oyununda oyuncuların iki daire çizmesi ve bu dairelerden birine cennet diğerine ise cehennem adı vermesiyle birlikte

oyunculara iki seçenek sunulması da eşiklere Campbell'in vurguladığı gibi başlangıç ve son olarak görülebileceği örneklenebilir:

Çocukları teker teker yanlarına çağırırlar ve bu dairelerden birini seçmesini isterler. Başlar, iki koluna girip havaya kaldırdıkları oyuncuyu, “anan küpe, baban küpe, sen de olmuşsun bir küpe; pırrr cennet kapısına” diyerek sağa sola salladıktan sonra aniden yere bırakırlar. Bu şekilde bütün çocuklar sağa sola sallanıp yere bırakılır. Daha sonra bütün çocuklar yere oturup bağdaş kurarlar ve sağ elleri ile sağ ayak baş parmaklarını, sol elleriyle de sol ayak baş parmaklarını tutarlar. Başlar sırayla bu çocukları koltuk altlarından tutarak havaya kaldırır ve bu dairelere doğru taşımaya başlarlar. Dairelere varamadan eli çözülen çocuk, “cehennemliktir”. Başlar bu çocuğa “yerden misin, gökten misin?” diye sorarlar. Oyuncu, yerden derse, başlar bu çocuğu yere yavaşça bırakırlar. Gökten cevabı üzerine başlar, oyuncuyu yere sertçe bırakırlar. Aynı işlem diğer çocuklar için de yapılır. Dairelerin yanına kadar eli çözülmeyen çocuk, “cennetliktir”. Başlar bu çocuğa “kapıdan mı, “peçe”den (pencereden) mi” diye sorarlar. Kapıdan cevabı veren çocuk, başlar tarafından ileriye hızla fırlatılır. Pencereden, şeklinde karşılık veren çocuğu başlar yavaşça yere bırakırlar” (Özyedekçi, 1947: 15'ten akt. Özdemir, 2006b: 11-12).

Oyun içi seçimlerin cennet ve cehennem veya yer ve gök şeklindeki düalizmleri ortaya çıkaran mitik yapısı, oyun kurgusunun oyuncuların oyunu oynayabilmeleri ölçüsünde seçimlerine bağlı olarak sürdürüldüğünü göstermektedir. Bu sebeple eşiklerde yapılan her seçimin oyuncunun kozmolojik düzende edinmek istediği yerin ve rolün de somutlaşmasını sağladığı söylenebilir.

Eşikler, oyuncunun kahraman tipinde oynadığı bütün rollerin bilincinde ya da bilinçli seçiminde olması anlamına gelir. Kemal Abdulla, kahramanın dönüşümünü şöyle açıklar:

Şüphesiz ki mitin esas gücü, çelik kadar kuvvetli, içinden çıkılması mümkün olmayan ortamlar, durumlar hazırlayabilmesindedir. Bu ortamlar, hazır olarak destanın dokusuna işlenir ve artık kahramanlar, kendileri için önceden belirlenmiş yoldan gitmeye başlarlar. Her şey öyle ölçülüp biçilmiştir ki, bu kahramanların kendileriyle meşgul olmaya, kendi manevî alemlerini yaratmaya ve geliştirmeye zamanları ve fırsatları olmaz. Çoğu zaman, bu

kahramanların da onların kaderlerinin de mitin elinde bir oyuncak olduğu açıkça hissedilir. Bu bir oyundur ve mit onlarla oynamaktadır (2012: 110).

Oyuncunun seçimine bağlı oyuncu rolü, oynadığı mekân, zaman ve kişiler nispetinde değişir ve roller arası geçişte bilinç sürekli seçimli dönüşümler geçirir. Bu noktada Dede Korkut Oğuznâmeleri’nden Dirse Han Oğlu Boğaç Han anlatısında Boğaç Han’ın erginlemesine dair bir örnek verilebilir. Boğaç Han’ın çocukluk döneminden yetişkinliğe erginlendiği süreçte oyuncunun kahraman rolü bir oyunla dışa vurulur. Aynur Koçak, “Dirse Han’ın oğlu arkadaşlarıyla birlikte henüz yetişkinlerin dünyasına girmeye hak kazanmamış yeni yetme delikanlıların oynadığı bir oyun (Gökyay, 2006; 1102) olan “aşık” oyununun oynandığını” söyler (2022). Boğaç Han’ın anlatıda meydana arkadaşlarıyla aşık oynarken salınan bir boğanın üzerine gelmesi sonucunda oyunu bırakıp boğayla güreşmesi, çocukluktan erişkinliğe geçilen bir erginlenme olarak görülmektedir. Ancak bu geçiş aynı zamanda çocukluk döneminde oynanan oyunlarla edinilen oyuncu rolünün dönüşümünü de yansıtır.

Oyuncunun oyun oynama becerisi kazanmadan doğrudan oyuncu rolünde olmasına izin verilmeyen ancak oyunda kalarak öğrenmesi ve rol kazanması sağlanmak istenir. Bu aşamada oyuncunun rol edinimi, oyuncu rolü kazananlar tarafından desteklenmektedir. Oyun oynama isteğinin kırılmaması, oyun kurallarının öğrenilmesi ve oyuncu rolünün oyun grubu içerisinde edinmesi için göz yumma, kabul etme, öğretme, aktarma veya koruma vb. amaçlarla yapıldığı söylenebilir. Çocuğun oyun grubunda oyuncu rolü edinmesine Türk kültüründe balık, arabozan, aracı, yedek can, penerek/peynir-ekmek, fasulye vb. adlar da verilmiştir. Bu konuda araştırma yürüten Hüseyin Polat ise oyuncunun doğrudan oyunda yer almamasına ‘sözde oyuncu’ kavramını önermiştir (2013). Oyuncunun oyun kurgusunda doğrudan rol almaması da oyuncu rolünde önemli bir unsurdur. Oyuncu, yedek veya sözde rollerle yaş, cinsiyet veya farklı nitelikler sebebiyle yer alamasa da oyunda kalmaya devam etmektedir ve bu bakımdan rol edinimi, -mış gibi yapılarak sürdürülmektedir. Bu sayede taklit ve öğrenmeyle rol edinimi kazanılır ve eşikleri atlamada bilinçli bir oynusallık sergilenir.

Çocukluktan kahramanlığa geçiş, oyundan mücadeleye geçişi ama aynı zamanda oyuncu rolünün de değişimini ortaya çıkarmaktadır. Eliade, erginlenmenin “varoluşsal durumda temel bir değişime denk düştüğünü ve adayın sınavından, erginleme ritüelinden önce sahip olduğundan tamamen farklı bir beden olarak ortaya çıkarak bir başkası hâline geldiğini” belirtir (2015: 12). Nitekim geçilen eşik bir oyunla ve mücadeleyle temsil edilmiş olsa da her eşik oyuncunun bir önceki rolünde edindiği deneyimleri, bir sonraki rolünde de dönüştürerek devam ettirmesi şeklinde okunmalıdır. Koçak, “burada boğa, henüz erginlenmemiş “oğlancıkların”

varlığını tehdit eder. Arkadaşları kaçarken Dirse Han'ın oğlu kaçmaz ve boğa ile savaşıır” der (2022: 28). Boğaç Han'ın boğayla savaşı, tehlike öncesi oynadığı aşık oyunundaki mücadeleye benzerdir. Bu sebeple aynı mücadelenin kahramanlığa erişilen bir savaş olarak yeniden oynanması, oyuncunun dönüşümünde önemli bir eşiktir. Koçak, bu mücadelenin kahramanı dönüştürmesini şöyle ifade eder:

Kültürlenmenin bir numaralı öncülü akıl ve uyum ile düşünerek tabiatın yani doğanın/boğanın alt edilmesi gerekir. “Oğlancık” da bu şekilde düşünüp boğanın önünden çekilir ve boğayı onun kendi gücü ve öfkesiyle yener. O, devrin gerçeğini kabul ederek boğayla savaşıarak, eski benliğini öldürerek yeni bir benliğe bürünür ve yetişkinlerin dünyasına kabul edilir (2022: 29).

Erginleme, Boğaç Han'ın süreklilik içinde oynadığını ancak oyunculuğunun geçilen eşiklere göre dönüşerek rollere büründüğünü göstermektedir. Oyuncunun rol değişimi, Manas Destanı'nda da görülmektedir. Zehra Bayır'ın aktardığına göre Manas Destanı'nın *Cusup Mamay Varyantı*'nda “Aydarhan'ın oğlu Kökçö ile aşık oynayan otuz çocuk vardır. Bu sırada oyuna Çon Cindi (Manas) de katılır. Toplam otuz iki kişi aşık oyununda bulunmaktadır. Kökçö'nün rolü hem oyun kurucu hem de oyuncudur” şeklinde açıklanır (2023: 315). Oyuncunun oyun içi rolleri aynı zamanda oyun dışı rollerinin de dönüşümünü tetikleyen temel unsurdur. Oyunu oynayanlar, oyun mekânı, zamanı, oyun aracı veya oyun kurgusu, oyuncunun kahramanlığa erginlendiği sürecin belirleyicisidir. Destanda aynı zamanda aşık oyununun bir varyantı olan “ordo” oyunu da oynanır. Ordo sözcüğü ise Alimcan İnayet tarafından karargâh, oba ve aşık oynayanların daire şeklinde dizildikleri hat anlamında iki yönlü olarak kullanılmaktadır (2017: 130). Oyuncunun eşikleri atlaması için hazır bulunuşluğunun ölçüldüğü ordo oyunu da beşik metaforuyla ilişkili olarak oyuncunun mekâna bağlılığını ortaya çıkarır. Mekânın kutsallığı, oynayanların ve oyunun da kutsallığını mümkün kılar. Dolayısıyla karargâh olarak oynanan ordo oyununda mekânın hakimiyeti oyuncunun iktidarının ortaya konulduğu yer olarak da okunabilir. Destanda “Çon Cindi (Manas) aşık kemiğine öyle güçlü vurur ki sığır aşık kemiğini uçurarak Kalmuklardan Kara Lök'ün ayağını kırar. Kara Lök de bunun üzerine çocuğun kafasına yumruk atınca Aydarhan'ın oğlu Er Kökçö öfkelenerek Kara Lök ile kavgaya tutuşur” denilmektedir (2023: 315). Oyunun yaşamın sürdürülmesindeki ciddiyeti ve kurguyla iç içe Kurgu olan oyunun gerçek yaşamda mücadeleye dönüşmesi, oyuncunun da çocukluktan kahramanlığa dönüşümüyle rol edinmesinde bir eşik vasıtası görür. Bu sayede oyuncu, oyun kurucu olarak bilinçli ve gönüllü bir seçimle eşik atlamak için mücadele gösterir ve sonucunda kahraman rolüyle kazandığı deneyimin iktidarı olarak bir

sonraki eşiğe kadar rolünü sürdürmektedir. Oyun içinde geçilen seviyeler, adımlar veya turlar; oyun dışında yaşamsal deneyimlere dönüşürken oyuncu da oyunsallığını yeni yaşam döngülerinde sürdürerek keşiğe kadar olan yaşam süresini devam ettirir. Eşik, oyuncunun erginlendiği süreler içerisinde rol edinerek oyuncu dönüşümünün beşik ve keşik arasında izlenebildiği geniş bir yaşam dönemini kapsamaktadır.

Geleneksel oyunlarda oyuncunun yaşam dönemlerinde atladığı eşiklerin bilinç dışından bilince doğru evrilen gönüllü bir oyun faaliyetiyle sürdürüldüğü anlaşılmaktadır. Atlanılan eşiklerin kahramanın oyuncu rolünü nasıl oynadığına bağlı olarak yeni bir seçime zemin hazırlamaktadır. Eliade, “tırmanma veya yükselme mutlak gerçeğe giden yolu simgelediğini ve profan bilinç içinde bu gerçeğe yaklaşılmaması hem korku ve sevinç hem cazibe hem de iticilik vb. içeren çift değerli bir duyguyu harekete geçirdiğini” belirtir (2022: 62). Oyun, oyuncuyu bilinçli seçimlerine bağlı olarak dönüştürürken bir sonraki eşikler için de zemin hazırlamaktadır. Dönüşüm, yürüteçle atılan ilk adımların sekilerek aşıldığı kutulardan destan kahramanlarının aşık atarak savaştığı ve en nihayetinde oyuncu rollerini eşiklerle döngüsel bir bilinçlilik hâlinde oyunsallıkla sürdürmesidir. Hem oyun içinde hem de oyun dışında mekâna bağlı bir erginleme gelişmektedir. Bu sayede oyuncu, oyunda atladığı eşikleri, yaşamına uyarlamakta ve dönüşümünü yaşam becerileriyle sürdürmektedir. Ölçer Özünel, erginlenmenin insan hayatında belirleyici olan doğum, evlenme ve ölüm gibi olaylarda yaşadığı dönüşümleri ortaya çıkaran bir unsur olduğunu belirtir: “Sözü edilen her bir olay insan hayatının önemli geçiş evrelerinden biridir. Toy olanın, ergin bir birey olarak toplum içindeki varlığını kanıtlama sürecinin büyük bir kısmı geçiş evrelerinde gösterdiği başarıyla doğu orantılıdır” (2013: 60). Oyuncunun oyun içindeki rolü, ciddi olmayan oyun kurgusuyla sürdürülürken oyun dışına taşınan bir ciddiyetle ama daimî olarak sürdürülen oyunsallıkla kendini gösterir.

Oyunun çocukluk döneminde ciddi bir iş olarak oynandığına dair genel geçer düşünce, oyuncunun dönüşümünde işin ciddi bir oyun olarak sürdürülmesiyle oyunsal ruh hâlinde görünür. Öte yandan oyuncu, dönüşümünün oyun yoluyla gerçekleştiğinin bilincinde olmayabilir. Bir bankada işlem yapmak için sırasının gelmesini bekleyen kişi, kendisi için belirlenen sırayı takip etmek zorundadır. Takip edilen sıra, oyuncu rolünün gereğidir. Bu gerekliliği ise oynadığı oyunların kurgusunda edinir. Sırasını takip etmeyen kişi, oyunun gereğini yerine getirmese oyundan/bankadan çıkarılır veya diğer oyuncular tarafından oyunbozan olmasıyla suçlanır. Buna benzer örnekler yaşamın bütün yapıp etmelerinde kurallara uymak ve uyulan kural sonucunda sıranın kendisine gelmesiyle işini tamamlamak üzerine ödül veya ceza mekanizmasına dayalı olarak kurgulanır. Oyuncunun atladığı eşikler, -oyun içinde

veya oyun dışında- yaşamının tamamında kurallara hâkim olmayı veya oyun kurucu olmayı sağlayan etkenlerdir.

Doğum, ad verme, diş hediği, sünnet, askerlik, evlilik vb. eşikler; oyun kurgusunu içeren kutlamalardan oluşmaktadır. Eşiklerin eğlenceler düzenlenerek kutlanması ve bu eğlencelerde oyunlar oynanması da oyun içinden oyun dışına aktarılan oyun kurgusuna işaret eder. Geleneksel oyunlarda aşık, taş, çelik, çubuk, top veya ayakkabı gibi oyun araçlarının havaya atılıp tutulmasının yanı sıra oyuncular da birbirilerini havaya atıp tutarlar. İstop oyununda topun havaya atılmasıyla bir oyuncunun adının söylenmesine dayalı oyun kurgusu, eşik atlayacak olan oyuncuya verilen rolün bir yansımasıdır. Oyuncu topu tutarak verilen rolü üstlenmekte ve oyunun kurallarına uyarak arkadaşlarını topla vurmaktadır. Oyuncudan oyun kurucuya doğru evrilen oyun kurgusu, asker eğlencelerinde de yukarı atılma şeklinde oyun dışı yaşama yansımasıdır. Türk kültüründe asker eğlencesinin askere gidecek olan gencin arkadaşları tarafından havaya atılıp tutulmasıyla oyun kurucunun atladığı eşığın ve edindiği rolün bilincinde olması anlamına gelir. Diğer taraftan evlenmeye dayalı erginleme de oyuncunun rol değişiminde geçilen eşiklerden biridir. Düğün töreninde gelini evden çıkarmak için eve giren damadın ayakkabısı saklanır. Geleneksel oyunlarda da “ayakkabı saklama” oyunu ve bu kurguda yüzük saklama vb. oyunlar da mevcuttur. Oyunlar doğrudan ayakkabı saklamaya dayalı bir kurguda oynanırken aynı zamanda oyun cezası olarak da yaygınlık göstermektedir. Dokuz taş oyununda çukura taş sokamayan oyuncunun ayakkabısı saklanır. “Ayakkabı aratma işlemi sırasında diğer çocuklar "tavuk, yumurtalı tavuk, yumurtasını kaybetmiş, folluktur, follukta, çocuktur, çocukta" diye bağırlar (Artun, 1992: 18-19). Yine düğünde gelinin yaşayacağı evin eşiginden geçerken atlaması da eşiklerde yapılan eylemlere benzer şekilde uygulamaların somut örneği olarak görülebilir. Aynı zamanda düğün gecesinde damadın arkadaşları tarafından ellerin birleştirilmesiyle oluşturulan uzun koridor, “Aç kapıyı bezirgân başı” oyununun kurgusuna benzemektedir. Uygulamada damat, koridordan geçerken arkadaşları tarafından sırtına vurularak atladığı eşikte oyuncu rolünü yansıtırken oyunda ise oyuncular tarafından iki elle birleştirilerek kilit altına alma şeklinde kurgulanmaktadır:

Önce iki baş oyuncu, diğer oyunculara duyurmaksızın- birer çiçek ismi alırlar. Diğer çocuklar arkaya bir dizi hâlinde yüz yüze duran bu iki oyuncunun önünde durarak: “Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı” diye söylenirler. İki çocuk: “Kapı hakkı ne verirsin” der. Dizi: arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun” söyleyip aradan geçerler. Dizinin sonundakine müsaade etmeyip sorarlar: Gülü mü istersin, menekşeyi mi? (Bu iki çiçek iki oyuncunun adıdır).

Çocuk kimin adını söylerse onun arkasına gider. Oyun aynı şekilde tekrarlanır, dizide tek çocuk kalıncaya kadar devam edilir. Dizi bu suretle ikiye ayrılmış olur. Elele tutarak birbirlerini çekmek isterler. Hangi taraf çekerse o taraf oyunu kazanmış olur. Bu oyun -daha ziyade- şehirlerde görülüp kız çocukları tarafından oynanır. Bu oyun fazla çocukla oynanır. Oyuncular ayakta veya oturarak halka olurlar. Oyuna başkanlık edenin emri ile halka bir, iki... diye saymaya başlar. Yedi ve misli geldikçe sayıyı söylemeyip “Bop” demek gerek. Şaşırان oyundan çıkar; en geriye kalan oyunu kazanmış olur. Bu oyunda esas, dikkattir. Şehir çocukları arasında görülür (Onur ve Güney, 2002: 87).

Oyuncuların birbirini, “kapı hakkı” diyerek kilit altına alması, Türk kültüründe kapıya aynı zamanda eşik denilmesiyle de örtüşmektedir. Bezirgân Başı adlı oyunda da oyunda kalma veya oyundan çıkarılma ödül ve cezaları yer alır:

Oyuncu hangi başkanı seçtiyse onun beline sarılır, altın bilezikle altın saatin başkanları araya bir çizgi çizip yaklaştığında iki tarafın diğer oyuncuları birbirinin beline sıkıca sarılırlar. Birbirinin elinden tutup çizgiden kendi tarafına çekmeye çalışan başkanlar tek bir kişi kalıncaya dek oyunu devam ettirirler. Elele tutunduklarından baş oyuncuları bazen elleri şiddetli çekme sonucu birbirinden ayrılabilir. İşte o an yere düşen grup “çürük elma” sözleriyle kızdırılır. Oyun bittiğinde yine yenilen gruba “çürük elma” adı takılır (Onur ve Güney, 2002: 352).

Oyuncuların kapıda/eşikte yaptıkları seçimlerde, kaybetme durumunda çürük elma olarak adlandırılmalarına neden olmaktadır. Oyun oynayacak kişilerin birbirinin seçimiyle kurgulanan eşik ve kapı teması, evlenilecek kişilerin birbirini seçmesi ve aile kurmasıyla ilişkilendirilebilir. Bu kapının seçimi de çocukluk döneminde yaşamın bir taklidi olarak oynanan “evcilik” oyunlarında ailenin evlilik kurgusunun taklit edilmesiyle öğrenilmektedir.

Oyun birlikte oynanan ve birlikte erginlenen bir kurgudur. Oyuncunun rol edinimi de oyunsal kurguyla öğrendiği birliktelikle sağlanmaktadır. Beşikte bireysel oyunsallığını sürdüren oyuncu, annesiyle oynamaya başladıktan sonra birlikte oynama güdüsünü sürdürür. Oyuncu, toplumsal bir varlık olarak herkesin erginlendiği eşik değişse de bir araya gelerek oynamayı öğrenmektedir. Pınar Fedakâr, bilye oyununda “bir çocuk bütün bilyelere tek başına sahip olabilir ama onları paylaşmadan bu oyunu oynaması mümkün değildir” der (URL-5).

Eşik, oyuncunun oyundaki rollerinin diğer oyuncularla birlikte değiştiği ve yaşam deneyimine dönüştüğü, toplumsaldan bireyselliğe ulaştığı bilinçli bir zemini ortaya çıkarır. Jung, arketip örneklerinde kendilik arketipine de yer verir: “Kendilik arketipi psişinin bütünlük kazanmasında bireyleşmenin temel hedefidir” (Jacobi, 2002: 149-187’den akt. Özünel, 2010: 47). Ölçer Özünel, ise “Jung’a göre bireyleşme süreci, arketipik gelişim süreci içerisinde en güç olanıdır” der (2010: 47). Sürekli oynanılan ve aşılacak eşiklerin oyundan yaşama, toplumdan bireye yansıyan kurgusu, oyuncunun dönüşümünde “kendilik” oluşturmalarını sağlamaktadır. Artık oyuncu oyunlara dahil olmanın yanı sıra oyun kurucu olarak da varlığını sürdürür. Diğer taraftan Abdülkerim Bahadır, kendiliğe ulaşmanın zorlu mücadelelere dayalı olduğunu belirtir:

Ruhsal güçler bireyi aşırı derecede kavrar. Ne var ki normalin ötesinde gelişmiş bir bilince her insan kolayca dayanamaz. Bu yüzden birey, kendi gölgesini, kişiliğinin aşağılık ya da kimi zaman korku uyandırıcı yönünü düzenlemeli, hatta kişiliğinin bütünü ile kaynaştırabilmelidir. Ardından bu kişiliğini analiz ederek ruhunun anima veya animus ile uzlaşabilmelidir. Birey ancak tüm bu zorluklarla baş ettikten sonra bütünlük arketipi olan ‘kendilik’e ulaşabilir (2007: 178).

Nihayetinde yaşamını oyunsal bir ruh hâlinde sürdüren oyuncu, dönüşen rollerle kolektif bilince, kendilik arketipiyle yaşamın sonlandığı keşik aşamasında ulaşır. Eşikler hem oyunu hem de oyuncuyu dönüştüren yaşam dönemlerinin oyunsallıkla sürdürülen bir biçimi olarak örneklendirilmiştir. Geleneksel oyunların kurgusuyla insanoğlunun aştığı eşikler, bağlantısallık kurularak incelenmiştir. Birçok oyun, oyun içi eşiklerden oluşur ve oyuncu oyun içinde tekrarladığı her eşiği oyun dışına taşır. Nitekim oyuncu, geleneksel oyun içinde veya dışında oynayarak eşikleri aşarken dijital oyunlarda da seviyelerin atlanması veya yeni bölüme geçilmesi şeklinde eşiklerle karşılaşır. Bir Mario oyununda oyuncunun oyun karakterini bir sonraki seviyeye ulaştırması, bir savaş veya şehir kurma oyununda ise kazanma veya üretme işlevleri tamamlandığında bir başka savaşa veya şehir kurma aşamasına geçilmesiyle sürdürülür. Bilgisayar oyunlarındaki oyuncu, oyun kurgusunu istediği ölçüde terk edebilir veya süreci devam ettirerek oyunu bitirmekten kaçınabilir. Ancak yaşam oyununda oyuncu, oyunun bir kahramanı olarak erginlenerek keşiğe ulaşır. Zamanı durdurma veya kontrol etme yetkisine sahip değildir. Sonuç olarak oyun kültüründe eşik, oyun içi dönüşümden oyun dışı yaşamı kapsayan bilinçli ve birlikte erginlemenin bir örneği olarak yinelenir. Bu bağlamda dünya oyunu olarak insanoğlunun oyuncu rollerinin dönüşümüyle erginlenmesi, yaşam süresi itibarıyla oyunsallığını sürdürdüğü geniş bir ‘büyük zaman’da sürdürülür. Dolayısıyla

insanoğlunun beşik ve eşikte edindiği rollerin keşikte de devam ettiği ve yaşam son dönemi olarak oyunsallığını sürdürdüğü üzerinde de durulması gerekmektedir.

3.1.3. Oyuncunun Keşigi: Yaşam Sonu ve Sonrasında Oyuncu Rolü

Eşiklerin sonu, yaşam oyununun sonlandığı keşiktir. Keşikte oyuncu, yaşamı boyunca edindiği rollerin temelinde salt oyuncu rolünü destekleyen araçlarla birlikte yolcu edilmektedir. Yapılan arkeolojik kazılarda mezarda ölen kişinin eşyalarıyla birlikte oyun araçlarının da bulunması, oyunun keşikte sürdürülen bir eşik olarak önemini ortaya çıkarmaktadır. Aynı zamanda ölen kişinin yaşam ötesi dünyada da aynı rolleri sürdürmesine dair düşüncelere dayalı toplumlar tarafından bu geleneğin sürdürüldüğü söylenebilir. Mark Hall, “hayatta, stratejik düşünme ve dövüşme yeteneği, oyun tahtasındaki başarının temeliydi ve bu tür bir başarı, bir savaşçının durumunu vurguluyordu. Aynı zamanda oyuncu, mücadelede kaybederek yaşamıyla da cezalandırılabilirdi” der (2016: 440). Oyuncunun yaşamıyla cezalandırıldığı bir oyun kurgusu; mit, destan ve halk hikayelerinde yaygın olarak işlenen bir konuyken aynı zamanda oyunların da hem geleneksel hem de dijital kurgusunda sürdürülen bir formu olarak somutlaşmaktadır. Diğer taraftan Rank, kaos ve kozmosun mevsimsel döngülerle birlikte oyuna yansıyan yönlerini şöyle açıklar:

Nitekim günümüze kadar gelen çocuk oyunlarının çoğu aslında yalnızca baharın güzel havasının tercih edilmesi anlamında değil, kozmik anlamda da “mevsimsel” oyunlardır; nitekim isimlerinin çoğu da bu gerçeği yansıtır: örneğin, “cennet”ten “cehennem”e tek ayak üzerinde atlamamız gereken “Tempelhüpfen” oyunu. Aynı şey kuka ve diğer top oyunları için de geçerlidir. Bu bizi, törenlerde veya gösterilerde takvim mitlerinin dinsel veya dünyevi bir temsilinden, aktörün aksine, oynadığı mitik rolün artık bilincinde olmayan çocuklar ve yetişkinlerin rekabetçi oyunlardaki gerçek bir etkinliğe getirir. Bir ödül kazanmak için oynamak çok geç bir gelişme olsa da oyunların rekabetçi karakteri de ilkel görünmektedir. Madalya verilen günlerden çok önce, fi tarihinde yarışmanın galibi yalnızca onurlandırılmakla yetinmezdi: Kazandığı şey, mağlup ettiği rakibinin genellikle kaybettiği hayattı (2022: 275).

Oyunların mücadeleye dayanması, oyuncunun rol edinimi ve kaybı yönünden başarı veya ceza olarak yaşam ya da ölümle sonuçlanan kesin bir sonucu da ortaya çıkardığı açıktır. Bu bağlamda oyun, kurgusunda bir sonu veya rol edinimini eşiklerle sonuçlandırırken

insanoğlunun yaşam oyununun sonucu olarak keşikte de var olmaktadır. Hall, “oyun setini mezara yerleştirmek, o statü ve beceriyi hatırlamaya veya anmaya ve öbür dünyada ölen kişinin kullanımına sunmaya hizmet ettiğini” söyler (2016: 440). Ölüm sonrasına inanılan semâvî dinlerde ölen kişinin gittiği yerde de yaşamını sürdüreceği düşüncesi hâkimdir. Callios’un aktardığına göre;

Firavunların Mısır’daki mezarlarda dama tahtası sıklıkla temsil edilir. Altta ve sağdaki beş kare, faydalı hiyerogliflerle süslenmiştir. Oyuncunun üstünde, Osiris’in yönettiği, ölülerin yargılanmasıyla ilgili cümlelere atıfta bulunan yazıtlar bulunmaktadır. Ölen kişi öbür dünyadaki kaderi için oynar ve sonsuz kurtuluşu kazanır ya da kaybeder. Vedic Hindistan’da kurban veren kişi güneşin doğmasına yardımcı olmak için salıncakta sallanır. Salıncığın yörüngesinin cenneti ve dünyayı birbirine bağlaması gerekiyor. Salıncak şu anda yağmur, doğurganlık ve doğanın yenilenmesi fikirleriyle ilişkilendiriliyor. İlkbaharda aşk tanrısı Kama, sürülerin koruyucusu Krishna gibi sallanıyor. Kozmik salınım, yaratıklardan oluşan evrenin ve dünyaların ebediyen gelip gitmesine yardımcı olur (2001: 60).

Bu sebeple ölen kişinin birçok araç gereciyle birlikte oyun araçları da mezarında yerini almaktadır. Eberhard, ise “Hun topluluklarında ölen kişiyle birlikte malının mezara gömülmesi âdetinin mevcut olduğunun Çin kaynaklarından” bildirildiğini aktarır (1996: 94). Michael Obladen’in aktardığına göre de Herculaneum’da, “M.S. 79 yılında Vezüv Yanardağı’nın patlamasının küllerinden, kömürleşmiş bebek kemikleri içeren, bu türden kömürleşmiş ahşap bir beşik ortaya çıkarıldığını” belirtir (2021: 199). Kalıntılarda oyuncakların yanı sıra ilk oyun mekânı olan beşiğin de var olduğu anlaşılmaktadır. Keşik, hem oyun kurgusunun kazanma veya kaybetmeyle sonuçlanması hem de yaşamın bitimi ve ölüm sonrası yaşamı içermesiyle oyunun iç içe kurgusunu yaşam oyununda somutlaştırmaktadır. Bu bağlamda ölüm töreni de bu anlamda bir yaşam oyununun taklididir. Gianfranco Staccioli, Mısır’da oynanan senet oyununun arkeolojik kazılarda mezarlardan çıkarıldığını belirtir:

Görüntülerde ve mezarlarda en sık karşımıza çıkan oyun hiç şüphesiz Senet oyunudur. Senet geçit anlamına gelir ve Mısır’ın en yaygın masa oyunudur. Önce firavunların oyunuydu, sonra herkes için bir oyun hâline gelince dini bir anlam kazandı: İnsanlar ölümden sonraki kaderin, ölenle kader arasında oynanan bir Senet oyununun sonucuyla bağlantılı olduğuna inanmaya

başladılar. Daha sonra Senet, aynı zamanda didaktik bir karakter de kazandı ve kutsal metnin tamamını daha iyi hatırlamanın bir yolu hâline geldi (1990).

Senet oyununun kalıntılarda bulunan örnekleri ve Staccioli'nin oyunun ölümle ilişkilendirilen bir yapısının olduğuna işaret etmesi de oyuncunun oyununun sadece “dünya oyunu” olmadığını ve yaşam sonrasının da oyun kurgusunda sürdürüldüğünü ortaya koymaktadır. Salkım Selvi-Bener, hayvan kemikleriyle oynanan aşık oyunundaki kemiğin “kutsal bir adak olduğu, Delphi'deki Karykeion Mağarası'nda bulunan 2.781 aşık kemiği sayesinde tespit edildiğini” belirtir. Aynı zamanda çocukların oynadığı aşık kemiğinin “ölülere sunulan bir armağan da olduğunu” ekler (2013: 94-95). İnan'ın Çin kaynaklarından aktarılan bilgilere yer verdiği ölüm töreni, eski Türklerin ata kültürünü yansıtan ve keşiğe uğurlamanın önemini ortaya çıkaran somut örneklerden biridir:

Gök Türklerin defin töreni hakkında Çin kaynakları daha tafsilatlı malumat veriyorlar. Tan sülalesi tarihî VI. yüzyıl vukuatından bahsederken Gök Türklerin defin törenini şöyle tasvir etmektedir: “ölüyü çadıra korlar. Oğulları, torunları, erkek-kadın başka akrabası atlar ve koyunlar keserler ve çadırın önüne sererler, ölü bulunan çadırın etrafında at üzerinde yedi defa dolaşırlar. Kapının önünde bıçakla yüzlerini kesip ağlarlar. Yüzlerinden kan ve yaş karışık olarak akar. Bu töreni yedi defa tekrar ederler. Sonra muayyen bir günde ölünün bindiği atı, kullandığı bütün eşyayı ölü ile birlikte ateşe yakarlar; külünü, yılın muayyen bir gününde, mezara gömerler (2017: 176).

Bu nedenle inanca bağlı oyunsallığın oyuncunun keşikle dünyadan ayrıldığı süreç de bir eşik olarak görülebilir. Rank, “Alman paralı askerlerinin inanışına göre, ölen asker yeraltı dünyasında oradaki “hancı” ile kâğıt oynadığını ve bu belki de bize bulutlarda savaşlarına devam eden kadim savaşçıları hatırlattığını” belirtir (2022: 282). Nitekim keşik, oyuncunun oyununun son bulduğu bir erginleme olarak değerlendirilmez. Hall, “oyun ekipmanlarının mezara yerleştirilmesinin hem yaşayanların hem de ölülerin iki dünyasını bir belge-verité, metafor ve şiirsel lisans tarzında pragmatizmle temsil edildiğini” aktarır (2016: 450). Bu bağlamda oyuncunun keşiği; beşik ve eşiğin de birbiri ile döngüsellikini ortaya çıkarır. Campbell, Avusturya'da genç erkeklere yapılan erginleme ritlerinden bahsederek her erginlenme ritinde Avustralya ritinin üç ayrı aşamasının tanımlandığını belirtir: “topluluktan ayrılma, dönüşüm (normal olarak hem fiziksel hem psikolojik) ve topluluğa yeni bir rolle dönüş. Aynı zamanda genç erkeklerin erginlenme ritlerinin arasında havaya atılmanın da olduğu ve bu uygulamanın ritüelde ayrılma krizini temsil ettiğini” ifade eder (1995: 122). Bu

noktada beşik, eşik ve keşiğin döngüsellığı, evrensel bir erginleme formu ortaya çıkarır. Bu form, Türkiye’de oynanan bir oyunla örneklendirilebilir. Oyuncunun kurgusuz oyundan kurgulu oyuna geçişi aktarılan beşik döneminde ailesi tarafından havaya atılıp tutulmasına dayalı form, Kazan ve Şevkiye Kazan tarafından bebek oyunları olarak kategorilendirilirken şu örneklerle yer verilmiştir: “Bebek oyunlarından, “hoppa, hoppa”, “hoppalama” oyununda bebek, dizlerin üstüne alınarak ya da kalçalarından tutup havaya kaldırılarak oynatılır. Bebek ayaklanıp da ilk adımına başladığında “tay tay” diyerek ona cesaret verilir” (2006: 6). Havaya atılıp tutulma kurgusu, beşikten eşığe geçilen süreçte oyuncunun bilinçli bir oyununa dönüşür. Nitekim bebeklik döneminde havaya atılarak sevmeye veya oynatılmaya dair oyunsal pratikler, eşik döneminde askerlikte veya bir spor müsabakasında sevinç gösterisi olarak havaya atılan oyuncuyla sürdürülürken keşik döneminde de ölen kişinin at üstünde taşınarak tören düzenlenmesi veya ölenin araç, omuz veya bir vasıta ile taşınması şeklinde yinelenmektedir. Dolayısıyla beşikle başlayan yer gök düalizmi, eşikle seksek oyununda ve keşikle ölünün tabutta el üstünde taşınmasıyla göğe yolcu edilmesi şeklinde son bulmaktadır.

Yaşam dönemlerinin zamana ve mekâna bağlı oynusallığı, oyuncunun edindiğı rollerle döngüsel bir oyun çarkı/çemberi içinde sürdürölmektedir. Oyunun bir çember/çark olduğuna dair görüşleri aktaran Dursun;

Her şeyden önce oyunun ontolojik formunu incelediğimiz birçok filozofun görüşlerine de dayanarak çember olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Biz bu çemberin içinde yer alıyoruz. Oyunlarımızı onun içinde oynuyoruz. Fakat biz bu çemberin içine ne zaman girdik? Bu çemberden çıkmak mümkün müdür? Çemberin dışı, yani oyunun dışı var mıdır? Ve onu inceleyebilir miyiz? Nasıl?.. Sorular daha da çoğaltılabilir. Ancak bu soruları yanıtlayabilmemiz için bir başlangıç, bir Arşimet noktası bulmamız gerekmiyor mu? Aradığımız Arşimet noktasının şimdilik Nietzsche’den geçtiğini düşünüyorum. Çünkü çember imgesini oyunla ilgili felsefe literatürüne en güçlüce o sokmuştur (2014: 163).

Seksek örneğinde “dünya oyunu” olarak nitelendirilen oyun şeması, oyuncunun sürekli bir dönüşüm içinde olduğunu ve oyun içinde de kendi dönüşümünü yansıtan bir ayna olarak kendinden yine kendine ulaşmanın bir labirenti olarak ifade edilmiştir. Bu dünya oyununda oyuncu, Nietzsche’nin çember olarak ifade ettiğı dünyanın ve oyunun birbiri ile ilişkisini vurgularcasına hem oyunda hem de oyuncuda oluşan daireselliğı ve döngüsellığı akla getirmektedir. Oyuncunun salıncakla başlayan sallanma güdüsü, yürüteçle eşikleri aşmaya

doğru bir bilinç oluştururken eşiklerin aşılması da oynanan oyunların oyuncu bilinci kazandırılmasındaki ilk adımlarındandır. Oyuncu, dünyanın dönüşü, oyunun dönüşü ve nihayetinde de kendi içsel dönüşü/erginlemesi hususunda çemberin içinde yer alan bir formda var olmaktadır. Bu noktada oyuncu rolü edinen insanoğlunun yaşamı boyunca oyun içinde veya dışında oynadığı oyunlar günümüzde lunaparklar veya oyun parkları içerisinde yer alan dönme dolap veya atlı karıncaya benzetilebilir. Nitekim seksek oyunundaki yukarı/aşağı veya ileri/geri oyun döngüselligi bu iki oyun örneğinde de mitik bir düalizm örneği yansıtır. Fink, “dünyanın kendisinin bir oyun olduğunu belirtirken bu düşüncenin yeterinde düşünülmediğini ifade etmektedir: “İnsanın oynadığı her oyunun bir oyuncusu olduğunu ve bu oyuncunun hayali oyun dünyasının rolüne kendisini salan, kendi kendisini oynadığı rolle örtbas eden, kamufle edip maskeye bürünen” olduğunu ifade eder (2015: 229). “Hayat bir oyun” düşüncesinin de döngüsel bir düzlemde yer ve gök arasında kozmolojik bir yapıyla örtüştüğü ve oynayanın oynanılana dönüştüğü anlaşılmaktadır. Nitekim geleneksel oyunlar, bir daire, çember veya yuvarlak olan bir merkezde sürdürülmektedir. Mendil kapmaca, yağ satarım bal satarım, istop, yedi kule vb. birçok oyun bir merkezde dairesel olarak kaos kozmos döngüsünde oyunun kurulup tekrar bozulduğu bir kurgudan oluşmaktadır. Bu bağlamda geleneksel oyunlardan topaç, elde üretilen ve çevrilen bir oyun aracı olmasıyla bu döngüselligi yansıtan örneklerdendir. Oyunun üretimi, insanoğlunun kendi yaşam oyununu kurgulamasıyla ilişkilendirilebilirken topacın çevrilmesi de oyunun ve oyuncunun döngüselligiyle örtüşmektedir. Ve nihayetinde topacın durması ve tekrar tekrar çevrilmesi ise yaşamın kozmolojik bir örneğini ve kaos kozmos ilişkisindeki eşikleri yansıtır. Ancak yaşamın oyun olması düşüncesi, insanın oyuncu olma düşüncesinden aşkındır. Çünkü oyun aracı olan topaç hem kendi hem oyuncu hem de kültür çemberinde döngüsellige sahiptir. Nitekim kültürel aktarım alanlarından olan oyun kültürünün de döngüsel bir alanda yaşatılarak korunması ve aktarılacak uygulanması oyunu, oyuncuyu ve oynanacağı da kapsar. Dolayısıyla Dursun’un aktardığı oyun kavramının filozoflar tarafından bir çember olarak ifade edilmesi durumu, oyuncunun bilinç dışından bilince ulaşılan ve bilinçli seçimlerle oynanarak sonlandırılan dönüşümünü sürdüren asıl etkidir. Dünya oyununun oyuncusu, bizzat oyunu oynayan insanken dijital oyun kültüründe oyuncu, ikincil bir oyuncu rolüne bürünür. Oyuncunun dönüşümü, mitik kahramanın ekranda oyuncu tarafından oynatılmasıyla sanal bir oyuncu ikiliğinin de ortaya çıkmasına sebep olmaktadır. Bu sebeple dijitalde oyuncu, tez kapsamında oyuncunun yaşam dönemlerine göre rol edinmesinin yanı sıra dünya oyununda kendini aynalayan zamansız ve mekânsız bir oyuncu rolüyle de incelenmesini gerektirmektedir.

3.2. Dijital Aynalama: Kendini Oynayan Oyuncu

Geleneksel oyunlarda oyuncu, kendi oyun dünyasını kurgulayan, kuran, deęiřtiren ve yapan bir rolde salt oyuncu olarak var olabiliyorken dijital oyunlarda oyuncu, oynadıęı oyunun aynası olarak tezahür etmektedir. Öncelikle dijital aynalama kavramının literatürde kullanıldıęı alanları incelemek ve oyuncunun kendini aynaladıęı bir bakış açısıyla incelenmesine dair düşünceleri temellendirmek gerekmektedir. Dijital aynalama, Li Jianlin, Zhonghao Liang, Shaohua Xu tarafından enerji depolama sisteminde “dijital ikiz teknolojisi” ve “iki yönlü senkronizasyonu” karşılamak için kullanılan bir kavram olarak çalışılmıştır (2022: 585). Dijital ikiz teknolojisi, Haiyu Chen vd. tarafından Dijital ikiz teknolojisi, yaşam döngüsü boyunca 3D dijital modellerle bilgileri genişleten, nihayetinde sanal ve fiziksel dünyaları senkronize eden ve hizalayan bir dijital yansıtma teknolojisi” olarak tanımlanmıştır (2024: 125). Britannica sözlüğünde dijital ikiz kavramını açıklayan Michael McDonough, kavramın literatürde yer almasına dair çalışmalara, birkaç örnekle yer vermektedir:

Michael Grieves’in 2002 tarihli bir sunumunda fiziksel bir muadili ile ilgili bilgileri içerecek sanal bir sistem fikrini sunması, Apollo 13’ün oksijen tankının 1970’te patlamasından sonra, ajansın mühendisleri tarafından uygun bir yanıt oluşturmak için uzay aracı simülatörlerini fiziksel gemiden gelen gerçek zamanlı verilerle birleřtirmesi ve Amerikalı bilgisayar bilimcisi David Gelernter’in 1992 tarihli *Mirror Worlds* adlı kitabında gerçek dünya yapılarını ve sistemlerini doğrudan yansıtan dijital modeller fikrini tartışması (URL-14).

Dijital aynalama veya dijital ikiz olarak yaygınlaşan kavram, teknoloji ve etkileřime baęlı bir izlenimde çeřitli uygulama alanlarında çalışılmıştır. Bu alanlar, Michael McDonough tarafından şöyle açıklanır:

İnřaat řirketleri, köprüler, gökdelenler ve internete baęlı evler gibi akıllı řehir binaları gibi büyük yapılar inşa ederken dijital ikizleri kullanır. Dijital ikizler, üretim tesislerinin süreçlerini ve çıktılarını iyileřtirmek için kullanabilecekleri verimlilik ve performans hakkında da içgörüler sunabilir. Dijital bir ikiz içindeki veri bolluęu tahmin yeteneklerine bile sahip olabilir. Enerji řirketleri, motorların, elektrik řebekelerinin ve enerji santrallerinin performansındaki potansiyel sorunları aramak için dijital ikizleri kullanır. Saęlık sektöründe arařtırmacılar, hastaların tedavisine ve

hastane lojistiğini geliştirmeye yardımcı olabilecek hastaların dijital ikizleri üzerinde simülasyonlar çalıştırabilirler (URL-14).

Kavramın teknolojiyle kurulan bütün dijital sistemlerle ortaya çıkan ve kullanılan bir adlandırma olduğu anlaşılmaktadır. Aynı zamanda dijital aynalama veya dijital ikiz kavramı, oyun çalışmalarında da yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Sheng-ming Wang ve Lan Hong Vu, dijital aynalamayı, Covid-19 sürecinde etkileşimin artırılması ve kentsel alanların 3D olarak simüle edilmesine yönelik bir çalışmayla ortaya koymakta ve öneminden bahsetmektedir:

Pandemi sonrası dijital dönüşüm ve teknolojik ilerlemenin mevcut hızıyla birlikte, insanlığın geleceği düzinelerce popüler sanal dünya ve platformla sona erecek. Bununla birlikte, sosyal bir ortam olmasına rağmen, sanal dünyalar, fiziksel kentsel alanların 3D temsillerini simüle etmek için dijital ikizler gibi teknolojileri içermedikçe, fiziksel çevreden kopuk olması nedeniyle insanın aidiyet, sosyal esneklik ve yaşam tarzı duygusu üzerinde önemli bir etkiden yoksundur (2023: 169).

Dijital aynalamanın simüle edilen dijital alanlarda insanların etkileşimini artırmak için gerekli bir kavram olarak görülmektedir. Aynı zamanda Sheng-ming Wang ve Lan Hong Vu, kavramın oyun bilimi alanında “dijital dönüşüm, dijital ikiz, işbirlikçi bilgi işlem, nesnelerin interneti (IoT), derin öğrenme teknolojileri ve çok daha fazlası gibi büyük dijital çözümlerle Yeni Normal’i sunduğunu” da belirtilmektedir (2023: 168). Oyun çalışmalarında doğrudan dijitalin aynalandığı veya ikiz olarak kabul gördüğü bir ‘yeni normal’ olarak düşünülen kavram, oyuncu yönünden de kendiliğin aynalanması olarak ayrıca bir bakış açısı oluşturulabilecek bir alanı ortaya çıkarmaktadır. Nitekim oyuncu, dijital oyunlarla kurduğu etkileşimle kendini oynayan bir formda varlığını sürdürmektedir. Bu bağlamda oyuncunun kendini aynalaması öncelikle halk bilimi bağlamında kendini aynalaması ve daha sonrasında dijital aynalama kavramıyla ayrıntılandırılacaktır.

Oyuncunun dönüşümü; beşik, eşik ve keşik erginlenmeleriyle birlikte dijital oyunda da tezahür eder. Dolayısıyla geleneksel oyunlarda oyuncu, bireysel ve toplumsal olarak dönüşürken dijital oyunda oyuncunun dönüşümü, bu unsurların bir arada var olmasının ötesinde oynayanın yansması olarak da görünmektedir. Simon J. Bronner, “folklor, kültürün aynasıdır” der. Aynı zamanda kültürün dışarıdan içeriye değil, içeriden dışarıya doğru olması, sosyal bilimlerin olağan konumudur” diye de ekler (2007: 55). Oyun kültürü de oyuncuda, içeriden

dışarıya ve dışarıdan içeriye doğru karşılıklı olarak hem kendiyle hem de diğerleriyle kurulan etkileşimin bir kurgusu olarak yansımaktadır. Dolayısıyla Bronner'in düşüncesi dikkate alındığında, dijital oyun kültüründe oyuncunun oyunda var olmasının ötesinde kendi varlığını oynatması olarak da bir aynalama oyununa dönüştüğü söylenebilir. Sümer, "ayna estetikdir fakat içinde ölümcül bir durum barındırmıştır. Paradoksal bir etkiye sahip olan ayna, Yunan mitolojisinde çift yönlü oluşuyla önemli bir fenomen olarak mitoslarda kendine yer bulmuştur" der (2017: 1368). Oyuncunun kendini oynaması ve izlemesi; dijital oyunların ekrandan yansıyan oyun dünyasında yeni bir oyuncu modeli oluşturmaktadır. Oyuncunun kendini oynadığı ve izlediği ekran ise bir ayna olarak yansımaktadır. Bu sebeple öncelikle aynalama kavramının mitik tezahürlerini ayrıntılandırmak ve oyuncunun kendini oynamamasının oyun kültüründeki yansımalarına dikkat çekmek yerinde olacaktır. Sümer'in aktardığına göre ayna, birçok toplumun mitik öykülerinde farklı anlamlarla yer edinmiştir:

Yunanda yüceliği, estetiği ve bazen paradoksu ifade eden ayna, Antik Mısır'da sonsuzluğu imgeleyen sembollerdendir. Bu kültürde mumyalama sistemi nasıl sonsuz yaşamaya vurgu yapıyorsa ayna da aynı özelliğe sahiptir... Güney Amerika medeniyeti olan İnkalaların mitolojisinde ayna, kabileye savaşlarda doğru yolu gösteren ve fetihleri müjdeleyen bir sembol niteliğini taşır... Eski Türklerde ise bu dünya ile öte taraf arasındaki sınırı ifade eden bir semboldür (2017: 1369).

Bronner'in belirttiği 'kültürün aynası'nın geniş anlamda folklor, derinleşildiğinde ise halk bilgisi ürünlerinin tamamını kapsayacak şekilde düşünülürse ayna metaforunun insanoğlunun yaşamını yansıtan veya aksettiren yeni bir bakış açısı olmadığı ortadadır. Bu bağlamda Annemarie Schimmel, halk bilgisi ürünlerinde ayna metaforuna sıklıkla yer verildiğini şöyle ifade eder:

Ayna, geleneksel destan ve masallarda önemli bir rol oynar. En çok bilinenlerinden birisi, İskender'in zehirli bir yılanı öldürmek için yüksek bir yere yerleştirdiği aynasıdır: Bu canavarı gören herkesin ölmesi gerektiği için yılan da kendi yansımalarını gördüğünde kolayca yok olup gidecekti. Bu aldatmacayla ülke kurtulmuştur. İskender'in "dünyayı gösteren aynası, İran edebiyatında defalarca işlenen Cemşid'in "dünyayı gösteren kadehi"yle paralellik gösterir (2004: 59).

Günümüzde yaygın oynanan gölge oyunları, Platon'un mağara ideasının devamı niteliğinde ancak oyun formunda aktarıldığı bir yaşam oyununa dönüşmüştür. Bu bağlamda mağaraya yansıyan gölgelerin yaşamın ideasını somutlaştırdığına dair metaforu bu anlamda önemlidir. Campbell, Picasso'nun boğasına dair tespitlerinde örnek verdiği Platon'un mağarası imgesi, "Eflatun'un mağarasındaki gölge oyunu" şeklinde ifade edilmiştir (1994: 224). Mağara duvarına yansıyan görüntüler, ideaların bir gölgesi olarak metaforlaştırılırken Campbell'in de değindiği gibi bir gölge oyununu andırmaktadır. Mitik öykülerde de aynalama veya yansılama dair birçok anlatı vardır. Bunlardan biri Narkissos'dur. Campbell, yansıda kendini gören ve büyüüne kapılan Narkissos'la ilgili şu ifadelerle yer verir: "Burada amaç görmek değil, kişinin o öz olduğunu fark etmesidir. Dahası dünyada o özdendir; benliğin özü ve dünyanın özü: bunlar birdir" (2013: 420). Günümüzde oyun kültürünün ve yaşamsal alanlarda sürekli oynanan ve oynatılan birer nesneye dönüşen insanoğlunun dönüşüm nedenlerinden birinin de bu bakış açısıyla ekrana yansıyan oyuncunun aynaya bakışı gibi kendi cazibesine kapılması ve bu durumun da bağımlılık şeklinde tanımlanmasıyla ilişkilendirilebileceği açıktır. Aynanın mitik öykülerde yer alan alt metinleri, aynı zamanda o mitleri üreten toplumun da simgelere yüklediği anlamları ve bakış açısını yansıtmaktadır. Dolayısıyla aynanın yansılama özelliği, ne ya da kim tarafından aracı ediliyorsa onu göstermesiyle önem kazanmaktadır. Dursun, oyunun ontolojisine dair yaptığı çalışmada oynanılanı şöyle açıklar:

Bir şey oynayan oyuncu, oyun alanında oynadığı her bir oyunda ve bir şey demeye gelen her seçim ve kastetmeyle, oynadıkça, oyun düzenlemelerinin rayına girmekte ve özgürleşmekte ve böylece oyun tarafından içeri çekilmekte, emilmekte ve de kendi oyun amacını gerçekleştirdikçe yani bu amaçlar oyunun görevine/problemine dönüştükçe, oyunun o düzenli hareketlerinden biri olarak belirlemekte, nihayetinde "oynanılmaktadır (2019: 116).

Oyuncunun oynadığı, oynattığı ve oynatıldığı yaşam oyununda erginlendiği aynalama, oyundan yaşama ve yaşamdan oyuna doğrudan yansırken bir ekrana yansılama ile geleneksel ve dijital oyun ayrımını oluşturan asıl nedenlerinden biri olarak görülmelidir. Nitekim Dursun, Gadamer'den aktararak oyunun ilk ve her şeyden önce kendilik-sunumu olduğunu belirtir (2008: 103'ten akt. Dursun, 2019: 116). Oyuncunun dönüşümünde erginlendiği oyun içi edimler, oyun dışı kendiliği oluşturan ve tam tersi olarak kendiliğini oyun içinde yansıtan kaos kozmos ikiliğini ortaya çıkarmaktadır. Dursun, Gadamer'in kendilik sunumu tanımıyla aynı zamanda oyunda kişinin 'kendini sunması, -mış gibi/sanki' yapması ile

ilgili olduğunu ifade eder. Bu durumun mimesis kavramıyla ilgisi olduğuna değinen Dursun, “kendisi olmayan ama kendisiyle bir şeyi temsil etme/sunma” olarak bir şeyin gösterilmesi, gösterilenden fazlası olduğu düşüncesinin Gadamer’in Als-ob karakteri üzerinden örneklemektedir (2008’den akt. Dursun 2019:117). Dolayısıyla oyuncunun erginlendiği oyun kültürü, dijital oyunda doğrudan yaşam dönemleri olan eşikler, beşikler ve keşikler olarak somutlaşmamaktadır. Ekranda kendini oynayan oyuncunun dönüşümü, oyuncu rolünün mimesisi olarak yansımaktadır. Dolayısıyla oyuncunun ekrana yansıyan dönüşümü, ekranı ayna olarak yansıtan bir benliği de ortaya çıkarmaktadır. Bu nedenle oyuncu; beşik, eşik ve keşik başlıklarını içeren ve kapsayan bir formda ancak aynalama metaforuyla ayrıca incelenmektedir.

Ekran, oyuncunun karakterini, yaşını, cinsiyetini vb. birçok niteliğini yansıttığı bir araç olarak yansıtılanın yansıdığı bir oyun dünyasını açığa çıkarır. Dönüşüm de tam bu noktada oyuncunun kendini yansıtma biçimiyle başlayan ve farklı oyuncu karakterlerinin oluşumunu sağlayan bir erginlenme modelini ortaya çıkarır. Çünkü oyuncunun aynaya/ekrana yansıtmak istediği ne ise hem kendi hem de diğerleri tarafından görünen de o olacaktır. Bu aşamada oyuncu, oynadığı süre zarfında kendini dönüştürerek mimesisi ortaya çıkarmakta ve kimlik edinme, rol oynama veya rol yapma becerisi kazanmaktadır. Dolayısıyla oyuncu, dijital oyunda kendini oynarken aynı zamanda oynatma becerisi de kazanmaktadır.

Dijital oyun kültürü, yansıtılanın yansıdığı bir ayna olarak düşünüldüğünde bütün ekrana bağlı yaşam gereklerinin de aynı işlevle yaşam oyunundan aynaya ve aynadan da yaşam oyununa yansması olarak okunabilir. Ligabue, rol yapma oyununun dijital oyunlarda 1974’te Gary Gygax ve Dave Arneson’un Dungeons & Dragons oyunları ile birlikte icat edildiğini ifade etmektedir. Rol yapma oyunlarının öncesinde ise ilk kez 1934’te Jacob Levi Moreno tarafından teatral bağlamda tanımlanan rol yapma teriminin benimsendiğinden bahsetmektedir. Ligabue, “rol yapma oyununun ayrıntılarını ve göze çarpan özelliklerini kesinlikle bir karakterin büyüme ve ilerleme derecesini deneyimle ölçme, farklı oyun oturumlarına süreklilik sağlama ve olayları tercüme etme olanağı oluşturan bir fikir olduğunu söylemektedir” (2023: 17). Dijital oyuncunun rol yapması, bir tiyatro oyunu veya dans provasında rol almaya benzer şekilde farklı bir karaktere bürünerek sürdürülse de kendini oynayan/oynatan bir oyuncu olması yönünden ayrılmaktadır. Dolayısıyla oyuncunun dijitalde oynaması, geleneksel oyunlardaki oyuncunun rol edinme sürecinden de farklılık göstermektedir. Binark ve Bayraktutan-Sütçü, “sanal kimlik gerçek kimliğin bir uzantısıdır. Başka bir ifadeyle gündelik kimlik öğeleri sanal uzamda da temsil edildiğini” belirtir (2008: 56-57). Oyun kültürü, bu aşamada oyuncunun oynayan olmasından oynatılan olmasına ve oynatılanın da oyuncu tarafından kurgulanmasına dayalı iç

ie bir yapıyı ortaya ıkarmaktadır. Geleneksel oyunlarda oyun kurucu olmakla dijital oyunda kurulan oyunu oynamak ve dahası oyuncuyu oynatmak, oyun kurgusunda var olmak yönünden de farklılık göstermektedir.

Oyuncunun kendilik aynası, edindiğı diğerk rollerin temelinde var olan oyunsallıkla ilişkilidir. Tiyatro, drama veya dans eğitimlerinde de ayna tekniğinin kullanımı, oyuncunun kendini izlediğı bir oyun olarak derinleştirilebilir. Bir eğitmenin veya öğretmenin, uzman veya terapistin, dijital oyun tasarımcısı ve gamer'in ortak noktası, oyunsallığını oyuncu kimliğiyle birleştirmesi ve kendilik arketipini bir yansılama/aynalama olarak yeniden var etmesidir. Bu bağlamda Callios'un simülasyon ve vertigo kavramlarını oyuncu rolünde bilin ve bilinsizlik hali yönünden karşılaştırması önemlidir:

Simülasyonda gerçek kişilik ile oyuncunun rolü arasında bir tür kişilik bölünmesi gözlenmektedir. Vertigoda ise tam tersine, tam bir bilin tutulması olmasa da düzensizlik ve panik vardır. Ancak simülasyonun kendisinin hem baş dönmesine hem de paniğink kaynağı olan kişilik bölünmesine yol açması ölümcül bir durum yaratmaktadır. Başkası gibi davranmak yabancılaşmaya ve taşınmaya neden olur. Maske takmak sarhoş edici ve özgürleştiricidir. Sonuç olarak algının arpıtıldığı bu tehlikeli alanda maske ve transın birleşimi oldukça korkutucudur. Öyle nöbetler yaratır ki, halüsinasyon gören veya ele geçirilen zihinde gerçek dünya geçici olarak ortadan kalkar (2001: 75).

Oyuncunun ekranla kendini maskelemesi, oyuncu rolünde bir özgürlük sağlarken aynı zamanda kişilik bölünmesine de yol açmaktadır. Bu sebeple oyuncu, oyun içi ve oyun dışı dönüşümünü, taktığı maskelere göre değiştirebilmekte ve hatta yeni bir kişilik oluşturabilmektedir. Huizinga, oyunun "alışılmamışlık" karakteri olduğunu ve kılık değiştiren veya maske takan kişinin başka bir kişiyi "oynadığını" belirtmektedir (2006: 19-25). Oyuncu, oyun içinde ve dışında kendini maskelerken süreklilik sağlayan bir kişiliğe dönüşebilir veya kişiliğinin maskelenmesiyle gizlenen bir yapıya bürünebilir. Kızıldağ, oyuncunun kendini maskelemesiyle dönüşebileceğı rolleri şöyle açıklar: "Oyuncu, oyunlar vasıtasıyla dilediğı dünyalara, farzımuhal ütöpik veya distöpik bir dünyaya girebilmekte, siber-punk bir karaktere hayat verebilmektedir" (2021: 314). Nitekim oyuncunun dijital oyuncu karakteri oluşturması ve kişilik kazandırması, oyunda var olmanın temel kuralıdır. İlk kural; sanalda kurgulanmış olan oyuncunun, uzamda kurgulayan tarafından var edilmesidir. Kızıldağ, Tews'den aktararak dijital oyunlarda "bireyin kendini gerçekleştirme arayışının halihazırda olunandan daha iyi

olma arayışının simgesi olduğunu söyler (2003: 175-176'den akt. Kızıldağ, 2021: 315). Oyunun kurgusu, tasarlandığı -savaş, macera, inşa etme, seyahat etme vb.- konu itibarıyla kendi içinde bir oyuncu profili oluşturması yönünde kısıtlı bir özgürlük sunmaktadır. Rol alan oyuncu, oyun kurgusunu gönüllü olarak kabul etmiş ve oyun içi karakterlerden birini seçerek kişiselleştirme imkânı edinmiş olur. Oyuncu rolünün uzamdan sanala ve sanaldan uzama dönüşümü; oyun kurgusu, teması, konusu veya türü yönüyle farklılık gösterse de oyun içinde ve dışında döngüsel olarak yinelenmektedir.

Oyuncunun rol edinimi ve dönüşümü, uzamdan sanala ve sanaldan uzama farklılık göstermektedir. Bu başlık altında oyuncunun kendini aynalamasına ve aynanın mitik öykülemelerle oyunsallığın varlığına dair bilgiler, geleneksel ve dijital rol edimleri ve dönüşümlerine dair benzer ve farklılıkları ortaya konulması açısından önemli görülerek açıklanmıştır. Diğer taraftan dijital oyuncunun dönüşümü, aynalandığı ekran yönünden de incelenmesi, oyun içinde ve dışında meydana gelen değişimleri olumlu ve olumsuz yönleriyle analiz edilmesini sağlayacaktır. Bu sayede geleneksel oyun, dijital oyun ve ikisinin bir arada var olmasına dair örneklerin uygulamalı halk bilimi bağlamında oyuncunun dönüşümüne nasıl yansıdığı da örneklendirilmiş olacaktır.

Yukarıdaki başlıklarda oyuncu rolünün doğumla başlayan bir süreç olduğu vurgulanmış ve oyunsallıkla kahramanlığa ulaşıldığı ifade edilmiştir. Oyuncunun kahraman arketipi, dijital oyunlarda sıklıkla yinelenen oyuncu karakterleriyle süreklilik göstermektedir. Dijital oyunlar; mitoloji, tarih veya kahramanlıkları işleyen konularla tasarlandığından oyuncunun kendi kahramanlığını yeniden kurgulaması sağlanmaktadır. Ezgi Metin Basat, “tarih ve mitolojinin özellikle strateji oyunlarında sıklıkla kullanılmasının nedenlerini şöyle sıralamaktadır: “İnsanların hiç yaşayamayacakları bir çağda isimlerini bir biçimde duydukları tarihî ya da mitolojik kahramanların kimliğine bilgisayar oyunları ile bürünebilecekleri göz önünde bulundurulduğunda tarihî ve mitolojik anlatıların cezbediciliği anlaşılabilir” (2011: 145). Yaşanmamış veya yaşanmayacak olanın “mış gibi” yapılması durumu, geleneksel oyunlarda da var olan bir yapıyken bilgisayarda bu kurgu, iç içe bir “mış gibiliği” meydana getirmektedir. Oyuncu hem oyunu oynayarak hem de oyuncuyu oynatarak var olmayan bir kurgunun “mış gibiliğini” sürdürür. Metin Basat, dijital oyun kurgusunun oyuncuyu yönlendiren temel etken olduğunu şöyle ifade eder:

Bilgisayar oyunlarında kişileri ekrana bağlayan her ne kadar görsellik, yarış, heyecan gibi görünse de kurgunun yani oyunun dayandığı anlatıların oyuncu üzerinde güçlü bir etkisi vardır. Bilgisayar oyunları aracılığıyla oyuncuların

kendilerini tarihî bir kahramanla özdeşleştirerek geçmişte bir dönemin bir parçası gibi hissetmeleri ve başarılarıyla kendilerini gerçekleştirme, geçici kimlikler kazanmaları -padişah, asker, komutan olmaları- sağlanır. Çünkü hikâyede bir süre sonra oyuncudan bir destan kahramanı gibi hareket etmesi istenir ve oyuncu bunun için yönlendirilir. Bu nedenle kahraman olabilmek için oyuncuların hikâyeyi iyi anlamaları, oyunun imgelerini dikkatli bir biçimde izlemeleri gerekir. Oyuncular oyunun öyküsü ile hedeflerinin ne olduğunu anlamakta ve ne yapmaları gerektiğine karar vererek harekete geçmektedirler (2011: 144).

Geleneksel oyun kurgusu, oyuncunun doğrudan kurguyu oluşturan, dönüştüren ve sonuçlandıran ana etken olmasıyla dijital oyundan ayrılmaktadır. Çünkü dijital oyunlarda kurgu, oyun tasarımcısı tarafından tarihî, mitolojik vb. anlatıların kurgulandığı bir anlatıbilim alanıdır. Bu sebeple oyuncu, bir anlatının içerisinde var olmakta ve kurgulanmış yaşamı oynamaktadır. Dolayısıyla da kurgulanan yaşamın oyuncusu aynı zamanda bir kahraman, savaşçı veya seyyah olarak birkaç kişiliğin veya karakterin bir aradalığıyla oyuncu rolü edinmektedir. Dijital oyunlarda anlatıbilim, oyuncunun yaşam oyununu ekranda yeniden deneyimlediği bir oyun alanı sunmaktadır. Ancak geleneksel oyunlarda oyun, kurgunun kendisidir. Bu sebeple oyuncu, kişilik ve karakter oluşumunu geleneksel oyunlardan farklı olarak deneyimlerken ekranın ayna olarak yansıdığı ikili bir yaşam oyununu da sürdürmektedir. Dolayısıyla doğrudan oynama ve aynalama kurgusu, oyuncunun dönüşümünde beşik, eşik ve keşik olarak ayrılan erginlenme dönmeleriyle var olurken bu dönemleri de izleyerek kendi oyununun seyircisi konumunda somutlaşmaktadır. Nitekim oyuncunun benlik oluşumu ve kendilik aynası, olumlu ve olumsuz yönde kendini izlediği ekranla paradoks oluşturmaktadır. Eric Fromm, çağımızda insanın kimlik duygusu ihtiyacını; “kişisel ve kendine özgü özellikler geliştirerek gidermesinin gittikçe zorlaştığını, toplumun ve sistemin insanın kendi olmasına izin vermediğini vurgular. Bunun yerine insanın “kimlik duygusu” ihtiyacını, hazır olan “kimlikleri” kendini değiştirmeden edinmekle, bir bakıma marketten satın almakla gidermeyi tercih ettiğini” ifade eder (1991: 29’dan akt. Yıldız, 2014: 133). Dijital oyunlarda sunulan oyuncu karakterleri de insanoğlunun kimlik edinme duygusuna belirlenmiş seçeneklerle sunulmuş bile olsa oluşturma imkânı tanımaktadır. Oyuncu, seçtiği rolü oyun dışındaki deneyimiyle kişiselleştirmekte ve oyun içinde geçirdiği süreye bağlı olarak içselleştirerek oyun dışına yansıtmaktadır. Temelde sanal oyuncu, oyun içi ve oyun dışı karakterlerini bir arada oluşturmaya devam etmektedir. Bu bağlamda oluşturulan ve sürdüren kişilik veya erginlenme oyun içinde ve dışında nasıl bir dönüşüme

uğramaktadır? Bu sorunun cevabı, oyuncunun rol edinme, rolü sürdürme, rol öncesi ve sonrası erginlenme süreçlerinin incelenmesiyle ortaya çıkarılabilir. Oyuncu rolünün oynayanın ve oynatılanın uzamdan sanala ve sanaldan uzama uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla incelenmesi; oyuncunun bireysel ve toplumsal aidiyeti, oyunun kurgusu ve anlatıbilimi noktasında önemli bilgiler vermektedir. Bu noktada Yıldız'ın uygulamalı halk bilimi ile ilgili ifadeleri üzerinde durulabilir:

Uygulamalı halk biliminin gelenekte var olanı “yeniden yaratan ve yorumlayan” niteliğinin yanında onun değişen ve dönüşen bağlamlarda bireysel kimlik oluşturabilmedeki etkin rolü de dikkat çekicidir. Uygulamalı halk bilimi ve kimlik arasında ilk bakışta yalnızca “ulusal kimlik inşası” olarak algılanan ilişki daha derin bir bakışla bireysel kimlik yaratımları kapsamında da yorumlanmaya müsaittir (2014: 129).

Dolayısıyla oyuncunun dönüşümü, günümüz oyun kültürüne yön veren sanal oyuncunun kendini aynaladığı bir oyun kurgusunda görünür olmaktadır.

Geleneksel oyunlarda oyuncudan ziyade oyunun veya oyuncuğun görünür olduğu bilinmektedir. Nitekim geleneksel oyunların oyuncusu; yaş veya cinsiyete göre değişiklik gösterse de toplumun genelinde kültürel kimlik ve aidiyet oluşturmaktadır. Oyuncunun kişilik inşası ise oyunda ortaya çıkmakta ve oynayarak oluşmaktadır. Mutlu Binark, oyuncunun dijital oyunda oluşturduğu kimliği şöyle açıklar:

Bilgisayar dolayimli iletişim ortamında katılımcılarının yeni kimlik(ler) kurmaları mümkündür. Ancak katılımcılar, bilgisayar ortamına beraberlerinde toplumsal kültürel bagajlarını da taşırlar. Bu bagajlar, katılımcının toplumsal cinsiyetinden, yaşından, dinsel inancından, belli bir mezhebe bağlılığından, sosyal-kültürel sermayesinden, toplumsal statüsünden ve yaşam deneyimlerinden kaynaklanan, dünyayı ve yaşamı siyasal olarak anlamlandırma biçemleriyle doludur (2005: 123).

Bu sebeple de geleneksel oyunları oynayan bireyler yalnızca oyuncu olarak ifade edilmektedir. Diğer yandan geleneksel oyunları sıklıkla oynayan oyuncuların mesleklerine göre oyunları da kurguladıkları veya şekillendirdikleri bilinmektedir. Türkiye’de yaygın oynanan oyunlardan biri eğir (dana, koka, höl vb.) oyunudur. Oyun derlemelerinin yer aldığı kaynaklarda oyuncuların çoban olduğu belirtilmektedir (Özden, 1980: 153-154; Karakaya, 1989: 339). Çobanların sürüleri güderken ellerindeki değneklerle oynadıkları bir oyun olarak tanımlanan

eğir, oyuncunun mesleği itibarıyla boş vakit geçirme veya eğlenme amacıyla işlev kazanmış olduğunu göstermektedir. Beştaş oyunu oynayan bir çocuk, el göz koordinasyonunu kurma becerisinde gelişerek araç kullanma, odaklanma, koordinasyon kazanma, ince motor beceri gerektiren mühendislik veya el sanatları gibi alanlarda gelişim göstermeye yatkınlık da kazanmaktadır. Diğer yandan zekâ ve strateji oyunlarından mangala, üçtaş, peçiç oyunlarını oynayan kişi de stratejik düşünme becerisini geliştirerek bu yönde yetkinlik gerektiren alanlara yatkınlık gösterecektir. Geleneksel oyunlar; meslek, iş kolu edinmenin oyun yoluyla kazanım, beceri, yetkinlik veya yeteneğe dönüşmesinde işlevsellik kazanırken dijital oyunlarda ise oyuncunun rol veya meslek edinimi, oyun oynamasıyla başlamaktadır. Aynı zamanda dijital oyun oynayan oyuncular, evrensel oyun kültüründe “gamer” olarak nitelendirilmektedir. Günümüzde bir meslek dalı olan gamerlık, dijital bir platformda oynayan oyuncunun adı olarak kabul edilmektedir. Nitekim oyun kültürü içerisine dahil edilen disiplinlerin oyunu kuran oyuncular olmasının yanı sıra bu rolleri eğitmen, öğretmen, uzman, terapist, gamer vb. meslek dalları içerisinde yürütmelerinin temelinde de bu bakış açısı yatmaktadır. Bu noktada oyunun araç veya amaç olmasıyla ilgili paradoksa bir de oynayanla oynatanın iç içe geçmiş bir oyuncu profili oluşturması eklenmektedir.

Oyuncunun kendilik aynası, yalnızca dijital oyun kültürü içerisinde değerlendirilmemelidir. Nitekim oyun, kültürden önce vardır ve insan oynayan ve oynatan bir varlıktır. Geleneksel oyunların kültürel aktarımı açısından da oyuncuyu oynatan bir yapısı vardır. Ancak oyun, oyun kurucular veya aktarım sağlayanlar tarafından var edilir. Geleneksel oyunlarda kendini oynayan bir oyuncu rolüne yer yoktur. Dramatik oyunlar, köy seyirlik veya köy temsilleri vb. halk bilgisi unsurlarından halk tiyatrosu içerisinde değerlendirilen oyun kategorilerinde de rol yapmaya dayalı oyunlar yer almaktadır. Ancak bu türlerde oyuncu, var olan rolü kurgulamakta ve oynarken kendini oynadığı bir kurguya yer verilmemektedir. Oyuncu oyun içinden oyun dışına oyunsallıkla sürdürülürken erginlendiği her geçiş döneminde edindiği yeni bir oyun rolü ve kurgusu oluşturmaktadır. Günümüzde ise bir dokuztaş oyununu oynarken o oyunu dijitalle oynattırma, kendiyle oynama veya rol yapma rolü ortaya çıkmaktadır. Bu düşüncenin en somut göstergesi bir oyuncu olarak dijital ortamda oyun oynarken hem kendi oyuncusunun kontrolü hem de dijitalle oynandığı ve dijitali de oynattığının bilinmesine rağmen oyunda kalma güdüsüdür. Nihayetinde oyuncu hem oynadığını hem oynatıldığını hem de kendini ekran/ayna karşısında yansıtılarak oynadığını bilmektedir. Kahramanın mitik dönüşümü oyunsallığın oyuncu edinimini sağladığı düşüncesinin ötesinde günümüz oyuncu rollerinde oynatılan ve oynanılan bir toplumsallıktan kendini oynayan bir bireyselliğe doğru

evrilmiştir. Morin, “oyunun bizim için bir anlayış alanı, bireysel ve kolektif kimlik inşa etmek için bir araç, kişinin bir oyuncu olarak durumuna ilişkin farkındalık kazanma fırsatı olduğunu belirtirken bu aynı zamanda birlikte olunan bireylerin durumu olduğunu ifade eder (2001: 36-38). Geleneksel ve dijital oyunda aktarılan kollektif bilincin kişilik inşası olarak oyuncuya yansımaları, oyunla aktarılan bireyleşme, sosyalleşme, toplumsallaşma vb. sosyolojik kazanımların edinilmesini sağlamaktadır. Victor Turner, “liminality (eşiklik)” ve “communitas (kolektif eşitlik)” kavramlarıyla ritüel konusuna yeni bir boyut kazandırmıştır: “Ritüellerin iklime bağlı mevsimsel olabilecekleri gibi yaşamsal geçiş, dönüşüm ve krizleri de kapsayabileceklerini belirtmiş ve bu geçişlerin, bireysel ya da toplumsal olabileceğinin altını çizmiştir” (2018’den akt. Türkyılmaz, 2019: 158). Dolayısıyla oyuncu, sosyal bir varlık olarak oynasallığıyla bireysel olarak hareket etmekte ve toplumla bu sayede iletişime geçmektedir.

Oyuncunun kendini oynaması, oyun kurucu olmaktan öte oyunda yeniden kurgulanan bir karakter oluşumuna neden olmuştur. Oyuncunun oynamak için oluşturduğu karakter, oyun içindeki olumsuzluklarla oyun dışına yansıtmakta ve oynatılan karakter asıl karakteri de etkilemektedir. Nitekim oyun, geleneksel veya dijital olarak ayrıştırılmasına gerek duyulmayacak bir ilişkisellikte etkileşime dayalı bir kurgudur. Bu noktada Pınar Fedakar’ın bilge oyununun oynanmasına dair vurgusunu yinelemek gerekir: “Bir çocuk bütün bilyelere tek başına sahip olabilir ama onları paylaşmadan bu oyunu oynaması mümkün değildir” (URL: 5). Oyuncuların birbirleri ile uzamda ve sanalda kurdukları etkileşim, kurgulanan oyundaki bireysellik veya toplumsallığı da görünür kılmaktadır. Günseli Bayraktutan Sütçü, *Cemaatin Döngüsel Yolculuğunda Bir Durak: Devasa Online Oyunlar ve “Yeni Kabilecilik”* başlıklı yazısında devasa oyunlar adı verilen bu oyunların ister gerçek yaşamda ve mekânda, isterse de internet üzerinden sanal bir mekânda oyuncularından oluşmuş kolektif bir kimlik yarattığını söyler. Özellikle “devasa online oyunlar”ın hem senaryoları hem de tasarımları nedeniyle etkileşimin ve cemaat olmanın bir çeşit zorunluluk oluşturduğunu” ifade eder (2010: 60). Bu bağlamda oyuncunun oyun içi ve oyun dışı dönüşümü de analiz edilebilmekte, dönüşümün iyiyi ya da kötüyü aynalamasına dair erginlenme ortaya çıkmaktadır. Campbell, mitolojinin ve onu kuran ritlerin toplumsal işlevi, grubun her üyesinde, onu kendiliğinden sonuna kadar bağlı tutacak duygular sistemi’ni yarattığını” söyler (1995b: 473). Oyuncuların mitik kurgularla tasarlanan oyunlardaki etkileşimi de kollektif bilincin sürekliliğini ve duygular sisteminin bağlılığını sağlamaktadır. Ancak bağlı bulunulan duygular sistemi cemaat olma düşüncesini yansıtırken aynı oranda bağımlılığa da dönüşebilmektedir. Nitekim dijital oyunlarda oyuncunun oluşturduğu karakter, gerçek yaşam rollerinde bir katil, tetikçi, hırsız, tefeci veya

istismar eden bir dönüşüme de neden olabilmektedir. Oyuncunun geleneksel oyunlarla edindiği dönüşümler ve erginlemeler, dijital oyunlarda tam tersine bir sonuç doğurmaktadır. Oyuncunun doğrudan oynamaması, asıl oyuncuya erişimi ve erginlendiği dönüşümleri tespit edilmesini zorlaştırmaktadır. Bu sebeple ekrana yansıyan oyuncu, ekranın sahibi olan oyuncunun kahraman değil canavar arketipine dönüşümüne de neden olabilecek bir kurguyu da beraberinde getirmektedir.

Kişilik oluşturan, değiştiren ve dönüştüren oyunun yanı sıra mekandır. Oyuncular, hem çevrimiçi oyunlarda diğer oyuncularla etkileşime girmekte hem de bilgisayar veya yapay zekâ ile oynayarak kurguya bağlı oyunu sürdürmektedir. Bu bağlamda dijital oyuncuların sanal ortamda edindiği etkileşim, benlik oluşumunu etkileyen asıl unsurdur. Nuri Bilgin'e göre kişilik oluşumunda dört etken vardır: “Bu unsurlardan biri “ayna” ben yani diğerlerinin bana yansıttığı özelliklerdir. İkincisi bireyin kendisini diğerleri ile karşılaştırması. Üçüncüsü grup aidiyetlerini dile getirmek ve sonuncusu sosyal statü ile gelen rollerdir” (2014: 84-85). Nitekim geleneksel oyunlarda oyuncu, oyunun kurallarına göre belirli bir sayı ve yedek oyuncularla bir araya gelmekteyken dijital oyunlarda oyuncu sayısından çok oyuncuların birbirleri ile kurdukları etkileşim öne çıkmaktadır. Oyuncuların etkileşiminin oyun sayısından önemli olması, oynama ihtiyacı öne çıkmaktadır. Ron Burnett'e göre video ve bilgisayar oyunları karşılaştırmasında oynama ihtiyacı şöyle açıklanır:

Oynama itkisinin kaynağı, işin ucunda mağlubiyet olsa bile oynama arzusu kadar oyunla iş birliği yapma ve kurallarını anlama arzusudur. Oyuncular kendi arzularına ve oyunun kendisine karşılık verirler. Oyunlarını sanki yaratımlarında asıl yapımcılar kadar katkıları varmış gibi sahiplenirler, kişiselleştirip kullanırlar. Pek çok oyunun merkezinde ortak ilgi alanları etrafında oluşmuş cemaatler olmasının ve pek çok oyuncunun, oyunları keşfe çıkma ve meydan okumalarına çözüm bulmak amacıyla oluşturulan kulüplere katılmasının hatta buluşmalar ayarlayıp yüz yüze konuşmasının sebebi budur (2007:232).

Bateson ve Martin de oyuncunun oyun içinde karşısına çıkan zorluklarda “kendi bulabildiği çözümler ile baş etmeye çalıştığını ifade eder. Bu durumun bireyin gündelik hayatına yansıdığını ve gündelik hayatında karşısına çıkan zorluklarla mücadele etmek için çözüm bulma becerisini geliştirmesine katkı sağladığını” belirtir (2014: 45-50). Ancak oyuncunun kendini oynadığı bir kurguda oyun, oyuncu ve oyuncak olarak karmaşık ve katışık bir yapıda iç içe bulması da oyuncunun aynalanması yönünden erginlenmesinde oluşan

risklerden biridir. Bu bağlamda oyuncunun oyuncak olan kendisini oynattığı ve oynadığı da açıktır. Baydaş Sayılğan, teknolojiyle oyunun eylemselliğini ilişkilendirerek ekrana yansıyan oyuncuyu ele almıştır:

Oyun metninde, sinematik animasyonlar öyküyü anlatırken, belirli eylemsellikler için oyuncunun eylemliliği çağrılır. Oyuncu kullandığı teknolojiye bağlı olarak bedeninin belirli bir bölümünü, en azından parmaklarını kullanarak, bir kuklayı oynatan kuklacı gibi, ekrandaki karakterin eylemlerini yöneterek öykünün üretimine katılır. Bir anlamda dijital oyun oynama deneyimi, mitin ve ritüelin bir arada deneyimlendiği dramatik bir alan olarak okunabilir (2012: 117).

Oyuncunun oyuncak olması durumu, mitik izlenimde animizm mi yoksa kukla mı olarak görülür bu ayrıca tartışılması gereken bir konudur. Ancak oyuncunun kendini aynalayarak oynadığı bir oyun kültürü içerisinde erginlenmesi asıl dikkat çekilmek istenen konudur.

Oyuncunun dijital oyunlardaki kişilik oluşumu, kendilik aynasından yansımaktadır. Bu sebeple dijital oyun oynayanların bağımlılığa yol açtığına dair çalışmalar yürütülen dijital oyun bağımlılığı veya ekran bağımlılığı vb. ifadeler oyun kültürü literatüründe sıklıkla kullanılmaktadır. Saniye Vatandaş, ekran oyununun kişide yol açtığı değişimi şu şekilde ifade eder:

Oyun sanal, şiddet sanal, mekân sanal, hatta oyundaki kimlik sanal fakat bunların kişilikler üzerindeki etkisi gerçek. Oyun içinde dile getirilen ‘vurdum’, ‘öldürdüm’, ‘ezdim’, ‘parçaladım’ ifadeleri bazıları için çok fazla zorlanmadan gerçek hayata transfer edilebiliyor. Şiddet çok kolaylıkla sanal uzamdan gerçek uzama transfer olabiliyor (2021: 402).

Dijital oyunların oyuncularda bağımlılıkla beraber şiddet, ahlaki problemler ve cinsellik vb. olumsuz örnekler oluşturacak kurgulara neden olduğu ve oyun içinden oyun dışına taşındığı anlaşılmaktadır. Vatandaş, “internet bağımlılığını ve komorbid durumları araştırmak amacıyla yapılan diğer çalışmaları örnek verir ve “internet bağımlılığı ile dikkat eksikliği ve hiperaktivite bozukluğu arasında %100, düşmanlık/saldırganlık arasında %66, obsesif kompulsif bozukluk arasında %60, anksiyete bozukluğu arasında %57 düzeyinde ilişki bulunduğunun tespit edildiğini” aktarır (Bozkurt ve ark. 2016, Mihajlov ve Vejmelka 2017’den akt. 2021: 410). Yapılan araştırmalar, ekrana bağlı oyunlarda oyuncunun karaktere yansıttığı rolleri, roller içerisinde edindiği deneyimlerle tekrar gerçek yaşamında uyguladığını ortaya çıkarmaktadır.

Geleneksel oyunlarda ise bağımlılık oluşumuna dair bir araştırmaya yer verilmese de oyunların aşırılaştırılarak fiziki zarar verdiği örnekler mevcuttur. Bunlardan biri halat çekme oyunudur. 1978’de yaklaşık 2.300 öğrencinin bir okul bahçesinde Guinness Dünya Rekoru kırmaya çalışması sırasında kopan plastik halatın 200 oyuncunun uzuvlarının kaybına neden olması verilebilecek örneklerden biridir (URL: 6). Aynı örneğin halatın ince veya plastik olması, oyuncuların sayısının ve oynama şekillerinin kurallara uygun olmaması durumlarıyla birçok kazaya sebebiyet verdiği ve ölümlere neden olacak şekilde sonuçlandığı da bilinmektedir. Örnekler, diğer geleneksel oyunlar için de verilebilir. Oyuncuların bir oyunun kurallarını, katılımcı sayısını, oyun aracını, mekanını vb. etkenleri aşırılaştırarak sanaldan uzama taşınan bir oyunsallıkla yaralanma veya can kaybına neden olduğu söylenebilir. Campbell, “insanın oyun yeteneğinin kendisi için sinir sisteminin uyarıcılarına eşbiçimmiş gibi tepki yaratabilecek kadar yeni imgeler hayal edebilecek, formlar düzenleyebilecek bir güce sahip” olduğunu belirtir (1995: 48). Ancak kendini oynayan oyuncunun durumu toplumsallıktan öte bireyselliğin bağımlılıkla olumsuz oyuncu profiline dönüşmesi ve hatta can kaybına yol açması ve erginlenen oyuncunun olumsuz bir kendilik oluşumuyla sonuçlandığını göstermektedir. Dijital oyun bağımlılığı, oyuncunun dönüşümünde kendi kimliğine yabancılaşarak gerçeklikten kopma durumuyla ortaya çıkmaktadır. Sümer, aynanın iki yönlü bir değeri olduğunu ve bu değerlerin de estetik ve gizem olduğunu belirtir (2017: 1373). Bu sebeple hem kendi hem de çevresindekiler için bir tehdit olarak bağımlılık ve bu bağımlılıkla mücadele etmeye dair dijital oyuna yönelik kavramlar yaygınlık kazanmaktadır. Barry Sanders, ekranın yansıma aracına dönüşmesinin kişilik üzerindeki etkisini şöyle açıklar:

Ekrandaki görüntüler gibi popüler kültürü son yıllarda kuşatan hayalet imgeleri insanların içinde bulundukları durumu daha yakından görebilmelerine ve bu durum üzerinde kafa yorabilmelerine yardımcı oluyor. Ekran bir ayna görevini üstlenebilir. Böylece kendi görsel yankımızla yüz yüze, göz göze gelebiliriz. Tıpkı bir yankı gibi, varlıklarımız, anlamı bizim etten ve kemikten yapılma bedenlerimizin ötesine, hatta yaşamın ötesine yayabilir; her insan kutsal bir hayalet hâline gelebilir. Bu hayalet imgesi ortadan kaldırılamaz. Ötekini görebilmek kendi üzerimizde düşünebilmemiz, “yansıma” yapabilmemiz demektir (2020: 51-52).

Oyuncunun dönüşümünde eşikler başlığı altında yer verilen seksek oyunu örneği aynı zamanda ayna metaforuyla da ilişkilendirilmiştir. Seksek, Baricci tarafından bir dünya labirenti olarak tasvir edilmektedir. Labirentin ilk basamağı dünya, son basamağı ise cennettir.

Dünyadan cennete, cennetten de tekrar dünyaya dönen oyuncunun bu yolculukta aynı kişi olmadığına değinir. Bu konuda Roma dönemi seksek oyununu örnekleyen Baricci, seksek parçalarını şöyle yorumlar:

Roma Forumu mundusunun efsanevi-tarihsel olaylarını ve sembolik değerlerini dünya oyununun özellikleriyle birleştiren ve iki isim arasında belirli bir sürekliliği savunan bazı özellikler hemen vurgulanıyor. Oyunun zemindeki düzeniyle ilgili olarak: görüldüğü gibi çeşitli diyagramların çoğu, alışıldık ortogonal kutular dizisinin sonunda, bir parçanın mevcut olduğu görülüyor. İç bükey, kemerli üst kısım, genellikle gökyüzü olarak adlandırılır veya diğer dillerde eşdeğer adla anılır. Yolun başlangıcında ayna görüntüsünde de benzer bir yayın çizildiği bir varyant da bilinmektedir; bu duruma da terra adı verilir (2019: 423).

Seksek oyununun oyuncu için iki dünya arasında bir labirent olarak görülmesi ve bu oyun formunun da gökyüzü ve yeryüzü arasında bir ayna görevi görmesine vurgu yapılmaktadır. Oyunların dijital ve geleneksel olarak ayrılması ve aynı zamanda da iç içe kurgulanması ve tasarlanması, oyunun dönüşümünden çok oyuncunun dönüşümünün temel etken ve etkileşim yöntemi olarak önemli olduğunu göstermektedir. Oyuncu, gerçek yaşamda deneyimlediği geleneksel oyunları, seksek veya mangala fark etmeksizin sanal oyunlarda da deneyimleme imkanına sahiptir. Bu sebeple oyuncunun deneyimlediği oyun, oyuncu temelinde dönüşmekte ve oynayan-oynatan-oynatılan perspektifiyle ön plana çıkmaktadır.

Öncelikle geleneksel oyunların oyuncu rol edinimi yönünden dönüşümüne değinildiği için bu alanda aktarımın ve oynatma becerisiyle birlikte oynama becerisi kazanmanın öneminden de bahsetmek gerekmektedir. Günümüzde geleneksel oyunların yaşatılarak korunması ve aktarılmasının eğitmen veya öğretmen rehberliğinde sürdürüldüğü bir oyun kültürü ile karşı karşıya kalındığı belirtilmelidir. Aynı zamanda geleneksel oyunun doğal oyun alanlarından kent ortamlarına taşınması ve kısıtlı mekanlarda eğitim içeriği olarak yapay veya yapılandırılmış bir aktarımla sunulmasının kendiliğinden oynama becerisi ve oyuncu rol edinimi hususunda bir eksiklik oluşturmaya rağmen eğitmen yönünden meslek edinimi sağlaması da göz ardı edilmemelidir. Bu bağlamda oyuncunun dönüşümünü; şamanın dansıyla başlayan oyunsal bir ritüel, kahramanın erginlendiği bir rol edinimi, oyuncuların kendini oynattığı bir aynalama ve oyun oynama becerisi edinme yönünden bir meslek alanında çok yönlü bir ayna olarak görmek mümkündür. Gelenek veya dijital olarak ayrıştırılan oyun kültüründe bilimsel kavramlar ve anlamlandırmalar da dahil edilirse insanoğlunun

oyunsallığının her çağda var olduğu ancak amaç ve araç, ihtiyaç ve istek doğrultusunda sürekli yenelenerek dönüştüğü söylenebilir.

Oyunculuk bir meslek hâline geldiğinden bu mesleği edinenin oynamama durumu söz konusu değildir. Dijital oyuncu yönünden Metin Basat, “oyunda yapılacak şeyin basit ve net olduğunu söyler: Kim olduğunu belirlemek, savaşmak ve kahraman olmak” (2011: 144). Gerçek yaşamda oynanan oyunların yaşamın bir simülasyonu veya -miş gibiliği olduğuna yukarıdaki başlıklarda değinilmiştir. Aynı zamanda modernin geleneği temel alan bir kurgu olduğu da vurgulanmıştır. Nitekim dijital oyun kültüründe de -miş gibiliğin mitik öykülerle başlayan kurgusu, geleneksel oyunla sürdürülmektedir. Oyuncunun oyun içi dönüşümü, bir ışın kılıcının rakibe doğrultulmasıyla, bir değneğin doğrultulması arasında bizatihi oyuncu rolü ve kendini oynayan rolü dışında bir farklılık görülmemektedir. Ancak, ödül ve ceza yönünden oyun kurgusunun doğrudan veya dolaylı olarak oyuncuyu etkilediği bir erginleme oluşmaktadır. Geleneksel oyunda rakibin duygusal veya fiziksel etki ve tepkileri oyun kurgusuyla birlikte oyuncuların etkileşimini belirlerken dijital oyunda etkileşim, doğrudan ve fiziksel olmadığı için oyuncunun etki ve tepki yansıması da göz ardı edilebilmektedir. Bu sebeple ekran oyunlarında ödül ve ceza, rol arkadaşını veya rakibini oyun içinde öldürmek veya oyunu kaybettirip oyun dışına göndermektir. Oyuncunun rol edinimi ve dönüşümü de bu noktada aynalanan ve kendilik oluşumunda kişilik bölünmesine yol açan bir süreci ortaya çıkarmaktadır. Belirlenen rol, tek seçenek olan kazanmaya ve kahraman olmaya yönlendirdiğinden oyuncunun ekranda oynattığı oyuncu rolü veya oyun karakteri, oyun kurgusuyla birlikte uzama taşınmasına neden olmaktadır.

Oyuncunun sanal gerçeklik veya artırılmış gerçeklik olarak oynadığı simüle edilmiş oyun araçlarından VR ve Metaverse dünyası da yaşam oyununun yeniden yapılandırılmış ütöpik veya distöpik bir kurgusu olarak örneklendirilebilir. Merdin ve Akcan, Metaverse’in ilk aşamada, video oyunları içerisinde yeni bir araç olarak kullanıldığını ve “Roblox” ve “Minecraft” oyunları sandbox denilen herhangi bir oyun hikayesi olmayan tamamen oyun içeriğini ve etkinliklerini oyuncuların oluşturduğu oyun biçimleri olduğunu belirtir (2022: 51). Diğer taraftan artırılmış gerçekliğin mekâna bağlılık sınırını da ortadan kaldıran ve birkaç evrende aynı anda var olarak oynamayı sağlayan bir diğer alan ise Multiverse’dir. Merdin ve Akcan, Craig’den aktararak “her biri kendi yasa ve kurallarına sahip olan birden fazla evrenden oluşan bir koleksiyonu işaretlediğini belirtir (2022: 50). Oyuncunun birkaç evrende gezerek oynadığı kurgu, etkileşimin uzamdan uzaya taşınabileceği bir sonsuzluğu da ortaya çıkarmaktadır. Bu sayede oyuncu, her oyun evreninde başka bir kimlikle var olmakta ve aynalanan rolleri birbirini

oluşturmanın ötesinde ortak bir karakterle somutlaşmaktadır. Merdin ve Akcan, “mekândan bağımsız şekilde birbirleriyle eşzamanlı etkileşimi mümkün kılan bir dijital alanla birlikte bu alanda sadece tek bir görev gerçekleştirilebildiğini” söyler (2022: 50). Metaverse ve Multiverse’in mekâna bağlılığı ve bağımsızlığı örnekleyen iki dijital oyun dünyası olarak oyuncuyu simüle edilen dünyada yinelenen bir amaca yönlendirmekte ancak bütün oyun, oyuncunun kendi dünyasında kurguladığı bir aidiyetle etkileşim ve erginlenmeye dönüşmektedir. Merdin ve Akcan, metaverse dünyasının etkileşimin son aşamada dünyayla kurulan bir iletişim olarak sonsuz ve bağımsız bir var olma düşüncesini ortaya çıkardığını açıklar:

Metaverse, dünyanın dört bir yanından insanların yasayabilecekleri sanal ortamlar aracılığıyla etkileşime girebilecekleri sanal bir evren yaratmayı amaçlamaktadır. Bazı dijital oyun platformları, insanların sanal avatarlar oluşturmaya ve çevrimiçi bir sanal ortamda var olmasına izin vermektedir. Bu tarz oyun platformları, oyuncuların özelleştirilmiş dünyalarında birbirlerini ziyaret ederek aralarından sanal bir sosyal hayat ve ekonomi kurmasına olanak sağlamaktadır (2022: 50-51).

İnsanoğlunun var olma ve varlığını devam ettirme arayışının uzamdan sanala ve sanaldan da uzaya doğru evrilmesinde etkileşimle kurulan bir oyun dünyasının oyuncuyla sınırlılıklarını aşan bir boyutta sürdürüldüğü açıktır. Her oyuncunun karakterini uzam ve sanal arasında ayırım yapılamayacak şekilde özelleştirmesi, oyundan ayrı düşünülemez bir simülenin gerçek yaşamda da sürdürülmesine sebep olmasıyla sonuçlanabilir. Nitekim oyuncu, bir savaş oyunundaki rolüyle gerçek yaşamı kurgulamaya çalışabilir. Oyuncunun her yaşta her oyuna ulaşabilir olması da belirli yaş dönemlerinde edinilen fiziksel, bilişsel ve duyuşsal kazanımları edinmesi yönünden olumsuzluklara neden olabilir. Ayrıca yaşam dönemleri içinde oyuncunun her yaşta her oyuna ulaşabilir olmasının erginlenme açısından beşikle başlayan bir zamanda gerçekleşmediği de belirtilmelidir. Diğer taraftan ekran bağımlılığında yalnızca oyunun etkisinin olduğu düşüncesi yeterli değildir. Ekran, sosyal medyada da bireyin kendini olduğundan farklı göstermesinin bir yoludur. Oyunun yalnızca oyun içinde sürdürülmediği, oyunsallığın sosyal medyada da kurgu ve etkileşimle bir yaşam oyununu yansıttığı da belirtilmelidir. Diğer taraftan dijital oyunların yalnızca kendilik aynasında olumsuzlanan ve bağımlılığa dönüşen etkilerinin yanı sıra dil öğrenimi, sosyalleşme, öğrenme, iletişim becerisi geliştirme vb. kazanımları da sağladığı bilinmektedir. Bu sebeple oyuncunun dijital oyunu, amaç mı yoksa araç olarak mı kullandığına göre değişen faktörleri ortaya çıkarmaktadır.

Kendini aynalayan oyuncu, yaşam oyununda kendini oynattığı gibi araçsallaştıra da bilir. Oyuncunun ihtiyaç ve isteğine göre değişen araçsallık, dijitalin bir oyundan çok oyuncak olması anlamına da gelmektedir. Bu sebeple yaşam oyununda oyuncunun dönüşümü, oyuncağın ihtiyaca ve isteğe göre üretimiyle de ilişkiseldir. Dolayısıyla bu ilişkiselliğin de ayrıca bir başlık altında oyuncunun yaşam dönemlerine göre dönüşümüne dair bakış açısıyla oyuncağın yaşam dönemlerine göre oluşması yönünden de incelenmesi gerekmektedir.



4. ÜRETİM İHTİYACINDAN TÜKETİM İSTEĞİNE: OYUNCAĞIN DÖNÜŞÜMÜ

Geleneksel oyunlar, kahraman arketipinin oyuncu formuna büründüğü ilksel örneklerini oluşturup dönüştürürken oynayanın ürettiği oyuncaklar da ilksel örneklerle ve yaşamsal ihtiyaçlara ve isteklere göre oyun araçlarını da değiştirir. Geleneksel oyunların mitik öykülemelerle ilişkisi ve uygulamalı halk bilimi bağlamında incelenmesi, oyuncu yönünden bütünsel bir yaklaşımla ele alınmıştır. Aynı zamanda oyuncunun kahraman arketipini, oynayan insandan oynanan insana, yaşam dönemleri olan beşik, eşik ve keşiklerde sürekli olarak sürdürdüğü ve bilinç dışından bilince ulaştığı yaşam evrelerinde oyunsal ruh haliyle sürdürüldüğü de ortaya konulmuştur. Oyuncunun, bilinçsiz oyunsallığı, toplumla oynamaya başladığında bilinçli bir oyunsallığa dönüşürken aynı zamanda oyun kurucu rolüne de büründüğü üzerinde durulmuştur. Oyuncunun kurduğu oyun yapısı, aynı zamanda üretici rolünü de ortaya çıkarmaktadır. Üretim, anneden alınan oyunsal aktarımın kendilik arketipi ile oyuncuda yinelendiği bir “oyun yaşamı/yaşam oyunu” ortaya çıkarmaktadır. Bu sebeple oynayan insanın oynanılan bir araca dönüşmesi, oyuncunun ihtiyaca yönelik üretimiyle de ilişkilendirilmiştir. Dolayısıyla oyuncunun üretici rolünü üstlendiği ve araçlara gereksinim duyduğu beşik, eşik ve keşikler; yaşam modelleriyle de oyuncayı şekillendirmektedir. Oyuncaklar da oyun kültürü içerisine dahil edilen yaşamsal ihtiyaçlardan oynama isteğine değin her mekân ve zamanda oyun ve oyuncu kadar değişim göstermektedir. Bu noktada oyun kültüründe oyun, oyuncu ve oyuncak formlarından hangisinin bir diğerini değiştirdiği veya dönüştürdüğüne dair kesin bir yargıya varmak mümkün değildir. Oyuncunun dönüşümü başlığı altında da değinildiği gibi oyun kültürü kapsamlı ve bütüncül bir bağlantısallık içermekte ve oyunu var eden her bir unsur, canlılığını koruyan bir mitsel öykülemeyle yeniden dönüşmektedir. Bruce Jackson, uygulamalı halk biliminin yinelenen halk bilimi alanları olarak eski ve yeniye bütüncül olarak kapsadığını şöyle açıklar:

Uygulamalı halk bilimi ile ilgili çalışmasında değişen bir toplumda, sosyotarihsel mitlere ve sembollere dair bir halk bilimi araştırmasının; eski ve yeni değerlerin tekrar değerlendirilmesinde yardımcı olması gerektiğini ve sosyal ilerlemeyi veya reaksiyonu teşvik etmede, insanları birleştirmede veya ayırmada mitlerin ve sembollerin pozitif veya negatif yönüne dair yeni bir yaklaşım sağlayarak geçmişin ışığında bugünü veya tam tersini anlamada yardımcı olması gerekir (Hirsch 2014: 48, Jackson 1966’dan akt. Yıldız, 2014: 129).

Bu bağlamda oyuncağın da dönüşümünü, oyuncunun üretici rolü temelinde yaşam modellerine özgü mitik öykülemelerle ihtiyaç ve istek yönünden incelemek gerekmektedir.

Toplumlar kollektif bilinç aktarımıyla yaşamın anlamlandırılmasına dayalı mitik öykülemelere ihtiyaç duymuş ve bu ihtiyaç, insanoğlunun var olma nedenini sorguladığı ilksel yaşam gereklerinin de ortaya çıkmasını sağlamıştır. İhtiyaçların değişimi ve dönüşümü, ilksel sorgulamayı yineleyen bir yapıda yaşamın her alanında var olagelmıştır. Toplumların temel ihtiyaçları olan beslenme, barınma, korunma vb. unsurlar için yapılan üretime dayalı pratikler ve uygulamalar, istekler sonucunda yinelenen üretimleri de beraberinde getirmiştir. Dolayısıyla üretim, toplumların kültürel aktarıma dayalı coğrafi yaşam koşullarına özgü ihtiyaçlarıyla sürdürülmüştür. Oyuncanın üretiminde yaşayış koşullarının önemi, Wictor Wolfgang von Hagen'in "Azteklerde taş ve tahta gibi metal olmayan araçların kullanıldığı ve tekerlekli oyuncakların bulunmasına rağmen tekerleğin kullanılmamış olmasının çok dağınık olan coğrafyalarının elverişli olmamasından kaynaklı olduğunu" belirtir (1958: 18). Oyunun da yaşamsal ihtiyaçlardan olduğu üst başlıklarda yinelenmiştir. Oyuncanın değişim ve dönüşüm süreci de oyuncunun dönüşümüne benzer bir şekilde nesnelerin insanlaştırılması, insanların nesneleştirilmesi gibi ikili bir karşıtlık oluşturmuş ancak bu karşıtlık, oyunu oyun yapan kurgu ve oyun araçlarının dönüşerek sürdürülmesiyle sürekli yinelenmiştir. Dolayısıyla insanların inandıkları doğrultusunda töz, tabu, bebek ve atalarının küçük heykelciklerini üretmesi de nesneleşen oyuncak kültürünün somutlaşmış bir örneğini oluşturmuştur. Daryush Shayegan, oyuncak ve nesne arasındaki ilişkiyi şöyle açıklar:

İşlevinden uzaklaştırılmış nesnenin böylesine şişirilmesinde bir başka olgu da gözlemlenir. Nesne kullanılabilir bir oyuncak düzeyine alçaltılmış, biçimsizleştirilmiş, dağıtılmış değildir sadece aynı zamanda yeniden ele geçirilmiştir, bir tür evcilleştirmedir bu. Nesneyi "insanileştirerek" gözlerden koruma amacıyla nazarlıklar takarak -tıpkı hayvanlara asılan eşyalara da takılan o turkuaz mavisi nazarlıklar gibi- (1991: 119).

Oyuncanın tarihsel dönüşümü de oyuncunun dönüşümüne benzer olarak oyun kültürü içerisinde geçmişten günümüze daha görünür bir nesneler dünyasını ortaya çıkarmıştır. Ancak insanoğlu, mitik öykülemelere duyduğu ihtiyaç kadar oynamaya ve oyuncak üretmeye de ihtiyaç duymuş ve oyuncu rolünü beşikten keşiğe üretkenliğiyle sürdürmüştür.

Oyuncak, insanoğlunun yaşam alanlarının, yaşama biçimlerinin ve gelişim aşamalarının tespit edilebildiği arkeolojik kazılarda ortaya çıkarılan objeler arasındadır. Geçmişten

günümüze insanoğlunun oynadığı oyunların yapısı veya kurgusuna dair bilgiler, yazının yaygınlaşmasıyla ilişkili geç dönem kaynaklarında yer alsa da kalıntılardan çıkarılan oyun araçlarıyla da toplumların oynadığı oyunlar daha erken dönemlere tarihlendirilerek tespit edilebilmektedir. Ligabue, Bell'den aktararak oyunların kalıntılardan çıkarılan örneklerini şöyle açıklar:

Ortaya çıkan ilk oyunlar arasında, ana unsurun kutuların bulunduğu bir yol olduğu, parçaların hareket ettirildiği, genellikle zarlarla hareket ettirildiği masa oyunları adı verilen oyunlar olduğunu belirtir. Aynı zamanda bu oyun araçları arasında bulunan zarın birçok eski oyunda bulunan bir unsur ve oyunun amblemi hâline gelir. Zar, inanca bağlı üretimde rastgeleliğin sembolüdür ve bir bakıma ilahi iradeyi ve oyuncunun doğrudan kontrolü dışındaki bir şeyi temsil eder. Bu sebeple de ilk oyunlar genellikle dini bir anlamı, gündelik yönü ve kehanet anlamlarıyla yüklendir ve bunlar daha sonra Ching veya Tarot'la devam eder. Kalıntılara ulaşılan masa oyunları, dünyevi hayattan öbür dünyaya geçişle bağlantılı olan Senet, Mancala ailesi ve MÖ. 2600'den kalma çok ünlü Ur Kraliyet Oyunu olarak örneklendirir (Bell, 1960'tan akt. Ligabue, 2023: 16).

Bu sebeple oyuncağın tıpkı insanoğlunun yaşam modellerinin kalıntılarla tespitine dair bilimsel çalışmalarda olduğu gibi üretim ihtiyacına ve tüketim isteğine bağlı gelişim ve dönüşüm aşamalarının da tespit edilebileceği anlaşılmaktadır.

Dünya tarihinde beslenme ihtiyacıyla avcılığın, avcı toplayıcılıkla göçerliğin ve göçer yaşayanların tarıma geçmesiyle de yerleşik yaşam modellerinin oluştuğu bilinmektedir. Erkan Aslan, insanoğlunun benimsediği yaşam modellerini şöyle açıklar:

Dünya tarihinde toplumların yaşam tarzları üzerinde köklü değişiklikler meydana getiren iki temel olay vardır. Bunlardan birincisi avcı toplayıcı yaşam tarzından tarım toplumuna geçmek, ikincisi ise Sanayi Devrimi'dir. Tarım toplumuna geçmek, insanların hep aynı yerde kalmalarına ve kaldıkları bu yerde üretici konumuna geçmelerine sebep olmuştur. Üretici konumuna geçen insanlık, maddi ihtiyaçları için tarım, manevi ihtiyaçları için ise iletişim ağı oluşturdu. İletişim biçimi, gittikçe bir tür toplumsal bilgiye dönüşüp kültürü meydana getirdi ve kültür, kuşaklar arası aktarımla ilerleyen dönemlere ulaşarak insanlığın zihinsel haritasını oluşturdu. Sanayi Devrimi

ise, kentlerde iş olanaklarını artırarak köyden kente olan göçü artırmış ve böylece kentlerde var olan kültürün yanı sıra köyden gelenlerin oluşturduğu, yeni bir kültür ortamını da ortaya çıkarmıştır (2022: 2).

Toplumlar, bulundukları coğrafyaya özgü temel ihtiyaç ve istekleri doğrultusunda farklı yaşam modellerini sürdürürken aynı zamanda bu süreçleri daimî, düzenli, önce veya sonra olarak benimsemiştir. Bir toplum yerleşik yaşamı bir diğer toplumdan bir ya da iki asır önce benimsemişken iki toplumdan biri yerleşik yaşam diğeri de göçer yaşam sürmeye devam edebilmektedir. Dolayısıyla Afrika’da veya Avustralya’da yaşayan bir kabile beslenmek için avcılık yaparken Avrupa veya Amerika’daki bir toplum, marketlerden hazır gıda alabilmektedir. Her toplum, ihtiyaç ve isteklerini, yaşamlarına özgü belirli gelişim ve değişim aşamalarıyla sürdürmektedir. Dolayısıyla her toplumun yaşam gereklerini (inanma, barınma, beslenme, eğlenme vb.) karşılamak için ürettiği araçlardan biri olan oyuncak da yaşam modelleri ve dönemlerine göre değişiklik göstermekte ve dönüşmektedir. Aynı zamanda toplumların birbirleri ve diğer toplumlarla olan iletişimleri, yaşam gereklerini değiştiren bir başka etkidir. Nitekim Propp, “folkloru oluşturan formasyonlar yaşamın doğrudan bir yansıması olarak belirmediğini (bu oldukça az rastlanan bir durumdur), iki çağın ya da iki sistemin ve onların ideolojilerinin çarpışmalarından doğduğunu” belirtir (1998: 23). Dünya tarihinde yerleşik yaşamın ilk kalıntılarının ortaya çıktığı dönem, Neolitik Çağ olarak kabul edilirken bütün toplumlar bu genel geçerlikte ortak ihtiyaçlar doğrultusunda yaşamlarını sürdürmüştür düşüncesi, kültürün yayılma ve gelişme kuramlarının da temelini oluşturmaktadır. Ancak genel kanıların istisnaları da yaşam modelleri temelinde göz ardı edilemeyecek yaygınlığa sahiptir. Çünkü yaşam, bir devinim ve döngüden oluşmakta ve her modern yaşamın temelinde geleneksel bir yapı barınırken yerleşik yaşamın temelinde de göçer yaşama dayalı bir istisna var olmaya devam etmektedir. Muzaffer Tufan, “çok nadir istisnalara rağmen göç etmeyen milletin bulunmadığını, kimileri tarihin en eski çağlarında, ötekileri Milattan sonra göç ettiğini ve kutuplarda yaşayan Eskimoların bile göç hareketi içinde bulunduğunu ifade eder. Aynı zamanda göç unsurunun insanların ve kavimlerin hayat tarzını etkileyerek sosyal ve kültürel değişme olgusunu meydana getirdiğini de ekler (1989: 927). Dolayısıyla toplumların isteyerek veya zorunluluktan göçer yaşamı benimsemesi, yalnızca bir topluma addedilecek bir olgu değildir. Yerleşik yaşama geçilmesine rağmen yaşamını göçer yaşamda sürdüren toplumlar ve bireyler de varlığını sürdürmektedir. Aslan, “kültür; zamana, coğrafyaya, yaşam modellerine ve daha birçok farklı faktöre bağlı olarak çeşitli değişiklikler gösterir. Örneğin, yarı göçebe yaşammodelinin ortaya çıkardığı kültür ile yerleşik yaşam tazına

bağlı olarak ortaya çıkan kültür, tam anlamıyla aynı şey değildir. Yerleşik yaşam modeli içerisinde değerlendirilebilecek köy ve kent kültürü de birebir aynı nitelikte değildir” der (2022: 1). Dolayısıyla oyuncak kültürünün üretim ihtiyacından tüketim isteğine doğru dönüşümünü, yaşam modelleriyle farklılık gösteren birçok toplumun ortak bir çalışması olarak örneklendirmek mümkün değildir. Bu sebeple; oyuncu, oyuncak ve oyun temelinde oyun kültürünün evrenselliği göz ardı edilemez olsa da toplumlara özgü yaşam modellerine göre de değişiklik gösterdiği bilinmektedir. Nitekim toplumların göçer yaşam ve konar göçerlikten yerleşik yaşama uzanan tarihî süreçlerini Türk kültürü temelinde ele almak, oyuncağın bir toplumun yaşam modelleri ve dönemleri özelinde nasıl değiştiğinin ve üretimden tüketime nasıl bir dönüşüm geçirdiğinin ortaya konulması açısından örneklendirilebilir. Ölçer Özünel, “insan, yeryüzündeki varlığını doğayla girdiği mücadelenin sonucuna göre konumlandırmıştır. Bu nedenle insan, doğa ile ilişkisine sembolik ve çok katmanlı anlamlar yüklemiştir. Bu anlamlandırmalardan başat olanlar arasında, daha önce vurgulandığı gibi, doğanın mevsimsel döngülerinin bulunduğunu” ifade eder (2015: 36-37). Bu bağlamda çalışmada araştırmacının bulunduğu coğrafya itibarıyla Türk kültüründe yaşam dönemlerinin ayrıntılandırılması yerinde olacaktır. Daha sonra oyuncağın bir toplum içerisindeki dönüşümünün ötesinde toplumlar arasındaki göçerliği, oyuncağın dönüşümündeki kapsayıcılığı ortaya çıkarmak için belirli oyuncak örnekleri üzerinden analiz edilecektir. Toplumların yaşam modellerinin oluşumunda yaşamın özüne dair mitik öykülerin yaygınlığı bilinmektedir. Toplumların yaşam modellerinin oluşmasında ana etken, yaşamın özüne dair mitik öykülerle oluşturulan unsurların etkisinin göz ardı edilemeyeceğidir. Bu sebeple oyuncağın dönüşümünün Türk kültürüne özgü yaşam dönemleri, yaşamın özü olarak nitelendirilen unsur veya elementlerin incelenmesiyle ortaya konulabilir. Aynı zamanda yaşam modellerinin değişimiyle birlikte yaşamın özü olarak nitelenen unsurların da değiştiği ve oyuncak kültürünü dönüştürdüğüne dair tespitler, oyuncağın evrenselliği de göz önüne alınarak örneklendirilecektir.

4.1. Türk Kültüründe Yaşam Modelleri

Eski Türklerin göçer yaşamı sürdürmesi, istek değil ihtiyaçtan hasıl olmuş bir yaşam modelidir. İrdelp, “Türklerin ilk yerleşim alanı konusunda yabancı ve Türk bilim insanlarının mutabakata varamamış olmalarına rağmen ortak görüşün M.Ö. 4000’li yıllarda Tanrı Dağları, Altay Bölgesi ve Baykal Gölü doğusu olduğunu söyler (2022: 18). Türklerin yaşayış modellerinin keyfi değil zaruri olması hali, yaşam koşullarına uyum sağlamaları ve devlet sistemini yaşadıkları her coğrafyada yineleyerek kurmaları, bu zorakiliğin tecrübe ve deneyimle

köklü bir yaşam modeline dönüşmesinin yolunu açmıştır. Yaşamsal ihtiyaçların, yaşam koşullarına göre değişimi de bu noktada göçer yaşayan bir toplumun eylemlerine ve üretimine yansıyan ana etkenlerdendir. Cem Zafer, göçerliğin mecburi, konar göçerliğin ise isteğe bağlı olduğunu belirtmiştir (2018). Göçer yaşam zarureti, konargöçer yaşam modelinin benimsenmesini sağlamıştır. Bu bağlamda yaşam modellerinin birdenbire ve birkaç kez tekrarlanmadığı, yaşayış şekillerinin doğal bir seyirde göçer, konar-göçer, yerleşik ve sonunda da tamamen yerleşik hayatı benimseyerek sürdürüldüğü anlaşılmaktadır. Türklerin göçebe yaşamı benimsemesinin ve göçer kültürde yaşam mücadelesini sürdürmesinin mit üreterek ve kültürel yaşamı idame ettirmek için yaşamı anlamlandırarak devlet sistemini kurması temelinde bir yaşam felsefesinin benimsenmesiyle oluşturulduğu anlaşılmaktadır. Tufan'ın Haddon ve Zambotti'den aktardığına göre “göç mevzuu ile ilgili araştırmacıların tespitlerine göre, en iptidaisi dahil hiçbir kavmin kendiliğinden ve keyfi için yer değiştirmedigini, oturlan topraktan ebediyen ayrılmanın bir insan için çok müşkül olduğu ve göçlerin ancak birtakım zaruretler yüzünden vukua geldiğini göstermiştir (Haddon, 1911: 1-6; Zambotti, 1949: 20'den akt. 1989: 933). Toplumların yaşadıkları coğrafyanın etkisiyle kendine özgü inanma, barınma, beslenme, eğlenme ihtiyaçları; tarihsel bir süreçte kültürel yaşam modellerinin incelenmesiyle oyuncağın üretimden tüketime dönüşümünün de ortaya konulabileceği bir alan oluşturmaktadır. Tufan, Türk göçlerinin de iktisadî sıkıntı, yani Türk anayurt topraklarını geçim bakımından yetersiz kalması dolayısıyla olduğu belirtilmiştir. Büyük ölçüde kuraklık, nüfus artışı ve otlak darlığı, kısacası eski yurdun iticiliği Türkleri göçe mecbur etmiştir (1989: 933). Göçe zorlayan sebepler yaşam koşullarının zorlaşmasıyla birlikte yeni yurtlar edinme şeklinde vuku bulmuştur.

Türklerin yaşayış modelleri aynı zamanda diğer toplumların da yaşamsal ihtiyaçları temelinde aynı safhaları benzer şekilde yaşamalarıyla ilişkilendirilebilecek ortak bir yaşam modelini ortaya çıkarmaktadır. Nitekim, mit üreten insanoğlu, bu üretimi var olduğu zamandan bu yana sürdürürken öykülemelerini de oyunlarla birlikte oyuncaklarla da somutlaştırmıştır. Karen Armstrong'a göre mitik düşüncenin temeli şöyle atılmıştır:

Paleolitik Çağda avcı toplumların mitolojisi (MÖ yaklaşık 20.000-8000) adı verilen dönemde mitin zevk için yaratılmadığından; insanları, ölümün gerçekliği ile yüzleşmeye zorlamıştır. İnsanın biyolojik evrimini tamamladığı bu dönemin ürkütücü ve umutsuz bir dönem olduğunu söyleyen Armstrong, bu dönemde insanların henüz tarımı icat edemediği, tümüyle avcılık ve toplayıcılığa bağlı yaşadığı ve bu dönem insanların hayatta kalmalarında mitolojinin büyük bir öneme sahip olduğu açıktır. Yine bu dönemde

mitolojinin ilk büyük tohumu, ilk insanların (homo sapiens) “öldüren insanlara” (homo necans) dönüşüp şiddet dolu bir dünyada var olma koşullarını kabul etmek zorunda kaldığı zamanda atılmış ve bundan dolayı mitolojinin özünde yaşamsal sorunlardan duyulan salt mantıksal önermelerle giderilemeyen kaygıdan kaynaklanmıştır (2014: 15- 34).

Bu noktada Paleolitik Çağ’dan Neolitik Çağ’a geçişin belirlenmesi ve adlandırılması gibi göçer yaşamdan yarı göçere ve sonunda da yerleşik yaşama geçişin belirli dinamiklerinin yaşam koşullarındaki temel ihtiyaçların değişimiyle oluştuğu bilinmektedir. Bu bağlamda oyuncak kültürü de değişen temel yaşam dinamiklerinden biri olarak görüldüğünde, yaşam modellerinin değişiminin oyuncak üretim ve tüketim kültürüyle ilişkisinin ortaya konulması uygun görülmüştür.

Toplumların yaşam modellerini göçer olarak sürdürdüğüne dair araştırma ve sınıflandırmalar, belirli adlandırmalarla değişiklik göstermektedir. Özellikle göçer ve göçebe kavramlarının bu noktada ayrıntılandırılması gerekmektedir. İki çeşit olarak belirtilen göç olgusu içinde mevsimsel yer değiştiren toplulukların göçebe olarak değil “göçer” olarak adlandırıldığı görülmektedir. Bu toplulukları meydana getiren insanlar da mensup oldukları toplulukların işaret edilmesinden hareketle göçebe değil göçer veya konargöçer olarak isimlendirilmektedir. Göçerlik kavramının göçebelikten en büyük farkı göçebelikte bir keyfiyet durumu varken göçerlikte coğrafi şartlar veya ekonomik faktörlerden kaynaklı bir mecburiyetin söz konusu olmasıdır. Diğer bir ifadeyle göçerler göç etmeye mecbur olan toplumlardır. Oyuncanın yaşamsal ihtiyaçlardan isteğe bağlı yaşama dair üretim ve tüketiminin incelenmesine dair bu başlıkta keyfi göçebelik değil zaruri ihtiyaçlar sebebiyle oluşan göçerlik üzerinde durulmuştur. Bu sebeple oyuncak kültürünün oluşum ve dönüşümüne dair incelemenin Türk kültürü temelinde bu üç başlığa indirgenmesinin oyuncanın dönüşümünü ele alma yönünden gerekli ve yeterli olacağı düşünülmektedir.

Gelişim çağları her toplumun benzer yaşam modellerini sürdürmesini sağlarken oynanan oyunların da benzer özelliklerle sürdürülmesi doğaldır. And, Anadolu oyunlarında, yeryüzüne yayılmış oyunların hemen hepsinin benzerlerini ve çeşitlenmelerini bulabileceğimizi, yalnız oyunun oynanışının değil kimi kez adının bile benzer olduğunu belirtir. Bu konuda Ankara köylerinde oynanan Körebe oyununa örnek veren And, bu oyunun çeşidinin Kör Çebiş olduğunu belirtir. Bunun nedeninin çebiş’in bir yaşında keçi yavrusu anlamına gelmesi ve tepesindeki saçların gözlerinin üstüne düşmesinden ve bunun gözleri bağlı ebeye benzetilmesinden ileri geldiğini açıklar. Nitekim Körebe için “Kör Çebiş gibi “kör keçi”

anlamına, İsveç'te Blind bock, Danimarka'da Blinde-buk Almanya'da Blinde Kuh (Kör İnek), Güney Almanya'da ise Blind bock (Kör keçi) diye adlandırıldığını" ekler (Peter, 1969'dan akt. And, 2012: 305). Kör Çebiş oyununun Türklerin hayvancılıkla uğraşmalarının da ötesinde hayvanları kutsallaştırmalarından kaynaklanan bir alt metni olduğu da açıktır. Körebe oyunu da bu bağlamda And'ın ifadesiyle her kültürde ortak ve hatta benzer adları almasıyla oyunun evrenselliğini yansıtırken Türk kültüründe hayvan mitleri ve kutsallığına dair alt metni, oyunu Türklere özgü bir mitik unsur içerisinde değerlendirmeye imkân tanımaktadır. Oyuncaklar da ihtiyaçla üretilip istekle tüketilen toplumlar tarafından kendi kültürel değerlerine özgü bir oyuncak kültürü oluşturmaktadır. Oyunların ve oyuncakların kültürel yaşamın izlerini yansıttığı düşüncesi bu alanda çalışma yapan bütün bilim insanlarınca dile getirilmiş genel bir olgudur. Ancak kültürel yapının temelinde mitsel öykülerin olduğuna dair düşünceler, oyuncak kültürünün yaşama yansıyan izleriyle birlikte geçmiş, günümüz ve gelecek perspektifinde belirli toplumların yaşam modellerinin temel alınmasıyla araştırılan bir alan olarak da görülmektedir. Nitekim Antikçağ oyuncakları, belirli yüzyıl veya tarih aralıklarında var olduğu bilinen oyuncaklar, belirli toplumlara atfedilen oyuncak kültürü vb. başlıklandırmalarla oyuncak kültürüne dair araştırmalar yürütülmektedir.

Duymaz, Oğuz Kağan Destanını örneklediği çalışmasında "mitolojik bilincin tarih bilincine dönüştüğü evreyi işaret eden bir destan niteliği taşıdığını" aktarır:

Mitler tarih bilincine ulaşıldığında işlev değiştirerek folklor metinlerine dönüşmektedir. Bir başka ifadeyle mitoloji, kozmogonik konuları işlerken tarihileşmeye başlayınca etnogonik mitlere dönüşmeye başlamaktadır. Kozmogonik mitler, mitolojik sistemlerin temelini oluşturan, bu itibarla dünyanın, insanın ve varlıkların yaradılışını konu alan mitlerdir. Etnogonik mitler ise ilk atanın yaradılışı, evlilik ve akrabalık ilişkilerinin tesis edilmesi, devlet ve kanunların koyulması, medenileşmenin başlangıcı gibi konuları işler (2007: 57).

Bu bağlamda mitolojik düşünce yapısının Türk kültürünün yaşam modellerine özgü oyuncak kültürüyle ilişkilendirilmesi öncelikle kozmogonik metinlerle daha sonrasında ise etnogonik metinlerle devam ettirilebilir. Oyunların ve özellikle de oyuncakların bu noktada kozmogonik ve etnogonik şekilde ayrıştırılabilir olduğu düşünülmektedir. Bu ayrıştırma, Türk toplumunun yaşayış modelleri noktasında ayrıntılandırılmıştır. Kozmogonik düşünceyle üretilen oyuncakların yapısı incelendiğinde oyunun mitle ilişkisinin doğrudan kurulacağı ancak tarihsel yaşam modelleri geliştikçe ve değiştikçe oyuncak yapılarının ilksel örneklerinin

katmanlı hâline ulaşılan etnogonik düşünce yapısına dönüştüğü söylenebilir. Bu sebeple oyuncakların yaşamın doğal seyri içerisindeki yeri ve önemi bir yana bu doğallığın mit üreten bir toplumun düşünce yapısındaki dinamiklerin ortaya çıkarılmasına dair varsayımlarla ilişkilendirmek, yapılacak bir sonraki adım olarak düşünülmektedir. Dolayısıyla Türklerin yaşam modelleri göçer, yarı göçer ve yerleşik” olarak üç ayrı başlık altında incelenecek olup her bir başlıkta yaşamın kaynağı olarak kabul edilen unsurların oyuncağın dönüşümünde ihtiyaç ve istek yönünden bağlantısallığına dair çıkarımlarda bulunulacaktır. Bu başlıklar, oyuncak kültürünün nitelik veya yapıya dayalı bir sınıflandırmasının ortaya konulmasını içermemektedir. Türklerin oyun ve mit ilişkiselliğinde yaşam modellerini ürettikleri ve oynadıkları oyuncaklar temelinde nasıl yansıttıklarını örneklemek açısından değerlendirilecektir.

4.1.1. Göçer Kültürün Mitik Oyuncağı

Oyuncunun dönüşümünde ilk oyun mekânı olan beşik, aynı zamanda oyun aracı olarak da kullanılmaktadır. Toplumların yaşam modellerinin, bulundukları coğrafyaya değer atfetmelerine dair kullanılan beşik sözcüğü, yalnızca oyuncunun dönüşümü için kullanılabilecek bir erginleme değildir. Toplumlar da konup göçtükleri coğrafyaları “medeniyetin beşiği” ifadesiyle bir mekâna atfedilen toplumlaşma ve doğumla çoğalarak yayılma felsefesiyle ilişkilendirmektedir. Aynı zamanda insanın, kültürün, sanatın, şehrin, uygarlığın vb. beşiği ifadeleri de bu düşünce temelinde sıklıkla kullanılmaktadır. Ölçer Özünel, kültürel kodların zaman ve mekanla ilişkisini şöyle ifade eder:

İnsanın geçirdiği dönüşümler zaman ve mekâna bağımlıdır. İnsanın ürettiği kültürel dinamiklerin, zaman ve mekân bağlamında çözümlenmesinde bütünsel bir yaklaşıma ihtiyaç vardır. Kültür kodları, zaman ve mekân arasındaki diyalojik ilişkiye göre sürekli kendini yenileyen bir yapıdadır. Zamana ve mekâna bağlı olarak değişen bu ilişki, kimi zaman bilim dünyasının kavram, tanım ve alışkanlıklarının sınırlarını zorlar; kimi zamanda yeniden yapılandırılmaları gerektiğini hatırlatır (2015: 13-14).

Dolayısıyla oyuncunun ilk oyun mekânı olan beşik, insanın erginlenmesinde temel bir dayanak olarak görülürken oyuncuların bir toplum içerisine doğması da o toplumun oyun mekânı veya beşiği olarak somutlaşmasını sağlamaktadır. Dolayısıyla beşik, Türk toplumunun göçer yaşamı sürdürdüğü ilk oyun mekânı, oyuncu rolünü edindiği ilk erginlemesi ve somut olarak üretilen ilk oyuncağı olarak da görülebilir. Nitekim oyuncunun dönüşümü, doğumla

beşikte başlarken beşiğin aynı zamanda salıncak olarak oyun aracına dönüşümü de üst başlıklarda değinilen örnekler arasındadır.

Oyuncak, toplumların yaşadıkları coğrafyalarda ürettikleri oyun araçlarının ötesinde var olanla oynamalarıyla başlayan bir oyuncak kültürüyle şekillenmiştir. En eski oyuncakların arkeolojik kazılardan çıkan tasarlanmış ve kurallı oyunlar olarak çalışmalara dahil edildiği bilinmektedir. Ancak oyuncuğun tarihselliğine dair çalışmaların ilk oyuncuğun tespiti noktasında sürdürülmesinin insanoğlunun yaşam evrelerinde tespit edilen bulgularına yönelik çalışmalar olduğu da bilinmektedir. Diğer taraftan ilk oyuncak nedir ve insanoğlu neyle oynamıştır diye düşünüldüğünde kurallı bir oyuncak aramaktan çok doğanın bir yaşam oyunu ve oyun mekânı olduğu düşüncesiyle hareket edilmesi gerektiği de açıktır. Ölçer Özünel, “insanoğlu, mevsimsel bilgi kodlarının meşruiyetini ve sürekliliğini kahramanların yaşam öykülerine işlediğini” belirtir (2015: 38). Yaşamın sürekliliği doğayla ilişkiseldir ve mitik öyküler de bu ilişki temelinde oluşmaktadır. Dolayısıyla kahramanların yaşam öykülerine işlenen doğanın sürekliliği ve toplumsal kodlarla aktarılan meşruiyeti, yaşam oyununda oyuncaklara da yansımaktadır. İnsanoğlunun oynadığı ilk oyuncakların kurallı ve tasarımlı oyuncaklardan önce doğa olduğu düşüncesi, oyuncuğa dair kalınlardan çıkarılan örneklerle sürdürülen bakış açısını da değiştirecektir. Oyuncak, doğada var olan bir taş veya ağaçtan koparılan bir dal parçası olabilirken aynı zamanda toprak da bu oyuncaklardan biri olarak görülebilir. Burns, “savaş oyunları insan ırkının taktikler kullanarak zafer kazandığını gösteriyorsa, bölge oyunları da savaşların neden ortaya çıktığını gösterir derken yeni toprak elde etme hırsı ve toprakları koruma güdüsünün” sonucu olarak ifade eder (2015: 71). Medeniyetin beşiği olarak görülen yerleşim yerlerinin bir toprak parçası veya alan olarak görülmesi de ilk oyuncuğun toprak olmasıyla ilişkilendirilebilir. Türklerin göçer yaşamda, yaşamaya elverişli topraklar bularak göç ettiği bilinmektedir. Çağlar, “yer”, ilk dinsel inanışlarda ya da mitlerde, insanı çevreleyen “bütün ortamdır” der (2008: 146). Dolayısıyla toprak, insanoğlunun ait olma, kazanma, fethetme, işgal etme, alma, yerleşme maksadıysa kendisiyle ve diğer toplumlarla girdiği mücadelelerdeki ana mekân ve unsur olarak görülmektedir. Bu sebeple de ilk oyun aracının oyun kurgusuna benzer şekilde mücadele edilerek kazanılan, alınan veya yerleşilen toprak olduğu söylenebilir.

Toprağın çizilerek, eşilerek, yükseltilerek, taşınarak veya suyla karıştırılarak oynandığı oyunlar, oyuncuların ait oldukları toprakları önce kuşatması, sonrasında ise üzerinde oynamasıyla oyuncak niteliği kazanmaktadır. Toprakla oynama, oyunun ve oyuncuğun evrenselliğini somutlaştırırken aynı zamanda da göçerlikten yerleşikliğe değin sürdürülmesiyle

de kentleşmeyi oluşturan etkenlerdendir. Diğer taraftan toprak, toplumların mitolojik öykülemelerinde benzer bir var olma düşüncesinin de temelini oluşturan ana etken olarak görülmüştür. Çağlar, “mitolojilerde toprak, kozmogonik unsur ve tanrıça olarak algılanmasının yanı sıra insanı yaratmak için kullanılan madde olarak da karşımıza çıktığını ve insanı yaratmak için kullanılan bu hammaddenin bazen doğrudan toprak bazen çamur, kil veya balçık gibi toprağın bir türevi” olduğunu söyler (2008: 151). Geçmişte bir oyuncunun toprağı suyla karıştırarak çamur elde etmesiyle oluşan küçük tepecik, diğer oyuncuların ellerindeki çamuru yerdeki tepeciğe vurarak patlatmasına dayalı bir oyun kurgusunun oluşmasını sağlamış ve bu oyuna da patlangaç denilmiştir. Toprakla oynama, göçer yaşamın temel unsuru olan toprağı, oyun aracına dönüştürürken yerde kuyuların açılması ve taşların kuyulara taşınmasıyla mangala oyunu kurgusunu da aynı şekilde oyun aracının dönüşü olarak örneklendirilebilir. Toprağın doğallığının korunmasına dayalı yaşam modeli olan göçerlik, konup göçülen alanlara kutsallık atfedilmesiyle sürdürülmüştür. Günümüzde toprağın oyuncak olarak uygulamalı halk bilimi bağlamında dönüşümü, kilden oyuncak yapımıyla oyun aracına, AVM’lerde kum havuzuyla eğlence merkezine, kinetik kumla bilişsel ve fiziksel kazanımların eğitsel gelişimine ve oyun terapisinin bir alt dalı olan kum terapisine dönüştüğü ancak ana unsur olan toprağın oyuncak olması durumunu sürdürdüğü şeklinde örneklendirilebilir.

İnsanoğlunun oluşumu, sürekliliği ve sonsuzluğuna dair düşünceler, yaşam kaynağının ne olduğuna dair fikirlerin ortaya çıkmasına neden olmuştur. Yaşamın kaynağı, toplumların mitsel öykülemelerle kutsallık atfettiği doğanın temel unsurlarında öncelenir hale gelmiştir. Oyunağın ne olduğu, toplumların oynadıkları araçlar nispetinde önem arz ettiğinden öncelikle insanoğlunun yaşamın temel araçları olarak gördüğü unsurları ortaya koymak gerekmektedir. Yaşamın özüne dair düşüncelerin dört unsur temelinde yaklaşımlarla desteklendiği bilinmektedir. Bu unsurların oyuncuların oyun kurduğu bir alan olarak oyun araçlarını da şekillendirmiş olduğundan oyuncakla ilişkilendirilerek açıklanabileceği düşünülmektedir.

Dört unsur, çağlar boyu birçok toplum tarafından yaşamın var oluşunu ve sonsuzluğu sağladığına dair anlamlandırmalar etrafında öykülenmiş ve yaşam bu doğrultuda şekillenmiştir. Öncelikle dört unsurun ne olduğu ve yaşamın özüne dair anlamlandırmaların nasıl şekillendiğine değinilmelidir. Bu sayede oyuncak olarak kabul gören kurallı ve kurguya dayalı oyuncakların temelini de bu dört unsur etrafında şekillendiğine dair ilişkisellik ortaya konulmuş olacaktır.

Dört unsurun yaşamın varlığına neden olan bir ilke (arkhe) ile mümkün olduğu düşüncesi ilk çağ Yunan filozofları tarafından kabul görmüştür. Kılıçoğlu, “Antik Yunan felsefesinde,

filozoflar her şeyin kendisinden varlığa geldiği ilk töz, maddi neden ya da ilkeye “arkhe” adını verdiklerini belirtir. Arketip kavramı ise “arkhe” (ilk başlangıç) ve “typos” (örnek) kelimelerinin birleşimi olup “ilk örnek, başlangıç örneği” anlamlarına geldiğini” söyler (1990: 79). Çağlar’ın aktardığına göre İlkçağ filozofları, toprak, su, hava ve ateşi ilk ilke (arkhe) olarak kabul etmişlerdir (2008: 62). İlk ilkenin başlangıç örneği olarak tanımlanması, oyuncu olan insanoğlunun ilk oyuncak üretimlerini de bu dört unsur etrafında şekillendirdiği düşüncesini akla getirmektedir. Tuğcu, “Sokrat öncesi filozofların doğadaki değişik etkinlik ve görünüşteki maddelerin, kendisinden oluştuğu bir temel madde aradığını ve bu maddeyi de “ilk madde, temel madde” anlamındaki “arkhe” kavramıyla” ortaya koyduğunu söyler (2000: 28). Filozofların ilk arkhenin ne olduğuna dair düşünceleri, toplumların ürettiği mitlerin bir yansıması olarak görülebilir. Nitekim Thilly’nin aktardığına göre Thales, “ilk özdeğin su olduğunu iddia etmiştir” (1995: 43). Thales, Anaksimandros, Anaksimenes ve daha birçok filozof, suyun ilk başlangıç olduğuna dair tezlerini öne sürmüşlerdir. Filozofların süreklilik, yinleme ve tekrarları; ilk başlangıç zamanında bulma düşüncesiyle arkhe adı verilen ve su, ateş, toprak ve hava olan dört unsurdan yola çıkarak açıklamaya çalışmışlardır. Birçok filozof arkhe konusunda fikirler öne sürmektedir. Bu fikirlerin temel dayanağı, ilk başlangıcın ne olduğuna dairdir. Aynı zamanda filozoflar, ilk başlangıcın sürekliliği üzerinde devam eden yaşamın kaynağını ortaya koymaya çalışmışlardır. Thales’in ilk başlangıç olarak su unsurunu belirlemesinden sonra Herakleitos’un evrenin düzeni ve devinimi noktasında arkhe olarak ateş unsurunu öne çıkardığı görülür. Sürekli değişimi ve dönüşümü, “aynı nehirde iki kez yıkanılmaz” sözüyle ortaya konulan düşüncenin de bu temelden kaynaklandığı söylenebilir. Thilly, Thales’in “sürekli devinim hâlinde bulunma düşüncesini kanıtlamak için ilk ilke olarak bildiği en hareketli varlığı, sürekli canlı bulunan ateş (Pyr) olarak seçtiğini” aktarır (1995: 53). Anaksimenes de ilk başlangıç ve sonsuz olan ve her yeri dolduranın hava olduğunu söylemiştir. Ulaş’ın aktardığına göre Anaksimenes, “birlikten çokluğa; “tek olan” dan “çok olan”a geçiş sürecine odaklanarak içindeki her şeyin havanın sıkışıp genleşmesiyle oluştuğu bir evren tasarlamıştır” (2002: 60). Güçlü vd.’nin aktardığına göre Empedokles ise tanrı olduğunu ileri sürmekte ve her şeyin birliği ilkesine sıkı sıkıya bağlanarak; “doğadaki her şeyin dört öge olarak bilinen toprak, su, hava ve ateşin çeşitli oranlardaki bileşimlerinden oluştuğunu ileri sürmüştür” (2002: 467). Dört unsurun filozofların yorumlamaları ve mitik düşüncenin yansıması olarak yaşamın özünü veya ilk başlangıç örneğini dengeli bir birleşimle oluşturduklarına dair düşünceye ulaşıldığı anlaşılmaktadır. Bu bağlamda oyuncakların da yaşamın özünü oluşturan arkheleler gibi ayrı ayrı ve birlikteliklerinden bir oyuncak oluşturularak oynanmış olduğu düşüncesi üzerinde durmak yerinde olacaktır. Bir toprağın eşilmesi, suyla doldurulması,

üflenerek suyun bir başka kuyuya taşınması ve güneş ışınlarıyla kuruyan suyun toprağa şekil vermesi gibi oyun örnekleri, oyuncağın üretim, kurgu, tasarım, oynama, tüketim vb. aşamalarının bu dört unsur etrafında şekillendiğini göstermektedir. Dolayısıyla toprak; kuşatılan, yaşanan, oynanılan, eşilen, örtülen, çukur açılan, gömülen, yuvarlanıp misket hâline getirilen temel oyun arkhesi olarak kabul edilebilir. Anadolu’da oynanan Çamurdan Faklak oyunu da toprağın temel oyun aracı olarak kullanıldığı ancak su ve hava unsurlarından da yararlanan yaygın oyun kurgularından biri olarak örneklendirilebilir:

Çamur özendirilir. İki avuç dolusu alınıp yuvarlanır, derince bir tabak biçimi verilir. Alt tarafından tutulup yukarıdan düz bir yere hızla vurularak kapatılır. Havanın basıncı ile üste gelen ters tarafta delik açılır yani patlar. Bu oyun çamur ütmecesine oynanır. Oyuncu faklağından fırlayan çamur (açılan delik) kadar karşı oyuncudan çamur alır. Delik açılmazsa hiçbir şey verilmez. Kimin faklağı ütüle ütüle biterse, o oyuncu yenik düşer. Bu oynanan çamur Ayaş’ın testi toprağı yapılan çamurdur (Demiriz, 1997’den akt. Onur ve Güney, 2002: 474).

Oyun, toprağın suyla çamur hâline getirilmesi ve havanın dolaylı etkisiyle çamurun patlatılmasına dair bir kurguya dayanmaktadır. Oyuncak, kurguyu kendisinde barındıran tasarlanmış, üretilmiş ve endüstriyel bir araç hâline gelmiş kilden veya pişirilmiş topraktan hazır bir halde oyuncunun kullanımına sunulmamaktadır. Oyun aracı olan toprağın geleneksel el sanatlarında pişirilen çömlek olarak dönüşümü, oyuncağın toprakla başlayan üretim ihtiyacının istekle üretilen tüketim ihtiyacına dönüşümüne de örnek olarak verilebilir. Aynı zamanda toprak, hava, su ve ateş unsurları, yalnızca oyuncak olarak oyun kurgusunda yer almanın ötesinde oyunun sözlü ifadelerinde ve adlarında da yaygın olarak yer almaktadır. Taştayım topraktayım, ayağım taş, çanak çömlek patladı vb. toprağın temel oyun aracı, kuralı veya sözlü ifadesi olduğu oyunlar da yaygındır. Dolayısıyla toprak, doğrudan doğanın kendisiyle kurgulanan ilk oyuncak olarak nitelendirilebilir. Nitekim Çağlar, toprağın var olmanın ilk unsuru olarak yorumlanmasına dair düşüncesi, üç temelde birleşmektedir:

1. Yeryüzünün yaratılmasında kozmogonik yaratıcı bir unsur olarak toprak kullanılmış ve insanlar kutsanmıştır.
2. Özellikle tarımcı toplumlarda büyük önem taşıyan toprak, kaostan hemen sonra karşımıza çıkmaktadır. Toprak, ölüm ve doğum döngüsüyle insanların kendilerinin bereketini güvence altına alabilmesi için bir Ulu Tanrıça olarak düşünülmüştür. Bu durum ise Toprak Ana motifini doğurmuştur.
3. İnsanın yaradılışında ise tanrıların toprağı bir

hammadde olarak kullanmaları sonucunda antropogoni mitlerinde toprak bir yaratıcı öge olarak karşımıza çıkmaktadır (2008: 154).

Toprağın ana madde olmasıyla kadına atfedilen üreticilik, “Toprak Ana” düşüncesinin oluşmasındaki temel etkindir. Korkmaz, “mekânın insan ruhundaki izdüşümleri, aynı toprakta büyümüş ve kendini onun rüyasına açmış tüm bireyleri ortak nesneler belleğinde bütünleştirdiğini” söyler (2008: 31). Bu sebeple oyunu üreten ilk insanın oyuncu rolünü devraldığı anne modeliyle birlikte oyuncu ve oyuncak üretimiyle örtüşen bir ilişkisellik de ortaya çıkarmaktadır. Dolayısıyla oyuncunun ürettiği ilk oyuncak veya oyun kurgusunu da annesinden edindiği üretici vasfıyla toprakla gerçekleştirdiği söylenebilir. Eliade’nın aktardığına göre yeryüzü kutsal sayıldığı için Yeryüzü Ana’ya bağlı birçok ritüel oluşmuştur:

Yeryüzü Ana kültürüne bağlı önemli bir ritüel de ölümlerin toprağa gömülmesidir. Eskiden yetişkinler öldüklerinde yakılırken çocuklar gömülürdü. Böylece Yeryüzü Ananın bağrına geri dönüp yeniden doğabilirlerdi. Bu noktada, ölüm mitolojisini incelediğimizde pek çok halk arasında yaygın olarak uygulanan “cenin biçiminde gömme” adeti ile karşılaşmaktayız. Cesede, gömülürken cenin biçimi verilmesi; Yeryüzü Ana’nın onu ikinci kez doğurabilmesini sağlamak amacıyla uygulanırdı (2003: 153- 155).

Çocukların oyun kurgularına bakıldığında yer kazma, çukur açma veya doldurma şeklinde yaygınlık gösteren eylemlerin de Toprak Ana ve topraktan yaratılmayla ilgili düşüncelerin bir tezahürü olarak sürdürüldüğü düşünülebilir. Diğer taraftan Çağlar’ın aktardığına göre çocuklar, güç kazanmaları için de toprağa gömülmüştür:

Yakut kahramanlık destanlarına göre gelecekte yenilmez olacak yiğitlerin birçoğu, çocuklukta inanılmaz derecede çelimsiz, zayıf ve şekilsin olurlar ve ana-babaları bile onları kabul etmekten çekinirler. Ancak yer kazıp, bu çocukları toprağa gömdükten sonra, Yer Ana’dan beslenip, güçlenen bu çocuklar, inanılmaz ölçüde güçlü ve yakışıklı efsanevî kahramanlara dönüşürler. Yer Ana aynı anda bir rahim ruhudur. Anadolu’da delileri kuyuya sallamanın da mitolojik yorumu budur. Bu olay, yere gömülmekle aynı işlevi görmektedir (2008: 161).

Toprağın mitolojik öykülemelerin oluşumunda ana unsur olarak görülmesiyle “toprak ana” kutsallığının atfedilmesi noktasındaki ilişkisellik, oyuncak olarak doğanın ilksel

maddesinin de toprak olabileceğini göstermektedir. Çağlar'ın vurguladığı üzere “hemen bütün inançlarda ilk tanrı tasarımı “Toprak Ana” olmuştur” düşüncesi de ilksel unsurun ve ilksel oyuncağın toprak olduğu varsayımıyla örtüşmektedir (2008: 145). Günümüzde kalıntılardan oyuncak örneklerinin çıkarılması da aynı zamanda toprağın gizleyici, hapsedici ve koruyucu bir unsur olarak görülmesiyle inanca yönelik mitik öykülemelerin benzer inançlar ve ihtiyaçlar doğrultusunda ilksel olanın kutsallığına dair bir ilişki ortaya çıkarmaktadır.

Dört unsurun mitolojide ifade ettiği anlam, ilk toplum olarak kabul edilen Sümerlerin mitik düşüncesinde yer bulmuştur. Hançerlioğlu'nun aktardığına göre “ilk insanlar suyu, yaratıcı kabul ettiklerinden, kutsal saymışlardır. İ.Ö. 4000 yıllarında Asur-Mezopotamya uygarlıklarında evrenin sudan yaratıldığına inanılmış, Sümerler su tanrısına “Ea” adını vermişlerdir” (2000: 9). Su, birçok toplumun mitik öykülemelerinde kozmogoniye sağlayan ana unsur olarak yer almıştır. Beydili, “su, mitolojik sistemlerde ilk başlangıçla bağlantılıdır, ilk kaosu tanıtır” der (2005: 501). Türk kozmogoni mitlerinin ilk metinsel örneği olan Yaratılış Destanı'nda da kozmogoniye sağlayan ana unsurun su olduğuna dair düşünce, “dünyada yalnızca su vardı” şeklindeki vurgulayıcı ifadede de anlaşılmaktadır. Fuzuli Bayat'ın ifade ettiği üzere Türk yaratılış mitinde “kozmos, sudan türemiştir. Bütün canlılar sudan yaratılmıştır. Su, başlangıç maddesi olduğu gibi eskatolojik mitte dünyanın sonunu getiren unsur olarak görülür. Suyun kutsallığı makro-kozmosta (evrenin oluşumu) olduğu gibi mikro-kozmosun (insanın oluşumu) da su ile başlayıp su ile sona ermesine dayalıdır” (2007: 248). Çağlar ise “Mısır, Hint, Babil ve birçok toplumun inşa ettiği medeniyetlerde su, yaşamın ilk başlangıcı olarak kozmogoni mitlerini oluşturduğunu ve bu durumun suyun tüm yaratılışın, tüm evrenin öncülü ve desteği olmasından ileri geldiğini” belirtir (2008: 77). Dört unsurdan toprağın temel unsur olmasının yanı sıra suyun yaratılışı sağlayan ana unsur olması durumu, oyuncağın üretimi ve dönüşümü yönünden bütünsellik göstermektedir. Oyuncak, tek bir unsurdan oluşabileceği gibi birçok unsurun da bir araya gelmesiyle oluşturulabilmektedir. Murat Uraz, “Türk mitolojisinde yaratılış sürecini anlatan kozmogonik metinlerin sayısı az olsa da eldeki metinlere göre yaratılışın başlangıcının su olduğunu söyler: “Büyük tanrı Kara Han (Kayra Han) suları yarattıktan sonra, bir kuğu kuşu gönderdi. Denize dalan bu kuş, denizin dibinden gagasıyla çamur çıkardı. Kara Han'ın emriyle gagasındaki çamurları suların üzerine serpti, böylece karalar meydana geldiğini” ifade eder (1967: 124). Ancak Yaratılış Destanı ve birçok toplumun kozmogoni mitlerinde suyun altından toprağın çıkması ve varyantlarında suyun zaten mevcut olduğu ancak ilk eylemsel üretimin veya davranışın suyun altından toprak çıkarmak olduğu da açıktır. Bu sebeple ilk kaynağın su olduğuna dair düşünceler desteklenmekle birlikte ilksel

eylemin de toprağa ulaşma ve yeryüzüne çıkarma olduğundan toprağın bu noktada var edilen ilksel örnek olduğu düşüncesi varsayılabilir. Diğer taraftan yaşamın kaynağı, özü veya oluşumuna dair dört unsur temelindeki düşünceler, bakış açılarına göre değişmekle birlikte dünya mitolojisinde dört unsurun birliği veya beşinci bir unsurla tamamlandığına dair varsayımlarla da sürdürülmüştür.

Toplumların ilk oyuncaklarının ne olduğu ve oyuncakların nasıl dönüştüğüne dair düşünceleri, insanoğlunun ilk arkhesi olarak görülen dört unsurla ilişkilendirmek, ilk oyuncağın tespiti noktasında yaşamın ve ilksel oyuncağın doğallığına dair atfedilen kutsallıkları da ortaya çıkarmaktadır. Nitekim toplumların ilksel oyuncaklarının yukarıda belirtilen dört unsuru içerdiği ve bu unsurlarla ilgili oyunların birbiri ile iç içe yaygın bir oyun kurgusu oluşturduğu belirtilmiştir.

Dünya mitolojisinde dört unsura yer verilen mitik öyküler, ilksel olanın ne olduğuyla ilgili varsayımların insanoğlu tarafından yaşamın özü olarak kabul edildiği gibi yaşam oyununa da oyuncağına da yansıyan bir oyunsallığı ortaya çıkardığı söylenebilir. Türk mitolojisinde dört unsurun önemi, yaşamın ve insanın sudan oluşmasına dair düşüncelerle desteklenmekte ve dört unsura dair öyküler çeşitlilik göstermektedir. Toplumlar kendi ürettikleri mitlerde bulunan dört unsura bir beşinci unsur daha ekleyerek evrensel olarak görülen ilksel örneğin kendilerinde tezahür eden farklı boyutlarını da ortaya çıkaracak şekilde değer atfetmişlerdir. Bu noktada Aristo, bu dört elementin bir beşinci elementinin daha olduğunu belirtmiştir. Çağlar'ın aktardığına göre beşinci unsurun ne olduğuna dair düşünceler bütün unsurların birleşiminin bir yansıması olarak kabul edilmiştir:

Aristo'nun *Gökler Üzerine* adlı denemesinde ayın altındaki kürede (yeryüzünde) her şey dört öğeden (toprak, hava, su, ateş) kurulmuştur. Fakat gök cisimlerini ortaya koyan “beşinci bir öğe” daha vardır. Yeryüzündeki öğelerin doğal devinişi doğrusaldır. Beşinci öğenin devinişi ise tam küreseldir, dönebilir. Üst bölgeler alt bölgelerden daha tanrısaldir. Yıldız ve gezegenler ateşten değil, beşinci öğeden yapılmıştır” (2008: 68).

Russel'in ifade ettiğine göre ise “dört yeryüzü ögesi başlangıç ve bitimsiz değildir; bunlar birbirinden türemiştir. Ateş, doğal devinişi yukarı doğru olması anlamında, mutlak olarak ışıktır. Toprak mutlak olarak ağırdır. Hava görelî olarak hafif, su görelî olarak ağırdır” (1994: 208). Unsurların bir arada, yaşamın özü olarak başlangıç ve bitişi somutlaştırırken hepsinin birleştiği bir beşinci unsurun da görünür olduğuna dair düşünceler her toplumda farklı bir

elementle ilişkilendirilmiştir. Emel Esin'in aktardığına göre "Çin mitolojisinde su beş elementten (su, ateş, ağaç, maden, toprak) biridir ve dişil ilkeyi (yin) simgeler" (2001: 24). Dolayısıyla Çin'in beşinci element olarak maden'i de dahil ettiğı açıktır. Diğer taraftan Türk mitolojisinde "bazen toprak, su, ateş, ağaç şeklinde dörütlü; bazen de toprak, su, ateş, ağaç ve demir veya toprak, su, ateş, ağaç ve rüzgâr şeklinde değışen bir beşli unsurlar telakkisinin mevcut olduğı görülmektedir" (Çağlar, 2008: 142). Dört veya beş unsur olarak görülen yaşamın kaynağı düşüncesi, mitik öykülemelerin sürdürölmesiyle günümüze değıin varlığını korumaktadır. Aynı zamanda yaşamın özüne dair unsurların Karlığa'nın aktardığına göre "Aristocu dört unsur teorisine XVI. yüzyılda Batı'da Pacelsus ile başlayan tepkiler, gittikçe gelişerek Dalton'un atom teorisiyle birlikte yerini elementer sistemine bıraktığı ifade edilmektedir (1991: 150). Görüldüğü üzere dört unsur, birçok araştırmacı tarafından yaşamın kaynağı, ilksel örneğı, varlığın süremi ve sonsuzluğunu açıklamak için temel alınırken dört unsurun kabul edildiğı ve beşinci bir unsurla sürdürölüldüğü veya kapsadığına dair düşünceler üzerine yinelenmiş ve son aşamada bilimsel bir çerçevede elementler olarak bilim dünyasında çeşitlenerek kabul görmüştür.

Bilimsel yaklaşımlarla elementler olarak kabul edilen dört unsurun yanı sıra toplumların var olan yaşam düzenini anlamlandırma çabalarının bir sonucu olarak doğada var olan her nesnenin de oyuncak olarak oyuna yansıdığı söylenebilir. Nitekim Aksoy, konar-göçer hayat tarzına sahip olan Türklerin doğayla sürekli iç içe yaşadıklarından dolayı evrendeki ideal düzeni gözlemleyebildiklerini belirtir. Aksoy, "gündüz Güneş'in, gece Ay'ın ve yıldızların aydınlattığı, etrafı dağ, deniz ve göllerle çevrili olan ortamdaki düzenli işleyiş dikkatleri çekmiştir. Bu çerçevede gördükleri düzeni, kendi sosyal ve siyasal teşkilatlanmalarında uygulamaya çalıştıklarını" söyler (2018: 549). Gündüz ve gecenin gün dönümleri olarak Eski Türklerde yaşamsal bir önemi olduğı açıktır. Aynı zamanda göçer kültürde göğün kutsallığı ve atfedilen değerlerin mitolojik düşünce yapısıyla birlikte devlet sistemini bir arada yansıttığı da Sait Başer'in şu ifadelerinden anlaşılabilir:

Kutadgu Bilig'de "kut"u Aytoldı temsil etmektedir. Tanrı'nın bağışladığı kut, Aytoldı'da tecelli etmektedir. Nitekim Aytoldı, kendisine kim olduğı sorulduğunda "Benim adımlı ve tabiatımı böğüler (alimler) aya benzetirler" demektedir. Kutadgu Bilig'de güneşin soyut anlamda töreyi, somut olarak ise hükümdarı temsil edişine benzer şekilde ayın da soyut olarak kutu, somut olarak ise veziri temsil ettiğı görölür (2019: 49-69).

Gök cisimlerinin kutsallığının ve insanoğlunun bu kutsallıkla ilişkilendirilerek temsilinin, iktidarın sürdürülmesinde önemli olduğu anlaşılmaktadır. Dağlar, göller ve bozkırlarda yaşam süren Türklerin mitolojik düşünce yapısı Çoruhlu'ya göre “göçebe yaşam tarzını sürdürmelerinden ve yaşadıkları bozkır kültüründen gelmektedir (2017: 28). Bu noktada yer ve gök ilişkisiyle bağlantılı olan bu düşüncenin geleneksel oyunlardan *Gündüz Gece* oyununda tekrarlandığı düşünülmektedir. Oyuncuların hep birlikte verilen komuta göre gece denilince gözlerini kapatması veya yere kapanması, gündüz denilince ise gözlerini açması veya yerden kalkması bu felsefi düşüncenin oyuna yansıyan somut örneklerinden yalnızca biridir. Oyunun içerisinde tezahür veya taklit edilen gök cisimlerinin de Türklerin yaşam modellerine yansıttıkları mitik imgelemlerin oyun kurgusuna oyuncak olarak yansıdığı görülmektedir. Diğer taraftan ay ve güneşin imgeleme değil de doğrudan oyuncak olarak yer aldığı bir oyun da *Pollux'un (Polydeukes) Onamastikon* adlı kitabında tanımladığı oyunlardan *Ostrakinda* adlı oyunla örneklendirilebilir. Oyunda bir deniz kabuğunun bir yüzü gece, öteki yüzü gündüzdür. Deniz kabuğu yere atılır ve hangi yüzü çıkarsa o takım kaçır, öteki kovalar, yakalanınca, yakalayanlar onların üzerine “eşek” diye biner. Bu oyun bugün Avrupa’da ya “gündüz-gece” ya da “siyah-beyaz” diye oynanmaktadır. Gök cisimlerine atfedilen kutsallığın toplumların ürettiği oyunlarda oyuncak olarak yer alması, oyuncağın yaşam modellerine özgü oluşum ve gelişimini ortaya çıkaran süreçleri de somutlaştıran örnekler olarak görüldüğü açıktır. And’ın aktardığına göre Gece Gündüz oyunu farklı toplumlarda benzer kurgularla oynanmaktadır: “İtalya’da *Giorno e notte*, Fransa’da *Lejour et la nuit*, Avusturya’da *Scfiwarz-Weiss*, Almanya’da *Tag und Nacht*, Türkiye’de ise Kayseri ve İstanbul’da *Kırmızı-Beyaz* adıyla oynanmaktadır. Azerbaycan’da oynanan *Bidduğdu* (gece oynanan saklambaç oyunu), Malatya’da oynanan *Künt* (köşe kapmaca türünden gece oyunu)” (2012: 270, 277, 293) Gündüz-gece ilişkisi, birçok toplumda oyunlara yansıyan ikili zıtlıklardandır. Ölçer Özünel, “doğada ve doğaya ait mitlerde bereketi temsil eden ve sıkça karşılaşılan ikili birliklerden en belirgin olanları arasında tohum ve toprak, toprak ve yağmur, toprak ve güneş, bahar ve cemre, kar ve kış, güz ve yel ikililerini zikretmenin mümkün” olduğunu söyler (2015: 37). Bu bağlamda ikili zıtlıklardan biri de gece-gündüz unsurları da oyuncak olarak oyun kurgularında yer almıştır. Bu noktada yukarıda da mitolojik imgelemin üretilen mitlerle oynanması gibi mitlerle üretilen imgelerin de oyuncağa dönüşümü ifade edilmek istenen asıl düşüncedir.

Hava unsuru da Türk kültüründe önemli görülen gök kültleriyle ilişkilendirilmektedir. Ahmet Yaşar Ocak, “Eski Türk topluluklarında önemli bir yere sahip olan tabiat kültürünün yer ve gök kültleri olmak üzere ikili bir görünüm oluşturduğunu söyler” (2015: 47). Çağlar ise

“Türk mitolojik sisteminde hava ayrı bir unsur olarak net bir şekilde karşımıza çıkmazken felek ve gök katmanları sebebiyle “Gök Kültü”yle ilişkilendirilebilir. Ancak hava unsurunun Türk kültüründe daha çok rüzgâr kavramı ile ilişkilendirildiğini” ifade eder (2008: 132). Hava, Türk kültüründe; rüzgâr, kasırga, felek, göğün katları vb. ifadelerle yer almaktadır. Çağlar, Cemal Şener ve *Türkiye Dışı Türk Edebiyatları Antolojisi*nden aktararak göğün mitik kutsallığını şöyle ifade eder:

Gök, havanın yanı sıra yağmuru, bulutları, şimşegi, fırtınayı, ayı ve güneşi kendinde barındıran bir yapıya sahiptir. Bazı Altaylılara göre gök çadır gibidir. Yakutlar göğün üst üste gerili tabakalardan oluştuğunu düşünmekte; yıldızları ise bu tabakalardan ışığı sızdıran delikler olarak kabul etmekteydiler. Göğün bir merkez etrafında döndüğünü varsayıp bu noktaya “Yer Göbeği”ne karşılık olarak “Gök Göbeği” diyenler bulunmaktaydı. Kutup yıldızına ise “Çivi”, “Gök Çivisi”, “Çivi Yıldız” gibi adlar verilmiştir” (Türkiye Dışı Türk Edebiyatları Antolojisi, 2003: 95; Şener, 2000: 41’den akt. 2008: 126).

Havanın tüm yaşamın özü olarak kabul edilmesiyle gökyüzündeki cisimlerle ilişkilendirilmesi, atfedilen kutsallığın bir yansıması olarak görülmektedir. Göğün katmanlı bir yapısının olduğu ve sabit bir merkeze bağlı olduğu düşüncesi de oyuncakların bir daire, çember veya merkeze bağlı oynanması yönünden örneklendirilebilir. Dünyada yaygın olarak oynanan yedi veya dokuz taşın üst üste konularak taşla devrilmeye çalışılması ve iki grup tarafından mücadeleye dayalı olarak oynanan yedi taş (seven stone) oyunuyla ilişkilendirilebilir. Türklerde dalya, tombik, dokuz taş veya yedi kule olarak oynanan oyun kurgusu göğün katmanlı yapısına örnek olarak verilebilir. Oyunun kiremit, taş, tahta, mermer vb. araçların üst üste yedi veya dokuz kat olacak şekilde dizilmesi, oyunun merkezinin üst üste dizili olan taşlar ve bu taşları bir topla yıkmaya dayalı kurallar bütününde yaşamın kaos ve kozmosu arasında bir yer-gök ilişkiselliğini örneklediği düşünülmektedir.

Dünyanın birçok bölgesinde benzer oyun kurgusu ve oyun araçlarıyla oynanan oyunun mitik öykülemelerle göğe atfedilen kutsallığın evrenselliğiyle örtüştüğü söylenebilir. Nitekim Hindistan’da ellu kallu, lagori, saat-pathar (seven stones), pittu adlarıyla oynanan oyun da yedi taşın üst üste konularak topla vurulduğu ve iki takımın mücadelesine dayanan oyunlardan biridir. Lagori oyununun Hindu dini metninde yaklaşık 5000 yıl önce yazıldığı ve Tanrı Krishna’nın arkadaşlarıyla oynadığı ifade edilmektedir (Salahuddin vd., 2022: 92). Sayı sembolizminin dünyada evrensel yedi sayısı ile yaşamın sonsuzluğunu ifade ettiğine dair

düşünceler yedi taş oyununun yanı sıra birçok geleneksel oyun kültüründe de sıklıkla yer almıştır. Danchevskaya’ın Ващенко’den aktardığına göre yedi sayısının dünya mitolojisinde birçok anlamı vardır:

Yedi dünya düzenini sonuna kadar temsil eder; “Mitoloji bize, özellikle kültürde derinden kök salmış olan, 7 numaranın sembolizmini oluşturan 3 (dikey, 3 dünya) ve 4 (yatay, 4 kardinal yön) birleştiren dünyanın entegre bir uzaysal resmini sunuyor. [...] İnsan vücudu dünyanın dikey ve yatay yapılarını sentezler, aynı zamanda yedi numaranın kutsallığını modeller. Ağaç gibi, insan yaşayan bir organizmadır. Hem zaman hem de mekânda var olur ve her iki döngü-zamansal ve uzaysal-her varlığın varoluşundan varoluşa ve sırtına yansıtır [Ващенко, 2008: 37’den akt. Danchevskaya, 2016: 72).

Havanın yaşamın özünü oluşturan bir unsur olması, göğün kutsallık atfedilen katmanlı bir yapısının olmasıyla ilişkilendirilmiş ve göğün katlarının da yedi sayısı ile nitelendirildiği mitik bir düşünce yapısı evrensel olarak kabul görmüştür. Yedi sayısının göğün direği veya katları olarak merkezi temsil etmesinin geleneksel oyunlardan yedi kule veya yedi taş oyununda somut olarak örtüştüğü ve oyuncağın hava unsurundan yola çıkılarak oluşmasının alt metinleri de ortaya konulmuştur. Bu bağlamda Mustafa Aça’nın yedi taş oyununun bir varyantı olan Tumbala oyununun mitik alt metnini kaos ve kozmosla nasıl ilişkilendirdiğine de değinmek gerekmektedir:

Tumbala Oyunu’nda da mitolojik düşüncenin merkezinde yer alan “kaos” ve “kozmos” düşüncelerinin izleri görülebilmektedir. Mitolojik düşünceye göre önce kaos vardır ve kaostan kozmos yani düzen doğar ve bu doğru anlatılarda genelde bir kahraman eliyle olur. Tumbala Oyunu’nda da aslında bir anlamda kaos ile kozmosun rekabeti vardır. Kaos, taşların dağılması, kozmos ise taşların tekrar dizilerek düzenin sağlanmaya çalışılmasıdır. İki rakip takımdan birisi kaos birisi de kozmos için mücadele etmekte ve taşlar dizildikçe yani kozmos sağlandıkça kozmosu sağlayan grup puan alarak oyunu kazanmaktadır (2018: 65).

Oyunun toplumlarda yaygın olarak yedi taş olarak oynanan ve taşların göğe doğru dizilerek topla birlikte devrilen bir kurgusunun olması, yaşamın kaos ve kozmos karşıtlığını ifade eden simgesel bir değer taşımaktadır. Aynı zamanda yer-gök düalizminin yedi taş

oyununda hava unsuruyla ilişkisi, dört unsurun oyuncak olarak yaşamın özünden oyuna ve oyuncığa da yansıyan bir dönüşümle var olduğunu göstermektedir.

Türk kültüründe Gök Kut’la gelen Hakan’ın töresini yaşatması için esareti kabul etmemesi ve göçer kültürü benimsemesi düşüncesi, birçok geleneksel oyunda yer alan kültürel yaşamın yansıdığı hava unsuruyla ilişkili pratiklerden biridir. Özellikle Anadolu’da göçürme, göçün oyunu, hane, ev vb. adlarla yaygın olarak oynanan mangala oyunu, bir obanın, ordunun veya ailenin göçebe yaşamını yansıtan oyun yapısını somutlaştırmaktadır. Özdemir, “İslamiyet öncesi atlı-göçebe bozkır medeniyetinin temelini oluşturan “ordu-devlet-ülke-millet” dörtlemesinin farklı medeniyet dairelerine girildiğinde de sürdürüldüğünü söyler. Bu nedenle çocukların oyunlarında sosyokültürel yaşamın bir parçası olan askerlikle ilgili motif ve terimlere fazlaca yer verildiği belirlenmiştir. Bu etkinin oyun terimlerinde ve hareketlerinde kendini gösterdiğini” belirtir (2006: 342). Atlı göçebe kültürde “ordu-devlet-ülke-millet” dörtlemesinin önemi yine aynı oyunda taşların kuyulara dörder adet konulmasında, taşların bir kuyudan diğerine göçürülerek oynanmasında vb. oyun içi kurallar bütününe yansıdığı söylenebilir. Üçtaş, dokuztaş oyunları da bir çizgiden diğerine geçerek ortak bir merkezde buluşabilmeyi yansıtan ve Türk devlet sisteminde merkez yönetimini, kutup yıldızının dünyanın merkezi olarak kabul edilmesini somutlaştıran ve en nihayetinde de göğün kutsallığı, yer-gök düalizmi ve hava unsuruyla ilişkilendirilebilecek oyun kurgusu ve oyuncak olarak örneklendirilebilir. Türk kültüründe Kutup yıldızı için söylenen “demir kazık” anlayışı, oyunların temelde belirli bir merkez etrafında gerçekleşmesiyle de benzerlik göstermektedir. Atlı Türklerin her birinin evinin önünde, hayvanların bağlanması için bir kazık vardır. Ögel’in Katanov’dan aktardığına göre “Tanrıların da bir atı vardı. Bunun içinde, Tanrı’nın evinin önünde, atını bağlaması için bir kazık vardı” (1903: 223’ten akt. Ögel, 2014b: 184). Kazık çakılması ve etrafında oyun kurgusunun sürdürülmesine dair oyunlar Türk kültüründe yaygındır. Bu oyunlardan biri Kazıkların çakılmasıyla kızlardan birinin çözücü seçilmesi ve ip yumaklarının kazığa bağlanarak gerginlik verilmesiyle uğur getirdiğine inanılan bir çözüme oyunu olan Halıcı Oyunu’dur. Başka bir Kazık oyununda ise oyuncular, ucu sivri kazıkları atıp yere saplamayı denerler (And, 2012: 123, 256). Oyunlarda yere bir kazık, sopa, değnek vb. bir aracın çakılması ve oyunun bu aracın hedef olarak kullanıldığı kurgularla ilerlemesi, demir kazık kültürünün yaşam modelleriyle ilişkili olarak oyun kurgusuna ve oyuncaklara yansıdığını göstermektedir. Kazığın yere çakılması ve etrafında oluşan oyun kurgusu, oyuncuların yer gök düalizmini sürdürmeye dair bir alt metni, bilinçli veya bilinçsiz olarak uyguladıkları anlaşılmaktadır. Aynı zamanda Ögel’in aktardığına göre “demir kazık, yeraltı ve yerüstü

dünyasını birbirine bağlayan bir araç olmasıyla önemini korumaktadır (2014b: 185). Demir kazık, bir sopa veya değnek olurken aynı zamanda yerle göğü birleştiren bir ağaç olarak da görülmektedir. Ağaç motifi birçok oyunda doğrudan ağaç etrafında şekillenmesi veya dolaylı olarak ağacın ham madde olarak kullanılması şeklinde yer almaktadır. Ağacın ham madde olarak kullanıldığı ve etrafında dönülen oyunlardan biri Türk kültüründe yaygın olarak üretilen Çıkrıncak, Gıncırdak vb. varyantları çeşitlilik gösteren oyunlardan biridir. And, ağaç etrafında dönmenin inanca dayalı örneğini Chavannes'den aktararak şöyle ifade eder: Uygurlar, kurban için ağaçların çevresinde dönmektedirler, ağaç olmazsa yere dallar dikip, atlılar çevrelerinde dönmekte, üç kez dönünce durmaktadırlar (Chavannes, 1905: 45-46'dan akt. 2012: 92). Coğrafyaya özgü göçer yaşamla kutsallık atfedilen veya ihtiyaca yönelik üretilen her araç, doğada var olan başka bir nesnesinin yerine geçecek şekilde kullanılmaya devam edilmiştir. Ağaç olmayan yerde üretimin de dallar üzerinde dönülebilecek bir mekanizmaya dönüşmesi, ağaca olan inanış veya ihtiyacın devamı olarak görülmekle birlikte oyuncağın dönüşümünü de yansıtan bir devingenliğe işaret etmektedir. Bu oyunlardan biri de salıncaktır. Salıncak, bir ağaç dalına ip bağlanmasıyla yerle gök arasında kurulan iletişimin bir simgesi olarak yansımaktadır. Eliade'ya göre “eski Türk inanışında gök çadırı yağız yer üzerine kurulmuştur. Samanyolu, çadırın dikiş yeri olarak kabul edilir. Yıldızlar ışık gelsin diye dünyanın pencerelerini oluştururlar. Kutup yıldızı, gök çadırını orta direk gibi tutar. Kutup yıldızına güneş direği de denir (1999: 292-293). Ağacın dörtlü veya beşli unsurlardan biri olarak kabul edildiği toplumlarda atfedilen kutsallığın ritüellerle oyun araçlarının üretimini de sağladığı veya doğrudan ritüelin oyun kurgusunda oluşuyla sürdürüldüğü söylenebilir. Çoruhlu, “Türk kültüründe Evren Ağacı olarak da bilinen ve merkez sembolizminde önemli olan, “Dünyanın eksenini teşkil eden Dünya Ağacı, Kutup yıldızının oluşturduğu eksene bağlıdır. Bazı Türk topluluklarında Kutup Yıldızı, göğün direği sayılır ve tanrıların atlarını bu direğe bağladığına inanılır. Başka bir mitteyse sözü edilen bu yıldız, göğün göbeği olup yerin göbeğiyle kozmik eksen aracılığıyla birbirine bağlanır” der (Çoruhlu, 2017: 26). Ağaç unsuru etrafında gelişen oyuncaklar, oyunun bir merkez etrafında şekillendiğini; dönme, sallanma, zıplama veya tırmanma vb. eylemlerin de bu unsurla sağlandığı anlaşılmaktadır. Oyuncunun göğün göbeği olarak bir merkez oluşturması ve ağaç unsurunu takip eden, izleyen bir izlenimde sürdürmesi, doğanın hem kutsallık atfedilen hem de oynanılan bir oyuncak olması durumunu açıklamaktadır. Bu kozmik bağlayıcılık, geleneksel oyunlardan dalya/tombik/yedi kule oyunlarında yükselme eylemiyle izlenebilirken salıncak, gıncırdak oyunlarında sallanma veya dönme; çelik çomak veya met gibi oyunlarla fırlatma ve bulma; topaç, şakıldak veya çıkşa vb. oyuncaklarla üretim yönünden ağaç unsurunu ve yükselme motifini sembolleyen örnekler

olarak çeşitlendirilebilir. Atma ve tutma, fırlatma ve koşma, gitme ve gelme, vurma ve kaçma, dönme veya sallanma eylemleri de merkezde yer alan ağaç unsurunun düalizmini yani kaos-kozmos zıtlığını ortaya çıkaran edimlerdendir. Aynı zamanda yalnızca bir unsur değil oyuncunun da demir kazık veya göğün göbeği olarak adlandırılan merkezde yer aldığı oyunlar da yaygındır. Sıçratan Top oyunu, oyuncunun elindeki ipin ucuna bağlanmış topu kendi etrafında dönerek oyuncuların ipin üzerinden atlamasına dayalı bir kurguyu içerir. Demir kazığa ipe atların bağlanmasına dair mitik unsurlar, oyuncunun göğün göbeğine çıkılacak veya merkezde yer alacak ana etken olarak rol almasına da örnek olabilir. Göçer kültürde dört unsurun insanoğlu tarafından ihtiyaca yönelik kullanımı, oyuncağın doğrudan doğayla kurgulanması veya üretilerek dönüşmesinde ilk adımı oluşturduğu üzerinde durulmuştur. Aynı zamanda dört unsurun oyuncaklarla ilişkilendirilebileceği ve oyun kurgularının da mitik unsurlarla örtüştüğü açıktır.

Toprağın ham maddesi olan taş ise oyuncak kültüründe temel unsurlardan biri olarak yaygın olarak kullanılmıştır. Doğrudan bir oyuncak olarak kurgusu olmayan ancak oyunda kurgunun akışını sağlayan taş, seksek oyununda oyuncular tarafından karelerde hareket ettirilir. Erica Baricci e Francesco Aspesi, seksek oyununda taşın yalnızca açık havada oynayan çocuklar için en kolay bulunabilen araç olduğu düşüncesinin uygun olmadığını belirtir:

Taşın ruhun bir temsili olduğu bilim adamları tarafından neredeyse oybirliğiyle kabul edilmektedir ve dolayısıyla oyun, oyuncunun, ruhunun yol içindeki bir yansımasıdır. Çeşitli kültürlerde taş, ruhun bir temsilidir-klasik efsaneyi düşünün: Deucalion ve Pyrrha, insanlığı taşlardan yeniden yaratır - ham haliyle cennetten dünyaya düştüğü ve onu takip etmek için cennete geri döndüğü görülen bir element olarak bir dönüşüm, bir ‘pürüzsüzleştirme’ (tapınak ve daha az incelikli bir düzeyde menhirler bunun en uç örneği olabilir): tıpkı ruh gibi (Chevalier ve Gheerbrant 214-22).

Taşlar aynı zamanda yer ile gök, ruh ile tanrısallık arasında bir temas noktası olarak kehanetin bir aracı ve yeridir. Dolayısıyla taşın bir zar veya piyon olarak kullanılmasını Baricci, “oyuncunun ruhunu çizgiye koyması ve onunla ilerlerken amacının yeryüzünden gökyüzüne ulaşmak ve sonra dönüşerek dünyaya dönmek” şeklinde kurgulanmasıyla ilişkilendirir (2019: 419). Ögel, Türklerin “toprağı, su ile değerlendirdiğini aktarır: “Yalnız başına bir toprak, suyu olmadan hayat veremezdi. Toprak ancak su ile düşünüldüğü zaman bir mana kazanabiliyordu. Halbuki Ortadoğu ile Batı düşüncesinde yalnızca toprak, her şeyi içine alabiliyordu (Ögel, 2014b: 323). Bu noktada toprakla suyu, yer-gök ilişkisinde bir birleşme olarak görmek

mümkündür. Toprakla suyun karıştırılıp çamur olarak oynandığı patlangaç, ambel gog oyunları da bu düşünceyle örneklendirilebilir. Toprakla oynamaya dair oyun kurguları, günümüzde oyun hamurlarıyla veya kinetik kumlarla oynamaya varan oyun kültüründe ilksel örneklerin toprakla başladığı ve kutsallığın sürdürüldüğü bir yapıyı beraberinde getirmiştir. Öcal Oğuz, oyun hamurunun Türk kültüründe kutsal kabul edilen hamurun oyuncak edilmesi durumunun uygun olmamasından “oyun hamuru” olarak adlandırılarak farklı topraklarla oynandığını ancak günümüzde “oyun hamuru” olarak adlandırılmasından “slime” olarak oynanmasına değin bir değişim olduğunu aktarmaktadır. Toprakla yüzlerce oyuncak yapıp onların hikayelerini ve kahramanlarını canlandırdıklarını belirtmektedir. Ancak “şimdi çocukların kırk katlı rezidanslara hapsedildiği ve toprağa, suya dokunmadıklarından stres topuna döndüklerini” vurgulamaktadır (2019: 80). Çocukların toprağa dokunmadığı steril bir dünya kurulduğu için “ekecek köylü, çamura basacak çoban, tarladan ürünü toplayacak ve dağda koyun otlatacak” kişilerin bu yaşamlardan uzaklaşmasını örneklemektedir. Toprağın oyun alanı ve oyuncak olarak görülmemesi, tarlada ekip biçen çiftçinin koz oynamasına, mısır koçanından bebek yapmasına engel olurken çobanın koyun otlatırken eğir oynamasına, aşık atmasına da mâni olmaktadır. Hem meslek hem de meslekle deneyimlenen oyun alanları, harman yerleri, doğal oyun alanlarından uzaklaştırılmakta ve toprağın yerini alan betonlarla yapılandırılmış oyun parkı, oyun sokağı gibi oyun mekanları tasarlanmaktadır. Özellikle oyun terapisi disiplinde “kum terapi” alanının olması, oyun kültüründe geçmişten günümüze ve günümüzün oyun örnekleriyle geleneğin sürdürüldüğünü de ortaya çıkarmaktadır. İlk oyuncak olduğu varsayılan toprak, ona benzeyen ham maddelerle yeniden dönüştürülmüş ve oyun hamuru, kil, kinetik kum oyuncaklarıyla sürdürülmüştür.

4.1.2. Yarı Göçer Kültürün Mitik Oyuncağı

Göçer kültürün mitik unsurlarla ilişkilendirilen oyuncak kültürü ve dört temel unsur etrafında nasıl şekillendiğine dair örnekler yukarıda açıklanmıştır. Zorunluluk hâinden meydana gelen göç kültürü, insanoğlunun yaşam koşullarının ihtiyaçtan isteğe dönüştüğü yarı göçer kültürde sürdürülmüştür. Oyuncak, hem göçer kültür etrafında dönüşerek çeşitlilik kazanmış hem de yarı göçer kültürde varlığını sürdürerek dönüşmüştür. Eliade’nin de belirttiği gibi zamanla Yeryüzü Ana, Tahıl Ana’ya dönüşmüştür (2003: 155). Oyuncağın dönüşümü, mitik öykülemelerin ilksel örneklerini ve yaşamın özünü yansıtan unsurlarla kurulan ilişkisellikte toprak, ağaç, hava ve su etrafında yer gök düalizmiyle şekillenmiştir. Ölçer Özünel, Neolitik Çağ’a gelindiğinde avcı hikâyelerinin yerini çiftçi hikâyelerine bıraktığını

gözlemenin mümkün olduğunu söyler: “Neolitik Çağ bir anlamda tarım devrimi olarak da nitelendirildiğinden bu dönem mitleri genellikle doğanın döngülerine koştur olarak biçimlendirmişlerdir. Mezolitik dönemle birlikte hayvanlar da evcilleştirilmeye başlanmıştır. Ardından yenabilir bitkilerin evcilleştirilmesi de kimi köken mitlerine yol açmıştır” (2010: 23). Yarı göçer kültürde Türkler, tarımla uğraşmaya başlamış ve avcılık yerini hayvancılığa bırakmıştır. Eliade’ya göre, tarımın keşfi Paleolitik Çağ avcılarının değer dünyasında bir kriz yaratmıştır. Hayvan dünyasıyla kurulan dinsel nitelikteki ilişkilerin yerini, insan ile bitkiler arasındaki dayanışma adı verilebilecek mistik bir olgu almıştır. Bunun üzerine tarımın gelişmesinde kadının oynadığı rol arttıkça anayerli anlatılar gelişme göstermiştir. Bu da kozmik din olarak adlandırılabilir olguyu geliştirmiştir (Eliade, 2003: 58-59). Dağ, ağaç, ırmak vb. yer-gök mitselliği etrafında şekillenen mitsel unsurlar oyunlarda da izlerini sürdürmüştür. Ölçer Özünel, mitik unsurların döngüsellikini şöyle açıklar:

Doğadaki bitkilerin köklenmesi ve hasadın su ve iklim şartlarına bağımlı olması, Eski Önasya başta olmak üzere pek çok yerde adeta dinî bir kavram hâline gelmiştir. Hatta bu tür doğa olaylarının kutsalın sınırları içerisine dâhil edilmesi pek çok ritüelin de çağlar, inançlar ve mekânlarla eşgüdümlü olarak çeşitli kıyafetler giyerek günümüze kadar ulaşmasına neden olmuştur. Bu bağlamda ortaya çıkan mitolojik öyküler ve ritüele dayalı uygulamalar, arkeolojik ya da jeolojik veriler aracılığıyla yorumlanabilir. Ama aynı zamanda bu öykülerin izleri farklı yerlerde de örneğin anlatılarda sürülebilir (2010: 125).

Yaşamın birçok alanında izlerine rastlanılan doğayla ilişkili yaşam pratikleri, anlatılarda olduğu kadar oyuncaklarda da yer bulmaktadır. Yaşamın özünü yansıtan oyuncak, topraktan kile dönüşerek oynama ihtiyacının yaşam gereklerinin sağlanmasına yönelik kap kacak üretimine dönüştüğü bilinmektedir. Aynı zamanda ağaç etrafında şekillenen oyun kurgusunun da beşikten salıncağa, dönme dolaptan ev inşasına değin sürdürüldüğü bilinmektedir. Ölçer Özünel, “doğanın mevsimsel döngüsü her zaman insanoğlu için bir ilham kaynağı olmuştur. Hatta doğadaki bu döngüsellik, yalnızca ilham olmaktan öteye geçerek yaşamın sürdürülebilirliği adına öncelikli olarak gözlenmesi gereken bir olguya dönüşmüştür. İnsan, yeryüzündeki sürekliliğini sağlayabilmek ve soyunu devam ettirebilmek güdüsüyle doğaya dair elde ettiği pek çok bilgiyi mitlerin, destanların, hikâyelerin, masalların içerisine kodlamıştır” der (2015: 37). Mitik öyküler, yaşam koşullarının değişimiyle yerini destan, masal ve efsanelere bırakırken oyun kurgusu da tasarıma dayalı oyuncakların üretimiyle şekillenmiştir.

And, “bozkır yerlerde çok çeşitli hareketlerin, kolay atlayışların, geniş hareketlerinin, koşar adımların bulunduğunu” söyler (2012: 136). Bozkırın geniş alanlar gerektiren oyunlara elverişli olması ve Türklerin konup göçtüğü bölgelerin de bozkır iklimine sahip olması bu türden oyuncakların bu dönemlerde daha yaygın bir şekilde oynandığı düşüncesini desteklemektedir. Nitekim, Kepirlim Oyunu da bu oyunlardan biridir. “Oyunun harman yeri gibi açık alanlarda oynandığına ve oyuncuların oyun esnasında duracağı yerleri belirlemek üzere yere sopa yardımıyla çizgi çizildiğini belirten (2016: 549) Duru Özden Gürbüz’ün bu tespitinden hareketle oyunun isminin nereden geldiği hakkında da fikir yürütülebilir. Üzerinde harman dövülen sert ve sıkıştırılmış topraktan oluşan harman yeri ile Güncel Türkçe Sözlük, Derleme Sözlüğü ve Etimoloji Sözlüğünde “çorak, çamurlu, verimsiz toprak” (URL-7) şeklinde tanımlanan “kepir” sözcüğü arasındaki bağ; Kepirlim adının oyunun oynandığı mekânla ilgili olduğunu göstermektedir. Avcı toplayıcı toplumun tarım kültürünü benimsediği yarı göçer kültürde yerleşim alanlarının belirli sürelerde oluşturulması ve yaşama elverişli coğrafyalarda uzun süre kalmaya dayalı sürekliliği, oyuncakların da doğadan karşılanmasının ötesinde üretilen ve kalıcı olarak saklanan ürünlere dönüşmesini sağlamıştır. Oyuncakın yaşamsal ihtiyaçlardan isteklere dönüşmesi, Marriott ve Rachin tarafından şöyle aktarılır:

Derleme sözlüğündeki çocuk oyunlarında karşılaştığımız taş, ceviz, bilye, gibi oyun nesneleri koşullar iyileştiğinde yerini topa bıraktı. Top oyunları da ilk önce kadınlarla bağıntılanıyor. George Thomson’un verdiği Timarete örneğinde de genç kızın oyuncakları arasında topu var. Aynı kaynakta, eski Yunan’da genç kızlar tanrıçaya adanan şenliklerde top oyunu için alan düzenliyorlar. Topla dans ediyor, oğlan çocukları top oynamaya teşvik ediyorlar. Thomson, topun Ay’a öykünen bir simge olduğunu belirtiyor. Görüldüğü gibi, belki kadınlar çocuklarla yakın oldukları için, kadın tapımlarında oyunlar çok çeşitliydi. Kızılderili mitlerinde de topu ilk yapan kişi Örümcek Nine’dir. İhtiyar kadın kız çocukları için geyik kılından bir top yapmış ve üzerini geyik derisiyle kaplamıştır (Marriott ve Rachlin, 1995).

Oyuncakların birbiri ile ilişkisi, insanoğlunun kullandığı araç gerecin de oyuncak olması ve hatta oyuncak olarak ev araç gereçlerinden evlere ve büyük şehirlere kadar her şeyin lego gibi parçalı oyuncaklarla birleştirilmesi, inşa edilen bir yaşam oyununun oyuncak da edilmesi olarak okunabilir.

İlksel olan yaşamın özü, dört unsurun kullanımıyla oyuncak kültürünü oluştururken bu unsurlar ağaçtan yontulan ve topraktan pişirilen fırıldaklara dönüşmüştür. Özellikle

hayvancılığın göçer ve yarı göçer kültürde yaygın olarak sürdürülmesi, oyuncakların da hayvanın eti, yünü, boynuzu ve kemiğinin de kullanıldığı bir yaşam gereği olarak görülmüştür. Hayvanların kemiklerinin bir oyuncak olarak kullanımı, diz kapaklarından çıkarılan aşık kemiğiyle mümkün olmuştur. Aşık, göçer yaşamda oynanan bir oyuncakken yarı göçer yaşamda kemiklerin bir zar olarak işlendiğine dair kalıntılar ortaya çıkarılmıştır. Selvi Bener, “Perge Antik kentinde yapılan kazılarda ortaya çıkarılan kemikler ve Palatinum Tepesi’nde bir kemik işleme atölyesinin olması, kemiğin pul veya zar olarak işlenmesinin ilk örneklerini gösterdiğini” söyler (2013: 82). Kazılarda ortaya çıkarılan kemik ve toprağın işlenmesiyle üretilen zarlar veya pullar, oyuncakların tasarımsal üretiminin ilk örnekleri ve yerleşik yaşamın izlerine rastlanılan örnekler olarak önemlidir. Zar ve pulların yanı sıra toprağın pişirilmesiyle elde edilen çömleklerin üzerine işlenen oyun kurguları da oyuncak üretiminin sanatsal bir alan olarak yaşamın diğer alanlarında da uygulandığı ilk örnekleri vermektedir. “M.Ö. 425’e tarihlenen kırmızı figürlü bir khous üzerinde küçük bir topun bir delikten geçirilmesine” dayanan oyun kurgusu ve iki erkek çocuğunun bu oyunu oynarken resmedildiği bir tasarım buna verilebilecek örneklerdendir (Selvi Bener, 2013: 114). Diğer taraftan dört unsurun sanatsal üretiminde oyun ve oyuncakların resmedildiği kabartmalar da yerleşik yaşamın izlerini sürdüren örneklerdendir. “Bir Geç Hitit kenti olan Kargamış’ta bulunmuş MÖ 8. yüzyıla tarihlenen bir kabartmada Kral Araras’ın çocukları topa ve aşık oynarken görülmektedir” (Selvi Bener, 2013: 94). Topa oyuncaklarının ağaç veya pişmiş topraktan yapılmasına dair göçer kültürün izleri, oyuncakların kabartmalarda resmedilmesiyle hem sanatsal hem de kurgusal bir perspektif sunmaktadır. Dolayısıyla yerleşik yaşam, yaşam oyununu sürdüren insanoğlunun aynı zamanda oyun içinde oyun kurarak sanatsal ve işlevsel bir alana da taşındığını ortaya çıkarmaktadır. Ancak üretilen oyuncakların ihtiyaçtan isteğe doğru evrildiği bu yaşam döneminde yaşam koşullarının elverdiği ölçüde dört unsur temelinde sürdürüldüğü de açıktır. Ham maddelerin dönüştürüldüğü, işlendiği ve tasarlandığı bir yarı göçer kültür ürünü olarak oyuncak, yaşamın özünün somutlaştığı kurgulu ve yapılandırılmış araçlarla sürdürülmektedir. Yarı göçer kültürde mitik oyuncak, ilkel olanla yapılandırılmış olanın bir arada ve birlikte üretildiği ve oynandığı bir yaşam modeli olarak düşünülebilir. Bu sebeple oyuncakların dönüşümü, yaşama özgü ve yaşamın özünü yansıtan örneklerle yerleşik yaşamda oyuncakların incelenmesiyle somutlaştırılmış olacaktır.

4.1.3. Yerleşik Kültürün Mitik Oyunağı

Yaşamın özü, oyuncağın ilksel örneklerinin de dört unsur etrafında şekillendiğini ortaya çıkarırken insanoğlu, yerleşik yaşamın sürekliliğini oyuncağın endüstriyel üretimine değin ham madde temelinde sürdürmüştür. Ancak yerleşik yaşamın Neolitik Çağ'dan bu yana uzun bir süreyi kapsaması dolayısıyla her toplumda aynı anda ve aynı süreçlerle oluşmamıştır. Her toplum, yaşam dönemlerini kendi gelişim evrelerine göre sürdürürken oynadığı yaşamı da oyuncak edeceği ürünler tasarlamıştır. Kemiğin yontularak pul veya zar olarak kullanılması, göçer kültürden yarı göçer kültüre geçişi yansıtırken zarların kemikten toprak, topraktan plastik veya cam olarak üretilmesine dair tasarımsal örnekler, yerleşik yaşamın çağlar boyu sürdürülmesinde oyuncağın dönüşümünün ilksel örneklerden endüstriyel üretimlere dönüşümünün izlenmesinde hem madde olarak dönüşüm hem de kurgu olarak sürekliliğin olduğunu göstermektedir. Nitekim oyuncak, ihtiyaçların değişimiyle ve iş gücünün makinelere aktarılmasıyla seri üretimleri yapılan endüstri alanının bir parçası hâline gelmiştir. Endüstriyel üretim, kentleşmenin de bir adımı olarak günümüzün kültürel yaşamını oluşturan temel etkenlerden biridir. Görüldüğü üzere, kültürün oluşumu ve değişimi üzerinde oldukça fazla etkiye sahip olgulardan biri kentleşmedir. Aslan'ın Mumford'dan aktardığına göre "kent tek bir tanımının olmadığını ve tek bir betimlemenin, onun embriyonik toplumsal çekirdek hâline olgunluk evresindeki karmaşık biçimlerine, oradan da son dönemlerdeki fiziksel çözülmeye kadar geçirdiği bütün dönüşümleri karşılayamayacağını belirtir" (2007:13'ten akt. Aslan, 2020: 4). Kentin tek bir tanımı yapılamamasına rağmen, insanların kent yaşamını neden tercih ettiğine dair genel geçer bir kabule ulaşılabilir. Kente olan göç, nihayetinde bir ihtiyaçtan ortaya çıkar. Bu ihtiyaç kent nüfusunun kalabalık olmasından ziyade sunduğu imkânlarla ilgilidir (Aslan, 2020: 4). Callios, kentleşmenin oyuncağın dönüşümü açısından örneklenmesini maskeyle yapmaktadır:

Evrensel olarak mevcut olan kutsal bir nesnedir ve onun bir oyuncağa dönüşmesi belki de uygarlık tarihindeki ilk mutasyona işaret etmektedir. Bu, karşılaştırılabilir vakalarda çok iyi bir şekilde doğrulanmıştır. Yağlı direk göksel fetih mitleriyle, futbol ise iki karşıt kabilenin güneş küresi üzerindeki çatışmasıyla ilişkilidir. Yaylı çalgı oyunları değişen mevsimleri ve bunlara karşılık gelen sosyal grupları başlatmak için kullanılmıştır. Uçurtma, 18. yüzyılın sonlarına doğru Avrupa'da oyuncak hâline gelmeden önce, Uzakdoğu'da sahibinin dışarıda yerde yatan ruhunu simgeliyordu. Vücudu, ancak sihirli bir şekilde (gerçekte uçurtmanın bağlı olduğu ip ile) havanın

girdaplı akımlarının insafına kalan kırılğan kâğıt çerçeveye bağlanmıştır. Kore’de uçurtma, günahkâr bir toplumu kötülükten kurtarmak için bir günah keçisi görevi gördü. Çin’de mesafeyi ölçmek, basit bir telgraf gibi mesaj iletme ve son olarak bir ipi bir nehrin üzerinden geçirmek ve bu şekilde bir tekne köprüsü inşa etmek için kullanıldı. Yeni Gine’de fırlatmalardan önce kullanıldı (2001: 59).

Yarı göçer kültürün yerleşik kültüre geçişte hayvancılık ve tarımla birlikte sürdürülmesi Türklerin yaşamsal ihtiyaçlarının belirli bir mekân ve zamana bağlılığını artırmıştır. Ölçer Özünel, “tarım toplumları, toprağa olan bağımlılıkları nedeniyle bir yere yerleşmek zorunda kalmışlardır. Bu nedenle de yerleşmelerini sağlamlaştırmak için bir dünya ağacı simgesi etrafında kozmik bir gizem ağı örmeyi tercih etmiş olabileceklerini” söyler (2010: 24). Yarı göçer yaşamda yerleşilen obalar yerini bozkırda inşa edilen yerleşimlere bırakmış ve köyler meydana gelmiştir. Köylerde tarım ve hayvancılığın yerleşilerek sürdürülmesi, çobanların hayvanları otlatırken oyunlar üretmelerinin yolunu açmıştır. Tarımla uğraşan köylü, ekip biçtiği mahsulün bereketli olması için birtakım ritüeller geliştirmiş ve bu ritüeller oyunla ilişkili kurguları da beraberinde getirmiştir. Ölçer Özünel, “Neolitik Çağ sonrasında oluşmaya başlayan kentlerin mitolojik hiyerarşiyi yeniden düzenleyen önemli dönüşümlerden biri olduğunu söylemenin mümkün olduğunu ifade eder” (2010: 24). Armstrong’un belirttiğine göre ise Karl Jaspers bu çağı Eksenel Çağ olarak tanımlamaktadır. “Eksenel Çağ, pazar ekonomilerinin geliştiği bir çağdır. Ona göre bu dönemde güç, kralların elinden yavaş yavaş tüccarların eline geçmeye başlamıştır. Bu dönemde Hint, Çin ve Yunan inanış biçimleri kendini göstermiştir. Armstrong, kent yaşamının gelişmesine karşın mitlerden vazgeçilemediğinin” altını çizmektedir (2007: 57-59). Geleneksel oyunlardaki oyuncu karakterinin av-avcıdan çiftçi-esnafa dönüşmesi de bu aşamada gerçekleşmiştir denilebilir. Korku ve inanç temelli inanmaya dayalı ritüeller yerini tarımsal bereket ve bolluğa dayalı ritüellere bırakırken uygulamalar da oyunsallıkla dramatik bir bakış açısıyla sürdürülmüştür. Çiftçi, zanaat alanında doğadan ürün almak veya çoğaltmak için belirli pratikler uygulamıştır. İrdelp, yaşam modellerindeki değişimleri şöyle açıklar:

Avcılık, toplayıcılık ve çobanlıkla geçinen, küçük gruplar hâlinde, at üzerinde, doğayla iç içe yaşamış olan eski Türk toplumları önce üzerine bastıkları toprağı sonra altında yaşadıkları gök kubbeyi (güneşi, ayı, yıldızları ve gök cisimlerini) merak etmişlerdir. Diğer pek çok millet gibi Türkler de doğada gördükleri unsurları tanıyıp anlamaya çalışmıştır. Toprak üzerinde

tecrübe ettikleri, dokunup hissedebildikleri, kimi zaman mücadele ettikleri kimi zamansa faydalandıkları hayvanlar, akarsular, dağlar ve mağaralar hakkında hikayeler yazmışlar ve onlara doğa üstü güçler atfetmişlerdir (2022: 18-19).

And ise insanın ilksel düşüncelerinin üzerine kalıplandırılmış mit ve rit örneklerinin mevsimsel özellikler taşıdığı görüşündedir. Bir görev olarak görülen bu törenlerde amaç, doğanın canlandırılmasıdır. Bunun için de ölüp dirilmeyi sembolize eden taklitler yapılmalıdır (And, 1962). Özellikle tarım toplumlarında görülen bu törenlerde ekin ekme, ilk ürünü alma ve hasat dönemi törenleri düzenlenir. Bu olaylar, “toplumdaki insanların doğanın yaratma gücüne ve berekete karşı duydukları saygının” bir ifadesidir (Haviland, 2008: 665). And, insanoğlunun yaşam mücadelesinin dönüşümünü şöyle açıklar:

Her çağda, bir yıldan ötekine toprağın görünüşünün uğradığı büyük değişiklikler insanoğlunu çok uğraştırmış, bu yetkin, bu yaygın değişim onu bir ölüm-kalım sorunu olarak oyalamıştır. Kendi yaşamının bu değişime nedenli sıkı sıkıya bağlı olduğunu gözleyen insanoğlunun en ilkeli bile, bu olgulara ilgi duymakla yetinmemiş, ilginin ötesine de gitmiş. Kötü sonuçları önlemenin kendi eline baktığına inanmış, büyü yöntemiyle mevsimin gelişini geciktirebileceğini veya öne alabileceğini sanmıştır. Yağmur yağdırmak, güneş çıkarmak, hayvanları çoğaltmak, toprak ürünlerini arttırmak için törenler düzenlemiş. Ancak yaz ile kışın, ilkbahar ile güzün birbiri ardı sıra gelmesinin kendi büyü güçlerini de aşan daha derin bir nedeni bulunduğunu ve bunun, güçlü bir etkenin elinde olduğunu neden sonra anlamış. Bitkilerin büyüyüp yok olması, canlıların doğup ölmesinin tıpkı insanlar gibi doğup ölen, evlenen, çocukları olan Tanrı ve Tanrıçaların büyüyüp güçlenip veya azalıp güçten düşmesinin etkisinde oluşuna yormaya başlamıştır. Mevsim değişikliklerinin en önemlisi bitki yaşamına etkisi olanıdır. Mevsimlerin hayvan yaşamı üzerinde de etkisi vardır ama böylesine belirgin değildir. Bu büyüsel dramlarda yani kışı kovup, ilkbaharı geri getirmede önem, hayvanlardan, kuşlardan daha çok bitkiler, ağaçlar üzerinedir. Fakat gerek bitki gerekse hayvan yaşamı birbirinden tam ayrılmış değildir. Aslında dramatik temsillerde dişi-erkek birleşmesi hem yemişlerin hem hayvanların hem de insanların üremesiyle ilintilidir. İlk istekler yaşamak, yemek, çocuk yapmaktır. En önemlileri besin ve çoğalmadır (2012: 107)

And'ın yaşamın sürdürülmesinde birbirini destekleyen ve tamamlayan süreçlerin ihtiyaç ve istek arasında dönüştüğü açıktır. Yerleşik yaşam, yerleşilen alanların korunmasını gerektirdiğinden kale kurmak veya inşa etmeyi de gerekli kılmıştır. Bu anlamda Anadolu'da oynanan oyunlardan biri bu düşüncenin yansıdığı *Kale Devirmece* oyunudur. Özdemir, “Kale Alma Oyununda çocuklar rakip takımın savunduğu kaleyi alarak kabul edilen kar tepeciğini zapt etmeye çalışırlar. Eski dönemlere ait askeri bir eylem olan kale almanın bugün çocuklar arasında yaşatıldığından” bahseder (2006b: 342). Diğer taraftan Mersin’de 1995 yılında kaydedilen Yedikule adlı oyun çeşitlemesinde, oyun rolleri, tıpkı eski dönemlerdeki kale yaşamında olduğu gibi, “muhafız, kale bekçisi ve kaçak” adlarını taşımaktadır (2006b: 342). Yerleşik yaşam, yarı göçebe yaşama göre savunulan bölgelerin önlemler alınarak askeri bir mekâna dönüştürülmesiyle oyunlarda da fethetme, savunma, koruma düşünceleri hem oyuncuların hem de oyun yapısında izlenilebilir somut örnekleri oluşturmuştur. Toprağın şekillendirilip kalıp hâlinde kurutulması ve taş üstüne taş konularak veya kayalardan yaşam alanları inşa edilerek oluşturulan yapılar kanepe minderleriyle ev içi inşalara, plastik legolarla küçük yapılara ve dijital oyunlarla (Örn. Minecraft Oyunu) bölge veya şehir inşalarına dönüşmüştür. İnsanoğlunun ihtiyaçla başlayan üretimi, oyunsallığıyla topraktan plastiğe, plastikten dijital oyun içi üretime değin değişse de bir şeyi kurmak, kurgulamak ve inşa ederek var etmeye dayalı eylemleri süreklilik göstermiştir. Nitekim insanoğlunun inşası, barınılacak ve korunulacak güvenli bir mağaradan beton yapılara, ormanlarda sığınılacak ahşap evlerden bungalovlara dönüşmekte ancak ihtiyaca yönelik yaşam modelleri, oyun kurgusunda nitelik, nicelik veya işlev yönünden oynandığı formu devam ettirmektedir. Toprağın kuşatıldığı göçer kültür, mevsimsel göçlerle yarı göçer kültüre evrilirken toprağın sahiplenildiği ve korumak için çeşitli önlemler alındığı yerleşik yaşamla devam etmiştir. Toprak, ilksel oyuncağın sürekli değiştiği ve dönüştüğü ancak oyuncağın dönüşümünde yaşam oyununun temel bir unsuru olarak varlığını sürdürmüştür.

Yerleşik yaşam, tarım ve hayvancılığın yaygınlaştığı ve temel ihtiyaçların karşılanması için geçim kaynağı sağlayan yaşam modellerini günümüze değin taşımıştır. Bu sayede hayvanların kutsallığına dair düşüncelerin hem yaşamsal ihtiyaçlarda hem de oyun yapılarındaki varlığı sürdürülmeye devam edilmiştir. Ancak burada oyun yapılarında görülen bu izlerin yinelemelerle sürdürüldüğü anlaşılmaktadır. Çobanlık yapan halkın oynadığı Eğir Oyunu da bu duruma verilebilecek örneklerden biridir. Oyunda topa güdül, ebeye güdek denilmesi ve oyuncularla oyun adlarının, oyun mekânı ve oynanma şeklinin çobanlık yapan

halkın mesleğini sürdürürken oyun oynadığı ve oynama şeklini de yaptığı meslekle bağdaştırdığı anlaşılmaktadır.

Yerleşik yaşamın bir diğer alanı göçebe yaşamda ordu sisteminin bütün halkın katılımıyla devlet, millet, aile ve ordu olarak bilinmesine rağmen yerleşik yaşamda ordunun halktan ayrılmasıyla dikkati çeker. Bu noktada oyun yapılarındaki değişiklikler bu duruma örnek gösterilebilir. Mangala oyunu, ordu sistemini ve aile yapısını ortaya çıkaran örnekler sunarken yerleşik yaşamda bu oyunların yalnızca ordu ve askeri sistemi örnekleyen daha dar bir yapıda oynanan oyunlara doğru evrildiği görülmektedir. Özhan'ın aktardığına göre “bir Kaydırak oyununun çeşitlemesi olan Babanı Dik'te oyunculardan biri atış sonrasında ebeye yakalanmadan taşına ayağını basabilirse “teskere” olur (1997: 342). Aynı zamanda askerlikte yer alan sınıf ve rütbelere de yine oyunlarda yer almıştır. Divriği (Sivas)'de 1995 yılında kaydedilen “Topçu” adlı oyun çeşitlemesinde, daire şeklinde oturan oyunculara “sağdan onbaşı, soldan onbaşı, sağdan çavuş, soldan çavuş, sağdan topçu, soldan topçu” gibi takma isimler verilir (Özhan, 1997: 343). Bu oyun örneği de Türk devlet sisteminde sağ ve solun önemini ortaya koyan ve yere dizilerek oynanan oyunlarda sağ ya da sol baştan vurarak tüm misketleri, cevizleri vb. almayı sağlayan bir oyun yapısının sağ ve sol ilişkisini ortaya koyan ancak yerleşik yaşamın gerekleri arasında yer alan örneklerdendir. Ancak yine de göçer yaşamda toplumun tamamını kapsayan devlet, millet, aile ve ordunun bir aradalığını yansıtan oyun yapıları tespit edilirken yerleşik yaşamda bu yapılar daha öznel olan ordu, asker, aile şeklinde sürdürülmüştür.

Türk devlet sistemi ve mitolojik yapısı, Türk kültürü temelinde incelenmiş ve oyunun mitoloji ile ilişkisi, toplumun yaşama, inanma, barınma, beslenme, eğlenme ve birçok içtimai alandaki konularını kapsayacak şekilde yaşam modelleri başlıkları altında genel bir sınıflandırmayla incelenmiştir. Bu bağlamda incelenen Türk kültürünün devlet, din, kültürel yaşam ve hepsinin mitle ilişkisine dair yapılan çıkarımların geleneksel oyunların yapısında da var olduğu belirli başlıklar altında örneklendirilmiştir. Dolayısıyla bu tezin geleneksel oyunların yapısının bulunduğu toplumun kültür, devlet, din, ekonomi, korunma, barınma ve beslenme vb. alanlardaki tarihsel gelişimlerine göre şekillenen bir yapısının olduğu ve aynı zamanda yaşamsal ihtiyaçlardan birinin de oyun olduğu tespit edilmiş ve bu tespitlerin alt metnini oluşturan ilksel örneklerin mitik öykülemelerle ilişkisinin kurulabileceği anlaşılmıştır. Nitekim oyun ve mitoloji ilişkisinin dayandırıldığı Türk kültürü, mitlerin öykülemelerin yinelenmesiyle ritüelistik bir yapıya bürünmesi sonucunu da doğurmuştur. Bu sebeple oyun, mitoloji ile olan ilişkisinin bir üst katmanı olan ritüelle ilişkisi bağlamında da ayrıca

incelenmesi gereken konulardan biridir. Oğuz, kültürün sürekliliğinde mekânın önemini şöyle açıklar:

Kültürel süreklilik ve çeşitlilik açısından en önemli olgusal olumsuzluklar modernleşme süreçlerinde ortaya çıkmaktadır. Topluluklar, gruplar ve bireyler, kültürel belleklerinin oluşup geliştiği ve kültürel üretimlerinin kuşaktan kuşağa aktarılıp yaşatıldığı ritüel mekânlarını terk ederek modern yaşamın peşinden gittiler ve geçmişle bağlarını büyük ölçüde kopararak yeni mekânlarda yeni kültürler edindiler. Bu durum kültürel devingenlik açısından doğalsa da UNESCO’nun yorumuna göre kültürel çeşitlilik açısından vahim sonuçlar doğurdu. Mekânını kaybeden ve icra edilmeyen eski kültürler yok olmaya başladı (2007: 76).

Yerleşik yaşamın avcı toplayıcılıktan tarım ve hayvancılığa geçişi, kuyuların kazıldığı toprağın ekilip biçilmesi ve hasat edilmesiyle oyun araçlarının da taştan tarımsal ürünlere geçişini örneklemektedir. Bu bağlamda Mangala Oyununun Türk kültür ve mitolojisini yansıtan temel oyun örneklerinden biri olduğu söylenebilir. Nitekim oyunun yörelere göre adı, oynanma şekli, oyun araçları vb. nitelikleri oyunun göçer, yarı göçer ve yerleşik yaşamın izlerinin sürülebileceği geniş bir varyant zenginliği ve çeşitliliği sunmaktadır. Bu bağlamda oyunun adının *Göç*, *Göçmecik* (Bilecik) ve *Ev Göçtü* (Adana) (And, 2012: 349-350) adlarıyla oynanması, göçer yaşamın oyun adına yansımalarıyla ilişkilidir. Aynı zamanda *Altı Ev* (Erzurum), *Evcik* (Ula-Muğla) ve *Hane* (And, 2012: 349-350) vb. şekilde oyun adları ise göçer kültürde ev-ocak-aile kavramını yansıtmaktadır. Her kuyunun bir ocağı yani aileyi ve de göçer yaşamda kullanılan çadırları temsil etmesi, çadırın mitolojik düşüncede devletin merkeziyetçiliği ile ilişkisini ortaya çıkarmaktadır. Türkiye’de oynanan “yurt kazmaca” oyunu da Türkistan coğrafyasında “yurt” olarak ifade edilen çadırların oluşturulmasına dair bir düşüncenin oyuna yansıyan yönünü ortaya çıkarır. Aynı zamanda çukur kazma, tarla kazma adlarıyla da Türkiye’nin birçok yöresinde oynanan oyun hem bir oyun yapısında olup hem de çukur kazmaya dayalı oyunların mitik alt metnini yansıtan somut örneklerdendir. Kuyuların kazılıp taşların taşındığı mangala oyunu, Erzurum’un Oltu ilçesine bağlı Oğuzkent köyünde *Pıç* adıyla ve kuyulara taşınan fasulyelerle oynanırken Karadeniz bölgesinde aynı oyun, *Fodik* adıyla ve fındıklarla oynamaktadır. Afrika’da tarımsal üretime dayalı bir toplumun oynadığı oyunlardan biri olan *Oware*, tohumlarla oynanmaktadır. Toplulukların gelişim evrelerinin aynı zaman ve sürede olmadığına dair düşüncelere yukarıda değinilmiştir. Oyuncakların da her toplumda aynı süre ve zamanlarda dönüşmediği, oyuncağın dönüşümünün toplumun oyuna dair

değerbilirliğiyle eşdeğer olduğu tekrar yinelenmelidir. Diğer taraftan Kahramanmaraş, Hatay ve Gaziantep gibi yörelerde sıklıkla oynanan Peçiç oyunu, Maya ve Aztek toplumunda fasulye ve mısırla oynanmış, toprağın bereketlenmesi için mısır ve fasulye tarlalarında döngüsel ayinlerle oyun şemasında hareket edilmeye dayalı bir kurguyla oluşturulduğu belirtilmektedir (1998: 83-87; Sapper 1906'dan aktaran Winkelmann, 2016: 22; Verbeeck, 1998: 96). İnsanoğlunun yaşam dönemlerine özgü ihtiyaç ve istek arasındaki oynama sürekliliği, oyuncağın da yaşama özgü pratiklerle dönüşümünü sağladığı anlaşılmakta ve örnekler bu bağlamda çeşitlendirilebilmektedir. Ancak oyuncağın dönüşümünde yalnızca insanların göçer, yarı göçer veya yerleşik olduğu üzerinde durmak, oyuncağın dönüşümünü somutlaştırmak açısından yeterli değildir. İnsanoğlunun eylemleri, gelişim dönemlerinin belirli ihtiyaçlar etrafında şekillenmesini sağladığından oyun ve oyuncağın da evrensel bir unsur olarak sürdürüldüğüne yukarıda değinilmiştir. Ancak toplumlar, kendi aralarında oynadığı gibi diğer toplumlarla da oynamakta ve oyun gibi oyuncak da bu etkileşimin somut örneklerini oluşturmaktadır. Görüldüğü gibi oyunun yerleşik yaşamda hem araç gereçleri hem de oyun mekânı değişmiştir. Bu değişim, göçer kültürden yerleşik yaşama geçen Türklerin oyun yapısının değiştiğini ancak oynanan oyunun mitik yapısının devam ettiğini göstermektedir. Oyunun araçlarının ve oynama mekanının yerleşik yaşamla birlikte tarımı yapılan ürünlerle devam ettirildiği açıktır. Nitekim göçer yaşamda yalnızca taşla oynanmasına dair örneklerin yer alması da bu düşünceyi desteklemektedir. Örneğin Afrika'da aynı oyunun versiyonları tohumla, Asya'da hayvan gübresiyle ve Uzak Doğu'da boncuklarla, yer kazılmadan oynanmaktadır (Culin, 1984). Bu bakış açısı, birçok toplumun kültür oyunu veya oyun kültürü bakış açısıyla oyuncaklarını ürettiği, tasarladığı ve yapılandırdığı şeklinde örneklendirilebilir.

Geleneksel oyunların Türk kültür yaşam modelleri temelinde üç ana başlıkta incelenmesi, her bir yaşam modelinin yansıdığı oyunların birbiriyle de benzerlik gösterecek şekilde zengin bir oyuncak kültürünün var olduğunu ortaya çıkarmıştır. Aynı zamanda bu sınıflandırma şu üç fikri görünür kılmaktadır. Birincisi oyun, insanın yaşamsal ihtiyaçlarıyla oluşan ve şekillenen bir yapıya sahiptir ancak oyun da bu ihtiyaçlardan biri olduğundan bir oyun; ayin, ritüel, tabu olabilirken aynı zamanda da eğlenilen bir araç olarak sürdürülebilmektedir. Oyunların yukarıda örnekleri verilen erken çağlardaki örnekleri bu bilgiyi doğrulamaktadır. İkincisi, her toplum aynı çağları benzer dönemlerde yaşamadıkları ve benzer ihtiyaçlara aynı çağlarda ulaşmamalarına rağmen oyuncaklar, bir çağ ayrımını ortaya çıkarmaktadır. Ancak bu ayırıştırma günümüzde de göçer yaşam süren Türk toplulukları, yarı göçer ve yerleşik yaşama devam eden topluluklarla aynı ihtiyaçlar doğrultusunda oyun kültüründe de sürdürülmektedir. Yani

Anadolu'nun bir köyünde aşık hala değerli bir oyunken bir kentinde aynı oyun kemik olduğu için dokunulmak istenmeyen bir araca dönüşebilmektedir. İnsanoğlunun yaşam modelleri çağlara göre değişse ve Türk kültüründeki ortak yaşam modelleri üç başlık altında incelenmiş olsa da aynı göçerlik veya yerleşiklik içinde bile farklı oyun kültürlerinin yaşatılması noktasında değişkenlik gösterebilmektedir. Üçüncüsü ise her bir yaşam modeliyle ilişkilendirilen oyuncakların diğer yaşam modellerinde de kültürün yaşatılarak aktarılması yaklaşımıyla çeşitlenerek zenginleştiği söylenebilir. Nitekim yerleşik yaşam modeline kadar bu durum devam etmiş olsa da yerleşik yaşamın göçer yaşama göre kat ettiği zaman yerleşik yaşamın da kendi içerisinde farklı yaşam biçimleriyle ayrıştırılmasına neden olmuştur. Bu sebeple oyuncakların kökenine dair yapılar, göçer yaşamda daha belirgin ve ilksel unsurlarla yer alırken yerleşik yaşama doğru bu ivmenin netliğini kaybettiği ve kültürel izlerin silikleştiği hatta izlerini kaybederek anlamsal değerini yitirdiği oyuncak üretimlerini ortaya çıkarmıştır. Diğer taraftan her toplum kültürel yaşam bakımında gelişmişliği veya değişimi kendi kültür dairesi içerisinde gelişmiş olarak kabul gördüğünden bir toplumda aşık kemikleri hala büyü veya fal için kullanılırken başka bir toplumda yalnızca oyun işlevi sürdürülmüş hatta uluslararası oyun turnuvaları gerçekleştirilen bir spor olarak da uygulanıyor olabilmektedir. Bu durum gelişimin veya değişimin toplumlar tarafından kültürel bakış açılarına göre değişiklik gösterebileceğini ve oyunların da aynı bakış açılarıyla yaşatılıp aktarıldığı veya unutulduğunu ortaya çıkarmaktadır. Oyuncanın dönüşümü bağlamında Türk kültürünün yaşam modelleri incelendiğinde geleneksel oyunların ve oyuncakların aktarım ve yaşatım örnekleri göz önüne alınırsa gelişmişlikten çok gerilemişliğin görünür olduğu açıktır. Sanders, “bir zamanlar bütün bir öğleden sonra “yapacak şey bulamayan” çocuklar oyunlar uydurur, kendilerini oyalayacak ilginç bir şeyler bulurlardı. Bugünlerde çocukların düş güçlerini kullanmalarına gerek yok. Yeni masallar uydurmak, yeni oyunlar icat etmek ya da gerçeği farklı biçimlerde kurmak zorunda değiller” diyerek oyun kültürünün değişimini eleştirdiği anlaşılmaktadır (2020: 30). Bu konuya 5. Bölüm’de ayrıca yer verileceğinden burada ayrıntılandırılmayacaktır.

Mevsimsel değişimlerin yaşam koşullarında üretilen ve tasarlanan araçlarla sürdürülmesi, kışın kızak veya kayak olarak ulaşım araçlarına dönüşürken aynı araçların günümüzde sürücü simülasyonu olan oyun masalarına benzerliği, oyunun geçmişten günümüze uygulamalı halk bilimi bağlamında bir ilişkiselliğinin olduğunu göstermektedir. Karda yürümeyi ve kaymayı kolaylaştıran ayaklara takılan kar kızakları, kayak sporunun buz ve tekerlekli paten olarak üretiminin ilksel örnekleri olarak düşünülebileceği gibi elektrikli patenler de üretimin oyun

aracı olarak yerleşik yaşamda tasarlanan son icadı olarak kabul edilebilir. Mustafa Önder, oyuncağın dönüşümünde üretim ve tasarımın geleceği şekillendirdiğini vurgular:

Çocukluğumuzu hatırlayalım, o yıllarda çok sevdiğimiz oyuncaklardan birisi kâğıt veya plastikten yapılmış fırladık adı verilen küçük rüzgârgülleri idi. Günümüzde dünyada ve bizim ülkemizin her yerinde çevre dostu (RES) Rüzgâr Enerji Santralleri olarak dönmeye devam ediyorlar. Şekil değiştiren ve dijital ağırlıklı özellikleri olan oyuncak arabalar dünyanın her yerinde kullanıma girmeye başladılar. Kâğıttan yaptığımız ve bir iple bağlayarak uçurduğumuz basit uçurtmalar hemen her alanda yoğun olarak kullanılan Drone’ların ilk prototipi değil midir? Bütün bunlardan şöyle bir sonuç çıkartmak mümkündür: Bugünün oyuncakları yarının teknolojisinin ipuçlarını ve zihinsel kodlarını içinde taşımaktadır (2020: 193).

Fırladıklarla avuç içinde çevrilip havaya atılan ve uçarak havada süzülen oyuncaklar, günümüzün helikopterleri olarak geliştirilmiştir. “Oyuncaklar çocukları eğlendirmek için çoğunlukla yetişkinler tarafından yapılır. Genellikle yapıldıkları dönemin yaşamını anlattıklarını” ifade eder (Onur, 2010: 23’ten akt. Önder, 2020: 194). Bu sayede gelenekte üretilen her oyun aracının gelecekte birer yaşam gereği olabileceği gibi kültürel yaşamın sürdürülmesinde kollektif bilincin somut bir göstergesi olarak da örneklerin çeşitlendirilebileceği açıktır. Yerleşik yaşamın mitik oyuncağı, yaşamın özü olarak kabul edilen unsurlarla başlayan bir oyuncak kültürü meydana getirirken aynı zamanda insanoğlunun da oyuncak edildiği bir oyun kültürüyle sürdürülmüştür. Bu bağlamda oyuncak, ilksel örnekleriyle basit ve kolaylıkla oynanabilecek araçlar olarak ihtiyaca yönelik üretilirken yapılandırılmış, tasarlanmış ve kurgulanmış olarak isteğe yönelik üretimlerle örneklendirilmiştir. Ancak oyuncağın dönüşümü, doğrudan yaşamın özünün ham maddeden mekaniğe doğru evrilmesiyle yaşam modellerinde izlenirken oyuncağın ihtiyaç ve istek arasında bir arada ve iç içe yer alabileceği bir oyuncak kültürünü de ortaya çıkarmıştır. Bu bağlamda oyuncak, toplumlarda benzer tasarım ve üretimlerle çeşitlilik gösterirken ve yaşam modellerinin tamamının bir oyuncak içerisinde deneyimlenmesini sağlayacak bir göçerliği de ortaya çıkarmıştır. Dolayısıyla oyuncağın dönüşümü, istek ve ihtiyacın amaç ve araç olarak karmaşık ve katışık bir formda olmasıyla dijital oyun bakış açısını da bu bağlamda değerlendirecek şekilde ele alınması gerektiği düşünülmüştür.

4.2. Sanal Uzamda Oyunağın Göçü

Oyunağın dönüşümü, göçer, yarı göçer ve yerleşik yaşamda insanoğlunun yaşamsal ihtiyaçlarından gelişimsel isteklere doğru evrildiği bir unsur olarak sürdürüldüğü üzerinde durulmuştur. Aynı zamanda oyuncak, her toplum tarafından aynı gelişim dönemlerinde farklı formlarda da ihtiyaç ve istek arasında sürdürülmüştür. Gelişimin her toplumda farklı sürelerde değişimi, oyuncak formlarının benzer şemalarda farklı toplumlarda kültürel değerlerin yansıdığı bir araç olarak da sembolleştiğini göstermektedir. Oyuncak, toplumların temel ihtiyaçları ve ilksel üretimleri olması yönünden evrensellik barındırmakta ve oyunlar gibi oyuncaklar da benzer kurgularla üretilmekte ve dönüşmektedir. Bu bağlamda oyunağın toplumlar arasında göçer bir yapısının olduğu söylenebilir. Bir topacın birçok toplumda farklı formlarının ve oynanma şekillerinin olduğu bilinmektedir. Topacın toplumlarda benzer üretim ve tasarımlarla ve hatta benzer kurgularla aynı formda oynanıyor olması, oyunağın dönüşümünde yaşamsal ihtiyaçları sürdüren ortak bir göç formunun olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Callios, oyunağın göçünü şöyle açıklar:

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 etkilenecek dönüşmeye devam etmiştir. Hindistan'da dört şah ile oynanan oyunun Avrupa'ya ulaşma zamanı Orta Çağ'dır. Dört şah öncelikle ikiye inmiştir. Sonrasında ise Cults of Virgin ve Courtly Love geleneklerinin de etkisiyle oyundaki şahlardan birisi en güçlü taş olarak belirecek olan kraliçeye (queen) dönüşmüştür (2001: 82).

Oyunağın göçerliği hem kendi içindeki dönüşümü hem de toplumlar arasındaki etkileşimi olarak iki yönlü bir bakış açısı ortaya çıkarmaktadır. Mitik öykülerle göç eden anlatılar, toplumların ortak kültür hazinelerinin yaşamsal gereklerle evrenselliği oluşturduğu yönündeki düşünceyi desteklerken oyuncaklar da aynı ölçüde nesnelerle oynayan insanların ürettikleri oyuncaklarla göç etmesini sağlamıştır. Oyuncak, yalnızca toplumlar arasında ve çağlar boyu göç etmemiştir, aynı zamanda kendi oyun formu içinde de tarihsel, sosyal, kültürel bir göç yaşamıştır.

Dijital yerliler ve dijital göçebeler olarak teknolojinin gelişimiyle ikiye ayrılan insanoğlu, kuşaklar arasındaki uyumsuzluklarla beraber göçer, konar göçer ve yerleşik yaşamda sürekli ulaşabildiği diğer yaşam ve oyun kurgularıyla aslında sürekli göçerlik modelini sürdürmektedir. Maria Bakardjieva'nın "hareketsiz sosyalleşme" olarak adlandırdığı internet, kullanıcıların evlerinden çıkmadan diğer insanlarla iletişim kurmak için bir aracı olarak görmüştür (2003: 305'ten akt. Arslan 2024: 32). Sosyal bir varlık olan insan, teknoloji sayesinde dünyanın birçok yerindeki diğer insanlar ile çevrimiçi oyunlar aracılığıyla iletişim kurmaktadır. Günümüzün yaygın olarak oynanacağı kentleşme ve endüstrileşmeden sonra küreselleşmenin son safhası olan teknolojidir. Teknoloji, oyuncağın tarihsel, kültürel ve sosyal form ve kurgu olarak dönüşümünün son örneğidir. Metin Basat, sözlü kültür ürünlerinin değişen bağlamlarında biri coğrafya ötesi mekân olarak da değerlendirilen sanal ortam olduğunu söyler. Sanal ortamın hem hitap ettiği geniş kitle hem de içeriğinde barındırdığı disiplinler arası özellikleri ile sözlü kültürün yeni ve başat bağlamı sayılabileceğini belirtir. Marshall McLuhan'ın *Gutenberg Galaksisi* adlı yapıtından aktararak "dünya, büyük bir İskenderiye kütüphanesine doğru evrilmek yerine, çocuklar için bilimkurgu ürünlerinde olduğu gibi, bir bilgisayara, elektronik bir beyne dönüştüğünü" ifade eder (2007: 49'dan akt. Metin Basat, 2011: 144). Oyuncağın dönüşümü, sanal bir zamansızlık ve mekânsızlık içerisinde göç eden insanlarla oyunlar arasında şekillenmektedir. Bu bağlamda yaşam oyununda, oyun içinde oyun sürülen yeni oyuncak sanal olmuştur. Dijital, oyuncakların göçünün sanal bir mekânda sürdürülmesini destekleyen bir yapı oluşturmuştur. Mekân ve zaman olarak oyuncak, dijitalde göçen bir oyun olarak araçsallaşmıştır. Kızıldağ, "çocukların, video oyunları oynarken yaptıkları şeyin destan kahramanlarının yaptıklarıyla benzer olduğunu, maceraya atılan çocuğun aslında sonsuz yolculuğu içerisinde, oyunun izin verdiği ölçülerde seyahat eden bir kahramana" dönüştüğünü ifade etmektedir (2021: 314). Oyuncağın günümüz mitlerine göre dönüşümü de astronot, uzay mekiği vb. oyuncakların üretilmesi de bu yönde gelişen mitik öykülerin eseri olarak okunabilir. Her öyküleme veya üretim, oyuncağa dönüştürülecek birer araç hâline gelmektedir. Aslan, mitik öykülerin modern mitleri de oluşturacak bir süreklilik içinde olduğunu şöyle aktarır:

Mit, evren ile bizim aramızdaki ilişkiyi belirliyor ve evren hakkında bilinmeyene cevap üretiyorsa, bilimsel gelişmeler neticesinde mitin de kendini güncellemesi gerekmektedir. Yani, bilimsel gelişmeler artıkça mit yok olmaz, sadece dönüşüm geçirir. Örneğin dünya dışında var olan, insanın erişemeyeceği bir güce sahip ve insanlık için her zaman tehdit oluşturan

tanrılar hakkındaki mitik anlatılar, zamanla yerini dünya dışında var olan, insanın erişemeyeceği bir teknolojik güce sahip olan ve insanlığa tehdit oluşturan uzaylılara dönüşebilir. Bununla birlikte, oldukça eski dönemlere ait mitik anlatıların günümüzde yeni kavramlar ışığında tekrardan benzerlik ilişkisine dayalı anlatılar oluşturduğu görülmektedir (Aslan, 2020: 27).

Teknolojinin her bir çeşidi mekanik birer oyun olarak başat rolü üstlenirken yaşam oyununa da aktarılan çeşitli ve zengin içerikli oyuncakların üretildiği bağlantısal bir form meydana getirmiştir. Oyunağın göçünün tek bir oyun aracı içinde oyuncak edildiği teknoloji, nasıl ki oyuncunun kendini oynadığı bir dijitalde süreklilik kazanmışsa oyuncak içinde oyuncak formlarıyla da sürdürülmüştür. Göç eden oyuncaklar, bilgisayar, telefon, atari, VR vb. teknolojik oyuncaklarla toplumdan bireye indirgenmiş bir bireysellikte sürdürülürken aynı zamanda dünyayla etkileşime açık bir toplumsallıkla yaşam oyununu oluşturmuştur.

Dijital oyun sektörünün ilk örneklerinde bir oyunun bir araçla oynanmasına dair tasarımlar oluşturulurken oyuncakların üretilmesindeki artış, bir araçta birçok oyunun oynanabilmesi şeklinde dönüşmüştür. Bu sayede çoklu oyun ortamlarıyla oyun seçeneklerinin de arttığı ve oyun-teknoloji arasındaki ilişkinin çözümsüz bir araç-amaç nesnesine dönüştüğü anlaşılmaktadır.

Geleneksel oyunlar, var olan formlarıyla köyde ve kentte değil ekranda oynamaya başlamıştır. Bir seksek oyunu sokağa veya okul bahçesine değil ekran içinde dijital bir platform üzerine veya bir mekânda ışıklı bir zemin üzerine çizilir hale gelmiştir. Oyunağın sanal göçü, oyunu bizzat ihtiyaca yönelik üretimden isteğe yönelik tüketime doğru hızlı bir dönüşümle sürdürmüştür. Dijital oyunların e-spor olarak sürdürüldüğü günümüz oyun ve oyuncak kültüründe sanalın bir araç veya amaç olarak kullanılması oyuncunun oyunsallığını kısıtlayan bir oyun modeli ortaya çıkarmıştır. Hem yaşamla etkileşimli hem de bireysel oyun kurgusu, bir oyuncakla tüm oyuncaklara sahip olunacak bir oyun dünyasının kurgulanması şeklinde bir algı oluşturmuştur. Kızıldağ, De Aguilera ve Méndiz'den aktararak “oyun yoluyla edinilebilecek bilgilerden ayrı olarak, video oyunlarının; okuma, mantıksal düşünme, gözlem, mekânsallık, coğrafya, temel bilgi, problem çözme ve karar verme, stratejik planlama gibi hususlarda yardımcı olabileceğini” söyler (2003: 11-12'den akt. Kızıldağ, 2021: 319-320). Dijitalin oyuncak olduğu ve yerel oyun kültürünün de izlerinin rastlandığı teknoloji; müzelerde, oyun salonlarında, kafelerde veya sokaklarda yaşamın doğal seyri içerisinde her alanda kendine yer bulmuştur. Oyunağın; çağlar, toplumlar, bireyler arasındaki ihtiyaca yönelik üretiminin isteğe bağlı yapılandırılmalarla dönüşümü, göç unsurunun geleneksel oyuncaklar yönünden

incelenmesi için önemli görülmüştür. Ancak oyuncanın dönüşümünde uzamdan sanala taşınan ve bir oyuncakla birçok oyuncaya ulaşımı sağlayan dijital, göç unsurunun yalnızca yaşam modellerinde değil yaşamın modellendiği kurgularla dijitalde göç eden bir oyuncak olması yönünden ayrıştığı söylenebilir. Bu bağlamda oyuncanın dönüşümü hem göçer, yarı göçer ve yerleşik yaşamda doğrudan gözlemlenebilen bir form oluştururken uzamdan sanala göçen oyuncaklarla birlikte oyuncu ve oyunun da göçer bir formda oynanan ve oynatılan iç içe bir bir ilişkisellekle var olduğu anlaşılmıştır. Dolayısıyla oyuncunu ve oyuncanın göçü, kavramların eylemsel temeli olan ve insanoğlunun ihtiyaçla başlayan oyunsallığının oyun içinde oyun oynandığı bir bakış açısıyla da yaşamın oyun kurgusu yönünden incelenmesini gerektirmektedir.



5. OYUNUN MİTOLOJİK MORFOLOJİSİ: YAŞAMIN OYUN KURGUSU

Oyun kültürü, insanoğlunun oyunsallığıyla yaşamı oynaması ve oyuncak etmesinin yanı sıra oyuncak olması yönünden insan ve yaşam bakış açılarıyla ele alınmıştır. Önceki başlıklarda oyuncu ve oyuncağın ihtiyaçla üretim ve istekle üretim ve tüketim yönünden oyunsallığı ve mitle ilişkisi bağlamında oyunsallığın dönüşümü incelenmiştir. Mit üreten insanoğlunun aynı zamanda oyun da ürettiği, sürdürdüğü ve uygulamalı halk bilimi bağlamında oyun oynama ihtiyacının değişmediği ancak formlarının sürekli dönüştüğü üzerinde durulmuştur. Oyuncunun oyunsallığı, oyuncağın yaşam oyunundaki formlarına dair analizler yapılırken oyundan bahsedilmiş ancak doğrudan oyun konusu ele alınmamıştır. Oyun; yapısı, kurgusu, işlevleri ve nitelikleri yönünden birçok çalışmada doğrudan veya dolaylı olarak konu edilmiştir. Ancak oyunun mitle ilişkisi, morfolojik bir izlenimde sunulduğunda bu unsurların tamamını kapsayan bir yaşam oyununa dair bakış açısı da sunabileceği düşünülmektedir. Morfoloji, Vladimir Propp'un masalların işlevlerini, *Masalın Biçimbilimi* çalışmasında artsüremli ve eşsüremli incelemesi için kullandığı bir yöntemdir. Propp, biçimbilim sözcüğünü şöyle açıklar: “biçimlerin incelenmesi anlamına gelir. Bitkibilimde, biçimbilim, bir bitkiyi oluşturan bölümlerin, bu bölümlerin hem birbirleriyle hem de bütünle kurdukları bağıntıların, bir başka deyişle, bir bitkinin yapısının incelenmesini kapsar” (1985: 9). Biçimbilimin masal unsuru yönünden incelenmesi, masal metinlerindeki ilişkiselliğin ortaya konulması ve bağlantısallık kurulması yönünden ele alınmıştır. Aynı zamanda biçimbilim, anlatının yanı sıra oyun yönünden de *Oyun Morfolojisi Üzerine: Sözsüz Halk Kültürünün Yapısına Dair Bir İnceleme* adlı çalışmada Dundes tarafından incelenmiştir. Dundes, masalların motifemlerinin tek boyutlu bir olay örgüsüne dayanmasına rağmen oyunların en az iki eylem dizisine bağlı olarak iki boyutlu sürdürüldüğünü ortaya koyar (2007). Anlatı ve eylem, tek ve iki boyutluluk üzerinden incelenmiş ancak iki unsurun da hem anlatı hem de eylem içerdiği üzerinde detaylı bir inceleme yapılmamıştır. Dundes, oyunun morfolojisini belirli oyun örnekleri üzerinden iki boyutlu eylemsellikte belirli motifemler yönünden ortaya koymuştur. Geleneksel oyunların ilksel örneklerini sürdüren motifemler içerdiği, üst başlıklarda oyun örnekleriyle açıklanmıştır. Öte yandan oyuna morfolojik yönden bakış, Sutton-Smith tarafından da çalışma konusu edilmiştir. Sutton-Smith, 1800'lerden başlayan bilimsel bir oyun teorisi çalışması olduğu ancak disiplinler arası çalışmaların oyun kavramına farklı yönlerden bakış açısı getirmesine rağmen ortak bir düşüncede karar kılınmadığına değinerek: “Bazıları bedeni, bazıları davranışı, bazıları düşünmeyi, bazıları grupları veya bireyleri, bazıları deneyimi, bazıları dili inceler ve hepsinin de bu oldukça farklı şeyler için oyun kelimesini kullanıldığını” söyler (1997: 299-300). Bu

sebeple oyunun bir retoriği olduğunu ve bu retoriğin popüler, ideolojik, bilimsel olsun “çoğumuzun bir şekilde katıldığı geniş ölçekli kültürel “düşünce biçimleri” olduğunu söyler. Daha geniş oyun retorikleri, çok sayıda geniş sembolik sistemin -siyasi, dini, sosyal ve eğitimsel- içinde yaşadığımız kültürlerin anlamını inşa ettiğimiz şey”dir. Aynı zamanda bu retoriklerin boş ve anlamsız olarak düşünülmesinin yanlış olacağı çünkü bunlar olmadan yaşamının imkânsız olduğuna vurgu yapar (1997: 303). Sutton-Smith, Burke’den aktararak retorik çözümleme yönünden oyunu şöyle açıklar:

Oyun teorisinin muğlak alanına bir miktar tutarlılık kazandırmaktır. Bu alanda bulunan kaosun bir kısmının, çeşitli oyun teorilerinin ve oyun terimlerinin altında yatan popüler kültürel söylemler hakkındaki netlik eksikliğinden kaynaklandığını öne sürmektir. Retorik kelimesi burada modern anlamıyla, belirli bir bağlılığın üyeleri tarafından inançlarının doğruluğu ve değerliliği konusunda başkalarını ikna etmek için bilerek veya bilmeyerek benimsenen ikna edici bir söylem veya örtük bir anlatı olarak kullanılmaktadır. Bir anlamda, bir inanç, bir dava, bir bilim veya bir ideolojiyle özdeşleşme kurulduğunda, bu özdeşleşme, onun hakkında söylenen sözlerle, onu kutlamak için giyilen kıyafetler ve nişanlarla, onu sürdürmek için benimsenen bağlılıklarla, ona gösterilen sıkı çalışma ve akademik bağlılıkla ve ayrıca içinde örülmüş teorilerle kendini gösterir (Burke, 1950’den akt. Sutton-Smith, 1997: 303).

Sutton-Smith, yaşam alanlarının tamamının oyunun retoriği olarak incelenebileceğini ve bunu da yedi maddede özetlediğini açıklarken aynı zamanda “tüm bu retoriklerin ortak noktasının, uyumsal değişkenliğe göreceli olarak bağlı olmaları olabileceği önerisinde bulunmaktadır. Dolayısıyla birbiriyle uyumlu olan retoriklerin veya motifemlerin değişkenliğinin göreceli olarak birbiriyle bağlantılı olması durumu, oyun kavramının tanımlanması noktasında sonuca ulaşma çabasının sonuçsuz kalacağı düşüncesinde hem fikir olan araştırmacıların oyuna bakışını yaşam oyununun bağlantısal bütünsellikle incelenmesi olarak görülebileceği açıktır. Bu sebeple de bağlantısal bütünselliğin geçmiş, günümüz ve gelecek arasında uyumsal değişkenlikle oluşturduğu göreceli bağlantısallık, oyunun kavramsal yaklaşımlar ve disiplinler arası çalışmaları yönünden incelenmesinde aşkın bir bütünsellik olduğunu ortaya çıkarmaktadır. Nitekim oyuna halk bilimi alanından bir bakış açısı getirildiğinde bütün yaşamı kapsayan bir çerçevede oyun kavramının mit ve uygulamalı halk bilimi ilişkisiyle incelenmesinin gerekliliği bir kez daha vurgulanmalıdır. Bu bağlamda

Dundes, folklorun bir halkın folklorunu topladığını ve içerik analizi yapıldığında o halkın kriz ve kaygı başlıklarını net bir şekilde çizebileceğimizi belirtir (2007: 67). Oyun da yaşamın tamamında oynanılan bir unsur olarak incelendiğinde morfolojik çıkarımların yapılabildiği bir olgu olarak toplumu yansıtan bir ayna görevi görmektedir. Sarpkaya bu bağlamda “mitik arka plandan gelen hayata dair bilginin oyunda, sözel doku ve oyun hareketleriyle canlandırıldığını ve oyunun gerçek hayata dair örtük bir işlev kazandığını” belirtir (2022: 85). Yaşam oyunu veya oyun yaşamı kavramlarının yaşamın özünde insanın olması yönünden değil yaşamın özünü, yaşamın oluşturmaya yönünden bakış açısı sunulması gerektiğini ortaya çıkarmaktadır. Kılıç, *Yeni Bilim: Bağlantısallık, Yeni Kültür: Yaşamdaşlık* adlı çalışmasında “en yetkin bilgi işleme sisteminin insan beyni olduğunu düşünüyorduk; şimdi anlamaktayız ki en yetkin bilgi işleme sistemi yaşamın kendisi” diyerek insanı yalnızca düşünce biçimiyle ele almanın mümkün olmadığını, insan beyninin yaşamla bağlantısallığına göre ele alınması gerektiğini vurgulamıştır (2020). Bu bağlamda insanoğlu, kısa süreli yaşamının sona ermesiyle başka yaşamlara da bir süreklilik sağlamaktadır.

Geçmiş ve gelecek arasındaki kurguyu oluşturan şimdiki zaman, mitik öykülerle sürdürülmekte ve eylemler oyunsallıkla yaşam oyununu meydana getirmektedir. Kılıç, Arendt’den aktararak “geçmiş asla ölü değildir, hatta geçmiş bile değildir” derken geçmişte yaşanan, artık geride kalmış diye düşünülen kimi şeylerin aslında bugün de yaşamakta ve devam etmekte olduğunu söylemektedir. Ona göre “geçmiş, insanı başlangıç noktasına doğru, yani geriye çekmez, aksine ileriye iter; bizi geriye, geçmişe doğru iten, gelecektir” (2012: 86). Oyunun uygulamalı halk bilimi bağlamında incelenmesinde geçmişle gelecek arasındaki ilişki, mitik öykülerin söz ve eylem arasında üretilmeye devam edilmesine benzer şekilde paralel formlarda sürdürülmektedir. Fink, “oyunu, basitçe gerçek olan insanların oyunu ve oyun dünyasındaki figürlerin temsili yaşamı” olarak gördüğünü ifade eder (2015: 90). Nitekim oyunu, kurgusunu dünya yaşamında figüran olarak sürdüren insanoğlunun geçmişte olduğu gibi günümüzde de sürdürdüğü bir yaşam gereği olarak görmek mümkündür.

Günümüz oyun kültüründe geleneksel oyunların varlığına ve mitik unsurlarla ilişkisine dair tespitler, oyunların kırsal ve kentsel alanlarında araştırılması veya derlenmesine dair çalışmalarla ortaya konulabilir. Aslan, “her ne kadar modernleşme, kentleşme gibi entelektüel düzeyle yakından ilişkili unsurların mit gibi olguları yok ettiği, geçersiz kıldığı ya da itibarsızlaştırdığı düşünülse de aslında bu tür olgular mitin yalnızca farklı bir boyuta taşınmasına sebep olduğunu” ifade eder (2020: 8). Olguların boyutsallığı ile oyunların kurgusal formları, dönüşüm ve kapsam yönünden ortaklık kurulabilecek bir iç içeliğe sahiptir. Oyunun

yaşamı kapsamı veya yaşamın oyun kurgusunda olması paradoksu, uygulamalı halk bilimi bağlamında geleneksel oyunların belirli çağlarda oynanıp unutulduğu yönündeki yaygın görüşün aksine sürekli yinelenen bir yapıda olduğunu görünür kılmaktadır. Kılıç, “beyin ameliyatı” yapmak için mutlaka beynin et yapısını değiştirmeye gerek olmadığını, beynin zaten oluş nedeni olan nörozihnin yapısının “eğitim” süresiyle değiştirmenin de (plastisite anlamında) “beyin ameliyatı” olduğunu söyler (2020: 120). Geleneksel oyunların günümüzdeki varlığı, işlevselliği, nitelik ve nicelikleri belirli yönlerden korunarak yaşatılmakta ve aktarılmakta olsa da var olduğu salt formdan aşkın bir dönüşümle yaşam kurgusunu şekillendirmektedir. Bu sebeple geleneksel oyunu, alan araştırmasının ötesinde yaşam alanlarındaki kurgusuyla teorik olarak incelemek de Kılıç’ın ifade ettiği “beyin ameliyatı” için nörozihnin yapısının bilinmesi ve analiz edilmesinin de yeterli veya gerekli olduğu söylenebilir. Dolayısıyla geleneksel oyun, kavramsal yaklaşımlar ve disiplinler arası çalışmaların birbiri ile oluşturduğu bütünsel bağlantısallık yönünden oyun-kurgu ilişkiselliğiyle yaşam oyunu veya oyun yaşamı kurgusunda incelenebilecektir.

Öte yandan oyunların unutulması veya geçmişte kaldığına dair düşünceler, günümüz ve gelecek ilişkisindeki oyun kültürü bakımından olumsuzlamalar içerir. Ancak bu olumsuzlamalar, yaşam için de geçerlidir. Geleceğin ne getireceğinin bilinmediği ve Covid-19 salgınına benzer salgın ve afetlerin yaşandığı ve sıklıkla yaşanmaya devam edildiği bu çağda geleneğe dönüş de her zaman mümkündür. Bu bağlamda Kılıç, yaşamın bağlantısallığını yaprak ve orman metaforuyla şöyle açıklar:

Ancak belki de en önemli değişim ölümün anlamlandırılmasında yaşanacak. Var olan uygarlığımızda, insanlığın zihin yeri olan “yaprağın” sararıp düşmesi o yaprağın sonu olarak olumsuzluk ile karşılanırken, yaşamdaşlık uygarlığında zihnin konumlanacağı “orman” açısından sonbaharda yaprağın sararıp düşmesi, varoluşun doğallığı içinde algılanacak. Çünkü artık biliyoruz ki binayı var eden, onu oluşturan tuğlalar değil, onları bir araya getiren bağlantısallıktır” (2020: 159).

Oyunların geçmişte kaldığı düşüncesi, kültürel mirasın da geçmişi işaret eden bir anlamı ortaya çıkardığı yönünden bir yanılgı oluşturmaktadır. Ancak belirli şartların oluşmasıyla oyunlar salt halleriyle yeniden canlandırılabilir ve koruma yaklaşımlarının önemi yaşanan toplumsal ve küresel değişimlerle hatırlanabilir. Geçmişin gençlerinin günümüzün yaşlıları, günümüzün gençlerinin de geleceğin yaşlıları olacağı düşünüldüğünde konunun her dönem

çalışılmaya ihtiyaç duyulacağı anlaşılmaktadır. İsmail Tufan bu durumu “Elma ağacın dibine düşer” sözüyle açıklamaktadır:

Anne babasının yaşlanmasından hareket ederek, çocuklarının nasıl yaşlanacağı tahmin edilebilir. Dolayısıyla yaşlıları incelerken hem yaşlının durumunu hem de geriden gelen kuşakları karşılaştırabiliriz. Böylece geleceğin yaşlıları hakkında tahminler ortaya koyabilir, yaşam hikâyelerine bağlı olan yaşlanmamızı anlayabiliriz (Tufan, 2016: 6).

Yaşamda oyun kurgusu da tıpkı insanoğlunun yaşlılık dönemi gibi yaşamın süreklilik içinde toplumların geçmiş ve gelecek arasında kurduğu köprüyü ayakta tutan bir elma ağacı olarak düşünmek yerinde olacaktır. Yaşlılık kültürünün “kültürle yaşlandırılan” (Gulette, 2016) boyutunu bu şekilde kavrama ve uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla incelemenin yaşam alanlarında insanoğlunun oyunsallığını örneklendirmek açısından önemli görülmektedir. Nitekim insanoğlu oyunsallığını devam ettirirken oyuncu rolü, oyuncakları ve oyunları sürekli dönüşmektedir. Değişen her oyunsal edim de bir önceki formunu anıştıran bir yansımayla var olmaktadır. Keza online oyunlarda mitolojiden yararlanılması, oyunlar başlamadan önce geleneksel bir oyuna yer verilmesi, oyun karakterlerinin oyun içindeki eylemleri, etraflarında dönen bir ışık huzmesinin oluşması veya savaşılan bir toplumun kılıcının tahta, demir veya plastikten bir ışın kılıcına dönüşmesi gibi geleneksel oyunlarla benzerlik gösteren oyun kurgusunun devam ettiğini göstermektedir.

Oyunun oyun olmayan başka amaçları oluşturduğuna dair varsayım, Huizinga tarafından savunulan bir düşüncedir. Bu düşünce, insanoğlunun oyun oynama edimi yönünden oyun oynamadığını düşündüğü yaşamın bütün alanlarında sürdürülen kurgularla var olması şeklinde açıklanabilir. Ünsal Oskay, gönüllü olarak katılınan oyun formunun zamanla ortadan kalktığını ve önceden sağlanmış bir düzen ve kalıp içerisinde sunulan bir forma geçildiğini belirtmiştir. Bunun sonucunda çağdaş insanın oyunu gerçek bir oyun olma özelliğini yitirdiğini ve eğlence endüstrisinin tatil ve bayram gibi dönemlerde yapılan aktivitelerinin de oyun olarak adlandırılmaya başlandığını ifade etmiştir (2001: 18-19). Dolayısıyla çağdaş insanın ilksel oyuncu, oyuncak ve oyun formunun sürdürdüğü bir oyun kurgusu, doğrudan oyun formunda olmasa da yaşamın oyun ve oyuncak edildiği bir oyunsallıkta yapılandırılmış olarak somutlaşmaktadır. Dolayısıyla oyunu kurgulayan ve oynayan insanoğlunun oynatan ve oynatılan bir yaşam oyununu inşa ettiği açıktır.

Günümüzde oyunların üretilmesi, aktarılması, tasarlanmasına dair çalışmalar meslek veya uzmanlık alanlarında sürdürülmektedir. Dolayısıyla geleneksel oyun ancak kurgulanan ve sunulan bir platformda veya mekânda var olabilmektedir. İnsanoğlunun oyunsallığı da kurgudan kuruma doğru evrilen bir oyuncu rolü oluşturmuştur. Oyunlar farklı alanlarda oynanmaya devam edilmekte ancak tercih edilen değil zorunlu seçilen oyun alanları oluşturulmaktadır. Dolayısıyla oyunun ve oyunsallığın tüm yaşamı kapsamasına dair gündelik yaşamın belirli alanları, uygulamalı halk bilimi bağlamında örneklendirilebilir.

Oyunun kurgusal ve yapısal incelemesinden yola çıkarak canlıların yaşamsal izlerini ve dolayısıyla mitolojik öykülemelerini barındırırken toplumun kültürel, dini, siyasi, ekonomik ve birçok yönden içtimai yaşamını da yansıttığı açıktır. Ligubae, oyunun yaşamın tamamında çağlara özgü ihtiyaçlar etrafında şekillenmesini Seneth örneği üzerinden şöyle açıklar:

Tarih boyunca oyun, her şeyden önce medeniyetlerin düşünme ve varoluş biçimlerini ifade edip iletebildiği bir araç olmuştur; Antik çağda, Seneth örneğinde olduğu gibi, aynı zamanda dinsel bir işlevi de vardı; bir statü sembolü hâline geldi ve Rönesans'ta aynı zamanda bilimsel büyümenin de destekçisi olabildi; Napolyon döneminden başlayarak savaş dünyasına yönelik becerilerin eğitim alanıydı ve bugün hikayesi olan bireylerin fiziksel bir alanı, masayı, eğlenceli ve ilgi çekici bir deneyimi paylaşmasına olanak tanıyan kültürler ve nesiller arası diyalog için önemli bir araç ve farklı alışkanlıklardı (2023: 43).

Bu yolla oyunun bilinçli veya bilinçsiz olarak canlılar tarafından nesilden nesle aktarılan bir eylemler bütünü olduğu açıktır. Arnold, “oyunun, geçmiş ile kurulan bir bağlantı, şimdinin ayinleri, gelenekleri ve tabularının seçkin bir toplamı ve gelecek için de bir kalıtım” olduğuna değinmiştir (1979: 8). Oyun, zamana bağlı olarak ya tamamen ya da belirli eylemlerin öne çıkmasıyla veya yeni eylemlerin dahil olmasıyla ilk öyküsünü sürekli olarak yinelemektedir. Kaya'ya göre “kültür yaratılandır. Oyun ise dahil olunandır. Çünkü oyun insanlar aleminden önce hayvanlar aleminde zaten vardı. Dolayısıyla insan oyuna dahil olup kültürü yaratmıştır demek sosyoloji açısından ufuk açıcı olabilir” (2020: 104). Mit ve oyun ilişkisi bağlamında yaşam oyununun ritüelistik bir yapısının olduğuna değinilmiş ve bu konulara geleneksel oyunlarla örnekler verilmiştir. Oyun, yalnızca mit ilişkisiyle ortaya konulabilecek bir olgu değildir. Ya da oyun olgusu yalnızca kuralları, şeması, adı, oyun aracı vb. şekilde belirli nitelik veya niceliklerini öne çıkaracak şekilde incelendiğinde günümüz oyun kültüründe benzer veya

ortak formları incelemekle yetinilecek dar bir olgu değildir. Nitekim Özhan, “oyunun bir ülkenin kültür zenginliğinin ifadesi olduğunu şöyle aktarır:

Çünkü oyunlar, o ülke halkının sözlü edebiyatını, gelenek ve göreneklerini, müziğini, yaşam biçimlerini, çevreyle etkileşimlerini, inançlarını, kıyafet özelliklerini geleceğe en iyi şekilde aktarırlar. Oyuncaklar o ülkenin uygarlıktaki ve teknolojideki gelişim dönemlerini en iyi şekilde açıklarlar. Bu nedenle konunun üzerinde ciddiyle durulmalıdır. Oyunlarda kullanılan sayısmacalar, tekerlemeler, yanıltmaçlar, bilmececi çocuklar tarafından yaratılan ve geleceğe aktarılan halk edebiyatı ürünleridir (1997: 6).

Aynı zamanda oyunların yukarıda bahsedilen konular içerisinde genişçe ele alınmasıyla oyunun morfolojik yapısı ortaya konulmaya çalışılmalıdır. Ligubae, “tarih boyunca güçlü bir şekilde ortaya çıkan şey, oyunun her şeyden önce değişimin, kolektif ve bireysel büyümenin, bireyin ve topluluğun becerilerinin geliştirilmesinin teşvik edicisi olma yeteneği” olduğunu söyler (2023: 43). Oyunun eylemsel formların çeşitlilik göstererek aktarılması ve yaşatılmasının yanı sıra ihtiyacın karşılandığı bir olgu olması durumu, sosyal olan insanoğlunun katılımının yanı sıra oyunsallığının da kalıtım olduğu düşüncesini akla getirmektedir. Arnold, oyun kavramını, “kalıtım” tanımının yanı sıra “katılım”ı da içeren ve toplumun bir aradalığını yansıtan bir kurguyla kolektif bilinçaltının örtük formları olarak var olması şeklinde açıklar (1979: 6). Katılım ve kalıtım kavramlarıyla iç içe değerlendirilebilecek olan oyun kurgusu, yaşam oyununun tamamını kapsayan bir olgu olarak iç içe formlarda örtük, yapılandırılmış, doğrudan veya dolaylı olarak insanoğlunun oyunsallığıyla var olmaktadır.

Geleneksel oyunların gündelik yaşamda doğrudan yer aldığı alanlar eğitim-öğretim, kuşaklararası aktarım ve akran aktarımı şeklinde kurum, kuruluş ve çeşitli STK’larla yürütülen çalışmalarla yaşatılarak korunmaya ve aktarılmaya çalışılmaktadır. Ancak örtük veya yapılandırılmış olan oyun da geleneksel oyun olarak yaşam oyununda ilksel örnekleriyle farklı formlarda yer bulmaktadır. Bu sebeple yaşam oyununda oynanan oyunun insanoğlu tarafından oyunsallıkla sürdürülmesi, iç içe oyun kurgularını ortaya çıkarmaktadır. Oyun içinde oyun kurgusu; modern, popüler, küresel olarak çeşitlenen oyun kültüründe geleneksel oyunların eğitim, iletişim, siyaset, diplomasi, sinema, pazarlama veya ekonomi vb. alanlarda yaygın olarak yer aldığına dair düşüncelerle örneklendirilebilir. Nitekim oyunun yaşamın tamamında var olduğu ve sürekli oynanan ve oynatılan bir kurguyla yer aldığı düşüncesi, uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla ortaya konulabilir. Bu bağlamda oyunun yaşamın bir kurgusu olduğu düşüncesi, çalışmanın bu bölümünde incelenen oyun içinde oyun kurgusunun örneklendirildiği

başlıkların her birinde derinleşildiğinde ayrı çalışmalar olarak kapsamlı bir analiz ortaya çıkaracak zenginlikte olsa da belirli örneklerle kısaca değinilerek bu konunun oyun kültürü temelinde ele alınabileceğine dair bilimsel bir yaklaşım ortaya konulacaktır.

5.1. Oyun İçinde Oyun

İnsanoğlunun temel alındığı bu çalışmada yaşamın oyun ve oyunun yaşam olduğu düşüncesi yukarıdaki başlıklar içerisinde oyuncu, oyuncak ve oyun kurgusuyla incelenmiştir. Yaşamın oyundan ibaret olduğuna dair genel geçer sözler, oyun kurgusunun örtük bir yaşam oyunu olduğu yönündeki çıkarımlarla örtüşmektedir. Bu düşünce, birçok oyun araştırmacısı tarafından farklı ifadelerle ancak ortak bir bakış açısını yineleyerek açıklanmıştır. Dursun, “oyun, hayat denen realitenin bizatihi kendisi” derken (2019: 9), Gadamer’de “oyuncular oyuna aittir” demektedir (2005: 37). Huizinga ise aynı düşüncüyü, “insan uygarlığının, oyun olarak, oyunun içinde ortaya çıkması” (2016: 14) şeklinde ifade etmiştir. Nitekim Huizinga’nın “oyuncu insan” olarak tabir ettiği oyunsallık, insanın hem oyuncu hem de oyun olduğu şeklinde ayrıntılandırılmıştır. Kızıldağ ise “oyun ile oyuncak arasında mutlak bir bağ görüldüğünü ve oyunun oyunağı, oyunağın da oyunu doğurduğunu” ifade etmiştir (2021: 305). Bu bağlamda yaşam oyunu, iç içe bir kurguyla sürdürülürken oyun yaşamı olarak da akseden bir olgu olarak görülmelidir. Lapensée, “bir masa oyunu rafına bakarsanız, iş birliği, sorumluluk, cömertlik ve minnettarlık temelli eylemlere dayanan kaç oyun görürsünüz?” sorusunu sorarak bir oyunun yalnızca bir oyundan ibaret olmadığını vurgulamaktadır (2008: 3). Dolayısıyla oyun, oynanan bir olgu olarak kendi oyuncaklarını ve oyuncularını bir aradalıkla oyun içinde oyunla var etmektedir.

Mitik öykülemelerin sözden eyleme yansıyan oyunsallığı, insanların istek, davranış, arzu ve zevklerini gerçekleştirebilecekleri bir alan olan oyun içinde yaşama ve gerçek dışı sayılarak kabul görme unsurunu sağlayan kurgulara dönüşmektedir. Nitekim insanların oyunsal davranışları, oyun içinden oyun dışına taşınır ve yaşam boyu oyunbazlıkla sürdürülür. Oyunların çocuklar için olduğu düşüncesinin üst başlıklarda oyun kültürünün kapsamını daraltan bir bakış açısı olarak incelenmiştir. Bu bağlamda Malaby’nin aktardığına göre bu konuda yapılan araştırmalarda iş ve oyunun birbirinden ayrı olduğuna dair yaygın görüşler olmasına rağmen David F. Lancy’nin zor ve hafif iş arasında göreceli bir ayırım yaptığını, “oyun”u ayrı bir kategori olarak görmeyi reddettiğini” aktarır. Kpelle ise iş ve oyun kavramlarının, “tüm insan eyleminde mevcut olması gerektiğini savunur” (1980’den akt. 2009: 208). Dolayısıyla oyun, yaşam gibi var olan ve yaşamın dışında tutulması mümkün olmayan

bir kurgu olarak düşünölmektedir. Malaby, “oyunların insan pratięi ve toplumsal süreçle güçlü bir ilişki içinde” olduğunu söyler (2009: 208). En nihayetinde gündelik dilde kullanılan “hayat bir oyun” ifadesi de bu düşünöcenin söze yansımasıdır. Sonuç olarak oyun, çocuklukta kurguyla, yetişkinlikte ise gerçeklikle baş başa kalınan yaşamın ta kendisidir. Oyun, çocuklar için ciddi bir iş olarak görülürken yetişkinler için de iş, ciddi bir oyun olarak görölmektedir. Örneęin çocukluęunda sandalye kapmaca oynayan bir çocuk, büyüdüęünde iş, aile, özel hayat vb. birçok kamusal alanda da yükselmek, makam ve mevki edinmek, bir üst mertebeye geçmek vb. amaçlarla bulunduęu sandalyeyi bırakma ve başka bir sandalye kapma isteęiyle birtakım eylemlerle sürdürölmektedir. Sandalye kapmaca, yaşamın her alanında bulunulan ortamda kalmak veya kaçınmak için başvuru olan bir oyun olarak yaşam boyu oyunsallıkla sürdürölmektedir. Dięer taraftan saklambaç oyunu, iletişim kurmaktan kaçınmak, sosyal fobi, kamusal alanda sivrilmemek veya görünmez olmak gibi birçok ortam için başvuru olan oyunlardan biri olarak görölebilir. Aynı zamanda günümüzde “sessiz istifa” adı verilen ve kamusal alanın çalışırken iş yapmayı bırakma veya en azami şekilde işi yürütme şeklinde açıkladıęı bu ifade; saklanmak, gizlenmek eylemleriyle saklambaç kurgusunda oynanmaktadır. Kulaktan kulaęa oyunu da çocukların oynadıęı ancak yetişkin olunduęunda iş olarak görölen oyunsal davranışların devam ettięi bir başka oyun kurgusu olarak örneklendirilebilir. İş yaşamında veya özel hayatta sürekli kulaktan kulaęa oynanmakta, başkasının hakkında bilinmeyen veya bilinen ama duyulmayı çevredekilere aktararak söze dökölen son oyuncuyla belki de aktarılandan çok başka bir söz, yargılama, suçlama vb. ifadelerle karşılaşölmektedir. Beştaş Oyunu da sıra beklemek, becerinin ortaya konulması, dięer oyunculara sayğı duymak, hak yememek, acele etmemek ve işi zamanında çözmek gibi temel deęerlerin alt metnini oluşturan kazanımla örneklendirilebilecek gündelik yaşamda sorun ve çözüm yönünden toplumsal düzenin sağlanmasında ihtiyaç duyulan eylemler olarak örneklendirilebilmektedir. Oyunda her aşamanın sırayla ve düzenli olarak geçilmesine dayalı olan oyun kurgusu, birçok oyunda örneklendirilebileceęi gibi yaşamın belirli aşamalarında acele etmenin kuralı bozmak ve oyundan/yşamdan alınan keyfi göz ardı etmek şeklinde de kazanımlara dönüştüęü söylenebilir. Oyunun oynanmasıyla gelişen beceriler hem toplumsal düzenin sağlanması yönünden öğretici hem de fiziksel, bilişsel ve duysal gelişimin sağlanması yönünden destekleyici bir yaşam oyunu olarak “yaşam boyu” sürdürölmektedir. Bu bağlamda çocukken iş olarak oynanan oyunların çocukluk sonrası bütün yaşam dönemlerinde oynanılan bir işe dönüşmesi, oyun içinde oyun kurgusunu ortaya çıkarmaktadır. Fink, “oyunu, basitçe gerçek olan insanların oyunu ve oyun dünyasındaki figürlerin temsili yaşamı olarak gördüğünü” söyler (2015: 90). Bu doęrultuda oyun, mitsel anlamlandırmaların, davranış ve düşünüş

farklılıklarının yaşam boyu deneyimlendiği bir kurgu olarak görülmektedir. Oyunsal ruh hali de bu kurgunun Eliade'nin vurguladığı gibi "ilk zaman, büyük zaman" olarak ifade ettiği ilk öykülemelerdeki söz ve eylem ilişkiselliğinden başlayarak modern mitlerle sürdürülmektedir.

Oyunsal davranışların kurgusal oyunu ortaya çıkardığı ancak oyunun anlamsal değerinin kaybıyla oynama eyleminin başka kurgularla yaşam oyununda sürdürüldüğü de yaşam oyunu kurgusu yönünden dile getirilmesi gereken bir konudur. Thomas M. Malaby, oyunun yaşam oyununun her alanında belirli veya belirsiz olarak var olması durumunu şöyle açıklar:

Oyunların patlama yapmasıyla birlikte diğer deneyim alanlarında da oyun benzeri öğelerin giderek daha tanınır hâle gelmesinin, uzun süredir var olan "iş" ve "oyun" ayrımını sorgulatması olmuştur. Artık oyunun çoğu zaman üretken olduğunu ve işin de her zaman rutin ve tekrara dayalı olmayıp, genellikle oyunla ilişkilendirdiğimiz açıklık ve belirsizlik unsurlarını taşıyabileceğini inkâr etmek zorlaşmıştır. Bu süreçte, oyunun esasen "eğlence", "zevk" ya da başka olumlu duygularla ilgili olduğu yönündeki iddiaları sürdürmek de güçleşmiştir. Kumar üzerine çalışan herkesin kolayca fark edebileceği gibi, oyun oynamak her zaman eğlenceli olmasa da son derece etkileyici olabilir. Bu farkındalık, oyun ve oyun üzerine giderek genişleyen akademik literatürde de kendine yer bulmaya başlamıştır (2009: 205).

Oyun, kültürel oluşum ve dönüşüm yönünden anlamını ve değerini yitirse de mitolojik öykülemelerin katılım ve kalıtımla aktarıldığı günümüzde bağlantısal olarak varlığını koruduğu söylenebilir. Nitekim mit ve oyun ilişkisi, mitin öykülenmesinden unsurlarının modern mitleri yeniden canlandırmasına değin oyunun yanı sıra birçok halk bilgisi ürününü de şekillendirmektedir. Bu bağlamda Eliade, mitolojinin bilinmesinin geçmiş ve gelecek arasındakilerin bilinmesinde de önemli olduğunu belirtir:

Gerçekten de arkaik toplumların insanı için her şeyin (hayvan, bitki, kozmik nesne, vb.) kökeninin bilinmesi onun üstünde bir tür sihirli üstünlük sağlar. Nerede bulunacağı ve gelecekte nasıl yeniden ortaya çıkartılabileceği bilinir. Aynı formül eskatolojiyle ilgili mitlere de uygulanabilir: Başlangıçta olup bitenin, kozmogoninin bilinmesi gelecekte olup biteceklerin de bilinmesini sağlar. Dünya'nın kökeninin "değişkenliği" insanın umudunu yansıtır; buna

göre onun dünyası, terimin gerçek anlamıyla süreli olarak yok olsa bile hep orada olacaktır (2017: 108).

Türk kültüründe kutsal olarak kabul edilen keçi, teke, koç vb. küçükbaş ve at, inek, deve, geyik gibi büyükbaş hayvanların hem ritüellerde hem de yaşamsal ihtiyaçlarda bir arada ve iç içe kullanımına benzer şekilde oyunlar da yaşam alanlarında birçok işlevle bir arada var olagelmıştır. Bu bağlamda hayvanların kemikleriyle fal bakılması, büyü yapılması veya ayinlerde şamanların üzerine taktığı bir obje olarak kullanılmasının yanı sıra bir oyun (aşık oyunu) olarak da birbirinden farklı işlevlerle ancak bir arada uygulanıyor olması, oyun kurgusunun da yaşamın tamamında bir aradalıkla var olabileceğini açıklamak açısından önemlidir. Ögel, “Eski Türkler sellerin gürültüsünü, öküzün böğrüşmesine ve bağırmasına benzettiklerini” söyler (2014b: 357). Bu noktada örneklendirilebilecek oyunlardan biri de Türklerin ilk yazılı kaynağı kabul edilen Divanu Lügat’it-Türk’te yer alan Müngüz Müngüz oyunudur. Oyunda çember oluşturan oyuncular, sırayla ellerini dizlerine vurarak boynuzlu bir hayvan adı söylemektedir. Ögel’in öküzün böğrüşmesi olarak aktardığı bilgi, oyunda herkesin müngüz müngüz diye bağırması ve boynuzlu bir hayvan söylemesi ile ilişkilendirilebilir. Türklerde hayvanların kutsallığı ve boynuzlu hayvanlara atfedilen değerin oyun yapısında kendini gösterdiği bir önceki örnekte de yinelenmiştir. Diğer taraftan Ögel, bu böğrüşmenin müngreşü fiilini de beraberinde getirdiğini ve bu fiilin yalnızca öküzlerin ve bilhassa boğaların böğrüşmesi için kullanılan bir deyim olduğunu ifade eder. Müngreşü ve müngüz sözcüklerinin aynı kökten türediği anlaşılmaktadır. Ögel, müngreşü fiilinin Türklerin “sonsuz güçlere sahip tabiat olayları karşısında hayretlerini saklayamadıkları” şeklinde yorumlamaktadır. Bu duruma bir örnek olarak “bütün bunlara hayret ve acz içinde bakmaktan başka bir şey elinden gelmiyordu. Bunun için insanoğlu şaşakalmış (Tanglaşu) ve ne yapacağını bilmeden bakınıp duruyordu. Buna rağmen gök, insanların bu korku titremelerine bakmaz ve yine bağrışıp (Mangraşu) dururdu” şeklindeki şiiri aktarmaktadır. Ögel, “bu şiirden anlaşılıyor ki Türkler, bulutları bir dişi deveye; selleri böğüren bir boğaya ve bulutları da kükreyen bir aslana benzetmişlerdi” der (2014b: 271). Boğa (öküz) motifi aynı zamanda Duymaz’ın aktardığı kozmogonik ve etnogonik ayrımında etnogonik bir motif şeklinde yeryüzünün sembolü olarak görülmektedir:

Ay başta olmak üzere gökyüzü cisimleriyle ilgili alegoriler ise kozmogonik mitlerin yansıması olarak tanrısal (kutlu) bir yaradılışa işaret sayılmalıdır. Şüphesiz ki bunlar çok keskin çizgilerle ayrılan bir süreci değil birbiri içine

girmiş bir anlayışı temsil etmektedir. Gökyüzündeki ay ile yeryüzündeki boğa simgesi arasındaki ilişki de bunu göstermektedir (2007: 57).

Hayvanların böğrüşmesi ve müngüz müngüz oyununda hayvan isimlerinin tekrarlanarak bağırılması, bağırmanın veya ses çıkarmanın korkulan bir cisme karşı savunma olarak somutlaştığını göstermektedir. Günümüzde insanın kendini aracı etmesinin yanı sıra birçok protesto aracından biri de ses çıkarmadır. İnsanların pencerelerinden korkularını, şikayetlerini, eleştirilerini veya isteklerini belirtmek için tencere ve tavalara vurması, bağırması veya ıslık çalması, böğrüşme kavramının oyun kurgusundan yaşama yansıyan gündelik bir eylem olarak sürdürülmesine örnek gösterilebilir. Aynı zamanda Erkan Göksu, “ilk Türk Devletlerinden olan Hunların bir savaş taktiği olarak vahşi çığlık attığını ve ayrıca ıslık çalan yahut vızıldayan ok kullanarak sesle gücün” somutlaştırıldığını örneklemektedir (2018). Çoruhlu ise “güneş ve ayın kutsallığının günümüz Anadolu’sunda Müslüman Türklerin inanışlarında da bazı izleri kalmıştır; örneğin güneş ve ay tutulmasında teneke çalınarak ya da havaya kurşun sıkılarak ay ya da güneşin bu durumdan kurtarılmaya çalışılması adetinin Türkiye’nin çeşitli yerlerinde görüldüğünü” söyler (2006: 25). Bu noktada oyun araçlarının birbirine vurulması ve ses çıkarılması eylemi de kutsal hayvanların taklidi, korkularak uzaklaştırılması veya tepki gösterilmesine dair korku mitinin yansıması olarak görülebilir. Buna örnek oyunlardan biri de Teneke Oyunu’dur. Çoruhlu, bu geleneğin sadece Türkiye’de değil Türk dünyasının birçok yerinde var olduğunu belirtir. Kalafat ise insanların ses çıkararak korunma ve saklanma güdülerinin birçok toplum tarafından uygulandığını örnekler:

İran Caferi inançlı Türklerinde ay ve güneş tutulunca davul çalınır. Karapapaglarda ay tutulunca ‘ses salınır’, ‘demir vururlar’ gün tutulunca da aynı uygulamalar yapılır. Ay tutulunca su, kılıç ve hançerler çarpılır. Böylece ışık olacağı, ışık olunca da ayı tutan ‘Kara Kuvve’nin korkup kaçacağına, giderek ayın kurtulacağına inanılır. Nogay Türklerinde, ay tutulunca, tencere soğulur (tencerenin dibi dövülerek ses çıkarılır). Bununla amaç yamanlık (fenalık) gitsin, ay aşılsın (açılsın)’dır (Kalafat, 2000: 15, 200; Kalafat, 2007: 187; Kalafat, 1999a: 201).

Doğadaki canlı varlıkların seslerini, görüntülerini vb. niteliklerini hayvanlara benzeterek hayvan mitlerini oluşturmaları, oyunlarda da aynı kutsallığın kurgu itibarıyla seslendirmek, dile getirmek, hep bir ağızdan söyleyerek oynanan mitin gücünü veya tesirini artırmak şeklinde tezahür ettiği söylenebilir. Nitekim göçer yaşamda Türkler, doğayı taklit etmiş, doğadan öğrendiği ve yorumladığı her düşüncüyü eylemlerle somutlaştırmıştır. Oyunda çocukların

ırmağın kenarında diz çökerek oynadığı ve kaybedenin suya atılmasına dair kurgu ise günümüzde deniz kenarında kumdan kaleler yapılan ve dalgalarla yıkılan bir oyun kurgusuyla ilişkilendirilebilir. Bu bilgiler ışığında göçer yaşamın yer-gök ilişkisi bağlamında sürdürülen ve avcılıkla geçimini sağlaması sebebiyle hayvan kutsallığının ilksel örneklerine rastlanılan mitolojik izlerin görünür olduğu bir yaşam modelinin oyundan yaşama ve yaşamdan oyuna süreklilikle aktarıldığı örneklendirilebilir. Yunanistan’da oynanan top ve kupa oyunu da Callios tarafından gündelik yaşama yansıyan örneklerle açıklanmıştır:

Bu spor yarışmaları her şeyden önce bir tür kültü, dindar bir törenin ayiniydi. Önemli bir sorumluluk veya hizmet için tahta çıkma ritüellerinde güç veya beceri oyunlarının veya bilmece yarışmalarının kanıtlayıcı değeri olduğu gibi, şans oyunları da kehanet ile ilişkilendirilmiştir. Gerçek oyun çoğu zaman ne yazık ki kutsal kökenlerinden yoksundur. Eskimolar yalnızca bahar ekinoksunda kupa ve top oynarlar. Bu, ertesi gün ava çıkmamaları şartıyla geçerlidir. Eğer kupa ve top oyunu sadece bir dikkat dağıtıcı olmaktan öte bir şey olmasaydı, arınma için bu gecikme açıklanamazdı (2001: 38).

Oyunun ritüel ve inançlar yönünden oluşumuna dikkat çeken Callios, her oyunun olmasa da birçok oyunun gündelik yaşamda örtük ilksel örneklerini ortaya çıkaracak eylemlerle karşılaştığını “aslında her türlü anımsatıcı okumaya yol açar” şeklinde yorumlamaktadır. Diğer taraftan topaç oyununun da ayin ve ritüellerle kurgulandığı oyun formu, korkulan sakınılan, kaçınılan olayların çoğalma, bereket gibi eyleme geçilmiş bir formu olarak toplumlarda farklı amaçlarla kullanıldığına örnek vermektedir.

İngiltere’de topaçlar için belirlenmiş özel bir süre vardır ve sezon dışında topaçlarla oynayan herkesin topaçlarına el konulması uygundur. Bir zamanlar köylerde, mahallelerde ve şehirlerde, özel derneklerin belirli festivallerde döndürdüğü devasa tepelerin olduğu biliniyor. Burada da bir çocuk oyunu önemli bir ön tarihten evriliyor gibi görünüyor (2001: 38).

Bir yaşam kurgusu olarak oyunun ilksel örneklerinin günümüzde aynı amaçlar için üretilmese de metalaştırılarak tüketilen endüstriyel araçlar hâline gelmesinin alt metninde oyunsallığın başka kurgularda anımsatıcı veya anıştırıcı olarak işlevselliğini devam ettirerek oynama ihtiyacının karşılanmasında önemli bir dinamik olduğu görülmektedir. Bu bağlamda Fink de oyunun adlandırma ve kavramsallaştırılmasından da önce var olduğunu ifade etmektedir:

Kült eşsiz yaşam fenomenidir, bilhassa insanlık tarihinin erken çağında, yani, oyunun, çocukların oyunbaz hareketliliğinin çok ötesinde hatırı sayılır bir antropolojik anlamlılığa sahip olduğu ve karşımıza sadece ciddiyetsizliğin ve avareliğin “yüzeysel”, pek sıradan, pek bilinen haliyle çıkmadığı erken çağda. Kültte ilkçağ insanının oyunu, insanın büyülenişinin, gündelik tek anlamlılıktan ve belirlilikten uzaklaşmasının rahatsız edici, ürkütücü ve büyüleyici temel niteliğini taşır (2015: 237).

İnsanoğlunun gündelik yaşamda dönüşen bir oyun kültürü oluşturduğu ve teknolojiyle bu dönüşümü hat safhaya taşıdığı düşüncesi yaygın kabullerden olsa da ilksel oyun eylemlerinin sürdürüldüğü açıktır. Bir ateş etrafında toplanarak öyküler anlatan insanoğlu, bir çember oluşturarak birlikteliği somutlaştırmayı nereden öğrenmiştir? Bir sınıfta öğretmenin “daire olun” dediğinde öğrencilerin daire nedir?, nasıl olunur? diye sorgulamaması ve herkesin çember içinde yerini bulmasının sebebi nedir? Bu soruların yanıtı; uyumanın, yemek yemenin ve konuşmanın yaşamın doğal akışı içerisinde gerçekleşen ihtiyaçlarıyla oyun oynama ihtiyacının ortak bir ilişkisellekle yorumlanmasında önemli olduğu düşünülmektedir. Nitekim tahterevalli, salıncak, atlı karınca ve dönme dolap formlarının insanoğlunun yaşamsal döngüsellğinde hem oyun içinde hem de oyun dışında sürekli yinelandığı bir oyun kurgusunu ortaya çıkaran oyun örnekleri olması gibi Campbel’de Batı ve Doğu mitolojisinin “Batı mitolojisinin yakın tarihî, bu iki çelişen bağlılığın karşılıklı birbirini etkilemesi olarak tanımlanabilir; özellikle, şiddetli bir tahterevalli oyununun değişimi gibi, Doğu’dan Batı’ya, Batıdan Doğu’ya ve yine Doğu’dan Batı’ya” (1995b: 11) diyerek açıklarken oyunun da değişim ve dönüşümlerinin bir dönme dolap olarak ortak ihtiyaçlardan kaynaklanan ve varlığı insanoğlunu aşan bir olgu olarak görülmesi yönünden örneklendirilebilir.

Oyun yaşamın kendisidir. Her davranış oyunsal olabilir ve her insan oyuncudur. Bu sebeple oyunu tanımlamak, yaşamı tanımlamak kadar zordur. Çünkü yaşam, yaşayanlara özgüdür. Oyun da bu özgürlüğe sahiptir. Yaşamın belirli dönemlerinde belirli ihtiyaçlar, toplumların kültürel yaşamlarının gelişim dönemlerine has inanma, barınma, korunma, avlanma, eğlenme vb. gerekliliklerle has olmuştur. Bu ihtiyaçların nasıl karşılandığına dair uygulamalar da mitik öykülemelere konu edilmiştir. İhtiyaçlar, ritüelistik bir forma dönüşmekte ve düzenli olarak yinelenmektedir. Bir tarlanın ekilmesi veya sürülmesi sırasında yapılan bereket ayinleri bunlardan bazılarıdır. Ritüeller zamanla anlam kaybolmasına uğrasa da toplum, kültürel belleğinde yıllarca yinelediği ritüelleri uygulamaya devam etmektedir. Bu ritüeller bazen bir davranış bazen bir dans veya bir oyun olabilmektedir. Nihayetinde geleneksel

oyunların mitik unsurlarında da bereket ve çoğalma ritüellerinin yaygın olduğu bu konuda yapılan çalışmalarda yinelenen bir düşüncedir. Bütün yapıp etmelerin yinelenmesi süreci, oyunun günümüzdeki varlığını sağlayan önemli bir faktördür. Çünkü insanoğlunun ihtiyaçlarının temelinde yer almadığı düşünülen eğlenme işlevi, birçok oyun aracının geçmişte birçok işlevle kullanılmasının yanı sıra günümüze eğlenme işleviyle aktarılmış olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda geleneksel oyunların temel ihtiyaçlardan biri olduğu ve mitik öykülemelerden günümüze de birçok ihtiyaçla ritüelleşen alanlardan oyunun kalıcı bir eğlenme işlevine dönüşerek çok anlamlı ve uzun süreli işlevselliğinin olduğu sonucu çıkmaktadır. Çünkü oyun, oynanan bir olgudur. Oynanan oyunlar da başlangıçta, öykülendikleri dönemlerde hem örtük hem de doğrudan oynanarak ihtiyaca binaen oluşmuş davranışlar bütünü olarak düşünülmektedir. Öte yandan oyunun kökenini ya da ur formunu bulmak diğer bütün kültür ürünlerinde olduğu gibi mümkün görünmemektedir. Çünkü her üretişin bir önceki versiyonunun olmadığını kanıtlamak mümkün görünmemektedir. Ancak günümüz oyun kültüründe geleneksel oyunların oyunu oluşturan ilksel örnekler olduğu düşüncesinin temellerini oluşturmak ve yaşamın farklı alanlarında oyun kurgusunun sürdürüldüğünü uygulamalı halk bilimi bağlamında inceleyerek örneklemek, çalışmanın dayandırıldığı tartışma ve tezlerin sonuçlandırılması açısından gereklidir. Arnold, oyunun yaşamın bütününde bir istek değil ihtiyaç olduğunu şöyle açıklar:

Körü körüne çağdaş koşullara uygun yeni standartlar arayan biçimsel ahlaki kuruluşlarımızın varlığı, evin dışındaki otoritelerce belirtilen kesin kuralların ise eksikliğin nedeni ile birçok ana-baba ev içindeki kural koyma sorumluluklarından vazgeçmişlerdir. Arkadaş gruplarının, kitle iletişim araçlarının ve ticari baskıların, modaların ve geçici markaların etken olmalarına izin verilmiştir. Bu nedenle birçok genç yetişkinin kendileri için sosyal ve iş durumları ile ilgili etkin kuralları bulunmaması şaşırtıcı olmamaktadır. Anne ve babanın denetimi altındaki oyun hazırlıkları çocukları yalnızca oyunda değil, gerçek yaşamda da kurallara gerek olduğu konusunda bilinçlendirebilir (1979: 6).

Oyunun insan yaşamını kültürel çerçevede tutan ve sosyal hayatın yaşam becerilerini de dolaylı olarak öğrenme imkânı sunan bir yapısı vardı. Ancak değişen oyun kültürü ile kurallı, disiplinli ve düzenli bir kültürel yaşam sürdürmek zorlaşmıştır. Oyunların değişimi, kültürel kökene bağlı toplumsal uygulamaların, yapıp etmelerin, fikirlerin ve bakış açılarının değişimine neden olmuştur. Yüzyıllardır süregelen toplumsal düzene bağlı yaşamsal beceriler bütünü,

dijitalleşme ile yeni bir formda yinelenmektedir. Video oyunları ile toplumsal yapıyı doğrudan yaşayamayan çocuk, aile, toplum, okul, arkadaş vb. ile ortak oyunları paylaşamamakta ve kurallı bir yaşam sistematiğini devam ettirememektedir. 21. yüzyılda yaşanan teknolojik gelişmeler bu kurallar bütününe nesiller arasında kurallı ve sistematik olarak devam edememesine neden olmuştur. Oyunun mitle ilişkisi, coğrafyalara özgü zenginlikleri ve çağdan çağa aktarılan çeşitlilikleri ile oluşturduğu kurgu, günümüzde farkındalığa bağlı kısa süreli aktarım ve bilinçdışı davranış modelleri olarak devam ettirilse de pratikte görünür bir geleneksel oyun kültürünün uygulanma biçimi ve sürekliliği sekteye uğramaktadır.

Oyunun uygulamalı halk bilimi açısından günümüzdeki tezahürü bilinç dışı davranış modelleri olarak yaşamımızın her alanına yansımaktadır. Dursun'un Wittgenstein'den aktardığına göre oyun kavramı ve kurgularının çeşitliliği aile kavramıyla açıklanmaktadır:

Bütün oyunlarda başından sonuna kadar sürüp giden bir ortaklık yoktur. Benzerlikler, bir halatı meydana getiren iplikçikler gibidir. Biri bir süre devam eder sonra onun bittiği yerde ya da iç içe geçmiş bir şekilde, diğeri uzar. Bütündeki bir ortaklıktan, genellikten söz edilemez. Söz konusu durumda, bu ya da şu oyundan, bu ya da şu özellik(leriy)le söz edilebilir ancak. Böyle olduğunda da bütün oyunlar, tanımca ya da bir ortaklıkla “sınırlanamaz. Oyunlar bütünde düşünüldüğünde, sonuç olarak bir “aile” oluştururlar (1999: 66-78'den akt. Dursun, 2019: 13).

Aile yapısı ile oyunu ilişkilendirerek açıklayan Wittgenstein, oyun olgusunun açıklanamamasını, iç içe geçmiş formlar olması sebebiyle metaforlaştırmaktadır. Gadamer ise oyun içinde oyun kurgusunda “imgeler yaratan ve kavrayan yetenek arasındaki özgür oyun yolunda yapılan şeyin ne olduğu sorusuyla karşı karşıya getirmekte ve kendimize has önemli diye deneyimlenebilir olan ve deneyimlediğimiz önemlilik nedir?” sorusuyla açıklamaktadır. (2005: 43). Ellis'in Derrida'dan aktardığına göre ise Gadamer'in özgür oyun olarak ifade ettiği olgu, oyunun sınırsızlığı olarak aşkın gösterilenin yokluğu yani onto-teoloji ve var olmanın metafiziğinin yıkılması biçiminde adlandırmaktadır (Derrida, 1976: 50'den akt. 1997: 63). Oyunun olgu olarak özgür ve sınırsız olması durumu, bu alanda çalışan bilim insanlarının ortak düşüncesi olarak oyundan aşkın ve oyunu kapsayan bir olgu olduğu görüşünü desteklemektedir. Bu sebeple oyun olgusunun yaşam oyunundaki kurgusu, ancak yaşamsal deneyimlerle süreklilik içinde kendini yeniden var eden, üreten, tüketen ve sürdüren bir yapıda değişkenlik göstermektedir.

Yerkürenin döngüselliliğiyle yaşam oyununu dairesel bir kurguda sürdüren insanoğlunun oynunsallığı, “ayine-i devran” veya “feleğin çemberi” olarak ifade edilen seksek oyunu formuyla veya topacın dönen yer küre içerisinde bir daire içinde ve kendi etrafında da döndürülerek oynanmasıyla ilişkilendirilebilecek iç içe bir olgu olarak somutlaştırılabilir. Dünyada oyunların evrenselliği kurgu, nicelik veya nitelik yönünden ele alındığında bir daire, çember veya yuvarlak formda yaygınlık göstermektedir. Gadamer, oyunun şekillenişini şöyle açıklar:

Biçimsel oyunda, onun şekillenişinde ve bir “oluşum” içerisinde belirleniminde bize neyin hitap ettiği ve bunun ne olduğu sorusu buraya bağlıdır. O, kendisine bağlandığımız sembolik olanın eski kavramıdır. Burada yeni bir adım daha atmak istiyorum. Sembol bir şeyi yeniden tanımamıza yarayanır demiştik, tıpkı ev sahibi konuğuna yeniden tanımak için verdiği “tessera hospitalis”de olduğu gibi. O zaman yeniden tanımak ne demek? Yeniden tanımak bir şeyi yeniden görmek değildir, o bir şeyi bildik olarak tanımaktır. Bu insanın “yurt tutmasının” gerçek sürecini oluşturur. Söz konusu sözcük Hegel’e aittir ve her yeniden tanıma bilgisi ilk bilginin katkısıyla yönlendirilir. Onu, ide olanın yüceltilmesi anlamları için kullanıyorum. Hepimiz bunu biliyoruz. Yeniden tanımada, genellikle ilk karşılaşmanın ansal tutkusunda mümkün olunandan daha iyi tanımak yatar. Yeniden tanımak kalıcı olanı geçici olandan kurtaran bakıştır (2005: 72).

Geleneksel oyunların yaşatılarak korunması ve aktarılması yönünden üretilmesi, tasarlanması ve yapılandırılması, uygulamalı halk bilimi bağlamında yaşam alanlarında somutlaştırılırken yeniden tanımakla yeniden canlandırmanın alt metnini ve somutlaştırılan bir perspektifini de oluşturmaktadır. Huizinga, “kültürün bir evrim süreciyle oyundan kaynaklandığını, yani başlangıçta oyun olan şeyin başka bir şeye dönüşebildiğini ve buna artık kültür denildiğini de iddia etmediğini ancak kültürün oyun şeklinde doğduğunu ve başlangıcından beri oynanan bir şey olduğunu” ifade eder (2013: 70). Mitolojik tanımlamalar veya karşılaştırmalar da oyun kurgularıyla ifade edilebilmektedir. Aynı şekilde kültürün oyun veya oyunun kültür olması yönündeki paradokslar da dijitalin oyunu, oyunun dijitali oluşturması şeklinde günümüz oyun kültürü yönünden düşünülmelidir. 1962 yılında Hans Moser, folklorizmi üçe ayırarak bu paradoksal yorumlamalara cevap verecek bir tanımlama yapar: “Halk kültürünün orijinal yerel bağlamından uzak bir şekilde ortaya koyulması, popüler motiflerin başka bir sosyal sınıf tarafından gerçekleştirilen oyunbaz imitasyonu ve bilinen herhangi bir geleneğin dışında farklı amaçlar ile halk biliminin icadı ve yaratımıdır” (Newall,

2014: 80). Uygulamalı halk bilimi bağlamında halk biliminin diğer alanlarda yaşatılması ve aktarılmasına dair uygulamaların “oyunbaz” olarak tanımlanması, oyun kültürünü kapsayan bir olgu olarak değerlendirilebilir. Fedakâr, Cille çizgi filmi üzerine yaptığı bir çalışmada “oyun, kahramanları yol boyu bırakmaz ve “bir sahnede bir silah varsa o mutlaka patlamalıdır” diyen “Çehov’un Silahı” kuralına uygun olarak her şeyi başlatan oyun, her şeyin sonuçlanmasına da sebep olur. Başka bir ifade ile oyun kaosun müsebbibi, kozmosun da mimarıdır” der (2011: 111). Dolayısıyla geleneksel oyunlarda mitik unsurların kaos-kozmos düalizminde gündelik yaşamda sürdürülmesine dair incelemeler, kapsamlı bir çalışmayı ortaya çıkaracaktır. Oyunun gündelik yaşamda doğrudan oyun içerisinde yer aldığı ancak oyuncunun yaşam deneyimlerinde oyun kurgusu içerisinde oyunsallıkla oynadığının bilincinde olmaması nedeniyle oyun dışı yaşamını oynadığı açıktır. Çalışmanın konusu olan geleneksel oyunlar, mitik unsurlarla günümüzde de üretilmeye devam etmekte ve oynanmaktadır. Oyunların, oyuncakların ve oyuncuların yaşamın her alanında var olduğunu örnekleyen Sutton-Smith, “neredeyse her şey bir oyun türü için bir araç hâline gelebildiğini” söyler (1997: 301). Nitekim insanoğlunun oynama ihtiyacıyla üretim isteğinin birleştiği temel nokta, oyunun oyun içinde geleneksel oyunlarla sürdürülmesinin uygulamalı halk bilimi bağlamında incelenmesiyle ayrıntılandırılabilceği bir alanda meşruiyet kazandırılması amacını da taşımaktadır. Armstrong, mitik öykülerin yaşamasının uygulamalı halk bilimi alanlarında örneklerinin tespitine dair düşüncesini şöyle açıklar:

Mitin gerçeklere dayalı bilgi verdiği için değil, etkili olduğu için gerçektir. Eğer hayatın derin anlamına yepyeni bir ışık tutmuyorsa, başarısız olmuş demektir. Yok, eğer işe yararsa, açıkçası, zihnimizden ve gönlümüzden geçenleri değiştirmemize zorlar, yeni bir umut verir ve bizi daha dolu yaşamaya iteklerse, demek ki geçerli bir mittir. Mitoloji bizi ancak gereklerini yerine getirmemiz koşuluyla dönüştürecektir. Kendi durumumuza uyarlamadığımız ve yaşamımızın gerçekliği kılmadığımız sürece, mit de başlamadan önce bize karışık ve sıkıcı gelen bir oyunun kuralları kadar anlaşılabilir ve uzak görünecektir (2005: 13).

İnsanoğlunun oyunsallığının ilksel örnekleri oyuncu rolüne bürünmeden önceki “büyük zaman”da gerçekleşen edimler olarak düşünüldüğünde mitik unsurların ortak söz ve eylem üretimleriyle günümüzde de sürdürüldüğü alanların varlığı çalışmada tekrarlanan bir düşüncedir. Aynı zamanda mitik unsurların günümüze değin ulaşan formları, oyun içinde oyunla sürdürülürken çağa özgü dönüşümlerinde de benzer formlarla ortaya çıkabildiği de

yenilenen düşünceler arasındadır. Bu bağlamda belirli başlıklar altında incelenen geleneksel oyunların uygulamalı halk bilimi bağlamında incelenmesine dayanan çalışma, her başlıkta verilecek örneklerle bu alanda yapılacak çalışmalara bir temel oluşturması açısından önemli görülmüş ancak çalışmanın kapsamı ve sınırlılıkları da göz önünde bulundurularak örneklerle kısaca değinilmiştir.

5.1.1. Ekonomide Pazarlanan Oyun Endüstrisi

Oyun kültürü, disiplinler arası çalışmalar ve kavramsal yaklaşımların ötesinde oyun içinde oyun kurgusunu sanayileşme ve teknolojik gelişimlerle birlikte yaşamın her alanında olduğu gibi endüstriyel üretimlerle ekonomiye ve pazarlamaya değin birçok alanda kapsamlı bir dönüşümle yaygınlaşmıştır. Oyunun ekonomisi, endüstrileşerek pazarlanmakta ve pazarın kendisi gibi ekonomi ve endüstri de oynanan bir araç olarak dönüşerek en nihayetinde teknolojik gelişmelerle küreselleşmektedir. Endüstrinin gelişimi sanayileşmeyle birlikte oyuncak üretimini geliştirirken son yüzyılın oyuncacı olan dijitalle birlikte de her alanda genişleyen bir kurgu oluşturmuştur. Bu kurgu, çocukluğun tarihiyle birlikte işçilikle üretilen oyuncak sektörünü ortaya çıkarmıştır. Çocukluğun tarihî ve gelişime dayalı eğitimlerin sürdürülmesi, üretim ve tüketim dengesinin bozulmasına sebep olmuştur. Kızıldağ'ın Roche'den aktardığına göre “çocukları tüketici olarak gören ve onlara ulaşmayı amaçlayan milyonlarca dolarlık bir reklam endüstrisi oluşmuştur. Çocuklar ise yoğun reklam kampanyalarının doğrudan hedefi, ailelerinin harcama alışkanlıklarındaki kilit oyuncular” olarak görülmüştür (Roche, 2009: 31'den akt. Kızıldağ, 2021: 309). Çocukluğun metalaştırılarak endüstriyel tüketime maruz bırakıldığı küresel kültürde oyun, salt kurgusunun ötesinde tüketim kültürünün şekillendirdiği bir araç hâline gelmiştir. Nitekim oyuncacığın endüstrisi, teknolojiyi de içerisine dahil eden geniş bir yelpazede sürdürülürken diğer yaşam gereklerini de geçen bir üretim-tüketim hızı ortaya çıkmıştır. Kızıldağ'ın Schor'dan aktardığına göre “ABD'de oyuncak reklamları, 1970'lerde, harcama büyüklüğü açısından gıdadan sonra ikinci sıraya” yerleşmiştir (Schor, 2004: 40'tan akt. Kızıldağ, 2021: 309). Geleneksel oyunların barınma, beslenme gibi yaşam gerekleriyle birlikte bir ihtiyaç olarak var olduğu olgusu, endüstrileşmeyle artan ancak aynı oranda oyunsallığını veya oyuncak olma amacını da aynı hızda yitiren bir oyun kültürü meydana getirmiştir. Dijital başlı başına oyun kültüründe oyuncak olan bir araç olarak düşünülürse, oyuncacığın dönüşümünün geldiği son nokta olarak oyunun doğrudan bir oyuncakla oynanmasını geride bırakan ve bir oyuncakla birçok oyunun oynandığı bir sürece evrilmesinin de vurgulanması gerekmektedir.

Oyunların dijitalin yanı sıra tasarlanan üretimleri; çocukların ve yetişkinlerin ilgisini cezbedecek şekilde üretilmeye ve kutularda değerli birer oyuncak olarak pazarlanmaya başlamıştır. Yerde oturarak oynanan oyunlar masalara, aile içi söz ve eyleme dayalı oyunsallıklar da kutu içi kurgularla desteklenmiştir. Ligubae, “1935’te Parker Brothers tarafından Monopoly adıyla yayınlanan The Landlord’s Game’i icat etmesi ve masa oyunu çağını etkili bir şekilde başlatmasının, oyunun tasarlandığı ilk örnek olan Lizzie Magie oyununu aşan bir pazar alanı oluşturması” şeklinde sürdürüldüğünü aktarmıştır. Aynı zamanda “oyunun, ekonominin bazı yönlerini öğretmek için bir öğretim aracı olarak tasarlandığını” da belirtmiştir (2023: 17). Monopoly’nin Kızılderili Zohn Ahl adındaki oyunun yeniden tasarımı olduğu bir örneği olduğu görüşü ise Winkelman tarafından incelenmiştir. Tasarım ürünü olan ve pazarlanan Monopoly oyununun ilksel örneklerinin yerel halk tarafından oynanan bir oyun olması gerçeği, oyunun dönüşümünde kurguyu koruyan ve oyun içinde oyunu sürdüren bir yapıda olduğunu göstermektedir. Oyun kurgusunun “arazilerin parsellenmesi ve münhasır mülkiyeti yoluyla muhaliflerin korkunç bir yoksulluğa düşürülmesinin her gün yeniden canlandırılmasıyla sonuçlanması”na dayalı olduğunu belirten Winkelman, “ilk oyuncak olarak kabul edilen toprağın sürekli olarak toplumlar tarafından sahiplenilmesi veya işlenmesine dair yarışa dayalı stratejilerini de açıklayan bir unsur olarak görüldüğünü” belirtmektedir (2016: 30). Aynı oyunun kurgusal yapısını takip eden ve dijitale aktarılan oyunlar da bir toprağı fethetme, alma veya inşa etmeye dayalı çeşitli oyunlar olarak tasarlanmaktadır. Yaşam koşullarının toprağına sahip olma, yerleşme ve işleyerek inşa etmeye dayalı sürekliliği, oyunsallıkla oyuncuların bir oyuncağı olarak görülmekle beraber bu kurgunun kutu oyunu olan Monopoly’de doğrudan bir oyuncak olarak pazarlanması bir yana World of Warcraft adlı dijital oyunda oyun içi kurgudan oyun dışı yaşama yansıyan bir örneğini olarak görülmektedir. Malaby, Dibbell’in ludo-kapitalizm olarak adlandırdığı oyun kurgusunun ekonomiyle sürdürülen yönünü “altın çiftliği” olarak görülmesini şöyle açıklar:

Altın çiftçiliği; genellikle düşük gelirli ekonomilerde yaşayan insanların, World of Warcraft gibi çevrimiçi oyunları oynayarak oyun içi para (altın), avantaj sağlayan öğeler ya da karakter seviyesi kazanmaları için ücret karşılığında çalıştıkları sistemdir. Bu kazanımlar, sonrasında internet üzerinden genellikle yüksek gelirli ekonomilerdeki ayrıcalıklı konumlardaki oyunculara “gerçek” parayla satılır (2009: 215).

Yaşam, bir kurgu olarak hem kendi oyuncağını sunmakta hem de oynanılan oyuncağın yeniden yaşama yansıyan bir kurgusunu var etmektedir. Oyunun ve oyuncağın nitelik, nicelik

ve işlevsel yönlerden geleneksel oyun ve modern oyun kurgusunda iç içe olduğu ve aslolanın yaşam kurgusunu oyunsallıkla sürdüren insanoğlunun oyunculuğu olduğu verilen örneklerle değişen ve dönüşen aynı zamanda da ekonominin oyun ve oyuncak edildiği bir pazarlama alanı oluşturduğu düşüncesi, endüstriyel bir üretimin sonucu olarak okunabilir. Eliade, mitsel unsurların günümüzde görünür olmasının ötesinde alt metinlerle varlığını sürdürdüğünü şöyle açıklar:

Artık ne mitler ne de dinsel uygulamalar söz konusudur. Ama şu ortak öge varlığını korumaktadır: Yani geçmişin kesin ve eksiksiz olarak yeniden anımsanmasının önemi. Geleneksel topluluklarda mitsel olayların yeniden anımsanması vardır; modern Batı dünyasında da tarihsel Zamanda olup biten her şeyin yeniden anımsanması vardır. Aradaki fark, üstünde durulamayacak kadar belirgindir. Ancak her iki anamnesis türü de in sanı “kendi tarihsel an”ının dışına fırlatır. Ve tarih yazmaya ilişkin gerçek anamnesis de en eski olarak nitelendirilebilecek bir Zaman’a açılır; bu Zaman, insanların kültür alanındaki davranışlarını, kendilerine doğa üstü Varlıklar tarafından açıklandığına inandıkları davranışları temellendirdikleri zamandır (2017: 185).

Geleneksel oyunların zamanla değişen kurguları salt olan oyunun yaşama yansıyan birer örneği olarak tasarlanan veya yapılandırılan oyun kurgularında da görünür olmaktadır. Oyun ve oyuncağın yaşam oyununda tasarlanmış araçlar olarak görünür olduğu bir alan da yukarıda örneklendirilen oyunun dönüşümüne benzer şekilde fakelore olarak okunmaktadır. Geleneksel oyun kültürünün günümüzdeki uygulamalı halk bilimi örneklerine fakelore bağlamında bir bakış açısı getirmek de mümkündür. Nitekim oyun, küresel bir pazar alanı oluşturmakta ve geleneksel oyunlar da tasarlanmış olan yeni kurguların örtük bir yeniden canlandırması olarak sunulmaktadır.

Uygulamalı halk bilimi, geleneği geleceğe taşıırken bazı riskleri ve sorunları da ortaya çıkarmaktadır. Bu riskler, oyun kültürünün fakelore kavramıyla incelenmesiyle örneklendirilebilir. 1950’li yılların başında Dorson, folklor kelimesindeki “folk” sözcüğünü İngilizcede sahte anlamına gelen “fake” sözcüğü ile değiştirerek folklorun sahteliğine gönderme yapmıştır (2007: 12). Örneğin, dev Amerikan oduncu tipi olarak mitleştirilen Paul Bunyan’ın sözlü geleneğe bulunmadığını ve bir takım ticari amaçlar yüzünden popülerleştirildiğini savunan Dorson’a göre, folklorun sahtesi de bu biçimde ortaya çıkmaktadır (Ölçer Özünel, 2010: 160-161). Folklorun sahtesi olan fakeloreun “ticari amaçlar yüzünden

popülerleşmesi” şeklinde yorumlanması, ekonomi ve pazarlamayı da işaret eden bir kavram olarak oyun kültüründe de örneklerini ortaya çıkarmıştır. Ölçer Özünel, fakelore kavramında geleneğin dönüşümünü şöyle açıklar:

Değişimin köklendirilebilmesi ve sıradan insanlar tarafından da içselleştirilebilmesi için “her şeyi kolayca başka bir şeye” dönüştürme gücü bulunan folklorik ve mitolojik unsurlara sıklıkla başvurulduğu söylenebilir. Bu başvuruşun tipik örneklerinden olan 1960 ve 70’li yılların vazgeçilmez kahramanları Karaoğlan ve Tarkan da bu nedenle o dönemin kültür inşa ve imha serüveninde kullanılmışlardır denebilir (2010: 161).

Fakelore, bu alanda çalışma yürüten araştırmacılar tarafından yaygın olarak anlatı yönünden örneklendirilse de geleneksel oyunların/oyuncakların fakeloru açısından geniş olarak ele alınmadığı görülmektedir. Topaç oyuncağının elde ağacın yontulmasıyla oynanan formları zamanla iple çevrilen ve fabrikasyon tasarımlarla geliştirilen bir formda geleneksel oyuncaklar arasında yaygın bilinen bir üründür. Topacın toplumlarda ipli, zilli, delikli vb. farklı varyant ve versiyonları geleneksel oyuncak kültürü olarak değerlendirilebilir. Topaç aynı zamanda yeniden canlandırılan bir oyuncak olmasının ötesinde bir fakelore olarak da icat edilmiştir. Takao Aoki tarafından yazılan ve çizilen, tamamı 14 cilt olan Japon çizgi filmde topacın bir versiyonu olarak kurguyla anlatıdan eyleme dönüştürüldüğü ve yeni bir oyuncak olarak sunulduğu açıktır. Topacın beyblade olarak çizgi romandan sinemaya yansıyan örnekleri, oyuncağın küreselleşen popüleritesiyle ticarileşen ve ekonomisini oluşturan bir pazar alanı olduğunu göstermektedir. Ekonomi pazarı gelişen sinema sektörü, oyuncak kültürünü şekillendiren ana etkenlerden biridir. Bir romanın çizgi film, dizi veya sinemada yeniden üretimi, yazılı ve görsel ürünlerin aynı zamanda oyuncaklarının da üretimi sağlayan bir etki ve etkileşimle küreselleştiği bir zincirleme pazar alanı olarak sunulmaktadır.

Günümüzde oyun/oyuncak sektörü olarak popülerleşen araçlar, kısa süreli ama aşırı ticarileştirilerek ve aşırı ticarileştirilen üretimlerle hızlı bir etkileşim alanı oluştururken oyun pazarının da dinamiğini oluşturmaktadır. Dünyada bir dönem popüler olan oyuncaklardan stres çarkı, metal bir oyuncaktır. Öcal Oğuz, iki düğme ve bir iple yapılan firfir oyuncağının çocukların tasarım ve imalat ustaları olarak bir oyuncak üreticisi olması yönünden basit ve doğal olduğunu belirtmektedir. “Yapılan her firfir oyuncağın malzemesi ve şekline göre seslerinin de değiştiğini” belirten Oğuz, “bir düğme ve bir iple sesler çıkarıp yarışılabilen bin bir çeşit oyun olabilecek bu oyuncağın üretim ve tasarım yapmayı zevkli hale getireceğini” ifade etmektedir (2019: 81-82). Ancak elde üretilen ve tasarlanan bu oyuncağın yerini

günümüzde stres çarkı olarak doğrudan insanların yaşam kaygılarını ve endişelerini ifade edecek şekilde adlandırılarak tasarımdan uzak bir yapaylıkla tüketilmesi, oyun dünyasında “stresin ve çarkın bir araya gelmemesi gereken” sözcükler olarak nitelendirmiştir (Oğuz, 2019: 82). Stres çarkının fırır oyuncak gibi elde üretilmediği ve endüstriyel bir oyuncak olduğu bilinmekte, oynandıkça strese sokması veya stresi geçirmesi konusunda kesin bir sonuç olmaması da oyunun eğlence işlevinin gerçekleşmesinin önüne geçmektedir. Aynı zamanda yetişkinlerin iş yaşamında oluşan stresin çocuklar için tasarlanmış bir oyuncakla giderilmeye çalışılması, çocukluğun stresli bir yaşam sürmesiyle ilişkilendirilmiş bir düşünce olarak da yansıtılmaktadır. Oyunağın fakelore ürünü olarak pazarlanması, yaşa bağlanmayarak çocukların da yetişkin dünyasına uyum sağlaması yönünde tersine bir ilişkiselliğe neden olmuştur. Ancak aynı oyuncak bir düğmeye veya kapağa ip geçirilip parmaklarla çevrilerek aynı çocukların dedeleri/nineleri tarafından da oynanmıştır. Geleneksel oyuncaklar arasında yer alan fırır, günümüzde mahalle bakkallarında kenarları tutacaklı lastiğe geçirilmiş düğmeler olarak satılmaktadır. Ancak çocukların bu oyunağı almasıyla koparması bir olmaktadır. Üretimi sağlam olmadığı ve kültürel temeli oturtulmadığı için üretilmeyen bir oyunağın tüketimi de değeri ölçüsünde azalmaktadır. Ölçer Özünel, endüstride kültürel üretimin yaygınlaşmasını şöyle açıklar:

Folklor ürünlerinin kültür endüstrisinde kullanılmasının tam olarak karşısında olmadığını da belirtmekte fayda vardır. Folklor ürünlerinin kültür turizmi ve endüstrisi bağlamında kullanılması günümüz koşullarında şüphesiz gereklidir. Ne var ki, bu ürünler dolaşıma sokulmadan önce içlerinin boşaltılmaması önemlidir. Aksi halde bu ürünler gerçeklikten ve geleneğin derin dönüştürücülüğünden uzaklaşarak yalnızca “gerçekmiş” gibi yapan taklitlerden öteye geçemeyeceklerdir. Dolayısıyla kültür ürünlerini pazarlarken dikkat edilmesi gereken noktalardan birisi, geleneği içini boşaltarak bir tüketim nesnesine dönüştürmeden, onu bağlamsal ve anlamsal yozlaştırmalara karşı koruyarak sürekliliğinin sağlanmasıdır (2010: 167).

Gelenekte var olan oyuncakların ve oyunların oyun endüstrisi ve popüler kültür fakeloru üzerinden yeniden icat edilerek aynı geleneği yaşayan kuşaklara yeniden sunulması, oyun kültürünün değişim hızını göstermesinin yanı sıra belli riskler doğururken aynı zamanda kültürün devinimini ve döngüsellliğini de gözler önüne sermektedir. Oğuz, turizmde animasyon kurgularının animatörler tarafından pazarlanan aktiviteler olarak değil de “kültürel animasyon tasarımcılığı” olarak meslek dalı hâline gelebileceğini vurgular. Bu sayede turistik mekanlarda

pazarlanan oyun sektörünün okçuluk, çelik çomak, ipli veya vurmalı topaç, beştaş, kale oyunu gibi aletli olan yüzlerce oyuncağın alet tasarım ve imalat sektörünün oluşabileceği ve canlandırılabilirliğini” ifade eder (2019: 121). Aynı analiz dijital oyun kültürü için de yapılabilir. Bir çevrimiçi oyunun büyük kitlelere, cinsiyet, yaş, kültür ve ihtiyaç fark etmeksizin sunulması için ortaya konulan çaba, birçok toplumun kültürel değerlerinin bir kazana atılarak karıştırılması ve bir kurguya dönüştürülerek fakelore hâline getirilmesiyle oyuncuların oyunu benimsemesinde kolaylık sağlamasından ileri gitmemektedir. Bu düşünce sinema, oyun, tiyatro, endüstri, siyaset, ekonomi, gastronomi vb. bütün yaşam alanlarını kapsayacak genişlikte bir fakelore endüstrisine dönüşmüş haldedir. Burada dikkat edilmesi gereken nokta, oyunların geleneksel veya popüler, dijital veya video şeklinde ayrılmış olsa da ortak kültürlerin karmaşık olarak sunulduğu ve tüketenlerin kültürel belleğe ve kimliğe karşı hissedebileceği aidiyet bilincinin yok edildiği bir kültürsüzleşme zemininin oluşturulmasıdır. Nitekim kültür, oyun yönünden toplumsal aidiyet ve kimlik oluşumunu sağlayan bir olgu olarak önemlidir. Bu noktada oyun kültürü ve geleneksel oyun, fakeloreleştirilmiş oyunların zaten kendi geleneğinde mevcut olan oyun ve oyuncaklarını kültürel çeşitlilik ve değerlilikten uzak bir şekilde aynı topluma yeniden sunulmaktadır. Ölçer Özünel, “gündelik yaşamın doğal folklorik ortamına alınan bu sahte ürünün kültür kodlarının taşıyıcıları tarafından ister istemez içselleştirilerek aktarıma dönüştürüldüğünü ve taşıyıcının hangisinin gerçek hangisinin sahte olduğunu ayırt edemediğinde de sahte olanın artık “sahih” olana dönüşmeye başladığını” belirtir (2010: 163-164). “Sahte”nin “sahih”e dönüşmesi, oyunun zengin ve çeşitli kültürel mirasının göz ardı edilerek kimliksizleşen oyun kültürlerinin doğmasına sebebiyet vermektedir. Dolayısıyla kültürel alanda erginlenen oyun, yalnızca eğlenilen oyuna dönüşmekte ve çocukların ciddi bir iş olarak gördüğü oyun, büyüdüklerinde ciddi bir oyun olarak gördükleri işlerinde atlanılamayan eşiklerle benlik kaybına yol açmaktadır. Ölçer Özünel, kadim ve kutsal olandan arındırılan her gelenek, içi boşaltılmış bir kukladan öteye geçememektedir” der (2010: 169). Oyun ve oyuncak endüstrisinin hızlı popülerleşmeyle birlikte değer kaybına uğramasının sebeplerinden biri, mitik öykülerle oluşan oyunsallığın kadim ve kutsal olan unsurlarının göz ardı edilerek küresele ve ortak kültürel değerlere hitap edecek şekilde katışık olarak kurgulanmasıdır. Bu sebeple oyun kültürünün pazarlanması da ekonomiye araç edilmesiyle oynanan bir kurguyla şekillenmektedir. Nitekim ekonomi, “borsa oynamak” ifadesinin yaygın kullanımıyla sözlü kültürde başlayan bir örnekle oynanan bir oyuncak olarak da pazarlanmaktadır.

Fakelore, oyun endüstrisi ve pazarlama boyutuyla Ölçer Özünel'in "yapma folklor" ifadesine benzer şekilde "yapılandırılmış" oyun ve oyuncak sektörüyle ilişkilendirilebilir:

Yapma folklor olgusunun sorunlu alanlarından biri de gelenek, süreklilik ve dönüşüm üçgeninde aranmalıdır. Elbette kültürel ürünlerin her yeni üretimi bir başkalaşım olarak değerlendirilebilir ve bu başkalaşım sürekliliği sağlayan ana unsurlardan biri olarak görülmelidir... Yapma folklor ürünlerinin özündeki karmaşanın, bu metinlerin içindeki mayanın çürümmesine neden olduğu iddia edilebilir. Böyle olduğunda ise, maya çürümüş olduğundan dönüşmesi ve yeniden üretilmesi imkânsızlaşır. Bu nedenle geleneksel öğeler tekrar dolaşıma sokulurken mayanın çürütülmemesi önem kazanır. Mayası çürümüş ve imha edilmiş bir kültürel imgenin kültür endüstrisinde kullanılması ise, günümüz çok uluslu şirketlerinin rekabetçi ortamında hemen hemen imkânsızlaşır (2010: 172).

Aynı maya kültürün her alanında olduğu gibi oyun kültüründe ve geleneksel oyunlarda da mevcuttur. Anadolu'da eğir, güdü, koka, dana vb. adlarla yaygın bir şekilde oynanan oyun, Avrupa'da ve popüler oyun/eğlence kültüründe golf veya hokey olarak bilinmektedir. Yine aynı şekilde popüler kültürün dayatması olan AVM içi eğlence merkezlerinde oynanan bowling oyunu, Anadolu'da benzer bir versiyonuyla kale devirmece, taş düşürmece, kale oyunu olarak oynanmaktadır. Atlı sporlardan çevgan, Avrupa'da polo olarak yaygın bir oynanma alanına sahiptir. Avrupa, Asya ve Amerika kıtalarının tamamında yaygın olarak oynanan badminton Anadolu'da tepük olarak oynana gelmiştir. Diğer taraftan fakelore bağlamında bayd blade oyuncağı, Türkiye'de Japonya'dakinden farklı bir etki oluşturmuş, yeniden icat edilmiş ancak sahte veya topacın imhası olarak görülmemiştir. Blade topaç, topacın başka bir varyantı gibi sahiplenilmiş ve kabul edilmiştir. Dahası blade topaç, birçok üretim, satış ve uygulama alanında doğrudan topaç olarak varlığını devam ettirmekte ve tasarımsal üretimlerle varlığını sürdürmektedir. Oyunun fakelore veya geleneğin icadı olarak örneklendirildiği topaç, asıl gelenekteki değerini korumak için bir alternatif veya anırtırma olarak dönüşmüştür. Oğuz, anırtırmayı, "ortak kültüre yapılan gönderme, ortak kültür kodlarını harekete geçirme" olarak tanımlamaktadır (2019: 117). Misketin ilksel örneği aşık olarak görülürken yeniden üretimde cam kullanıldığı ve artık aşık yerine misketle oynandığı bilinmektedir. Aynı şekilde anırtırma, misket oyununda aşık oyununun modern ve yeniden icat edilmiş hali olarak yaygın bir şekilde oynanmasıyla örneklendirilebilir. Misket, aşığın Türk kültür ve mitolojisindeki birçok işlevinden yalnızca biri olan oynama veya eğlenme işleviyle ön plana çıkmıştır. Ancak her

geleneksel oyun varyantı için anıştırma örneği vermek mümkün değildir. Yukarıda bahsi geçen oyun karşılaştırmaları ve diğer toplumlarda da köklü bir tarihî ve gelişimi olan oyun versiyonlarının kökenci bir fikirle özgün veya orijinal olduğuna dair bir sonucu ortaya çıkarmamalıdır. Nitekim, oyunun yaygınlığı ve yayılımı konusunda 2. Bölümde ayrıntılı olarak açıklama yapılmıştır. Burada üzerinde durulması gereken nokta, yukarıda yapılan karşılaştırmaların fakelore olmasa bile kendinde olanı bilmeden başkasında olana değer atfetme düşüncesinden başka bir şey olmadığıdır. Var olanın değerini, anlamını ve kimliğini oluşturmanın yollarından biri, bu tezin oluşumunda temel sorulardan biri olan “Neden oynarız?”ın cevabını aramanın bir sonraki adımı olan “Toplamlar neden kendi oyunlarıyla oynar veya oynamaz? Oyunlar, kültürü yansıtan ve aktaran miraslar değil mi? sorularını tartışmaktır. Bu bağlamda oyunların toplamlar tarafından ticarileştirilme ve küreselleşme olgularıyla paradoksal bir ilişki içerisinde olmasının geleneksel oyunların doğrudan aktarımını sekteye uğratabacak bir oyun kültüründe örtük veya yapılandırılmış olarak dönüştüğü uygulamalı halk bilimi bakış açısıyla örneklendirmektedir.

Oyunun pazarlandığı fakelore alanının yanı sıra ekonominin oynandığı bir alan da oyunlaştırmadır. Dragona, “oyunlaştırma kavramının ilk olarak 2002 yılında oyun tasarımcısı Nick Pelling tarafından kullanıldığını ancak oyunlaştırma kavramının arkasındaki fikrin aslında yeni olmadığını” söyler (Marczewski, 2013: 3; Werbach ve Hunter, 2012; Pelling, 2014). Oyunlaştırma, pazarlama ve ekonomi temelli bir bilim alanı olarak yaygınlaşmadan önce senet, satranç veya mangala gibi stratejiye dayalı oyunlarda savaş, ekonomi, eğitim vb. alanların simüle edildiği bir kurguyla sürdürülmüştür. Günümüzde oyun kültürünü kapsadığı düşünülen oyunlaştırma, öncelikli olarak dijital medya ve pazarlamacılık alanlarında başvurulmuş ve 2009 yılıyla birlikte Gartner Hype Cycle’da yerini almış, 2010 yılından itibaren ise sıklıkla kullanılmaya başlanan bir alan olarak yaygınlaşmıştır (Deterding vd., 2011’den akt. Sezgin vd., 2018: 170). Dijital kültürün varlığı, oyunlaştırmayı yaşamın her alanında uygulanabilir bir pazar alanına dönüştürmüştür. Her şeyin pazarlandığı günümüz kültüründe ekonomi temelli tüketime dayalı bir oyunlaştırma kurgusu mevcuttur. Tüketicinin bağıllık ve hatta bağımlılık olarak oyunlaştırılan pazar alanlarında tüketiciye sunulma şekli, oyun kurgusunun sürdürüldüğü bir alan olarak örneklendirilebilir. Bu noktada Marshall McLuhan, 1964 yılında yaptığı *Understanding Media, The Extension of Man* isimli çalışmasında “biz teknolojileri şekillendiririz, teknolojiler de bizim hayatımızı” ifadesine uygun olarak oyunlaştırma özel sektörden, eğitime kadar birçok alanda sıklıkla kullanılmış ve öğrenmeye ilişkin bakış açılarının da yeniden şekillenmesine neden olmuştur” (Sezgin vd., 2018: 170). Bu bağlamda

dijitalin küresel bir oyuncak olduđu ve oyunlaştırıldıđı günümüzde asıl oyuncak olanın tüketim bağımlılığı oluşturulan oyuncular veya tüketiciler olduđu da yinelenmelidir. Sutton-Smith, oyuncakla oynamanın “toplumsal geleneklerin ve etkileşimlerin araçsallaşması” olduğunu ifade eder (1986: 8). Bir kahve zincirinden düzenli yapılan alışveriş, ücretsiz kahve kazanmak için uygulama kullanımını teşvik ederken uygulamada tükettikçe yıldız toplamaya dayalı bir kurgu oluşturulmaktadır. Ücretsiz olana yönlendiren ve ücretsiz kazanmak için de tüketimi meşrulaştıran markalar ve sanal uygulamaları, aynı anda birçok işlevi bir arada sunarak çoklu oyun kurgusunda hızlı ve çoklu tüketime yol açmaktadır. Oyun içinde oyun, kurallı bir seksek oyununda geçilen adımların bir sonraki adımın atılmasına hak kazanmaya dair bir zincirleme kurgu olarak örneklendirilebilirken oyun pazarı da birçok alanda aynı anda üretim ve tüketim alanları oluşturmasıyla ilişkilendirilebilir. Sinemada popüler bir dizi veya filmde oyun olmasa bile dijital oyunlarının tasarlanması, bir romandan uyarlanması, çizgi filmlerinin üretilmesi, oyuncak sektörünün oluşturulması, oyun olarak kurgulanması veya tiyatroya aktarılması, müzik sektöründe popülerleşmesi, izleyiciler tarafından bir araya gelinecek bir bağlılık veya oyuncularla birlikte imza, söyleşi, eleştirel okumaların gerçekleştirildiđi toplantılar yapılması gibi örnekler artırılabilir. Günümüz oyun kültürü bu sebeple yaşamın oynanması yönünden bir alanda üretilmesinin birçok alanda tüketilmesine sebep olacak zincirleme olarak oyunlaştırılmış pazar alanlarını da beraberinde getirmektedir. Bu bağlamda üretimden tüketime ve tüketilenin üretilerek döngüsel bir formda süreklilik içinde oynandığı bir çoklu oyun pazarının oluştuđu açıktır. Bu sebeple oyun, pazarlanan bir araçken oyuncu, oynanan bir meta olarak varlığını hiçbir yüzyılda farklı değişkenliklerle bu kadar çok alanda bir arada var etmediğinden uygulamalı halk bilimi bağlamında incelenmesi de bu ölçüde önemini korumakta ve ayrıntılı bir çalışmanın yapılmasına ihtiyaç duyulmaktadır.

5.1.2. Stratejiden Siyasete Oyun Diplomasisi

Oyun kültürü, korunma ve kaçınmaya dayalı bir savaş stratejisinden toplumun yönetilmesi ve idaresine dayalı politikalara değin kurgularla yaşam oyununu yansıtmaktadır. Yaşamın oyun kurgusunda toplumlar tarafından bir stratejiyle yürütülmesi, stratejinin ideolojiye ve egemenliğe doğru evrilen bir yapıyla oluşmasında önemli bir adım olarak görülmektedir. Burns’e göre, insanların ilk oyunları muhtemelen yarışma ya da yakalama biçimindedir:

İnsanların 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 stratejide 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 savaşacağı görülür. İnsanlar da bu gruptadır (2015: 26-72).

Geleneksel oyunların da stratejik hamlelerle kurgulanması, toplumların ideolojilerini kültürel yapıları temelinde sürdürmelerinde etkili olmuştur. Bu sayede geçmişte oyunun doğrudan veya dolaylı olarak oyun kurgusuyla oluşturulması, günümüzde yaşamın da aynı stratejik hamlelerle yürütülmesinde ön ayak olmuştur. Geleneksel oyunlardan olan tek mi? çift mi? oyunu Robert Georges tarafından stratejik bir kurguya dayandırılmıştır:

İlk olarak bir oyuncunun diğerinin elindeki taş veya bilyelerin sayısının tek veya çift olduğunu tahmin etmeye yönelik “Odd or Even” (çift mi tek mi) adlı tahmin oyununu alalım. Tek mi çift mi oyunu gibi şansa dayalı oyunlar da diplomaside iki tarafın da aldığı riskleri ve şansa bağlı stratejileri ortaya çıkaran oyun örnekleridir (2007: 134).

Saklamaya ve bulmaya dayalı oyunlar, insanoğlunun toplum olma mücadelesinde yerleşme, korunma, barınma veya beslenmenin içinde ve oyun kurgusuyla hepsini kapsayan bir yapıda görünür olmaktadır. Diplomaside hem iç hem de dış güçlerin oluşmasında önemli bir dinamik olarak stratejiyle kurulmaktadır. Bazen bir tek mi çift mi oyununda şansa dayalı bazen de matematiksel olasılıklarla sistemli bir oyun içinde kurgulanmaktadır. Bulmaya ve saklanmaya dayalı olan saklambaç oyunu da bir strateji gerektirmektedir. Georges, “başarı için fiziksel becerinin gerekli olduğu “saklambaçta” saklananlar iyi bir saklanma yeri bulmak için strateji kullanmalıdır; ebe de saklanma yerlerini düşünerek belli stratejiler sergiler” der (2007: 134). Strateji oyunları, günümüzde olduğu gibi geçmişte de önemli bir karar verme ve seçme oyunuyla oynanmıştır. Ögel, boyun reislerinin aynı kıyafetle aralarında yarışma düzenleyerek asıl hanı seçme durumunu Türk töresinin bir geleneği olarak açıklamakta ve bu geleneği aynı zamanda bir saklambaç oyununa benzetmektedir:

Tahta çıkma merasiminden önce imparator ilkönce, bir gece geceleme için, yasak bölgeye girerdi. İkinci gün tam manasıyla imparatora benzeyen 9 kişi seçilir ve hepsine imparatorun giydiği elbiseler giydirilirdi. Bu suretle 10 tane imparator meydana çıkar ve herkes kendisinin imparator olduğunu iddia ederdi. Aynı günün gece yarısında herkes, küçük yasak bölgeden “Büyük yasak bölge” ye çıkar ve her biri ayrı ayrı birer kandille bir iskemle bulunan 10 çadıra konurdu. Üçüncü günün sabahında bir Kitan büyüğü, çadırların önünde birer birer durup, gerçek imparatorun bunlardan hangisi olduğunu tespitte çalışırdı. Bütün büyükler sıra ile bu vazifeyi yaparlardı. Her kim imparatoru tanır, ona binlerce baş sığır, koyun, deve ve at hediye verilirdi... İmparator keşfedildiğini görünce, hemen inkâra kalkışır ve ben hükümdar değilim, derdi. Bulan da ısrar eder ve imparator sizsiniz, derdi. Bunun üzerine bütün halk, “Siz imparatorunuz!” diye bağırır ve imparator da “Evet öyle” diye tasdik ederdi. Bunun üzerine çadırdan çıkılır ve teşrifatçıların ellerinde taşıdıkları bir sandıktan merasim elbiseleri çıkartılarak giydirilir. Artık merasim başlar ve imparator da güneşe karşı 4 defa ok atardı (2014a: 298-299).

Bir saklanma ve bulma oyunu olan saklambaç oyununa benzer kurgu, 9 reisten hangisinin han olacağının belirlenmesiyle boyun yönetilmesinde stratejik bir oyun oynandığını göstermektedir. Oyunların stratejisi, kaçma ve kovalamaya dayalı oyun kurgularında da görünür olmaktadır. Georges, “hare and hounds” oyununda diğer oyunlardaki gibi rekabet vardır (birey ve grup arasında) ve her iki tarafın amacı kazanmaktır (tavşan yakalanmayı önleyerek; tazılar kurbanı yakalayarak)” kazanmaya çalışır” der (2007: 113). Oyunlarda yaygın olarak birebir veya grup hâlinde rakiplerle girilen bir mücadelenin strateji ve taktiğe dayanması, insanoğlunun önce başkalarıyla sonra da kendiyle girdiği mücadelede de oyunsal stratejiler geliştirdiği sonucunu ortaya çıkarmaktadır. Mangala, satranç veya dokuztaş benzeri oyunların toplum yapısını, savaş düzenini veya yaşamın idame ettirilmesinde uyulacak kuralların da içerisinde bulunduğu, strateji oyununun ilk oluşumu veya sürdürülmesinde oyunlaşan örnekler olarak günümüzde de yaygın bir şekilde oynanmaktadır. Dokuztaş oyununda iki farklı renkteki taşın birbirini yemesi veya kaçma kovalama oynaması da bu ilişkisellikte değerlendirilebilir. Aynı zamanda dokuztaş oyununun nine men’s morris adıyla yaygın olarak bilinmesinin yanı sıra dokuz asker veya dans eden adam şeklinde çevrilmesi de iki gruptan oluşan askerlerin birbirileri ile mücadelesinin stratejik bir kurguyla oluşturan bir oyun olduğunu göstermektedir.

Georges, stratejiye dayalı oyunlara Noughts and crosses veya tic tac toe oyununu da örnek vermektedir. Bu oyunlar, Türk oyun kültüründe üçtaş olarak bilinen oyunun versiyonlarındanr. Fox and geese, hounds and jackals, Fox Hunt, hunt the fox gibi kaçma ve kovalamaya dayalı oyunlar stratejiye dayalı oyun kurgularıyla Georges'in vurguladığı gibi “gerçek hayat durumlarını gösteren” oyunlar olarak örneklendirilir:

Yazdığı sınav kâğıdında profesörün hoşuna gidecek şeyleri yazan öğrenci böyle bir davranış biçimini benimsemiştir. Aynı şey dikkat çekmek isteyen çocuk ve askeri bir savunma planlayan ordu komutanı için de geçerlidir. İlk iki modelde gösterilen eğlence ve oyunlarda olduğu gibi başarılı strateji yoluyla kazanılan sonuçlar gerçek insan davranışına uygun veya hazırlayıcıdır (2007: 134).

Oyunlar aynı zamanda otoritenin ilanı veya toplumun idaresinin temelinde toplumun bir aradallığını sağlayan toprağın, mekânın veya merkezin de stratejik yöntemlerle sahiplenilmesiyle yaşam oyununun ilk stratejik eylemleri olarak görülebilir. Özcan, Orta Asya Türk kentlerinin “mekânsal kurgusunun, askerî-stratejik boyutta hakan/ordu geleneği ve Budist felsefesindeki kozmik inanışlar boyutunda temür kazug adı verilen dünyanın merkezinde bulunduğuna inanılan dağı temsil eden sunî tepeler üzerinde kurulan hakan sarayı merkez olmak üzere kare plân esasına göre örgütlendiğini” belirtir (2005: 10). Türk töresine göre boyun reisinin ve yönetiminin bir oyun kurgusuyla seçilmesi, stratejinin önemini ortaya çıkarırken aynı zamanda toplumların toprağı sahiplenmesi ve inşa ederek yönetilmesi de aynı kurguyla sürdürölmüştür. Bu bağlamda Julian Baldrick, Süryani Mikail olarak bilinen, 1166 ile 1199 arasında Antakya'nın Yakubi patriğı olmuş Hristiyan yazarın aktardığına göre çomakla oyun kurgusuna benzer bir kurgunun çelik çomak oyununu anıştırarak göç eden Türkler tarafından kehanet amacıyla da kullanıldığını örneklendirmektedir:

Kendilerini üç boya ayıran Türkler, havaya üç çomak atarak kadere müracaat ederler. Sonra her bir boya ait Türkler çomakların düştüğü yönlele doğru yollarını çizmişti. Mikail, Türkleri “yetmiş reisin idare ettiğini” de ekler: Bu reisler bir çember çizer ve her biri elinde bir çomak tutarak etrafında dizilirdi. Sonrasında hepsi çomaklarını havaya atardı; çomakları çemberin içine düşenlerin hükümdar olacağı önceden kararlaştırılırdı: Her çomak tıpkı Moğollardaki ok gibi bir kişiyi temsil etmektedir. XV. yüzyılın ikinci yarısında yazan, Haçlılardan isimsiz bir İtalyan tarihçi, İran'a geldikten sonra Türklerin hükümdarlarını kurayla seçtiklerini söyler (2011: 66).

Geleneksel oyun ve oyuncakların ihtiyaca yönelik üretimi, aynı zamanda toplumların idame ettirilmesinde de stratejik kurgular oluşturmasıyla birbirleriyle bağlantısallık kurulabilir. Antik Yunan’da tahta oyunları olan pessoî, şehrin düzenini ve yapısını somutlaştırarak oyuncuya “tüm vatandaşlara eşit haklar tanıyan şehrin kurallarına ve sembolik düzenine” uymayı anlama fırsatı sunmaktaydı (Nutu ve Botan, 2009: 146’dan akt. Oçak, 2023: 325). Oyunun toplumsal yaşamın planlanması ve idaresine yönelik strateji oyunları ile sürdürülmesi, geleneksel oyun kurgusunun uygulamalı halk bilimi bağlamında devlet sisteminin oluşumunda etkili olduğunu göstermektedir. Oyunların toplumları düzen ve idame etmeye dayalı oluşturduğu araçlar, oyunun dolaylı kurgularının zamanla oyun kurgusunu oluşturması yönünde de dönüştüğünü göstermektedir. Devletlerin liderlerini belirlemek için halkın oyuyla seçilmesine ve belirli anayasa maddelerinin de yine halkın oyuyla kabul veya reddedilmesi de aynı stratejik kurgunun bir diğer boyutudur. Seçme ve seçilme hakkı, insanoğlunun düzen ve idame ettirilmesinde belirlenen seçenekler arasında karar vermesinde etkili olan bir eylem ve stratejiye dayalı oyunsal bir kurguya dayanmaktadır.

Geleneksel oyunlardan halat çekmenin yaşamsal ihtiyaçlar sonucunda tırmanma ve çekmeye dayalı eylemlerle sürdürülmesinin yanı sıra rakiplerin birbirini çekerek savaş talimi yapmasıyla da sürdürülmüştür. Diğer taraftan halat çekme, mücadelenin bir ip ile somutlaştığı stratejileri de görünür kılmaktadır. Halat çekme oyunu Rank’ın Berkusky’den aktardığına göre “yağmur büyü töreniyle ilişkilendirilir ve halatın esasında muson yağmurunun yakında yağıp yağmayacağı yönündeki soruyla kaderi belirlediği varsayılır” (2023: 285). Mitik öykülerle kehanete dayalı bir oyunsallık içeren halat çekme eylemi, Rank’ın Hoevell’den aktardığına göre ise “çekmenin vücudun üst tarafının ritmik şekilde ileriye ve geriye hareketi kadar önemli olmadığı bu ritüelde çekişmeyi çiftleşme kültürünün bir taklidi” olarak açıklanır (2022: 286). Bu bağlamda halat çekme oyununun ritüelistik bir inanma, çiftlerin karşılıklı mücadelesinin somut bir örneği ve kadınla erkeğin ilişkisinin temsili olarak düşünülmektedir. Rank bu bağlamda ritüelin her halükârda bir ayini somutlaştırdığını şöyle açıklar:

Belki de bu ritüel, genellikle ekim işlemlerinin yapay bir teşviki olarak yorumlanan tarımsal çiftleşme törenine ışık tutacaktır. Ancak halat çekme oyununda eril ve dişil ilkeler arasındaki çekişmede, cinsel tarım ritüelinin altında yatan daha derin bir anlam olduğunu gösteriyor gibidir. Zira en ilkel usulünde bile tarım hem insanın cinsel sürecinin bilgisini hem de onun tarım için olduğu kadar hayvancılık için de doğada kullanmasını gerektiren bir insan icadıdır (2022: 286).

Rank, “bu önemli ve ciddi törenlerin, şimdi oyun dediğimiz danışıklı dövüslere neden “indirgendiğini” de açıklar:

Önceleri üstün zihinsel yetilerinden emin olamayan ama yine de kendi amaçları doğrultusunda güvenilmez havayı etkilemeye çalışan insan, aynı zekâsı sayesinde yavaş yavaş ikincisinin imkânsız, birincininse lüzumsuz olduğunu idrak etti. Ne büyümeyi sağlayan ne de yağmur getiren fiilen kan dökmesi yerine, burada gerçek rakip olan ve hileyle mağlup edilen doğanın bir çeşit kandırılması olarak danışıklı dövüşle karşı karşıyayız (2022: 287).

Doğada egemenlik kurmak için insanoğlunun bir itme ve çekme mücadelesine girmesinin halat çekme oyunu olarak kurgulandığı ve yüzyıllardır bu kurgu etrafında oynandığı günümüzde stratejiyle elde edilen her ne varsa aynı zamanda bir hileyi veya mücadeleyi de ortaya çıkaracak mitik unsurlar barındırdığı söylenebilir. Nitekim diplomaside strateji, oyunun kurallarını bilmeyi ve hileye başvuran oyunbazlarla oynamayı gerektirmektedir. Ülkelerin birbiri ile girdikleri siyasi uyuşmazlık veya anlaşmazlıkların veya anlaşmaların da bir oyun olduğu hatta siyasi oyun olarak görüldüğü bilinmektedir. Bu durum medyada birçok siyasi mücadele, oyun kurgusuyla ilişkilendirilmektedir. İki ülkenin siyasi anlaşmazlıklarının bir halat çekme mücadelesine dönüştüğüne dair haberler bu düşünceye örnek olarak verilebilir. Rusya ve Ukrayna’nın 2014 yılında başlayan ve bugüne değin sürdürülen savaşı, bir haber yazarı tarafından “Rusya ve Ukrayna’nın hafızalar üzerinden halat çekme yarışı” başlığıyla yer almaktadır (URL-8). Diğer taraftan 2022 yılında Marshall Adaları, bayraklı “Sunny Liger” adlı gemi adına Hollanda’daki mücadelesi bir “halat çekme müsabakası” olarak yansıtılmıştır:

Rusya’nın Primorsk Limanı’ndan yüklediği motorini (Dizel) İsveç’e götürmek için yola çıkan Marshall Adaları bayraklı “Sunny Liger” adlı gemi, İsveçli liman işçileri tarafından limana yanaştırılmayınca rotasını Hollanda’ya çevirmişti. İsveçli liman işçilerinin protestosuna destek vermek için harekete geçen Amsterdam liman işçileri “Sunny Liger” adlı geminin yükünü boşaltmayı reddetmesi nedeniyle IJmuiden Limanı’na 40 kilometre uzaklıkta demirlemek zorunda kalmıştı (URL-9).

Rusya, Hollanda, İsveç ve Ukrayna arasında yaşanan siyasi anlaşmazlıklar, ülkelerin birbiri ile stratejik ve taktiğe dayalı eylemlerinde hem bir yarış hem de hakemli bir mücadele olarak görülmüştür. Ülkelerin siyasi anlaşmazlıklar ve diplomatik stratejiye dayalı mücadelelerinin halat çekme oyun kurgusuyla ve başlıklandırmasıyla veya başka oyunların

ilişkilendirildiği kurgularla ele alındığı örnekler çoğaltılabilir. Burada vurgulanmak istenen husus, toplumların bireysel mücadeleden ülkeler arası mücadelelere uzanan diplomatik süreçlerinin geleneksel oyun kurgularına nitelik, nicelik veya işlevsellik yönünden benzetiliyor olmasıdır. Bunun sebebinin de oyunsallığın ve yaşamı oyun olarak sürdürmenin bir yansıması olarak uygulamalı halk bilimi bakış açısıyla, bağlamından koparılsa da kurgusunu sürdüren bir olgu olmasıdır. Öte yandan oyun, yaşam kurgusunda ülkeler arası siyasi veya diplomatik mücadelelere dönüşmesinin yanı sıra devletlerin iktidar mücadelesinde bir araç olarak da yer edinmektedir. Oyunun siyasi, ekonomik veya politik olarak bir mücadeleyi somutlaştıran yaygın örneklerden olduğu söylenebilir. Oyunda bir taş, zar, piyon veya oyun tahtası olan insanoğlunun mücadelesi, etkileşim veya iletişim yoluyla da aktarılmaktadır. Yaşam oyununda kaybedenin “piyon”, oyunun hem hilesini hem de stratejisiyle kurallarını iyi bilene “joker” denilmesi, oyun kurgusunun diplomasinin somutlaştığı bir araç olarak görülmesinden kaynaklandığı açıktır. Bir oyunda piyon olmak ifadesi, oyunu oynayan, oynatan, oynatılan olma durumunda insanoğlunun oyun kurgusunda edindiği rolü ortaya çıkarmaktadır. Siyasette oyun veya oyunun siyaseti de bu noktada stratejinin gerekliliği ve önemine dair oynayan veya oynatılan yönünden bir mücadeleyi gerekli kılmaktadır.

Oyunun savaş ve çatışmadan barış ve uzlaşya dönüşen etkisi günümüz dünyasının oyunsallıkla oyunbaz bir toplumu inşa etmesiyle örtüşmektedir. Haviland, “barış ve uzlaşının tamamen içgüdüsel olmadığı; öğrenilmiş, toplumsal bir beceri ve “kültür” (davranışın genetik aktarımla değil başkalarından öğrenilmesi) olduğu yönünde görüşler” olduğunu belirtir (2008: 162-163). Hayvan davranışlarıyla barışmanın öğrenilebilirliğini sınamak için al yanaklı şebek (rhesus) ve bir makak türü (stumptail) üzerinde deney yapılmış ve süreç şu şekilde işlemiştir:

Al yanaklı şebekelerin makaklar kadar uzlaşmacı olmadığı, hatta oldukça saldırgan ve zorba olduğu bilinmektedir. Makaklar ise daha sakin ve hoşgörülüdür. Her iki türün de üyelerini 5 ay boyunca konuk ettik. Bu sürenin sonunda konuklarımız birbirleriyle tamamen bütünleşmişti: Birlikte uyuyor, oyun oynuyor ve birbirlerinin tüylerini temizliyorlardı. 5 ay sonra maymunları tekrar ayırdık ve birlikte geçirdikleri zamanın barışma davranışlarını nasıl etkilediğini ölçtük. Deney sonucunda “deney grubu olan makaklarla yaşamış olan al yanaklı şebeklerdi. Bu maymunlar kontrol grubundakiler gibi düşük düzeyde uzlaşma davranışıyla başlamışlardı ancak makaklarla bir süre yaşadktan sonra, onlardan ayrılmış olmalarına karşın, artık en az makaklar kadar barışma eğilimi gösteriyorlardı. Bunun anlamı,

“yeni ve iyileşmiş” al yanaklı şebekler yaratmış olduğumuzdu; bu maymunlar rakipleriyle diğer şebeklere göre artık çok daha kolay barışabiliyorlardı (Haviland vd., 2008: 162-163).

Bu deneyle ortaya konulan barış ve uzlaşının hayvanların bir arada vakit geçirmek ve oyun oynayarak uzlaşmasına dayalı bir çalışma olarak yapılmışken aynı süreçlerin insanlar için de benzer olduğu söylenebilir. Nitekim kültürden önce var olduğu düşünülen oyunun toplumların bir arada, barış içinde ve uzlaşarak yaşayabileceklerine dair çok yönlü işlevler sunmaktadır. Öte yandan günümüz oyun kültürünün de bu noktada çok yönlü işlevleri ve disiplinler arası çalışmalarla kavramsal yaklaşımlarının aynı düzlemde ortak bir amacı ortaya çıkardığı düşünülmektedir. Oyun, çatışmanın uzlaşıyla sonlandığı bir barışma formudur. Bu form, stratejiye dayalı kurgularla yürütülebilecek diplomatik süreçlerin oluşmasını sağlayacak yönde olumlu amaçlara hizmet edecek şekilde de kullanılabilir. Bu sebeple iş, siyaset, eğitim, bilim, ekonomi, gıda, giyim vb. sektörlerin tamamında oyun yer edinmekte ve insanlar oyunlaştırılarak hem oynayan hem de oynanılan hale gelmektedir. Haviland vd. toplumların arabuluculukla ilgili davranışlarını şöyle açıklar:

Primatlar için olduğu kadar insanın toplumsal dokusunun korunması için de çok önemli bir süreç olan çatışma çözümlemenin rolüne dönük antropolojik alan yazını kısıtlıdır. Topumlarda arabuluculuk, genelde toplumun önde gelen ya da yaşlı üyeleri tarafından yapılır. Bazen uyumun yeniden kurulmasının kutlanması amacıyla şölenler bile verilebilir (2008: 162-163).

Hayvan davranışlarının da deneylerle mücadeleye dayalı bir oyun kurgusunda sürdürüldüğü anlaşılmaktadır. Savaş ve barışın toplumlar tarafından oyun kurgusunda sürdürülmesine bir örnek de Ligubae tarafından 19. yüzyılda taktiklerin öğrenilmesi ve savaş düzeninin kurulmasıyla ilgili kurgusunda görülür:

19. yüzyılda Prusya ordusu, subaylara savaş taktiklerini öğretmek için günümüzün savaş oyunlarının ataları olan Kriegsspiel’i kullanıyordu. Zamanın en güçlü ordularından birinin, elitleri arasında beceri ve bilgiyi aktarmak için oyunu bir araç olarak kullanması anlamlıdır: bu bize, uygun şekilde kullanıldığında bu aracın ne gibi bir potansiyele sahip olabileceğine dair bir ölçüm zaten veriyor (2023: 17).

Savaş taktiklerinin öğrenilmesi ve kurgulanmasının yanı sıra politik mücadelelerin de oyun olarak görüldüğü örnekler mevcuttur. Dünyada yaygın oynanan oyunlardan biri olan

bilye, cam olması sebebiyle birçok oynanma şeklinin yanı sıra hassas ve dikkate dayanan bir stratejiyi de beraberinde getirmektedir. Bir oyun aracının cam olması durumu, diplomasinin stratejik hamleleri için hassas bir konu olmasıyla ilişkilendirilmiştir. Fedakar'ın aktardığına göre “1568-1574 yılları arasında Venedik'in İstanbul'daki elçisi Marcantonio Barbaro yazdığı bir mektupta Venedik'in Osmanlı ile diplomatik ilişkilerini özetlerken “cam top” metaforunu kullanmaktadır: “Müzakere yapmak camdan bir topla oynamak gibidir. Top, yere düşürülmeden ve sinirle yere atılmadan her zaman havada kalacak şekilde beceriyle tutulmalıdır. Yoksa kırılmalıdır. Lakin sonradan tekrar, özenle ve uygun şekilde ele alınarak yeniden canlı bir şekilde karşıya atılması gerekir” (Kumrular, 2011: 109'dan akt. URL-6). Burada ilm-i siyaset veya diplomasi sanatı; “cam top”la oynanan *Bilye Oyunu*'na benzetilmekte ve cam topla diplomasi veya siyaset arasındaki bağlantı da kurulmaktadır. Fedakâr, cam top metaforunu, oyunla ilişkisi yönünden şöyle açıklar:

Cam topla oynamak, maddenin en hassas hâline hâkim olmak demektir. Maddeye hakimiyet ise öfke, sevinç vb. duygulara başka bir ifadeyle maneviyata/manaya hâkim olmak demektir. Cam topla oynamak, batı dünyasının kullandığı “Barbaro metaforu”nda olduğu gibi maddeden hareketle manaya hâkim olmayı sembolleştirdiği gibi, doğu dünyasında “Alaaddin ve sihirli lambası”nda tipleşen olağanüstü güce yani nefse hâkim olmayı da temsil etmektedir. Cam toplar, her iki durumda da güce hâkim olmanın, hedefe odaklanmanın, belki de en kadim oyun olan aşkıta olduğu gibi hedefi etkilemenin evrensel sembolü olarak belirlemekte ve bir metafor olmaktadır (2011: 116).

Fedakâr, bilye oyununun kurgu olarak stratejiye dayalı bir oyun olmasından öte oyun aracının hassas hamleler gerektiren bir strateji oluşturmaya dair bir analizde bulunmuştur. Bu bağlamda strateji ve siyaset yalnızca oyun kurgusunda değil oyuncak ve oyuncu kurgusunda da örneklendirilebilecek geleneksel oyunların mevcut olduğunu göstermektedir. Her ne kadar bilyeleri hedefe atmakta bir maharet veya yetenek söz konusu olsa da *Bilye Oyunu* temelde şansa dayanır. Bilye oyununda cam toplarla oynamak şansı, oyunun en etkili faktörlerinden biri yapar (URL-6). Şans ve stratejinin oyunda risk alınan bir mücadelenin de olduğunu göstermektedir. Alsaç, dış hediği ile ilgili çalışmasında mitoloji ve toplumsal uygulamaların ilişkisini insanoğlunun çatıştığı kaos ve kozmos olarak değerlendirmiştir:

Mitolojinin etki alanı, uygulamalarla canlılığını koruyan geleneksel pratiklerdir. İnsan dünyaya geldiği ilk andan itibaren bir kültür içinde

etkileşim sağlar. Toplumsal yaptırım ve kabuller geleneklerin canlılığında önemli aşamalardır. İnsan kendi varoluş hikâyesindeki kaosu görür. Kaos çatışmadır; çatışmanın çözümünün sunulması kozmostur. Kaos, insanın dünyaya gönderilmesindeki köken mitidir. Kaos ve çatışma özdeşlik ve benzerlik ilgisiyle uyumlanır. Uyumlama, kozmos ve çözümle sağlanır. Ritüellerde ve anlatılarda iyileştirme çabasıyla sorun ve düğümler çözülür. Halk bilimi inanışları mitolojik bir ilk kökene ait toplumsal düşüncesi ifade eder (2022: 140).

Oyuncağın siyasi bir anlaşmazlık veya barış simgesi olması durumu, Recep Yaşa tarafından Moğollarda hediyeleşirken oyuncak vermesi örneğiyle de somutlaştırılabilir:

Eski Moğolların dostluk (anda) törenlerinde uygulanan ritüellerden biri de kemikti. Moğollarda iki kabileye mensup olan şahıslar kendi aralarında dostluk ittifakı yaptıklarında mutlaka birbirleriyle karşılıklı olarak hediye alıp verirlerdi. Hediyeleşmeden sonra da kemiğin sihirli değeri vasıtasıyla iki şahıs birbirleriyle dost (anda) olurdu (2021: 311).

Kemiğin insanın ruhu olarak kabul edildiğine dair bilgiler üst başlıklarda tekrarlanmıştır. Aynı zamanda aşık kemiğinin ritüel veya ayinin yanı sıra oyun olarak oynandığı ve kabile, boy veya toplumlar arasında ittifak kurmak için kutsallık atfedilen bir oyuncak olarak da hediye edildiği görülmektedir. Siyasette oyuncak, hassasiyetle yürütülen anlaşmaların bilyeyle, kutsallık atfedilen ittifakların da aşıkla kurulduğu stratejik hamleler olarak oyun içinde oyun olarak uygulamalı halk bilimi bağlamında diplomaside de verilebilecek örneklerdendir.

Oyun, siyasi bir araç olarak başlarken aynı zamanda oluşumundan sonra diplomasiyi de oluşturan çok yönlü bir olgu olarak görülebilir. Toplumların bir spor veya oyunun birleştirici gücünü ülkeler arası anlaşmalarla sürdürdüğü bilinmektedir. 1986 yılında Atina’da düzenlenmeye başlanan Olimpiyat Oyunları, sporcu yetiştirmek ve yönlendirmek için sosyokültürel bir alan oluşturmuştur. Oyunun politik bir arenada sergilendiği alanlardan biri de Olimpiyat Oyunları’dır. Özellikle sporun 1. Dünya savaşıdan sonra uluslararası bir olgu hâline gelmesiyle birlikte (Arnaud ve Riordan, 2013’ten akt. Aydın vd., 2023: 121), devletler tarafından yumuşak güç stratejisi ile uluslararası arenada saygınlık kazanma ve ülkelerini küresel olarak sergileme sürecine açıkça fayda sağladığı görülmektedir (Grix, 2013’ten akt. Aydın vd., 2023: 121). Olimpiyat Oyunlarının ülkeler tarafından güç mücadelesine dönüşmesi kendi ülkelerinde ev sahipliği yapmaları başta olmak üzere ekonomik mücadeleleri de

beraberinde getiren politik bir süreci ortaya çıkarmıştır. Aydın vd., “aslında politikanın spor organizasyonlarının içine girmesinde olimpiyat oyunlarının yalnız olmadığını ancak büyük kitlelere ulaşmada hiçbir spor organizasyonu olimpiyatlar kadar başarılı olamadığından politika diğer organizasyonlara göre en fazla olimpiyat oyunlarına yansıdığını” söyler (2023: 122). Diğer taraftan Olimpiyat Oyunlarının Almanya’da Berlin Olimpiyatları ve birçok ülkede farklı spor organizasyonları olarak yürütülmesi, ülkelerin güç mücadelesinin de başka bir versiyonu olarak oyun içinde oyun kurgusunu stratejik politikalarla ortaya çıkarmaktadır. Malaby, 1936’da yapılan Berlin Olimpiyatlarının oyunların kurumsal amaçlar için kullanıldığında sahip olduğu güçleri ve sınırlılıkları çok açık biçimde gösterdiğini” ifade eder (2009: 213). Sporun otoritenin meşruiyetini ortaya çıkaran oyun kurgusuyla amaca yönelik işlevsel kurgusu, güç dengesinin “cam top” gibi hassas bir hakimiyet gerektirdiğini göstermektedir. Malaby, oyunların meşruiyetini, güç dengesinde çıkar ve çelişki yönünden şöyle açıklar:

Meşruiyet iddiasının dayanağı olarak oyun bağlamının böylesine güçlü kullanımı bizi ilk bakışta çelişkili biçimde şaşırtabilir. Ama aslında bu şaşkınlık yersizdir. Oyunlar, kendilerini sanki kurumsal çıkarların ötesinde bir yere konumlandırıran oyunsum bir tutumu dışa vururlar; fakat tam da bu nedenle, bu çıkarları tarafsız bir şekilde onaylıyormuş gibi de görünebilirler (2009: 213).

Olimpiyat Oyunları, katılımcı ülkelerin sporcularının madalya kazandığı bir oyun kurgusu olarak hem oynanan hem de oynatılan bir kurguda yaşam oyununun yansıması olarak oyun içinde oyunu meşrulaştırmaktadır. Olimpiyatlara katılan ülkeler, belirli spor dallarında yarışmakta ancak yarışılan platform, oyun kavramıyla adlandırılmaktadır. Sporun Olimpiyat Oyunları adlandırması da ülkelerin oyunu, yumuşak güç olarak görmesiyle ve gücün meşruiyetini bu şekilde sağlamasına dayalı bir ilişkisellik oluşturabilir. Oyunun sporcular yönünden güç ve mücadeleye dayalı sporla aynı zamanda ülkeler tarafından güç gösterisine dayalı bir mücadeleyi de gereklilik hâline getirdiği Olimpiyat Oyunları, oyunun siyasetinden diplomasiye değin oyun içinde oyun oynandığının uygulamalı halk bilimi bağlamında somutlaştığı bir alan olarak örneklendirilmiş ancak derinlemesine bir araştırmaya da ihtiyaç olduğu anlaşılmıştır.

5.1.3. Gıdanın Oyuncak Edilmesi ve Oyunlaştırılan Gıda

Barınma ve korunma kadar temel bir ihtiyaç olan beslenme hem içinde oyunu sergileyen hem de oynanarak var edilen alanlardan biridir. Avcı toplayıcı toplumların beslenme ihtiyaçları

için geliştirdiği beceriler, mızrakla hayvan avlanmasından market ve mağazalardan ihtiyacın karşılamasına değin süregelen bir mücadelenin oyunlaştırılmasından ibarettir. Bir annenin çocuğuna yemek yedirmek için kaşığı havada hareket ettirmesiyle “uçak geliyor” diyerek oyunsal davranışlara başvurmasından oynarken yemek yedirmeye çalışmasına kadar beslenme ve oyun, iç içe bir ilişkiselliği ortaya çıkarmaktadır.

Gıdaya ulaşmak için yapılan eylemler, insanoğlunun oyunsallığıyla kaçıp kovalama taktiklerini ve başvuru hilelerin oyunsallığıyla günümüzdeki oyun kültürünün temellerini oluşturmuştur. Bir gıdanın satın alınması için reklamlarla pazarlanması, tüketime dayalı stratejik bir amaçlılık taşımaktadır. Bir fabrikada üretilen kekin pazarlama taktiği olarak oyun içeren bir kurguda sunulması, satıcıların oyunla gıda arasındaki ilişkiyi oyuna eşlik eden bir araç olarak sunmalarından kaynaklanmaktadır (URL-10). Gıda hem oyunla sunulan hem de oyunu çağrıştıran bir formda pazarlanırken alıcısına bir bulma oyunu oynatmaktadır. Cipslerden çıkan taso, kart veya oyuncaklar, sürpriz yumurtaların çikolata içerisinde oyuncak sunması veya şekerlerin bir kapsül içerisinde sunulurken oyuncak olarak da kullanılmasına dair örnekler artırılabilir. Gıdanın pazarlanmasında oyunun araç olarak kullanımı, üretici firmanın mitik öykülerden yararlanması ve ürüne değer katmasına dair kurgularla da ilişkilidir.

Şenlik, festival ve toyların bir kutlama veya cesaretlendirme amacıyla gerçekleştirildiği örnekler, yemek teması etrafında şekillenmektedir. Gıda ve oyun ilişkisi, toplumları bir araya getiren kollektif bilincin dışı vurulduğu bir olgu olarak sürekli yinelenmektedir. Yemek yeme yarışmalarının yanı sıra yemek yapma ve tadıma dair yarışmalar ve programlar, insanların birbiri ile mücadele ettiği bir formda oynanmaktadır. Yemeğin sipariş edilmesi için tasarlanan uygulamalar, oyunlaştırılarak bildirim, mesaj ve sürpriz hediye, kupon veya çekilişlerle sürekli sipariş vermeye yönlendiren bir sistemde tüketim alışkanlığının gıdada da kazandırılmasını sağlamaktadır.

Gıda, oyuna yönlendiren, içeren ve oynayarak tüketilen bir pazarlama taktiğiyle sunulurken yanında verilmesi vadedilen eşantyon oyuncaklarla da alıcılığı artırılmaktadır. Sayın, özel oyunlar ya da çekilişler de en fazla restoranlar tarafından kullanılan promosyon araçlarıdır. Örneğin, müşteriye verilen değişik biletlerdeki numara, sembol ya da kelimelerin birleştirilmesi müşterilerin işletmeye daha fazla gelmesini sağlarken, piyango ya da çekilişlerde müşterilerin işletme ile ilgili haberleri daha fazla izlemesini sağladığını” söyler (2021: 142). Oyuncakların mutfak araç gereçleri şeklinde üretilmesi veya meyve sebzelerin oyuncak olarak tasarlanması, gıda ve oyun ilişkisinin evcilik kurgusunda sürdürüldüğü bir başka alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Yemeğin oyuncak olmasının yanı sıra yemeğin yanında eşantyon

olarak sunulan oyuncaklar da aynı işlevle pazarlanan gıda-oyun ilişkisinin somut örnekleri olarak ekonominin gıda sektöründeki gelişimiyle stratejik bir pazarlama taktiği olarak görülebilir. Yemeğin belirli bir süre içerisinde tüketilmesine dair yarışma formatları, restoranların pazarlama yöntemlerinden biri olarak oyun kurgusunda sürdürülmektedir.

Gıdanın pazarlanması, ülkelerin beslenme piramitlerini oyunsal bir formda sunmasıyla da örneklendirilebilir. Ülkelerin sağlıklı yaşam için oluşturduğu beslenme ve besin piramitleri, yaygın olarak üçgen, oval ve daire şeklinde görselleştirilmektedir. Ancak Japonya, beslenme piramidini bir topaç şeklinde oluşturmuş ve adına da “spinning top” demiştir (Resim 5.1; URL-11). Gıda ve oyunun ilişkiselliğinin topaç şeması üzerinde somutlaştığı bir örnek olarak iki yaşamsal ihtiyacın da birbiriyle ilişkisini yansıtan iç içe bir bağlantısallık kurulduğu anlaşılmaktadır. Gıdanın salt pazarlamasının yapıldığı mekanlar aynı zamanda bir oyun salonuna dönüştürülerek uzun süre vakit geçirilmesi istenen ve insanoğlunun beslenme ve oynama başta olmak üzere her ihtiyacının karşılandığına dair bir algı oluşturulmaktadır. Yemek salonlarının AVM içlerinde oyun salonlarıyla aynı katta olmasının bir sebebinin de her ihtiyaca yönelik tasarlanan tüketim mekanlarının ortak ilişkiselliklerle geçirilen vaktin artırılması ve tüketime yönlendirmesine dayalı bir ekonomik ortaklıkla bir araya getirildiği açıktır.



Resim 5.1. Japanese Food Spinning Top

Kaynak: (URL-15)

Bir öğretim metodu olarak kullanılan oyun, bilginin işlenmesi için belirlenen alanda bir ölçüm, test uygulama işlevi görmektedir. Bu alanda yemek ve oyun ilişkisi, sebze ve

meyvelerin, bitkilerin yerli kültürün öğretilmesinde bir araç olarak kullanılarak oyun kurgusuna dönüştürülmesine dair bir örnek verilebilir:

2014 yılında geliştirilen tasarlanmış *The Gift Of Food* oyunu, oyuncunun başarılı bir şekilde oynayabilmesi için bilgiyi hatırlamasını gerektiren bir durum yaratmada merkezi bir öneme sahiptir. Örneğin, oyuncular arka plan görseli doğrudan oyun tahtasını yansıtan senaryo kartları çeker. Oyuncular, edinmek istedikleri yiyecek ya da şifalı bitkiyle ilişkili kara ya da su desenlerini bulmak için dikkatlice bakmalı ya da hafızalarına güvenmelidir. Böylece oyuncular, yiyecekleri ve şifalı bitkileri, onları destekleyen ekosistemlerle ilişkili olarak düşünmeye başlar ve Yerli ilişkisel dünya görüşünü -tüm yaşamın birbirine bağlı olduğu anlayışını- aktif hâle getirir. Bu da mekânla karşılıklı bir ilişki kurulmasını sağlar (Lapensee, 2008: 6).

The Gift Of Food oyununda oyunun kültürel öğretileri aktarmayı kolaylaştırdığı bir başka yön ise oyuncuların zaman zaman kılavuz kitaptaki geleneksel ve tarihsel hikâyeleri okumak zorunda olmasıdır. Lapensee bu “kitabın yalnızca bir kural kitabı değil; aynı zamanda ekosistemler, yiyecekler ve şifalı bitkiler hakkında bilgi, hikâyeler ve bir dil günlüğü de içerdiğini” belirtir (2008: 7). Oyun kurgusunda öğretim pratiklerinin geliştirilmesinin yanı sıra oyunun meyve ve sebzelerle adlandırılmasına dair birçok oyun örneği de mevcuttur. Turp yattı patlıcan kalktı, elma dersem çık armut dersem çıkma vb. oyunun sözel kültüründe yiyeceğin metafor olarak doğrudan oyuncuyu işaret edecek şekilde kullanılmasının yanı sıra yapılandırılmış ve tasarlanmış oyun kurgularıyla da bu yerli bilginin işlenmesi sağlanmaktadır.

5.1.4. Uzamdan Uzaya Sonsuz Oyun

Dünyadan başka yaşamların olduğuna dair düşünceler, mitik öykülerde sıklıkla yinelenen anlatılar olarak varlığını korurken günümüzde bilimsel çalışmalarla kanıtlanan yaygın bir genel kabul oluşmuştur. Dünya dışı yaşamın bilinmezi somutlaştırmak adına “uzay” kavramıyla ifade edilmesi, gezegenlerden canlılara değin kullanılan genel bir adlandırmadır. Bilimsel çalışmalarla uzayda bir uzam olduğu düşüncesi, mitik öykülerle temelleri oluşturulan ve günümüz modern mitleri olarak da sürdürülen anlatılar ve bilimsel çalışmalarda önemli bir yer edinmektedir. Keşif, yenilik ve arayış ihtiyacının son durağı olan sonsuzluk isteği, uzay sahasına yönlendirilmektedir. Dünyanın bir oyuncak, insanoğlunun bir oyuncu ve yaşamın bir oyun olduğu düşüncesi, uzayın da canlı yaşamının izlerinin arandığı yeni bir

oyuncak olarak değerdendirilmesi aısından incelenmelidir. Mustafa Duman, uzayın halk bilimi alanında bir saha arařtırması olarak incelenebileceđine dair fikrini řöyle aıklar:

Sözlü költür döneminde bugünkünden farklı olarak evrende yalnız olmadığımız fikri, temelini mistik düşünce olarak adlandırılabilir metafizik alemle kurduđu ilişkiden almaktaydı. Bilgi üretme yöntemi değıştikçe ve en nihayetinde günümüze gelindiğinde bu fikir fizik, astronomi, biyoloji ve istatistik gibi pozitif bilimler tarafından ele alınmaya başlandı. Kısacası fikir sabit kaldı; bu fikrin ispat yolları değışti (2024: 81).

Uzayın bir keşif alanı olması, gezegenlerin dizilişinden öte gezegenlerin araştırılmasına ve galaksilerden samanyolları arası geçişe kadar bulmacanın eksik paralarının tamamlanmasına yönelik bir oyun kurgusunda değerdendirilebilir. Gökyüzündeki cisimlerin yaşam koşullarının oluşturulmasında, yer-yön bulmada veya kehanetler üretmede bir araç olmasının yanı sıra göğün içerdiği her cisim de toplumların incelediđi veya keşfettiđi konumda bir saha olarak kabul edilmekte ve cisimler oyunlaştırılmaktadır. Gezegenlerin dizilimi, samanyolu galaksisinin şekli veya kara delik, sarmal dairelerin döngüsel bir formu olarak somutlaştırılmaktadır. Tolga Erdem ve Armağan Örkü, “uluslararası ilişkilerin oyun sahası olan dünyanın bilim ve teknolojiye yükselen ivmeyle birlikte uzay sahasına tařtığını” söyler (2019: 23). Uzay bilimi, yaşam alanlarının keşfedilmesine dair bir arayışla ölkelerin uzay arařtırmalarında mücadele ettiđi bir alan hâline de gelmiştir. Astronotlar ve uzay araçları, simüle edilen bilişimlerle uzamda denenmekte ve sonu bilinmeyen bir sahada yaşamın varlığına dair tespitlerde bulunmaktadır. Peki uzayda oyun kurgusu nasıldır? Oyun, uzayın varlığına dair üretilen modern mitler, masallar, sinema kurguları veya oyuncaklarla oluşturulan bir ütopya olarak kurgulanmaktadır. Önder, toplumların tasarladığı oyuncakların gelecek tasavvurunu oluşturan temel etken olduğunu řöyle aıklar:

Oyun ve oyuncaklar bir ölkenin gelecek tasavvurunun kodlarını içinde barındıran çok önemli materyallerdir. Bugün dünyada farklı teknolojik alanlarda öne çıkmış ölkelerin bundan 50 veya 70 yıl öncesine bakarsak, işin temelinde çocuklar için üretilen ve kullanılan oyuncakların olduğunu görürüz. Japonya’nın o dönemde ürettiđi oyuncaklar robot ve türevleridir. Bugün Japonya robot teknolojisinde rakipsiz demektir. Aynı dönemlerde ABD’nin ürettiđi oyuncaklar uzay araçları ve roket ağırlıklıdır. ABD bugün uzay teknolojisi konusunda ön sıralardadır. Çocuklar için üretilen oyuncaklar

geleceğe dair yaratıcılığın bir göstergesidir. Bu nedenle önemle üzerinde durulması ve yetişkinlerin kafa yorması gereken bir alandır (2020: 182).

Uzay, yaşam kurgusunun oluşumunda oyun ve oyuncağın dönüşümüne de etki eden bir saha olarak görülmektedir. Gezegenler eğitimde, masallaştırılarak veya oyun kurgusunda öğretim teknikleri kullanılarak aktarılmaktadır. Bir UFO veya astronot, her bütçeye hitap eden üretimlerle tasarlanmakta ve alıcılar, bu alana ilgilerini çocukluk döneminde oluşturmaktadır. Gözlerini bağlayarak görmediği dış dünyada oyun arkadaşlarını sobelemeye çalışan oyuncu, körebe oyunu oynarken gözlerine taktığı gözlükle VR (sanal gerçeklikle) oynayan oyuncu da dünya dışı yapılandırılmış bir oyun oynamaktadır. Dışarıdan bakıldığında iki oyuncu da aynı formda oyunu sürdürmektedir (Resim 5.2). Aynı zamanda oyun, uzamdan uzaya yansıyan bir kurguda geleneksel ve dijital olarak bu doğrultuda örtüşmektedir. Uzayda oyun kurgusu da körebe ve VR gibi hem dünyada hem de dünya dışı olarak kabul edilen sonsuz yaşamın arzusunda yinelenmektedir.



Resim 5.2. Körebe Oyunu ve VR (Sanal Gerçeklik)

Kaynak: (Görseller, 30.07.2025 tarihinde ChatGPT'ye tasarlatılmıştır)

5.1.5. Yaşam Estetiği ve Oyun Sanatı

Oyun, yaşamın bir kurgusu ve kurgulayıcısı olarak üretilen, tasarlanan, değişen ve dönüşen bir sanatsallıkla var edilmektedir. Bir oyunun sanatsallığı, sembollerle üretilmekte ve oyuncağın tasarlanmasıyla somutlaşmaktadır. Gadamer, oyun ve sanat ilişkisini şöyle açıklar:

Oyun genellikle bir çeşit kendini anlatma olduğu görüşünden harekete geçti.

Sanat eserinde bu, varlık gelişiminin, temsilin ve bir var olanın kendi kendini

anlatmasıyla deneyimlediği varlıktaki kazanımın özel karakterinde kendi ifadesini bulur. Bu noktada bence idealist estetiğin gözden geçirilmesi gereken yönleri var, zira sanat deneyiminin bu karakterin uygun biçimde kavramak söz konusudur. Buradan çıkacak genel sonuç iyice belirlendi yani ister nesnel ve tanıdık gelenekler biçiminde isterse günümüzün “bilinmeyen” geleceksizliği biçiminde, ne şekilde olursa olsun, sanat bizden her hâlükârda yapısına ilişkin bir çalışma ister (2005: 56).

Eylemlerin estetikle olduğundan farklı yorumlanması, sanatla oyun ilişkisinde temelde eyleme dayalı bir ilişkisellik barındırmaktadır. Sanatın oyunla ilişkisi, halk bilgisi ürünlerinden yalnızca dans veya halk oyunu olarak düşünülmemelidir. Rank, “sanat sorununun oyun içgüdüsünden türetilmesinin, günümüzde bile, estetiğin karanlık dünyasına yapılacak psikolojik bir keşif yolculuğu için güvenli bir başlangıç noktası gibi görüldüğünü” söyler (2022: 101). Tüm yaşamın bir oyun içinde oyun kurgusu oluşturduğuna dair yapılan çalışmada sanat, oyunun sembollerle oluşturulan ve oyuncaklarla tasarlanan yönü olarak ele alınmaktadır. Rank, oyuncak üretenle sanat yapanın hem ilişkisel hem de ayrışan yönlerini şöyle açıklar:

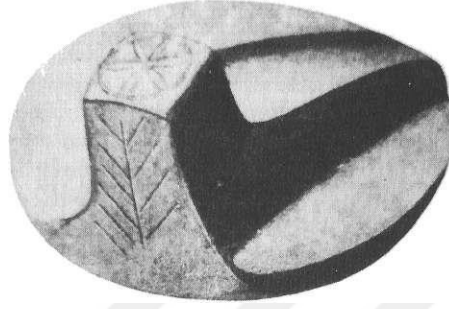
Oyuncağının içini, mekanizmasını ve işleyişini “analiz” yoluyla incelemesi gereken “genç bilim insanı”: bir tahta parçasından muhteşem bir oyuncak bebek yapan sanatçıdan çok erken yaşlarda ayrılır. Açıkçası, bir durumda yıkıcı unsur, diğerindeyse yapıcı unsur baskındır ve meseleye daha yakından baktığımızda sanatçı tipinde yaratma dürtüsünün öznel şekilde egoya bağlı olduğunu, diğer tipin ise ilişkilerin daha güçlü bir nesnelliğini sergilediğini muhtemelen gözlemleriz (2022: 292).

Oyuncağın ham madde olan doğadan tasarlanarak üretilmesi, bir kütüğün yontularak topaç, bir dalın budanarak değnek, bir yünün sıkıştırılarak top olması gibi birçok oyuncağın üretilmesi sağlanmaktadır. Öte yandan yaşam sanatının doğal üretimi ve idamesi için üretilen semboller, oyunların temelini oluşturan işaretler olarak görülmektedir. Rank, oyunların geçmişte farklı alanlarda var edilmesi ve oyun kurgusunda çocuklara atfedilen oyuncak olması durumuna örnek vermektedir:

İzlanda destanında hayvan tuzakları olarak tanımlanan bazı labirent benzeri geçitlere İngiltere ve İskandinavya’da Troy şehirleri veya Troy kaleleri denir... Çoğu araştırması tarafından tarih öncesi diye nitelenen ve genellikle çocuk oyun alanları olarak kabul edilen bu antik eserler, Girit ve Delos’tan

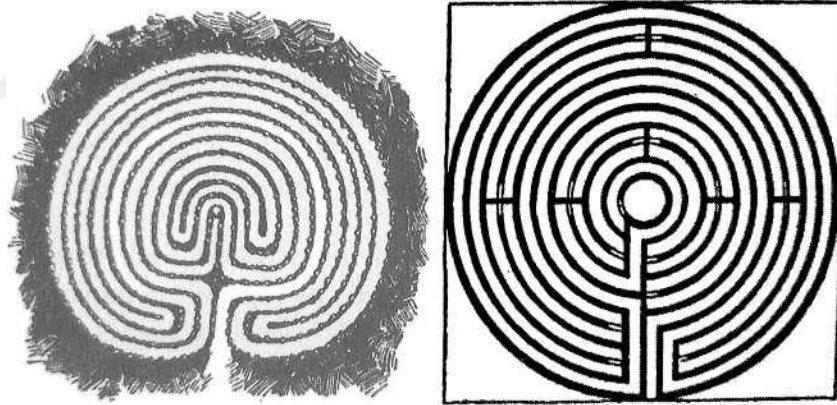
aktarılanlara benzeyen labirent danslarına hizmet etmiş görünmektedir. Bu labirent dansına Troa ve Troja adı verilmişti, bahar tanrıçasına adanan binicilik gösterisi gibi (Rank, 2022: 146-147).

Labirentin gündelik yaşamda kullanılmasının yanı sıra oyunlarda da başvuru kurgulardan olmasıyla bir şehrin planlanmasından seviyelerin atlandığı bir bulma oyununa dönüştüğü anlaşılmaktadır.



Resim 5.3. Troya Meydanı veya Dünyanın Göbeği, (MÖ. 2000)

Kaynak: (Rank, 2022: 146)



Resim 5.4. Wisby'den Troy Şehri (Gotland) Bir Katedralden Labirent

Kaynak: (Rank, 2022: 147)

Oluşturulan labirentlerin günümüzde masa oyunları, devasa labirent oyunları veya bilgisayar oyunları olarak tasarımlarının olduğu bilinmekle beraber oyun ve oyuncağın döngüsel bir düzlemde dönüştüğünü ve sarmal bir labirent yapısı gibi iç içe tasarımlarla formunu devam ettirdiğini göstermektedir.

Oyuncakların geçmişte el işçiliğiyle üretimi, her elde yeniden tasarlanan sanat ürünleri olarak görülebilir. Günümüzde bir topaç oyuncağının her toplumda farklı tasarımlarının olması

ve ortak kurgularla oynanması da insanoğlunun oyunsallığının aynı zamanda çeşitli ve zengin bir sanatsallık da içermesinden kaynaklandığını göstermektedir. Çin’de dev topağların çevrilirken Avrupa’da uzun saplı topağlarla sanat eserleri oluşturulmasından bu oyuncakların sergilenmesi ve koleksiyonlarının oluşturulmasına değin birçok alanda yaygın olarak üretilmeye devam edilmektedir.

Oyunun sanatsallığına dair önemli bir eser olan Hollandalı ressam Pieter Bruegel’in 1560 tarihli “Çocuk Oyunları” (De kinderspelen) adlı tablosunda, o dönemde Hollanda’da oynanan çocuk oyunlarından 80 tanesi resmedilmiştir. Tabloyu önemli kılan ise oyunların her birinin kendi içinde bir kurguyu ve oyun içinde oyunu yansıtacak şekilde resmedilmesidir. Rank, oyunun salt ve sanat arasındaki ilişkisini şöyle açıklar:

Oyun, salt bir gösteriye indirgenmiş bir tören değil, özgürlük katına yükseltilmiş bir törendir; aslında, törenin oyuna dönüşmesini ancak insanın doğa üzerindeki artan egemenliğinin böyle bir ifadesi olarak açıklayabiliriz; anlamsız ya da salt hayatta kalma diye asla yorumlanamayacak olan bu etkinlik, böylece daha yüksek bir anlam kazanmıştır. Öte yandan, açıklamamız, bireyin bu düzmece etkinlikten aldığı hazzı da anlaşılır kılar; ne de olsa bizler bu etkinliği canlılığın ve hatta yaşamın korunması olarak değerlendiririz (2022: 294).

Oyunun yaşamı kapsayan bir olgu olması, tabloya yansıtılan oyunların da yaşamın her alanında zengin ve çeşitli bir kurguyla koruma altına alınmasında etkindir. Korunan oyun ve oyuncak, estetik ve sanatla görünür olmakta ve günümüze değin varlığını korumaktadır. Özdemir, oyuncakların ilksel örneklerinde de sanatsallığın var olduğunu topağ üzerinden aktarmaktadır:

Topacın günümüzde tasarımsal üretimlerle çeşitlendirildiğine dair örneklerin yanı sıra oyuncağın milattan önceki yüzyıllarda da üretiminin tasarımı göz önünde bulundurularak üretildiği anlaşılmaktadır. Topağ oyuncağının ilk kalıntılarından M.Ö.4. yüzyıla ait olan ve Boston Güzel Sanatlar Müzesi’nde sergilenen bir örneğinde oyuncağın sanatsal derinliği dikkat çekmektedir. İpli topağ için bir örnek oluşturan kalıntının günümüze değil korunmasıyla oyuncak kültürünün erken çağlardaki sanatsal çerçevesini görmek mümkün olmaktadır (Özdemir, 2022: 198).

Oyuncakların kalıntılarından anlaşıldığına göre ilksel üretimlerinde de sanatsallığın yansıtıldığı bir oyun kurgusunun var olduğu anlaşılmaktadır. Diğer taraftan bir oyuncağın hem toplumlar tarafından ilksel üretimleri hem de çağlar boyu üretiminin çeşitlenerek sürdürülmesi, sanatsallığının gözlemlenebileceği bir oyuncak kültürünü de ortaya çıkarmaktadır. Bu bağlamda oyuncakların hem tarihsel hem de kültürel bir formda çağlar boyu sergilendiği bir araç olarak da görmek mümkündür. Nitekim Remzi Karabulut, “kaytansız dünya” adlı bir sergiyle biriktirdiği topaçları hem oyuncak hem de tablolarla bir sergi olarak sanatsal bir perspektifle ortaya koymuştur (URL-16). Aşık oyununun oyuncağı olan kemik, Kazakistan’ın Atrav şehrinde devasa bir heykel olarak sanatsal olarak tasarlanmıştır. Geleneksel oyun ve oyuncakların günümüz yaşam alanlarında doğrudan veya dolaylı olarak tasarlanan sanatsal ürünlere dönüşümü, uygulamalı halk bilimi bağlamında değerlendirilebilecek somut örneklerdendir. Rank, oyun ve sanat ilişkisini birbirini destekleyen olgular olarak değerlendirmektedir:

Oyundan alınan bir anlayışı sanata ve sanatsal üretkenliğe aktaran estetik oyun içgüdüsünün, gerçekten sanat mı ürettiği, yoksa yalnızca onun haz dolu etkisini mi açıkladığı sorusudur. Sonuçta oyun sanattan yalnızca kavramsal açıdan değil, aynı zamanda olgusal açıdan da farklıdır. Oyunun sanatla ortak yanı, gerçek olan ile görünür olanın birleşimidir; yine de oyun sadece hayata geçirilmiş bir fantezi değil, gerçekliğe çevrilmiş edimselleştirilmiş ve yaşanmış bir fantezidir. Oyun görünüş ve gerçekliğin çifte bilincini sanatla paylaşır, ancak oyun daha çok gerçeklik taşıırken, sanat görünüşle yetinir. Bu noktada Platon’un sanat tanımını, daha doğrusu şiirsel betimini hatırlamalıyız; bu tanım aslında onun tüm yaşam tablosunun yansımasından başka bir şey değildir; ne de olsa o, gündelik yaşamı idea adını verdiği aktüel bir gerçekliğin gölgesi olarak açıklamıyor mu ve dolayısıyla sanat onun nazarında doğal olarak hepi topu o gölgenin bir gölgesini, bir kopyanın kopyasını temsil etmiyor mu? Gölge gerçekliğimizin bu yapay görüntüsünün süreç içinde kendinin altında yatan özgün bir fikri yakalayabileceğini kastetmiş olsaydı, anlayışı sanata taklitçi bir karakter atfetmekten o kadar uzaklaşırdı ki, o zaman bu anlayışı kabul edebilirdik. Ne var ki böyle görünüyor. Ona göre sanat, Yunanlılar için öne çıkan bir kültürel faktör olan oyun ve taklitten (mimesis) ibaret olduğundan, sanatı epey genel bir

çerçeveden bakarak gerçek hayatın salt bir kopyası olarak değerlendirmiştir (2022: 106).

Toplumların sanatsal faaliyetleri, oyun kurgusunda ve oyun içinde sürdürülen bir oynama ve oyalanma alanı olarak da görülebilir. Oyunağın estetiği, yalnızca oynayanların üretime dayalı tasarımlarıyla sergilenen bir araç olarak sanatsallaşmamaktadır. Aynı zamanda International Top Spinners Association (ITSA)'nın 2000 yılından beri düzenlediği Dünya Topaç Yarışması'yla da sahne gösterilerine dönüşmektedir (URL-12). Yarışmacıların topaçla sahneden birbirinden farklı koreografileri, jürinin önünde sergilenmekte ve şampiyonaları düzenlenmektedir. Oyun sanat ilişkisi, kurgunun topraktan yapılan delikli topaçlarla ses çıkarması, elde yontulan ağaç topaçlarla dövülerek çevrilmesi, zil takılarak çingirak olarak çevrilmesi, metalden veya plastikten yapılarak müzikli ve ışıklı tasarımları; bir oyunağın dönüşen formlarının çağa özgü değişimleriyle sürdürülmesine verilebilecek örneklerdendir. Aynı zamanda bir oyunun veya oyunağın sahne gösterisine dönüşerek uluslararası alanda bir mücadelenin de gerçekleştirilebileceği sanatsal faaliyetler, yarışma formatında da düzenlenmektedir. Bu sayede oyun sahnesi, geleneksel oyunağın bir araç olduğu sanatsal bir form kazanarak estetik bir kurguyu da oluşturmaktadır. Öte yandan topacın 2010 yılında vizyona giren Inception filminde rüya içinde rüya görmenin bir aracı olarak kullanılması, oyunağın yaşam alanlarında farklı kurgularla yeni formlar kazandırılabilir ve sanatla ilişkisini kurgusal olarak sürdürecektir örneklerinin de oluşturulabileceği açıktır.

Oyun, salt haliyle aktarılan bir miras olarak varlığını korurken aynı oyunun farklı formları, sanat olarak yeniden icat edilmektedir. Taşların üst üste dizildiği ve topla vurulmaya çalışıldığı iki takım hâlinde oynanan tombik oyunu, Uzak Doğu toplumlarında atalara duyusal saygının bir ifadesi olarak mezar olarak işaretlemek için kullanılırken Anadolu'da tarlaların etrafını işaretlemek için de üst üste dizilerek ortak formların oluşturulduğu söylenebilir. Bu kullanım örnekleri sanatsal bir mekân olarak incelenebilecekken arkeolojik veya mimari açıdan da ele alınabilecek birçok alanı kapsayan bir form olarak görülebilir. Aynı zamanda yakın zamanda bir sanat örneği olarak yaygınlaşan ve *rock balancing* olarak adlandırılan taş dizme sanatı da yaşam oyununda oyun formlarının dönüşümüne verilebilecek örneklerden biridir. Bir nehir yatağında veya kıyıda birbirinden dengesiz ağırlıkta ve şekildeki taşların üst üste konularak dengelenmesiyle oluşturulan sanat, görsel açıdan bir tombik formundadır. Oyunun veya oyunağın sanatsal bir forma dönüştürülmesi, halk bilimi bağlamında değerlendirilebilecek bir örnekken oyun formunun başka alanlarda benzer formları anıştıracak veya çağrıştıracak şekilde kullanılması ise uygulamalı halk bilimi bağlamında

değerlendirilebilecek bir yaklaşım olarak görülebilir. Bu bağlamda tombik oyunu, topla taşların devrilmesi ve tekrar üst üste oyun kurgusunda dizilmesinin ırmak kenarında taş dizme sanatıyla benzeşimi, iki ayrımın ortak yaklaşımlarla oyun sanat ilişkisini ortaya çıkaracak şekilde örneklendirilmesinin yolunu açmaktadır.

Seksek oyunu, toplumlar tarafından farklı formlarla zengin bir çeşitliliğe sahipken aynı formların farklı yaşam alanlarında da yinelendiği açıktır. İnsanların sürekli kullandığı güzergahlara seksek çizilmesi, merdivenlerin basıldıkça notalara dönüşerek müzik oluşturması veya otoyolların şerit çizgisine sesli şeritlerin çizilmesiyle melodi oluşturulması, AVM veya hastanelerde seksek formlarının zemine yapıştırılan bantlarla oynamaya dair bir katılım beklenmesi de seksek formunun uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla farklı alanlarda yaşam oyununu sürdürdüğünü ortaya çıkaracak örneklerdendir. İngiltere'nin Morecambe kentinde geleneksel saksagan kafiyeli bir seksek oyunu, yerde sanatsal bir tasarımla oluşturulmuş ve oyunun sanatsallığını yansıtan somut bir örnek olarak korunmuştur (URL-4). Seksek oyun formunu yaşamın yol haritası olarak sanatsal bir çizime dönüştüren Ukraynalı çağdaş sanatçı Makov Pavlo grafikleri toplum, şehirler ve mekân üzerine felsefi yansımalarla birleştiren örnekler tasarlamaktadır. 2017'de "lansdpaces" temasını kullanarak seksek adını verdiği bir örnekle yol haritası felsefesinde tasarlamıştır (Resim 5.5).



Resim 5.5. Makov Pavlo, Lansdpaces

Kaynak: (URL-13)

Rank, "hayat bir rüyadır" diyerek oyunda ve sanatta birey, kolektif ya da toplumsal bir ideolojinin yardımıyla böyle hayali bir düzlem bulabileceğini ve gerçek hayatta bunu yapmadan, bu düzlemde potansiyel ya da sembolik halde yaşayabileceğini" ifade eder (2022: 108). Sembollerin işaret ettiği örtük anlamlar, geleneksel oyun kurgularının sürdürüldüğü bir yaşam oyununu uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla değerlendirildiğinde somutlaştıran veya görünür kılan örnekler ortaya çıkarmaktadır.

Oyunun yaşamın farklı alanlarında olduğu gibi sanatla da ilişkisi, oyuncu olan insanoğlunun üretici olduğu her alanı birbiriyle bağlantısal bir bütünsellik kurarak tasarlamasıyla açıklanabilir. Bu bağlamda Rank, ilkelerin ritüellerinin yaşamda sanat olarak okunabileceğini şöyle açıklar:

İlkel halkların kadim pratiklerinde, ritüel danslarında ve törenlerinde ve daha yüksek kültürlerin kült eylemlerinde olduğu gibi sanat, psikolojik açıdan oyuna benzer; şöyle ki, tüm topluluk işin içine girdiğinde, yaratıcı ve alımlayıcı arasındaki katı ayrım ortadan kalkar. Ancak ilkel sanat etkinliği ile oyun durumu arasındaki bu psikolojik benzerliğe karşın arada kayda değer bir fark vardır; bize oyun gibi görünse de ilkel tören, katılımcı için son derece derin ve ciddi bir anlam taşıyan, tek kelimeyle onun kaderinin söz konusu olduğu bir şeydir. Oyunun, doğrudan pratik bir amaçla değil de (sanatta olduğu gibi) ideolojik (büyülü) bir amaçla ilgili olsa da başlangıçta çok kesin bir anlamı ve nesnesi vardır. Her bireyin -en azından bir grubun parçası olarak belirli bir role sahip olduğu ilkel halkların komünal geleneklerinden daha yüksek uygarlıkların oyunlarına geçtiğimizde, bu oyunların sırf eğlence ve heyecan için var olduklarında bile eski bir fikrin sembolik veya mecazi anlamda yaşadığını görürüz. Burada, genellikle, geleneğe dayanan ve katılımcıların artık anlamadığı ama bu nedenle hepsinin daha sıkı uyduğu oyunun kurallarından söz etmekteyiz. Eski uygarlıkların makro kozmik dünya resimleri, bu oyun ideolojilerinin orijinal kült anlamına faydalı bir ışık tuttu ve onların genel kolektif dünya görüşü ile bağlantılarını kanıtladı (2022: 273-274).

Kuzey Kutbu'nda yaşayan yerli halk olan İnuitlerin dilinde “insana benzer” anlamına gelen Inuksuk, taşların üst üste dizilerek insan şeklinde tasarlanmasıyla oluşturulan bir sanat olduğunu belirten Jun Hu, Lachine Parkı'nda St. Louis Gölü kıyısında iki çocuğun kayalarla oynayıp inuksuk yaptığını gördüğünü aktarır (2021: 27). Inuksuk'un “genellikle insan biçiminde yapılan bu taş sanatı, geniş buz arazilerinde yolculuk edenler için yön gösterici bir işaret, bir tür işaret taşı” olduğunu belirtir. Taşlarla tasarlanan bir oyunun aynı zamanda bir işaret veya sembol olarak kullanılması, oyunların sembollerle kurulu kurgusunda sanatsallığı ortaya çıkaran etkenlerden biridir. Jun Hu, bu sanatı aynı göl kenarında uygulayarak insanların da ilgisini çektiğini ve ortaya “tesadüfi sanat uygulaması doğaçlama gelişen bir topluluk arazi sanatı (community land art) projesi”nin çıktığını belirtir (2021: 28). Topluluk arazi sanatı, bir

toprağın sahiplenilmesiyle ve üst üste taşların dizilmesiyle inşa edilen bir yapıdan kurgulanan bir şehre kadar genişlerken bu küresel inşaların oyun kurgusuyla oluşturulan bir taş dizme sanatıyla temellendiği ve sürdürülerek yaygınlaştığı anlaşılmaktadır. Oğuz, “eskiden bir kentin doğal gelişim ve dönüşüm süreçlerini izlemeye insan ömrünün yetmediğini, değişim uzun zamanda ve kendiliğinden olduğunu ancak sanayileşme sürecinin yeni kenti, taklit edilen kent modellerine göre çok daha hızlı ve insan ömrü içinde gözlenebilir şekilde değiştiğini” ifade etmektedir (2019: 133). Böylelikle taş dizme sanatıyla; arazi, köy, kent, şehir, dünya ve yaşamla ilişkili olarak zamanla inşa edilen yapıları ortaya çıkarırken yaşam oyununun da bu süreçlerde gözlemlenebilir bir sanatsallığı ortaya çıkaracak şekilde kurgulandığını ancak hızlı yaşam modelleriyle oyun sanat ilişkisinde katışık ve karmaşık olarak oyun olmadığı düşünülen alanlarda anıtırılan bir yaşam oyununu oluşturduğu söylenebilir.

5.1.6. İş ve İletişimde Oyunun Kurumsallığı

Kurumsal yaşam, insanoğlunun yetişkinlik döneminin oyunu olarak okunduğunda iş ve iletişimle kurgulanan oyun ilişkisi görünür olmaktadır. Haviland, Weiner’den aktararak yetişkinlerin iş yaşamlarını bir strateji ve mücadeleye dayandığını şöyle açıklar:

Yetişkinlerin stratejilerle dolu dünyasına girmenin ilk adımının başkalarını etkilemeye çalışırken bir yandan da onların sizi boyunduruğu altına almasını engellemek olduğunu söyler. Karşı cinsle kurulan ilişkiler, yetişkinlerin aile dışından bireylerle ilişki kurarken karşılaştıkları durumları ve sorunları şimdiden yaşayarak öğrenme olanağı verir. Kişiler birbirleriyle çatışmalar yaşayabilir; kişinin istediklerini elde etmesi sabır, çok çalışma ve kararlılık gerektirir. Yetişkinlerin aşk dünyaları tehlikelerle doludur ve bazen düş kırıklıklarına sahne olabilir. Gençler olabildikleri kadar dikkatli ve korkusuz olmayı öğrenmelidirler (Weiner, 1988: 71’den akt. Haviland vd. 2008: 417-418).

İnsanoğlunun eylemlerinde ve özellikle de iş yaşamında ustalığını vurgulamak için kullandığı “bu iş çocuk oyuncağı” ifadesi de iş ve oyun ilişkisinin oyunsallıkla sürdürülen bir kurguyla yürütüldüğünün alt metnini ortaya çıkarmaktadır. Fink, “bizim düşünmemiz dil olarak gerçekleşir, kendisini ses ve yazı ile gösterir; aklımızın imgelere ihtiyacı vardır, eylemlerimiz ‘el’e işaret eder. İktidar konumlarını ve egemenlik düzenlerini temellendiren, şehirler ve devletler inşa eden kavga/savaş, en ağır bedensel tehdit olarak gerçekleşir” der (2015: 240). İşin, iletişimle mümkün olması bir yana kurallarının oyun kurgusunda olması da aralarındaki

ilişkiselliğin bir diğer boyutudur. Çalışanlar, belirli seviyelere gelmek için mücadele eder, yetkinlikleri arttıkça da becerilerini geliştirecek yeni alanlara yönelirler. Kurumsal sürekliliğin belirli bir iletişim ve üslup temelinde olması da her işin kendine özel kurallarının olduğu ve oyunu kurallarına göre oynamayanın elendiği şeklinde okunabilir.

İşin oyun kurallarına benzeşiminin yanı sıra işte oyun etkinliklerinin düzenlenmesi de kurumsal alanda oyuna duyulan ihtiyacın bir başka yönüdür. Kurumlarda oyun salonları, masaları veya oyunsal kurgular oluşturularak geçirilen sürenin iş ve oyun etkileşimiyle bir arada sürdürülmesini sağlamaktadır. İş dünyasının sıkıcılığından bunalan çalışanların, oyunla performanslarının geliştirilmeye çalışılması da oyunun iş, işin oyun olduğu yönündeki bakış açısına verilebilecek bir örnektir. Çalışanların mentorluk eğitimi almasıyla oyun atölyelerine yönlendirilmesi, kurumsal çalışanların profil veya kişiliklerinin analiz edilmesine yönelik çalışmaları içerirken çalışanların arasındaki birlikteliği ve birbirinden ayrışan yönlerini ortaya çıkarmak için uygulanan yöntemlerden biridir. Bu sayede çalışanların takım olma ve ekipçe hareket etme becerileri geliştirilmeye ve oyunla iş yaşamının olumlanması amaçlanmaktadır. Aida Azadegan vd. Micheal'den aktararak “oyunların kurumsal alanda oyun temelli öğrenme yönünden sınıflar ve ciddi oyunlar olarak adlandırır. Kurumsal eğitimin büyük bir pazar alanı oluşturduğunu, çalışanların bilgi ve becerilerinin ölçülmesinin yanı sıra katılımcıların pasifken aktife dönüşebildiğini” belirtir (Micheal, 2006'dan akt. 2012: 75). Geleneksel oyunların işte kullanımı, yöneticilerin ve pazarlamacıların bu oyunlara farkındalığıyla mümkün olmaktadır. Mangala veya üçtaş/dokuztaş oyunları, yaygın olmamakla birlikte kurumsal alanlarda yer bulmaktadır. Bunun yanı sıra geleneksel oyunlar, eğitmenler tarafından bir meslek olarak da Federasyon, STK'lar ve uygulama araştırma merkezleri tarafından organizasyon yapılarak bir iş kolu olarak görülmeye başlanmıştır. Geleneksel oyun eğitmenleri, oyun etkinliklerinde görev alarak yediden yetmişe herkese eğitim vermek, atölye düzenlemek ve belirli faaliyetlerde görev almaktan sorumlu olmaktadır. Oyunsallığın iş dünyasında yaygınlaşmasının yanı sıra oyun dalında bir meslek edinilmesi, iletişim ve etkileşimle kurulan kurumsalda farkındalık oluşturması yönünden bir adım olarak görülebilir.

Oyunların kurumsalda yöneldiği alan geleneksel oyunlardan daha ziyade dijital oyunlar aracılığıyla da sürdürülmektedir. Malaby, Linden Lab'ın Second Life adlı sanal dünya kurularak çalışanların sanal dünyasında nesneler ve deneyimler oluşturarak; bu süreçte, yarattıkları şeylerin fikri mülkiyet haklarını ellerinde tutmalarına yönelik bir oyun kurgusu tasarlandığını aktarır. Bu çalışmada, Linden Lab'ın kendi ürünü ve kendi kurumsal yapısını yönetme çabalarına oyunları nasıl dahil ettiğini ayrıntılı biçimde incelenmektedir. Second

Life'ı tasarlarlarken, Linden çalışanları -ki birçoğu zaten bilgisayar oyunu tasarımı geçmişine sahipti- oyun tasarımından alınan çeşitli teknik ve öğeleri kullanmışlardır. Ortaya çıkan ürün, tıpkı bir oyun gibi, kullanıcılarına hem kısıtlama hem de olasılıkları bir arada sunan dengeli bir yapı sağlamak üzere tasarlanmıştır:

Linden Lab, kendi oyun ürünlerinin ortaya çıkardığı sorunları çözmek için iç süreçlerinde oyunlara başvurdu. Bir örnekte, şirket içi karar alma sürecine satranç maçlarını simüle eden bir oyun dahil edildi. Bir çalışan, şirketin görevlerini karşı karşıya getiren ve bir internet sitesi üzerinden oynanan bir bilgisayar oyunu yazdı. Her eşleşmede, çalışanlar iki görevi karşılaştırarak hangisinin “daha önemli” olduğuna karar veriyor, böylece kazanan belirleniyordu. Ardından, yeni bir eşleşmeyle iki farklı görev daha karşılarına çıkıyordu. Zamanla ve oyun koduna entegre edilmiş bir satranç sıralama algoritması sayesinde, oyun; şirketin görevlerini, önem derecesine göre sıralayan bir liste oluşturdu (Malaby, 2009: 214).

Çalışanların becerilerinin dijital oyun kurgusunda deneyimleyebileceği ve olasılıklarla iş yönetimini yürütecekleri bir sistem oluşturulması, gelişime dayalı bir kurumsallığın oyunsallıkla kurulduğunu göstermektedir. Malaby'nin oyunsu tutum adını verdiği bu örnek, “birçok açıdan, kurumların sahip olmak istediği en yeni duygulanım nesnesine dönüştüğünü” belirtir (2009: 215-216). Oyunsu tutum ile oyunsallık, kurumsal alanın çalışma ve performans artırmaya dayalı kullandığı yöntemlerden birinin de oyun olduğunu ortaya çıkarırken aynı zamanda da kavramsal olarak örtüşen bir yapı barındırmaktadır. Malaby, iş ve oyun ilişkisini şöyle açıklar:

İş/oyun ayrımı geride bırakıldığında, oyun pratiğinde kültürel bir biçim (ne kadar oyunbazca yapılırsa yapılsın oyun benzeri bir etkinlik) ile kültürel bir deneyim biçimi (ne kadar oyunbazca yapılırsa yapılsın etkinliklere yönelik oyunbaz bir eğilim) arasında daha kullanışlı bir karşıtlık gördüğümüzü güçlü bir şekilde öne sürmektedir. Birçok durumda bulunabilen bu deneyimsel boyut, antropoloji literatüründe bugüne kadar yeterince incelenmemiştir ancak bununla ilgili faydalı bir açıklamanın ana hatları mevcuttur. 1971’de H. Stith Bennett ile American Anthropologist dergisinde oyunun bir deneyim durumu olarak görülmesi gerektiğini açıkça belirten bir oyun makalesi yazılmıştır. Onlara göre oyun, “oyuncunun eylemde bulunma yeteneğinin,

çevresindeki eylem gereklilikleriyle uyumlu olduğu bir deneyim durumudur”
(2009: 209).

Bu bağlamda oyunun iş ve iletişimde kurumsal bir perspektifle yaşam oyununu kurguladığı, uygulamalı halk bilimi bağlamında oyunsallığın işte ve iletişimde bağlantısallık oluşturan örnekleriyle ortaya konulabileceği ancak konunun derinlemesine bir araştırmaya da ihtiyaç duyduğu anlaşılmaktadır.

5.1.7. Eğitim ve Etkileşimde Oyun Tasarımı

Geleneksel oyunlar, uygulamalı halk bilimi bağlamında yaygın olarak eğitim öğretim alanında da uygulanmaktadır. Eğitim, sadece okulda gerçekleştirilen öğrenmeden ibaret bir alan değildir. Örgün, yaygın ve sargın eğitim olarak ayrılan eğitim dönemleri, çocuklukla başlayan aile içi eğitimden kurumsal eğitime ve yaşam boyu eğitime kadar devam eden bir süreçtir. Davin Hufford, halk bilimcilerin uygulamalı halk bilimi alanında doğrudan temas etmek hususunda gördüğü tek çözümün eğitim olduğunu ifade eder:

Halk bilimi bakış açısını kavrama sürecine katılan insanları ikna etmeye ve eğitmeye çabalamaktır. Bu, söz konusu insanların tamamının toplanıp birkaç yıllığına okula gitmelerini gerektirmemelidir. Bana göre halk bilimciler insanlarla kendi kültürleri hakkında anlayabilecekleri bağlamda konuşabilmek için yeterli bilgi ve tecrübeye sahiptir (2014: 16).

Eğitimde oyun ve oyunlaştırma, geleneksel oyunların kazanıma dönüştüğü doğrudan uygulamalar oluşturmaktadır. İnsanoğlunun sosyal bir varlık olması, etkileşimde olduğu bir yaşamı beraberinde getirmektedir. Kızıldağ, “oyunların oyunlu eylem (ludosis) yoluyla anlam oluşturmaya özel bir vurgu ile benzer şekilde etkileşimli kültürel sistemler oluşturduğunu” söyler (2021: 318). Etkileşim ve eğitim, oyunla ilişkilendirilmesi yönünden kapsamlı bir alan oluşturmaktadır. And, oyun ve eğitim ilişkisinin yeni bir bakış açısı olmadığını ifade eder:

Eski çağlarda olduğu gibi günümüzde de oyunun diğer bir önemli işlevi de eğitim alanında görülür. Eğitimciler, oyunla eğitimin pek çok yararlarını bulmuşlardır. Öğrenciler, oyunun bulunduğu öğretimde konuyla ilgili olmakta, katılmalı oyunlarda daha çok öğrenebilmekte, oyun yoluyla öğrendiklerini bellekte daha çok tutabilmekte, gene katılmalı oyunlarda eleştirel düşünce ve karar verme yetileri daha çok gelişmekte, davranışlarında da olumlu yönde gelişme görülmektedir (2012: 58).

Katılım ve kalıtım ilişkisi kurulan oyunda iletişim ve etkileşim de eğitimle bebeklik döneminde öğrenilmektedir. Oyun, eğitimde örgün, yaygın ve sargın olarak yaşamın her alanında sürdürülürken oyuncuyu, oyuncağı ve oyunu oluşturan bütün formların da eğitim içerisinde ve eğitimi oluşturacak şeklinde birbiri ile iç içe bir yapı oluşturduğu açıktır.

Ligubae, insanoğlunun inşa edilebilecek nesilleri oyun yoluyla eğitim ve öğretime yansıtarak aktarmanın önemini açıklamaktadır:

Oyunun hangi spesifik disiplini öğretebileceğini veya hangi bilgileri aktarabileceğini kendimize sormak yerine, doğru ve yeterli kullanıldığında oyunun diğer araçlardan daha fazla eğitip eğitebileceği becerilerin neler olduğunu detaylı bir şekilde incelememiz gerekiyor... Belirli bir disiplin yerine, oyun etkinliğinin disiplinler arası rolünü düşüneceğiz: Bir oyunun hangi belirli yönlerini geliştirebileceğini kendimize sormak yerine, hangi becerilerin öğrenmenin temeli olduğunu ve bunları yeterli ve yapılandırılmış bir oyunla nasıl eğitebileceğimizi göreceğiz” der (2023: 44).

Bu bağlamda oyunun disiplinler arası yaklaşımların bağlantısallığıyla çok yönlü değişim ve dönüşümleri, belirli eğitim ve gelişim alanlarında kullanmanın ötesinde oyunu oyun olarak var eden unsurların kendi kendine yeterliliği noktasında da incelemek gerekmektedir. Oyun kendi yapısı itibarıyla salt bir kurguyu oluşturmaktadır. Disiplinler arası yaklaşımlar, oyunun salt kurgusunun bilim alanlarına entegre edilmesi, araç olarak kullanılması, oyuncak veya oyuncu olarak nesneleştirilmesi vb. yönlerden günümüzde yaygın olarak varlığını devam ettirmektedir. Ancak oyun, yalnızca oyun olarak var olamamaktadır. Bu temelde oyunun var oluşunu, kültür temelli aktarıma doğrudan dayandırmak yerinde olacaktır. Oyunun en temel işlevinin de bu anlamda kendini yaşatan ve aktaran bir yapıda mitle ilişkili olarak sürdürüldüğü Eliade tarafından şöyle aktarılmaktadır:

Modern dünyanın mitsel davranışı tamamen yok ettiğini söyleyemeyiz; ama eylem alanının değiştiğini söyleyebiliriz: mit artık hayatın temel alanlarında baskın değildir. Bilakis, bastırılmıştır; kısmen psişenin daha karanlık düzeylerine, kısmen de toplumun ikincil veya ilgisiz faaliyetlerine itilmiştir. Mitsel davranışın farklı bir kisveye bürünerek de olsa eğitimin oynadığı rolde varlığını koruduğu doğrudur, ama bu neredeyse sadece çok genç bireylerle ilgili bir durumdur ve üstelik eğitimin örnek olma işlevi yok olmak üzeredir: modern pedagoji kendiliğindenliği teşvik etmektedir (2017: 39).

Bu bağlamda mitik öykülemelerle oyunların söz ve eylem yönünden ilişkisi, kendiliğinden ve yapılandırılmış olan oyun kurgularıyla bir arada ve iç içe eğitimde de sürdürülmektedir. Arslan, VR oyunlarında Türk geleneksel oyunların yer almaması hakkında kaynak kişilerin görüşlerini şu şekilde aktarır:

Bizim küçükken koltuk minderlerini birleştirerek yaptığımız çadırlar ya da ev oyunları günümüzde Minecraft adlı oyunda benzer bir şekilde canlandırılmaktadır. Bu tarz hayal gücü gerektiren oyunların VR teknolojisine aktarıldığında yine hayal gücünü geliştireceği için oyun içerisinde bambaşka yapılar canlandırabilirler. Fakat gelenekselde temas gerektiren oyunları VR oyunlarında oynanamaz (2024: 48).

Geleneksel oyunlar, yaşamın olağan seyrinde kuşaklar arası yaşatılıp aktarıldığında doğal öğrenme olarak gerçekleşmektedir. Aynı zamanda eğitim müfredatlarında yer almasıyla ve eğiticinin farkındalığıyla da eğitime dahil edilmektedir. Her iki durumda da oyun salt formuyla yer alırken halk bilgisi ürünlerinde de yer almasıyla anlatılarda da varlığını sürdürerek dolaylı öğrenme sağlanmaktadır. Çakıcı, “Kırgız kültüründe çocuğun yetişmesinde ve yönlendirilmesinde önem arz eden ve geleneksel halk yaşamı içinde öğrendiği, ileriki yaşlarda da geleneksel sporlarda da karşılaştığımız oyunlar vardır diyerek Atabey’den aktararak “çocuk ve gençlerin eğitime ve bu eğitimde oyunlara çok büyük önem veren Kırgız Türklerinin çocuk oyunlarının çoğuna Manas Destanı’nı kaynak olarak gösterdiğini belirtir (Atabey, 1998: 313-320’den akt. Çakıcı, 2023: 153-154). Bugün oynanan birçok oyunun halk bilgisi ürünlerinde destan, masal, hikâye veya fıkra olarak yer almasının örtük öğrenmeyle kültürel aktarım yapılması yönünde bir eğitim modeli olduğu açıktır. Dede Korkut Oğuznameleri’nde de geleneksel oyunlara yer verilmesi veya Divanu Lügat-it Türk’ün bir sözlük olmasına rağmen oyun ve sporları da açıklaması, Evliya Çelebi Seyahatnamesinde birçok oyun ve spora yer verilmesi gibi kaynaklar bu bağlamda çeşitlendirilebilir. Oyunun bir eylem olarak oynanmasının yanı sıra anlatılması, kurgulanması, oyunlaştırılması veya oyunsal bir kurguda sürdürülmesi, yaşam oyununda eğitim ve oyunun birbiri ile ilişkisinin diğer başlıklarda incelenen alanları da kapsayan bağlantısal bir bütünselliğinin olduğunu göstermektedir.

İnsanoğlunun üretimi olan her kurgu, oyunsallık barındırdığından çağa özgü değişim ve dönüşümler de eğitim kavramı içerisinde oyunla sürdürülmektedir. Kızıldağ, “tarihin en eski zamanlarından beri belirli şekillerde tezahür eden oyun, oyuncak ve çocuk ilişkisi değişmeye başladığını; icat edilen ilk bilgisayar örnekleri, yeni ve o ana kadar görülmemiş bir etkileşim çağını başlattığı” söyler (2021: 309). Eğitim, bebeklikle ve ilk oyuncu olan annenin taklidi veya

izlenmesi ile başlarken yaşam boyu devam etmekte ancak örgün eğitim, sargın eğitimde edinilen deneyimin uygulanacağı bir alan olmaktan uzaklaşmaktadır. Deneyim bu noktada eğitimin uygulamalı etkileşimle yürütülmesi gerektiğini açığa çıkarmaktadır. Çocukluğunda geleneksel oyunlarla oynamanın yaşam alanlarına olan doğrudan etkisi, beştaşın el göz koordinasyonunu geliştiren bir oyun olmasından araç kullanma, el sanatları, mühendislik veya mimari alanlarında edinilen becerilerde hızlı gelişme veya doğrudan beceri kazanma işlevlerini ortaya çıkardığı söylenebilir. Oğuz, beştaşın eğitsel kazanımlar açısından el ve parmak becerisi ve bunların beyin tarafından etkin kontrolünü gerektiren, içinde pek çok söz kalıbı bulunan bir oyun olarak açıklamaktadır:

Oyundaki temel beceri, el ve parmaklara düşüyordu ama yukarı atılan taşı gözle takip etmek ve yakalamak hem de bu arada uygun sözleri sarf etmek ayrı bir dikkat gerektiriyordu. Beştaş, çocukluk çağında tespit edilebilecek göz, sinir, konuşma veya beyin ile ilgili bazı rahatsızlıklar konusunda da uyarıcı olabiliirdi (2019: 94).

Hedef vurmaya dayalı oyunlar, bu alanlarda meslek sahibi olan insanların oyunla geliştiğini ve yaşamını bu yönde sürdürdüğüne dair örneklerden yalnızca biridir. Dolayısıyla bir eğitimin doğrudan beceri ve gelişim sağlamasının yanı sıra deneyim ve uygulamalı eğitimin veya sargın eğitimin etkisi göz ardı edilen bir eğitim modeli olarak görülebilir. Nitekim Ligabue, müfredatlarda yer alan eğitimin bireyin gelişimine sağladığı katkıya dair analizi önemlidir:

2018’de Dünya Ekonomik Forumu İşin Geleceği Raporunda, 2022’den itibaren çalışanların %50’sinden fazlasının kariyer yolları boyunca yeniden eğitim alması gerekeceği belirtildi. Önümüzdeki yıllarda iş dünyasının ihtiyaç duyacağı beceriler arasında analitik düşünme yeteneği, aktif öğrenme, yaratıcılık, eleştirel düşünme, karmaşık problemleri çözme yeteneği, duygusal zekâ ve problem çözmeye bağlı akıl yürütme öne çıkıyor. Yaratıcı problem çözme olarak adlandırılan becerinin, önümüzdeki yıllarda iş dünyasında en çok talep edilen üç beceriden biri olacağı belirtiliyor. Yeni nesilleri daha iyi eğitmek için toplumun karmaşıklığı konusunda kendimizi güncellememiz gerekiyor, çünkü onlara sağlamamız gereken araçlar artık sadece içerik değil beceriler, dolayısıyla süreçler, yöntemler, çeşitli alanlarda kullanılabilecek beceriler ve bilgidir. Artık başlı başına bir amaç değil, onlara

özerk ve sorumlu yetişkinler olma konusunda gerçek olasılık veren sosyal ve kişisel becerilerdir (2023: 71-72).

Eğitim ve oyun ilişkisi etkileşimli bir kurguyla deneyim ve uygulama alanlarında yaşayarak öğrenme modelinde kültürel aktarımın da dahil edilmesiyle sürdürülmesi gereken bir ilişkiselliğe gerek duyulduğu anlaşılmaktadır. Kültürel aktarım ister doğrudan olsun ister dolaylı ister tersine olsun ister akran, önemli olanın bir aktarım ve deneyim alanı oluşturma ve bu alanın da geleneği yaşatarak koruma yönünden oyun kurgusunda eğitim ve etkileşimle öncelenmesi gerektiği anlaşılmaktadır.





6. SONUÇ

İnsanoğlunun bu çağda eylemleri kısıtlayacak ve zihinsel gelişimi tersine etkileyecek algı karmaşasıyla baş başa bir yaşam sürdüğü düşünülürken oyun kültürünün ötesinde oyun olmayan alanlarda daha çok var olduğu ve daha çok oynandığı açıktır. Mitleri yapan/üreten/öyküleyen insanoğlunun oyunla mı mit ürettiği, mit üretirken mi oynadığına dair paradoks, insanoğlunun oyunsallığıyla yaşam oyununu sürdürmesi yönünden ele alınmıştır. Çünkü mit gibi oyun da kendi kurgusu içinde oyuncuyu/insanı söz ve eylemlerle var etmektedir. Gündelik dilde kullanılan “hayat bir oyun” metaforu, kolektif bilinçle kalıtım veya katılım yoluyla çocuklukta kurguyla yetişkinlikte gerçeklikle baş başa kalınan yaşamın ta kendisidir. Dolayısıyla oyun, çocuklar için ciddi bir iş olarak görülürken yetişkinler için de iş, ciddi bir oyundur. Kulaktan kulağa aktarılan mitik öyküler, kuşaktan kuşağa yaşatılan oyunsallıklarla yaşam oyununu sürdürmektedir. Bu bağlamda oyunun mitik öykülerle üretilen söz ve eylem ilişkisiyle var olduğu düşüncesi, insanoğlunun oyunsal bir ruh hâlinde olmasıyla açıklanmıştır. Çalışma, insanoğlunun oyunsallığının yaşam oyununu kurgulamasında temel alınması gereken bir yaklaşım olarak oyuncu, oyuncak ve oyunda bütünsel bir bağlantısallıkla incelenmesine dayandırılmaktadır.

Çalışmanın 1. *Giriş* başlıklı bölümünde yapılan literatür ve saha çalışmalarının incelendiği; oyun bilimi, oyun kültürü, geleneksel oyun, çocuk oyunları, dijital veya sanal oyun vb. alanlarda halk bilimi ve diğer alanlarda yapılan çalışmaların bağlantısal bir disiplinler arası bakış açısı oluşturması yönünden geçmişle günümüzü ve hatta gelecek kurgusunu oyun ve mit ilişkisiyle bütünsel bir bağlantısallıkla ele alınmadığı üzerinde durulmuştur. Oyun kültürünün geleneksel oyunlar özelinde incelenmesine dayalı çalışmalar incelenmiş ve konunun halk bilimi alanında bilimsel bir bakış açısı oluşturması gerekliliği üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda çalışmanın konusu, amacı, kapsamı, sorunsalı, gerekliliği, sınırlılığı ve alana katkısına dair analizlere yer verilmiştir. Bu sebeple çalışmanın “neden oynarız?, neyle oynarız?, nasıl oynarız?” sorularına halk bilimi alanından ve oyun mit ilişkisi yönünden bir cevap aranacağı üzerinde durulmuştur. Oyun kültürü genelinde ve geleneksel oyunlar özelinde çalışmanın ortaya konulma amacı olarak sorunsalların ötesinde oyunun var olmasına yönelik; “gelenekğin oyunu kurması ve oyunun geleneği kurgulaması, çocuğun işinin oyun, yetişkinin oyunun iş olması veya yaşamın oynanması, oyunun yaşam olarak kurgulanması” gibi tartışmalarda oyuncu-insan, oyuncak-yaşam ve oyun-kurgu bağlamlarında ele alınmıştır. Çalışmanın uygulamalı halk bilimi yöntemiyle incelenmesinin yaşamda süreklilik sağlayan mitik unsurların oyun kültürüyle aktarımında nerede ve nasıl bulunabileceklerine dair bir örneklem oluşturması

amaçlanmıştır. Çalışmada geleneksel oyunlar; oyuncu, oyuncak ve oyun kültürü temelinde mitik öykülemelerle ilişkilendirilerek günümüz uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla incelenmesi yönünden ele alınmış ve geçmişle günümüz arasındaki dönüşümlerinin de kavramsal yaklaşımlar ve disiplinler arası bağlantısallıklarla bütüncül bir bakış açısıyla ortaya konulmasına dair bakış açıları ortaya konulmuştur. Bu bağlamda çalışma, geleneksel oyunların mitolojiyle ilişkisi ve uygulamalı halk bilimi bağlamında incelenmesine dayandırılmıştır.

Çalışmanın 2. *Mit, Ritüel ve Oyun İlişkisi* adlı üst başlığında mit, ritüel ve oyun ilişkisinin bilimsel bir bakış açısı olması ve geleneksel oyunların bu anlayışla incelenebileceğine dair alt metinleri ele alınmıştır. Ortaya konulan çalışmanın halk bilimi alanında bir bakış açısıyla ele alınması, alanın kapsamı ve sınırlılığı noktasında iç içe bir derinlik oluşturduğundan ele alınan temel düşünce yapısının bir bilim anlayışı oluşturulması isteğiyle bir şema üzerinden somutlaştırılmıştır. Nitekim oyun, yaşamı içinde barındıran söz kadar eylemlerle de oynanan bir kurgu barındırmaktadır. Beslenmek ve barınmak gibi oyun da insanoğlunun temel ihtiyaçlarındandır. Dolayısıyla insanoğlunun temel ihtiyaçları arasında kabul edilen oyun ihtiyacının yaygın olarak doğrudan karşılanmadığı alanlar küresel kültürde yaygınlık göstermektedir. Hatta beslenirken veya barınırken, çalışırken veya korunurken oynandığı veya oyunsal ruh hâlinde olduğu dönemler, doğrudan oynandığı dönemlere göre artış göstermekte, yinelenen döngüsel ve sarmal formlarla pazarlanarak stratejik bir kurguda sunulmaktadır. Dolayısıyla oyunun öznesi olan insanoğlunun oyunsallıkla yaşamı kurgulaması ve oyun yaşamını sürdürmesine dair düşünceler, halk bilimi alanından bir bakış açısıyla ortaya konulmuştur. Aynı başlığın içerisinde 2.1. *Oyun Kültürü: Kavramsal Yaklaşımların ve Disiplinler Arası Çalışmaların Bağlantısallığı* incelenmiştir. Oyun biliminin halk bilimi alanında genelde oyun kültürü ve özelde geleneksel oyunlar yönünden incelenebileceği, oyunun kavramsal yaklaşımlar ve disiplinler arası çalışmaların çeşitliliğiyle ortak bir oyun kültürü oluşturduğu sonucuna varılmıştır. Oyun kavramının kavramsal yaklaşımlar ve disiplinler arası bağlantısallıklar yönünden birbirini içeren ve kapsayan ve hatta birbiri yerine kullanılan anlamlar ve adlandırmalar olarak görüldüğü anlaşılmıştır. Nitekim oyun kavramına yer verilen her alanda ve dahası yaşamın oyun olarak kabul edildiği bir olguda bütün edimlerin hem oyun hem de oyunu içeren kurgular olarak mitik öykülemelerle bağlantısal olarak yer aldığı örneklendirilmiştir. Oyun kültürü, hiçbir çağda bu kadar oyunsallıkla ve dolaylı oyun formunda oynanmamıştır. Bu sebeple çalışmaya oyun kültürü temelinde kavramsal yaklaşımlar ve disiplinler arası çalışmalar yönünden geniş bir bakış açısıyla giriş yapılmıştır. Oyun kavramını içeren disiplinler arası çalışmalar ve kavramsal yaklaşımlar, insanoğlunun ilk üretimi olan söz-

eylem ilişkiselliğiyle ele alınmış ve bağlantısal bütünsellik kurularak analiz edilmiştir. Oyunun modern, geleneksel veya dijital olarak ayrımının yapılamayacağı, yaşam oyunu veya oyun yaşamı olarak incelendiğinde bütünsel bir olgu olduğu düşüncesi çalışmanın tamamında ana fikir olarak değerlendirilmiştir. Modern olanın her zaman içerisinde geleneksel olanı taşıdığı veya örtük de olsa barındırdığı düşüncesinden yola çıkılarak çalışmanın oyun kültürü temelinde geleneksel oyunlar yönüyle incelenmesinin uygun olacağına dair çıkarımlarda bulunulmuştur. Mitolojik simgelerin ve imgelerin gücünü kaybettiği ancak güçlü bir şekilde de bütün yaşam oyununda varlığını sürdürdüğü açıktır. Mitik unsurlar, insanoğlunun eylemde olduğu her alanda görünmez ve ruha işlemez olarak güçsüz bir bilinçsizlikle tüketilir gibi görünmesine rağmen kollektif bilinçle aktarılan uygulamalı halk biliminde de var olmaya devam etmektedir. Mitik öykülerin üretilmeye devam edildiği, insanoğlunun mit üretmeye dair oyunsallığını da devam ettirdiği anlamına gelmektedir. Aynı başlık altında 2.2. *Oyun Kültüründe Geleneksel Oyun Kavramı* incelenmiş ve kavramın oyun kültürü temelinde halk bilimi alanına bilimsel bir bakış açısı ve anlayış getirebileceği üzerinde durulmuştur. Oyunun ciddi bir iş olduğu, oyun ve ciddi olanın birbirinden ayrı olduğu veya oyunun gerçeklikten uzak olduğuna dair düşünceler bu konuda çalışma yapan bilim insanları tarafından sıklıkla tekrarlanmaktadır. Aynı zamanda oyun kavramı, bilim insanları tarafından tanımlanmaya çalışılmış ve kimi araştırmacılar tarafından da tanımı yapılmasına gerek duyulmayan veya yapılamaz bir kavram olarak kabul edilmiştir. Ancak oyun, bütün bu ayrışan veya benzeşen yönleri ve kavramsal tanımları da içeren hatta kavramlarla da oynanan bir formda yaşamın varlığıyla açıklanabilecek bir olgu olarak incelenmiştir. Nitekim oyunun salt oyun olduğu formlar, olmadığı düşünülen formlara göre daha kısıtlı olduğundan halk bilimi bağlamında uygulamalı halk bilimi yöntemiyle bir inceleme ve değerlendirme yapılmıştır. Bu bağlamda oyun çalışmalarında, geleneksel oyunun da kavramsallaşmasının gerekliliği ve önemi üzerinde durulmuştur. Oyunların çocuk, dijital, video, unutulmuş, eski veya unutulmaya yüz tutmuş olarak adlandırmalarının oyun ve mit ilişkisi bağlamında kapsamı daraltacağı ve oyunun geleneksel ifadesiyle bilimsel bir anlayış olarak görülmesi gerektiği sonucuna varılmıştır. İnsanoğlunun oyunsallığını, mitik düşüncenin yansıması olarak günümüze değin sürdürdüğü, yaşamsal ihtiyaçlardan olan oyunun yaşamın gerekleri içerisinde isteğe bağlı değişip dönüştüğü ve bilimsel yaklaşımların geleneksel oyunları içeren bir yapısının olduğu vurgulanmıştır. Geleneksel oyunlar ifadesiyle kastedilenin de bu yaklaşımları kapsayan ve içeren bir yapıda bağlantısallık kurularak mitik öykülerin yansıması olarak var olduğu belirtilmiştir.

Çalışmanın 3. *Oyuncu: Oyunun Mitik Kahramanı* adlı üst başlığında insanoğlunun ilksel üretimi olarak kabul edilen mitik öykülemelerin oyunsal bir ruh hâlinde olmaları dolayısıyla söz eylem ilişkiselliğinde oluşması temel alınmıştır. Oyunsal ruh hali, oyun kültüründe öncelikle ele alınması gerekenin oyun veya oyuncaktan ziyade oyuncu olduğuna dair çıkarımlarda bulunulmuştur. Oyuncunun dönüşümünün disiplinler arası çalışmalarda insanoğlunun yaşam dönemlerine göre ayrıştırılarak incelenmesiyle ilişkili olarak üç döneme ayrılmasının uygun olacağı düşünülmüştür. 3.1. *Oyuncunun Dönüşümü: Beşikler, Eşikler ve Keşikler* adlı alt başlıkta yaşam dönemlerinin insanoğlunun erginlenmesinin ve eşiklerinin oyuncu rolü itibarıyla incelenmesinin uygun olacağı belirtilmiştir. Bu bakış açısı, başlığın kurgulanmasına ön ayak olan beşik, eşik ve keşik kavramlarının doğum, evlilik ve ölüm şeklinde Anadolu’da kullanılan bir atasözü olmasıyla da önemli olduğu aktarılmıştır. Dolayısıyla oyuncunun yaşamı boyunca oyunsallığını dönüştürdüğü ve erginlenerek oyuncu rolleri edindiği anlaşılmıştır. Oyuncu, ilk oyun arkadaşı olan annesini taklit ederek veya oynayarak oyuncu rolüne bürünmektedir. İlk oyun mekânı olan anne kucağı ve aynı zamanda beşikte oyun olduğunu bilmediği eylemlerle oynamaktadır. Oyun bu sebeple, farkında veya bilinçli olarak yapılan kurallı ve sistemli eylemler bütününden aşkın olarak görülmüştür. Yaşama doğan ve yaşamdan kopan insanoğlu, erginlendiği her dönemde bir eşik atlamakta ve her eşikte oyuncu rolü yinelenerek yeni oyuncu tiplerini oluşturmaktadır. Geçmişte bir kahramanın aşık atarak kahramanlık göstermesi ve ad alması, günümüzde bir gamerın e-sporta uluslararası bir turnuvada birinci olması ve kahramanlığını şampiyon olarak göstermesiyle benzerlik gösterdiği ve çağın ötesinde bir ortak oyuncu rolüyle çağa özgü formlarda yinlendiği örneklerle açıklanmıştır. Bu sebeple oyuncu kavramı mitik öyküleri üreten ve oynayan insanoğlunun geçmişten günümüze değin dönüşümünü ele alacak şekilde yaşam dönemleri olan beşik, eşik ve keşik kavramlarıyla erginlenen oyuncu yönünden ele alınmıştır. 3.1.1. *Oyuncunun Beşiği: Anneden Aktarılan Oyuncu Rolü* adlı alt başlıkta oyuncunun beşikle başlayan oyunsallığı, eşiklerle oyuncu rolüne bürünmesi şeklinde ‘dünya çarkı’ olarak ifade edilen yaşam dönemlerinde sürdürüldüğü belirtilmiştir. 3.1.2. *Oyuncunun Eşiği: Oyuncunun Erginlenen Roller* adlı alt başlıkta beşikten eşiğe geçen çocuğun yürüteçlerle adımladığı oyun dünyasını, sekerek erginlediği bir seksek oyunu şeklinde sürdürdüğü aktarılmıştır. 3.1.3. *Oyuncunun Keşiği: Yaşam Sonu ve Sonrasında Oyuncu Rolü* adlı alt başlıkta insanoğlunun beşik ve eşikte edindiği rollerin keşikte de devam ettiği ve yaşamın son dönemi olarak oyunsallığını sürdürdüğü üzerinde durulmuştur. Oyuncunun salıncakla başlayan sallanma güdüsü, yürüteçle eşikleri aşmaya doğru bir bilinç oluştururken eşiklerin aşılması da oynanan oyunların oyuncu bilinci kazandırılmasındaki ilk adımları olarak görülmüştür. Oyuncunun

yaşamının son bulmasının da oyuncu rol edimini kapsadığı, mezarlarda bulunan oyuncak kalıntılarından da bu görüşün desteklendiği örneklendirilmiştir. Yaşam oyununda oyuncu; atladığı eşikler ve erginlendiği kurgularla dünyanın dönüşü, oyunun dönüşü ve nihayetinde de kendi içsel dönüşü/erginlemesi hususunda ‘dünya çarkının/çemberinin’ içinde yer alan bir formda var olmasıyla açıklanmıştır. 3.2. *Dijital Aynalama: Kendini Oynayan Oyuncu* adlı alt başlıkta geleneksel oyuncunun dijital oyun kültürü karşısındaki oyuncu rolünün incelenmesine dayanmaktadır. Kendi oynayan ve kendini oynayan oyuncu rolü, karşılaştırmalı olarak oyuncu rol ediniminde yaşamdan oyuna ve oyundan yaşama yansıyan yönleriyle ele alınmıştır. Oyuncunun dönüşümü, mitik kahramanın ekranda oyuncu tarafından oynatılmasıyla sanal bir oyuncu ikiliğinin de ortaya çıkmasına sebep olmuştur. Oyun çalışmalarında ve birçok disiplinde yaygın olarak dijital ikiz olarak ifade edilen dijital aynalamanın oyuncu rolü temelinde kendini oynaması, oyuncunun dönüşümünde yinelenen ve yeni bir bakış açısıyla ele alınmıştır. Bu sebeple dijitalde oyuncunun tez kapsamında oyuncunun yaşam dönemlerine göre rol edinmesinin yanı sıra mitik öykülerle başlayan söz ve eylem üretiminin dünya oyununda kendini aynalayan zamansız ve mekânsız bir rolde sürdürüldüğü aktarılmıştır. Dünya oyununun oyuncusu, bizzat oyunu oynayan insanken dijital oyun kültüründe oyuncu, ikincil bir oyuncu rolüne bürünmüştür. Oyunun yalnızca oyun içinde sürdürülmediği, oyunsallığın sosyal medyada da kurgu ve etkileşimle bir yaşam oyununu yansıttığı da belirtilmiştir. Diğer taraftan dijital oyunların yalnızca kendilik aynasında olumsuzlanan ve bağımlılığa dönüşen etkilerinin yanı sıra dil öğrenimi, sosyalleşme, öğrenme, iletişim becerisi geliştirme vb. kazanımları da sağladığı örneklendirilmiştir. Bu sebeple oyuncunun dijital oyunu, amaç mı yoksa araç olarak mı kullandığına göre değişen faktörleri ele alınmıştır. Kendini aynalayan oyuncu, yaşam oyununda kendini oynattığı gibi araçsallaştıra da bilmiştir. Oyuncunun ihtiyaç ve isteğine göre değişen araçsallık, dijitalin bir oyundan çok oyuncak olması anlamına da gelmektedir. Bu sebeple yaşam oyununda oyuncunun dönüşümü, oyuncağın ihtiyaca ve isteğe göre üretimiyle de ilişkili görülmüştür. Dolayısıyla bu ilişkiselliğin de ayrıca bir başlık altında oyuncunun yaşam dönemlerine göre dönüşümüne dair bakış açısıyla oyuncağın yaşam dönemlerine göre oluşması yönünden de incelenmesinin uygun olacağı düşünülmüştür.

Çalışmanın 4. *Oyuncağın Dönüşümü: Üretim İhtiyacından Tüketim İsteğine* adlı üst başlığında kutsallık atfedilen ve yaşamın özü olarak kabul edilen dört unsurun ilk oyuncaklar olarak insanoğlunun doğayla oynayarak yaşamı oyuncak etmesi, Türk kültüründe yaşam modelleri olan göçer, yarı göçer ve yerleşik yaşam özelinde ayrıntılandırılmıştır. 4.1. *Türk Kültüründe Yaşam Modelleri* adlı alt başlıkta oyuncakların dönüşümünün bütün toplumlarda ve

yaşam modellerinde bir arada incelemenin mümkün olmadığı ancak oyuncağın da oyun gibi evrenselliğini göz önünde bulundurarak belirli gelişim ve yayılım kuramları düşünüldüğünde ortak bir oyuncak kültürü oluşması sebebiyle Türk kültürü temelinde bir incelemenin çalışmayı yürütmek açısından yeterli olacağı üzerinde durulmuştur. 4.1.1. *Göçer Kültürün Mitik Oyuncağı* adlı alt başlıkta göçer kültürde yaşamın özünün dörtlü veya beşli unsurlardan meydana gelmesine dayalı düşüncelerin aynı zamanda oyuncakların da ihtiyaca yönelik üretimi ve isteğe bağlı tüketimi yönünden önemli olduğu ifade edilmiştir. Oyuncağın doğrudan yaşamın özü olarak düşünülen unsurlarla oynanması şeklinde ihtiyaca yönelik üretildiği ve bu ihtiyaçlardan temel olanın da toprak olduğu belirtilmiştir. Toprak Ana'dan medeniyetin beşiğine doğru evrilen toplumsallıkta kalıntılardan çıkarılan kurgusal ve yapılandırılmış ilk oyuncakların değil doğrudan kalıntının yani toprağın ilk oyuncak olarak kabul edilebileceği yinelenmiştir. 4.1.2. *Yarı Göçer Kültürün Mitik Oyuncağı* adlı alt başlıkta yaşamın özü olarak kabul edilen unsurların aynı zamanda oyuncak edilmesinin sonucunda bu unsurların ihtiyaca yönelik işlendiği ve tasarlandığı, kurgulu ve yapılandırılmış araçlarla sürdürüldüğü belirtilmiştir. Göçer kültürle yarı göçer kültürde oyuncakların dönüşümlerinin izlendiği, ilksel olanla yapılandırılmış olanın bir arada ve birlikte üretildiği ve oynandığı bir yaşam modeli olduğu anlaşılmıştır. 4.1.3. *Yerleşik Kültürün Mitik Oyuncağı* adlı alt başlıkta oyuncağın dönüşümünün mitik öykülerle başlayan ve ihtiyaca yönelik üretilen ilksel örneklerinin isteğe bağlı yapılandırılmış ürünlere dönüştüğü bir yaşam modelinin izlenebileceği anlaşılmıştır. Bu bağlamda ilk oyuncak olarak kabul edilen doğanın ve özelde toprağın yarı göçer kültürde inşa edilen ve yapılandırılan bir ham madde olmasıyla yerleşik yaşamda oyun terapide kullanılan kum terapi olması yönünden ilksel olanın sürdürüldüğü bir mitik izlenimde olduğu ve bu süreçlerin uygulamalı halk bilimi bağlamında incelenebileceğine dair örneklerle yer verilmiştir. 4.4. *Sanal Uzamda Oyuncağın Göçü* adlı alt başlıkta oyun ve oyuncu kadar oyuncağın da evrensel olduğu vurgulanarak insanoğlunun göç eden bir varlık olmasıyla oyuncaklarını da göç ettirdiği üzerinde durulmuştur. Göç eden insanoğlunun oyunsallığını mitik öykülerleriyle birlikte oyuncaklara da yansıtıran toplumlarda benzer oyuncak formlarının olmasının bu sebeple mümkün olduğu açıklanmıştır. Oyuncağın göçünün uzamdan sanala, dijitalin bir amaç olarak kullanılmasıyla taşındığı ve dijital olanın amaç ve araç yönünden ihtiyaç ve isteğe bağlı göçleri ortaya çıkardığı sonucuna varılmıştır. Oyuncağın göçü hem gerçeklikte hem de sanalda süreklilik göstermekte ve dijitalin araç olmasından öte amaç edinilen bir oyunsallıkla ortak kültürleri tasarlayan ve göç eden bir yapıda dünyadan oyuncularla oynanan bir oyuncak olduğu sonucuna varılmıştır.

Çalışmanın 5. *Kurgudan Yaşantıya: Oyunun Mitolojik Morfolojisi* adlı üst başlığında uygulamalı halk bilimi yöntemiyle oyunun kurgu olması yönünden yaşam alanlarında incelenmesi, mitik unsurların doğrudan oyun kurgusunda olmasının yanı sıra pazarlama, ekonomi, strateji, eğitim, iş, uzay vb. alanlarda da var olduğunun örneklenmesine dayandırılmıştır. Çalışmanın başlangıçta mit ve oyun ilişkisine dair derin incelemeler içermesi, sonuçta ise bu incelemelerin geleneksel oyun örnekleriyle somutlaştırılması şeklinde planlandığını belirtmek gerekmektedir. Geleneksel oyunların mitik unsurlarla örülü formu, geçmişten günümüze değin sürdürülen oyunsallıkla bağlantılı olarak görülmüş ve uygulamalı halk bilimi yaklaşımıyla oyun dışı kabul edilen alanlarda bütünsel bağlantısallık kurularak örneklendirilmiştir. Oyun kavramının bütün formlarıyla evrensel bir yapı barındırdığı ve nitelik, nicelik veya işlevsellik yönünden tek bir yönde bakış açısı geliştirmenin uygun ve yeterli olmayacağı açıklanmıştır. Çalışmanın sınırlılığı, uygulamalı halk bilimi bağlamında oyun kültüründe geleneksel oyunun varlığı ve yaşayanlarla birlikte bütün yaşam alanlarındaki sürekliliği olarak belirlendiğinden bütün başlıkların birbirini içeren ve kapsayan bir formda bu düşüncenin yinelenmesine dair örneklerle zenginleştirildiğini belirtmek gerekmektedir. Geleneksel oyunların bir toplum tarafından aidiyetinin mümkün olmadığı bir evrensellelikle mitik öykülerin örtük alt metinleriyle sürdürüldüğü ve eylemlerin kalıttan katılıma evrilen bir döngüsellikle varlığını devam ettirdiği açıktır. Geleneksel oyunlar, oyun kültüründe ilksel olanın yinelenmesine dair “büyük zaman”ı işaret eden mitik unsurlar barındırmaktadır. Bu sebeple mitik unsurlarla örülü oyun kültürünü çağları aşan bir oyunsallıkla beslenmek ve korunmak gibi ihtiyaçlar temelinde sürdürdüğü bir kalıtım olarak görmek mümkündür. Bu bağlamda çalışmanın 5.1. *Oyun İçinde Oyun* adlı başlığı, geleneksel oyunun uygulamalı halk bilimi bağlamında oynanmasına dair örneklerin birbirini içeren ve kapsayan bir oyun kültürü oluşturması yönünden oyun içinde oyun oynandığına dair bir bakış açısının ortaya konulmasından oluşmaktadır. Çalışmada yaşamın bütüncül bir oyun kurgusunda, yaşayanlar tarafından oyuncak olmasında ve en nihayetinde oyuncunun oyunsallığı yönünden ve bilimselliğin de oynanan bir olgu olması sebebiyle oyun içinde oyun kurgusunda olduğu üzerinde durulmuştur. Dolayısıyla oyun yaşamı ve yaşam oyunu olarak insanoğlunun yaygın olarak kullandığı ‘hayat bir oyun’ ifadesinin açıklandığı bu başlıkta yaşam alanlarının geleneksel oyun kurgularıyla sürdürüldüğü örneklerle yer verilmesine dair bir temel oluşturulmuştur. 5.1.1. *Ekonomide Pazarlanan Oyun Endüstrisi* adlı alt başlıkta, oyunun pazarlanan bir araçken oyuncunun, oynanan bir meta olarak varlığını hiçbir yüzyılda farklı değişkenliklerle bu kadar çok alanda bir arada var etmediğinden uygulamalı halk bilimi bağlamında incelenmesinin bu ölçüde önemli olduğu üzerinde durulmuştur. Oyunun ve

oyuncağın ekonomisi, endüstriyel üretimlerle yaşamın her alanında oyuncuya pazarlanan bir form olarak sürdürüldüğü anlaşılmıştır. 5.1.2. *Stratejiden Siyasete Oyun Diplomasisi* adlı alt başlıkta oyunun toplumlar tarafından mücadeleye dayalı stratejilerle kurgulanmasının ülkeler tarafından diplomatik bir zeminde sürdürülmesine dayalı bir formda sürdürüldüğü üzerinde durulmuştur. Nihayetinde siyasetten diplomasiye değin oyun içinde oyun oynandığının uygulamalı halk bilimi bağlamında somutlaştığı bir alan olarak örneklendirilmiştir. 5.1.3. *Gıdanın Oyuncak Edilmesi ve Oyunlaştırılan Gıda* adlı alt başlıkta gıdanın temel ihtiyaçlardan olmasıyla oyunun da bu ihtiyaçlar arasında sayılmasının ilişkiselliği üzerinde durulmuştur. Gıdanın oyuna yönlendiren, içeren ve oynayarak tüketilen bir pazarlama taktiğiyle sunulurken yanında verilmesi vadedilen eşantyon oyuncaklarla da alıcılığı artırdığı ve stratejik pazarlamalarla sürdürüldüğü anlaşılmıştır. 5.1.4. *Uzamdan Uzaya Sonsuz Oyun* adlı alt başlıkta oyunun zamandan aşkın bir formda uzamdan uzaya değin kurgulandığı, yapılandırıldığı, pazarlandığı ve oyunun olduğu kadar oyuncu ve oyuncuğun da bu kurguda yer aldığı üzerinde durulmuştur. Uzayda oyun kurgusunun var olma biçiminin gelecekte yapılacak olan çalışmalar yönünden önemli olduğu, körebe ve VR gibi hem dünyada hem de dünya dışı olarak kabul edilen sonsuz yaşamın arzusunda yineleneyeceği örneklendirilmiştir. 5.1.5. *Yaşam Estetiği ve Oyun Sanatı* adlı alt başlıkta oyunun ve oyuncuğun sanatsal bir forma dönüştürülmesi, halk bilimi bağlamında değerlendirilebilecek bir örnekken oyun formunun başka alanlarda benzer formları anıştıracak veya çağrıştıracak şekilde kullanılmasının uygulamalı halk bilimi bağlamında değerlendirilebileceği üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda tombik oyununun topla taşların devrilmesi ve tekrar üst üste oyun kurgusunda dizilmesinin ırmak kenarında taş dizme sanatıyla benzeşiminin iki kurgunun ortak yaklaşımlarla oyun sanat ilişkisini ortaya çıkaracak bir yaklaşım olabileceği örneklendirilmiştir. 5.1.6. *İş ve İletişimde Oyunun Kurumsallığı* adlı alt başlıkta oyunun iş ve iletişimde kurumsal bir perspektifle yaşam oyununu kurguladığı ve uygulamalı halk bilimi bağlamında oyunsallığın işte ve iletişimde bağlantısallık oluşturan örnekleriyle ortaya konulabileceği üzerinde durulmuştur. Bu bağlamda iş ve iletişimin etkileşim kurularak sürdürülen iç içe kavramlar olduğu, her oyunun bir iletişim ve iletişimin de kurumsal alanda bir oyun olarak oyunlaştırıldığı anlaşılmıştır. 5.1.7. *Eğitim ve Etkileşimde Oyun Tasarımı* adlı alt başlıkta eğitim ve oyun ilişkisi etkileşimli bir kurguyla deneyim ve uygulama alanlarında yaşayarak öğrenme modelinde kültürel aktarımın da dahil edilmesiyle sürdürüldüğüne dair bir bakış açısıyla incelenmiştir. Oyunun aktarım ve deneyim alanı oluşturma ve bu alanın da geleneği yaşatarak koruma yönünden oyun kurgusunda eğitim ve etkileşimle öncelenmesi gerektiği anlaşılmıştır.

Çalışmada geleneksel oyunu neden oynarız?, neyle oynarız? ve nasıl oynarız? sorularıyla cevap aranmış ve sonuç olarak oyuncunun, oyuncağın ve oyunun yaşam oyununu kurguladığına dair çıkarımlar mitle ilişkisi ve uygulamalı halk bilimi bağlamında bütüncül bir bağlantısallıkla ortaya konulmuştur. Çalışmanın bütünselliği, oyun kurgusunun yaşamın özünden insanoğlunun oyunsallığına değin var olduğunu açıklamak için her başlığın birbiri ile ilişkisi, içermesi ve kapsamıyla oluşturulmuştur. Geleneksel oyunların oyun olarak kabul edilmeyen yaşamın her alanında bir oyun kurgusunda var olduğuna dair verilen örnekler, bu konuyla ilgili yapılacak olan çalışmalar için bir örneklem olarak görülmüştür.

Oyunların unutulması veya geçmişte kaldığına dair düşünceler, günümüz ve gelecek için kurgulanan olumsuzlamalar içermektedir. Ancak bu olumsuzlamalar, yaşam için de geçerlidir. Geleceğin bizlere ne getireceğinin bilinmediği ve Covid-19 salgını atlattığımız bu çağda geleneğe dönüş de her zaman mümkündür. Kaybolan kültürel mirasın içerisinde oyunların belirli özellikleri veya belirli oyunların geçmişte kalması, kültürel mirasın da geçmişte kaldığı yönünde bir risk oluşturmaktadır. Ancak belirli şartların oluşmasıyla oyunlar yeniden canlandırılabilir ve koruma yaklaşımlarının önemi, yaşanan toplumsal ve küresel değişimlerle hatırlanabilir. Nitekim yapılan incelemelerle insanoğlunun oyun oynamaktan ihtiyaç olması sebebiyle vazgeçmediği ancak oyuncu rolü, oyuncakları ve oyun kurgusunun değiştiği açıktır. Değişen her oyuncu, oyuncak ve oyunun da bir önceki gelenekselin yeniden dönüşümünü ortaya çıkardığı yinelenmiştir. Keza online oyunlarda mitolojiden yararlanılması, oyunlar başlamadan önce geleneksel bir oyuna yer verilmesi, oyun karakterlerinin oyun içindeki davranışlarla dönüşümleri, dönüşümlerinin dönen bir ışık huzmesinin oluşmasıyla sembolleşme gibi geleneksel oyunlarla benzerlik gösteren oyun kurgusunun devam ettiğini göstermektedir. Dolayısıyla oyun kültürünün incelenmesine dair yapılan analizlerin küresel kültürde edildiği yerin “hızlı yaşam”ı benimseyen insanoğlunun oyunsallıkla salt oyun kurgusunu sürdürdüğü, oyuncak olduğu veya oyun içinde oyun kurduğu mitik unsurların sürekliliği ve yaşam oyununun döngüsellliği açısından “loş bir evin inşası”nı yineleyen ve “yaprağın ormana” dönüşümüne katkı sağlayan bir bakış açısı getirmesi düşüncesiyle bir bilim anlayışı oluşturması yönünde geleneksel oyunların mitle ilişkisi ve uygulamalı halk bilimi bağlamında incelenmesi sağlanmıştır.



EXTENDED ABSTRACT

The Relationship of Traditional Games with Mythology and Their Examination in the Context of Applied Folklore

Play encompasses the existence of all human actions and practices throughout life as a fictionalized ensemble of acts within cultural experience. Human beings are born into life in the role of the player and sustain their lived experience through the production of toys and the continuation of existence within a play-based construction. Historically, humanity has maintained its playfulness through both mediated and unmediated forms; in contemporary contexts, this playfulness persists as something simulated, gamified, and even enacted as an instrument, continuing simultaneously in virtual and spatial realms. Alongside the transformation of play from past to present, conceptual approaches to play have increasingly become subjects of interdisciplinary inquiry, either directly or indirectly. One such field is folklore studies. As a product of folk knowledge, play is regarded as one of the disciplines presumed to predate culture itself and to shape culture by generating a culture of play. Although it is evident that the concept of play encompasses all human acts expressed through speech and action, it remains difficult to formulate a universal definition. Humanity, endowed with playfulness, has continually existed as player, toy, and game across all domains of life. In the contemporary world, the conceptual complexity of play culture may be explained by the divergence of definitional approaches from culture due to multidisciplinary perspectives; the loss of locality through globalization; its presentation in a multicultural yet non-national form through digitalization; and the growing body of studies and practices addressing the forgetting or disappearance of traditional games. Furthermore, while digital games are now the foremost association with the concept of play, their foundations are deeply rooted in mythic elements. This cultural structure, sustained consciously or unconsciously through the games played from past to present, has contributed to the devaluation of play culture and to a loss of meaning. The present moment, which constructs the narrative between past and future, is sustained through mythic storytelling, while actions shaped by playfulness constitute the “game of life.” From mythic narratives to artificial intelligence software, the player who maintains the game of life through playfulness emerges as the fundamental element of play. Play culture has been examined from past to present within a wide range of disciplines, including philosophy, psychology, developmental studies, economics, politics, health sciences, sociology, anthropology, and archaeology. The paradox of whether humanity produced myths through play or played while producing myths should be addressed from the perspective of human playfulness as the means by which the game of life is sustained. Like myths, games construct the human being—the player—within their own fictional frameworks through speech and action. Nietzsche defines play as “a world wheel or circle that repeats itself eternally, each time containing countless combinations within itself.” The player, situated within this circle, mirrors a cyclical form akin to spinning a top or playing hopscotch, reflecting the rotation of the world, the recurrence of the game, and ultimately the player’s own inner transformation or maturation. Accordingly, it is argued that examining the concepts of player, toy, and game as “life-as-game/game-as-life,” grounded in the relationship between play and myth and within the contexts of human existence, life, and fiction, offers a new perspective on play culture. From

past to present, play culture has been analyzed through definitions, terminologies, conceptual approaches, and interdisciplinary studies, revealing a cyclical continuity sustained through holistic interconnectedness. Common expressions suggesting that “life is a game” coincide with interpretations that view the structure of play as an implicit game of life. This notion has been articulated by numerous game scholars using diverse expressions while reiterating a shared perspective. The coexistence of games not only as products of folklore but also as manifestations of a playfulness that encompasses folklore itself constitutes the foundation of this study. In presenting the interconnectedness between past and present play culture through a holistic lens, applied folklore is regarded as a necessary theoretical approach for establishing this perspective as a scientific framework. Within this context, the study evaluates the relationship between play and myth and its continuity in contemporary play culture through the lens of applied folklore. As humanity has rendered its struggle for existence visible through consumption, it has sustained its playfulness through production, continuing to exist as something simulated, gamified, and even played—both virtually and spatially. Considering the universality and holistic interconnectedness of play culture, the phenomenon is examined through an applied folklore approach. In conclusion, the everyday metaphor “life is a game” is transmitted from generation to generation through collective consciousness, heritage, or participation, representing a life nourished by fiction in childhood and confronted by reality in adulthood. For this reason, play is regarded as serious work for children, while work itself is considered a serious game for adults. The playfulness sustained through mythic narratives transmitted across generations emerges as a fundamental element constituting the game of life. Assumptions that games have been forgotten or relegated to the past contain negative projections for the present and future; yet such negations are equally applicable to life itself. In an era marked by uncertainty about the future and shaped by experiences such as the COVID-19 pandemic, a return to tradition remains possible. The disappearance of certain characteristics of games or specific games within cultural heritage poses the risk of relegating cultural heritage itself to the past. However, under appropriate conditions, games can be revitalized, and the importance of safeguarding approaches may be reaffirmed in response to social and global transformations. Indeed, analyses demonstrate that humanity does not abandon play due to necessity; rather, the roles of the player, the forms of toys, and the structures of play undergo transformation. Each transformation of the player, toy, and game reiterates a reconfiguration of what was once traditional. The utilization of mythology in online games, the inclusion of traditional games prior to gameplay, the symbolic transformation of game characters through in-game behaviors, and visual metaphors such as revolving beams of light all indicate the continuity of play structures that parallel traditional games. The study addresses the questions of why we play traditional games, with what we play, and how we play. Ultimately, it demonstrates—within the contexts of myth and applied folklore—that the player, the toy, and the game collectively construct the game of life through holistic interconnectedness. It is argued that, although definitions of play have been functionally and qualitatively differentiated across historical processes and interdisciplinary perspectives, play remains a holistic phenomenon that preserves its primordial meaning within every concept and definition. Being born into life and departing from it are viewed as toys granted to and taken from humanity, while the notion that human beings themselves exist as one of these toys or objects is interpreted as a continuation and outcome of a mythic narrative that sustains a holistic approach to play. Ultimately, the study

concludes that play constitutes an indispensable ensemble of vital actions for living beings and that, directly or indirectly, games are continuously played within games. The overall structure of the study is constructed through the interrelation, inclusion, and mutual reinforcement of its sections in order to explain the existence of play structures from the essence of life to human playfulness. The examples illustrating that traditional games exist as play structures across all domains of life—even where they are not recognized as games—are presented as a framework for future research. Consequently, examining traditional games within the context of their relationship to myth and applied folklore is intended to contribute to a scholarly perspective that, in global culture, reiterates the cyclical continuity of the game of life, the persistence of mythic elements, and the role of playfulness in an age characterized by “fast life,” metaphorically described as the construction of “a dimly lit house” and the transformation of “the leaf into the forest.”





KAYNAKÇA

- Abdullah, K. (2012). *Gizli Dede Korkut*. Ötüken Neşriyat.
- Aça, M. (2018). Trabzon yöresi geleneksel çocuk oyunlarından bazılarının halk bilimsel incelemesi. *Motif Akademi Halk Bilimi Dergisi*, 11(22): 49-68.
- Aksoy, H. (2018). *Eski Türk kültüründe dini anlayışın devlet yönetimine etkisi. Türk tarihine dair yazılar III*. Gece Kitaplığı Yayınevi.
- Aktulum, K. (2022). *Folklor ve metinlerarasılık*. Çizgi Kitabevi.
- Ali, S., Yusman, Y., Bakhtiar, B. ve Raju, M. (2022). Perancangan software robot pencari dan penyusun menara lagori pada ABU robocon 2022. *Jurnal Teknologi*, 22(2), 92-98.
- Alsaç, F. (2022). *Mitolojik bir sağaltma bağlamında dış buğday/hediği töreni. Mitoloji araştırmaları IV*. (İ. Gümüş Ed.). Paradigma Yayınları.
- And, M. (2012). *Oyun ve bugü*. Yapı Kredi Yayınları.
- Aral, A. E. (2015). Uygulamalı halk bilimi açısından eğitim sürecinde Dede Korkut. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 15(2): 123-138.
- Arendt, H. (1996). *Geçmişle gelecek arasında*. (Bahadır, S. Ş. Çev.). İletişim Yayınları.
- Armstrong, K. (2014). *Mitlerin kısa tarihî*. (D. Şendil, Çev.), (1. Baskı). Alfa
- Arnaud, P. & Riordan, J. (Eds.). (2013). *Sport and international politics: Impact of Facism and Communism on Sport*. Routledge.
- Arnold, A. (1979). *Çocuğunuz ve oyun*. (Rezzan Muhmudoğlu, Çev.). Ece Yayınları.
- Arslan, A. (2007). Roma halkının sevdiği bir oyun: Duodecim Scripta. *Selçuk Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Edebiyat Dergisi*, 17, 33-43.
- Arslan, A. N. (2024). "Oyun gibi" bir dünya: Vr sanal gerçeklik. *Kültür Araştırmaları Dergisi*, 21, 26-53.
- Artun, E. (1992). *Tekirdağ çocuk oyunları*. Trakya Doğuş Tesisleri.
- Artun, E. (2005). *Türk halk bilimi*. Kitabevi.
- Aslan, E. (2022). *UFO mitleri UFO'lar, uzaylılar, UFO dinî akımları ve medya sektörü üzerine halk bilimsel bir inceleme*. Çizgi Kitabevi.
- Aspesi, F., & Baricci, E. (2019). Erica Baricci-Francesco Aspesi-Aspetti labirintici del gioco del mondo. " *Enthymema*" 23(19), 416-433.
- Assmann, J. (2001). *Kültürel bellek*. Ayrıntı Yayınları.
- Atabey, İ. (1998). *Manas Destanında adı geçen Kırgız çocuk oyunları*. Dursun Yıldırım Armağanı. Hacettepe Üniversitesi.
- Atalay, B. (1992). *Divanü Lügati't- Türk tercümesi*. Türk Dil Kurumu.
- Aydın, Y., Tunç, A. Ç., & Orhan, B. E. (2023). Modern olimpiyat oyunlarının politik, ekonomik, sosyal, teknolojik, yasal, çevresel ve sürdürülebilirlik açısından bir çerçevesi. *Uluslararası Bozok Spor Bilimleri Dergisi*, 4(3), 118-131.
- Aygün, C. S. (1996). *Karadeniz Ereğlisi örneğinde çocuk oyunlarının halk bilimsel açıdan incelenmesi*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Bahadır, A. (2007). *Jung ve din*. İz Yayıncılık.

- Bakardjieva, M. (2003). Virtual togetherness: An everyday-life perspective. *Media, Culture & Society*, 25(3), 291-313.
- Baldick, J. (2010). *Hayvan ve Şaman Orta Asya'nın antik dinleri*. (N. Şahin, Çev.). Hil Yayın.
- Baron, R. (2014). *Amerikan kamusal halk bilimi –tarihi, sorunları ve zorlukları*. (İmran Gündüz Alptürker, Çev.). *Uygulamalı halk bilimi*, (M. Öcal Oğuz, ed.). Geleneksel Yayıncılık.
- Başer, S. (2019). *Kutadgu Bilig’de kut ve töre*. Post.
- Bateson, P. ve Martin, P. (2014). *Oyun, oyunbazlık, yaratıcılık ve inovasyon*, (S. Kırgezen, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Baudrillard, J. (1998). *Simülakrlar ve simülasyon*. (Oğuz Adanır, Çev.). Doğubatı Yayınları.
- Bayat, F. (2007). *Türk mitolojik sistemi (kutsal dışı-mitolojik ana, Umay paradigmasında ilkel mitolojik kategoriler-iyeler ve demonoloji)*. Ötüken Neşriyat.
- Bayat, F. (2010). *Mitolojiye giriş*, (3. baskı). Ötüken Neşriyat.
- Baydaş, S. Ö. (2012). Bir siberdrama biçimi olarak dijital oyun: ‘Alice Harikalar Diyarında’ Örneği. *Folklor/Edebiyat*, 18(72), 113-134.
- Bayır, Z. (2023). *Türk destan evreninde oyun*. Paradigma Akademi Yayınları.
- Baysal, B. (2021). Hüma kuşunun uygulamalı halk mitolojisi bağlamında değerlendirilmesi. *Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*, 2(5), 13-24.
- Bell, R. C. (1960). *Board and table games. From many civilizations*. Oxford Press.
- Beydili, C. (2005). *Türk mitolojisi ansiklopedik sözlük*. Yurt Kitap-Yayın.
- Bilgin, N. (2014). *Kimlik inşası*. İzmir Büyükşehir Belediyesi.
- Binark, M. (2005). Kimlik(lenme), dipnotsuz iletişim ve etnik laflama odaları. M. Binark ve B. Kılıçbay (Der.), *İnternet, toplum, kültür içinde* (ss. 118-136). Epos Yayınları.
- Binark, M. ve Bayraktutan-Sütçü, G. (2008). *Kültür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun*. Kalkedon Yayınları.
- Boellstorff, T. (2006). A ludicrous discipline? Ethnography and game studies. *Games and Culture*. 1(1). 29-35.
- Bozkurt, H., Şahin, S. ve Zoroğlu, S. (2016). İnternet bağımlılığı: Güncel bir gözden geçirme. *Çağdaş Tıp Dergisi*, 6(3), 235-247.
- Bronner, S. J. (2007). *The meaning of folklore*. All USU Press Publications.
- Burke, K. (1950). *The rhetoric of motives*. Prentice Hall.
- Burnett, R. (2007). *İmgeler nasıl düşünür*. Metis Yayınevi.
- Burns, B. (2015). *Oyun kitabı*. (T. Tunç Bilgin, Çev.). Kuzey Yayınları.
- Caillois, R. (2001). *Man play and games*. Illinois Press.
- Campbell, J. (1994). *Tanrının maskeleri 4 yaratıcı mitoloji*, (Kudret Emiroğlu, Çev.). İmge Kitabevi.
- Campbell, J. (1995a). *Tanrının maskeleri 1 ilkel mitoloji*, (Kudret Emiroğlu, Çev.). İmge Kitabevi.

- Campbell, J. (1995b). *Tanrının maskeleri 3 batı mitolojisi*. (Kudret Emiroğlu, Çev.). Isık Yayınları.
- Campbell, J. (2013). *Kahramanın sonsuz yolculuğu*. (Sabri Gürses, Çev.). Kabalcı Yayınevi.
- Can, S. (1945). *Çocuk oyunları. Ordu ilinde çocuk ve ilgili inanmalar*. Güven Matbaası.
- Chavannes. E. (1898). *Les memoires historiques de sse-ma ts'en*. Ernest Leroux, Éditeur.
- Chen, H., Shao, H., Deng, X., Wang, L. ve Wang, X. (2024). Comprehensive Survey of the Landscape of Digital Twin Technologies and Their Diverse Applications. *Computer Modeling in Engineering & Sciences (CMES)*, 138(1), 4-36.
- Cıbroğlu, Y. (2011). *Anadolu'da kadının kültürel şifreleri*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Craig, J. (2022). Metaverse vs multiverse vs omniverse: Which is here to stay? Phemex. <https://phemex.com/blogs/metaverse-vs-multiverse-vs-omniverse>, sayfasından ulaşılmıştır.
- Crombie, J. W. (1886). History of the gamne of hop-scotch. *The Journal of the Anthropological Institute of Great Britain and Ireland*, 15, 403-408.
- Culin, S. (1984). *Mancala, the national game of Africa*. Annual Report of the U.S. NationalMıusei/m.
- Çağlar, B. (2008). *Türk mitolojisinde dört unsur ve simgeleri üzerine bir inceleme*. Yüksek Lisans Tezi, Kocaeli Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çakıcı, E. (2023). *Kırgız kültüründe tabu*. Doktora Tezi, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çay, A. (1990). *Hıdırellez Kültür-Bahar Bayramı*. Kültür Bakanlığı.
- Çetin, H. (2003). Gelenek ve değişim arasında kriz, Türk modernleşmesi. *Doğu Batı Dergisi*, 25, 11-40.
- Çoban, B. ve Nacar, E. (2006). *Okul öncesi eğitimde eğitsel oyunlar*. Nobel Basımevi
- Çolak, M. (2015). *Adana geleneksel çocuk oyunları*. Yüksek Lisans Tezi, Niğde Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Çoruhlu, Y. (2017). *Türk mitolojisinin ana hatları*. Kabalcı Yayınevi.
- Danchevskaya, O.. Y. (2016). *Numbers in American Indian Mythology*. Native Leadership: Past, Present, and Future. Proceedings of the Eleventh Native American Symposium. Southeastern Oklahoma State University.
- David, F. L. (1980). Work and play: The kpelle case. *Play and Culture*, 4, 324-28.
- De Aguilera, M. ve Méndiz, A. (2003). Video games and education (education in the face of a parallel school). *ACM Computers in Entertainment*, 1(1): 1-14.
- Debaene, V. ve Keck, F. (2012). *Claude Levi-Strauss/ uzaktan bakan adam*, (Ali Berktaş, Çev.). Yapı Kredi Yayınları,
- Delitala, E. (1975). Problems in mapping the Italian types of cradle. *Ethnologia Europaea*. 8(1): 168-71.
- Demiriz, S (1997). Ayaş çocuk oyunları ve oyuncakları. *Ayaş ve çevresi kültür sanat araştırmaları sempozyum bildirileri kitabı* içinde (ss. 2-3). Ayaş Belediyesi Yayınları.

- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. ve Nacke, L. (2011, September). *From game design elements to gamefulness: defining gamification*. In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15). ACM.
- Devoe, F. R. (2003). *Christianity and the Roman games*. Xlibris Corporation
- Doerfer, G. (1965). *Türkische und mongolische elemente im neupersischen - unter besonderer berücksichtigung älterer neupersischer geschichtquellen, vor allem der mongolen- und timuridenzeit* (Band 2). Franz Steiner Verlag.
- Dorson, M. R. (2007). *Folklor ve fakelore*, (Selcan Gürçayırı Çev.). Geleneksel Yayıncılık
- Duman, M. (2024). “Saha” olarak uzay: NASA ve Dünya dışı akıllı yaşam araştırmaları enstitüsünün (seti) sosyal bilim alanlarındaki çalışmaları ve halk bilimcilere sunduğu bakış açıları” *saha ve ben: Türk halk bilimi derleme çalışmalarında araştırmacının hikâyesi*. (Nükte Sevim Derdiçok ve Esra Çam Eds.). Ihlamur Akademi, İdeal Kültür Yayıncılık.
- Dundes, A. (2007). *Folklore as a mirror of culture. The meaning of folklore: The analytical essays of alan dundes*. Utah State University Press.
- Durkheim, E. (2005). *Dini hayatın ilkel biçimleri*, (F. Aydın, Çev.). Ataç
- Dursun, Y. (2019). *Oyunun ontolojisi*. Doğu Batı.
- Duymaz, A. (2007). Oğuz Kağan Destanı’ndan Dede Korkut Kitabı’na kahramanların beden tasvirlerinin sembolik anlamları üzerine değerlendirmeler. *Millî Folklor*. 19(76), 10.
- Eberhard, W. (1996) *Çin’in Şimal komşuları*, (Nimet Uluğtuğ, Çev.). Türk Tarih Kurumu.
- Eflatun, [Platon]. (2010). *Devlet*, (Sabahattin Eyüboğlu ve M. Ali Cimcoz, Çev.). Remzi Kitabevi.
- Eliade, M. (1999). *Şamanizm ilkel esrime teknikleri*, (İsmet Berkan, Çev.). İmge Kitapevi.
- Eliade, M. (2003). *Dinler tarihine giriş*, (L. Arslan, Çev.). Kabalcı Yayınevi.
- Eliade, M. (2012). *Dinsel inançlar ve düşünceler tarihi- Taş Devrinden Eleusis Mysterialarına*, (Ali Berktaş, Çev.). Kabalcı Yayınları.
- Eliade, M. (2017). *Mitler, rüyalar ve gizemler*, (Cem Soydemir, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Eliade, M. (2017a). *Kutsal ve kutsal – dışı*, (A. Berktaş, Çev.), (1. baskı). İstanbul:
- Eliade, M. (2022). *İmgeler ve simgeler*, (Mehmet Ali Kılıçbay, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Elkind, D. (2011). *Oyunun gücü*. İmge Kitabevi.
- Ellis, J. M. (1997). *Postmodernizme hayır*, (Halide Aral Bakırer, Çev.). Doruk Yayıncılık.
- Enç, M. (1974). *Ruhbilim terimleri sözlüğü*. Türk Dil Kurumu.
- Erkoç, H. İ. (2017). Türk mitlerindeki motifler (VI.-VIII. Yüzyıllar). *JOTS*, 1(1), 36-75.
- Esin, E. (2001). *Türk kozmolojisine giriş*. Kabalcı Yayınevi.
- Fedakâr, P. (2011). Çizgiyi aşanlar: Cille Türk Mitolojisinin çizgi filmde kullanılması ve çizgi filmle aktarılması. *Türk Dünyası incelemeleri Dergisi/Journal of Turkish World Studies*. 11(1), 107-119.
- Fedakâr, P. ve Korkutan, S. Ş. (2016). Seferihisar geleneksel çocuk oyunlarının yapısal analizi. *Pamukkale Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 25(1), 366-374.

- Fink, E. (2015). *Bin dünya sembolü olarak oyun*. Dost Kitabevi Yayınları.
- Frasca, G. (2003). Simulation Versus Narrative. In: Wolf, Mark J. P. and Perron, Bernard. (eds.), *The video game theory reader*. York, Routledge.
- Frazer, J. G. (2004). *Altın dal: Dinin ve folklorun kökleri*, (Mehmet H. Doğan, Çev.). Yapı Kredi Yay.
- Freud, S. (1909). *Two case histories: 'Little Hans' and the 'Rat Man'*. Hogarth Press and the Institute of Psycho-Analysis.
- Fromm, E. (1991). *Kendini savunan insan*. Say Yayınları.
- Gadamer, H. G. (2005). *Güzelin güncelliği: Oyun, sembol ve festival olarak sanat*, (Fatih Tepebaşılı, Çev.). Çizgi Kitabevi.
- Gadamer, H. G. (2008). *Hakikat ve yöntem* (Cilt 1). (Hüsamettin Arslan (İng) ve İsmail Yavuzcan (Alm), Çev.). Paradigma Yayınları.
- Genep, A. V. (1960). *The rites of passage*. (Monika B. Vizedom ve Gabrielle L. Caffee, Çev.). Routledge and Kegan Paul.
- Georges, R. A. (2007). Eğlence ve oyunlar. *Milli Folklor*, 19(74): 129-136.
- Goleman, D. (2021). *Duygusal zekâ neden IQ'dan daha önemlidir?* (O, Deniztekin, ed.), (B. S. Yüksel, Çev.). Varlık Yayınları.
- Göksu, E. (2018). *Okla yükselen millet*. Okçular Vakfı Yayınları.
- Gökyay, O. Ş. (2006). *Dedem Korkud'un kitabı*. Kabalcı Yayınevi.
- Grix, J. (2013). Sport politics and the olympics. *Political Studies Review*, 11(1): 15– 25.
- Gullette, M. M. (2013). *Kültürle yaşlanmak*, (İlgin Yıldız, Çev.). Babil Yayınları.
- Güçlü, A. B. ve Uzun, E. (2002). *Sarp Erk Ulaş felsefe sözlüğü*. Bilim ve Sanat Yayınları.
- Gümüşgül, O. ve Aydoğan, R. (2020). Yeni tip koronavirüs-Covid 19 kaynaklı evde geçirilen boş zamanların ev içi rekreatif oyunlar ile değerlendirilmesi. *Spor Eğitim Dergisi*, 4(1), 107-114.
- Güngör, T. ve Gülay, T. (2024). Engelsiz oyun alanları: Çocuklar için evrensel tasarım yaklaşımı. (Çiğdem Bogenç, ed.), *Peyzaj mimarlığında ileri adımlar* içinde (ss. 1-28). Yaz Yayınları.
- Güzelderen, B. ve Karadavut, Z. (2023). Kam ve kamın işlevlerinin Türk-İslam dönemi ilk metinlerindeki karşılıkları. *Millî Folklor Dergisi*, 138, 166-176.
- Haddon, A. C. (1911). *The wanderings of peoples*. University Press Cambridge.
- Hagen, V. W. V. (1958). *The Aztec man and tribe*. New American Library.
- Hançerlioğlu, O. (2000). *Dünya inançları sözlüğü*. Remzi Kitabevi.
- Hartog, M. (1889). Make-believe. *Nature*, 40, 299.
- Haviland, W., Prins, H., Walrath, D. ve McBride, B. (2008). *Kültürel antropoloji* (Sarioğlu, İ., Çev.). Kaknüs.
- Hazar, M. (2015). A study of developing an attitudes scale of 18-22 age adults for playing games that contain physical activity, (improving the 18-22 age playing games scale). *Niğde University Journal of Physical Education And Sport Sciences*, 9(1), 3-25.

- Hazar, M. (2017). *Eğlenceden işe (oyundan spora)*. Uluslararası Türk Halkları Geleneksel Oyunlar ve Sporlar Sempozyumu.
- Heidegger, M. (1991). *The principle of reason*. Indiana University Press.
- Hırsh, J. (2014). Dönüşen halk bilimi: B. A. Botkin. (Mehmet Emin Dede, Çev.). M. Öcal Oğuz (ed). *Uygulamalı halk bilimi içinde*. Geleneksel Yayıncılık.
- Hu, J. (2021). Rock balancing land art: A more-than-human approach. *Creative Arts in Education and Therapy (CAET)*, 7(1), 26–33
- Hufford, D. (2014). Halk bilimi çalışmalarının uygulamaları üzerine bazı yaklaşımlar, (A. E. Aral, Çev.), M. Ö. Oğuz, E. Ölçer Özünel, S. Gürçayır Teke, A. E. Aral & E. Kipay (Yay. haz.), *Uygulamalı halk bilimi içinde* (ss. 12-17). Geleneksel Yayıncılık.
- Huizinga, J (2017). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme*. (Mehmet Ali, Kılıçbay, Çev.). Metis Yayınları.
- İnan, A. (2017). *Tarihte ve bugün Şamanizm: Materyaller ve araştırmalar*. Altınordu Yayınları.
- İnayet, A. (2017). *Kırgız destanları 15 Manas Destanı Cusup Mamay varyantı*. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- İnternet: URL-1: The future of geospatial technology, built by Foursquare. <https://tr.foursquare.com/>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-2: Otacı Firması. <https://otaci.com/manifesto>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-3: <https://www.google.com/imgres?q=himmel%20und%20hölle%20game%20history&imgurl=https%3A%2F%2Fc8.alamy.com%2Fcomp%2F2FKRJXA%2Fhamelin-germany-august-20-2019-plaque-on-the-ground-of-the-hopscotch-rug-himmel-und-holle-game-in-hamelin-lower-saxony-germany-2FKRJXA.jpg&imgrefurl=https%3A%2F%2Fwww.alamy.com%2Fhamelin-germany-august-20-2019-plaque-on-the-ground-of-the-hopscotch-rug-himmel-und-holle-game-in-hamelin-lower-saxony-germany-image425247042.html&docid=0keK9ceXu3ElVM&tbnid=EXii3giKllIsfM&vet=12ahUKEwiEgZXTh6WKAxV8AtsEHY0uOawQM3oECBwQAA..i&w=867&h=1390&hcb=2&ved=2ahUKEwiEgZXTh6WKAxV8AtsEHY0uOawQM3oECBwQAA>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-4: İngiltere: Morecambe, <https://en-academic.com/dic.nsf/enwiki/192728>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-5: Etnospor geleneksel sporlar ve oyunlar ansiklopedisi: bilye maddesi, <https://encyclopedia.worldethnosport.org/spor-detay/bilye-mal-utmece-cubukla-onluk-metelik-dondurme-pay-mil-sv-cincik-sv-badis-kn-gulle-ic-daire-ba>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-6: Guinness Dünya rekoru: “1978 halat çekme yarışması”. https://priceconomics-com.translate.goog/a-history-of-tug-of-war-fatalities/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=tr&_x_tr_hl=tr&_x_tr_pto=tc, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-7: Türk dil kurumu sözlüğü: Kepir. <https://sozluk.gov.tr>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-8: Rusya ve Ukrayna'nın hafızalar üzerinden halat çekme yarışı. <https://yesilsiyaset.org/sayilar/rusya-ve-ukraynanin-hafizalar-uzerinden-halat-cekme-yarisi/> sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-9: “Sunny Liger Gemisi”. <https://www.aydinlik.com.tr/haber/hollandada-halat-cekme-oyunu-315141>, sayfasından erişilmiştir.

- İnternet: URL-10: “Kekin Pazarlanması”, <https://www.asyasanalmarket.com/eti-popkek-mini-hc-180-gr-17615>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-11: “Spinning Top”. <http://pogogi.com/japanese-diet-understanding-japanese-food-pyramid>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-12: <https://spintops.org/world-spintop-contest/>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-13: Makov Pavlo: “landsdpaces”, <https://www.makov.com.ua/practice/landscapes-2017>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-14: McDonough, Michael. “Dijital ikiz”. Encyclopedia Britannica, <https://www.britannica.com/technology/digital-twin>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-15: Japanese food guide spinning top, <https://www.fao.org/nutrition/educacion-nutricional/food-dietary-guidelines/regions/japan/es/>, sayfasından erişilmiştir.
- İnternet: URL-16: Remzi Karabulut: Kaytansız Dünya, <https://sm.k12.tr/kaytansiz-dunya/>, sayfasından erişilmiştir.
- İrdelp, İ. (2022). *Orta Asya Türk mitolojisi motiflerinin popüler dünyadaki görsel izlekleri*. Yüksek Lisans Tezi, İzmir Dokuz Eylül Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü.
- İşçiler, S. S. (1964). Çocuk oyunları ve çocukla ilgili sözler-1. *TFA*, 8(178), 3404-3406.
- Jackson, B. (1966). *Folklore and society: Essays in honor of benj. A. Botkin* (ed.). Folklore Associates.
- Jacobi, J. (2002). *C. G. Jung psikolojisi*. İlhan Yayınevi.
- Jacques D, (1976). *Of grammarology*. (GayatriChakravatory Spivak, Çev.). Baltimore.
- Jean, C. ve Alain, G. (1997). *Dictionnaire des symboles: Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*. (Ed: Robert Laffont). Berlin.
- Joseph, R. G. (2005). Toplumsal değişim araştırmalarında yersiz kutuplaşma: gelenek ve modernite. *Muhafazakâr Düşünce*, 1(3): 55-72.
- Kalafat, Y. (1999a). Türk halk inançlarında kara. *Türk Dünyası Tarih Dergisi*, 4(1), 152.
- Kalafat, Y. (2000). *Türk dünyası karşılaştırmalı Türkmen halk inançları*. ASAM Yayınları.
- Kalafat, Y. (2007). *Balkanlardan Uluğ Türkistan’a Türk halk inançları 2*. Berikan Yayınevi.
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. John Wiley & Sons.
- Karahüseyinoğlu, M. F. (2008). Geleneksel Türk sporlarındaki modern spor yansımaları. *E-Journal of New World Sciences Academy*, 3(3), 130-137.
- Karakaya, M. (1989). *Yatağan çocuk oyunları*. Türk Kültür Tarihinde Denizli Sempozyumu Bildirileri, 337-340.
- Karaküçük, S. (2008). *Rekreasyon: Boş zamanları değerlendirme*. (Altıncı Baskı). Gazi Kitabevi.
- Karlığa, H. B. (1991). *Anasır-ı Erbaa*. Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi.
- Katanov, N. F. (1903). *Opit izsledovaniya uryanxayskogo yazıka s ukazaniyem glavneyşix rodstvennix otnoşeniy ego k drugim yazıkam tyurkskogo kornya, kazan: tipolitografiya*. Imperetorskago Kazanskago Universiteta.

- Kaya, S. (2020). *Oyunu okumak: spor paradigmasını yeniden yorumlamak*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Kazan, Ş. ve Kazan, K. Ş. (2006). *Dedemle ninem de çocuktan bugüne Burdur'da oynanan çocuk oyunları*. Burdur İl Kültür Turizm Müdürlüğü Yayınları.
- Kılıç, T. (2020). *Yeni bilim: Bağlantısallık - yeni kültür: yaşamdaşlık*. Ayrıntı Yayınları.
- Kılıç, Y. (2012). Geçmişle gelecek arasında insan. *Kaygı. Bursa Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 19, 77-90.
- Kıllıoğlu, İ. (1990). "Arketip" *Mad. Sosyal Bilimler Ansiklopedisi*. Risale Yayınları.
- Kızıldağ, H (2021). *Oyunun ve oyuncağın evrimi: Siber çağda video oyunları ve çocuk. O Piti Piti Karamela Sepeti, çocuk folkloru kitabı*. Nursel Uyaniker ve Berna Ayaz (eds.): Paradigma Akademi.
- Koca, S. K. (2012). *Türk kültüründe sembollerin dili*. Doktora Tezi, Sakarya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Koçak, A. (2022). Gılgamış Destanından Dede Korkut hikâyelerine mitolojik boğa figürü. *Düşünce Dünyasında Türkiz*, 7(38), 23-34.
- Korkmaz, R. (2008). *Aytmatov anlatılarında ötekileşme sorunu ve dönüş izlekleri*. Grafiker Yayınları.
- Lapensée, E. (2008). Indigenous board game design in the gift of food. *Analog Game Studies*. 3(2), 4-25.
- Le, C. ve Albert, V. (1912). *Türkische manichaica aus chotscho I*. Berlin
- Lenclud, G. (1987). La tradition n'est plus ce qu'elle était. *Terrain*, 9, 110-123.
- Levi-Strauss, C. (2013). *Yaban düşünce*. (T. Yücel, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Levi-Strauss, C. (2013a). *Mit ve anlam*, (Ş. Süer ve S. Erkanlı, Çev.). Alan Yayıncılık.
- Li, J., Liang, Z., & Xu, S. (2022). Research on modeling and grid connection stability of large-scale cluster energy storage power station based on digital mirroring. *Energy Reports*, 8, 584-596.
- Li, W. H., Chung, J. O. ve Ho, E. K. (2011). The effectiveness of therapeutic play, using virtual reality computer games, in promoting the psychological well-being of children hospitalised with cancer. *Journal of Clinical Nursing*, 20(15-16), 2135-2143.
- Lieve V. (1998). Bul: A patolli game in maya lowland. *International Journal for the Study of Board Games*, 4, 82-100.
- Ligabue, A. (2023). *Didattica ludica: Competenze in gioco*. Edizioni Centro Studi Erickson.
- MacKenzie, J. R. (2014). *Millennial interior design students' perceptions concerning game-based learning in a lighting design course*. Master Thesis. Colorado State University.
- Malaby, T. M. (2009). Anthropology and play: The contours of playful experience. *New Literary History*, 40, 205-218
- Malinowski, B. (1955). *Myth in primitive psychology*. Sage.
- Manovich, L (2001) *The language of new media*. MIT Press.
- Maria, A. C. (1914). *Aborigina siberia*. Oxford.

- Mark, A. H. (2016). Board games in boat burials: play in the performance of migration and viking age mortuary practice. *European Journal of Archaeology*, 19(3), 439-455.
- Marriott, A. ve Rachlin, C.K. (1995). *Kızilderili mitolojisi*. (Ü. Özünlü, Çev.). İmge Kitabevi.
- Mcluhan, M. (2007). Gutenberg galaksisi. (Gül Çağalı Güven, Çev.). Yapı Kredi Yayınları.
- Metin, B. (2011). Modern Dünyanın sanal mitleri: bilgisayar oyunları. *Millî Folklor*, 23(92): 143-151.
- Mihajlov, M. ve Vejmelka, L. (2017). Internet addiction: A review of the first twenty years. *Psychiatria Danubina*, 29(3), 260-272.
- Michael, D. ve Chen, S. (2006) *Serious games: Games that educate, train and inform*. Thomson Course Technology.
- Miller, D. L. (1970). *Toward a theology of play: Gods and games*. The World Publishing.
- Moncriff, B. (1965). The sumerian game: Teaching economics with computerized P.I. program. *Programmed Instruction*, 4(5), 4-36.
- Morin Ed. (2001). *I sette saperi necessari all'educazione del futuro*. Raffaello Cortina.
- Mumford, L. (2007). *Tarih boyunca kent kökenleri, geçirdiği dönüşümler ve geleceği*. (G. Koca ve T. Tosun, Çev.). (1. baskı). Ayrıntı Yayınları.
- Mustafa, M. ve Burca, A. (2022). *Metaverse ve oyun: Güncel metaverse çalışmaları*. Eğitim Yayınevi.
- Nash, J. B. ve Schaefer, C. E. (2011). Play therapy: basic concepts and practices. In C. E. Schaefer (ed.), *Foundations of play therapy*. (pp. 3–13). John Wiley & Sons.
- Newall, V. J. (2014). Halk bilimi ve geleneğin uyumu (folklorizm) (N. Kaya Orta, Çev.). M. Ö. Oğuz, E. Ölçer Özünel, S. Gürçayır Teke, A. E. Aral & E. Kipay (Yay. haz.), *Uygulamalı halk bilimi içinde* (ss. 80-107). Geleneksel Yayıncılık.
- Nietzsche, F. (1956). *Werke in drei Handen. Band I/1. Herausgege ben von Kari Schlechta*. Hanser.
- Nordenskiöld, E. (1932). La conception de l'âme chez les indiens cuna de l'isthme de panama. *Journal des Amdricanistes*. 24, 5-30.
- Nuğu, G. ve Boğan, S. P. (2009). Roman board game pieces in Northern Dobrudja. *Peuce, SN*, 7, 145-156.
- Obladen, M. (2021). Swinging and rocking: Two millennia of debating the cradle. *Neonatology*, 118, 198–205.
- Ocak, A. Y. (2015). *Alevi ve Bektaşi inançlarının İslam öncesi temelleri*. İletişim Yayınları.
- Oçak, Z. (2023). İletişim, ideoloji ve oyun teorisi ilişkisi: Evrimsel oyunlar, ciddi oyunlar ve strateji oyunları. *Selçuk İletişim Dergisi*, 16(2), 323-353.
- Oğuz, M. Ö. (2007). Folklor ve kültürel mekân. *Milli Folklor*, 19(76), 30-32.
- Oğuz, M. Ö. (2009). *Somut olmayan kültürel miras nedir?* Geleneksel Yayınları.
- Oğuz, M. Ö. (2019). *Küreselleşme ve uygulamalı halkbilimi*. Akçağ Yayınları.
- Oğuz, M. Ö. (2019). *Paldır kültür kentleşmeler*. Geleneksel Yayıncılık.
- Onur, B. (2010). *Oyuncaklı dünya: Oyuncakın toplumsal tarihi*. İmge Kitabevi.
- Onur, B. ve Güney, N. (2002). *Türkiye'de çocuk oyunları: Derlemeler*. Ankara Üniversitesi.

- Opie, I. ve Peter, O. (1969). *Children's games in street and playground*. Sage.
- Oskay, Ü. (2001). *Müzik ve yabancılaşma Aristo, Huizinga, ve Adorno açısından bir ön çalışma*. Der Yayınları.
- Ozankaya, Ö. (1980). *Toplumbilim terimleri sözlüğü*. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Ögel, B. (2003a). *İslamiyet'ten önce Türk kültür tarihi Orta Asya kaynak ve buluntularına göre*. (Cilt-1). İstanbul: Türk Tarih Kurumu.
- Ögel, B. (2003b). *İslamiyet'ten önce Türk kültür tarihi Orta Asya kaynak ve buluntularına göre*. (Cilt-2). İstanbul: Türk Tarih Kurumu.
- Ögel, B. (2014a). *Türk mitolojisi* (Cilt-1). Türk Tarihi Kurumu
- Ögel, B. (2014b). *Türk mitolojisi* (Cilt-2). Türk Tarihi Kurumu
- Ölçer, Ö. E. (2010). *Türk anlatı geleneğinde kahraman, mitoloji ve iktidar ilişkisi*. Doktora Tezi, Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Ölçer, Ö. E. (2015). Baharı getiren kahraman: Bamsı Beyrek. *Milli Folklor Dergisi*, 27(107), 34-48.
- Ölçer, Ö. E. (2015). *Eşiktekiler gecekondu folklorunda insan-zaman-mekân*. (1. baskı). Grafiker Yayınları.
- Önder, M. (2020). Oyun, oyuncak ve oyuncak müzelerinin çocuk eğitiminde aktif olarak kullanılması ve başarıya katkısı. *Amasya İlahiyat Dergisi*, 15, 179-204.
- Örnek, S. V. (1979). *Geleneksel kültürümüzde çocuk*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Özcan, K. (2005). Orta Asya Türk kent modelleri üzerine bir araştırma (VIII. Yüzyıldan XIII. Yüzyıla kadar). *Türk Kültürü İncelemeleri Dergisi*, 12, 1-22.
- Özdemir, M. (2019). *Oyunun kültürel değişimi: geleneksel çocuklardan dijital yetişkinlere*. ODTÜ Türk Halk Bilimi Topluluğu Geçmişten Günümüze Kültürel Değişim Sempozyumu.
- Özdemir, M. (2022). *Geleneksel oyuncaklardan topaç'ın kültürel ve sanatsal işlevselliği*. XI. Uluslararası Türk Halkları Geleneksel Spor Oyunları Sempozyumu.
- Özdemir, N. (2006a). *Türk çocuk oyunları*. (Cilt-1). Akçağ Yayınları.
- Özdemir, N. (2006b). *Türk çocuk oyunları*, (Cilt-2). Akçağ Yayınları.
- Özden, S. (1980). *Kuzfındık köyleri folkloru ve etnografyası*. Hacettepe Üniversitesi.
- Özhan, M. (1997). *Türkiye'de çocuk oyunları kültürü*. Feryal Matbaası.
- Özlem, K. (2011). *Mizyon yüklü gezginler ve 16. yüzyılda Osmanlı İmparatorluğu'na dair istihbarat toplama konusundaki rolleri*. Doğubatu Yayınları. İstanbul 2011.
- Özyedekçi, K. (1947). Kayseri çocuklarının mahalli oyunları- I. *Erciyes*, 44(45), 34-41.
- Perrin, M. (2018). *Şamanizm*. İletişim Yayınları.
- Polat, H. (2013). Anadolu'da bir çocuk geleneği: Sözde oyuncu. *EKEV Akademi Dergisi*, 57, 329-346.
- Propp, V. (1998). *Folklor/teori ve tarih*, (N. Hasgöl ve T. Tanyel, Çev.). Avesta.
- Rank, O. (2022). *Sanat ve sanatçı*, (Orhan Düz, Çev.). Albaraka Yayınları.
- Rausch, H. A. (1908). *Geschichtklitterung*. Straßburg.

- Roche, M. M. D. (2009). *Children, consumerism, and the common good*. Plymouth: Lexington Books.
- Rock, J. F. (1952). *The Na-Khi Nâga Cult and related ceremonies*. Cilt II. Roma.
- Roux, J. P. (1999). *Altay Türklerinde ölüm*. (Aykut Kazancıgil, Çev.). Kabalcı Yayınları.
- Roux, J. P. (2001). *Orta Asya tarih ve uygarlık*. Kabalcı Yayınevi.
- Roux, J. P. (2011). *Eski Türk mitolojisi*. (Musa Yaşar Sağlam, Çev.). Bilgesu Yayınevi.
- Sanders, B. (2020). *Öküzün A'sı: Elektronik çağda yazılı kültürün çöküşü ve şiddetin yükselişi*. Ayrıntı Yayınları.
- Sapper, K. (1906). Spiele der Kekchi-indianer. In *Boas anniversary: Anthropological papers written in honor of Franz Boas* (pp. 283–89). G. E. Stechert & Co.
- Sarpkaya, S. (2022). Türk dünyası geleneksel oyunlarından 'Mor Menekşe'nin sözel dokusu ve oynanışında mitoloji ve hayat. *Milli Folklor*, 17(135), 83-94.
- Sayın, K. (2021). *Satış Geliştirme'nin konaklama işletmeler açısından önemi*. Pazarlamada Güncel Yaklaşımlar. Alper Ateş ve Bilal Erdem (Eds.). Eğitim Yayınevi.
- Schädler, U (2021). Some misconceptions about ancient Roman games. *Board Game Studies Journal*, 15(1), 79-97.
- Schimmel, A. (2004). *Tanrı'nın yeryüzündeki işaretleri*. Kabalcı Yayınları.
- Schor, J. B. (2004). *Born to buy: The commercialized child and the new consumer culture*. Scribner.
- Segal, R. A. (2012). *Mit*. (Nursu Özge, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları.
- Selvi-Bener, S. (2013). *Antikçağda oyun ve oyuncaklar*. Kitap Yayınevi.
- Sezgin, S., Bozkurt, A., Yılmaz, E. A. ve Van Der Linden, N. (2018). Oyunlaştırma, eğitim ve kuramsal yaklaşımlar: öğrenme süreçlerinde motivasyon, adanmışlık ve sürdürülebilirlik. *Mehmet Akif Ersoy University Journal of Education Faculty*. 45, 169-189.
- Shayegan, D. (1991). *Yaralı bilinç: Geleneksel toplumlarda kültürel şizofren*. Metis Yayınları.
- Sheng-ming, W. ve Lan, H. V. (2023). The integration of digital twin and serious game framework for new normal virtual urban exploration and social interaction. *Journal of Urban Management*, 12, 168–181.
- Shils, E. (2003). *Gelenek*. (Hüsamettin Arslan, Çev.). Doğu Batı Yayınları.
- Sivri, O. (2023). Video oyun sanatı ile mitolojik hikâye anlatımları. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 31, 97- 109.
- Staccioli, G. (1990). *Quando i bambini giocavano a campana*. Il Capitello.
- Stearns, P. N. (2006). *Childhood in world history*. Routledge.
- Stout, J. (1988). Planning playgrounds for children with disabilities. *American Journal of Occupational Therapy*, 42, 653–657.
- Suits, B. (2012). *Çekirge, oyun yaşam ve ütopya*. Ayrıntı Yayınları.
- Sutton-Smith, B. (1986). *Toys as culture*. Gardner Press Inc.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The ambiguity of play*. Harvard.

- Sümer, N. (2017). Mitolojik ve dinsel bir sembol olarak ayna. *Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10(52), 1367-1375.
- Sütçü, G. B. (2010). *Cemaatin döngüsel yolculuğunda bir durak: Devasa online oyunlar ve "yeni kabilecilik"*. [http:// inettr.org.tr/inetconfl1/bildiri/89.pdf](http://inettr.org.tr/inetconfl1/bildiri/89.pdf), sayfasından ulaşılmıştır.
- Şener, C. (2000). *Şamanizm: Türklerin Müslümanlıktan önceki dini*. Ant Yay.
- Şenocak, E. (2013). Göç ve Ergenekon Destanlarında mitostan ütopya yolculuk. *Turkish Studies-International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 8(1), 2525-2537.
- Şinasi, T. (1973). *Uygurca metinler II: (Maytrisimit)*, Seçkin.
- Taylan, E. (1978). Uşak folkloru: Çokaklı'da eğlence ve oyunlar. *TFA*, 342, 8202.
- Taymas, A. B. (1988). *İbni-Mühennâ Lûgati*. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Tecimer, Ö. (2006). *Sinema modern mitoloji*. (2. baskı). Plan B Yayınları.
- Tews, R. R. (2003). Archetypes on acid video games and culture. In (ed. Mark J. P. Wolf), *The medium of the video game*. University of Texas Press.
- Thilly, F. (1995). *Felsefe tarihi*. (İbrahim Şener, Çev.). Sistem Yayınları.
- Tigue, J. W. (1994). *The transformation of conciousness in myth: Integrating the thought of jung and campbell*. Peter Lang.
- Tolga, E. ve Armağan, Ö. (2019). Uluslararası ilişkilerde klasik askeri güç anlayışının evrimi: dış uzay sahası. *İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, 2(1), 12-28.
- Tufan, M. (1989). Göç hareketleri ve Yugoslavya Türkleri. *Erdem*, 5(15), 925-976.
- Tuğcu, T. (2000). *Batı felsefesi tarihi*. Seçkin.
- Turner, V. (2018). *Ritüel: Yapı ve anti- yapı*. İthaki Yayınları.
- Türkiye Dışı Türk Edebiyatları Antolojisi (2003). *Çuvaş edebiyatı*. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Türkmen, M. (2019). Anadolu'da unutulmuş bir geleneksel oyun: Atlı Tura. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 12(67), 1107-1113.
- Türkyılmaz, D. (2019). Eşik altı boş değildir: "Eşik" kavramının türk düşüncesine yansımaları. *Uluslararası Araştırmalar Dergisi*, 7(17), 151-162.
- Tütüncü, Ö. (2012). Rekreasyon ve rekreasyon terapisinin yaşam kalitesindeki rolü. *Anatolia: Turizm Araştırmaları Dergisi*, 23(2), 248-252.
- Ulus, Ö. E. (2024). *Oyun, ritüel, sahne ve taklit. Geleneksel Türk Halk tiyatrosu*. Abdülkadir Emeksiz (Ed.). Alfa Akademi.
- Underwood, M. (1801). *A treatise on the disorders of childhood, with directions for the management of infants from the birth*. Matthews.
- Uraz, M. (1967). *Türk mitolojisi*. Hüsnütabiat Matbaası.
- Üçer, M. (2001). Beşik eşik keşik Sivas'ta ölümle ilgili inanışlar sözlü gelenek ve Sivas mezarlıkları. *Erdem*, 13(39), 507-542.
- Üçer, M. (2020). Beşik eşik keşik: Sivas'ta doğum, evlenme, ölümle ilgili gelenek görenek inanışlar ve sözlü kültür. *Erdem*, 26(12), 125-142.

- Van, R. D. (1998). Boys who play hopscotch: The historical divide of a gendered space. *Children's Folklore Review*, 4, 5-34.
- Vatandaş, S. (2021) Şiddet ve dijital oyunlar (şiddetin dijital oyunlar üzerinden deneyimlenmesi). *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 9(1), 399-424.
- Vygotsky, L. S. (2004). Imagination and creativity in childhood. *Journal of Russian and East European Psychology*, 42(1), 7-97.
- Weiner, A. (1988). *The trobrianders of Papua New Guineea*. Holt, Rinehart and Winston.
- Winkelman, P. M. (2016). Board to page to board native american antecedents of two proprietary board games. *Board Game Studies*, 10, 17-31.
- Winnicott, D. W. (2014). *Oyun ve gerçeklik*. (Tuncay Birkan, Çev.). Metis Yayınları.
- Wittgenstein, L. (1999). *Philosophical INVESTIGATIONS*. (G.E. M. Anscombe, Çev.). Blackwell.
- Yaşa, R. (2021). Moğollarda kemik (iskelet) yakmanın inanç boyutu ve etkileri. *Türk Dünyası Araştırmaları*, 128(253), 309-322.
- Yayan, E. H. ve Zengin, M. (2018). Çocuk kliniklerinde terapötik oyun. *Gümüşhane Üniversitesi Sağlık Bilimleri Dergisi*, 7(1): 226-233.
- Yıldız, T. (2014). Uygulamalı halk bilimi bağlamında günlük burç yorumları ve kimlik tasarımı. *Millî Folklor*. 26(104), 128-137.
- Zafer, C. (2018). Türkiye’de konargöçer kültürü. *Muhakeme Journal*, 1(2), 105-115.
- Zambotti, P. L. (1949). *Les origines et la diffusion de la civilisation: introduction à l'histoire universelle*. Payot.
- Zülfikar, H. (1991). *Terim sorunları ve terim yapma yolları*. Türk Dil Kurumu Yayınları.
- Ващенко, А. В. (2008). *Суд Париса. Сравнительная мифология в культуре и цивилизации*. М.: ФИЯИР МГУ.



ÖZGEÇMİŞ

Kişisel Bilgiler

Soyad, ad : Özdemir Meryem

ORCID : 0000-0003 0473-6587

Eğitim

Derece

Doktora

Eğitim Birimi

Ankara Hacı Bayram Veli
Üniversitesi

Mezuniyet

Devam ediyor

Yüksek Lisans

Ankara Hacı Bayram Veli
Üniversitesi

2020

Lisans

Kırıkkale Üniversitesi

2016

İş deneyimi

Yıl

Yer

Görev

2025-Halen

Türkiye Geleneksel Spor Dallar
Federasyonu

Oyun Uzmanı

2024-2025

Gölbaşı Somut Olmayan Kültürel
Miras Müzesi

Müze Rehberi

2020-2024

Dünya Etnospor Birliği, Etnospor
Deneyim Merkezi

Oyun Uzmanı

Yayınlar

Özdemir, M. (2018). *Türk Dünyası'ndan, Türkiye'ye yansıyan Dede Korkut*. Yeditepe Üniversitesi. II. Uluslararası Türk Kültürü ve Tarihi Sempozyumu.

Özdemir, M. (2019). *Oyunun kültürel değişimi: geleneksel çocuklardan dijital yetişkinlere*. ODTÜ Türk Halk Bilimi Topluluğu Geçmişten Günümüze Kültürel Değişim Sempozyumu.

Özdemir, M. (2020). *Geleneksel oyun mekanlarına bir alternatif: Etnospor deneyim merkezi*. 9. Uluslararası Geleneksel Spor Oyunları Sempozyumu.

Özdemir, M. (2020). Yaşlılık kültürünün koronavirüs salgın sürecinde kültürel değişimi. *Milli Folklor*, 32(127), 46-58.

Özdemir, M. (2021). Ankara'nın yiğitleri Seymenler ve Seymenlik Geleneği. *Başkent Kültür Sanat Dergisi*, 2, 14-25.

Özdemir, M. (2021). *Geleneksel Türk okçuluğunun Kovid-19 salgın sürecinde sürdürülebilirliği: Fetih Kupası örneği*. 4. Uluslararası Herkes İçin Spor Kongresi.

Özdemir, M. (2021). *İnce ekmek yapma geleneği: Yufka ve lavaş bağlamında' somut olmayan kültürel miras farkındalığı*. 1. Lisansüstü Sosyal Bilimler Sempozyumu.

Özdemir, M. (2022). Covid-19 salgın sürecinde geleneksel oyunların dijitalde aktarımı: Evde oyun var!'. *Folklor/Edebiyat*. 8(111), 661-679.

Özdemir, M. (2022). *Geleneksel oyunculardan topaç'ın kültürel ve sanatsal işlevselliği*. 11. Uluslararası Geleneksel Spor Oyunları Sempozyumu.

Özdemir, M. (2023). Geleneksel oyunlarda aşık. *Kardelen Çocuk Dergisi*, 9, 2-14.

Özdemir, M. (2024). *Anadolu masallarında oyunun yeri ve işlevi üzerine bir inceleme*. III. Uluslararası Ege Sosyal Bilimler Lisansüstü Öğrenci Kongresi. Ege Üniversitesi.

Yayınlar

- Özdemir, M. (2024). *Geleneksel oyunlarda ödül ve ceza: oyunda bedel hayatta kazanım: Bedel* (Emine Gürsoy Naskali, Hzl.). Paradigma Akademi Yayınları.
- Özdemir, M. (2024). *The importance of traditional games in intergenerational cultural transfer: reverse (circular) transfer model from grandchild to grandfather/grandmother*". 10. International Türk Folk Culture Congress Participation Form.
- Özdemir, M. (2024). *Türk mitolojisinde hayvan sembolizminin geleneksel oyunlardaki tezahürü Müngüz Müngüz oyunu örneği*. The 2nd International Congress of Exercise and Sport Sciences.
- Özdemir, M. (2024). *Türk mitolojisinde sayı sembolizmi: Yediden yetmişe çocuk*. Bican Veysel Yılmaz (ed.). 11. Uluslararası Çocuk ve Gençlik Edebiyatı Sempozyumu Bildiriler Kitabı.
- Özdemir, M. (2025). Uygulamalı halkbilimi bağlamında kadının sözsüz dili: çeyiz. *Kün: Edebiyat ve Kültür Araştırmaları Dergisi*, 5(1), 24-37.

Sempozyum

- Teke, S. Nalcıoğlu B., Zeynep, S., Özdemir, K. ve Özdemir, M. (2020). *Anadolu çocuk oyunları*. Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Urbinati, S. (2019). *Topluluklar, gruplar ve bireyler: Somut olmayan kültürel mirasın taşıyıcıları somut olmayan kültürel mirasın korunması sözleşmesinde taşıyıcılara atfedilen rol nedir?'. SOKÜM sözleşmesi yönelimler, eğilimler ve eleştiriler*, (Tuna Yıldız ve Meryem Özdemir, Çev.). Geleneksel Yayıncılık.

