T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK EDEBİYATI ANA BİLİM DALI
DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

DEDE KORKUT ANLATILARINA OYUNBİLİMSEL BİR YAKLAŞIM

SÜMEYYE KÜBRA GÜNDOĞDU
20707005

TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. AYNUR KOÇAK

2024

T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
TÜRK EDEBİYATI ANA BİLİM DALI
DOKTORA PROGRAMI

DOKTORA TEZİ

DEDE KORKUT ANLATILARINA OYUNBİLİMSEL BİR YAKLAŞIM

SÜMEYYE KÜBRA GÜNDOĞDU
20707005
ORCID NO: 0000-0003-1414-9204

TEZ DANIŞMANI
PROF. DR. AYNUR KOÇAK

HAZİRAN 2024

[Sümeyye Kübra GÜNDOĞDU] tarafından hazırlanan "[Dede Korkut Anlatılarına Oyunbilimsel Bir Yaklaşım]" başlıklı çalışma, [26/06/2024] tarihinde yapılan savunma sınavı sonucunda oybirliği ile başarılı bulunmuş ve jürimiz tarafından Türk Dili ve Edebiyatı Ana Bilim Dalı Türk Edebiyatı Programında DOKTORA tezi olarak kabul edilmiştir.

Danışman	**İmza**
[Prof. Dr. Aynur Koçak]	……

Jüri Üyeleri	**İmza**
[Prof. Dr. Mehmet Açа] ……	
[Doç. Dr. Meriç Harmancı] ……	
[Doç. Dr. Nursel Uyanıker] ……	
[Dr. Öğr. Üye., Fatma Zehra Uğurcan] ……	

ÖZET

DEDE KORKUT ANLATILARINA OYUNBİLİMSEL BİR YAKLAŞIM

Dede Korkut Kitabı insanlığın evrensel sorunlarını, arayışlarını toplumsal ve bireysel eksende ele alır ve Türk kültürel kimliğinin korunması, tanıtılması, gelecek nesillere aktarılması açısından Türk edebiyat tarihinin en önemli eserlerinden biridir. Bu anlatılar, geleneksel metin analizlerinin ötesinde farklı disiplinlerin yaklaşımlarıyla incelenebilecek derin bir yapıya ve zengin bir kültürel mirasa sahiptir. Yeni analiz yöntemleri, dilbilim, edebiyat kuramı ve sosyal bilimler gibi alanlardan farklı perspektifler sunarak, anlatıların derinlemesine incelenmesini sağlamaktadır. Semantik, sosyolojik, psikolojik ve diğer analitik çerçevelerin kullanılarak anlatıların daha kapsamlı bir şekilde anlaşılması, Dede Korkut Kitabının değerinin ve öneminin daha iyi ortaya konması açısından son derece önemlidir.

Bu tez, anlatılara faklı bir pencereden bakma girişimidir. Oyunbilim verilerinden yararlanılarak bir analiz yöntemi geliştirilebilir mi? Dede Korkut anlatılarına oyunbilim açısından bakılabilir mi? Dede Korkut anlatılarında hangi oyunlar oynanmaktadır ve bunlar nasıl gruplandırılabilir? Anlatı evreninde hangi meta-mesajlar verilmektedir? Hangi anlatının kaç kahramanı vardır? Tezin amacı bu gibi sorulara cevap aramaktır.

Oyunbilimsel (ludolojik) bir yaklaşım benimsenerek hazırlanan bu tezde Dede Korkut anlatılarının oyunsal doğasına ışık tutulması hedeflenmiştir. Böylece anlatıların daha önce ön plana çıkmamış benzersiz özelliklerinin vurgulanarak akademik anlamda Dede Korkut çalışmalarına katkıda bulunulması amaçlanmaktadır.

Bu bağlamda öncelikle oyunbilim (ludoloji) alanındaki çalışmalar incelenmiş ve bir metin analiz yöntemi geliştirilmiştir. Çünkü "oyun" her anlatının ve yaşamın özünde olduğu gibi *Dede Korkut Kitabı*'nın da tüm anlam ve dil katmanlarına işlemiştir. Oyunsal yanı sayesinde Dede Korkut anlatıları; dinleyeni, okuyanı, izleyeni, performans sergileyeni çeşitli yönlerden etkileyen ve katılım duygusu sağlayan bir yapı ortaya koyar. Diğer taraftan anlatı, kahramanının kendisi için başından sonuna kadar çeşitli amaçları ve araçları içeren bir serüven oyunudur.

Çalışmada konunun derinlemesine anlaşılması için önce genel olarak anlatı-oyun ilişkisi çeşitli açılardan ortaya konulmuştur. Ana bölümde ise geliştirilen analiz yöntemi dört Dede Korkut boyuna uygulanmıştır. Bu boylar "Kam Büre Oğlu Bamsı Beyrek Boyu", "Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Boy", Kanlı Koca Oğlu Kan Turalı Boyu" ve "Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu"dur. Bunlardan ilk ikisi tek oyunculu örnek olarak alınmıştır. Bamsı Beyrek Boyu düzenden kaosa doğru seyrederken, Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Boy ise kaostan düzene doğru ilerler. Kalan iki örnekten Kan Turalı Boyu iki oyunculu olarak, Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu da üç oyunculu örnek olarak alınmıştır. Oyuncu sayısı değişkeni bir kriter olarak kabul edilmiştir. Dört anlatı örneklem olarak seçilirken, her oyuncu sayısından birer örnek olmasına dikkat edilmiştir. Ayrıca seçilen boylarda anlatının kilit noktaları çeşitli oyunlar ile çözüme kavuşmuştur.

Dede Korkut anlatılarında “oynanan oyunlar” da işlenen ana konulardan biridir. Çalışma, karakterlerin ya da anlatının gerçek oyunlar oynadığı durumları inceleyerek, bu oyunların anlatı geleneği içindeki önemini açıklamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Dede Korkut Anlatıları, Ludoloji, Oyunbilim, Anlatı Analizi.

ABSTRACT

A LUDOLOGICAL APPROACH TO DEDE KORKUT NARRATIVES

Dede Korkut narratives is one of the most important works in the history of Turkish literature in terms of preserving, promoting, and passing on Turkish cultural identity to future generations, as it addresses the universal problems and quests of humanity on both a societal and individual level. These narratives possess a deep structure that can be examined through the approaches of various disciplines beyond traditional text analysis, showcasing a rich cultural heritage. New analytical methods from fields such as linguistics, literary theory, and social sciences offer diverse perspectives that enable a thorough exploration of the narratives. The utilization of semantic, sociological, psychological, and other analytical frameworks for a more comprehensive understanding of these narratives is crucial for highlighting the value and significance of the Dede Korkut Narratives.

This thesis aims to offer a fresh perspective on the narratives. Can an analysis method be developed using game studies data? Is it possible to examine the Dede Korkut Narratives from a ludological perspective? What kinds of games are played in the Dede Korkut Narratives and how can they be categorised? What meta-messages are conveyed within the narrative universe? How many heroes are present in each narrative? The goal of this thesis is to seek answers to such questions.

In this thesis, prepared by adopting a ludological perspective, the aim is to shed light on the playful nature of the Dede Korkut narratives. This approach seeks to contribute academically to studies on Dede Korkut by highlighting unique features of the narratives that have not been extensively explored before.

To achieve this, previous studies in ludology have been examined within this context, and a text analysis method has been developed. Because “play” is inherent not only in every narrative but also in life itself, it permeates all layers of meaning and language in the Dede Korkut narratives. Due to its playful aspect, the Dede Korkut Narratives establish a structure that influences and engages the listener, reader, viewer, and performer from various perspectives, providing a sense of participation. Furthermore, the narrative for the protagonist is akin to an adventure game that encompasses various objectives and tools from start to finish.

The study initially explores the narrative-game relationship from various perspectives to deepen the understanding of the subject matter. Subsequently, the developed analysis method is applied to four segments of the Dede Korkut narratives. The variable of the number of players is considered as a criterion, ensuring that one example is selected for each player count. Games played in Dede Korkut narratives are also one of the main topics covered, examining situations where characters or the narrative engage in actual gameplay to elucidate the significance of these games within the narrative tradition.

Keywords: Dede Korkut Narratives, Ludology, Game Studies, Narrative Analysis.

ÖN SÖZ

Konusu "Dede Korkut Anlatılarına Oyunbilimsel bir Yaklaşım" olan bu çalışma, bir taraftan Dede Korkut araştırmalarına katkı sağlamayı, diğer taraftan da oyunbilim disiplininin tanıtılmasını ve oyunbilim araçlarından faydalanarak bir anlatı analiz yöntemi geliştirilmesini amaçlamaktadır.

Oyun kavramının insanlık tarihiyle eş bir mazisi vardır. Çünkü oyun, hayvanlara da insanlara da doğuştan yüklenir ve ömürleri boyunca oyun oynarlar. Bu kanı Huizinga'nın "homo-ludens" (oynayan insan) terimini ortaya atmasıyla yaygınlık kazanır. Oyun hayatın her alanında mevcut olduğu gibi sanatta, performansta, edebiyatta da mevcuttur. Özellikle oyun ve anlatı arasındaki bağlantı oldukça kuvvetlidir. Bir süredir oyunbilim çalışmaları ve anlatıbilim çalışmaları birbiriyle temas etmektedir. Ancak bu temas genellikle oyunbilim perspektifinden gerçekleşmekte ve "Oyunlar anlatılardan nasıl yararlanmaktadır ya da yararlanabilir?" sorusuna odaklanılmaktadır. Bu tez ise aynı ilişki ağına tam tersi yönden bakıp "Anlatılar oyunlardan nasıl yararlanmaktadır ya da yararlanabilir?" sorusuna cevap aramaktadır.

Tezde bu soruların cevapları, Dede Korkut anlatılarından alınan dört boy -, Kam Büre Oğlu Bamsı Beyrek Boyu, Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Boy, Kanlı Koca Oğlu Kan Turalı Boyu ve Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu- üzerinden verilmeye çalışılmıştır. Tek oyunculu yapıda iki örnek, bir tane iki oyunculu örnek ve bir tane de üç oyunculu örnek işlenmiştir. Analizin bu dört anlatıya uygulanmasının ana nedeni tekrara düşerek tezi gereksiz ağırlaştırmamaktır. Bu dört anlatının oyunsal değeri (anlatı içerisindeki oyun öğesi miktarı) oldukça fazladır ve analiz yöntemini her açıdan örneklendirebilecek kadar derindir. Bamsı Beyrek'i konu alan boy ve Basat ile Tepegöz'ü işleyen boy tek ana karakterli olsa da anlatı yapıları birbirinden tamamen farklı işlemektedir. Biri düzenden güvensizliğe, diğeri düzensizlikten düzene doğru yol izleyen iki farklı karakterde kahraman-oyuncu gösterilmiştir. Gösterilmek istenen bir diğer konu oyuncu ile kahramanın aynı anlama gelmediğidir. Bu sebeple iki oyunculu ve üç oyunculu örnekler de verilmiştir. Anlatıda en etkili oyuncunun boya adını vermesi gibi bir zorunluluk yoktur. Tüm bu gerekçelerle Dede Korkut boylarından bu dört anlatıya oyunbilim penceresinden bakılmıştır ve Dede Korkut anlatılarının farklı anlam katmanlarına ulaşılmaya çalışılmıştır.

Bu tezde oyun kavramına farklı zamanlarda ve farklı disiplinlerde nasıl yaklaşıldığı, oyunların özelliklerinin anlatı çözümlemesi bağlamında nasıl işe yarayabileceği, Dede Korkut Destanlarında hangi oyunların oynandığı, Dede Korkut anlatılarında kahraman oyuncunun yaşadığı maceranın oyunsal değerinin ne olduğu, Dede Korkut anlatılarında hangi oyuncu tiplerinin ne işlevlerle bulunduğu ve bunun gibi pek çok sorunun cevabı üzerinde durulmuştur. Bu amaçlarla oluşturulan tez iki ana bölümden oluşmaktadır. Birinci ana bölümde oyun kavramı, dünyada ve Türkiye'de oyunbilim, oyun tasnif ve özellikleri gibi alanı tanıma amaçlı konu başlıkları yer almaktadır. İkinci bölümde anlatı ve oyun kavramlarının kesiştiği noktalar belirlenmiştir. Oyunun anlatıyla ve kültürle ilişkisi, ozanın ve seyircinin

durumu gibi birleştirici konular yer alır. Üçüncü ana bölüm ise dört boyun bir oyun gibi ele alınarak çözümlenmesine ayrılmıştır.

Bir tezin yazılmasında ilk zorluk kişiye uygun olan, "işte bunu yazmalıyım" denilecek konunun bulunması, temel hipotezin belirlenmesi, araştırma, sınıflandırma, analiz gibi akademik zorluklardır. Diğeri kadar önemli olan ikinci bir zorluk ise bu uzun koşuda tez yazma motivasyonunu sürekli canlı tutmaktır. Bu sebeple insan tez yazarken sık sık düşer ve birinin elini uzatmasına ihtiyaç duyar. Bahsettiğim her iki zorluğu da her seferinde aşmam için elini uzatan, benim için bir danışmandan çok daha fazlası olan saygıdeğer hocam Prof. Dr. Aynur Koçak'a en derin teşekkürlerimi sunarım.

Var oldukları, yanımda oldukları ve dünyanın en tatlı evlatları oldukları için Gökçe Duru'm ve Oğuz Mete'me; her zorlu durumda bana inandığını sürekli dile getiren, benim hedeflerim için fedakârlıklar yapan, tez yazmam için gerekli koşulları organize eden hayat arkadaşım, sevgilim Yasin Enes'e; her dara düştüğümde hesapsızca yardım isteyebildiğim, en derin sırlarımı paylaştığım güzel kardeşim Ayşe Sena'ya teşekkürü borç bilirim.

Sümeyye Kübra Gündoğdu

Haziran, 2024; İstanbul

İÇİNDEKİLER

ÖZET ..... **iii**

ABSTRACT ..... **v**

ÖN SÖZ ..... **vi**

İÇİNDEKİLER ..... **viii**

1. GİRİŞ **1**

2. OYUN VE OYUNBİLİM **10**

2.1. Oyunun Kökenleri Hakkında Görüşler *12*

2.2. Filozofların Görüşleri *14*

2.2.1. Platon 14
2.2.2. Aristotales 15
2.2.3. Herakleitos 15
2.2.4. Schiller 15
2.2.5. Nietsche 16

2.3. Oyun Tanımları *16*

2.3.1. Johan Huizinga 17
2.3.2. Gregory Bateson 19
2.3.3. Roger Caillois 19
2.3.4. Victor Turner ve Richard Schechner 20
2.3.5. Brian Sutton-Smith ve Elliot Avedon 23
2.3.6. Clark C. Abt 24
2.3.7. D. W. Winnicott 25
2.3.8. Abraham Moslow 26
2.3.9. Bernard Suits 27
2.3.10. Mihaly Csikszentmihalyi 27
2.3.11. Zygmunt Bauman 28
2.3.12. Katie Salen ve Eric Zimmerman 29
2.3.13. Jesper Juul 30

2.4. Oyun Tasnifleri ve Oyunun Sınırları *31*

2.4.1. Roger Caillois 32
2.4.2. David Parlett 34
2.4.3. Brian Sutton-Smith 35
2.4.4. Katie Salen ve Eric Zimmerman 36

2.4.5. Jesper Juul 37

2.5. Oyuncu Tipleri 38

2.5.1. Standart Oyuncu 42
2.5.2. Aylak ya da Sözde Oyuncu 42
2.5.3. Oyunbaz Oyuncu 43
2.5.4. Etik-dışı ya da Hilebaz Oyuncu 43
2.5.5. Curcunabaz Oyuncu 44
2.5.6. Oyun Kurucu 45

2.6. Türkiye'de Oyun Hakkında Yapılan Çalışmalar 45

2.6.1. Metin And 46
2.6.2. Pertev Naili Boratav 47
2.6.3. Nebi Özdemir 49
2.6.4. Ahmet Ünal 49
2.6.5. Fuzuli Bayat 50
2.6.6. Saraydan Sokağa Oyun 51
2.6.7. Faik Ardahan ve Mehmet Altunpınar 51
2.6.8. Yücel Dursun 51
2.6.9. Sezan Sezgin ve Volkan Yüzer 51
2.6.10. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Müzik Oyun ve Eğlence Bildiri Kitabı 52
2.6.11. Ertuğrul Süngü ve Barbaros Bostan (Ed.) 52
2.6.12. Zehra Bayır 53

2.7. Oyuna Dair Genel Değerlendirme 53

2.7.1. Kurallaştırılmış 55
2.7.2. Çatışma 57
2.7.3. Zorluk Seviyeleri 58
2.7.4. Belirsizlik 59
2.7.5. Karmaşıklık 60
2.7.6. Sınırlar 61
2.7.7. Gerçeklik ("-miş gibi"lik) 62
2.7.8. Sihirli Çember-Eşiktelik 63
2.7.9. Kültür-Oyun İlişkisi 64
2.7.10. Döngüsel Hareket 67
2.7.11. Oyun ve Kendilik 67
2.7.12. Gönüllülük 68
2.7.13. Genel Değerlendirme 69

2.8. Oyun, Oyunbilim ve Oyunbilimsel Yaklaşım 70

3. OYUN-KÜLTÜR-ANLATI İLİŞKİSİ VE DEDE KORKUT ANLATILARINDA OYUN 71

3.1. Oyun-Anlatı İlişkisi 72

3.2. Oyun-Performans Sanatçısı ve İzleyici/Dinleyici/Okuyucu İlişkisi 75

3.2.1. Oyuncu Olarak Ozan 75
3.2.2. Oyuncu Olarak Seyirci 77

3.3. Dede Korkut Anlatılarında Oyunlar *79*

3.3.1. Dönüştürücü Sosyal Oyun 79
3.3.2. Karanlık Oyun 80
3.3.3. Yasak Oyun 81
3.3.4. Zihin (Strateji) Oyunları 82
3.3.5. Aşk Oyunu 83
3.3.6. Dans 84
3.3.7. Savaş Oyunları 84
3.3.8. Şenlikler-Toylar-Toplantılar 86

3.4. Anlatı Oyununun Yapısal Özellikleri *89*

3.4.1. Sistemin Öğeleri 89
3.4.2. Sosyal Drama Olarak Anlatı Oyunu 89
3.4.3. Epizotlar 92
3.4.4. Ludus ve Paidia 92
3.4.5. Temel Çatışmalar 96
3.4.6. Oyunun Kural Katmanları 97
3.4.7. Oyuncu Eylem Biçimleri 97
3.4.7.1. Seçimlerin Tahlili 99
3.4.7.2. Oyuncu Tiplerinde Değişimler 99
3.4.7.3. Oyuncuların Eylem Stratejileri 100
3.4.7.4. Geri Bildirim Mekanizması 101

4. DEDE KORKUT ANLATILARININ OYUNBİLİMSEL ANALİZİ 103

4.1. Bay Büre Oğlu Bamsı Beyrek Boyu *103*

4.1.1. Oyunlar 103
4.1.1.1. Karanlık Oyun 103
4.1.1.2. Yasak Oyun 104
4.1.1.3. Aşk Oyunu 104
4.1.1.4. Dans 105
4.1.1.5. Savaş Oyunu 105
4.1.1.6. Şenlikler-Toylar-Toplantılar 105
4.1.2. Oyunbilimsel Analiz 107
4.1.2.1. Epizot Örgüsü ve Ana Oyun Unsurları 107
4.1.3. Sosyal Drama Olarak Bamsı Beyrek Boyu 111
4.1.3.1. Sorun/İhlal/Bozulma 112
4.1.3.2. Sorunun Bireyselleşmesi 112
4.1.3.3. Hızlandıran Olay 112
4.1.3.4. Sıçrama Eylemi ya da Tuhaf Eylem 112
4.1.3.5. Onarıcı Eylem 113

4.1.3.6. Yeniden Bütünleşme 113
4.1.3.7. Bağlam 113
4.1.4. Oyuncular, Eylem Stratejileri ve Oyuncu Tipleri 113
4.1.4.1. Oyuncular ve Nitelikleri 113
4.1.4.2. Eylem Stratejileri 115
4.1.4.3. Oyuncu Tipleri 115
4.1.5. Seçimlerin Tahlili 117
4.1.5.1. Birinci Olay: Bezirganlar ve Bamsı Beyrek 117
4.1.5.2. İkinci Olay: Banu Çiçek ile Nişanlılık 118
4.1.5.3. Üçüncü Olay: Bamsı Beyrek'in Kıyafeti Meselesi 120
4.1.5.4. Dördüncü Olay: Esaret Dönemi 121
4.1.5.5. Beşinci Olay: Kaçış Yolu 122
4.1.5.6. Altıncı Olay: Yaltacuk'un Düğünü 123
4.1.5.7. Yedinci Olay: Kadınların Otağı 124
4.1.5.8. Sekizinci Olay: Sonuçlanmalar 126
4.2. Basat'ın Tepegözü Öldürdüğü Boy 127
4.2.1. Oyunlar 127
4.2.1.1. Yasak Oyun 127
4.2.1.2. Değişim Oyunu 127
4.2.1.3. Zihin Oyunu 128
4.2.1.4. Şenlikler-Toylar-Toplantılar 128
4.2.2. Oyunbilimsel Analiz 130
4.2.2.1. Epizot Örgüsü ve Ana Oyun Unsurları 130
4.2.3. Sosyal Drama Olarak Basat'ın Tepegözü Öldürdüğü Boy 135
4.2.3.1. Sorun/İhlal/Bozulma 135
4.2.3.2. Sorunun Bireyselleşmesi 135
4.2.3.3. Hızlandıran Olay 135
4.2.3.4. Sıçrama Eylemi ya da Tuhaf Eylem 136
4.2.3.5. Onarıcı Eylem 136
4.2.3.6. Yeniden Bütünleşme 136
4.2.3.7. Bağlam 136
4.2.4. Oyuncular, Eylem Stratejileri ve Oyuncu Tipleri 137
4.2.4.1. Oyuncular ve Nitelikleri 137
4.2.4.2. Eylem Stratejileri 138
4.2.4.3. Oyuncu Tipleri 138

4.2.5. Seçimlerin Tahlili ... 139
4.2.5.1. Birinci Olay: Yüzleşme ve Fedakârlık ... 139
4.2.5.2. İkinci Olay: Saldırı ... 140
4.2.5.3. Üçüncü olay: Savunma ve Stratejiler ... 141
4.2.5.4. Dördüncü Olay: Çözüm ... 143
4.3. Kanlı Koca Oğlu Kan Turalı Boyu ... 145
4.3.1. Oyunlar ... 146
4.3.1.1. Hayvan Güreşi ... 146
4.3.1.2. Aşk Oyunu ... 147
4.3.1.3. Şenlikler-Toylar-Toplantılar ... 150
4.3.2. Oyunbilimsel Analiz ... 152
4.3.2.1. Epizot Örgüsü ve Ana Oyun Unsurları ... 152
4.3.3. Sosyal Drama Olarak Kan Turalı Boyu ... 157
4.3.3.1. Sorun/İhlal/Bozulma ... 158
4.3.3.2. Sorunun Bireyselleşmesi ... 158
4.3.3.3. Hızlandıran Olay ... 158
4.3.3.4. Sıçrama Eylemi ya da Tuhaf Eylem ... 159
4.3.3.5. Onarıcı Eylem ... 159
4.3.3.6. Yeniden Bütünleşme ... 159
4.3.3.7. Bağlam ... 159
4.3.4. Oyuncular, Eylem Stratejileri ve Oyuncu Tipleri ... 159
4.3.5. Seçimlerin Tahlili ... 164
4.3.5.1. 1. Olay: Kan Turalı İçin Kız Bulunuyor ... 164
4.3.5.2. 2. Olay: Tekfurun Oyunu ... 165
4.3.5.3. 3. Olay: Geri Dönüş ... 167
4.3.5.4. 2. Olay: Tekfurun Oyunu (Selcan Hatun) ... 168
4.3.5.5. 3. Olay: Geri Dönüş (Selcan Hatun) ... 168
4.4. Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu ... 170
4.4.1. Oyunlar ... 171
4.4.1.1. Savaş Oyunları ... 171
4.4.1.2. Aşık Oyunu ... 171
4.4.1.3. Zihin Oyunları ... 172
4.4.1.4. Şenlikler-Toylar-Toplantılar ... 172
4.4.2. Oyunbilimsel Analiz ... 174
4.4.2.1. Epizot Örgüsü ve Ana Oyun Unsurları ... 174
4.4.3. Sosyal Drama Olarak Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu ... 178

4.4.3.1. Sorun/İhlal/Bozulma 179
4.4.3.2. Sorunun Bireyselleşmesi 179
4.4.3.3. Hızlandıran Olay 179
4.4.3.4. Sıçrama Eylemi ya da Tuhaf Eylem 179
4.4.3.5. Onarıcı Eylem 180
4.4.3.6. Yeniden Bütünleşme 180
4.4.3.7. Bağlam 180
4.4.4. Oyuncular, Eylem Stratejileri ve Oyuncu Tipleri 180
4.4.4.1. Oyuncular ve Nitelikleri 180
4.4.4.2. Eylem Stratejileri 182
4.4.4.3. Oyuncu Tipleri 182
4.4.5. Seçimlerin Tahlili 184
4.4.5.1. Dirse Han'ın Seçimleri 184
4.4.5.2. Boğaç'ın Seçimleri 187
4.4.5.3. Han Kızı'nın seçimleri 190

5. SONUÇ 194

KAYNAKÇA 204

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 Oyuncu Bir Karaktere Sahip Olma, Oyunsal Davranışlar ve Oyun Oynama Arasındaki ilişki 36
Şekil 2 Juul'a göre Oyunun Sınırları ve Ayrımı 38
Şekil 3 Oyun Oynama Motivasyonları Hakkında Hazırlanmış bir Tablo 39
Şekil 4 Schenner'ın Rastlantısal ve Bütünleyici Seyirci Ayrımı Tablosu 77
Şekil 5 Oyuncu Katmanları 79
Şekil 6 Toplumsal Etkinlikler Arasındaki Temel Karşıtlık 86
Şekil 7: Dede Korkut Kitabında Toplumsal Etkinlikler 88
Şekil 8 Schenner'ın Sosyal Drama Formülü 91
Şekil 9: Caillois'e Göre Temel Oyun Oynama Biçimleri 92
Şekil 10: Toplumsal Etkinliklerin Oynanış Biçimlerine Göre Sınıflandırılması 94
Şekil 11: Dede Korkut Anlatılarında Temel Çatışmalar 96
Şekil 12: Habermas'ın Kuramına Göre Eylem Stratejileri 101
Şekil 13: Bamsı Beyrek Boyunda Toplumsal Aktiviteler 105
Şekil 14: Banu Çiçek ile Melik Kızının Karşılaştırılması 110
Şekil 15: Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Boy'da Toplumsal Etkinlikler 128
Şekil 16: Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Boy'da Çatışma Cepheleri 133
Şekil 17: Basat ve Tepegöz Arasındaki İlişki 144
Şekil 18: Basat'ın Kişisel Gelişim Aşamaları 145
Şekil 19 Kan Turalı'da Oynanan Oyunlar 146
Şekil 20 Kan Turalı Boyunda Toplumsal Etkinlikler 150
Şekil 21 Kan Turalı Boyunun Epizot Setleri 153
Şekil 22 Schenner'ın Şemasına Göre Kan Turalı Boyunun Sosyal Drama Yapısı .. 158
Şekil 23: Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyunda Sosyal Etkinlikler 172
Şekil 24: Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu'nun Epizot Setleri Şeması 175

1. GİRİŞ

Dede Korkut Kitabı, hem Türk kültürünün zengin mirasını yansıtır hem de Türk edebiyatının bir şaheseri olarak bu mirasın önemli bir parçasıdır. Bu anlatılarda halkın gelenekleri ve değerleri en sade şekilde ve bir o kadar da derinlemesine işlenmiştir. Anlatılar, ahlaki ve etik öğretileri aktarır; karakterlere sadakat, cesaret, onur, bilgelik ve adalet gibi olumlu değerler ve ihanet, yalancılık, cimrilik, sadakatsizlik gibi birtakım olumsuz değerler yükleyerek ait olduğu toplumun kültürel kimliğinin korunmasına katkı sağlar. Hikâye anlatım geleneğinin en güzel örneklerinden biri olarak *Dede Korkut Kitabı* destan formatının epik yapısından yararlanarak akıcı, yaratıcı ve görsel bir dille, etkin şekilde kullanılan sembolleri ve metaforlarıyla, ethos, pathos ve logos ilkelerini ahenkle birleştirmiş ve basitten derine birçok anlam katmanı oluşturmuştur.

Hem tezin ruhunu anlayabilmek hem de hangi mirasın bir parçası olmayı hedeflediğini belirleyebilmek için Dede Korkut araştırmaları külliyatından bu teze ilham olan bazı araştırmalardan söz etmek gerekir. *Dede Korkut Kitabı*'nın Dresden Nüshası'nın bilim dünyasına tanıtılmasının ardından çok önemli addedilen kitap ve kitaptaki anlatıların anlam katmanlarını keşfetme yolculuğuna çıkan sayısız araştırmacı olmuştur. Kelimelerin altında yatan anlamlara bakılmış; tematik analizler yapılarak hangi konuların vurgulandığına ve öne çıkan kavramlara dikkat çekilmiş; inanç, değer, yaşam tarzı gibi kültürel ve sosyal bir perspektiften bakılarak toplum ve anlatı arasındaki karşılıklı ilişki irdelenmiştir. Böylelikle yeni yorumlar elde etmek amacıyla gözden kaçan detayların fark edilmesini sağlayacak bakış açıları geliştirilmiştir.

Türk folklorunun öncü isimlerinden Seyfi Karabaş, Dede Korkut çalışmalarında yaptığı derin analizlerle ve doktora tezini bu konuya ayırmış olması sebebiyle özel bir yere sahiptir. Strauss yapısalcılığından esinlenerek ve Freud psikanalizi ile birleştirerek oluşturduğu karşıt yansımalı yapıyı, öncelikle 1974'te Kaliforniya Üniversitesinde hazırlamış olduğu "Structure and Function in the Dede Korkut Narratives" adlı doktora tezinde ve 1996 yılında yayınlanan *Dede Korkutta Renkler*

adlı çalışmasında uygulamıştır. Bu çalışmada geleneksel anlatıların farklı bir örüntü ile (başından ve sonundan ortaya doğru) anlamı tamamladığını ve derin anlamı ortaya çıkarırken bu karşıt yapının göz önünde bulundurulması gerekliliğini göstermiştir.

Dede Korkut'un anlam boyutunu inceleme konusunda öncü çalışmalardan biri de Zeki Ömer Defne'nin 1988'de Türk Tarih Kurumu tarafından yayınlanan *Dede Korkut Hikâyeleri Üzerinde Edebî Sanatlar Bakımından Bir Araştırma* adlı çalışmasıdır. Bu çalışma, Türk edebiyatı ve folkloru üzerine yapılan önemli araştırmalardan biridir. Eser, Dede Korkut hikâyelerinde kullanılan edebi sanatları inceleyerek, bu eserlerin dil ve anlatım teknikleri üzerinde detaylı bir analiz sunmaktadır. Dede Korkut anlatılarının yalnızca tarihi ve kültürel önemine değil, aynı zamanda edebi yapıları ve sanatsal değerlerine de yer veren çalışma, bu eserlerin zenginliğini ortaya koymaktadır. Böylece Defne, Türk edebiyatı ve folkloru alanında yapılan çalışmalara yeni bir boyut kazandırmıştır.

Azerbaycan bilim dünyasında yapılan önemli bir çalışma da Kemal Abdullayev'in *Mitten Yazıya veya Gizli Dede Korkut* adlı eser olup 2013 yılında Ali Duymaz tarafından Türkiye Türkçesine kazandırılmıştır. Bu çalışmada Türk destan yapısından anlama doğru yolculuğa çıkarken mit dünyasının, sembollerin, şifrelerin anlam üzerindeki derin etkisi ortaya koyulmuştur.

Gürol Pehlivan'ın 2015 yılında Ötüken Neşriyat'ta yayınlanan *Dede Korkut Kitabında Yapı, İdeoloji ve Yaratım* adlı doktora tez çalışması, temel olarak iki nüshanın karşılaştırılmasına dayanır ve anlatılara analitik bir bakış açısı sunar. Özellikle kullanılan kelimelerin, seçilen üslubun, elenen konu ya da boyların, dolayısıyla müstensihin rolünün önemini ortaya koyması açısından dikkate değerdir. Yakın zamanda çalışılmış olması "Dede Korkut hakkında söylenecek söz hiçbir zaman bitmez" mesajı vererek bu çalışma için de bize cesaret vermiştir.

Fuzuli Bayat'ın Dede Korkut'un yüzüncü yılına ithafen 2016 yılında hazırladığı Ötüken Neşriyat'tan çıkan değerli çalışması *Mitten Tarihe Sözden Yazıya Dede Korkut Oğuznameleri*, Dede Korkut anlatılarını Oğuzname geleneği içinde değerlendirir. Korkut Ata, epik klişeler, epik zaman ve mekân, etnopsikolojik zıtlıklar ve konar göçer şuuru, kaos-kozmos karşılaşması başlıkları altında Dede Korkut anlatılarına derin ve oldukça net yorumlar getirir.

Ümral Deveci, Seyfi Karabaş'ın çalışmasından uzun yıllar sonra Strauss yapısalcılığının Dede Korkut üzerinde çok farklı bir uygulamasını yaparak öncelikle araştırmacının çalışmaları yorumlayış tarzının geliştirilen teknik üzerindeki büyük etkisini göstermiştir. 2017 yılında Atatürk Kültür Merkezi Yayınlarından çıkan *Dede Korkut Anlatılarında Doğa ve Kültür* adlı çalışma, geliştirilen yeni perspektifle hem ekolojik bir duyarlılık geliştirmekte hem de anlatıların doğa ile kültürün ilişkisi bağlamında yorumlanmasını içermektedir.

Yine Azerbaycan folklor sahasında değerli akademisyenlerden biri olan Seyfəddin Rzasoy'un *Kitabi-Türkman Lisani Oğuznaməsinin Transmediativ Strukturu ve Ritual-Mifoloji Semantikası* adlı çalışması, 2020 tarihinde AMEA Folklor Enstitüsü tarafından Bakü'de yayınlanmıştır. Bu çalışmada ana odak nokta, yeni bulunan Oğuzname gibi görünse de Dede Korkut anlatılarının bütününün yapı-anlam ilişkisi hakkında derinlemesine bir inceleme niteliğindedir. Çalışma prensibini temelde Strauss yapısalcılığından esinlenir, ancak kullanılan analiz planı ve yöntemi tamamen araştırmacının şahsına aittir. *Dede Korkut Kitabı*nı Oğuz Türkmen kültürel bağlamı içerisinde ele alması, *Dede Korkut Kitabı*nın evren katmanlarını açıklaması, bu evrenler arasında geçişin nasıl sağlandığının ortaya konulması, ilk etapta dikkat çekmeyen birkaç satırlık üslûp değişimlerinin anlatıya etkisinin incelenmesi gibi birçok açıdan ilham vericidir.

Bütün olarak Dede Korkut'un öneminden bahsetmek artık tatmin edici olmamaktadır. Bilimsel makalelerde her bir motif, boy, konu, farklı perspektiflerle ele alınmaktadır. Anlatıları kurgusal, kültürel ve değerler açısından ele alan çalışmaların yanı sıra karakterlerin tahlili, tip bağlamında incelemeler, imge ve göstergeler açısından ele alan incelemeler mevcuttur. Özellikle kahramanı yapısal olarak değerlendiren ve alpların yetişmeleri konusunda yazılmış makaleler mevcuttur. Ayrıca müstakil olarak bir boyu faklı disiplinlerin yaklaşımları ekseninde inceleyen çalışmalar da dikkat çekmektedir. 2000 yılında Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı Yayınlarından çıkan *Dede Korkut Bilgi Şöleni* oldukça önemli bildiri yayınlarından biridir. Özellikle içerisinde bulunan Ülkü Eliuz'un "Dede Korkutta Tipler" adlı çalışması, Ramazan Korkmaz'ın "Fenomenolojik Açıdan Tepegöz Yorumu" ve Ali Duymaz'ın "Dede Korkut Kitabında Alpların Eğitim ve Geçiş Törenleri" adlı metni yaygın olarak bilinen değerli çalışmalardan bazılarıdır.

Ramazan Korkmaz'ın editörlüğünü yaptığı 2016'da Kesit Yayınlarından çıkan *Dede Korkut Okumaları*, içinde çalışmaların olduğu güzel seçkilerden biridir. Bu seçkide analitik psikolojiye dayanan analizlerin ağırlıkta olduğu dikkat çekmektedir.

Ali Duymaz'ın Dede Korkut Araştırmalarını topladığı 2020 yılında Ötüken Yayınları'ndan çıkan *Kolca Kopuzdan Kılca Kaleme* de zengin analizler içeren bir Dede Korkut araştırmaları kaynağıdır. Çalışma, tipoloji çalışmalarından sosyo-kültürel analizlere, Dede Korkut'un anlam kökenlerinden mitik öğelere birçok konuda açıklama getirmektedir.

Dede Korkut üzerinde Mehmet Açа'nın özellikle antropoloji ve sosyoloji alanlarıyla birleştirdiği çalışmaları Dede Korkut anlatılarını anlama yolunda önemli adımlardır. "Türk Destancılık Geleneğine Bütüncül Yaklaşabilme ve Alp Kavramı Üzerine Bazı Yeni Yaklaşım Denemeleri" (2002), "Lanetin Kuşatmasında Bir Adam: Dirse Han" (2009), "İki Sır İki Kahraman: Uşun Koca Oğlu Segrek ile Kozı Körpeş" (2011), "Folklorda Örtük ve Bozuk İşlev" (2017), "Dede Korkut'un Dört Kadını ile Balıkesir'in Üç Kadını Bağlamında Kadının Toplumsal Cinsiyet Kimliği" (2018), "Prof. Dr. Seyfəddin Rzasoy'un Son Kitabı Üzerine" (2021), "Bamsı Beyrek Boyunda İki Ozan Tipi" (2022), "Kitâb-ı Dedem Korkut Anlatılarını Anaerkil Düzen Temelinde Okumak" (2023) bunlardan yalnızca birkaçıdır.

Bilgi birikimini Dede Korkut Kitabı'nın hizmetine sunup anlatılara yeni yorumlar getiren araştırmacılardan biri de Aynur Koçak'tır. Koçak'ın "Bir Kahraman Modeli Olarak Karaçuk Çoban" (2012) adlı çalışması, Çiğdem Mollaibrahimoğlu ile yazdığı "Dirse Han Oğlu Boğaç Han Hikâyesinde Denge Unsuru Olarak Adsız Kadın Kahraman" (2014), Işılay Kara Tekgül ile yazdığı "Bilgeliğin Tacını Takan Alp Salur Kazan" (2020), Fatma Zehra Uğurcan ile yazdığı "Gerçekleri Ters Yüz Eden Aykırı Kahramanlar", (2021), Berna Özpınar ile yazdığı "Madalyonun İki Yüzü: Evrenselci Dikotomi Bağlamında Salur Kazan ve Yedi Başlı Ejderha Anlatısı" (2023) ve daha nicesi, Dede Korkut okumalarının tükenmeyecek bir kaynak olduğunun kanıtı gibidir.

1998'de Umay Günay, "Dede Korkut Hikâyelerindeki Karakterlerin Tahlili" adlı çalışmasında karakterlerin Türk toplumsal değerleriyle ilişkisini ortaya koymuştur. Öne çıkan birkaç makaleden daha söz etmek gerekir. Alimcan İnayet'in "Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Destan'ın Yeni Bir Yorumu Üzerine" (2015) adlı çalışması anlatıya tasavvufi bir yaklaşım getiren farklı çalışmalardan biridir. Ülkü

Eliuz, "İmge ve Göstergeler Uzamı: Dede Korkut Hikâyeleri" (2015) adlı çalışmasında Greimas'ın göstergebilim anlayışından faydalanarak Dede Korkut'ta değerler üzerine bir analiz yapar. Svıtlana Nesterova Coşkun'un "Dirse Han Oğlu Boğaç Han Hikâyesinin Yapısal Çözümlemesi" (2024) adlı makalesi, Strauss'un mit çözümleme yöntemini referans alarak kahramanın hayatını bireysel, toplumsal ve siyasi gücü eline alma süreci olarak okumuştur.

Sözü edilen çalışmaların dışında pek çok yüksek lisans ve doktora düzeyinde tez, makale, bildiri ve bağımsız çalışma, Dede Korkut dünyasını anlamamıza yardım etmektedir. Dede Korkut'un anlam katmanlarının zenginliği ve derinliği onu asla tükenmeyecek bir kaynak yapmakta ve bizi geçmişten bugüne ve geleceğe bağlamaktadır. Bu tezin amacı da sözü edilen kervanın bir parçası olarak Dede Korkut anlatılarına yeni bir bakış açısı sunmak, onların farklı bir açıdan anlaşılmasını sağlamaktır.

Tez çalışması için "oyun" kavramını Johan Huizinga, Mihail Bakhtin, Victor Turner ve Friedrich Nietsche'nin bu konuyla ilgili görüşleri ile desteklenince uzun bir süre oyun-hayat ilişkisini sorguladığım süreçte hayatın içindeki oyunsal yanı gördüm. Ardından dersler devam ederken folklorik türleri birer oyun olarak algıladığımı fark ettim. Böylece arayışımı derinleştirerek kendimi ludoloji alanının içinde buldum. Ludoloji genel olarak oyunların incelenmesi ve analiz edilmesi üzerine odaklanan bir alandır. Bu disiplin, oyunların tasarımı, mantığı ve oyuncu deneyimleri gibi konuları kapsar. Oyunun mekaniği, hikâyesi, oyuncu etkileşimleri gibi konular bu disiplin bağlamında geliştirilen tekniklerle ele alınır.

Türkçeye "oyunbilim" olarak da çevirebileceğimiz bu disiplinin yıldızı olan Johan Huizinga'nın *Homo Ludens* olarak bilinen çalışmasının İngilizceye çevrilmesinin ardından 1950 sonrası parladığını söylemek mümkündür. Her geçen gün daha fazla ilgi çeken bu alan, hem sektör hem de bağımsız bir bilim dalı olma konusunda hızla ilerledi. Oyunbilim çok genç bir bilim dalı olmasına rağmen oldukça hızlı ve disiplinli ilerlemekte ve birçok alana nüfus etmektedir. Oyun; antropoloji, folklor, psikoloji, sosyoloji gibi sosyal alanların doğrudan içinde olan bir kavramdır. Matematik ve mühendislik alanlarında da hızlı ve geniş bir etki uyandırmıştır. Tüketim kültürünün içine girmesiyle birlikte teknoloji ile hızla entegre olmuş, oyun tasarımcısı, oyun yazarı, oyun programcısı artık ülkemizde de istihdam ve ilgi gören meslekler

arasına girmiştir. Oyun kavramı ekonomi ile de ilişkilendirilerek bilimsel olarak ele alınsa da hala oyunbilim hakkında tam anlamıyla bütüncül bir görüş sağlanmamıştır.

Güncel durumda her disiplin oyuna kendi gözlüğüyle bakmaya devam etmektedir ve çalışmalarını oyun üzerine yoğunlaştıran birçok araştırmacı olsa da kendini oyunbilimci olarak tanımlayan araştırmacı sayısı oldukça azdır. Bu tezin amaçladığı kazanımlardan biri de endüstriyel oyun sektörünün oyunbilime katkısını yok saymayarak bunların sosyal disiplinlerin katkılarıyla birleştirilmesidir.

Başlığın nasıl oluştuğunu açıklamak için folklor ile oyun arasındaki bariz etkileşimden biraz daha bahsedilmesi gerekir. Öncelikle her türlü toplumsal oyun, folklorun doğrudan inceleme alanına girmektedir. Toplumu bütünüyle anlamanın bir ayağı da oyunlarını anlamaktır. Oyunların çok önemli bir çoğunluğu belirgin bir yapıya sahiptir. Bu yapıda, tekrarlanan sözlerde, oynanış yerinde, biçiminde, zamanında en eski ritüellerin ve tümüyle kültürün izleri görülür. Oyunlar geçmişten bugüne kültürel bir miras taşır. Her oyunun bir hikâyesi en azından basit de olsa bir kurgusu vardır. Bu anlatı bize folklorik bağlamda çok şey söyler. Bununla beraber güzel oyunlar anlatılır, paylaşılır ve sosyal bir etkileşime sebep olur. İster teknolojiye entegre edilmiş olsun ister geleneksel tarzda oynansın her oyun insanlar arasında ilişki gelenekleri oluşturmakta ya da var olan gelenekleri devam ettirmektedir.

Bu açık etkileşimin yanı sıra, tezin oluşabilmesine katkı sunan temel düşünce "Doğrudan oyun olarak adlandırmadığımız kültürel aktivitelerin ya da folklorik türlerin oyun bağlamında değerlendirilmesi mümkün müdür?" sorusudur. Ramazan Kaya'nın Hacette Üniversitesi Antropoloji Anabilim Dalı'nda hazırlamış olduğu yayınlanmamış yüksek lisans tezi "Gençlik Müzik Festivallerinin Oyunbilimsel Değerlendirilmesi; Oyunbazlar, Aylaklar, Curcunabazlar" (2013) adlı çalışması Bakhtin'in *Karnavaldan Romana* (Türkçe yayınlanmış derleme: Ayrıntı Yayınları, 2001) adıyla bilinen yazı seçkisinde bulunan oyun-hayat ilişkisini belirginleştirdiği için bu çalışma açısından faydalı olmuştur. Bir festivali oyun bağlamında ele almak mümkündür. Bunun gibi, geleneksel bir hikâyeyi, hikâye anlatıcılığını, türküleri ve türkü söyleme geleneğini de oyun bağlamında ele almak mümkündür. Çünkü insanın yaşamına nüfus eden oyun ruhu, oyunsu davranış fenomeni aslında bütün bir folklor alanında etkisini gösterir. Oyun içindeki folklor ve folklor içindeki oyun her zaman bir uyum içindedir. Ancak böyle bir uyumu incelemek bir tez için fazla geniş, hatta sınırsız gözükmektedir. Bu sebeple tez için araştırmacının Dede Korkut ve oyun

sevdası birleştirilerek temel konu "anlatı-oyun ilişkisi" olarak sınırlandırılmıştır. Böylece Dede Korkut anlatılarının çözümlenmesi için ludolojik perspektif benimsenmiştir.

"Bir Dede Korkut boyu nasıl bir oyun olarak algılanabilir?" sorusunu sormadan önce oyun algımızı tekrar gözden geçirmemiz ve oyunun sınırlarını baştan düşünmemiz gerekir. "Yerden yüksek", "ebelemeç" bir oyundur. Başlangıcı, bitişi, nasıl kazanılacağı çok net çizgilerle belirlenmiştir. Bununla beraber "satranç", "x-o-x" de bir oyundur. Bu tarz oyunlar için koşmak gerekmemektedir ve yapıları bir önceki örneklerden çok daha katıdır. Bu oyunlar oyun öncesinde ve esnasında değişiklik kabul etmez. Beş yaşındaki çocuğumun kuzenleriyle asla anlamadığım bir düzende odadan odaya kahkahalarla koşup, odanın ortasında dönüp, düşüp, tekrar koşması da bir oyundur. Bu oyun, doğaçlama ve esnek hatta esrik bir yapıya sahiptir. Evcilik de bir oyundur. Bu rolün içine girdiğinizde tam olarak ne zaman çıkacağınızı söylemeniz imkânsızdır. Bu oyunun belirgin bir kural sistemi yoktur. Ama özünde ciddiyetle yaptığınız bir rol değişimi söz konusudur. Futbol, profesyonel bir spor olmasının yanında, özünde oyundur. Kendi içinde hem çok kurallı hem de çok katılımlı, dolayısıyla çok etkileşimli olduğu için böyle bir oyunda her deneyim eşsizdir. Seyircinin etkisi ise bu tarz oyunların ayırıcı bir özelliğidir. Bir bilgisayar macera oyununda yine bir role girmiş, bir kişiyi oynatmaktasınızdır. Ancak bu rolü değiştirme imkânınız yoktur. Hikâyesi, kaderi, yolu belli bir karakteri başarıyla yolun sonuna ulaştırabilir ya da kaderine yenik düşmesine sebep olursunuz. Bunun gibi çok daha farklı örnekler sunulabilir. Artık tamamen hikâyeye dayalı, okuyup karakter için uygun gördüğünüz kararları verip, tamamen verdiğiniz kararların istatistikleriyle kahramanın sonunu çizdiğiniz interaktif hikâye oyunları da revaçtadır. Hatta interaktif film formatında da her iki türün sınırları birbirine karışmaktadır.

Bir ozanın geleneksel tarzda hikâye anlatacağı bir kahve hayal edelim. Anlatıcı, kahvehanede ozan olmuş, hikâyenin yürütücüsü olarak rolüne girmiştir. Seyircisi de hazırdır. Hem anlatının yapısı, konusu, anlatış şekli özünde bellidir. Ancak her deneyim eşsizdir. İyi bir ozanın performansını sergilediği kahvenin dolup taşmasının sebebi budur. Ozan, kahramana ve olaylara şahsından bir şeyler katar. Zaman zaman seyircinin müdahalesiyle anlatıların sonlarının değiştiği, mutsuz sonların mutlu sona döndüğü bile görülür.

Yazıya dökülmüş, artık değişemeyecek bir anlatının oyun olarak algılanması ise başka bir konudur. Artık seçimler yapılmıştır ve değiştirilemez. Yukarıda ozana "yürütücü" denmesinin bir sebebi vardır. Üst oyun kurucu hiçbir zaman ozan değildir; kültürdür. Yazıya dökülen anlatıda her ne kadar yazıya aktaranın izleri olsa da bir bütün olarak artık kültürün son şeklini verdiği nihayetlenmiş bir oyundan bahsederiz. Okumanın motivasyonu, zaferine ya da trajedisine ortak olunan kahramanla o yolda tekrar tekrar yürüyerek kahramanla özdeşleşmenin verdiği hazdır. Bu, çok iyi ya da eşsiz bir şekilde bitirdiğin bir araba yarışını, FIFA oyununu bilgisayara kaydedip tekrar tekrar izlemeye, hatta arkadaşlarına izletmeye benzer. İnternette oyuncuların kendi sesinin eşlik ettiği çeşit çeşit oyun videosu binlerce kez tıklanmakta ve diğer oyuncular pasif bir şekilde başkasının e-oyununa seyirci olmaktadır.

Statik bir folklor metninde oyunun nasıl kurulduğu, oyuncuya yüklenen ya da yüklenmek istenen karakter, oyuncunun seçenekleri ve yaptığı seçimler, kurulan tuzaklar, tuzakları alt ediş biçimi, hepsi kültür hakkında bir şeyler söyler. Bu tezin ana amaçlarından biri, bu anlamların ortaya çıkarılmasıdır.

Herhangi bir folklor ürününü, bir folklor olayını oyun bağlamında ele almak için bir yönteme ihtiyaç duyulur. Bu sebeple tamamen oyun alanında çalışan araştırmacıların, oyunları anlamak için kurduğu sistemler analiz edilmiş ve birçok disiplinin bakış açısı birleştirilerek, şahsi eklemeler ve çıkarmalar yapılarak bu tez için bütüncül bir yöntem oluşturulmuştur. Dolayısıyla bu çalışmaya yapısal bir çalışma demek mümkündür. Ancak folklor alanında aşina olduğumuz yapısalcı yöntemlerin aksine bu tezde oluşturulmak istenen yapı, tek başına bir amaç olmamış; yapının anlama hizmet etmesine dikkat edilmiştir.

Bu şekilde düşünüldüğünde özlü, derin ve sade bir anlatı olması ve Türk kültürü içindeki önemi sebebiyle *Dede Korkut Kitabı*, birçok disiplinin oyun hakkındaki kazanımlarından faydalanılarak oluşturulmuş analiz yönteminin örneklemi olmaktadır. Ayrıca seçilen tür dolayısıyla hikâye anlatıcılığının oyuncu ruhuna da değinilmiştir. *Dede Korkut Kitabı*nın her hikâyesinin değil, yalnızca dört hikâyesinin ele alınması tekrara düşülmemesi içindir. Her anlatının içindeki oyuncular tespit edilmiş ve "tek oyunculu", "iki oyunculu", "üç ve daha fazla oyunculu" olarak bir ayrıma gidilmiştir. Bu sınıflandırmalardan her birinde, yöntemin tam olarak ortaya koyulması adına bir Dede Korkut boyu örnek olarak işlenmiştir. Ayrıca çeşitli oyunları örnekleyebilmek için Oyunbilimsel malzemesi çok olan boylara öncelik verilmiştir.

Adım adım çerçeveler daraltmak gerekirse tez kapsamında *Dede Korkut anlatıları* bir bütün olarak; anlatıcı-dinleyici (ya da okuyucu) bağlamında; oyuncular (kahramanlar)-izleyenler (ve dinleyenler-okuyanlar) bağlamında değerlendirilebilir. Mikro düzeyde ve makro düzeyde verilen mesajlar karşılaştırılabilir.

Monolog bir çözümleme çalışması yapmak fazla derine inmek anlamına gelmektedir. Tezin ana güçlüklerinden biri budur. Boğulmamak, kaybolmamak için her zaman bir zemine ihtiyaç duyulur. Tezin diğer bir güçlüğü anadilde yapılmış çalışmaların azlığıdır. Ayrıca başka dillerde yazılan çalışmaların da yalnızca İngilizceye tercüme edilmiş olanlarından yararlanılabilmiş ve Türkçeye çeviri süreci çalışmayı zaman zaman yavaşlatmıştır. Diğer bir güçlük ise birçok farklı disiplinde okuma yapma gerekliliğidir. Söz konusu "oyun" kavramına bakış açılarını anlayabilmek için çalışma boyunca birçok farklı gözlük takılmış, tüm bu unsurlar içerisinde dağılmamak için sürekli olarak çalışma şemalarına bağlı kalınması gerekmiştir.

Çalışmada birinci ana bölümde oyun kavramına ve oyunbilime değinilecektir. Tezde benimsenen temel anlayış aktarıldıktan sonra "Anlatı-Oyun İlişkisi ve Dede Korkut Anlatılarında Oyun" başlıklı ikinci ana bölüme geçilecektir. Söz konusu bölümde anlatı; dinleyici açısından, aktarıcı açısından, metin açısından oyun bağlamında ele alınacaktır. Daha sonra *Dede Korkut Kitabı'*nın oyun kavramı ile ilişkisi ortaya konulacaktır. Son ana bölümde ise oluşturulan yaklaşım Dede Korkut boyları üzerinde uygulanarak anlatı analizi yapılacaktır. Sonuç bölümü de kazanımların ve değerlendirilmelerin toplandığı bölüm olacaktır.

2. OYUN VE OYUNBİLİM

Oyun, insanlık tarihi kadar eski bir olgudur. Arkeolojik buluntular insanların binlerce yıl önce de oyun oynadığını göstermektedir. Dolayısıyla oyun tarihî bir kavramdır. Diğer yandan oynamak insanlara özgü değildir. Eğlence ve oyun, oyun ve canlılık iç içedir. Hayvanlar da oynar. Kardeşiyle güreşir, annesiyle ve babasıyla boğuşur; bu oyunda gerçek bir vahşet yoktur. Şiddet düzeyi bellidir. Oyun, içsel bir canlılığı, doğuştan var olan bir edimi ifade eder. Öyleyse oyunu antropoloji ile de ilişkilendirmek gerekir. Oyun, tarih boyunca çeşitli sosyal ilişkilerin kaynağı olmuştur. Oyunun kültürle yakın ilişkisi onu sosyoloji içinde bir kavram olarak ele alabileceğimizi gösterir. Çünkü oyun, yeni sosyal ilişkiler doğurur, yeni gruplar hatta yeni kurumlar oluşturur. Halkın ürettiği ve nesilden nesile aktarılan oyunlar, özel olarak folklor alanının önemli bir parçasıdır. Bağ bozumlarında, bahar başlarında, düğünlerde oyunlar oynanır. Çocuk oyunları ise belki en tutucu olanlardır. Yüzlerce yıl öncenin inançlarından, uygulamalarından izler taşır. Diğer yandan oyun, sadece bir etkinlik değil, bir duygu alışverişi, hatta tutkunun dışavurumudur. Bu açıdan oyunun psikoloji bilimi ile karmaşık bir ilişkisi vardır. Oyunun geleneksel olarak "çocukların yetişkinlik provası ve enerji boşalım aracı" olarak tanımlandığı düşünüldüğünde çocuk psikolojisi için ayrı bir perspektife ulaşırız. Sosyal bilimlerde hemen her kavram gibi oyun kavramı da düşündükçe karmaşıklaşır, ele avuca sığmaz. Öte yandan oyun, sosyal bilimlerle sınırlandırılabilir mi?

Bir çeşit matematiksel modelleme aracı olan "oyun teorisi"[1] ekonomi, politika, biyoloji gibi farklı birçok alanda etkili olmuş, bir stratejik düşünme biçimi olarak kullanılmıştır. Oyun, aynı zamanda eğlence sektöründen ayrılarak bağımsızlaşmış, istihdam sağlayan, ekonomik etki alanı büyük bir sektör haline gelmiştir. Mimaride oyunsal alan ya da oyun alanı tasarımları ya da mekânın oyun potansiyeli[2]; coğrafyada

[1] John von Neumann, John Nash, Thomas Schelling ve başka bazı araştırmacıların öne sürüp uyguladığı bir sistematik düşünme pratiği.

[2] Örneğin bkz. Karakuş, Deniz. (2019). "Mekânın Oyun Potansiyeli Üzerine Bir İnceleme", *Yayınlanmamış Yüksek Lisans tezi*, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi.

oyunsal coğrafyalar[3] birer araştırma konusu olmuştur. Bu kervana elbette profesyonel sporları da dahil etmek gerekir. Rekabet, kural ve hedefler, stratejiler, eğlence ve izleyici deneyimi gibi ana unsurlarıyla profesyonel sporların oyunsal bir doğası vardır. Son olarak Türkçede olduğu gibi birçok dilde de "oyun" kelimesi ile karşılanan tiyatro performanslarını da dahil edersek oyun kavramının içeriği bir hayli karmaşıklaşır.

Oyun, hayatın her anında, yaptığımız her işte belli bir oranda mevcut gibi görünür, fakat gerçekten öyle mi? Kimi araştırmacılar için oyun, günlük hayatın küçük deliklerinden sızan bir çeşit canlılık iken kimi araştırmacılar için oyun yalıtılmış bir mekân ve zamanda "sihirli bir çember" içerisinde oynanır. Oyun her zaman bir etkinlik midir yoksa bir taşkınlık hali, içsel bir duygunun çeşitli yollarla dışavurumu mudur? Bir duygu alışverişi mi yoksa mal ve araçların günlük hayattan farklı kullanımı mıdır? Spontane mi, kurallı mıdır? Bir yaşam pratiği mi, kültürel normların temsilcisi mi yoksa bir direniş biçimi midir? Oyun nerede başlar ve nerede biter? Ne oyundur, ne değildir? Birçok düşünür ve araştırmacı oyunun tanımlanamaz olduğunu belirtse de onu tarif etmenin büyüsüne karşı koyamamıştır. Tezin amacı için oyun kavramına sistemli ve net bir yaklaşım geliştirmek gerekmektedir. Bu başlığın amacı çeşitli disiplinlerin ileri gelenlerinin oyuna bakış açılarını eş zamanlı olarak ortaya koymak ve oyun ile ilgili hangi sorulara cevap aradıklarını göstermektir. Bireysel düşüncelerden önce genel olarak oyunun kökenleri hakkında ilk düşüncelerden bahsedilecektir.

Bir sonraki başlık olan oyun tasnifleri bölümü, ağırlıklı olarak neyin oyun olup olmadığı, oyunların nasıl sınıflandırılabileceği gibi sorulara araştırmacıların yaklaşımını ortaya koyar. Son olarak genel değerlendirme bölümünde bu başlıklarda öne çıkan oyun özellikleri tartışılmaya açılacak ve tezin oyuna yaklaşımı ortaya konulacaktır. [4] Böylece oyun kavramına adım adım yaklaşmış olacağız. Tezin amacı hem ludolojiye (oyunbilim) dikkat çekmek hem de oyunbilim alanından hareketle bir analiz yöntemi geliştirerek bu yöntemi Dede Korkut boylarına uygulamak olduğu için bu bölümler tez için hayati önemdedir.

[3] Örneğin bkz. Tara Woodyer, "Ludic geographies: not merely child's play", *Geography Compass* 6/6 (2012): 313-326.

[4] Başlık içindeki maddeleme tekniği Salen ve Zimmerman'ın *Rules of Play* adlı çalışmasından alınmıştır.

2.1. Oyunun Kökenleri Hakkında Görüşler

Oyun, insanlık tarihinin derinliklerine uzanan köklü ve evrensel bir aktivite olarak karşımıza çıkar. İnsanlar binlerce yıldır oyunları keşfetmiş, geliştirmiş ve farklı amaçlarla kullanmışlardır. Oyunun kökenleri, biyolojik, antropolojik ve psikolojik açılardan ele alınarak incelenmiş ve farklı kuramlar ortaya atılmıştır. Bu yazıda, oyunun kökenlerine dair çeşitli düşünceleri ve teorileri inceleyerek, insanlığın bu önemli aktiviteyi nasıl keşfettiğini ve geliştirdiğini anlamaya çalışacağız.

Oyunun kökenlerine dair ortaya atılan fikirlerden bir tanesi evrimci ya da biyolojik yaklaşımdır. Bu yaklaşıma göre oyun hayvanlar arasında rekabeti ve iş birliğini test etmek için bir araç olarak gelişmiştir. Oyun, insan ve hayvanlarda hayatta kalma becerilerinin ve sosyal becerilerin gelişmesi için uygulanan bir pratiktir. Csikszentmihalyi, kısaca *Akış* olarak bilinen çalışmasında bu fonksiyona birçok kez vurgu yapar (Csikszentmihalyi, s. 191, 239). *Evolving Brains* adlı kitabında John Allman göre oyun, insan ve hayvanların yaşamsal uyum becerilerini geliştirmek için bir adaptasyon aracıdır(John Allman Evolving Brains 1999'dan Aktaran; Brian Sutton Smith. *Play Theory- A Personal Journey and New Thoughts" Amerıcan Journal of Play*, s.113). Ayrıca özellikle oyunun avlanma ve savunma becerilerini geliştirmek için rekabet odaklı olarak ortaya çıktığını uygulayan birçok çalışma mevcuttur[5].

Zamanla bu savunma oyunları ritüelleşerek hem ciddi çatışmaları taklit etmenin hem de bunlara girmekten kaçınmanın bir yolu olarak "temsilleri" ya da performansları giderek daha fazla bünyesine kattı. Richard Schechner, tiyatro antropolojisi üzerine yoğunlaştırdığı çalışmalarında ritüel-oyun ilişkisini ortaya koymaktadır[6]. Özellikle Hint felsefesinde maya-lila kavramını örnek veren araştırmacı dünyanın Tanrının oyununun sonucu olarak görüldüğünü ve yaratılışın her yerinde bir oyunun izlerinin görülebileceğini söyler. Antropolojik bir perspektifle düşünüldüğünde oyun, hem kültürde temel bir yer edinir hem de kültürel normları sağlamlaştırarak devam ettirir. Huizinga da *Homo Ludens* adlı çalışmasında bu düşüncededir.

[5] Herhangi bir örnek olarak 1998'de yayınlanan; Bekoff, M., & Byers, J. A. (Eds.). *Animal play: Evolutionary, comparative, and ecological perspectives,* Cambridge University Press.

[6] Örneğin Türkçe çevirisi 2015'te yayınlanan; Richard Schechner, *Ritüelin Geleceği*'ne bakılabilir.

Bir diğer görüş oyunun doğrudan insan ve hayvan psikolojisiyle ilişkilendirilmesidir. Oyun bireylerin duygusal ve zihinsel gelişiminde önemli bir rol oynamaktadır. Oyun oynarken yaşanan iyi ve kötü duygular ile karşılaşılan olaylar bizi stresle baş edebilme ve problem çözme konusunda geliştirir. Aslında "oyunlar gerçek hayatın provasıdır" şeklinde formüle edilen bu yaklaşıma göre oyun kişiye zihinsel esneklik kazandırabilir ve öğrenme süreçlerini destekleyebilir. Winnicott da dahil olmak üzere özellikle çocuk psikolojisi ve eğitim üzerine çalışmalar yapan birçok araştırmacı bu tarz bir yaklaşım sergiler.

Oyunun kökenlerine dair bir diğer görüş ise onun bir enerji boşalım aracı olduğudur. Oyun insanların yoğun enerjilerini kontrol altında tutmalarına olanak tanır. Oyun sırasında bedensel ve zihinsel olarak aktif olmak, biriken stresi azaltarak kişinin rahatlamasını ve enerjisini boşaltmasını sağlar. Oyun, insanlara zevk ve heyecan veren bir etkinliktir. Enerjinin bu şekilde boşaltılması keyifli ve tatmin edici bir deneyim haline dönüşür. Özellikle rekabet içeren oyunlar, enerjiyi pozitif bir şekilde yönlendirerek katılımcılara motivasyon ve mutluluk sağlar. Bu nedenle, oyun insanlara hem fiziksel hem de zihinsel anlamda enerji boşalımı ve keyifli bir deneyim sunarak yaşam kalitesini artırabilir.

Oyun, insanlık tarihi boyunca her kültürde önemli bir yere sahip olmuştur. Tarihsel olarak bakıldığında, oyunun kökenleri insanın doğasında yatmaktadır. İnsanlar, doğaları gereği oyun oynamayı seven ve öğrenmeyi bu yolla gerçekleştiren varlıklardır. Fizyolojik olarak, oyunun insan bedenindeki etkileri de göz ardı edilemez. Oyun oynamak, insan vücudunun hem fiziksel becerilerini geliştirmesine hem de stresi azaltmasına yardımcı olabilir. Mental olarak, oyunun bireyler üzerindeki etkisi oldukça derindir. Strateji gerektiren oyunlar zihinsel yetenekleri geliştirirken, problem çözme becerilerini de artırabilir. Aynı zamanda, oyun oynarken duyulan mutluluk ve keyif, mental sağlığı olumlu yönde etkileyebilir. Sosyal olarak, oyun insanlar arasında bağ kurulmasını sağlayabilir ve iletişimi güçlendirebilir. Oyunlar, insanların bir araya gelip eğlenmelerine olanak tanıyarak sosyal ilişkileri güçlendirebilir. Ayrıca, takım oyunları sayesinde iş birliği ve liderlik becerileri de geliştirilebilir. Sonuç olarak, oyunun varoluş sebepleri ve kökenleri oldukça çeşitlidir ve aynı anda hepsi geçerli olabilir. Oyun, fizyolojik, mental ve sosyal alanlarla ilişkilendirilebilecek karmaşık bir kavramdır ve insan yaşamının önemli bir parçasını oluşturur.

2.2. Filozofların Görüşleri

Antik dönemden günümüze uzanan düşünce tarihi, oyun kavramını ele alırken öne çıkan pek çok büyük filozofun farklı bakış açılarına ev sahipliği yapmıştır. Oyun kavramı konusunda düşünürlerin görüşleri de zengin ve çeşitlidir. Bu yazı, antik dönemden modern döneme bazı önemli düşünürlerin oyunla ilgili düşüncelerini açıklamayı amaçlayarak, felsefi oyun mirasının renkli ve dolambaçlı dünyasına bir kapı aralayacaktır.

2.2.1. Platon

Platon'un oyun kavramı ile ilişkisini üç şekilde ele alabiliriz. Pratik yaklaşım eğitim ile ilgilidir. Platon, oyunu sadece bir eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda eğitimde kilit unsurlardan biri olarak görmüştür. Ona göre, oyun çocukların hem zihinsel hem de sosyal becerilerini doğal ve etkili bir şekilde geliştirmelerine olanak sağlayan önemli bir araçtır. Eğitimin temel taşlarından biri olarak kabul ettiği oyunda, çocuklar aracılığıyla soyut kavramlar ve değerler pratikte deneyimlenir, bu da onların hem entelektüel hem de ahlaki eğitimlerine katkı yapar. Platon'un oyun anlayışı, çocukların yaratıcı düşünme, işbirliği ve adalet gibi temel kavramları oyun aracılığıyla öğrenmelerini teşvik eder ve yaşam boyu süren bir öğrenme sürecini destekler.

İkinci bir açıdan oyun Platon'un felsefesinin ta kendisi, felsefe yapış şeklidir. Dursun, Platon'u oyunbaz olarak tanımlar. "Platon'a göre, felsefe ya neşeli bir oyun olmalı ya da hiçbir şey olmamalıdır. Oyun, okuyucuyu aldatma aracı değildir; iyi bir tartışmanın temelini oluşturan şeydir. Üretkenlik, gerçek ciddiyet, gerçek anlayış sadece oyunun havada gerçekleşen uçuşlarında bulunabilir; oyun olmadan, entelektüel çabalarımız beylik ciddiyetsizliklere yol açar. İroni, taklit, neşeli hiciv ve bazen acılı alay aracılığıyla Platon, dünyayla şok eder, şaşırtır ve uyum sağlar (Ardley, Gavin. (1967). "The Role of Play in The Philosophy of Plato". *Philosophy*. (226), 42 /161, 226 – 244'ten aktaran Dursun, s. 29)".

Üçüncü açıdan Platon'a göre insanla tanrı arasında bir oyun vardır. İnsan, Tanrı'nın kuklasıdır. Ancak akıl sayesinde iradesi de vardır ve erdemli yolu seçebilir. Yani insan, tanrıların ya da tanrının oyununu oynayabilir, oyuna katılıp hamle yapabilir. Bu şekilde Tanrıların daha yüksek oyununu temsil ederek onlarla bağlantı kurabilir. İnsan, "rolüne uyarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşamalı" (Platon, Yasalar, 1998: 803c'den aktaran Dursun, s.31).

2.2.2. Aristotales

Aristotales oyunun iyi bir yaşamın önemli bir aktivitesi olduğunu reddeder. Ona göre en iyi yaşam bedenden tamamen bağımsız bir zihin yaşamıdır. Bunun insanlar için pek mümkün olmadığını da kabul eder. Oyun, dansı, müziği, şaraplı sohbetleri, kumarı içerdiği için bedensel hazlarla ve gerekliliklerle ilgilidir. Gerçek mutlu yaşam, bedensel gerekliliklerden azadedir. Dolayısıyla oyundan da azadedir. (Kidd, s.369) Diğer yandan Aristotales oyunu, biz normal insanlar için gerekli bir faaliyet olarak, ciddi şeylerle ilgilenmeler arasında dinlendirici, hatta tıbbî bir aktivite olarak görür (Lopez Frías, s. 3-4).

2.2.3. Herakleitos

Herakleitos'un muğlak yapılı fragmanına yüzyıllar boyunca gelen her yorum onun fragmanlarının birer oyun olduğunu düşündürmüştür[7]. Herakleitos'un 52. Fragmanında "Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur" der. Dursun, bu fragmanı Nietsche'nin ve Heidegger'in yorumlarına ağırlık vererek açıklar. Aion'a değişik zamanlarda birçok anlam yükler. Zaman, varlığın kaderi, Tanrı bunlardan bazılarıdır. Bizi ilgilendiren kısım, aion kavramına ne anlam verilirse verilsin dünyanın kaderi gibi büyük, kozmik bir olayın "oyun" olarak değerlendirilmesidir (Dursun, s. 25-29).

2.2.4. Schiller

Schiller, 18. yüzyıl Alman Romantik Dönem yazarlarından biridir. Etkileyici eserleriyle edebi camiada derin izler bırakmış; düşünce dünyasında kendine sağlam bir yer edinmiştir. Schiller, oyun kavramını özgürlük, yaratıcılık ve estetik deneyim açısından ele almıştır. Ona göre, insanın oyun aracılığıyla içsel özgürlüğünü keşfetmesi ve ifade etmesi mümkündür. Oyun, insanın yaşamını daha anlamlı ve derin bir şekilde deneyimlemesine yardımcı olabilir. Schiller'in "oyun güdüsü" kavramı, akıl ile madde arasında, ihtiyaçlarımız ile olması gerekeni dengeleyen bir köprü görevi görür. İnsanın içsel özgürlüğünü ve yaratıcılığını ifade etmek için kullandığı bir terimdir. Schiller, insanın doğasında var olan bu yaratıcı ve özgür güdünün, oyun aracılığıyla ortaya çıkabileceğini ve geliştirilebileceğini düşünmüştür. Oyun güdüsü

[7] Örneğin Herakleitos'un felsefesiyle ilgili yorumları ele alan bir kitap çalışmasının adı "Herakleıtos'un Oyunu Herakleitos Fragmanlarına Yorumlar" (Erdal Yıldız - Güvenç Şar: 2016)dır.

kavramı insanın kendini ifade etme ve ruhsal gelişimine katkı sağlama potansiyeline vurgu yapar. Oyun aracılığıyla insan, kısıtlayıcı normlardan ve rutinden uzaklaşarak içsel dünyasını derinlemesine keşfeder ve özgün bir şekilde ifade eder (Dursun, s. 33-39).

2.2.5. Nietsche

Friedrich Nietzsche'nin düşünceleri genellikle yıkıcı eleştiri, insan doğası ve ahlaki değerler üzerine odaklanır. Nietzsche'nin oyun kavramı da insanın özgürlüğünü ve yaratıcılığını ifade etme potansiyelini vurgular. Tragedya ve sanat kavramı üzerinden yorumda bulunduğu oyun kavramını Apolloncu ve Dionysosçu iki kuvvetin etkili olduğu oyunlar olarak bir ayrıma gider. Apolloncu kuvvet bireyselleştiren, ayrıksılaştıran ve durağanlaştıran bir güç iken Dionysosçu bilinç sürekliliği ve dinamizmi sağlar. Bu sebeple Dionysosçu oyun da yıkıcı ve kararsızdır. Yıkımın ardından da Apolloncu tarzda bir oyun gelmelidir. Bu kavramlar oyunun iki temel elementini oluşturur. Onun oyunla ilgili diğer bir kavramı da "istemenin oyunu" kavramıdır. Nietsche güç istemini yaşamın temeline oturtur. İnsan gücü isteyen yani oyuncak değil oyuncu olmak isteyen canlıdır. Nietsche'nin oyun hakkında öne çıkan düşüncelerinden biri de oyunun döngüsel hareketi hakkındadır. Oyun, tüm karmaşık yapısıyla, sonsuz kombinasyonuyla sürekli olarak tekrarlanır. Her tekrarda sonsuz kombinasyondan dolayı yeni bir oyunla karşılaşılır (Dursun, s. 39-49).

Bu başlıkta bazı düşünürlerin oyuna bakış açıları verilmiştir. Heidegger, Derrida, Gadamer ve daha fazla düşünürün oyun kavramına yaklaşımları Yücel Dursun'un ilk baskısı 2014'te yayınlanan "Oyunun Ontolojisi" adlı çalışmasında bulunabilir. Oyun hakkında filozofların düşüncelerini farklı perspektiflerden karşılaştıran güzel bir çalışma 2019 yılında yayınlanan Henning Eichberg'in "Play in Philosophy and Social Thought" adlı kitap çalışmasıdır. "Ya Oyunlar Oyuncuyla Oynuyorsa" başlıklı yazısıyla başlar ve "bir oyun tanımına ihtiyacımız var mı?" başlıklı yazısıyla ana bölümler sona erer. İçeriğinde oyunla ilgili birçok felsefi konuya düşünürleri referans göstererek cevap arar.

2.3. Oyun Tanımları

20. yüzyıla gelindiğinde Johan Huizinga ile beraber oyunun bir disiplin olmaya doğru ilerlediğini görebiliriz. Aşağıdaki başlıkta hem araştırmacıların oyun tanımları

karşılaştırılabilir hem de kronolojik olarak dünyada oyunbilimin nasıl ilerlediği izlenebilir.

2.3.1. Johan Huizinga

Johan Huizinga 20. yüzyıl Hollandalı kültür-sanat tarihçisidir. Ludoloji alanının onunla başladığı kabul edilebilir. Bu sebeple oyun hakkında çalışma yapılması gerektiğinde genellikle konu onunla başlatılır. Diğer yandan bir konuda ilk sözü söylemek, doğal olarak onu "aşılacak ve eleştirilecek kişi" konumuna getirmiştir. Bu sebeple oyun anlayışı sıklıkla tartışma konusu olur. 1938 yılında ilk kez yayınlanan "Homo Ludens" adıyla bilinen çalışması, oyunu kültürün temeline oturtur. Huizinga, insanın kültürel kodlarında her zaman oyun elementi olduğunu iddia eder. Kültür ya da tarih felsefesi adı altında değerlendirilebilecek uzun bir deneme tarzında olan bu çalışma 1949 yılında "Homo Ludens: A study of the Play-Element in Culture" adıyla İngilizceye çevrilmesinin ardından ünlenmiş ve büyük bir etki uyandırarak bu zamana kadar tartışılan klasik bir eser olmuştur. Huizinga'ya göre oyun kültürden daha eskidir. Oyun, kültürün içindedir ve kültür üretir. Daha net ifade edilirse kültür "oynanır" (Huizinga, s. 16). İlkel toplulukların ayinlerini birer oyun, mitleri ise oyunun sözleri olarak değerlendirir[8]. Zaten Huizinga oyunun hareketini, yapısını kutsal eyleme benzetmektedir (Huizinga, s. 26, 39)[9]. Av, oyunsal bir karakterdedir. Homo Ludens'te modern toplumun aklınıza gelebilecek her türlü kurumu (adalet, din, spor, turnuvalar, maskeli balolar vs) oyun kavramı içerisinde değerlendirmiştir (Huizinga, s. 24).

Huizinga'ya göre oyun gündelik sıradan yaşamın bilinçli bir şekilde dışında duran, ancak aynı zamanda oyuncuyu yoğun bir şekilde ve tamamen içine çeken bir etkinliktir. Huizinga'ya göre oyuna özgürce girilir, gönüllü (Huizinga, s. 16-17,24-25) olarak tamamen emredici kurallara (28) uyulur. Belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilir. Bizatihi kendi amacı, kendi kendine yeterliliği vardır. Hiçbir gerçek üretime sebep olmaz, maddi çıkarla bağlantılı değildir. Kendi uygun zaman ve mekân

8 İlkel toplulukların ibadetleri, ayinleri ritüeller birer basit oyun şeklindedir. Mitler de şaka ve ciddinin ötesinde bir anlam harmonisidir. Bu oyunun sözleri olarak kabul edilebilir (Huizinga, s. 21).

9 Oyun oynanırken sergilenen eylemler kutsal bir eylemin basamaklarına benzemektedir. Gidiş gelişler, kader değişiklikleri, birbiri yerine geçmeler, bağlanmalar ve ayrılmalar gibi hareketler birçok oyunda görülebilir (Huizinga, s. 26). En kutsal eylemler bile, hatta belki özellikle onlar, "oynayan insan"ın birer tezahürüdür:

"Oyunsal" karakter, en yüksek faaliyetlere özgü olarak kalmayı sürdürebilir. Acaba bu sayılanlar kutsal faaliyete kadar uzatılıp, rahibin de ayinini yaparken "oynayan insan" olarak kaldığı ileri sürülebilir mi? Bunu bir din için kabul etmek, bütün dinler için kabul etmek anlamına gelir." (Huizinga, s. 37-38)

sınırları içinde sabit kurallara göre ve düzenli bir şekilde ilerler. Kendilerini gizlilikle çevreleme ve kılık değiştirme veya başka yollarla sıradan yaşamdan farklılıklarını vurgulama eğiliminde olan sosyal gruplar oluşturur. Bilgelik-aptallık, iyilik-kötülük, doğru-yanlış gibi bütün zıtlıkların dışında bir noktada durur (Huizinga, s. 22). Belirsizlik, gerilim ve tutku onun ayırt edici duygu özellikleridir (Huizinga, s. 28). Katı yapıları sayesinde oynanan her oyun bir yeniden üretimdir (Huizinga, s. 32). Estetikle çok sıkı bir şekilde bağlantılıdır. Oyun hareketleri, estetiğin alanına da girmektedir. Oyun, ritim ve armoniyle, güzellikle birleşmeye eğilimlidir (Huizinga, s. 23-24, 28).

Huizinga, oyunu tarif ederken "kışkırtıcı (Huizinga, s. 25), farklı, acil ihtiyaçları aşan, eyleme oyun içinde bir anlam veren" tanımlamalarıyla oyunu özel bir yere koyar[10]. Araştırmacılar zamanla oyunun bu aşkın yanını sihirli çember olarak adlandırmışlardır. Hala tartışılan bu kavramla Huizinga oyunun "kendi zamanında ve mekânında, kendi yapısıyla (Huizinga, s. 25)" oynanmasını kasteder. Bu çemberin içi gerçek hayat değildir. Ama gerçek(-miş gibi) oynanır (Huizinga, s. 25). Zaman da takvimsel zaman değildir. Kişinin zaman algısı değişir. Huizinga'ya göre oyunun yapısı gibi hareketi de döngüseldir. Oyunun hareketi sürekli tekrar eden bir döngüsel yapıdadır. Bu hareket tekrarlanabilir, defalarca yinelenebilir ama bu tekrar monoton değildir, aksine bir yenilik içermektedir.[11] Oyun bitip de dışarıdan bakılınca oynanan tüm oyunlar aynı görünür Dünyanın her bir köşesinde buna benzeyen örnekler bulunabilir. Hasat ve mevsim ritüellerinde o yılın refahı, mevsimleri karşılayan şenliklerde düzenlenen müsabakalara bağlıdır. Eğer bu toplantılar yapılmazsa, ürünler olgunlaşamayacaklardır (Huizinga, s. 33).

Oyunun ciddiyetle oynanması Huizinga'nın ısrarla vurguladığı bir diğer özelliktir. Huizinga'ya göre "ciddiyet, oyun'u dışlamaya yöneliktir, oysa oyun, ciddiyet'i rahatlıkla içerebilir (Huizinga, s. 66)" Çocuklar ciddiyetle oynar, sporcu, aktör, kemancı da aynı ciddiyete sahiptir (Huizinga, s. 37-38). Gülme eylemi ile oyunun ilişkisi de ikincil düzeydedir. Oyunlar güldürmek zorunda değildir. (Huizinga,

[10]"Hayvan düzeyindeki en basit biçimlerinde bile oyun, salt fizyolojik bir fenomenden veya psikolojik bir refleksten daha fazlasıdır. Tamamen fiziksel veya tamamen biyolojik aktivite sınırlarının ötesine geçer. Bu önemli bir işlevdir, yani bir anlamı vardır. Oyunda, yaşamın acil ihtiyaçlarını aşan ve eyleme anlam veren "oyunda" bir şey vardır. (…) Oyunu kabul etmek, istense de istenmese de tini kabul etmek demektir. Çünkü özü ne olursa olsun, oyun, madde değildir." (Huizinga, s. 19-20).

[11] "Aynı ama farklı" şeklinde formüle edebileceğimiz bu özellikle kastedileni anlamak için festivaller ya da ayinler gibi toplumsal performansları akla getirmek gerekir.

s. 22)" Huizinga, Oyun ve ciddiyet karşıtlığına dikkat çekerek onu bozan ilk araştırmacıdır denilebilir.

Yukarıda Huizinga'nın oyun anlayışı ile ilgili verilen bilgileri listeleme yoluna gidersek aşağıdaki özellikleri sıralayabiliriz:

- Sıradan hayatın dışındadır,
- Gönüllü olarak oyuna girilir,
- Maddi çıkar veya kâr ile ilişkilendirilmemelidir,
- Kendi zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleşir,
- Kurallara göre ilerler,
- Kendilerini dış dünyadan ayıran sosyal gruplar yaratır,
- Tasarlanmış, geçici dünyalar kurar, düzen yaratır,
- Üretken değildir, maddi çıkar ile ilişkilendirilmemelidir,
- Gerçek hayatın değildir, "-mış gibi" oynanır,
- Çatışma üzerine kuruludur, belirsizlik unsuru en temel motivasyonlarındandır.

2.3.2. Gregory Bateson

Antropoloji ve sistem teorileri alanında önemli çalışmalar yapmış olan Bateson'ın 1955 yılında yazdığı "A Theory Of Play And Fantasy" adlı makalesi adından sıkça söz ettiren, tartışmaların odağında, ludoloji alanında etkili çalışmalardan biridir. Söz konusu makale oyunların temelinde meta-iletişim olduğunu iddia etmektedir. Neyin oyun olup neyin oyun olmadığı gibi tartışmalara paradoksal bir yaklaşım geliştirir. Bateson'a göre bir eylemin oyun olup olmadığına o eylemin alt metninde yatan "Bu bir oyundur." mesajının varlığıyla hatta eylemin "Bu bir oyun mudur?" sorusuna verdiği yanıtla karar verilebilir. Eylem eğer bir oyunsa, eyleme gösterilecek tutum, eyleme günlük hayatta verilecek tepkiden farklı olarak gelişir. "Meta-iletişim" ve "meta-mesaj" kavramları bu tez için önem taşımaktadır (Bateson, s. 67-73).

2.3.3. Roger Caillois

Ludoloji alanında akla gelen ikinci isim tartışmasız Roger Caillois'tir. Huizinga'nın çalışmasının tanınması ve oyun alanına çektiği dikkatten sonra Fransız sosyolog Caillois, 1960'lı yıllarda homo ludense doğrudan bir yanıt olarak değerlendirilebilecek *Man, Play and Games*'i yayınlar. Huizinga'yı pek çok yönden

eleştirse de genel hatlarıyla vizyonuna saygı duyar ve genellikle Huizinga'nın düşüncelerini tamamlayan bir çalışma hazırlar.

Huizinga'dan sonra getirdiği en büyük yenilik dikkati kültür-oyun ilişkisi gibi yorumu su götürecek bir mecradan koparak daha çok oyuna odaklanmasıdır. Huizinga'dan çok daha sistemli çalışmasıyla ludoloji disiplininin resmen Caillois ile kurulduğunu söylemek yanlış olmaz. Caillois'in ludoloji alanında bu kadar adı geçmesinin ikinci nedeni ise oyunları tasnif etme çalışmasıdır. Caillois, Huizinga'nın çalışması boyunca bahsettiği tüm oyunların çatışma ya da temsile dayalı oyun olduğunu söyler. Caillois'e göre Huizinga'nın tanımı şans oyunlarını tamamen dışlamaktadır. Caillois çatışma ve temsile dayalı oyunların dışında da çok geniş bir oyun yelpazesi olduğuna dikkat çeker ve oyunlar için bir sınıflandırma teklifinde bulundu (Caillois, s. 35). Büyük etki uyandırmış bu tasnif çalışması "oyun tasnifleri" başlığı altında ele alınacaktır.

Caillois ayrıca oyun için bir tanım denemesi de yapmıştır. Birçok yönden Huizinga ile örtüşen bu tanımın belirleyici unsurları aşağıdaki gibidir (Caillois, s. 10):

• Gönüllülük: Oyun gönüllü bir şekilde oynanır. Tam tersi bir durum oyunun en önemli unsuru olan zevki götürür,

• Sihirli Çember: Oyun, sınırlandırılmış, dış dünyadan yalıtılmış mekân ve zamanda oynanır,

• Belirsizlik: Oyunun zevki ve motivasyonu için sonucun belirsiz olması gerekir,

• Verimsizlik: Oyunun başında bulunan malın değiş-tokuşu vardır. Gerçek mal veya varlık üretmez,

• Kurallılık/düzem yaratma: oyunun ana unsurlarından biri kendi oluşturduğu kuralların bağlayıcılığıdır. Kural kelimesinden kastettiği daha çok "kurgu"dur. Kurallar kurguyu oluşturur, der (Caillois, s. 8),

• İnandırıcılık/ciddiyet: Oyun gerçek değildir, gerçek "-miş-gibi" oynanır.

2.3.4. Victor Turner ve Richard Schechner

Victor Turner ve Richard Schechner, çalışmaları ve performans alanındaki çalışmalarıyla tanınan önemli isimlerdir. Victor Turner, sembolik antropoloji alanında önemli katkılar yapmış; ritüel ve sembolizm konularında öncü çalışmalar

gerçekleştirmiştir. Turner'ın öğrencisi olan Schechner ise performans ve tiyatro alanında önde gelen bir teorisyen olup geniş bir disiplinler arası yaklaşımla performansın sosyal ve kültürel boyutlarını incelemiştir. Her iki akademisyen de insan deneyimini ve kültürel pratikleri anlamada performansın merkezi rolünü vurgulamış, özellikle Schechner, oyun kavramını çalışmalarının odak noktası yapmıştır.

Turner'ın sembolik antropoloji ve ritüel incelemeleri ile Schechner'ın performans ve tiyatro çalışmaları, bir araya geldiğinde performansın sosyal, kültürel ve kişisel boyutlarını kapsamlı bir şekilde ele alır. Bu bağlamda, Turner ve Schechner'ın çalışmaları, performansın insan yaşamında nasıl bir merkezi yere sahip olduğunu anlamamıza olanak tanır ve kültürel pratiklerin derinliklerine ışık tutar. Kabaca ritüel performansları birer toplumsal oyun olarak değerlendirdikleri düşünülürse performans kuramı ve sosyal yapı hakkında söyledikleri aynı zamanda oyun kavramına yaklaşımlarını ortaya koymaktadır.

Turner, oyunun tanımlanamaz olduğu görüşündedir. Ancak birçok araştırmacı gibi o da tanımlamaya çalışmaktan kendini alamaz. Oyunu kategorize edilememesiyle, her şeyi taklit etme gücüne sahip olup kendinden başka hiçbir şeye benzememesiyle, birbiriyle uyumsuz meta-iletilerin birlikteliğiyle tarif eder (Schechner 2004, s. 25). Dolayısıyla Turner, ilk kez 1969'da yayınlanan *"Structure and Anti-Structure"* adlı kitap çalışmasında oyunu eşiktelik ve komünitas kavramlarıyla ilişkilendirmiştir. Ona göre oyun, yenilenen kültürün ve toplumsal hayatın kaynağıdır. Aynı zamanda toplumsal yapıyı doğrulayarak güçlendirir. Turner'ın tanımladığı üç komünitas çeşidinden özellikle ekzistansiyel komünitas hali olarak tanımladığı şenlikli, bireysel-birliktelik duygusunun hakim olduğu, sınırların silikleştiği, kuralların günlük hayattaki işleyişinin bozulduğu toplumsal durumu oyun içermesi bakımından vurgular (Turner, s.125).

Schechner oyun konusuna daha somut bir yaklaşım sergiler ve oyunların altı çerçevede incelenebileceğini, böylece oyunun ihmal edilen hiçbir yönünün kalmayacağını savunur (Schechner 2004, s. 25):

• Yapı: Oyun süreçleri nasıl üretilir? Gelişim amaçları nelerdir? [Kurucu kurallar]

• Süreç: Oyun eylemlerinin birbiriyle ilişkisi eş zamanlı olarak nasıl görünmektedir?

• Deneyim: Oyun esnasında [sadece oyuncu değil], oyuncu, yönetmen, seyirci ve gözlemciler olarak katılanların duyguları veya ruh halleri nelerdir?

• İşlev: Oyun eylemleri hangi amaç veya amaçlar için hizmet etmektedir?

• İdeoloji: Oyun eylemleri hangi değerleri bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde açıklar, yaygınlaştırır veya eleştirir? Bu değerler tüm oyuncular, yönetmenler, seyirciler ve gözlemciler için aynı mıdır, yoksa farklı mıdır?

• Çerçeve (veya ağ): Oyuncular, yönetmenler, seyirciler ve gözlemciler, bir oyun eyleminin ne zaman başladığını, gerçekleştiğini ve bittiğini nasıl bilirler? "Bitmiş" olmak, "sona ermek" veya "tamamlanmak" ile aynı mıdır? Oyunun çerçevesini çizen, oyunu çemberleyen ne tür bir meta oyun oynamaktadır?" (Schechner 2004, s. 25).

Schechner'ın oyuna yaklaşımında ana başlıklardan biri de karanlık oyun (Dark Play)dur. Buna göre, oyunlar yalnızca bilinçli ve gönüllü katılım gerektirmez. Bazen oyunun farkında olmadan oyuna katılırız. Hatta karanlık oyun kavramı düşünüldüğünde oyunun başlaması için Bateson'un iddia ettiği gibi "bu bir oyundur" mesajına bile gerek yoktur. Hatta bazen tam tersi ifade edilir (Schechner 2004, s. 38). Schechner, karanlık oyunun özelliklerini şu şekilde açıklar (Schechner 2004, s. 39):

• Fiziksel olarak risk içermektedir,

• Çerçeve "bunun bir oyun" olduğunun kasıtlı olarak karıştırılması veya gizlenmesini içerir,

• Erken çocukluktan gelen eylemleri sürdürebilir,

• Sadece nadiren gerçek"-miş gibi"lik talep eder,

• Alternatif benlikleri oynar. Oyun çerçevesi o kadar bozulabilir veya aksayabilir ki oyuncular kendileri oynayıp oynamadıklarından emin olamazlar.

Schechner'ın oyuna yaklaşımını anlayabilmek için anahtar kavramlardan biri de Batılı pozitivist oyun anlayışına karşı benimsediği Hint "maya-lila" çoklu oyun anlayışıdır. Bu anlayışta maya bir yaratma sürecidir. Mayayı sanatçılar, sihirbazlar, tanrılar yapar. "Ancak bazı Hint kökenli felsefelere göre, bunu yaşamlarımızın her dakikasında her birimiz yapıyoruz." Lila ise oyun, spor veya dramanın karşılığıdır. Tanrılar lilalarında maya yapar. Yani tanrıların eylemleri birer oyundur (Schechner 2020, s. 51).

Hint felsefesi kökenli maya-lila anlayışında yaratım eylemi bitmez. Sürekli yaratım söz konusudur ve çoklu gerçeklik vardır. “Dolayısıyla oynamak:

• İmtiyazlı, ilahi bir yaratım sürecidir,

• Sanat ve din ile olur; ciddi, gerçek ve sıklıkla da eğlencelidir,

• Yaratıcı-yıkıcıdır: Şiva'nın tandava dansı, Krishna'nın Bhagavad Gita'daki şiddeti,

• Dişil ve erildir; tanrıların, en güçlülerin etkinliğidir,

• Dönüştürücü cinsiyet rolleri söz konusudur,

• Erotik olanı kutlar, esrik olarak tasvir eder,

• Birbirine dönüştürülebilen çoklu gerçekliktir,

• Oynama-oynamama sınırının kasıtlı olarak bulanıklaştırılması söz konusudur,

• Kalıcıdır.” (Schechner 2020, s. 51).

2.3.5. Brian Sutton-Smith ve Elliot Avedon

Brian Sutton-Smith, 20. yüzyılın en üretken ve en önemli oyun teorisyenlerinden biridir. Oyun psikoloğu olarak da adından söz ettirmiştir. Önemli bir oyun teorisyeni olan Elliot Avedon ile birlikte hazırladığı *The Study of Games* (1971) adlı çalışmalarında ortak bir oyun anlayışı benimsedikleri için bu başlıkta birlikte ele alındılar. Adı geçen çalışmada son derece güçlü ve net bir oyun tanımı sunuyorlar: “Oyunlar, güçler arasında bir yarışmanın olduğu, kurallarla sınırlanmış, dengesiz bir sonuç üretmek amacıyla yapılan gönüllü kontrol sistemlerinin bir egzersizidir.” Bu tanımdaki temel oyun ilkeleri şunlardır (Salen ve Zimmermann, s. 78-79):

• Oyunlar mental ya da fiziksel olsun, bir aktivite, bir egzersizdir,

• Oyun bir sistemdir,

• Bu sistemin çarkları, yapısı kurallarla örülmüştür,

• Oyunlara serbestçe girilir, gönüllüdür,

• Oyunlar birer çatışmadır. Güçler arasında rekabet ana unsurlarındandır,

• Dengesiz (Kazanma, kaybetme, puan durumu gibi) bir sonuç üretir.

Sutton-Smith'in ilk kez 1997 yılında yayınlanan *The Ambiguity of Play* adlı en ünlü çalışması oyunun insan yaşamındaki önemini ve etkilerini; oyunların karmaşıklığını, belirsizliğini ve derinliklerini konu alır. Yaptığı çalışmayı oyunun retoriği olarak da tanımlar. Sutton Smith oyun retoriğini sekiz konu başlığı ile ilişkilendirir. Hayvansal süreçler, çocuk oyunu, kader, güç, toplumsal kimlikle ilişki, ciddiyetsizlik, özbenlik ile ilişki, yaratıcılık, hayal gücü ve sanat ile ilişki. Bunlar kavramlar araştırmacıya göre oyunun ana etki alanlarıdır (Sutton-Smith 2001, s. 222).

Özellikle oyunun temel kavramlarından olan belirsizliğe odaklanır. Oyunun temelde iki yönlü belirsizliği vardır. Birincisi oyun sürecinin belirsizliği, ikincisi de oyun sonucunun belirsizliğidir. Ancak Sutton-Smith (Sutton-Smith 2001, s. 2) çalışmasında belirsizlik-oyun ilişkisini yedi maddede irdeler:

1. Kaynağın Belirsizliği (Bu bir silah sesi taklidi mi ya da boğuluyor musun?),

2. Gönderilenin Belirsizliği (Bu bir nesne mi ya da oyuncak mı?),

3. Niyetin Belirsizliği (Bunu mu demek istiyorsun ya da numara mı yapıyorsun?),

4. Duyu Belirsizliği (Bu ciddi mi ya da anlamsız mı?),

5. Dönüşüm Belirsizliği (Sadece oynadığını söylemiştin.),

6. Çelişkinin Belirsizliği (Bir adam kadın olarak oynuyor.),

7. Anlamın Belirsizliği (Bu oyun mu ya da oyun savaşı mı?).

Çalışmanın boyların analiz edildiği bölümde oyunlarda bu tarz belirsizlik unsurlarının kullanıldığı net bir şekilde görülecektir.

2.3.6. Clark C. Abt

Clark C. Abt, oyun teorisi ve simülasyon alanlarında önemli bir akademisyen ve uygulayıcıdır. Abt'ın *Serious Games* adlı çalışması ilk olarak 1970 yılında yayınlanr. Bu çalışma, oyunların eğitim ve simülasyon alanındaki önemini vurgulayan ve tanıtan önemli bir kaynaktır. Abt, oyunların ciddi konuları ele almak ve öğrenme süreçlerini etkili ve ilgi çekici hale getirmek için nasıl kullanılabileceğini detaylı bir şekilde ele almıştır. Bu çalışma, oyun tabanlı eğitim araçlarının önemini vurgulayan ve ciddi amaçlarla oyunların kullanımını teşvik eden bir dönüm noktası olmuştur.

Abt oyunu herhangi bir şeye bakmanın bir şekli olarak görür (Salen-Zimmerman, s. 8). Ona göre her seçim bir oyundur. Her kişisel tartışma, uluslararası ilişkiler, savaş, siyaset, ekonomi faaliyetleri bir oyun olarak değerlendirilebilir. Bu minvalde onun oyun tanımı son derece kısadır: "Oyun iki ya da daha fazla oyuncu arasında, sınırlı bir bağlamda çeşitli hedeflere ulaşmak amacıyla gerçekleştirilen bir faaliyettir." Neyin oyun olup neyin olmadığının biraz bulanık olduğu bu tanıma göre oyunun temel özellikleri aşağıdaki gibidir (Salen Zimmerman, s. 74):

• Oyun bir aktivitedir,

• Karar vericiler (seçim yapanlar) vardır,

• Hedef vardır,

• Sınırlı bağlam vardır.

2.3.7. D. W. Winnicott

20. yüzyılın önde gelen İngiliz psikanalistlerinden biri olan D. W. Winnicott, çocuk psikiyatrisi ve gelişim psikopatolojisi alanlarındaki çalışmalarıyla tanınmıştır. Oyun kavramı 1971 yılında yayınladığı *Playing and Reality* adlı çalışmasının temel odaklarından biridir. Bu çalışması 1997 yılında *Oyun ve Gerçeklik* adıyla Türkçeye de çevrilmiştir. Oyuna çocuk gelişimi gözlüğüyle bakan Winnicott'a göre oyun, çocukların yaratıcılıklarını ortaya koymalarına ve gerçeklik ile hayal dünyaları arasında geçiş yapmalarına olanak tanır. Kişilik gelişiminde oyunun merkezi bir yeri vardır. Oyun ile sıkı bağlantı içindeki "geçiş nesnesi" bir oyun aracı, obje ya da nesne, çocuğun güvenli bir şekilde iç dünyası ve dış dünyası arasında denge kurmasını sağlar. "Geçiş nesnesi" olarak adlandırdığı kavramdan kasıt; çocuğun tanıdık aracı, kendine ait nesnesidir. Bu nesne çocuğun ruhsal gelişimi ve dengesi açısından önemlidir (Winnicott, s. 22, 74, 122).

Winnicott oyun oynamanın özelliklerini aşağıdaki gibi tarif eder:

• Çocuklarda oyun oynama, takıntı ile bağlantılıdır [Çünkü oynayan çocuk muhafazakâr olmaya başlar.],

• Oyun oynama anı ne iç dünyada ne de dış dünyadadır,

• Çocuklar bu iç ve dış dünya arasındaki bağlantıyı geçiş nesneleri ile kurar,

• Çocuk geçiş olgularından oynamaya ve oynamadan sosyalleşmeye ve kültürel deneyime giden bir yol çizer,

• Oyun bedensel bir aktivitedir,

• Oyun tatmin edicidir,

• Alternatif bir doruk deneyime yol açar. Optimum bir deneyim olmasa da çocuğun haz duygusu ile bir şeyleri telafi emesine yardımcı olur,

• Oyun oynama istikrarsız ve heyecan vericidir. Çocuğun nesnel alanı ile öznel alanı arasındaki istikrarsızlıktan oyun doğar (Winnicott, s. 73).

2.3.8. Abraham Moslow

Amerikalı sağlık-gelişim psikolojisi uzmanı Abraham Maslow'un esasen oyun üzerine odaklanmış bir çalışması yoktur. Ancak onun "A Theory of Meta-Motivation" (1971) adlı yazısında ve *Dinler, Değerler, Doruk Deneyimler* adıyla Türkçeye aktarılmış çalışması, oyun deneyimi hakkında bazı görüşler dile getirmektedir. Bu görüşler bir nevi Csikszentmihalyi'nin ileride sistemleştireceği düşüncelerinin fragmanı olarak kabul edilebilir. Maslow, oyundan çok insanın doğal oyunculuğuna, oynamanın değerine odaklanmıştır. Maslow'a göre playfulness (oyuncu tutum) bir varlık değeridir (öz değerdir) ve yokluğu bir bozukluktur: humorlessness. Yokluğu hayattaki neşenin kronik olarak azalması, hatta yokluğu, eğlenememe, tatsızlık gibi belirtilerle gösterir. (Maslow, s. 108) İnsanın "tam" hissettiği aslında Csikszentmihalyi'nin akış, Maslow'un doruk deneyim dediği anlarda tam bir odaklanma yaşanır. Kişi hem kendini değerli hisseder hem de bütüncül bir görüş edinir. Daha büyük bir "şey"in parçası olur. İşte bu düzeyde "yapılan iş ve oyun oynamak arasındaki fark kapanır. Kişi, tıpkı oyundaki bir çocuk gibi bütün ciddiyetiyle ve müthiş bir zevkle yaşar." (Maslow, s. 97.) Bir oyun ya da dans yaratabilme, kendini gerçekleştirmiş insanın doğal bir özelliğidir. Çünkü bu insanlar her şeyden önce deneyime hazırdırlar. Dolayısıyla Maslow'a göre oyun kendilerini gerçekleştirmiş kişilerin hayatının ta kendisi, günlük yaşantısıdır. Öyleyse;

• Oyun sırasında yüksek odaklanma yaşanır,.

• Oyunlar günlük hayata sızabilir, günlük hayatın bir parçası olabilir, yalıtılmış bir zaman ve mekâna her oyun için gerek yoktur.

2.3.9. Bernard Suits

Kanadalı düşünür ve oyun teorisyeni Bernard Suits, ludoloji alanında etki uyandıran *The Grasshopper: Games, Life and Utopia* adlı eseriyle tanınmaktadır. İlk kez 1978'de yayınlanan bu eserin 2010 yılında *Çekirge – Oyun, Yaşam ve Ütopya* adıyla Türkçe çevirisi de yayınlanmıştır. Suits bir oyun tanımı yapmak için önce oyunu oluşturan ana unsurların belirlenmesi gerektiğini düşünür. Oyunun ana unsurları hedef, hedefe yönelik araçlar, kurallar ve oyuncu niyet (lusorik tavır)tir. Suits'e göre oyun oynamak; "belli bir duruma (prelusorik amaca), yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin (lusorik olanakların) 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 (lusorik tavır) bir uğraştır." Kısaca "oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir.". Bu tanıma göre onun oyun anlayışının temel ilkeleri şunlardır (Suits, s. 35-56):

• Gönüllülük: Oyuncu (lusorik) tavır (hedef için kuralların dayattığı mantıksız olan yoldan gidildiği için),

• Kurallar: Oyunun sınırlarının belirlenmesinde ve oyun eylemini olanaklı kılmasında etkili,

• Kuralların Çiğnenebilirliği: Kurucu kurallar ve beceri kuralları arasında bir ayrım yapmaktadır,

• Hedef: Oyunlar belirli bir duruma ulaşmak için oynanır,

• Verimsiz araçlar: Oyun eylemi ancak oyunun izin verdiği daha az verimli araçlar kullanılarak gerçekleştirilir.

2.3.10. Mihaly Csikszentmihalyi

Mihaly Csikszentmihalyi, akış kavramı üzerine yaptığı çalışmalarla tanınan Macar asıllı Amerikalı bir psikologdur. 1991 yılında yayınlanan, 2005 yılında Türkçe'ye çevrilen "*Akış: Mutluluk Bilimi*" adlı çalışması pozitif psikoloji alanında büyük bir etki uyandırmıştır. Csikszentmihalyi'nin akış kavramı, bir kişinin sürekli motivasyon ve zevk içinde yoğun bir şekilde odaklandığı optimal deneyim durumunu ifade eder. Akış kavramı, insanların optimal performans ve mutluluk için, kendilerini

en iyi hissettiği anları açıklamak için kullanılır. Bu durumu deneyimlemek, bireylerin yaşamlarında anlam, tatmin ve başarı duygularını artırır.

Akış, genellikle bir aktiviteye tamamen konsantre olunduğunda, zamanın unutulduğu, bireyin beceri seviyesi ile karşılaştırıldığında meydana gelen zorluk seviyesi arasında bir denge oluştuğu anlarda yaşanır (Csikszentmihalyi, s. 64). Bu durumda kişi kendisini güçlü, etkili ve başarılı hissederken, içsel endişelerini ve dış etkileri kaybetmiş bir şekilde içsel bir keyif yaşar. Akış, bir nevi gerçek, saf eğlencedir. Hayatı, iyi anlamda karmaşıklaştırır.

Spor, yaratıcı faaliyetler, doğa yürüyüşleri, çalışma gibi birçok aktivite akışa sebep olabilir. Ancak Csikszentmihalyi kuramını neredeyse oyun üzerinden anlatmıştır. Csikszentmihalyi'ye göre oyunlar zaten üst düzey bir tecrübe yaratır. Ancak sıkıntıyı azaltmaya yardımcı olsa da yaşam kalitesi üzerinde oyunun etkisi azdır. Çalışmasının amacı, hayatın nasıl oyunlaştırılacağını göstermektir (Csikszentmihalyi, s. 9). Akış hakkında temel bazı ilkeler aşağıdaki gibi sıralanabilir:

Akışın (yüksek odaklı eğlencenin) oluşması için gerekenler:

• Zorluk seviyesi/çatışma/engeller,

• Zorluk seviyesi ile orantılı beceri/güç,

• Net hedefler,

• Net geri bildirim,

Akışın özellikleri:

• Karmaşıklığın artması,

• Kendini tanıma, derinleşme,

• Yoğunlaşma (odaklanma),

• Döngüsel hareket,

• Farklılaşma ve ardından bütünleşme,

2.3.11. Zygmunt Bauman

20. yüzyılın önemli sosyologlarından biri olan Zygmunt Bauman, modernite, globalizasyon, tüketim kültürü gibi konular üzerinde çalışmalarıyla ünlüdür. Polonyalı düşünür, çalışmalarında sıkça oyun kavramını metaforlarını açıklamak için kullandığı

görülür. Ayrıca oyun anlayışı da ludoloji dünyasında oldukça dikkate alınmıştır. İlk yayını 1993 yılında olan *Postmodern Ethics* adlı çalışmasında "Oyun Alanı Olarak Birliktelik" başlığı altında oyun hakkındaki düşüncelerini dile getirmiştir.

Bauman'a göre oyun araçsal değildir. Yani herhangi bir şey için oynanmaz. Oyun keyfidir. Kendince, kendine göredir. Gereksizdir. Yani bir sorumluluk gereği oynanmaz. Dolayısıyla Bauman oyunu günlük yaşamdan kesin bir çizgiyle ayırmış ve "öteki" olarak konumlandırmıştır. "Oyun zamansal ve uzamsal duvarlarının arkasında güvenli bir şekilde korunur... Oyun taşmaz, kirletmez, diğerine ulaşmaz. Temiz tutulması istenen veya tutulması gereken kısımlar yalıtılabilir, sınırlandırılabilir, böylece olmaması gerekeni etkilemez veya rahatsız etmez. Hatta gizli tutulabilir (Bauman, s. 170-171)".

Bauman genel olarak oyunun "gibilik" haline odaklanmıştır. Oyunun en iyi hali ciddidir. Gerçek "-miş gibi" oynanır. Özgürce oyuna girip çıkabilmek için de doğal olarak yer ve zaman açısından sınırlandırılmış olmasını gerektirir. Böylece oyuncu istediği gibi oyuna girebilir ya da çıkabilir. Aslında buradan Bauman'ın yıllar sonra yaptığı çalışmasında referans olarak aldığı Huizinga'yı hemen hiç sorgulamadığını ve bu şekilde onun düşüncelerini pekiştirip güncele taşımak mümkündür. Bauman'ın oyun ilkelerini şu şekilde sıralanabilir (Bauman, s. 169-175):

- Gerçek gibi oynanır,
- Keyfi ve özgür bir eylemdir,
- Hiçbir zaman mantıklı amaca hizmet etmez,
- Sorumluluk değildir,
- Yeri ve zamanı sınırlandırılmıştır. Günlük hayatla karışmaz.

2.3.12. Katie Salen ve Eric Zimmerman

Amerikalı oyun tasarımcı ve eğitimcileri olan Katie Salen ve Eric Zimmerman'ın oyun hakkında birçok ortak çalışması vardır. Oyunbilim alanının önemli isimlerindendirler. Birlikte *Rules of Play (2004)* ve *The Game Design Reader (2006)* gibi oyun tasarımı üzerine oyun felsefesini de içeren önemli eserler hazırlamışlar, eğitimde oyunun kullanılması amaçlı "quest to learn" isimli bir model geliştirmişler ve "Institude of Play" (2007) adlı organizasyonu kurmuşlardır. Oyun anlayışları ortak olduğu için aynı başlık altında tanıtılacaktır.

Ludoloji disiplininde bir anlaşmazlık vardır. Oyunu felsefe, antropoloji, psikoloji gibi bilimler kendilerine özgü sosyal ve bir o kadar soyut bir kavram olarak görürken halihazırda oyun sektörünün içinde bulunan araştırmacılar ludolojiyi neredeyse matematik ve tasarımdan ibaret görmeye eğilimlidirler. Salem ve Zimmerman "Rules of Play" adlı çalışmalarında her iki alanı da dışlamadan birleştirmeyi başarmış ve çerçeve; dıştan içe, soyuttan somuta bir plan oluşturmuşlardır. Onlara göre oyunu en temel üç çerçevede ele almak gerekir: Yapı, deneyim ve kültür. Oyunun matematiksel ve kurallı yapısı bir deneyim oluşturur. Deneyim(ler) ise sosyal bir ağ ile kültürü etkiler. Her üç ayak da birçok açıdan birbirine bağlıdır. Kitabın önemli bir bölümü de oyun için kapsayıcı bir tanım arayışına ayrılmıştır. Salen ve Zimmerman'a göre oyun oyuncuların, ölçülebilir bir veri ile sonuçlanan, kurallarla tanımlanan yapay bir çatışmaya girdiği bir sistemdir. Aşağıdaki gibi tarif edilebilir:

• Sistem: Her oyun bir sistemdir. Başka türlü anlaşılırsa üzerinde çalışmak mümkün olmaz,

• Oyuncular: Bir veya daha fazla oyuncunun interaktif katılımıyla gerçekleşir. Bir kişi derken kasıt oyuncunun oyun sistemiyle girdiği ilişkidir,

• Yapay: Oyunlar, gerçek hayatta yaşansa da zaman ve mekân açısından sözde "gerçek hayat"tan ayrı bir sınıra sahiptir. Tasarlanmıştır,

• Çatışma: Tüm oyunlar bir güç mücadelesini içerir. Bu mücadele, bazen oyuncular arasında bazen sistemle oyuncu arasında bazense hepsi birlikte olur. Çatışma, oyunların merkezinde yer alır,

• Kurallar: Oyunun ortaya çıkmasını sağlayan olmazsa olmazı kurallardır. (Bu durum kuralların asla çiğnenemeyeceği anlamına gelmez,

• Ölçülebilir sonuç: Oyuncuların oyunun sonunda kazanması, kaybetmesi ya da en azından sayısal bir veri elde etmesi beklenir. Bu özellik oyunu daha az resmi oyun faaliyetlerinden ayırır.

2.3.13. Jesper Juul

Jesper Juul, oyun araştırmaları alanında tanınmış bir isimdir. *Half Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* adlı çalışmasını ilk kez 2005 yılında yayınlamıştır. Bu kitap, video oyunlarının gerçek kurallar ve kurgusal dünyalar

arasındaki ilişkiye odaklanarak oyunları ele almaktadır. Juul'un ve bu çalışmasının ludoloji alanındaki önemi, oyunların yapısı ve deneyimlenmesi üzerine derinlemesine bir analiz sunması ve oyunları sadece eğlence aracı olarak değil, aynı zamanda ciddi bir araştırma konusu olarak ele almasıdır. Ayrıca kurgunun oyun için hayati önemini ortaya koyması tez argümanlarımı kuvvetlendirmiştir. Çalışmasında kendisinde önce yapılmış birçok oyun tanımlamasını değerlendirerek yeni ayrıntılı ve kapsayıcı bir tanım üzerinde çalışır.

Juul'a göre "Bir oyun, kural tabanlı yapısal bir sistemdir. Değişken ve ölçülebilir sonuçlarla, farklı sonuçlara farklı değerler verildiğinde, sonucu etkilemek için çaba harcanıldığı zaman, oyuncu duygusal olarak sonuca bağlı hisseder ve eylemlerin sonuçları isteğe bağlıdır". Bu tanıma göre oyunun altı temel özelliği olduğu iddiasındadır (Juul 2005, s. 36-37):

1. Kurallar: Oyunlar, kural tabanlıdır,

2. Değişken, ölçülebilir sonuç: Oyunların değişken, ölçülebilir sonuçları vardır,

3. Sonucun değerlendirilmesi: Oyunun farklı potansiyel sonuçları, farklı değerlere sahip olur. Bazı olumlu ve bazı olumsuz değerlendirme alır,

4. Oyuncunun çabası: Oyuncu, sonucu etkilemek adına çaba sarf eder (Oyunlar zorlayıcıdır.),

5. Oyuncunun sonuca bağlanması: Oyuncu, oyunun sonucuna duygusal olarak bağlıdır; olumlu bir sonuç durumunda kazanan ve "mutlu", olumsuz bir sonuç durumunda ise kaybeden ve "mutsuz" olur,

6. Tartışılabilir sonuçlar: Aynı oyun [kural seti], gerçek hayat sonuçlarıyla veya gerçek hayat sonucu olmadan oynanabilir.

2.4. Oyun Tasnifleri ve Oyunun Sınırları

Oyun dünyasında oyunu sınıflandırma konusunun karmaşıklığı dikkat çekici tartışmalara sebep olmuştur. Bir oyunu tanımlayan şeyin özüne derinlemesine bakıldığında akla kaçınılmaz olarak neyin oyun olup neyin olmadığı gelir. Araştırmacılar, oyun ve gerçeklik arasındaki belirsiz sınırları keşfeder. Oyun deneyimini şekillendiren sınırlar belirlenmeye çalışılır. Bir sonraki soru ise bu oyunların sistemli bir şekilde kategorize edilip edilemeyeceğidir. Bu yazıda oyun

araştırmacılarının oyunu sınıflandırma ve oyunun sınırlarını çizme konusundaki farklı görüşleri ele alınacak.

2.4.1. Roger Caillois

Oyun alanında oyun kültür ilişkisinden ya da oyun tarihinden söz edilecekse Huizinga, oyunların sınıflandırılması için de Caillois'den başlamak gerekir. Caillois oyun tasnifi konusuna eğilen ilk araştırmacı ve hâlâ görüşleri çoğunlukla geçerliliğini koruyan ve tartışılan bir otorite konumundadır. Caillois sınıflandırmaya tabi tuttuğu oyun sözcüğünü zevk veren her türlü etkinliği kapsayacak biçimde en geniş anlamıyla kullanır (Csitzenmihalyi, s. 86). Caillois, dünyadaki tüm oyunları dört geniş ve temel sınıfa ayırır:

1. Rekabete dayalı oyunlar (agon adını verir),
2. Şansa bağlı oyunlar (alea adını verir),
3. Baş döndürücü oyunlar (ilinx adını verir -vertigo olarak da geçer-),
4. Öykünme-taklit-temsile dayalı oyunlar (mimircy adını verir) (Caillois, s. 54).

Rekabete dayalı oyunlara çoğunlukla spor dalları, atletik oyunlar gibi ana özelliği rekabet olan oyunlar örnek verilir. Rekabetçi oyun, bireyleri ve grupları beceri ve yaratıcılıklarını test eder. Agon tarzında oyun ile kuralların sıkı bir ilişkisi vardır. Oyunu sınırlayan kurallar, rakipler arasında eşit bir oyun alanı yaratmak için tasarlanmıştır. İdeal olarak kazananın bunu hak etmesi beklenir.

Şansa bağlı oyunlar zar oyunları ve kumar tarzı oyunlardır. Aslında Caillois bunu bir tür olarak belirlemişse de agon tarzı müsabakalar da festivallerdeki etkinlikler de oyuncuların yeteneğine bağlı olmayan unsurlar içerebilir; bir müsabakaya önce kimin başlayacağı gibi.

Baş döndürücü oyunlar ekstrem sporlar, dönme, atlı karıncaya binme gibi aktivitelerdir. Algı istikrarının bozulması olarak ifade edilebilir.

Öykünmeli oyunlara ise dans, tiyatro gibi alternatif gerçeklikler yaratan sanatsal aktiviteler örnek verilmektedir. Yanılsama (illüzyon) ve "gibi yapma" bu grubun ayırt edici özelliğidir. Taklit bebeklik döneminde başladığı için oldukça temel bir kategoridir. Gösteri sanatları ve performanslar bu gruba aittir.

Kabaca bu şekilde sınıflandırılan oyunlar her zaman izole değildir. Birden fazla türün özelliğini aynı anda taşır. İkili ve nadiren üçlü kombinasyonlar kurarlar. Caillois, birbirleriyle doğal olarak uyumlu olan ve doğal olarak uyuşmayan gruplardan bahseder:

• Agon – Alea: (temel) rekabet oyunlarında şans da temel bir etkendir,

• Agon – Mimicry: (birbirine bağlı) rekabet oyunları temsili doğal olarak içerebilir. Ayrıca agon tarzı oyunlar genellikle seyirlik oyunlardır,

• Agon – İlinx: (yasaklanmış) rekabet oyunları bilinci dinç tutmayı gerektirir; örneğin sporda,

• Alea – Mimicry: (yasaklanmış) şans oyunlarının öykünme ya da temsil; başka bir role bürünme yasaklanmıştır (Kaybeden kişinin ağlayıp yalvarması gibi),

• Alea – İlinx: (Birbirine bağlı) şans oyunları aynı zamanda bilincin değişmesi durumunu içerebilir. Şans oyunlarında belirleyici an geldiğinde bilinç durumu değişip baş döndürücü bir hal alabilir,

• Mimicry – İlinx: (temel) başka bir role girme aynı zamanda bilincin değişmesi durumunu da içerir (Caillois, s. 72-76). Festival, şenlik gibi etkinlikler bu tarzdadır (Caillois, s. 131),

Caillois, oyunları oynanış tarzına göre de bir ayrıma tabi tutar. Paidia ve ludus olarak adlandırdığı oynayış tarzlarının türlerle doğrudan bir ilgisi yoktur. Kabaca ifade etmek gerekirse paidia oyundaki doğaçlama, kuralsızlık fenomeni iken ludus ise oyundaki akıl ve mantık fenomenidir. Paida gürültülü, düzensiz, içten geldiği gibi bir oynama stili iken ludus ise kurallara rıza göstererek oynama şeklidir (Caillois, s. 53). Kısaca özetlemek gerekirse; paidia gürültülü, düzensiz, içten geldiği gibi oyunlar, ludus ise kurallara rıza göstermek olarak belirtilmektedir. Bunlar oyun kategorisi değil ama oynamanın yollarıdır (Caillois, s. 53). Yani oyunlar oynanırken oynama stilleri değiştirilebilir. Bir oyun, ludus oynama tarzında seyrederken oyun sonunda paidiaya dönebilir. Bu bir yelpaze gibidir. Oyunların tam olarak nerede durduğunu belirtmek çoğu zaman zordur. Her oyun oynanması esnasında kurallılaşmaya veya curcunaya yönelik bir hareket halindedir. Aşağıda her biçimin paida ve ludus oynayış tarzından örnekler verilmiştir:

• Paida-agon: Kuralsız atletizm, güreşe tutuşma,

• Ludus-agon: Boks, futbol, satranç,

• Alea-paida: Tekerleme-kafiye uydurma, sayışmaca,

• Alea-ludus: Bahis, rulet, loto,

• Paida-mimircy: Yüz değiştirme, maskeler,

• Ludus-mimircy: Tiyatro,

• Paida-ilinx: Dans, çocuk güreşi, ata binme,

• Paida-ludus: Kayak yapma, dağcılık cambazlık (Caillois, s. 36).

Caillois bize oldukça kapsamlı ve başarılı bir sınıflandırma sunar. Ancak böyle kapsamlı bir sınıflandırmanın sorunu ister istemez dışta kalanlar olacaktır. Caillois'in sınıflandırmasındaki eksiklik bana göre onun hep ideali baz almasıdır. Bu sınıflandırmada kirli oyun oynayanlar ve karanlık oyun oynayanlar, kendi oyununu kendi kuranlar dışta kalmaktadır. Oyunun kendisi bir gerçek -miş gibilik dünyasında yaşanıyorsa da oynuyor-muş gibi yapanlar, yani oyun evreninin ciddiyetiyle dalga geçenler de az değildir. Örneğin bir şans oyununda kişinin çirkefleşerek işin içine biraz taklit katması, oyunu manipüle ederek sonucu değiştirmesi Caillois yasakladı diye "oyun" sınırlarının dışına çıkmayacaktır.

2.4.2. David Parlett

Oyun endüstrisinde önemli bir yere sahip olan bir oyun tarihçisi David Parlett 1999'da yayımladığı *History of board Games*'te oyunda tanımlayıcı, temel bir ayrıma gider; formal ve informal oyunlar. Formal yerine resmî, informal yerine de gayri resmi ya da resmi olmayan oyunlar olarak söz edebiliriz. Resmi olmayan bir oyun, çocukların ya da yavru köpeklerin itişip kakışarak oynaması gibi yönlendirilmemiş, sistemleştirilmemiş bir oyundur. Parlett'e göre resmi bir oyun ise amaçlara ve araçlara dayalı ikili bir yapıya sahiptir.

Parlett, oyunun amacını açıklarken agon kavramından yararlanır. Amaç, bir hedefe ulaşmak için bir yarışmadır. Bir kazanan olması gerekmektedir. Kazanan olması için de oyunun bitmesi, amaca ulaşılması gerekir. Dolayısıyla amaç şartı beraberinde sonuç şartını da getirir. Araçlar, bir oyunu resmî bir oyun yapacak diğer bir gerekliliktir. Araçlar, oyun sonunda bir kazanan olsun diye oyunda bütün

prosedürleri ile bulunur. Dolayısıyla araç, oyunun kavramana sunduğu yollar, kurallar ve malzemelerdir (Salen ve Zimmerman, s. 74).

2.4.3. Brian Sutton-Smith

Brian Sutton-Smith, *The Ambiguity of Play* (2001) adlı eserinde çalıştığı konu başlıkta belirtildiği gibi "play"dir. Araştırmacı oynamayı dokuz kategoride ele alır:

1. Zihin oyunları,
2. Kişisel oyunlar,
3. Oyunbaz davranışlar,
4. Resmi olmayan-kuralsız sosyal oyun,
5. Dolaylı izleyici oyunu,
6. Performans oyunu,
7. Kutlamalar ve festivaller,
8. Yarışmalar (oyunlar ve sporlar).

Zihinsel veya öznel oyunlar; rüyalar, hayal kurmalar, fantezi, hayal gücü, düşüncelere dalmalar, metaforlarla oynamak gibi etkinlikleri kapsar. Kişisel ya da yalnız oyunlar ise hobiler, koleksiyonlar, lego oynamak, alışveriş, sırt çantalı doğa yürüyüşü gibi aktivitelerdir. Oyuncu ya da oyunbaz davranışlar ise hileli davranma, göz kırpma, aldatma gibi davranış şekilleridir. Kuralsız sosyal oyunlara, partiler, geziler, dans etme, ziyafetler buna örnek olarak verilebilir (Sutton-Smith, s. 4-5). Dolaylı izleyici oyunundan kasıt televizyon izleme, konser, tiyatro, sanal gerçeklik simülasyonları gibi aktivitelerdir. Performans oyununa örnek olarak piyano çalmak, müzik yapmak, bir şeyler anlatmak gibi aktiviteler verilebilir. Kutlamalar ve festivaller, doğum günleri, bayramlar, düğünler, ziyafetler, karnavallar gibi toplumsal etkinliklerdir. Sutton-Smith, "game" olarak oyunu yarışmalar başlığında ele alır. Bu gruba atletizmden kumara, golften horoz güreşine beceri, şans, fiziksel yeterlilik gerektiren her oyunu dahil eder (Sutton-Smith, s. 4-5).

2.4.4. Katie Salen ve Eric Zimmerman

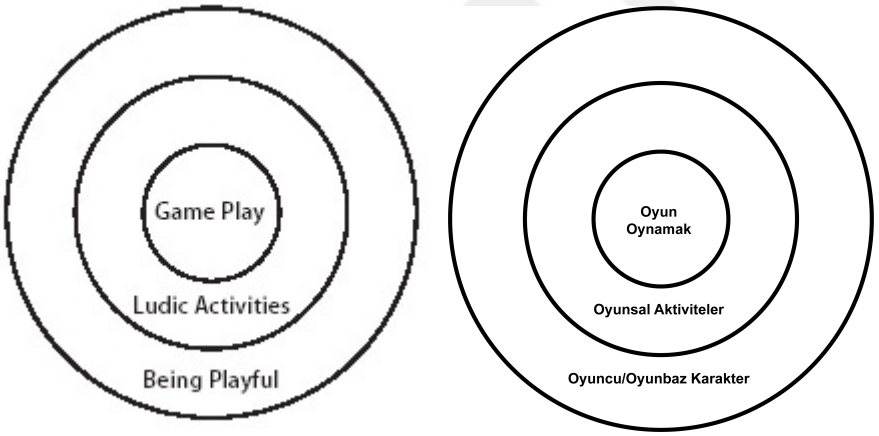
Katie Salen ve Eric Zimmerman, 2004 yılında MIT Press'ten çıkan *Rules of Play: Game Design Fundamentals* adlı çalışmasında oyuna sınırlar çizmeye öncelikle "game" ve "play" ayrımı ile başlar. Bu iki kavram arasında iki türlü ilişki kurulur:

1. Oyunlar oynamanın alt kümesidir. Yani "games" oynamanın "play"in sadece bir parçasını oluşturur. Dolayısıyla yakalamaca, doktorculuk gibi oynama aktiviteleri bir oyun (game) değildir.

2. Oynamak (play), oyunların (games) bir elementidir. Oyunlar oynamaktan daha fazlasıdır. Oyunların kural yapısı, kültür ile ilişkisi gibi birçok yönü vardır. Ama oynama yani oyun deneyimi de oyunların bir parçasını oluşturur.

Salen ve Zimmerman bu ilişkileri Brian Sutton-Smith'ten aldıkları bir şema üzerinde gösterirler (Salen ve Zimmerman, s. 304):

Şekil 1 Oyuncu Bir Karaktere Sahip Olma, Oyunsal Davranışlar ve Oyun Oynama Arasındaki ilişki



Yukarıdaki tabloda "game play" formalize edilmiş, oyuncuların kuralları takip ettiği etkileşimi; "ludic activities" (oyunsal aktivite) amaç ve sonuçların önemli olmadığı, frizbi atmaca, çocuk oyunları gibi aktiviteleri; being playful (oyuncu ruh, oyunculuk) ise arkadaşlara takma adlar takmak, şakalaşmak, küçük tuzaklar kurmak, esprili giyinmek gibi bir oyun ruhunu ifade eder. Türkçe'ye "Oyunbaz" olarak çevrilebilirse de "Hilebaz" kelimesi ile karıştırılarak anlam karmaşasına sebep olmaması için oyuncu karakter olarak çevirmek daha doğru olabilir.

Salen ve Zimmerman, Caillois'nin çalışmalarına saygı duymakla beraber pek katılmamışlardır. Örneğin alea (şans) oyunlarının gerçekten bir tür olup olmadığını sorgularlar. Öncelikle her oyun, şans oyunları da dahil, oyuncuya az ya da çok anlamlı

seçim olanakları tanır. Yani "saf şans oyunu" eğer varsa, "oyun" değildir. Daha önemlisi belirsizlik unsuru zaten bütün oyunların olmazsa olmaz ana unsurlarından biridir. Bir oyunun süreç ve sonuç bağlamında her şeyi önceden belliyse, anlamlı bir oyun ortaya çıkmayacaktır. Çoğu oyunda, özellikle bilgisayar oyunlarında gerçek bir rastgelelik yaratmak mümkün değildir. Oyunlar doğru bir oranda rastgelelik hissini uyandırmak için karmaşıklık çıkarırlar. Bu, gerçek hayatta da geçerli olabilir. Bir sayışmaca tekerlemesi düşünelim. Kaç hece olduğu bellidir. Kişi sayısı da belli olduğuna göre sonuç kafadan hesaplanabilir. Ancak bunu hesaplamak oyunun bütün büyüsünü bozacaktır.

2.4.5. Jesper Juul

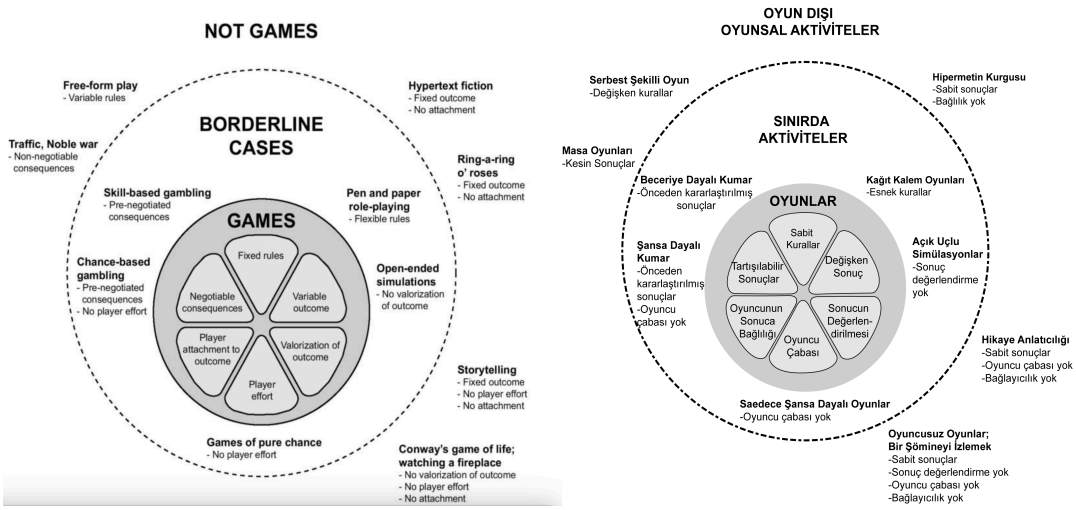
Juul düşünmeye oyunların sınırlarından başlar ve oyun sınırları hakkında iki temel görüş olduğunu tespit eder.

1. Her şey bir oyundur (savaş, politika, hayat…),
2. Oyun "x"tir (etkileşim sistemidir, hikâye anlatım aracıdır, hayat pratiğidir…) (Salen ve Zimmerman, s. 8).

Birinci düşüncenin doğruluk payı olsa hatta kesinlikle doğru olduğunu kabul etsek de bu bilgi bilimsel açıdan bizim işimize yaramaz. Sınır çizilmeden bilimsel bir çalışmaya devam edilemez. Nitekim Juul da konuyu burada bitirmez ve oyun sınıflandırma ve sınırlandırma çalışmalarına devam eder. Buna Caillois'nin sınıflandırmasındaki sorunları ele alarak başlar. Juul'a göre gerçekte oyunlar şans veya rekabet arasında değildir ve bunlar arasında bir ölçeğe yerleştirilmiş bile değildir. Tüm oyunlar değişen miktarlarda rekabetçidir. Şans ise bir oyun türü değil, bilginin gösterilmesi veya saklanması prensibine dayalı olarak her oyunun bir özelliğidir. İlinx türü oyun da aynı şekilde birçok fiziksel etkinliğin ve farklı türden deneyimin içerebileceği özelliklerden biridir (Juul 2005, s. 10).

Juul, oyun sınırlarını ifade etmek için aşağıdaki gibi bir şema oluşturur:

Şekil 2 Juul'a göre Oyunun Sınırları ve Ayrımı



"Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds" (Juul 2005, s. 44)'ten alınmıştır.

Tablonun en iç halkasında tartışmasız oyun olarak kabul edilecek olan aktivitelerin temel özelliklerinden bahsediyor. Oyun tanımları başlığı altında da belirtildiği üzere Juul oyunların 6 temel karakteristik özelliği olduğunu kabul eder.

Kesik çizgili halkanın içi oyun olarak kabul edilebilecek sınır aktiviteleri kapsar. Önceden sonuçları kararlaştırılmış beceri temelli oyunlar, oyuncu çabası gerektirmeyen ve sonuçları belirlenmiş şans oyunları, oyuncu çabası gerektirmeyen saf şans oyunları, sonuç değerlendirmesi yapılmayan açık uçlu simülasyonlar, adam asmaca gibi kağıt kalemli rol yapma oyunları iç kısımdaki kurallardan birini ya da bazılarını ıskaladıkları için oyunun sınırlarındadırlar.

Değişken kurallı serbest biçimli oyunlar, belirsiz sonuçlu savaş oyunları, sonucu belli olan hiper-metin kurgular, belirli bir sonuca bağlanmayan çocuk tekerlemeleri Juul'a göre oyun sınırlarının dışında kalmaktadır. Juul'un yaptığı ayrımda "game" ve "play" kelimelerinin anlam ayrılığı önemlidir. Evcilik elbette oynanır (playing); ancak Juul bir oyun (game) olarak kabul etmemektedir.

2.5. Oyuncu Tipleri

Her insanın oyunlara bir yaklaşım şekli vardır. Bazı insanlar için hayat oyundur; çevresine şakalar yapmak, küçük oyunlar çevirmek günlük rutininin bir parçasıdır. Resmi bir oyuna girdiğinde ise aynı sürpriz ve farklı hamleleri oyuna taşır; eğlenerek kazanmak ister. Bu tarz oyuncular bir taraftan da oyunun motivasyonunu yükseltir.

Bazı insan ise oyundayken eğlenir ama kazanmak çok da umurunda değildir. Oyun grubunun bir parçası olmak ona yetmektedir. Bazı oyuncu kurallara sıkı sıkıya bağlı olarak oyundaki en iyisi olmaya çalışırken kimisi de kazanmak için küçük görünmez hilelere başvurur. Bazı oyuncuların ise oyuna saygısı yoktur; kuralları hiçe sayar, hamleleri yıkıcı ya da alaycıdır.

Csikszentmihalyi'ye göre hayat için de durum bundan farksızdır. Yol yürümek gibi basit bir eyleme bile insanlar tarzlarını ve kendi hedeflerini eklerler. Kimi en kestirme yolları tercih eder, kimi en uzun yolları yürümekle gurur duyar. Kimi kışın güneşli yazın gölgede gitmek konusunda hassastır, kimi karşıdan karşıya geçeceği zamanı trafik ışıklarına uydurur. Sonuç olarak bu seçimler yürüme eylemini anlamlı kılmak için önemlidir. Karakter ve hedef ortaya koymak, oyunların da kişi için anlamlı hale gelmesini sağlayan şeydir (Csikszentmihalyi, s. 116).

Schechner, oyuncu tipleri hakkında bu en basit gözlemlerden daha fazlasını sunar. Oyuna heves etmeden hatta zorla oynamak (örneğin bir gladyatör); oynadığını bilmemek (karanlık oyun); oyunu eğlenmeden, yalnızca bilimsel bir merakla incelemek, izlemek bunlardan birkaçıdır (Schechner 2015, s. 40).

Oyuncu tipleri konusunda son dönemlerde gerek Türkiye'de gerek dünyada çok fazla çalışma vardır. Birçoğu psikoloji odaklı olan bu çalışmalar kişilik belirleme ya da eğitimi kişiselleştirme gibi amaçlara hizmet etmek için yapılıyor. Bu çalışmalar sıklıkla elektronik ortamda oynanan oyunlar üzerinde yapılmaktadır. Aşağıda, bu konuda hazırlanmış bir tezden alınan tablo gösterilmektedir.

Şekil 3 Oyun Oynama Motivasyonları Hakkında Hazırlanmış bir Tablo

Yıl	Yazar	Method	Sunulan Oyuncu Tipleri	Çalşmada yer alan oyunlar
1996	BARTLE	Nitel Gözlem Kavramsal Analiz	Başaranlar Kaşifler Sosyalleşenler Katiller	MUDs
2004	LAZZARO	Kavramsal Analiz	Basit Eğlence Zor Eğlence Ciddi Eğlence İnsan Faktörü	Özel olmayan
2004	WHANG CHANG	Nicel Yöntem Faktör Analizi	Tek odaklı oyuncu Toplum odaklı oyuncu Dünya dışı oyuncu	Lineage (MMO)
2005	IP JACOBS	Nicel Yöntem Faktör Analizi	Hardcore oyuncu Sıradan oyuncu	Özel olmayan
2006	WILLIAMS V.D.	Nicel ve Nitel Veri Üçgenlenmesi	Grup merkezliği Lonca boyutu Sunucu (Server) türü Fraksiyon	World of Warcraft (MMO)
2006 2007 2012	YEE	Nicel Yöntem Faktör Analizi	Başarı Sosyal İmmersiyon	EverQuest Dark Age of Camelot Ultima Online Star Wars Galaxies (MMO Oyunlar)
2009	DRACHEN V.D.	Nicel Yöntem Kümeleme Analizi	Gaziler Barış yanlılar Koşucular Çözümcüler	Tomb Raider: Underworld

Yukarıdaki tabloda temel olarak dikkat çeken iki husus vardır. Bunlardan ilki oyuncuların oynama eğilimlerinden yararlanarak oyun içi karakterlerinin tipleştirilmesi mümkündür. İkinci temel çıkarım da araştırmacıların farklı oyunlar üzerinde farklı oyuncu tipleri tespit etmeleridir. Dolayısıyla oyuncu tipleri oyunun yapısına göre şekillenmektedir. Tezin amacına uygun olarak geleneksel halk anlatılarında işe yarayabilecek bir oyuncu tipi rehberi ihtiyacımız vardır. Bu sebeple dijital oyun üzerine yoğunlaşan araştırmacıları değil, çoğunlukla geleneksel oyunlar üzerine çalışan araştırmacıları referans alarak oyuncu tipleri belirlenecektir.

Araştırmacılar, oyuncu tiplerini genellikle serbestçe ele aldıkları için konuya bütüncül yaklaşmamışlardır. Bu çalışmada tüm oyuncu durumlarını tespit edebilmek için kendi eklemelerimizle bir sentez yapılacaktır. Oyuncu tiplerini belirlemek anlatı çözümlerken karakterleri anlamlandırmamıza yardım edecektir. Aşağıda birkaç oyuncu tipi ayrım çalışması verilmiş ve sonrasında hepsi ortak olarak değerlendirilmiştir.

Huizinga, hile ve aldatmacanın oyunu bozacağını ve hatta ortadan kaldıracağını düşünmektedir. Çünkü oyunun ana prensibi kurallara uymaktır. Hakem düdüğü çaldığı anda bir anlık büyü bozulur ve sihirli çemberden çıkılır. Oyunbozanlık öyle bir şeydir ki, iki yüzlüler, sapkınlar, din değiştirenler, dolandırıcılar bir oyunbozandan daha fazla kendine toplumda yer bulabilir (Huzinga, s. 29-30). Ancak Huizinga popüler zihniyet ile arkaik zihniyetin bu konuda birbirinden ayrıldığını fark eder. Bunun için "Tavşan ve Kaplumbağa" masalında hileci tavşanın zaferini örnek verir (Huizinga, s. 77). Buna göre hilebaz modern dünyada oyunun bir parçası kabul edilebilir. Tanımladığı oyuncu tipi Türkçe'ye "sahte oyuncu" (Huizinga, s. 78) olarak çevrilir. Ama bu ad biraz yanıltıcıdır. Belki genellikle Türkçede oyunbaz olarak ele aldığımız kavramını terim olarak kullanmak daha doğru olur.

Caillois, oyunbozan ve hilebazın aynı kişi olmadığının üzerinde durur. Araştırmacıya göre hilebaz kuralları görünürde önemsiyormuş gibi yaptığı için hilebazın hamleleri oyunu bozmaz, oyunu asıl bozan kuralları yok sayan oyunbozandır, der (Caillois, s. 7).

Suits, önceki başlıklarda ele alınan ünlü çalışması *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya* (2012) adlı çalışmasında aylaklar, hilebazlar ve oyunbozanların oyun sistemiyle ilişkisi şöyle açıklar:

1. Aylaklar kuralları izler ama amaçları izlemezler,
2. Hilebazlar amaçları izler, kuralları izlemezler,
3. Oyuncular hem kuralları hem amaçları izler,
4. Oyunbozanlar ne kuralları ne de amaçları izler (Suits, s. 64).

Salen ve Zimmerman, oyun tasarımı odaklı çalışmaları olan *Rules of Play* (2004) adlı eserde oyuncu tiplerini aşağıdaki gibi belirler;

1. Standart oyuncu: Kurallara uyan dürüst ve standart oyuncudur,
2. Odaklanmış (dedicated) oyuncu: Standart oyuncu gibi kurallara sadıktır. Oyunda ustalaşmaya, en mükemmel şekilde oynamaya odaklanmıştır,
3. Sportmen olmayan (etik dışı) oyuncu: Oyunun kurucu ve operasyonel kurallarına karşı koymasa da etik kurallara uymadan oynar,
4. Hileci oyuncu: Oyunun işleyiş (operasyonel) kurallarını bilerek ve çaktırmadan ihlal eden oyucudur,
5. Oyunbozan: Sihirli çemberi, kazanma ya da kaybetmeyi önemsemez. Kurucu kurallara saygı duymaz. Araştırmacılar bunlar arasında kurdukları ilişkiyi ve farkları da açıklar (Salen ve Zimmerman, s. 269).

Kaya, *Gençlik Müzik Festivallerinin Oyunbilimsel Değerlendirmesi; "Oyunbazlar, Aylaklar, Curcunabazlar* (2013) adlı tezinde oyunbazlık, curcunabazlık kavramları üzerinde durur. Amacı, üst başlık içerisinde bahsedilen dönüştürücü (transformatif) oyunun düzenli yapısının kırılmasından sonra ortaya çıkan ya da oyunun istikrarlı yapısını kıran oyuncu tipleri üzerinde durmaktır. Her halükârda bunlar oyun "liminal eşikte" bir aktivite iken ortaya çıkan oyuncu tipleridir. Suits'i referans alarak ele aldığı bir diğer oyuncu tipi "aylak oyuncu"dur. Bu oyuncu oyunun içinde olduğu ve kuralları izlediği halde amacını yitirmiştir (Kaya, s. 38).

Kaya, Salen ve Zimmerman'ın standart oyuncu olarak tanımladığı oyuncu tipini "ritmik oyuncu" olarak tanımlar. Ritmik oyuncu, oynadığının bilincinde olduğu halde oyun ile bir düşünümsellik bağı kurmamıştır. Sadece oyunun akışında, sunulan

seçenekler arasından seçim yapar. Onun oynayış şekliyle oyun kendi ritminde devam eder. Kaya'ya göre her oyuncu, rolünü stilize ederek oynarken oyunun meta-mesajlarının bir taşıyıcısıdır (Kaya, s. 45).

Genel olarak değerlendirecek olursak oyuncu tiplerini iki şekilde ele almak mümkündür. Her oyuncu bir gelişim göstermeye uygun ya da istekli değildir. Her oyun da oyunculuk stillerini çeşitlendirmeye uygun olmayabilir. Oyuncu, herhangi bir oyuncu tipinde karar kılıp oyun boyunca; hatta oyunlar boyunca aynı yolu izler. Bununla beraber oyuncu tipleri anlatıları değerlendirmek için kullanılacağından dolayı mümkün olduğunca geniş çerçevede ele alınmıştır. Oyuncu tipleri arasındaki geçişler ve birbirleriyle ilişkisi açıklanmıştır.

2.5.1. Standart Oyuncu

Standart oyuncu oyundaki rolünü öğrenir, oyunu kazanmak için gereken koşullara riayet ederek oynar. Onunla kurallar arasında karmaşık bir ilişki yoktur. Yani oyunu tüm kurallarıyla kabul etmiştir. Seçimlerini oyunun sunduğu seçenekler arasından yaparak ilerler.

2.5.2. Aylak ya da Sözde Oyuncu

Aylak ya da sözde oyuncu stabil bir tip olarak düşünüldüğünde oyun içinde kalmış, amacını unutmuş, hırsını kaybetmiş oyuncudur. Sebebi ne olursa olsun oyun içerisinde kaybolup gitme ve sonsuz bir döngüyü fark etmeden yaşama birçok insanın korkulu rüyasıdır. Oyuna karşı ilgisiz oyuncu hamle yapmaz, seçim yapmaz, oyundan çıkmaz ama oyunu askıya alır. Dikkat çekmediği için, bir kuralı çiğnemediği için diğer oyuncular tarafından yapması gerekenleri yapmadığının fark edilmesi zaman alabilir. Dönüştürücü oyunlarda aylaklık iki şekilde görülebilir;

1. Oyuna giren oyuncu, bilgi eksikliği sebebiyle oyun başından itibaren hedef belirleyememiştir,

2. Bazen oyuncu, oyun sırasında bir sebepten sarsılır. Rolünü ya da hedefini sorgular. Oyun, gözünde anlamsızlaşır. Ne oyunu reddedecek kadar ne yeni hedef ya da rol belirleyecek kadar düşünebilir. Böyle bir durumda oyuncu oyunda rolünü stilize etmeden, hedef belirlemeden oynar.

Her iki durumda da bir tetikleyiciyle aylaklık durumundan çıkıp oyuncunun oyuna dönmesi mümkündür. Bu tetikleyici içsel bir aydınlanma, oyun sisteminden ya da diğer oyunculardan gelen bir uyaran olabilir.

2.5.3. Oyunbaz Oyuncu

Oyunbazlık çok ikircikli bir konudur. Birçok mitik inançta oyunbaz Tanrı ve yarı-tanrılar vardır. İskandinavların oyuncu ateş tanrısı Loki onlardan biridir. Hem yaramaz ve neşelidir hem de öfkeli ve düzenbazdır. Ancak daha sonra kötülüğü ile dünyayı tehdit eder. Avustralya'nın Maui'si popüler Okyanusya kahramanıdır. Oyunbaz bir yarı-tanrıdır. Yazın gündüzlerin uzun geçmesi, Maui'nin güneşe çevirdiği bir oyunla onu tehdit etmesinden dolayıdır. Prometheus ateşi gizlice çalıp insanlara verir. Ancak insanlar onu korkunç bir son senaryosuna mahkûm etmişlerdir (Koçak 2016, s. 285-337). Görünen o ki oyunbazlık vazgeçilemeyen, yararlı görülen, cezbedici bir karakter tipidir. Ancak yapı-bozucu, karmaşıklık yaratan bu oyunbaz karakterler tam da bu özellikleri sebebiyle tehlikeli görünmektedir. Turner ve Schechner oyunbazlığın herhangi bir kalıba giremeyeceği düşüncesindedir. Turner, oyunbazlığın beyindeki sağ ve sol loblarındaki geçişleri tersine çevirdiğine işaret eder Turner, Victor (1986). Body Brain and Culture. *Performing Arts Journal*, Vol.10, No:2, pp. 26-34'den aktaran (Kaya, s. 39).

Oyuncu, oyun içinde bir dönüşüm ya da gelişim yaşayacaksa rolünden uzaklaşarak oyundaki konumunu yeniden değerlendirir. Bu da oyunun seçeneklerinin dışında alternatifleri düşünmesi anlamına gelebilir. Oyun içerisinde oyuncuları ve oyunu kandırdığı kendi mini oyunlarını kurar. Bu şekilde oyunbaz olunur. Özetle klasik oyuncu, oyun sistemi içerisinde oyununu oynarken oyunbaz, oyunun kural sistemi ve oyuncular ile oynar. Ancak oyunbaz oyunun bu durumundan zevk aldığı için oyun hala devam etmektedir. Standart oyuncuların oyun evreninde doğal olarak yaydığı meta-mesajlar ile oyunbazın yaydığı meta-mesajlar karşılaşınca çözülemeyen bir kafa karışıklığına yol açar.

2.5.4. Etik-dışı ya da Hilebaz Oyuncu

"Etik-dışı" ya da "hilebaz" oyuncuyu oyunbazdan ayırmak gerekir. Etik-dışı oyuncuların oyunbaz gibi sempatik, cezbedici ya da faydalı bir yönü yoktur. Oyunbazlar gibi zekalarını kullanarak kuralların boşluklarından faydalanmazlar. Kendilerine alan açmak için yalanı, aldatmayı, hileyi kullanırlar. Olmayan şeyi olmuş

gibi gösterirler. Oyuncuların özel alanına girebilirler. Taş çalarlar, tuzak kurarlar, diğer oyuncuların kuyusunu kazarlar. Kaybetmeyi kabul edemeyip oyunu reddeden, yalan söyleyen, diğer oyunculara sahtekarlık yapan oyuncu tipidir. Kurallara uygun davranırlar, hedefleri de vardır. Ancak diğer oyunculara ve oyuna saygıları yoktur.

2.5.5. Curcunabaz Oyuncu

"Curcunabaz", Osmanlı'da kullanılan bir terimdir. Osmanlı festivallerinde curcunabazlar çeşitli sirkvari gösteriler yaparlar. Büyük oyun diyebileceğimiz festival içinde kendi oyunlarını oynayan bir gösteri sanatçısı olması bakımından işlev benzerliğiyle, maske takmalarıyla[12], karmaşıklık çıkaran, karmaşıklıkla oynayan gibi kelime çağrışımlarıyla bu terim, oyunun ciddiyetini yıkan oyuncu tipine uyarlanabilir. And, curcunabazlar hakkında aşağıdaki gibi bilgi verir (And 1969, s. 65);

> Curcunabazlar ise daha kaba, gülünç giyimli, gürültücü dansçılardı; kimi öteki dansçılarla birlikte oyun meydanına çıkıp onları beceriksizce taklit ederler, halkı güldürürlerdi. Yüzlerinde çirkin, "yüzlük" denilen maskeler taşırlardı.

Curcunabaz, bir anlamda oyunbazın ludustan paidaya doğru kaymış versiyonudur. Turner'ın kuramındaki toplumda yapı ve anti-yapı arasındaki döngüsel hareketinden yola çıkarak curcunabazın yaptığının aslında eski düzen ile yeni bir düzen arasındaki anti-yapıyı ortaya çıkarmak olduğu görülebilir. Curcunabaz, kendi ipliğini kendi pazara çıkarır. Dönüştürücü oyunda kaos yaratarak oyunun operasyonel yapısını hatta kurucu yapısını tehdit eder. Curcunabaz, mevcut düzenden memnun değildir. Dolayısıyla amacı yeni bir düzen ise, düzenin onun lehine olması beklenir.

Yukarıdaki başlıklarda belirtildiği gibi, karmaşa, kaotik durum, yapının bozulup hiyerarşinin önemsizleştiği an, liminalite, sonsuza kadar sürmez. Dolayısıyla curcunabazın katkısıyla curcunaya ulaşan oyun illaki sona ermeye mahkumdur. Oyuncu oyunu curcunanın dozunu oyunun sınırlarının üstüne taşıyarak ya da oyunbaz veya curcunabaz rolünden tamamen çıkarak, oyundaki rolünü reddederek oyunun yapısını kırabilir. Oyuncunun yaptığı bir nevi maskesini atmaktır. Kendi mini oyununu bitirmektir. Oyun bu noktada bitebilir. Ya da eski, curcunadan önceki ritmine döndürülüp oradan aynı düzende devam edilebilir. Böyle bir senaryoda oyunbazın ya da curcunabazın durumu öteki oyuncuların insafına kalır. Bir anlatı söz konusuysa

[12] Benzerlik olarak normalde olduklarından farklı bir role bürünmelerini kast ediyorum.

oyuncunun curcunanın ardından curcunabaz ya da oyunbaz rolünü terk etmesi yeni bir iletişim aşamasına geçilmesine, yeni bir oyunun başlamasına sebep olabilir.

2.5.6. Oyun Kurucu

Bu durumda oyunun kurucu kuralları içerisinde işleyiş kurallarını ele alan oyuncu yeni "oyun kurucu" olarak yeni işleyişi kendi idaresinde tutabilir. Oyun kurucu, oyunun üreticisi değildir. İşleyiş ve kurucu kurallarla uğraşan kişi de değildir. Oyun kurucu, başlangıç durumundaki resmî oyunda kendine en avantajlı yeri seçen; konumunu isteklerini oyunda kendi belirleyen, rolleri dağıtan kişidir. Oyunun doğal meta-mesajlarının kaynağı oyun kuruculardır.

2.6. Türkiye'de Oyun Hakkında Yapılan Çalışmalar

Oyun, Türkiye'de son yıllarda artan ilgiyle sıkça ele alınan konular arasında yer almaktadır. Oyunbilim çalışmaları, oyun kültürü, oyun analizi, oyun tasarımı ve oyun endüstrisi gibi konuları kapsayarak oyunların sosyal, kültürel, psikolojik ve eğitimsel etkilerini anlama ve değerlendirme amacını taşır. Türkiye'de her ne kadar bir bilim dalı olarak oyunbilimden bahsedemesek de oyun konulu çalışmalar yapan araştırmacılar bu yeni disipline önemli katkılarda bulunurlar. Bu araştırmalar, toplumsal ve bilişsel gelişim için oyunun etkileri konusunda daha derin bir anlayış sağlar.

Geçmişten bugüne doğru Türk oyun çalışmaları hem çeşitlenmiş hem de odağını eğitim ve dijital oyunlara doğru çevirmiştir denilebilir. Tezin konusu dışında bıraktığımız bir stratejik düşünme biçimi olan "game theory"i saymazsak tez ve makalelerin "oyun deneyimi" konusuna son yıllarda daha sık eğildiği; sosyolojik açıdan, psikolojik açıdan, eğitim açısından oyunların daha etkili nasıl kullanılabileceğine dair fikirler geliştirildiği görülür. Bunun yanında Türkiyede oyun sektörü oldukça gelişmiştir ve birçok oyun yazılım firması vardır. Bu bağlamda sektör genişledikçe lisans ve lisansüstü düzeyinde oyun geliştirme ile ilgili bölümler açılmaktadır. Dolayısıyla son yıllarda oyunun teknik ve estetik yapısına dair çalışmaların sayısı da artmıştır. Bu incelemede kapsamı çok genişletmemek için tezin amacına uygun olarak oyunu sosyal bilimler, çoğunlukla folklor açısından ele alan müstakil çalışmalara ağırlık verilmiştir.

2.6.1. Metin And

Bir sanat, kültür ve tiyatro tarihçilerinden biri olan Metin And, oyun çalışmaları konusuna akla gelen ilk isimdir. Onun ilk kez 1971'de yayınlanan *Oyun ve Bügü-Türk Kültüründe Oyun Kavramı* adlı çalışması oyunu kuramsal olarak ele alan ilk müstakil çalışmadır. *Ritüelden Drama-Kerbela-Muharrem-Ta'ziye* (2002) adlı çalışmada ritüel-oyun ilişkisine antropolojik bir yaklaşım sunan araştırmacı, O*yun ve Bügü'*de oyun kavramı, oyunların sınırlandırılması ve sınıflandırılması konusuna ağırlık verir.

And, oyun kavramına yaklaşırken Huizinga'yı referans alır ve onun kültür ile oyun ilişkisi hakkındaki açıklamalarını destekler. Aslında Huizinga'nın etkisiyle oyuncağına uzanan bebek gibi basit oyunsu faaliyetleri de aynı paragrafta oyun kavramına dahil etmiş olmasına rağmen "oyunun kurallılığı" onun için oyunun en önemli unsurlarından biridir. Bunun için "oyunbozan"ın Anadolu'daki birçok karşılığı olan kelimeyi vererek oyunların bağlayıcılığının topraklarımızdaki önemine dikkat çeker (And, s. 29,137).

Ardından oyun kelimesinin hem dünyadaki karşılıkları hem de Uygurca eserlerden *Divan-ı Lugât'it-Türk*'e kadar oyun kelimesi her ne kaynakta geçiyorsa izini sürmüştür (And, s. 30-41). And'ın çalışmasında 3. ve 4. Bölümde ele aldığı oyunlar aşağıdaki gibidir:

3. Anadolu dramatik oyunları (Ölüp-Dirilme, Kız Kaçırma, Ölüp-Dirilme + Kız Kaçırma, Günlük Yaşamdan Sahneler, Esnaflık Benzekleri, Tarımsal Oyunlar, Çoban Oyunları, Hayvan Benzetmeceleri, Efsane ve Masallardan Oyunlar, Şakalar ve Dilsiz Oyunlar, Kukla).

4. Çocukların, gençlerin, yetişkinlerin oyunları: Aşık Oyunları, Yüzük Oyunları, Top Oyunları, Değnek Oyunları, Taş ve Gülle Oyunları, Koşma - Kovalama - Kurtarma - Zor Kullanma Oyunları, Atlama - Sıçrama - Sekme Oyunları, Saklama - Saklanma - Oranlama Oyunları, Dilsiz – Şaşırtma - Şaka Oyunları, Dramatik Nitelikte - Büyülük - Törensel Oyunlar, Çeşitli Oyunlar.

Ana bölümde çalıştığı disiplin gereği Anadolu oyunlarına eğilen araştırmacı, Anadolu oyunlarının oluşmasında etki eden faktörler; söz- eylem- araç ilişkileri, Anadolu dansları, ritüele bağlı oyunları, eğlencelik dramatik oyunları ele alır. Son ana bölümünde ise yabancı araştırmacıların "game" olarak adlandırdığı kurallar sistemi ile oyuncunun etkileşime girdiği Anadolu oyunlarına yer verir.

2.6.2. Pertev Naili Boratav

Türkiye'nin öncü halk bilimi araştırmacılarından Pertev Naili Boratav, oyun konusunda yapısalcı bir yaklaşım benimseyerek yol gösterici bir rehber konumunda hareket etmiştir. Onun oyun kavramına yaklaşımını, önerilerini ve sınıflandırma çalışmalarını ilk baskısı 1973 yılında yayınlanan *Türk Halkbilimi II-100 Soruda Türk Folkloru* adlı çalışmasında yer almaktadır.

Boratav, öncelikle oyunun anlam çağrışımlarını hatırlatarak çok geniş bir anlam alanı olduğuna dikkat çeker. Oyun konusunu özellikle folklor ile sınırlandırdığını belirtir. Oyun tipleri konusunda Caillois'nin görüşlerini benimseyen Boratav, bir oyun kataloğu fikrini ortaya atmış ve bunun için birçok milletten araştırmacılarla iş birliği içinde çalışma yaparak 1970 yılında oyunları bir sistem dahilinde toplayan masal kataloğu gibi bir katalog çalışmasını Fransızca olarak yayınlar (Boratav, s. 234). Oyun kataloğu için oluşturduğu sınıflandırmanın kriterlerini aşağıdaki gibi sıralar;

1. Büyü, töre, kader olguları ile şartlanan davranışlar, taklitler; sanat yaratmaları [ritüel bağlantılı oyunlar],

2. Vücut gücüne ve becerisine bağlanan davranışlar, fiziksel beceri oyunları,

3. Zihin gücüne ve becerisine dayanan davranışlar,

4. Katışımlı oyunlar. (Yukarıdaki üç gruptan her ikisinin ya da üçünün özelliğini eşit-eşite yakın taşıyan karmaşık oyunlar.).

İç (ikinci derece) sınıflandırmada kullanılan kriterler ise;

• Anlatım biçimleri,

• Oyunun amaçları ve işlevleri,

• Oyun araçları yeri ve zamanı,

• Oyun kişileridir.

Boratav'ın yaptığı sınıflandırma şemasını aşağıdaki gibidir;

I. Sadece çocuklara özgü oyunlar. (A - C)

A. Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar,

B. Çocukların söz oyunları,

C. Takım halinde, danslı, türkülü oyunlar ve basit taklit oyunları.

II. Talih, kumar, fal, niyet oyunları; büyülük ve törelik oyunlar. (D - G)

D. Talih oyunları,

E. Kumar oyunları,

F. Niyet ve fal oyunları,

G. Törelik ve büyülük oyunlar.

III. Beceri ve güç oyunları. (H – L)

H. Asıl beceri oyunları,

İ. Utmalı beceri oyunları,

J . Cimnastikli ve ritmik oyunlar,

K. Asıl güç oyunları,

L. Güç ve beceri karmaşıklı oyunlar.

IV. Zekâ oyunları. (M - R)

M. Aldatmaca, yutturmaca oyunları,

N. Bellek gücü, düşünme çevikliği, sezinleme oyunları,

O. Saklamaca ve saklambaç oyunları,

P. Çizgili oyunlar,

Q. Taşlı oyunlar,

R. Başkaca zekâ oyunları. - Bu bölüme giren oyuncaklar.

V. Katışımlı oyunlar. (S - T)

S. Katışımlı oyunlar.

T. Oyuncaklar (Boratav, s. 236-237).

Bütün bu türlerin kapsamını açıklayan Boratav, daha sonra oyuncaklara dikkat çeker ve oyun çalışmalarının önemi üzerinde durur.

2.6.3. Nebi Özdemir

Nebi Özdemir, *Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü* (2005) adlı eserinde oyunları yalnızca halk eğlencelerinin küçük bir birimi olarak ele alır. Oyunları tıpkı Fuzuli Bayat'ın da yapmış olduğu gibi dramatik olan ve dramatik olmayan oyunlar olarak iki ana grupta inceler; dijital oyunları bu iki grubun dışında üçüncü bir grup olarak ele alır. Bunun dışında eğlence kültürü bağlamında şenliklerin, festivallerin, bayramların, dansların, müziğin, ziyafetlerin, özellikle halk edebiyatı ürünlerinin ele alınması tez için önemli bir referans kaynağı olmuştur. Bu çalışma, belirlediği her bir oyun ya da eğlence tipine ülkemizden bölge bölge ya da il il verdiği somut örnekler vermesiyle özel bir çalışmadır. Son bölümde Türk halk eğlencelerinin işlevleri ile ilgili bir yazı yazılarak çalışmanın amacı ortaya koyulmuştur.

Özdemir'in kurallar ile ilgili yaptığı ayrım dikkat çekicidir. Eğlenceler öncelikle bir organizasyondur. Organizasyon yani sistem de mutlaka kurallara ihtiyaç duyar. Özdemir kuralları üçe ayırır;

1. Kuruluş ile ilgili kurallar,
2. İşleyiş ile ilgili kurallar,
3. Eğlence cezalarının uygulanması ile ilgili kurallar (Özdemir, s.120-134).

Bunu genel bir bağlamda söylemiş olsa da aynı yapılanma oyun için de geçerli sayılabilir. Sonuçta oyunların bir teknik yapısı, bir işleyiş biçimi ve olası sonuç senaryoları vardır ve bunların hepsi ayrı ayrı kural gruplarıdır.

2.6.4. Ahmet Ünal

Hititler konusunda uzmanlaşmış tarihçi Ahmet Ünal, *Hititlerde ve Eski Anadolu Toplumlarında Din, Devlet, Spor, Akrobasi, Sirk ve Gladyatör Oyunları* (2016) adlı çalışmasında dönemle ilgili her türlü buluntuyu ve kaydı göz önünde bulundurarak oyun ile alakalı akıcı ve net bir çalışma yapar. Çalışmada eski Anadolu uygarlıklarında dans, dans kıyafetleri, soytarılıklar, cambazlar, sirk gösterileri, at yarışları, savaş oyunları, boks maçları, ağırlık kaldırma, okçuluk, avcılık, masa oyunları ve daha birçok konuda oldukça ilginç bilgiler bulunmaktadır. Anadolu topraklarından büyük bir eğlence mirası devraldığımızı hatırlattığı için çok önemlidir. Şenlik kavramının otoriter yapısına sıkışıp kalmaması gerektiğini vurgulayarak oyunun tabuları yıkan,

sınırları zorlayan yönünü, endüstriyel bir sektör olmadan önceki oyun ruhunu ortaya koymuştur.

2.6.5. Fuzuli Bayat

Fuzuli Bayat, oyun konusuna yaklaşımını 2017 yılında hazırladığı *Şamandan Səmazənə Oyun ve Oyuncu* adlı çalışmasında dile getirir. Bu çalışmanın girişinde Fuzuli Bayat, Huizinga'nın görüşlerinden referans alarak "homo ludens" (oynayan insan) kavramına değinir. "Âşık Paşa Risalesinde Oyun" konulu bölümde risale vesilesiyle oyun hakkındaki felsefi düşüncelere değinir. Ardından Metin And'ın genel olarak Azerbaycanlı araştırmacıların, Boratav'ın ve Mevlüt Özhan'ın orijinal sınıflandırma çalışmalarına yer verir. Ancak kendisi bu sınıflandırmaların karmaşık olduğunu düşünür. Daha sade ve net bir tasnif olarak oyunları iki sınıfa ayırır:

1. Tiyatral (konulu, monolog ya da diyaloglu) oyunlar,
2. Tiyatral unsuru olmayan oyunlar (Bayat , s. 31-32).

Bu temel ayrımın geleneksel oyunlar için oluşturulduğunu unutmamak gerekir. Bayat, saydığı halk oyunlarından sonra geleneksel oyunları beş gruba ayırır:

1. Dini oyunlar,
2. Sosyal oyunlar,
3. Eğlence oyunları,
4. Savaş oyunları,
5. Yarış oyunları.

Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde araştırmacı oyunun doğası hakkındaki fikirlerini dile getirdikten sonra aşağıdaki başlıklar hakkında yazar:

- Doğadan sosyal hayata oyun,
- Çocuk oyunları ritüel kutsallıktan sosyolojik değişime,
- Halk tiyatrosu ve meydan oyunları,
- Taklit oyunları,
- Atlı savaş oyunları,
- Türklerde oyun felsefesi bakımından halay,

- Değişen ritüel bağlamlı oyunlar,
- Şaman oyunu ya da hayvan taklitli oyundan hayvanla savaş oyununa.

2.6.6. Saraydan Sokağa Oyun

Kabalcı yayınlarından 2014 yılında çıkan kolektif çalışmada her yazar kendi ilgi alanından oyun bağlamında yazılar yazmıştır. Çalışma, oyun tarihinden güncel tartışmalara; oyun estetiğinden mekân-oyun ilişkisine kadar birçok ilginç yazıyı bir araya getiren değerli bir oyun çalışmaları seçkisidir. Güncel oyun çalışmalarında rastlanılan multidisipliner yaklaşıma bu çalışmada da rastlıyoruz. Psikoloji, sanat, folklor, felsefe ve daha birçok disiplin bu kitabın sayfalarında oyun potasında erimiştir.

2.6.7. Faik Ardahan ve Mehmet Altunpınar

Eğitim, spor bilimleri ve psikoloji alanlarında çalışan bu iki araştırmacının 2018'de yayınlanan *Oyun ve Oyun Kültürü* adlı çalışması oyunun doğası hakkındaki açıklamalarında ekseriyetle araştırmacı And'ı referans almıştır. Oyuna çoğu kez felsefik ama soyut olmayan bir bakış açısıyla ele alınmış, oyunu günlük hayata sokmanın öneminden söz etmişlerdir. Oyunlara birçok açıdan yüzeysel olarak bakılmış; oyunlar fiziksel, fiziksel ve mental ve son olarak akıl-zihin oyunları olarak üç ana grupta listelenmiştir. Oyunlar mekânı, oynanış şekli ve gerekli malzemeleri gibi bilgilerle verilmiştir. Türk insanların oynadığı her oyun, geleneksel olsun olmasın, katı kurallı olsun ya da olmasın dahil edilmiştir. Derli toplu bir katalog çalışmasıdır.

2.6.8. Yücel Dursun

Felsefe alanından oyun araştırmacısı Yücel Dursun, 2018 yılında *Oyunun Ontolojisi* çalışmasını yayınlar. Dursun'un çalışması temelde iki ana bölümden oluşur. Çalışmanın ilk bölümünde felsefe tarihinde oyun kavramına Herakleitos ve Platon'un penceresinden bakılır. Eserde çeşitli düşünürlerin onların söyledikleri hakkında yorumlarına yer verilir. Modern dönemde oyunun ontolojik durumunu belirlemek için ikinci ana bölümde Heidegger, Derrida, Gadamer, Huzinga ve Nietsche'nin oyun hakkındaki felsefi düşüncelerine yer verilir ve tartışmaya açılır

2.6.9. Sezan Sezgin ve Volkan Yüzer

Sezan Sezgin ve Volkan Yüzer'in *Oyun ve Oyunlaştırma* (2000) adlı çalışması, eğitim bilimlerinin oyunla kesiştiği noktayı ele alır. Bu çalışmada öncelikle oyun

kavramı üzerinde durulur. Sezgin ve Yüzer, oyunbilimde etkili ve önemli birçok araştırmacının oyun hakkındaki görüşlerini maddeler halinde ve kısaca verir. Çalışmanın oyunun ana elementlerinin belirtildiği bölüm, kural, amaç, oyuncu, gönüllü katılım, zevk unsuru, etkileşimlilik, gerçek hayata benzetim, sistem, karar verme olarak sıralanır. Asıl konusu olan dijital oyunların sınıflandırması üzerinde durduktan sonra "Temel Oyun Sınıflandırması" başlıklı şemaya göre oyunları sınıflandırılır(Sezgin ve Yüzer, s. 45):

Oynayış ortamına göre oyunlar:

• Geleneksel oyunlar,

• Dijital oyunlar,

• Hibrit oyunlar.

Amaçlarına göre oyunlar:

• Geleneksel eğitsel oyunlar (dijital eğitsel oyunlar ve ciddi oyunlar olarak ikiye ayrılır),

• İnformal oyunlar (paidic games).

Teknolojilerine göre dijital oyunlar:

• Gelenekse dijital oyunlar,

• Sanal gerçeklik oyunları,

• Arttırılmış gerçeklik oyunları.

2.6.10. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Müzik Oyun ve Eğlence Bildiri Kitabı

2017 yılında Ankara'da gerçekleştirilen Kongrenin 2019 yılında Kültür ve Turizm Bakanlığı tarafından yayınlanan bildiri kitabı güncel halk kültürü-oyun ilişkisinden, halk oyunları sınıflandırma tartışmasına, çocuk oyunlarında demokrasi kavramından geleneksel davetlerin yapısına kadar birçok konuda çalışma bulunan güzel bir seçki olarak dikkat çekmektedir.

2.6.11. Ertuğrul Süngü ve Barbaros Bostan (Ed.)

2020 yılında kolektif bir çalışma olarak yayınlanan *Türkiye'de ve Türkiye'den Oyun Çalışmaları* adlı eser; oyunların güncel durumları, dijital oyunlar, e-spor,

oyunların eğitimde kullanılması, masa üstü oyun kültürü gibi oyun sektöründen güncel konularda araştırmacıların yazılarının toplamıdır. Konularını; örneğin bir oyunu ya da bir oyun türünü tarihi, psikolojik, sosyolojik, ekonomik ve daha birçok disiplinle ilişkilendirerek ele almaları güncel oyun çalışmalarının geldiği multidisipliner noktayı ortaya koyması açısından önemlidir.

2.6.12. Zehra Bayır

Zehra Bayır'ın 2023'te doktora tezi olarak hazırlanıp aynı sene yayımlanan *Türk Destan Evreninde Oyun* adlı çalışması destan ve oyun kavramları hakkında açıklamalar ile başlar. Destan ve özellikle oyun kelimesine getirilen etimolojik açıklamalar ve kelimenin çağrışım alanı konu edinilmiştir. Oyun kavramına bakış açısında ekseriyetle Huizinga, Caillois ve And etkilidir. Çalışma içerisinde tespit edilen oyunlar Caillois'nin oyun tasnifine göre de ayrılmıştır. Oyun ve "kamlık" arasındaki ilişkiyi incelediği bölüm özellikle dikkati çekmektedir. Çalışma kapsamına 151 destan dahil edilmiş ve bunların hepsinde oyun öğesine rastlanmıştır. Destanlarda toplam 40 oyun adı tespit edilmiştir (Bayır, s. 64). Tespit edilen oyunlar, evlilik öncesi oyunlar, avcılıkla ilgili oyunlar, eğlence olarak oyunlar gibi çeşitli bağlamlarda ele alınmıştır. Çalışmanın sonunda bu oyunlar ile ilgili oyuncu sayısı, yaşları, karşılaşma sıklığı gibi istatistiklere yer verilir.

2.7. Oyuna Dair Genel Değerlendirme

Önceki başlıklarda birçok araştırmacının oyuna yaklaşımına ve oyun tanımlarına yer verildi. Sonuç olarak oyunun tanımı yapılabilir mi, yapılırsa hangi grup dışta kalır, sorusunun cevabı net değildir. Belki çok uğraşılırsa bir oyun tanımı yapılabilir. Ancak bu büyük çaba bizi hangi noktaya götürür? Birçok araştırmacı, bir taraftan sihirli çember kavramını dile getirerek oyunu günlük hayattan başka bir yere "hapseder".

Oyun araştırmacıları diğer taraftan da oyunun tanımlanamaz olduğunu, temsili aştığını belirtirler. Araştırmacılar bir taraftan oyunun bir direnç aracı olduğunu, hem bireysel yenilenmenin, stresle başa çıkmanın bir yolu olduğunu hem de birçok oyunun toplumsal direnç gücü olduğu görüşündedir ve diğer taraftan kuralsız oyun olmaz ve oyunlar toplumsal normları güçlendirir söylemini paylaşırlar. Oyun kendini ifade etmek midir yoksa başka biri olmak mıdır? Oyun estetiğin, sanatın bir konusu mudur yoksa oyunun kendi estetiği mi vardır, kendisi bir sanat mıdır?

Katı yapısalcı dünyadan da yavaş yavaş çıkıldığı için belki de tanım yerine oyun hakkında tartışma açmak ve kavram hakkında dile getirilmiş fikirleri karşılaştırmak ve mümkünse bir fikir beyan etmek daha değerli görünebilir. Bu başlıkta kesin hükümlerden kaçılarak bu noktaya gelene kadar oyun üzerine okunan, konuşulan bilgilerin hem genel bir haritası hem de bir değerlendirilmesi yapılacaktır.

Oyun kavramına sınır koyulamazsa da tez çalışmasına sınır koyulması gerekir. Öncelikle bu tez için oyun kavramının içeriği, folklorik bir yaklaşımla geleneksel oyunlar, dramatik oyunlar ya da çocuk oyunları değildir. Bu çalışma, saydıklarım da dahil olmak üzere "game" ya da "play" hatta "ludic activity", "playfulness" adı ne olursa olsun bir oyun olduğu apaçık ortada olan durumları anlatılar üzerinde tespit etmeyi amaçlamaktadır. Bu anlatılardaki oyunların farkında olarak ya da olmadan yaydığı mesajları, varsa kural yapısını ve kural yapısının yaydığı mesajları belirlemektir. Oyuncunun seçimlerini ve bu seçimlerin yaydığı mesajları ortaya koymaktır. Bu sebeple tez için yapılan oyun araştırmaları oyunları keskin bir şekilde bir sınıfa dahil etmek için yapılmamıştır. Oynanan oyunun doğasını doğru kavrayabilmek için bu çalışmalar değerlendirilmiştir.

Oyun tartışmalarının iki kutuptan ilerlediğini görmek mümkündür. İlk yaklaşımda oyun eğitim, enerji boşaltım, stresle başa çıkma, yetişkinliğe hazırlık, sosyalleşme aracı gibi bir araçtır, bir şeye yarar. Diğer bir yaklaşım ise oyunu kendi kendine yeten, amacı bizzat kendinde olan bir fenomen, günlük hayata sızan bir davranış biçimi olarak, akıl ve duygudan farklı, belki onların ikisiyle de bağlantısı olan, insanın akıl ve kalp dışında üçüncü temel bileşeni olarak ele alır. Aslında her ikisi de belirli açılardan doğrudur. Oyun, "game"den ibaret değildir. Her andadır. Suits'in uzun uzun tartıştığı gibi nerede başlayıp nerede bittiğini anlamak hemen hemen imkansızdır. Ölüm, aşk, iş ve daha sayısız olgu ile bağlantılıdır. Varoluşla ve sanat ile bağlantılıdır[13]. Yine de bu durum oyunun kültür endüstrisi tarafından, eğitim bilimleri tarafından ya da birçok farklı alan ya da sektör tarafından kullanılamayacağı anlamına gelmez.

[13] Örneğin Tanpınar kozmogonik konuları sıklıkla oyun kavramıyla birlikte işlemiştir: "Yüzüyoruz,/İpi kopmuş uçurtmalar gibi/Biz uzak seyircisi bu aydınlık oyunun" (Tanpınar, 1989, s. 71-76); "Ey eşiğinde bir anın/Durmadan değişen şeyler/Başucunda her rüyanın /Bu aydınlık oyun bekler" (Tanpınar, 1989, s. 21-22)'den aktaran Koçak, Aynur. (2021) Tanpınar Şiirinde Yaratıcı Benliğin Kozmogoni İzleri. *Frankofoni*, 1/38, 135-144.

Oyun vazgeçilemezdir, tarih boyunca herkes bunu kabul etmiş ve bu fenomeni yönlendirmeye çalışmıştır. Şamanizm gibi eski inanç sistemlerinin bazılarında günlük hayat-oyun ilişkisi çok daha sıkı olmuştur. Şamanların çalışmalarındaki oyun yoğunluğunu inceleyen birçok yazı bulunabilir[14]. Bu da aslında bizi oyunlar hakkında günümüzün en çok tartışılan konularından birine götürür. Oyun, otoriter yapıya, üst akla yenilmiş midir? Jean Baudrillard'ın *Tüketim Toplumu* (1998), *Simülakrlar ve Simülasyon*" (1981) ve daha birçok çalışmasında iddia ettiği budur. Araştırmacı, artık insanların hangi gerçekliğin içinde olduğunu anlayamamakta olduğunu söyler. Baudrillard'a göre insanlar artık oyunu kesinlikle kaybetmiş ve oyunda hapsolmuşlardır.

Kazanıp kaybetme bir tarafa dursun oyun konusunda bu mücadele yeni değildir. Tabuları yıkan, coşkuyla "paida tarzı" oynanan oyun her zaman değişimin, yeni bir kültürün, yaratıcılığın anahtarı olduğu için otorite için korkutucu ama yok edilemez bir fenomen olmuştur. Bu da bir nevi kontrollü özgürlük kavramını akla getirir. "Yok edemiyorsan kendine dahil et." anlayışını Osmanlı Devleti çok güzel bir şekilde kullanmıştır. Osmanlı şenliklerinde halk şenlik alanından taşmasın, performansı engellemesin ya da uç taşkınlıklar yapmasın diye görevlendirilmiş kişiler olan tulumcuları kullanır. Tulumcular, jandarma tipli elleri silahlı adamlar değildir. Kendi komik giyimleri ve ellerinde can acıtmayan tulumları, şakacı tavırları, oyunlarıyla şenliklerin doğal bir parçasıdır (And 1969, s. 45-49).

Aşağıda, oyun hakkında bu ve bunun gibi birçok görüş başlıklar halinde listelenmiş ve hakkında tartışılmıştır.

2.7.1. Kurallaştırılmış

Salen ve Zimmerman, "Bir oyunu oynamak onun kurallarına uymaktır" der. Karmaşık dış dünyadan ayrılmak için dış dünyadan farklı bir yapı oluşturulmalıdır. Bunun için kurallardan yararlanılır. Bir oyun evrenini yaratan kurallardır. Söz konusu araştırmacılar, kuralları oyun zamanından ve mekânından daha öncül olarak konumlandırır (Salen ve Zimmerman, s. 116).

[14] Örneğin Mircea Eliade'ın "Şamanizm" adlı çalışmasında şamanlık işi oyunsuz yürümüyor gibi görünmektedir; "Yırlar söylenir, dans edilir (en az dokuz oyuncu gerekir) ve dokuz domuz kurban edilir. Şamanlar bunların kanını içip kendilerinden geçer ve uzun uzun şamanlık ederler." (Eliade , s. 160).

Oyun tanımlarında görüldüğü üzere kurallılık oyunun temel, olmazsa olmaz bir elementi olarak kabul edilmektedir. Huizinga başta olmak üzere kimi araştırmacılar kural oyunun öncül şartı olduğu için kural çiğnenirse oyunun bozulacağını ifade ederler. And, *Oyun ve Bügü*'de oyunbozanlığın toplum tarafından hoş karşılanmadığına vurgu yapar (And 2012, s. 29). Suits zorluk seviyelerinin de kurallar tarafından belirlendiğini aktarır. Araştırmacı, zorluk seviyelerinin de zevki etkilediği düşünülürse oyun oynamanın baş motivasyonu olan eğlenmeyi kurallara borçlu olduğumuzu dile getirir. Kurallar oyunun amacını da oluşturur. Amaç olmaksızın yapılan eylemin hiçbir manası yoktur (Suits, s. 37-38). Huizinga'nın daha önce belirtildiği gibi çok katı bir oyun anlayışı vardır. Kurallar çiğnenemez. Çiğneyen oyundan atılır, toplumdan dışlanır. Araştırmacılar diğer taraftan hilenin modern dünyanın bir parçası olduğunu da kabul eder (Huizinga, s. 77).

Salen ve Zimmerman iyi bir oyun tasarımcısının olası hilelerden haberdar olması hatta onları oyun evrenine bizzat yerleştirmesi gerektiğini dile getirir (Salen ve Zimmerman, s. 262-267). Suits'de de hilelere kapı aralanır. Bazı kuralların çiğnenmesi ve hileler oyunu bozmaz. Kışkırtır ve merak uyandırır. Bazı oyuncular bu tipte oynar. Ancak burada bazı ifadelere dikkat etmek gerekir. Çünkü belirli kural tipleri vardır. Yapısal bir kural ile işleyişe ait bir kural aynı görülürse kafa karışıklığı yaratır. "Kurallar çiğnenebilir mi, hangi kural çiğnenir, sonucu ne olur?" gibi soruların ayrıntılı cevapları aslında oyuncuların davranış şekillerine göre sınıflandırıldığı "Oyuncu Tipleri" başlığı altında incelenmiştir. Kurallar hakkında genel bir ayrım yapmak gerekirse, kelime olarak aynı çatı altında yer alsa da oyunun kuralları kabaca üçe ayrılır:

1. Kurucu kurallar

Kurucu kurallar, oyunu oyun yapan, aynı oyunu tekrar tekrar deneyimlememizi sağlayan; o oyun dünyasını kuran özelliklerdir. Bunun değiştirilmesi o oyunu bozacaktır ve oynanılan şey başka bir oyun olacaktır. Dolayısıyla bu kuralların değişmesi düşünülemez.

2. İşleyişe yönelik kurallar

İşleyişe yönelik kurallar, oyunun sürmesi için oyuncuların bildiği, bilmeyenlerin oyunun başında bilgilendirildiği ya da oyun içerisinde zamanla öğrendiği yönetmeliktir. İşleyişe yönelik kurallar, anlaşmaya bağlı olarak oyun başında ya da

içinde değiştirilebilir. Ancak bir anlaşma olmaksızın işleyişi kırmak "çamura yatmak", "mızıklanmak" gibi terimlerle ifade edilen çirkin bir durumdur.

3. Etik kurallar

Etik kurallar, kimsenin açıklamaya gerek duymadığı "bu oyun böyle oynanır" şeklinde herkesin kabul ettiği, çiğnendiğinde oyunu bozmayıp oyuncuların moralini bozan kural tipidir.

Bu ayrımı net olarak çizdiğimizde aslında birçok araştırmacıların kural konusuna yaklaşımları karışıklığına yol açmayacaktır.

2.7.2. Çatışma

Çatışmayı sadece oyuncular arasındaki rekabet olarak değil, oyuncu ve sistem arasındaki etkileşim olarak da algılamak gerekir. Çatışma, oyundaki etkileşimden doğal olarak doğar. Oyuncunun karşısına çıkan engeller ile mücadele etmesi gerekir. Kelime çağrışımından dolayı şiddet de içeriyor gibi görünmektedir. Ama çatışma şiddet içermek zorunda değildir. Bazen, tüm oyuncular birbirleriyle rekabet halindedir. Bazen iş birlik içinde olan oyuncu grupları birbirleriyle çatışır. Bazen de kişi bireysel olarak ya da grup halinde oyun sistemi ile çatışma halindedir. Çatışma, oyunu motive eden duygu yoğunluğunu, öfkeyi, heyecanı ve zafere ulaşmak için tüm bu duyguları kontrol edip yoğunlaşmayı sağlayan unsurlardır.

And, Huizinga'nın oyun felsefesinde temelde iki oyunun yattığını söyler; "oyun ya bir yarışmayı yansıtır ya da bir şeyi bir şeye benzetmek için bir yarıştır" (And 2012, s. 30). Caillois'nin temsil ve rekabet oyunlarını birbirine bağlı oyunlar olarak tanımlaması göz önünde bulundurulursa bu görüşe katılıyor gibi görünmektedir.

Oyunun kökenleri hakkında düşüncelerini belirten Sutton-Smith çatışmaya oldukça fazla önem verir. Oyunun kökeninde savaş ve savunma pratikleri olabileceğini ve oyunun ritüel kaynaklı olsa bile bu ritüellerin tehdit içeren rakipler arasında bir çatışmadan kaynaklanmış olma ihtimalini öne sürer. Eski dini ritüellerde çatışma unsuruna verilen önem dikkate alındığında bu görüş mantıklı görünmektedir. Eğer oyunu hayvanların da oynadığını düşünüp doğal bir kökene bağlamak istersek yine tehlike, rekabet ve çatışma kavramlarından kaçamayız (Sutton-Smith 2008, s. 20).

Çatışma, oyunun zorlayıcılığını sağlayan unsurdur. Csikszentmihalyi, akışın yani üst düzey yaşantının en temel özelliklerinden birinin zorlayıcılık olduğunu söyler

(Csikszentmihalyi, s. 6). Zorluklarla karşılaşmanın kolay bir yolu ise rekabetçi bir ortama girmektir. Oyunların ve sporların cazibesi onun rekabetçi doğasından gelmektedir (Csikszentmihalyi, s. 61). Oyunlar bu sebeple zaten üst düzey bir deneyim yaşatır. Csikszentmihalyi'nin amacı hayatı oyunlaştırmaktır. Bu yaklaşımdan sonra akla oyuncunun zorlanma deneyimi dengesi gelmektedir. Oyuncu çok zorlanırsa da hiç zorlanmazsa da sıkılıp oyun ile bağını koparacaktır. Bu durumda zorluk seviyeleri hakkında daha fazla açıklama yapma gerekliliği doğar.

2.7.3. Zorluk Seviyeleri

Zorluk seviyesi konusu doğal olarak karmaşıklık ve çatışma ile bağlantılı ve iş birliği içindedir. Oyun, oyunculara bir hedef ve bu hedef doğrultusunda mücadele edeceği engeller ya da engel oluşturabilecek bir oyun sistemi sunmalıdır. Bazen daha serbest oyunlarda kişi kendi hedefini kendi seçer. Ama gitmesi gereken yollar ve kullanabileceği araçlar sistem tarafından belirlenmiştir. Burada önemli nokta zorluk seviyesinin oyuncunun becerisiyle uyumlu oranda ve kışkırtıcı derecede zorlamasıdır. Oyun ilerledikçe oyuncu oyunda uzmanlaşır. Dolayısıyla zorluk seviyesi oyunun başından sonuna doğru artmalıdır. Aksi bir durumda oyun anlamını yitirecektir. Zorluk seviyesi oyuncunun eylemde bulunmaya cesaret edeceği miktarda kaygı uyandırmalıdır (Csikszentmihalyi, s. 64, 89).

Esin Selin Güregen'in 2020 yılında İstanbul Üniversitesinde hazırlanan "Mobil Oyunlarda Hikaye Anlatımının Oyun Deneyimine Etkisi" adlı yayınlanmamış yüksek lisans tezinde araştırmacı oyunun zorluk seviyesindeki orantılı ve sürekli artış için oyunların "episodic" olabileceğini ifade etmektedir (Csikszentmihalyi, s. 55). Episodik yaklaşım, bu tezin anlatı çözümlemeleri bölümünde önemli bir kavram haline gelmiştir.

Zorluk seviyesi konusu doğal olarak karmaşıklık ve çatışma ile bağlantılı ve iş birliği içindedir. Oyun, oyunculara bir hedef ve bu hedef doğrultusunda mücadele edeceği engeller ya da engel oluşturabilecek bir oyun sistemi sunmalıdır. Bazen daha serbest oyunlarda kişi kendi hedefini kendi seçer, ama gitmesi gereken yollar ve kullanabileceği araçlar sistem tarafından belirlenmiştir. Burada önemli nokta zorluk seviyesinin oyuncunun becerisiyle uyumlu oranda ve kışkırtıcı derecede zorlamasıdır. Oyun ilerledikçe oyuncu oyunda uzmanlaşır. Dolayısıyla zorluk seviyesi oyunun başından sonuna doğru artmalıdır. Aksi bir durumda oyun anlamını yitirecektir. Zorluk

seviyesi oyuncunun eylemde bulunmaya cesaret edeceği miktarda kaygı uyandırmalıdır (Csikszentmihalyi, s. 64, 89).

2.7.4. Belirsizlik

Oyunun ana bileşenlerinden biri de belirsizliktir. Oyunun belirsizliğini farklı perspektiflerden ele almak mümkündür. Oyun-belirsizlik ilişkisinde öncül konu oyunun kendisinin belirsizliğidir. Winnicott (1971, 39'dan Woodyer (2012) , s. 315), "oyun konusunda yararlı bir ifadenin eksikliği" hakkında yorum yapar. Oyunun belirsiz doğası konusu Sutton-Smith'in *The Ambiguity of Play* adlı kitabının ana konusudur. Yukarıdaki başlıklarda ifade edildiği gibi Sutton-Smith oyunun belirsizliğinin retoriğini ortaya koymaya çalışmıştır. Aynı şekilde Csikszentmihalyi'ye göre oyun, farklı davranış türlerinde farklı oranlarda bulunan bir özelliktir (Csikszentmihalyi, s. 62). Schechner'a göre ise oyun asla net kalıpların içine sığmaz; ona göre oyun çok biçimli, altta yatan, hayatın ufak deliklerinden sızan, nüfuz eden, ele avuca sığmayan, akıcı bir olgudur (Schechner 2015, s.59-60). Araştırmacıların yaklaşımlarına göre oyunun günlük hayat ve gerçeklikle ilişkisi, onun karmaşıklığı ve belirsizliği üzerinde etkili gibi görünür.

Oynanan oyunun belirsizlik gerekliliği ise bizi daha somut bir yaklaşıma götürür. Oyunun süreci ve sonucu belirsiz olmalıdır. Oyun sürecinin nasıl gideceği kesin olarak belli ise süreç eşsiz olmayacak, eşsiz olmadığı için sıkıcı olacak ve oynanamayacaktır. Oyunu kazanma olasılığı ve ödül ister maddi ister itibar gibi manevi bir şey olsun; oyunu oynama motivasyonu sağlayan iki unsurdur. Caillois iskambil oyununu örnek vererek bir iskambil oyununda sonuç şüpheye yer vermeyecek şekilde belirginleştiği zaman, oyuncular kartları bıraktıklarını ve oyunun sona erdiğini belirtir (Caillois, s. 173).

Caillois belirsizlik unsurunun ortaya çıkmasında oyuncuların güçlerinin dengeli, orantılı olmasının da etkili olduğunu söyler. Bir karşılaşmada rakibin çok kuvvetli ya da çok zayıf olması hem oyuncu hem de seyirci açısından zevk unsurunun önüne geçer. Ancak güçler dengeli olduğunda oyuncuların her biri kazanma ihtimaline sahip olduğu görüşündedir (Caillois, s. 7).

Oyunun belirsizliğine psikolojik bir odaktan da yaklaşmak gerekir. Belirsiz bir durumda kazanmak için risk almak gereklidir. Risk ise adrenalini ve oyuna bağlılığı artırır. Oyunda risk alarak başarmak, oyuncuyu oyun sonrasına da sarkacak bir tatmin

duygusuna ulaştırır. Oyuncunun, oyunun belirsiz doğasına dalmasının bir diğer sebebi de belirsizliği düzene koyma isteğidir. Oyuncu oyun boyunca yaptığı hamlelerle karışıklıkları çözer, bilinmeyeni bilinir kılarak tatmin duygusuna ulaşır. Anlaşılacağı üzere belirsizliğin ortaya çıkabilmesi için "karmaşıklık" önemli bir etkendir.

2.7.5. Karmaşıklık

Oyunlarda karmaşıklık, belirli oranda istenen ve olması gereken bir unsurdur. Çünkü bahsedilen karmaşıklık, bilgi fazlalığı ya da bilgi eksikliği, eğer oyuncunun becerisiyle orantılı verildiyse- oyuncunun oyuna devam etmesi için gerekli olan merak duygusunu verir. Oyuncu, başarılı bir oyunda, oyunun sonuna doğru ilerledikçe, sonuca etki edecek engeller artacak ve oyuncu bunlarla başa çıkmak için daha derin düşünmek zorunda kalacaktır (Csitzenmihalyi, s. 49-59). Karmaşıklığı artıran bir diğer unsur da fazla bilgi verilmesidir. Bazen sadece oyunun karmaşıklığının artması, sonuca giden yolun belirsizleşmesi için oyuna fazladan bilgi eklenir.

Halk anlatılarını oyun olarak düşündüğümüzde ise ara sahneleri akla getirebiliriz. Oyun arasına giren, aslında doğrudan oyuncunun macerasına bağlı olmayan küçük anlatılar, hem anlatının atmosferine, dramatik etkisine katkı sağlar, hem dolaylı oyuncu olarak düşündüğümüz okuyucu ya da dinleyiciyi dinlendirir, hem de hedeften biraz uzaklaştırarak oyuna heyecan getirmeyi amaçlar.

Karmaşıklık aynı zamanda oyunun iç yapısına dair bir unsurdur. Oyuncunun kaos durumundan düzen durumuna ulaşması gerekir. Bozuk bir şeyi yeniden yapması, düzeni bozulmuş dünyayı kurtarması beklenir. Kaostan kozmosa geçmek olarak değerlendirebileceğimiz bu düzen, birçok dinin temel öğelerinden biridir. Akış kuramında (Csitzenmihalyi, s. 12) karmaşıklığın dinin ve toplumsal düzenin en temel öğelerinden biri olduğunu söylerken fizik ve biyoloji gibi bilimlerin bu karmaşıklık kuramından bihaber olmasından bahseder. Bu çok ilginçtir. Çünkü bugün "entropi" kavramının fen bilimleri tarafından da kabul edilen bir karmaşıklık kuramı olduğu biliniyor. Buna göre rastgelelik ve karmaşıklık, bir sistemin doğal bir unsuru, sistemin parçasıdır. Öyleyse karmaşıklığın oyunun bütününe ait çarklardan yalnızca biri olduğunu rahatlıkla iddia edebiliriz.

Karmaşıklığın olumsuz bir çağrışımı var. Ancak Maslow'u referanslara eklememin sebeplerinden biri de budur. Karmaşıklık, kaos, sıkıntıların üst üste gelmesi, her zaman mutsuzluğa mı sebep olur? Maslow, kaosun, insanın gelişimi için

bir fırsat olduğu görüşündedir. Karmaşıklık, bir nevi daha üst düzey deneyimlere açılan kapıdır (Koçak ve Gündoğdu 2022, s. 18-19).

Csikszentmihalyi de çalışmasında benzer bir görüşü paylaşır. "İnsanların şanssızlıklarını kendileri için yararlı hale mi getireceklerini, yoksa bunlar yüzünden mutsuz mu olacaklarını belirleyen, strese verdikleri tepkidir." (Csikszentmihalyi, s. 10) sözü oyuncunun oyundaki kaderi için de geçerlidir. Dahası Csikszentmihalyi eğlenceli bir olay sonrası karmaşıklığımızın arttığını, benliğimizin büyüdüğünü iddia eder. Araştırmacı, bu tezi için bebekleri örnek verir. Her yeni olay ile öğrendiği her yeni kavram ya da kelime ile bebek biraz daha karmaşıklaşarak bir yetişkin olmaktadır (Csikszentmihalyi, s. 57). Oyun söz konusu olduğunda önemli nokta karmaşıklık da dahil olmak üzere deneyimin başarıyla gerçekleşmesi için olasılık alanının belirlenmesidir.

2.7.6. Sınırlar

Birçok araştırmacıya göre oyun, bilindik zaman ve mekândan ayrı, izole, geçici evrenler yaratır. Oyun sonunda gerçek dünyaya geri dönülür. Bu savı ilk Huizinga (Huizinga, s. 26) savunur ardından Caillois (Caillois, s. 6) onun izini takip eder. Bauman'ın oyun anlayışından görüleceği üzere o da oyunun dış dünyadan yalıtılmış, kirletilemez, gerçek hayata bulaşmaz bir yapıda olduğunu düşünür. Csikszentmihalyi de benzer fikirdedir; "Örneğin her bir sporda katılımcılar, göz alıcı giysiler giyer ve onları sıradan ölümlülerden geçici bir süre için ayıran özel bölgelere girerler. Spor olayının süresi boyunca oyuncular ve izleyiciler, sağduyulu davranmayı bırakırlar ve oyunun kendine özgü gerçekliği üzerinde yoğunlaşırlar" (Csikszentmihalyi, s. 86). Kaya, incelemesinde Bakhtin'in "sıradan ve resmi hayattan bir kaçış" derken bahsettiği şeyin bu bağlamda değerlendirilebileceğini savunur (Bakhtin 2005, s. 234'ten alıntılayan Kaya, s. 34).

Birçok oyun için doğru gibi görünen bu düşüncenin olması gerektiğinden daha katı olduğunu düşünüyorum. Öncelikle oyun her yerdedir. Özellikle günümüzde iş ile oyunu, günlük hayat ile oyunu birbirinden ayırmak ne kadar da zordur. Modern kapitalizm oyun ve oyun olmayanın sınırlarını iyice silikleştirmenin -oyun kurucu kendileri iseler- iş alanını genişletmekte kullanılabileceğini keşfeder. Hizmet sektörü genişledikçe insanları eğlendirmenin bir yolu olarak işe oyun karıştırmak, küçük performanslar eklemek önem kazanır.

Bir alışveriş sitesine ihtiyacınızı almak amacıyla girersiniz ve kendinizi bir anda kendinizi sayfanın sağından solundan kupan toplarken, indirim için mini oyun oynarken ya da kargo ücretinin bedavaya gelmesini dileyerek sanal bir çarkı çevirirken bulabilirsiniz. Bir metrodan çalan şarkıya kendinizi kaptırıp yaşadığınız andan başka bir ana geçebilir, ritim tutabilir, dans edebilir, belki de şarkıya eşlik edebilirsiniz. Sokakta yürürken tam önünüze çizilmiş bir seksek tesadüf etse, o çizgilere basmamak için bir anda çabaladığınızı fark edebilirsiniz. Mahalle arasında ayağınızın dibine çocukların oynadığı top geldiğinde bir anda oyuna dahil olmanızı engelleyen zaman ve mekân sınırlarından bahsedilebilir mi?[15] Schechner'ın oyun anlayışından bahsedilen başlıkta onun oyun kavramını sürekli bir deneyim; günlük hayatın küçük deliklerinden sızan bir kavram olarak algıladığı görüldü. Suits, bir sonraki gün düello yapmaya karar vermiş iki kişiyi örnek verir. Düellonun saati ve günü bellidir. Ancak kişiler oyun stratejilerini düşünmeye belki gece boyu devam edeceklerdir. Ya da biri oyunbozanlık ederek düellodan önce rakibini ortadan kaldıracaktır. Karşıdaki kişinin olası hamlelerini düşünerek geçirilmiş onca zaman gerçekten oyun zamanının dışında mıdır? (Suits, s. 86-91)

Oyun, hayatın büyük karmaşasından kişiyi sıyırarak, başa çıkılabilir bir karmaşaya taşır. Kişi, alternatif bir evrende gerçek hayatta çözemediği tüm karmaşaya bir mola verir ve başka bir hedef peşinde koşmuş olur. Belki de biraz bu soyut sınırlara dikkat edilmelidir. Başka bir bilinçte olma ve mekânın farklı algılanma anı, oyun zamanıdır. Bu da bizi araştırmacıların sık sık tartıştığı sihirli çember konusuna götürür.

2.7.7. Gerçeklik ("-miş gibi"lik)

İnsanlar oyunu ciddiye almasalardı, muhtemelen çocuklar bile birçok oyunu oynayamazlardı. Eğlenceli bir durumun olması, akışın içinde olmak, an'da kalmak ile ciddiyetin bir ilgisi varsa, Csikstzenmihalyi'nin dediği gibi aktivitenin yoğun dikkat yani ciddiyet gerektirmesidir. Oyunun en iyi halinin gerçekmiş gibi oynandığı hali olduğu söylenir. Huizinga'ya göre "başka bir bilinçte olma" hali oyunun temel özelliklerinden biridir (Huizinga, s. 26).

[15] Alan (coğrafya)-oyun ilişkisi hakkında daha ayrıntılı bilgi için kaynak makale önerisi; Woodyer, Tara. (2012). *Ludic geographies: not merely child's play*. University of Exeter, Geography Compass 6/6 (313–326). Ayrıca kaynak kitap önerisi için bkz.Thinking Space. Editörler: Mike Crang ve Nigel Thrift. Routledge. 2000. Londra.

Huizinga oyun ve ciddiyet karşıtlığını bozan, bu konuyu vurgulayan ilk araştırmacıdır. Araştırmacının oyun kavramına yaklaşımında bahsedildiği gibi mahkemeler, dini ritüeller, insanların belirli bir zaman ve mekân diliminde normallerinin dışına çıktığı, rol oynadıkları her şey bir oyundur. Avrupa mahkemelerinden örnek verir. O peruğu ve cüppesiyle bir yargıcın ciddi olmadığını kim iddia edebilir? Bir diğer örneği çocuklar üzerinden verir; çocuğun oynadığı bir oyunla dalga geçmeyi, bu gerçek değil demeyi deneyin. Çocuk elbette onun gerçek olmadığını algılayabilir. Ama bu fikre ciddi bir tepki verecektir. Çünkü o anda, olması gereken rolde ciddi bir iş yapmakta ve farklı da olsa bir gerçekliği yaşamaktadır (Huizinga, s. 8, 19, 40).

Bir liminoid (eşikte) aktivite olarak "gibilik" kavramı gündelik hayatı yansıtır kırar ve değiştirir (Woodyer, s. 317). Öyleyse oyunun somut yer ve zamandan, günlük gerçeklikten farklı bir bilinçte yaşandığını söyleyebiliriz. Bu da bizi sihirli çember ya da eşiktelik konusuna götürür.

2.7.8. Sihirli Çember-Eşiktelik

Sihirli çember konusunu oyunun sınırları konusundan net çizgilerle ayırma gereği duyulmaktadır. Çünkü güncel olarak tartışılan bir kavram olmasının nedeni Huizinga, Bauman, Caillois ve birçok araştırmacının bu konuda net sınırlar çizmemiş olmasıdır. Oyunun her zaman gerçek manada "ayrılmış" bir zaman ve mekânda yaşandığını düşünülmese de oyunun tamamen gündelik hayat bilinciyle yaşanmadığı kanısı ortaya çıkar. Küçücük bir oyun bile, hatta oyunsal davranış bile oyuncuyu farklı bir noktaya çekebilir. Günlük hayattan tam bir kopuş yaşanıp yaşanmadığı bu yazıda bahsedilen birçok etmene bağlı olabilir. Ancak katılınan en başarısız oyunun bile amacı, insanı kendi yapısına çekmektir. Burada sadece araç, amaç ve kuralları olan teknik yapılı formal oyundan bahsetmiyorum. Evcilik, doktorculuk, askercilik gibi informal oyun diyebileceğimiz nispeten serbest yapılı oyunlar da sihirli çember içerisinde oynanır.

Salen ve Zimmerman, konuya pratik yaklaşarak sihirli çemberi zaman ve mekân için değil, kurallar için kullanır. Onlara göre farklı kuralların geçerli olduğu evren sihirli çemberdir. Csikstzenmihalyi, sihirli çembere "akış" der. Turner ise benzer olguyu "eşiktelik" olarak isimlendirir. Ona göre eşiktelik, bir nevi yapılar arasında verilen moladır. İnsanlar ve toplumlar her zaman katı, durağan yapılar içerisinde

sıkışıp kalamazlar. Bazen bu katı yapıya ara verip yapısızlığa eğilim gösterirler. Toplumda bireyler arası eşitliğin yaşandığı, ya da statülerin ters yüz edilip güçlülerin güçsüz olabildiği bir dönem yaşanır. Bu dönemde gündelik yaşamdaki rütbeler önemini yitirir, kişiler başka bir kişinin ya da şeyin kılığına girebilir, ilişkiler karışır ve samimileşir. Turner bu tarz toplumsal durumu, normal toplumdan ayırabilmek için "komünitas" terimimi tercih eder. Doğal olarak gelişen komünitasları ifade etmek için de "ekzistansiyel komünitas" terimini kullanır (2018, s. 115). Aslında Bakhtin'in karnaval ruhu, karnaval gülüşü kavramlarında bahsettiği sosyal durum tam da budur (Bakhtin 2005, s. 283).

Yapısızlık ya da anti-yapı dönemi de kalıcı bir düzen olamaz. İnsanlar her zaman eninde sonunda bir organizasyon oluşturmaya başlar ve düzen arar. Bu düzen eski düzene geri dönüş olabilir; bazense sarsıcı bir yapısızlık sonrası yeni bir yapı kurulur. Aslında oyunun kişi ya da toplumdaki etkisi de bunun gibidir. Yapı ve anti-yapı arasında gidip gelme, oyunun sihirli çemberine girip çıkma anlamı taşır.

Sihirli çemberin sınırları aslında o kadar da katı değildir. Yani Bauman'ın oyunu temizlikle kutsaması görüşüne katılmıyorum. Her yapısızlık, içinde çıktığı yapıya aittir. Her eşik dönemi topluma dair bir şey söyler. Çünkü insanlar günlük hayatta neye ihtiyaç duyuyorlarsa sihirli çemberin içinde o ihtiyaç vardır. Oyun oynamanın, eşikte durmanın amacı rahatlamak ve eğlenmektir.

Sihirli çemberin yeni bir yapı oluşturabilme potansiyelinden söz edildikten sonra kültür-oyun ilişkisine göz atmak gerekir.

2.7.9. Kültür-Oyun İlişkisi

Oynanan her oyunun kültürü yansıtır. Kültür bütünüyle oyunla alakalıdır ve oyun da bütünüyle kültürle iç içedir. Woodyer, Katz'dan aldığı şekliyle oyun ve sosyal dönüşüm arasındaki ilişkiyi üç şekilde sınıflandırır (Woodyer, s. 317):

1. Toplumsal değişiklikler ve dönüşümler oyunu da dönüştürür. Oyun toplumun güncel ihtiyaçlarına ve teknolojiye uyum sağlar. Çocuklar oyunlarındaki değişiklikleri özümser ve yansıtır.

2. Oyunlar toplumsal dönüşümü vurgular. Yani toplumsal dönüşümler oyunlarda tıpkı tiyatral bir performansmış gibi abartılır.

3. Oyun toplumsal dönüşüme işaret edebilir.

Kültür durağan bir kavram değildir. Ele avuca sığmayan iki kavram olan oyun ve kültürün ilişkisi bu kadar kolay bir şekilde açıklanamaz. Oyun ve kültür arasındaki ilişki düzenli mi ilerler yoksa bir istikrarsızlık mı vardır? Salen ve Zimmerman *Rules of Play*'de "transformative play" (dönüştürücü oyun) terimini kullanır (Salen ve Zimmerman, s. 305). Bu oyun, oyunun katı yapısını oyun içerisinde kıran ve dönüştüren bir oyundur. Her oyun transformatif değildir. Ancak Üçüncü Bölüm'de vurgulanacağı gibi Dede Korkut anlatılarının birçoğunun transformatif ya da dönüştürücü oyun olduğunu söylemek mümkündür. Bunun kültür açısından önemi, seyircinin ya da okuyucunun oyunu bozan, yapıyı kıran kahramanla özdeşleşmesidir. Bu pasif bir özgürleşme anı olsa da tehlike potansiyeli taşıyabilir.

Kaya, bu sorunun cevabı için Huizinga'nın kuramı ile Turner'ın kuramını birleştirir. Huizinga'nın oyunbilimde çığır aşan kitabı esasen dini ayinlerden spora, savaştan mahkemelere her toplumsal aktivitenin yani kültürün oyun biçiminde oynandığı üzerinedir. Ancak tüm bunlar kültürün statik, değişime açık olmayan yanlarıyla ilgilidir. Her ne kadar Huizinga çatışmanın kültür yarattığına dikkat çekse de bahsettiği katı yapı içerisinde kültürel yaratım ve değişim zor görünmektedir (Kaya, s.14-15). Caillois'nin terimleriyle tamamlarsak Huizinga'nın bahsettiği toplum ve oyun biçimi agon-mimircydir. Bu noktada toplumun yapısızlık anlarını açıklamak için; paida tarzı oynanan bir oyunun ya da ilinx türü bir oyunun kültürle alakası hakkında bize fikir vermesi için Turner'ın yapı kuramından yararlanılabilir. Turner'ın bahsettiği toplumsal düzenin Strauss yapısalcılığıyla bir ilgisi olmadığı gibi onu dışlamaz. Turner katı durağan toplumsal yapının matematiği ile uğraşmamıştır. Toplumun genelinde yapı ve anti-yapı dönemleri olduğunu ve bunların özelliklerini tespit eder (Turner 2018, s. 95-100). İki kuramcının da fikirlerinden yararlanarak toplumun yapısal döneminin agon-mimircy türünde bir oyun olarak ve toplumun anti-yapı döneminin de illinx-mimircy türünde bir oyun olarak oynandığını söyleyebiliriz. Aslında aynı formülü Nietsche'nin Apollonyen ve Dionysyen metaforuyla da kurmak mümkündür (Dursun, s. 40).

Turner'ın ya da Bakhtin'in bahsettiği bir komünitas hali, anti-yapı dönemi kendi içinde bir kültürdür ve içerisinde bulunduğu yapıyı rahatsız edebilme gücüne sahip olabilir. Lakin her oyun yapıyı korkutabilir ya da değiştirebilir mi? Oyun yok edilemediğine göre otoritenin lehine kullanılabilir. Devlet kontrolündeki toplumsal oyunlar genellikle toplumun geriliminin kontrollü boşalım aracıdır. Kurallarla, yapıyla

dalga geçilmiş olması bile yapıya geri dönüldüğünde bir şekilde yapıyı doğrular ve güçlendirir.

Bununla beraber sıkı bir yönetimin en seveceği oyun tipi futbol gibi kurallı, denetimli göreceli serbestlik sağlayan agon-alea-mimircy tarzı bir rekabetçi spor müsabakası olacaktır. Asıl oyunun yeri ve zamanı bellidir. Seyirlik rekabet oyunlarında toplum ne kadar faal olursa olsun bir seyircinin olabileceği kadar aktiftir. Dolayısıyla aslında oyunun doğrudan içinde değildir. Oyunun dolaylı bir parçasıdır. Aynı durum oyun-anlatı ilişkisini işleyen başlıkta da belirtileceği gibi âşık kahvehanesinde ozandan halk anlatısı dinleyen ahali için de geçerlidir.

Yine de seyirci olmanın gücünü bile küçümsememek gerekir. Namık Kemal'in "Vatan yahut Silistre" ile yaptığı etki, sadece edebiyatımızın değil, tarihin de bir parçasıdır. Herhangi bir olaylı milli maç, devletlerin ilişkilerine zarar verme potansiyeline sahiptir. Aşık kahvehanelerinde âşığı tehdit eden dinleyici, anlatının sonunu mutsuz sondan mutlu sona çevirebilmektedir. Dolayısıyla oyun, aslında oyun bittiğinde etkisi biten verimsiz ve üretken olmayan bir eylem değildir. Oyuncular, itibar ya da maddi kazanç kazanmak için oynarlar, Seyirciler ve dinleyiciler oyuncu ile özdeşleşmek; oyuncularla beraber kazanmak ya da kaybetmek için eşlik ederler. Bu tatmin ya da hayal kırıklığı duygusu kişilerin gerçek yaşamına birer parçasını bırakır.

Herkesin aynı anda oynadığı büyük çaplı etkinlikler günümüzde azalmıştır. "Seyirci sıfatıyla" coşma, başka bir bilince geçme bir dereceye kadar makul görünse de yetişkinlerin "kendileri ya da olmak istedikleri kişi sıfatıyla" toplu olarak akışın içinde kaybolması herkesin birbirini denetlediği günümüz dünyasında hemen hemen imkansızdır. Sanal oyunlar da özgürlüğü pasif olarak deneyimlemede büyük bir etken olmuştur. Oyunların böylesine denetim altında tutulması onun içerdiği toplumsal direnç gücünden ileri gelir.

Bu konuda son olarak Huizinga'nın oyun tarifinde geçen unsurlardan biri olan üretken olmamaya bir eleştiri getirilebilir. Bilindiği gibi Caillois ve Huizinga, oyunların bir şey üretmediğini, verimsiz olduğunu söyler. Bunu söylerken kasıt yüksek ihtimalle oyunu üst bir noktaya taşımak ve oyun amacı kendine haiz bir etkinliktir demektir ama yine de çıkarımın yanlış olduğunu değiştirmez. Huizinga'ya göre, oyun estetikle birleşme eğilimindedir. Peki estetik ile oyun amacıyla üretilmiş bir aletin, bir

tekerlemenin, bir stadın, aklımıza gelebilecek birçok şeyin bir kültür ürünü olduğunu inkâr mı etmeliyiz? Oyun, kültüre mutlaka maddi ya da manevi bir miras bırakır. Kişiye de bırakır. Her zaman malların değişiminden ibaret değildir. Sadece herhangi bir şeyin üretimi bile bir oyuna dönüşebilir.

2.7.10. Döngüsel Hareket

Yukarıda toplumların yapı ve yapısızlık arasında gidip geldiği vurgulandı. Ayrıca oyun tanımlarında hemen her araştırmacının kurallara verdiği önem de ortadadır. Kurallılık demek tekrar tekrar deneyimlemeye açık oyun sistemlerinden bahsetmek demektir. Oyunun hareketi hep dönüşlerle alakalı. Yine de aynı deneyim hissini ve aynı sonucu vereceğini bildiğimiz bir oyuna kaç kere girmek isteriz?

Oyun, yalnızca toplumsal yeniden üretim değildir. Oynanan oyunların her biri yapılarından bağımsız olarak eşsizdirler. En kurala bağlı oyunlardan satranç bile, aynı birbirine denk güçte oyuncular defalarca karşı karşıya geldiğinde her seferinde heyecan yaratabilir. Farklı hamleler düşünebilirler, hamle sırası değişebilir. Oyuncu motivasyonu ya da ortam değişebilir. Bir şekilde süreç de sonuç da eşsiz olacaktır. Çocuk, oynadığı evcilik oyununda her seferinde yeni bir şey dener. Bir jest, bir konu, bir mimik, bir bebek ismi… Bu özellik aynı zamanda âşık kahvehanelerine tekrar tekrar aynı anlatıyı ya da aynı performansı izlemek ve dinlemek için gelen insanları da anlamamızı sağlar. Oyunun temel motivasyonlarından biri, "dünya içinde olmanın alternatif yollarını yapılandırma olasılığı"dır (Woodyer, s. 319).

2.7.11. Oyun ve Kendilik

Oyun ister toplumsal ister tek başına oynansın, ister yetişkin ister çocuk oyunu olsun her zaman bir bireysel tecrübe yaratır. Oynamak kültürel bir aktivite olduğu kadar bireysel de bir aktivitedir. İyi bir oyuna seyirci olarak katılmak dahi tatmin duygusunun yaşanmasına olanak verir. Bu tecrübelerden gerçek hayatımıza, benliğimize mutlaka bir parça kalır. Karmaşıklık başlığında vurgulandığı gibi her deneyim kişiyi karmaşıklaştırır.

Antropolog Clifford Geertz, 2005 tarihli çok alıntılanan makalesi "Deep Play: Notes on The Balinese Cockfight" adlı makalesinde temel olarak oyunun anlamının herhangi bir maddi ödül ya da kazançta değil, kazanılan statüde olduğunu, oyunun anlamının oyun dışında aranması gerektiğini iddia eder. Kişi, oyunda kazanarak

kendini doğrular (Geertz, s. 56-86). Sutton-Smith de oyun anlayışında yıllar boyunca edindiği tecrübeye dayanarak artık oyunun kendi kendineliğini, sırf eğlence için olduğunu kabul etmediğini söyler. Oyunun hazzı günün geri kalanında da varoluşumuzu etkilediğini şöyle dile getirir; "*Bana öyle geliyor ki oyun bu şekilde genetik olarak diğer, daha genel varlığımızı tazeliyor veya meyve veriyor (Sutton-Smith 2008*, s. *95).*"

Csikszentmihalyi'nin akış kuramının oyun deneyimiyle yakından ilişkili olduğu; üst düzey bir yaşam deneyiminin oyun oynama anında yaşanabildiği önceki başlıklarda açıklanmıştı. Alan-oyun ilişkisini odaklanan Malbon da Csikszentmihalyi gibi oyunun kişide yarattığı canlılık ve direnç deneyimine odaklanır. Oyun deneyimi kişiyi özgürleştirir. Arkadaşlarla birlikte olma, alternatif dünyanın geçici bir düzeninde kendini doğrulama, onaylama, canlılık hissine sebep olur (Malbon 1999, s. 147).

2.7.12. Gönüllülük

Oyunda gönüllülük ilkesi Huizinga'dan itibaren birçok araştırmacının dile getirdiği bir oyun elementidir. Ancak bu elemente günümüzde tartışmalı konulardan biri olarak şüpheyle yaklaşılır. Elbette oyuna doğrudan düşünüldüğünde iradeye bağlı olarak girilmeli, istendiği an çıkılabilmelidir. Oyundan çıkamamak geçişten günümüze Jumanji (1995), Saw (2004), Squid Game (2021) gibi birçok film-dizide korku ve gerilim dolu bir deneyim olarak işlenmiştir. Bu örneklerde sorun gönüllülük ilkesinin çiğnenmesidir.

Kimi oyuncular oyuna gönüllü olarak katılmamış olsa da oyundan çıkamasa da oyun teknik olarak oyun kalır. Dolayısıyla gönüllülük her ne kadar önemli olsa da ikinci derecede bir oyun elementidir. Hatır icabı okeye dördüncü olarak girip zevk almadan oynayan bir kişi; yenileceğini anladığı anda oyun ile duygusal bağını kopardığı halde oyunda kalan biri oyunun teknik bir sorunu değildir.

Schechner "dark play" olarak adlandırdığı bir oyun türüne dikkat çeker. Karanlık oyun olarak çevirebileceğimiz bu oyun türünde kurbanlar ve oyunu oynayanlar vardır. Oyuncuların bir kısmı bir oyuna dahil olduklarını bilmezler. Ya da bazen bu oyun sadece tek bir oyuncunun bildiği ve oynadığı mahrem bir oyun olabilir. Karanlık oyun, düzeni bozan, oyunun içindeki bir mini-oyun olabilir. Büyük oyun, karanlık oyun yüzünden yol olma tehlikesi ile karşılaşabilir. Her şeyin ters yüz olduğu karnavallardaki soytarıların durumu karanlık oyun değildir. Karanlık oyunun ters yüz

ettiği şey, büyük oyunun meta-iletişimsel yönüdür. Oyuncu "ben oynamıyorum" mesajı verse de oynamaktadır ki bu durumda Batson'un oyun için belirleyici olarak kabul ettiği kriter geçersiz olmaktadır. Orada olacak olan her şey bellidir. Karanlık oyunda ise ters yüz olan şeyleri kimse fark etmez, ne olduğunu anlayamaz, engel olamazlar. Sonu birleşme değil, aldatma ve ayrılmadır (Schechner 2004, s. 36-38).

2.7.13. Genel Değerlendirme

Oyun tanımı ve tarif edilmesi zor bir kavramsa da konuşmak ve üzerinde çalışmak için sistemleştirme çalışmasına girilmesi gerekir. Oyunlar her şekilde bütüncül bir sistemdir. Bu sistem sadece mekanik çarklardan oluşmaz. Oyun, fen bilimlerindeki entropi[16] kavramı gibi karmaşıklık da içerir. Oyunun bu karmaşıklığında kendi işlevi vardır. Daha farklı bir ifade ile söylersek oyun kendi düzenini yaratır. Bu düzen bir düzensizlik hali de olabilir. Onun farklı bir şey olduğu günlük hayatın bilincinden farklı bir bilince geçmemizle ayrılır. Bu bilince sihirli çember denilir. Sihirli çembere girilmesini ve orda kalınmasını sağlayan bazı faktörler vardır. Bunlar kurallar, engeller, çatışma, belirsizlik, karmaşıklık gibi etmenlerden bazılarıdır. Özellikle -kurucu- ya da yapısal kurallar oyunu tanımamızı sağlayan temel yapıyı ifade eder.

Oyunun ortaya çabasını koyan katılımcılara ihtiyacı vardır. İster kendileri belirlesinler, ister sistem tarafından belirlensin oyuncuların bir noktadan başka bir noktaya taşınması lazımdır[17]. Genellikle oyun, oyunculara "bu bir oyundur" mesajı verir. Ancak mesaj vermeyen oyun durumları da mevcuttur. Bu durumda oyundaki bütün oyuncular her zaman oyunun farkında olmayabilir.

Oyun, kendini ve dünyayı keşfetmenin bir yoludur. Bir yaratım alanıdır. Farklı deneyimlere kapı aralayarak kişinin kendisini daha derinden tanımasına yardım eder. Hayatımızdaki oyunun yerini sorguladığımızda görürüz ki oyun yalnızca çocuklara ait değildir. Yaşadığımız dünyanın her yerinde ve her zaman oyun vardır. Yaşamın her anında farklı türden oyunlarla karşı karşıya geliriz. Toplumsal olarak düşünüldüğünde oyun birlikte yaşamayı öğreten ve sevdiren bir aktivitedir.

[16] Sistemdeki rastgelelilik ve düzensizlik anlamında kullanılan bir fizik terimidir.

[17] Amacı bir hedefe varmak olmayan isteksiz oyuncular olabilir. Ancak oyuncunun tavrı ve niyeti oyun sistemini etkilemeyecektir.

2.8. Oyun, Oyunbilim ve Oyunbilimsel Yaklaşım

Tezin başlığı olan "Oyunbilimsel Yaklaşım" kavramına adım adım varmaya çalışırken oyun kavramına öncelikle tarihsel ve felsefik açısından yaklaşıldı. Ardından alanda etkili oyun tanımları ve oyun tasnifleri verilerek kavramın alanı genişletildi. Son olarak genel değerlendirme bölümünde tezin amacına uygun olarak tüm bu verilen bilgiler tartışıldı.

Oyunbilim kavramına geri dönersek, oyunbilim oyun kavramını yukarıda yaptığımız gibi enine boyuna tanımlamak değildir. Oyunların estetik yapısı hakkında, teknik yapısı hakkında, kültürel etkisi hakkında, deneyim açısından geliştirilmesi amacıyla yapılan çalışmaların tümü bu alan kapsamına girer. Dolayısıyla oyunbilim çoğunlukla oyunların gelişimine katkı sunacak tartışmaların yer aldığı, teknik problemlerin çözümüne katkı sunan, pratiğe dönük bir alandır.

Oyunbilimsel yaklaşım ise oyuna yönelik teknik, deneyimsel ya da kültürel olarak yapılan tüm bu çalışmaların, görüşlerin ya da tanımların bir konuya ya da kavrama bakış açısı olarak kullanılmasıdır. Bir matematik teorisi olan "game theory" bir olayı çözmek için oyun araçlarını kullanan, Oyunbilimsel bir yaklaşımdır. Bunun gibi Schenner'ın toplumsal yapıyı değerlendiriş şekli bir oyunbilimsel yaklaşımdır. Habermas'ın çalışmasında sıklıkla oyunbilimsel bir yaklaşım geliştirdiğini söyleyebiliriz. Csikszentmihalyi'nin akış kuramını aynı zamanda bir oyunbilimsel yaklaşım olarak düşünülebilir.

Bu tezde Dede Korkut Kitabın'na oyunbilimsel bir yaklaşım geliştirilmiştir. Oyun bir pencere, bakış açısı olarak görülmüştür. Anlatı bir oyun olarak kabul edilerek oyun kuralları ve araçlarıyla nasıl bir ilişkiye girdiği gözlemlenmiş ve bu bakış açısıyla oluşan sonuçlar saptanmıştır. Bir sonraki başlık bu çerçevenin nasıl oluşturulduğu ile ilgilidir.

3. OYUN-KÜLTÜR-ANLATI İLİŞKİSİ VE DEDE KORKUT ANLATILARINDA OYUN

Eskiden beri insanlar, hayatı bir oyun olarak görmeye meyillidir. Örneğin birçok kozmogoni mitinde dans ana öğelerden biri olarak evrenin yaratımında etkilidir (Koçak 2016, s. 33). Schechner'ın bahsettiği Hint oyun felsefesinin direkt olarak yaratılış hikâyesi olduğunu da unutmamak gerekir. Türk mitolojisi ve destan edebiyatı da oyunları dışlamaz. Annesinden yalnızca bir defa süt emip et isteyen bebek Oğuz Kağan bile büyüyüp oyunlar oynamıştır (Roux, s. 209):

> O (dişi veya erkek) dünyaya erkek bir çocuk getirdi. Renkleri şöyleydi: yüzü maviydi, ağzı alev kırmızısı, gözleri lal renginde, saçları ve kirpikleri siyahtı. Bu çocuk anasının memesinden ağız sütü (oğuz) emdi ve ondan sonra artık süt emmedi. Pişmiş et istedi… kırk gün sonra büyüdü, yürüdü ve oyunlar oynadı.

Oyunların önemli bir elementi olarak sihirli çember kavramını kullansak da bu kavramın kesinlikle kültürden yalıtılmış anlamına gelmediği vurgulanmalıdır. Her oyunda sihirli çember kültürden bir şeyler alıp kültüre bir şeyler bırakır. Oyunlar kültürün bir parçası, somut olmayan kültür mirasıdır. Belli bir tasarımcısı olmayan, halkın oynadığı her oyunda oyun yaratımcısı kültürdür. Bu kültür mirasını tespit etmek, kayıt altına almak, incelemek ve işlevlerini belirlemek ise folklorun görevidir. Oyunun halk kültürü üzerindeki etkisini And birkaç örnekle anlatır. And'ın Ankara'da rastladığı inanca göre çocukların oynadığı oyunlar o yılın bereketini etkilemektedir. Örneğin çocuklar kuyu kazarsa bereket, ev yaparsa yapılar çok olur, gibi. Bir nevi taklidin büyüsel etkisine olan inanç, çocuk oyunlarına yansıtılmıştır (And 2012, s. 61).

Anadolu'da eskiden hemen hemen tamamen şamanlara ait ritüel faaliyetlerin oyunlaştırılarak toplumsal oyuna dönüşüp herkes tarafından oynandığı örnekler vardır (And 2012: 65). Birçok oyun, örneğin uçurtma uçurma, kamçıyla topaç döndürme bazı bölgelerde yasaklanmak istenir, oynansa da hoş karşılanmaz. Çünkü bunlara din dayalı batıl inançlar yüklenmiştir (And 2012, s. 51). Halk türkülerindeki aşk oyunu da örnek verilebilir. And, halk türkülerinin oyunlar için geniş bir inceleme alanı olabileceğini düşünür. Hatta nasıl incelenmesi gerektiği konusunda yönlendirir (And 2012, s. 59).

And'ın oyunla ilişki kurduğu tek konu, türküler de değildir. And, "Anadolu oyunlarından danslarda, danslara eşlik eden türküler, karşılıklı atışmalı, ezgili söyleşmeler; dramatik oyunlarda çok önemli yer tutan söyleşmeler, ayrıca türküler, tekerlemeler, bunların dışında kalan oyunlarda ise gene ezgili sözler, tekerlemeler, yanıltmaçlar, bilmeceler, çığşaklar vb. kendi başlarına çeşitli işlevleri olduğu gibi, ayrıca oyunun işlevini de açıklamakta yardımcı olurlar" (And 2012, s. 59) diyerek tüm folklorik türlerin oyunsal yanına değinir.

Bu bölümün ana konusu anlatı içi hareketliliği oyun bağlamında ele almaktır. Birinci bölümde elde edilen verilerin üzerine yenilerini ekleyerek şemalaştırılacak ve teknik üzerine daha çok değinilecektir. Aşağıdaki başlıkta oyun-anlatı-kültür ekseninde ilk etapta akla gelmeyen daha geri planda kalmış birkaç oyundan da söz edilecektir.

3.1. Oyun-Anlatı İlişkisi

Anlatı-oyun ilişkisinin üç ucu vardır. Birincisi uzmanlık alanı anlatı olan araştırmacıların oyun ile anlatı arasında kurduğu bağlantıdır. İkinci uçta tiyatro antropolojisi araştırmaları veya oyun anlatı ilişkisine temsil, ritüel ya da simülasyon bağlamında açıklama getirenler vardır. Üçüncü grup da oyun ve anlatı ilişkisine oyun yönünden bakan ludolojistlerden oluşmaktadır. Bu başlıkta her üç gurubu da temsilen faklı alanlardaki araştırmacıların görüşlerine yer verilecektir.

Linda Degh'in "Halk Anlatısı" olarak 1998'de Milli Folklor'da Türkçeye çevrilmiş makalesinde halk anlatıları için söyledikleri tezin yaklaşımının belirlenmesinde oldukça önemlidir. Degh, hikâyeleri dinamik bir yaklaşımla ele alır. Araştırmacının anlatıyı bir performans olarak ele alması ve performansı oyuncular ve seyirciler açısından ele alması ana hipotezimizi desteklemektedir. Degh, "Anlatım süreklidir" der. Halk anlatıları her ortama ayak uydururlar. Geçmişe dayalı ancak günceldirler. Degh'e göre bir halk anlatısını analiz etmek için temel sorular aşağıdaki gibi olmalıdır:

1. Anlatının amacı ne?

2. Anlatıyı yaratan, geliştiren, bozan, kuvvetlendiren unsurlar, seyircilerine ve oyuncularına ne ifade ediyor?

Degh bu soruların cevabının verilmesi için antropolojinin imkânlarından yararlanmak gerektiğini vurgular. Onun için anlatının sergilendiği performans anı kadar öncesi ve sonrası da performansa dâhildir. Burada, tez için vurgulanması gereken kabuller vardır.

• Ortada seyirci ve oyuncu varsa anlatı da doğal olarak oyun kabul edilebilir,

• Anlatının bir amacı/hedefi olmalıdır,

• Anlatı durağan değildir. Esnek ve değişkendir,

• Anlatıya yani oyuna etki eden faktörler vardır. Bu faktörler oyunu dönüştürebilir, bozabilir ya da kuvvetlendirebilir,

• Anlatı (oyun) oyun dışında da etki uyandırır. Oyunun etki alanı, oyun zamanından ibaret değildir.

Huizinga, sistemli bilginin ilk habercileri olarak bilmecelerden bahseder. En eski kültürlerde kabilenin yaşlılarının birbirlerine gizli anlamlı bilmeceler, şarkılar okurlar ve yorumlarlar. Bu yarışlar zamanının en heyecan verici entelektüel olayları arasında olur (Csikszentmihalyi, s. 142). Dolayısıyla söz-oyun ve tarihin kaderleri ortaktır.

Ritüeller oyunları oluştururken oyunlar da kendi ritüellerini oluşturur. Samuel Henry Hooke, 1993 tarihinde Türkçe çevirisi yayınlanmış *Ortadoğu Mitolojisi* adlı kitap çalışmasında Mezopotamya ve Mısır'da yaşayan insanların en eski ritüellerine eşlik eden sözlerin sihirsel gücünden bahseder. Bu sözler, eylemin, ritüelin anlatısıdır ve bu anlatı ânı mühürler, geçerli kılar. Sözler anlatılan durumun yeniden oluşmasını sağlayacak güce sahiptir. Dolayısıyla sözler, oyunun önemli bir özelliği olarak tespit ettiğimiz döngüsel hareketin en önemli parçasıdır (Hooke, s. 10-11). Benzer şekilde oyunlar da oynandıkça ritüelleşir. İnsanların daha fazla zamanını meşgul ettikçe, oyun bir yapı olarak oturdukça oyuncuların tekrar tekrar ziyaret etmek isteyecekleri dünyalar haline gelir. Gelenekler ortaya çıkar (Masters, s. 860).

Schechner, performansların bir temsil değil, halihazırda bağımsız bir oyun olduğunu söyler ve şunları ekler: "Aslında, sanat ve ritüel, özellikle de performans, oyunun esas sahasıdır. Bunun nedeni, performans ifa etme sürecinin, oyunu taklit etmekten ziyade onu örneklendirmesidir." (Schechner 2015, s. 57). Schechner'a göre dil yalnızca metinden ibaret değildir, bir iletişimdir. Bu iletişimin öğelerini Sutton-

Smith'ten alıntılayarak üç öğe sıralar ve kendisi buna dördüncüyü ekler (Schechner 2015, s. 60):

• Olayı sahneleyen grup ya da birey(oyuncu), bu oyunu alımlayan grup,

• İletişimi alımlayan grup (izleyiciler),

• Yarışı yönlendiren grup,

• Eleştirmenler ve araştırmacılar.

Jesper Juul, "Games Telling stories? -A brief note on games and narratives" (2001) başlıklı yazısında anlatı ve oyun alanlarını birleştirmeye çalışır. Öncelikle bu konudaki üç yaygın argümandan bahseder:

• Her şey için anlatıyı kullanırız,

• Çoğu oyun, anlatı girişleri ve arka plan anlatıları içerir,

• Oyunlar anlatıyla bazı ortak özellikleri paylaşır.

Birinci maddeye göre anlatı dâhil hiçbir şey anlatı konusunun dışında düşünülemez. Elbette argümanın mantıklı yanları olsa da bu görüş bir ayrım getirmediği için çok kullanışlı değildir. İkinci argümanda anlatılmak istenen, tıpkı anlatılardaki gibi olan bitenin büyük ve yüce bir şeye bağlanma durumudur. Oyunlarda da masallarda da başlangıçtaki denge durumu bozulmuştur ve tekrar yakalanması gerekir. Buradan üçüncü argümana yaklaşırız. Oyunlar da anlatılar gibi çoğunlukla eksiklikten çözüme doğru gider. İkisinde de öne çıkan ana karakterler vardır. Anlatılar oyuncuya oyun dünyasını tanıtır. Ona ne yapacağını söyler. Oyun esnasında durumu hakkında bilgi alabilir.

Salen ve Zimmerman, oyun ve temsil arasında sıkı bir bağlantı kurar. Aslında bütün oyunların simülasyon olarak algılanabileceğini, gerçek dünyadan bir şeyleri temsil ettiğini söylerler. Oyun anlatısı ve anlatı oyunu da onlar için önemli bir konudur. Salen ve Zimmerman, oyunları anlatı bağlamında ikiye ayırır; gömülü ve açılan anlatı sistemleri (Salen ve Zimmerman, s. 538). Gömülü sistemde metin statiktir ve oyuncu sistem tarafından belirlenmiş sona doğru ilerler. Belirsizliği sağlayan şey olasılık alanıdır. Açılan sistemde ise oyunun sonu ya gelmemiş ya da belirsizdir. Belki oyunun sonu bile yoktur. Oyunlar, oyuncular ve seyirciler tarafından takip edilebilen sürükleyici bir anlatı için her iki oyunun da imkânlarından faydalanabilir.

Çalışma, anlatı oyunu tasarlama üzerinden ilerler. Aşağıda Salen ve Zimmerman'ın belirlediği anlatı oyununun ana öğelerini görebiliriz(Salen ve Zimmerman, s. 20):

• Hedefler, oyuncu kararlarını anlamlandırır ve anlatı oyununu yapılandırır,

• Çatışma her oyunda var olan bir unsurdur. Anlatı oyununun ilerlemesi oyuncular arasında ya da sistemle oyuncu arasındaki çatışmaya bağlıdır,

• Belirsizlik unsuru anlatı oyunlarının dramatik etkisi için elzem bir unsurdur. Bu bağlamda oyunun belirsizliği anlatının belirsizliğiyle eş işlevdedir,

• Oyunun temel mekanizması, anlatı olarak ele alındığında oyun hikâyeleri oluşmasını sağlar,

• Alan ya da mekân, anlatı oyununun nasıl şekilleneceği konusunda ana belirleyicilerden biridir,

• Anlatı tanımlayıcılar, temsil sisteminde yer alan tüm öğelerdir. Ara sahneler, görsel ve işitsel her tür veri anlatı deneyimi ile ilgilidir.

Oyun tasarımcısı ve araştırmacısı Brenda Laurel, "Computer as Theatre" adlı çalışmasında oyunları "etkileşimli drama" olarak tanımlar. Laurel'e göre oyunların dramatik unsurları duygusal ve estetik boyutlarıyla tiyatro gibi deneyimlenir. Oyun tasarımı üzerinde bu açıdan düşünmenin faydalı olabileceğine değinir. Laurel'in açısından dijijtal oyun kullanıcısı hem oyuncu hem de seyircidir (Karadeniz, s. 61). Bizim bu tezde yapmaya çalıştığımız şey, bu etkileşimi tam tersi yönünden görmektir. Oyunlar için "etkileşimli drama" demek fazla iddialı olsa da oyunlar ve anlatılar arasında çok sıkı bir bağ olduğu açıktır. Oyunlar bir şekilde anlatılır; oyunların anlatısı vardır ve anlatı araçlarından imkânlarından faydalanır. Anlatıların içinde de gerek dil düzeyinde gerek senaryo düzeyinde gerekse anlatı öğesi düzeyinde oyunları kullanmaktadır ya da oyunsal bir karakter göstermektedir.

3.2. Oyun-Performans Sanatçısı ve İzleyici/Dinleyici/Okuyucu İlişkisi

3.2.1. Oyuncu Olarak Ozan

Ozanlar öncelikle sanatçıdır. Sanat da hayat ile oynamak demektir. Sanatçı, tercih ettiği malzeme ne ise onunla oynar. Ozan ise kelimelerle oynayarak alternatif gerçeklikler oluşturur. Kaya, herkesin oyuncu olduğu sosyal drama kavrayışı içinde

performans sanatçısına meta-oyuncu [mevcut oyunun ötesine geçen anlamında] ya da oyunbaz denilebilir, der. Çünkü herkes dünyada kendi rolünü oynuyorsa performans sanatçısı bu oyunun içinde kendi oyununu oynar ve kendi geçici düzenlerinde oynar (Kaya, s. 44).

Ozana bir kere oyunbaz demek, ozanın oyunbaz oyuncu tipinin özelliklerini gösterdiğini kabul etmek demektir. Kaya, performans sanatçısının oyunbaz diyerek onun cüretkârlığına, sosyal yaşamın resmi yapısında yarattığı kırılmaya dikkat çeker. Ozan bir oyunbaz olarak düzeni yıkmaz, kuralları çiğnemez, otoriteye saygısızlık etmez. Oyunbazın amacı mevcut yapıda daha avantajlı bir konum elde etmek için stratejik hamleler yapmaktır. Sürekli oyunbaz karakterinde kalacak, değişim göstermeyecek bir oyuncu için kurallarla oynayabildiği, alan açabildiği, hamleler yapıp oynadığı düzenin bozulması isteyeceği bir durum değildir. Ozanın durumu tam da bu açıklamaya uygundur. Birdenbire performans sanatçılığından devrimciye terfi etmeyecekse toplumsal tabuların ve yasakların sınırlarında dolaşır ama bunları kuralına göre yapar. Çevresini ve otoriteyi manipülasyonla, tatlı diliyle, zekice örülmüş ağlarıyla yönetir. Oyunbaz, istediği her ne ise, mevki, para ya da başka bir şey, elde ettikten sonra kimse düşman olarak karşısına çıkamaz.

Başarılı bir oyunbaz tehlike oluşturmadığı mesajını verir. Otoriteye ilettiği her mesajı sürekli olarak "ben tehdit değilim" alt metniyle verir. Dolayısıyla ozanlar kendileri olarak değil, etkiledikleri seyirciler yoluyla toplumsal bir dönüşümde rol sahibi olabilirler. Bir diğer deyişle ozanlar "gizli otorite"dir ve isterse verdiği mesajlarla mevcut otoriteyi de destekler. Çünkü ozanlar sergiledikleri performansa öznelliklerini, politik ve ahlaki yorumlarını katarlar. Aynı anlatıyı başka ozanlar farklı açılardan ele alabilir. Ekledikleri vurgu bile oyunun haklı görülen tarafını değiştirebilir. Bu konu aynı zamanda oyunun döngüselliğiyle yani her oynayışın eşsiz olmasıyla da bağlantılıdır. Ozanın hayat anlayışı ya da ruh hali değiştikçe oyunu değiştirebilir. Hiçbir performans diğerinin birebir aynısı olamaz.

Özetlersek oyunun dönüştürücü potansiyeli sınırsız değildir. Daha önce bahsedildiği gibi oyun ritüele de sıkı sıkıya bağlıdır. Bir şeyleri farklı yapmak genellikle bilinçsizce gerçekleşir. Elbette ozanın politik bir yönü vardır ve bir şeylere anlattıklarıyla direnç göstermektedir. Ancak sanatçının bir diğer temel motivasyonu da oyunun amaçlarında bahsettiğimiz gibi canlılığı hissetmektir. Günlük hayattan

farklı bir role girip bir performansa hazırlanmak ve o performansta daha birçok farklı role girmenin yarattığı tatmini, canlılığı yaşamaktır.

3.2.2. Oyuncu Olarak Seyirci

Performans seyirciyle doğrudan bağlantılıdır. Brenda Laurel, anlatılı oyunların oynayıcısının hem seyirci hem de oyuncu olduğunu düşünür (Karadeniz, s. 61). Aynısını performans izleyicisi için de iddia etmek mümkündür. Seyircinin duruşu, miktarı, tutumu anlatıya ve performans sanatçısına olumlu ya da olumsuz bir etki bırakır. Yukarıda performans sanatçısı ozan özelinde söz edilen canlılık deneyimi de oyunun ötesine ve bireyselden kolektife bir deneyim etkisi yaratır. İzlemenin ana motivasyonlarından biri bu canlılığı kendinden daha büyük bir şeyin parçası olarak hissedebilmek ve rahatlamaktır (Schechner 2015, s. 263-264).

Schechner, seyirciler arasında temel bir ayrıma gider. Ritüel tiyatro ile estetik tiyatronun izleyicisini karşılaştırır. "İntegral" ve "accidental" olarak iki ayrı seyirci türü belirlemiştir ve bunu şöyle ifade eder (Schechner 1976, s. 13):

Şekil 4 Schenner'ın Rastlantısal ve Bütünleyici Seyirci Ayrımı Tablosu

	Integral	Accidental
Aesthetic	•Invited audience •Opening night •Audience of those "in the know"	•Commercial productions publicly advertised •All public performance events
Ritual	•Audience at wedding, funeral, etc. •Inaugurations, signing of treaties, state matters	•Tourists watching a ceremony •Imported rituals performed at commercial theatres

	Entegre/Bütünleyici Seyirci	Rastlantısal Seyirci
Estetik Drama	- Davetli seyirci - Açılış gecesi - İzlediğini "bilen" kitle	- Kamuya tanıtılan ticari ürün - Bütün halka açık performanslar
Ritüel Drama	- Düğün, cenaze gibi etkinlik katılıımcıları - Açılışlar, anlaşma imzaları, devlet meseleleri	- Turistlerin bir töreni izlemesi - Ticari tiyatrolarda gerçekle-şen ithal ritüeller

Integral seyirciyi entegre ya da tümleşik olarak; accidental'ı ise rastlantısal olarak çevirelim. Burada ilk dikkatimi çeken nokta Schechner'ın seyirci türlerine getirdiği dikkattir. Seyirci "ya/ya da yığını değildir, bir performanstan diğerine olduğu kadar performans sırasında da seyircide değişiklikler meydana gelir", diyerek

seyircinin performans için önemine dikkat çeker. Her sanat formu, hatta her etkinlik entegre bir seyircinin peşindedir. Schechner bu ikisi arasındaki en önemli farklı şöyle izah eder; rastlantısal izleyici performansın bir parçası değildir. Entegre izleyici ise performansın görevinin tamamlanması için gereklidir yani performansın ayrılmaz bir parçasıdır (Schechner 1976, s. 14).

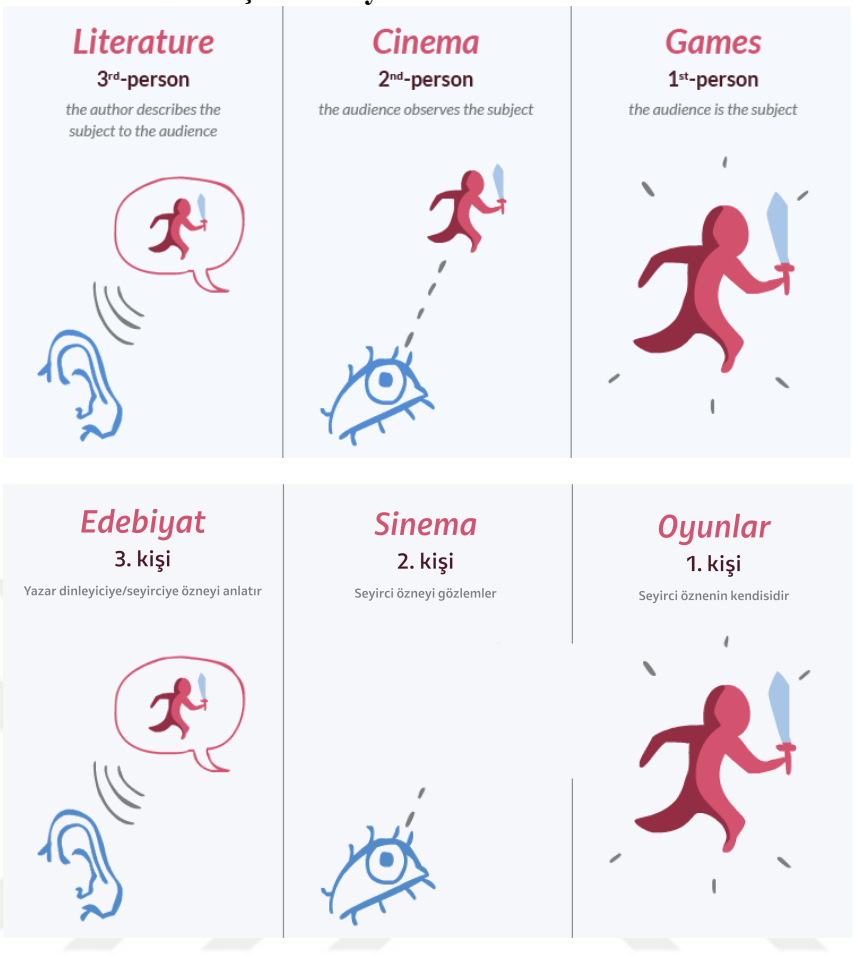
Konumuz açısından düşünüldüğünde bir ozanın performansını takip etmek için bilinçli olarak giden ve çoğunlukla ne beklediğini bilen izleyici entegre izleyicidir. Bunu söylemek, Dede Korkut anlatılarını ozandan dinleyen kitlenin görsel unsurlarında dahil olduğu bir performansın parçası olduğunu, yani Laurel'in söylediği gibi hem izleyici hem oyuncu olduğunu kabul etmek demektir. Bu eşlik etmeyi katman katman ifade etmek gerekir.

En iç bağlamda anlatının kendisi vardır. Anlatının kahramanı aynı zamanda kültürün ya da geleneğin kurduğu oyunun oyuncusudur; hedefi, araçları, bağlamı doğrultusunda çeşitli çatışmalar yaşayarak oyun bağlamında hedefine ulaşmayı dener. Macerayı aktaran ozan, hem macerayı yaşamakta hem de kendi oyununu oynar. Anlatıyı aktarırken kendi de yaşar. Ayrıca ozan, seyirciler karşısında sesi, hareketleri, imajı, jest ve mimikleriyle kendi rolünü oynamakta ve bir performans sergiler.

Bir sonraki katman ozanın seyircisidir. Ozan ile seyirci performans öncesi, esnası ve sonrasında birbirlerine etki ederler. Bir sonraki katılımcı katmanı yazıya aktarılan anlatının okuyucusudur. Ozanı etkileme ve performansa doğrudan katkıda bulunma ihtimali artık yoktur. Ancak o da bu işi içselleştirerek, deneyiminin bir parçası yaparak, yorumlayarak, taraf tutarak oyunun bir parçası olur. Yazıya aktarıldığında ozanın sergilediği performansın birçok değeri kaybolmuş olsa da yine de ozan oradadır. Ama Dede Korkut anlatılarına bir aktaran daha eklenmiştir. Müstensih, ozanın performansını gözden geçirerek yeniden yapılandırabilir. Öyleyse bu da oyunun bir parçasıdır. Her şekilde en iç macerayı, performansların objektifi ile kendi deneyimimize aktarırız. Gerçek yaşam zamanımızdan bir miktar ayırıp hayatını bir noktadan başka bir noktaya getirmeye çalışan oyuncu ile özdeşleşiriz.

Güregen, "Mobil Oyunlarda Hikâye Anlatımının Oyun Deneyimine Etkisi" başlıklı yayınlanmamış yüksek lisans tezinde, oyun endüstrisinden Terence Lee'nin "Designing Game Narrative" adlı yazısından bir şablon alıntılar. Bu şablon yukarıda bahsedilenleri görselleştirecektir:

Şekil 5 Oyuncu Katmanları



"Desining Game Narrative", 24 Kasım 2013, Hitbox Team web sitesi, https://hitboxteam.com/designing-game-narrative'den alıntılayan Güregen, s.47.

Güregen, bu şema ile anlatının içe doğru nasıl yoğunlaştığına dikkat çeker. Diğer taraftan en sağdakini anlatının içindeki kurgusal oyuncu, ortadakini ozan-aktarıcı, üçüncüsünü de seyirci olarak düşünmemiz için de elverişli bir şemadır. Sonuç olarak *Dede Korkut Kitabı* için her ne kadar performans yoğunluğu azalmışsa da yüzyıllar sonra bile okuyucu olarak tekrar tekrar o dünyaya dönüp kahramanın seçimlerine ortak olup dünyayı onunla beraber deneyimlemeyi seçebiliyoruz.

3.3. Dede Korkut Anlatılarında Oyunlar

3.3.1. Dönüştürücü Sosyal Oyun

Oyunların kültürü dönüştürme potansiyeli vardır. Her oyun olmasa da bazı oyunlar tüm toplumda hatta toplumlar arası bir etki uyandırabilir. Oyun, kültürün meta-mesajlarını ve kültür de oyunun meta-mesajlarını yayar. Oyun ve kültür birbirlerini denetler, korkutur, şekillendirir.

Anlatılar birer dönüştürücü sosyal oyundur. Çünkü anlatı sonunda kişiler arası ilişkiler yeniden şekillenir. Oyun bağlamındaki toplum bir noktadan başka bir noktaya taşınır. Bu noktada kültürde bir hareket yaratma potansiyeline sahip dönüştürücü sosyal oyuna daha ayrıntılı bakılabilir. Dönüştürücü sosyal oyunun bazı önemli özellikleri aşağıdaki gibidir:

• Oyuncular, sosyal ilişkilerini geliştirmek ve dönüştürmek için oyun bağlamını kullanırlar (Bu iki anlamda da düşünülebilir. Birincisi, oyuncu, oyundaki yerini yeniden yapılandırır; ikincisi, kişi oyun sayesinde gerçek günlük hayatındaki sosyal ilişkilerini geliştirip dönüştürebilir),

• Oyuncular, kendilerini yeniden konumlandırmak için bağlamla ve kural sistemiyle oynarlar, oyunu ve oyuncuları manipüle ederler. (Kurallarla oynayan ve onu manipüle eden oyuncu tipinin oyunbaz olduğunu hatırlayalım. Bu da demek oluyor ki dönüştürücü sosyal oyunun bir noktasında mutlaka oyuncu, oyunbaz karakterine bürünmeli),

• Dönüştürücü sosyal oyunlar oyuncuları direniş stratejileri geliştirmeye iter. Oyunun görünmeyen sınırları, oyuncu ve oyun arasındaki bu sürtüşme sayesinde belirgin hale gelir. Diğer bir deyişle oyuncu oyunun sosyal imkânlarını zorlar (Salen ve Zimmerman, s. 475),

• Performans sırasında seyircide de duygusal ve zihinsel değişiklik meydana gelir (Schechner, s. 1976).

Belirtilen oyuncu tipleri dikkate alındığında dönüştürücü sosyal oyunda en az bir tane, stabil olmayan değişebilen oyuncu tipine ihtiyaç olduğunu görebiliriz. Dönüştürücü sosyal oyun, oyuncunun seçimleri ve yaptığı hamlelerle dönüşecektir.

3.3.2. Karanlık Oyun

Oyunu manipüle etmek, direniş stratejileri geliştirmek bizi yine meta-iletişim konusuna götürür. Yukarıda bahsedildiği gibi oyun dünyasına Bateson ile giren bu terime göre oyun evreni kendi mesajlarını yayar. Bu mesajlar, oyunun kültürel bağlamını oluşturur. Meta-mesajlar gerçek hayattaki sosyo-kültürel yapıyı destekleyebilir ya da bir eleştiri getirebilir. Bir eleştiri getirecekse de bunu oyuncular üzerinden yapar. Yani dönüştürücü oyunda oyuncu anti-meta-mesaj yayacaktır. Bunu kimi zaman açık açık yapar ki bu bir meydan okumadır; kimi zaman da gizlice yapar.

Gizlice yapma, diğer oyuncuları manipüle etme konusu da bizi karanlık oyuna geri götürür.

Önceki bölümlerde açıklandığı üzere Schechner'ın (2015, s. 55) ortaya attığı karanlık oyunda oyuncu oyunun meta-iletişimsel yönünü ters yüz eder. Bir oyuncu, ona biçilenden başka bir role girdiğini saklar. Oyun evreninde normatif rolüne devam ediyormuş gibi görünür. Ancak aslında başka bir oyun oynamaktadır. Oyuncu bunu aşağıdaki sebeplerle yapar:

• Oyuncu, oyundaki konumunu değiştirmek istemekte, ya da oyun içinde bir haksızlığa uğramaktadır,

• Oyunun bağlamının yaydığı sosyal normlar yani meta-mesajlar oyuncunun hamle yapmasına izin vermemektedir,

• Direkt bir meydan okuma, oyundan atılmakla sonuçlanacaktır çünkü oyun henüz değişme hazır değildir,

• Oyuncu, oyunu şaşırtmak zorunda kaldığında karanlık oyuna başvurur.

Literatürümüzde kendinden başka canlı ya da cansız bir varlığın kılığına geçici süreyle girmek, Meriç Harmancı tarafından "değişim oyunu" olarak tanımlanmıştır. Değişim oyunu bir mücadele stratejisidir (Harmancı, s. 213). Bamsı Beyrek'in dönüş yolculuğunda deli bir ozan kılığına girip insanları amacına yönelik manipüle etmesi tipik bir karanlık oyun olarak değerlendirilebilir.

3.3.3. Yasak Oyun

Anlatı-kültür-oyun ilişkisinde etkili bir diğer kavram da "yasak oyun" kavramıdır. Oyunların bir amacının da özgürlük kazanmak, özgür hissetmek olduğu belirtilmişti. Oyunlar yasak oyuna hem izin verir hem de sınırlar koyar (Salen ve Zimmerman, s. 461). Bunun temel sebebi biriken enerjinin ve katı toplumsal yapıda hoş karşılanmayacak arzuların güveli bir şekilde "sınırlar içerisinde" tatmin edilmesidir. Bahsedilen yasak cinsel bir tabu olabileceği gibi şiddetle ilgili bir tabu da olabilir ya da akla gelmeyecek sosyal norm dışı herhangi bir "özellikle sahnelenen" eylem olabilir. Özellikle anlatı bir oyun olarak değerlendirildiğinde oyunlar kendi içerisinde sıkça tabu davranışlar içeren minik yasak oyunlar barındırır.

Salen ve Zimmerman, yasak oyunların hem oyunun örtülü kurallarına yani meta-mesajlarına; hem de oyun sınırlarını aşan sosyal değerlere karşı bir isyan niteliği

taşıdığını da belirtir. Bu fikir İlhan Başgöz'ün, W. Bascom'un folklorun dört işlevine eklediği protesto işleviyle uyumlu görünmektedir (Keskin, s. 2020). And, "yasak savma" olarak adlandırdığı oyun eylemini biraz daha bağımsız bir oyun olarak ele alır ve öpüşmeli oyunları örnek verir (And 2012, s. 59). Sutton-Smith, "yasak okul oyunları"nın ve çocukların oynadığı bağımsız açık alan oyunlarının nasıl da giderek pasifleştiğinden bahseder. Bunun için baskın sosyal yapıyı suçlar. Otoriter sosyo-kültürel ya da politik yapı, yasak oyunların sınırlarını ihlal ederek baskılanmış ve çocukları evcilleştirerek çevrili alanlara, oyun parklarına, organize izci kurslarına, jimnastik kurslarına hapsetmiştir (Sutton-Smith 2001 s. 121). Tepegöz'ün yedi kez Oğuzları helak etmesinin dramatik anlatımı Bamsı Beyrek ve Banu Çiçek gibi aşıkların evlilik dışı cinsel deneyimlerinin anlatılması bu tarz bir işleve hizmet etmektedir.

3.3.4. Zihin (Strateji) Oyunları

Yukarıda, Sutton-Smith'in zihin oyunlarını temel bir oyun kategorisi olarak kabul ettiğini görmüştük. Oyun oynama süresi ile bilişsel becerilerin gelişimi arasında bariz bir korelasyon vardır. araştırmaların doğruladığı üzere oyunlar, likit zekayı, yani "yeni problemleri çözme ve mantık kullanma yoluyla yeni durumlarla baş etme becerisi" ve kristalize zekayı, yani "öğrendiğiniz bilgiyi ve deneyimlerinizi kullanabilmenizdir" (Ardahan ve Altunpınar, s. 221). Bütün oyunlar bunu sağlarken özellikle bu tür becerilere odaklanmış oyunları görürüz. Bu tarz oyunlara strateji ya da zihin oyunu diyebiliriz. Strateji oyunları, oyuncuların zeka, planlama ve stratejik düşünme becerilerini en üst seviyede kullanmalarını gerektiren oyun çeşitleridir. Bu tür oyunlar genellikle oyuncuların belirli bir hedefe ulaşmak için stratejik kararlar alması ve uygulamasını gerektirir. Oyuncuların kaynakları yönetme, rakiplerini analiz etme ve en iyi hamleleri yapma becerilerini test eden strateji oyunları, aynı zamanda bir eğitimdir. Strateji oyunları, insanların problem çözme yeteneklerini geliştirmelerine ve stratejik düşünme becerilerini iyileştirmelerine yardımcı olabilir (Sezgin ve Yüzer, s. 38). Dede Korkut boylarının hepsini ayrı ayrı birer strateji oyunu olarak değerlendirmek mümkündür. Boylar hamlelere karşı gerçekleştirilen karşı hamlelerle kazanılır. Basat'ın Tepegöz ile savaşı aynı zamanda bir strateji oyunudur.

3.3.5. Aşk Oyunu

Kültür-oyun-anlatı çerçevesinde ele alınması gereken bir diğer oyun türü de baştan çıkarma ya da aşk oyunudur. Aşk oyununun ilk çağrışımı, hayvan dünyasındaki gibi dişiyi etkilemek için kur yapmaktır ki bu da belki bir oyundur. Ancak dünyanın her yerinde baştan çıkarma, ayartma, aşk oyunu, kur yapma bir nevi oyun olarak algılanırken bunu yalnızca cinsel çekim ve eş seçme odaklı düşünmek pek de doğru olmaz.

Baudrillard, baştan çıkarma kavramını kesinlikle cinsel olarak değerlendirmez ve iktidar ilişkileri açısından ele almaz. Kadın da erkek de bu oyunun hem öznesi hem nesnesi olabilir. Her halükârda Baudrillard baştan çıkarma oyununun meydan okuyucu doğasından bahseder (Bircan, s. 76):

> Baştan çıkarma bir oyundur ve tarafların birbirlerini ötekilik sınırlarının dışına her birini ötekiliğini yaşayabildiği doğal sınırlarının dışına çekmeye çalıştığı bir meydan okuma oyunudur.

And da aşk oyunları deyimine ne kadar sıklıkla rastlanıldığından söz eder. Türkçede "oynaşmak" ve "oynak" gibi kelimelerin flörtöz anlamına dikkat çeker. Huizinga'yı referans alarak And, aşk ve cinselliğin oyun olmadığını; aşk oyunu denilen şeyin bir ilişkiye hazırlık ve giriş süreci olduğunu söyler (And 2012, s. 35).

Mascetti, baştan çıkarma oyununu kadın açısından ele alır. Kaçamak bir cinsellik içeren baştan çıkarma sanatının erkeği oyuna çekmek için olduğunu söyler. Erkek oyuna girdiğinde ise kovalamaca başlar. Kadın, sınırları zorlayarak, birleşme zamanı geldiğini hissedene kadar erkekten kaçar (Mascetti, s. 31-40). Her halükârda aşk oyun, fark edilmemiş bir fenomen olarak anlatı oyun ilişkisine dahil edilebilir.

Dede Korkut boylarında adeta aşkın tanımı meydan okumadır. Kan Turalı ve Selcan Hatun gibi, Bamsı Beyrek ve Banu Çiçek gibi çiftler potansiyellerini özgürce ortaya çıkarabilmeleri için birbirlerini sınadıkları oyunlar oynarlar. Aşıklar oyunlar bağlamında birbirlerinin gerçek benliklere inme imkanı bulurlar. Oyunların yarattığı yapay koşullar sayesinde gerçek hayatta birbirlerine güvenip güvenemeyeceklerine karar verirler.

3.3.6. Dans

Dans, "gerçek-miş gibilik" prensibiyle çalışan, kendi başına sihirli bir çember çizen bir beden pratiğidir. Alternatif bir anlam üretimidir. Dansı araştırma konusu edinen coğrafyacı yazar N. Thrift, oyunun direniş özelliğini toplumsal ve yıkıcı olarak algılamaz. Bireysel bir direnişi dans üzerinden, "dünyada bulunmanın alternatif bir yolunu bulmak" olarak açıklar. Muhalif değil, ifade edici bir direniş olan dans (Akt. Woodyer, s. 317), duygu ve düşüncelerin karmaşıklığını dengeleyen ve bir şekilde bedende uyumlayan bir bedensel iletişim şeklidir.

Özetle ifade etmek gerekirse hayal edilen, gerçek olmayan nokta, dans ile dünyaya taşınmış olur. Yani dans bir taraftan "-mış gibi"lik bir taraftan da farklı bir gerçekliği yaşamaktır. And, halk danslarının esasen seyirlik olmadığını dile getirirken, aynı hareketi yaparken giderek daha fazla coşulmasının seyirci ile ilgili olmadığını; içe dönük bir amaca hizmet ettiğini ifade eder (And 2012, s. 15). Kişinin gerçek benliğini yükseltir ve ortaya çıkarır. Estetik doyum da yaşatarak akış deneyimi sağlar. Bilinci yükselterek farklı bir ana taşıması kutsal eylemlerin bir parçası olarak görünmesine de sebep olur (Csikszentmihalyi, s. 86-87), (Huizinga, s. 42). Şamanlar tarafından ritüellerde kullanılmış olmasının ana nedeni de budur.

Dede Korkut Kitabında sık rastlanmasa da dansın varlığını inkâr edemeyiz. Bayır, çalışmasında "Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek Boyu"nda yer alan dansı "duygu ve düşüncelerin hareketle sunulması" (Bayır, s. 217) olarak ele alır. Dans sahnesinin gerçeklerin açıklandığı sahne olduğu akla gelmelidir.

3.3.7. Savaş Oyunları

Oyunun özelliklerinin açıklandığı bölümün "Çatışma" başlığında Sutton-Smith'in oyunun kökeninde savaş olabileceğini düşündüğü belirtilmişti. Rzasoy, Dede Korkut çalışmasında anlatıların öncül işlevlerinden birinin gençleri eğitmek olduğunu anlatır (Rzasoy, s. 54). Bunun gibi birçok araştırmacı bu ihtimal üzerinde durur. Düz mantıkla bakıldığında savunma stratejileri geliştirme ve pratik yapmanın güvenli ve eğlenceli hale gelmesinin tek yolu oyun oynamaktır.

Bayat da savaşın ritüel karakterine dayanarak kökensel bir oyun olduğunu düşünür. Araştırmacıya göre ok, mızrak ve kılıç kullanma, güreşme, at kapma, yay tutma, hançerli-kalkanlı danslar kültürümüzün bir parçasıdır. Özellikle Türkler için savaş oyunlarının önemine dikkat çeken Bayat, Türklerin çok sevdiği birçok savaş

oyununun kaybolduğunu söyler. Birçoğu da artık sembolik, modernize edilmiş performans gösterileri olarak varlığını korumuştur (Bayat, s. 135). Türkler için savaşın günümüzdeki tüm olumsuz çağrışımlarına rağmen hem bir sanat hem de bireysel ve toplumsal bir oyundur olduğu görüşende olan Bayat, en bilinen Türk savaş taktiği olan turan taktiğinin adının "kurt oyunu" olarak anıldığını hatırlatır (Bayat, s. 137). Araştırmacı, "Türklerde savaş bir oyun, oyun da savaşın temsile dönüşmüş halidir" (Bayat, s. 140) diyerek savaş oyunlarının Türk geleneksel kültüründeki önemine son noktayı koyar.

Savaş oyunlarının temel unsuru rekabettir. Savaş oyunları kişinin çevikliğini, gücünü, zekâsını, manevra yapma yeteneğini, cesaretini ölçen oyunlardır. Kimin daha güçlü, çevik ve stratejik düşünme yeteneğine sahip olduğunu göstermeyi amaçlar. Savaş oyunlarını herkes oynayamaz. Fiziksel ve zihinsel sağlamlık ve antrenman gerektirir. Bayat, bunun en tipik örneği olarak anlatılarındaki kahramanlardan Boğaç ve Kan Turalı'nın hayvanlarla güreşmelerini gösterir (Bayat, s. 135-141).

Zehra Bayır, *Türk Destan Evreninde Oyun* adlı kitaplaştırılmış doktora tez çalışmasında Dede Korkut anlatılarından "yay çekme, at çapma, at depme, güreş (Bayır, s. 68), okçuluk (Bayır, s. 100), sığır sürek avı (av avlamak kuş kuşlamak), aşık oyunu, at yarışı, nişancılık (Bayır, s. 213) oyunlarını tespit eder. Bayır'a göre Dede Korkut'taki oyunlar genellikle savaşla ilişkilendirilebilir.

Avı da bu savaş oyunlarına dâhil etmek gerekir. Elbette Türkler için av tam anlamıyla bir kaynaktır ve avın hiçbir şeyi israf edilmemektedir. Ancak aynı zamanda bir rekabet ve meydan okumadır. Görkemli, organize bir savaş pratiğidir. Dede Korkut Kitabında beylerin en eğlendikleri anlarda, şevke gelip ava çıkmak istedikleri görülür. Anacak bu öyle başıboş bir av değildir. Türklerde av, katı hiyerarşik kurallara tabidir. Avda kimin önceliği olduğu, kimin nerede durması gerektiği, kimin ne zaman erlik göstereceği, iz süreceği kurallara tabidir (Güven, s. 165). Bu özellikleri onu savaş oyunlarına dâhil etmemiz gerektiğini gösterir. Ayrıca büyük av partileri gençlerin savaş geleneğini, nasıl organize olunduğunu görmeleri, at binme, iz sürme, okçuluk gibi birçok alanda kendilerini yetiştirmeleri için bir eğitim alanıdır (Güven, s. 151).

Avın paylaşımı, paylaşım şekli av ahalisinin ve halkın bu avla nasıl memnun edileceği de öğrenilebilecek diğer bir sosyal değerdir (Güven, s. 183). Bamsı Beyrek'in ilk çıktığı avı ve Banu Çiçek ile tanıştığı sürek avını da buna eklemek

gerekir. Oğuz Beylerinin toplu çıktıkları avları da dâhil ettiğimizde avların mantık ve coşku yani paida ve ludus noktasında durduğu yerin çok değişken olduğunu söyleyebiliriz.

3.3.8. Şenlikler-Toylar-Toplantılar

Şenlik denildiği genellikle Bakhtin'in kronotop (Bakhtin, s. 315) kavramını üzerine kurduğu karnaval (Bakhtin, s. 24-25), Turner'ın bahsettiği eşitlikçi toplum durumu komünitas (Turner 2018, s. 115), çılgın Dionysos ayinleri gibi halkın kendi kendineliği ve kontrolsüz coşku üzerine kurulu şenlikler gelmektedir. Bu kanı, şenlik kavramını anlamada yetersiz kalır. Aslında her toplum her an toplumsal eğlencelere ihtiyaç duyar. Ayrıca Schechner'ın dediği gibi bu tarz Dionisian etkinliklere artık pek rastlanılmamaktadır; "Nadir görülen istisnalar olmakla birlikte, günümüzün festivalleri ve karnavalları, toplumsal düzenin ters yüz edilmesi değil, birer aynasıdır" (Schechner, s. 66). Huizinga, kültür oyunsal unsuru arka plana atma eğilimindedir (Huizinga, s. 71). Bununla kastettiği toplumsal yapının gitgide organizasyona, kurallılığa doğru hareket etmesidir. Ancak yapısallaşmayla oyunun bozulduğu anlamı çıkmaz. Bu, oyun türünün ya da oynayış tarzının değiştiğini gösterir.

Bu başlık bu tarz kontrolsüz toplumsal etkinlikleri kapsasa da yapı dahilinde ve belli bir otorite eşliğinde gerçekleşen eğlence amaçlı toplumsal etkinlikleri, hatta And'ın "Ritüelden Drama- Kerbela-Muharrem-Ta'ziye" (2000) adlı çalışmasında iddia ettiği gibi eğlenilmeyen, cenaze gibi ciddi toplumsal olayları ve oyunları da Huizinga'nın oyun felsefesi doğrultusunda dahil edip birlikte değerlendirilecektir. Toplumsal etkinlikler arasındaki temel karşıtlığı aşağıdaki gibi şemalaştırabiliriz;

Şekil 6 Toplumsal Etkinlikler Arasındaki Temel Karşıtlık

mimicry(taklit)-ilinx	agon-mimicry(sahneleme)
• Çılgınlıklar, maskeler... • Dioniysian toplum	• kurumlar, kurallar, stratejiler, hiyerarşi • Apollonian toplum

Huizinga'dan itibaren araştırmacılar genellikle kültürün bu ya da o şekilde oynandığını iddia etmektedir. Bu duruma kesin sınırlar çizmek doğru değildir. Toplumsal dengenin sağlanması için bir toplumda her iki gruptan da öğeler olabileceğini düşünmek gerekir. Ancak her toplumun bir eğilimi olduğu inkâr

edilmemelidir. Dede Korkut anlatılarında geçen Oğuz devlet yapısı kesinlikle yukarıda bahsedilen tarzda kontrolsüz bir eğlenceye müsamaha gösterecek yapıda değildir. Bu kültür dünyasının hemen hemen bütün eğlencelerine agon eşlik eder. Bu anlatıların içinde bulunduğu kültürün agon-mimicry tarzında örgütlendiğini söyleyebiliriz. Bu örgütlenme biçimi açık bir şekilde toplumsal etkinliklerin tümüne yansır. Bu da bir toy için rekabet unsurunun ağırlıklı olduğu, hiyerarşik düzene saygının var olduğu, planlı, programlı etkinlikler olduğu anlamına gelir. Ayrıca toyların genellikle seyirlik bir yanı da vardır. Oğuz beyleri görünmek için orada bulunmaktadırlar. Bu sebeple mimircy ilkesi hemen tüm toplumsal etkinliklere eşlik eder. Oğuz toplum yapısında ezici bir hiyerarşik düzen yoktur. Kölelik efendilik yoktur. Bunlar, politik yönü ağır basan anlatılardır. Bu sebeple toplumsal etkinliklerde aynı dünya görüşünü paylaşan insanların birlik beraberlik duygusunu tatmasını sağlar ve düzen ve organizasyon yapısı da alt metinde dikte edilir.

Bu doğrultuda Dede Korkut Kitabı'nda oyun denilince akla gelen şey, agon grubu seyirlik rekabet ve beceri odaklı oyunlardır. Bayır, sözü geçen tezinde Dede Korkut boylarında oynanan güreş, okçuluk, atıcılık (Bayır, s. 68, 100, 171, 193) gibi oyunları tespit etmiştir. Bayır, avı da toplumsal bir oyun olarak kabul eder (Bayır, s. 98-99). And da Oyun ve Bügü'de "hayvan güreşi, ok yarışı ve nişan atma, düello, aşık oyunu" gibi rekabetçi örneklerin yanı sıra av ve toyu da oyun olarak kabul eder (And 2012, s. 43).

Bu oyunları temel biçimine göre sınıflandırınca birçok oyunun temelde aynı kategoriye girdiğini görmekteyiz. Tekrar vurgulamak gerekir ki bunun sebebi Dede Korkut anlatılarının -ya da Oğuz dünyasının- mücadeleye ve mücadele sonucu kazanılan statünün sergilenmesine önem veren bir kültür evreni olmasıdır. Apollonian bir toplum olmasıdır. Ancak Dede Korkut Kitabında oyun bu kadardan ibaret değildir. Huizinga, "kültürel işlev olarak müsabakayı, oyun-şenlik-ibadet ilişkisinden ayırmak tamamen olanaksızdır (Huizinga, s. 49)" diyerek aslında bu tarz oyunların tam da toplumsal etkinliklerin içeriği olduğunu ifade eder. Bu oyunlar, aşağıdaki tabloda gösterilen etkinliklerin alanlarına aittir.

Dede Korkut anlatıları genellikle toplumsal bir etkinlik ile başlar ve her zaman toplumsal etkinlik ile biter. Anlatılar boyunca oldukça sık tekrarlanan bu etkinlikleri aşağıdaki gibi bir tabloda sıralayabiliriz. Tabloda Dede Korkut anlatılarındaki

toplumsal etkinlikler ve olaylar Caillois'nin oyun tipleri kavramlarıyla oyun bağlamında ele alınmıştır:

Şekil 7: Dede Korkut Kitabında Toplumsal Etkinlikler

Bahadır Han toyu	Av	Potlaç	Savaş	Esaret	Düğün	Ziyafet	Yas
•agon-mimicry	•agon-mimicry	•agon-mimicry	•agon-mimicry	•agon-mimicry	•agon-mimicry	•mimicry -ilinx?	•mimicry-ilinx?

Bahsedilen toplumsal etkinlikler, kahraman oyuncular için doldurabilecekleri birtakım boşluklar ya da uğrunda mücadele etmeleri gereken hedef ya da hedefler yaratır. Çünkü bu etkinlikler, yapısı ve sıklığı kültüre göre şekillenir. Gerekli oldukları için vardırlar.

Tabloyu değerlendirirsek; Bahadır Han toyunda rekabetçi oyunların seyirlik olarak oynandığı zaten alenen anlatılarda geçmektedir. En basit örneği olarak Boğaç'ın güreştiği hayvan ya da aşık oyunu bu kategoriye girer. Av, başlı başına hiyerarşik, seyirlik, teferruatlı, adetli zihinsel ve fiziksel beceri gerektiren bir oyundur ki Bayır ve And da bu şekilde kabul etmiştir. Potlaç ya da diğer adıyla yağma toyunun ilinx unsuru bulundurabilmesi mümkündür. Ancak potlacın adabına uyulmadığı Beyrek'in öldürüldüğü ve araya düşmanlık girildiği düşünülürse, buradaki amacın baş dönmesi hissini yaşatmak olmadığı anlaşılır. Bu oyunda fakir fukarayı doyurma amacı söz konusu değildir. Oyunun amacı hiyerarşiye uygun olarak göstermek, görünmek ve itibardır.

Anlatının savaş ve esaret kısımlarını dikkatle okuduğumuzda en çok bey adlarının bu kısımlarda tek tek zikredildiğini, en çok stratejilerin bu bölümde geliştirildiğini, hiyerarşinin de sıklıkla bu bölümlerde vurgulandığını görebiliriz. Öyle ki "Salur Kazan'ın Evinin Yağmalandığı Boy"da Karacuk Çoban sırf Salur Kazan ile sırt sırta vuruşma şansını yakalamak için ağacı yerinden söker. Ayrıca Oğuz Beylerinin en coşkulu anlarında ya akına ya ava gitmeye gayretlenmeleri de bu görüşü destekler. Son olarak "Savaş Oyunları" başlığında bahsedildiği gibi Türkler için savaş bir sanattır ve sanat her zaman seyirliktir.

Düğün örneği için Bamsı Beyrek'in iki düğününü ele alabiliriz. Düğünlerde otağlar kurulur, yeme-içme olur, beyler kendi aralarında fiziksel beceri oyunları oynarlar. Tüm bunlar düğüne davetli yüksek statülü beyin önünde nizamıyla

gerçekleşir. Ziyafet, Oğuz Beylerinin her ne kadar toplumsal nizam tamamen gözden çıkarılmasa da güvenlik zaafiyeti verecek eylemlerde isteyerek bulundukları tek eylemdir. Bu tarz "yeme-içme"lerin genellikle kötü bir sonucu olur.

Yas için fazla örnek bulunmasa da Deli Dumrul'un şahit olduğu yas tutulmasında seyirlik bir an bulunmasına rağmen belirgin bir düzen ve kurallılık gözlemlenememiştir.

3.4. Anlatı Oyununun Yapısal Özellikleri

3.4.1. Sistemin Öğeleri

Birinci bölümde resmî bir oyunun kesinlikle bir sistem olduğu, yani belirli bir işleyiş ve yapısı olduğu vurgulanmıştır. Anlatı geleneği bu yapıya bağlıdır. Öncelikle onun hangi parçalardan oluştuğuyla ilgilenmek gerekir. Salen ve Zimmerman, çeşidi fark etmeksizin sistemlerin dört temel unsurdan oluştuğunu söyler. Bunlar nesneler, nesnelerin nitelikleri, nesneler arası ilişkiler ve bağlamdır. Söz konusu araştırmacıların verdiği satranç örneğinden yararlanarak bunun ne anlama geldiğini açıklayalım (Salen ve Zimmerman, s. 50-51);

Nesneler, oyunu oluşturan her bir parçadır. Satranç için konuşacak olursak satranç tahtasının yanında oyuncular da bu sistemin birer nesnesidir.

Nesnelerin nitelikleri, oyunu oluşturan her bir parçanın nitelikleri oyunun görünüşünü, ruhunu, doğasını kısacası her şeyini etkileyecektir. Her bir parça birbiriyle ve bütün bir sistemle ilişkilidir.

Bağlam ya da çevre, hem oyunun kendisi, yani bu nesnelerin ilişki içine girdiği çarkın tümü, hem de oyunun içinde bulunduğu kültür ortamı, basit bir ifadeyle sihirli çemberin dışıdır.

Öyleyse bir anlatıyı incelerken öncelikle onu oluşturan sistem öğelerini ortaya çıkarmak yararlı olacak gibi görünmektedir.

3.4.2. Sosyal Drama Olarak Anlatı Oyunu

Salen ve Zimmerman, bu sistemin öğelerinin nasıl çerçevelendirildiğine bağlı olarak değişebileceğini söyler. Yani satrancı matematiksel bir sistem olarak da ele alabiliriz ve onun kurallardan taşlardan ve mekanik oyunculardan oluşan bir sistem olduğunu söyleyebiliriz. Ancak satrancı kültürel bir çerçeve içerisinde ele almak da

araştırmacının tercihidir. Satrancı kültürel bir sistem olarak ele aldığımızda örneğin neden beyaz taşların oyuna önce başladığını sorgulamak mümkündür (Salen ve Zimmerman, s. 52).

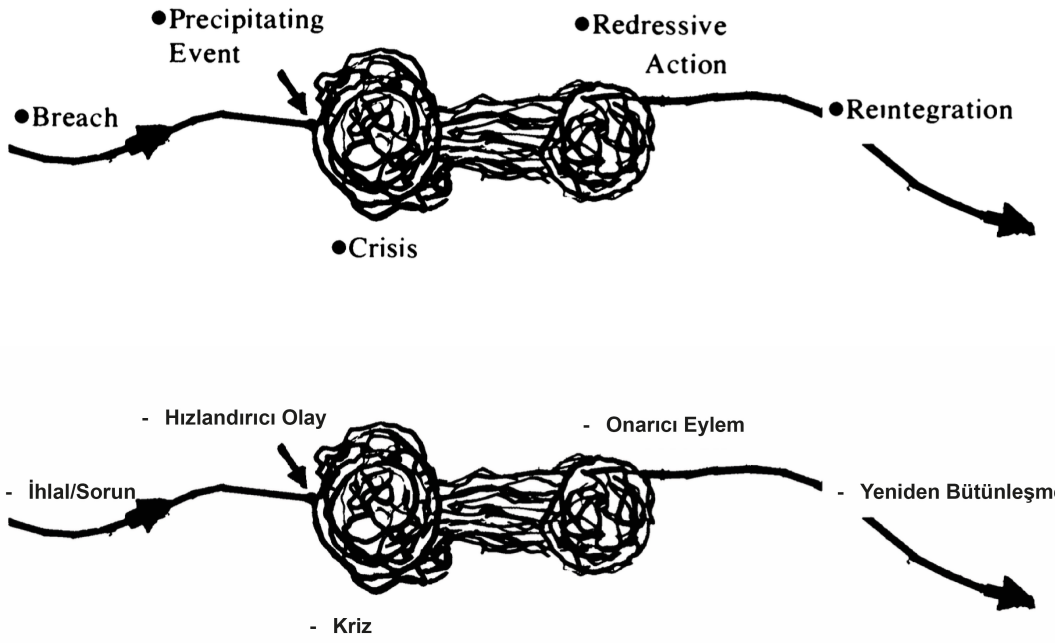
Dede Korkut anlatıları şüphesiz açık bir sistemdir yani kültürle organik bir bağı vardır. Oğuz dünyasının yapısını gözler önüne serer ve bu yapı içerisinde kahramanların hareketini konu edinir. Dede Korkut anlatılarını bu bağlamda Turner ve Schechner'ın anlayışına uygun olarak yazılı sosyal dramalar olarak ele alabiliriz.

Schenner, "Selective Inatention" ana başlıklı makalesinde Turner'ın sosyal dramanın yapısı ile ilgili fikirlerini sistemleştirir (Schechner 1976, s. 9). Dede Korkut anlatılarını yukarıdaki başlıklarda sosyal dönüştürücü oyun olarak ele almıştık. Sosyal drama olarak ele almanın da temel prensibi aslında bu anlayışa uymaktadır. Farkı birisinin oyunbilim penceresinden diğerinin tiyatro antropolojisi penceresinden bakmasıdır. Bu anlayışı kabul etmek demek, anlatının kahramanının uğraştığı sorunun bireysel değil toplumsal olduğunu kabul etmek demektir. Kahraman anlatı boyunca temelde toplumsal bir sorunu çözmeye çalışacaktır. Ana oyuncu(lar) meselenin temeli toplumsal olduğu halde bir şekilde sorun bireyselleşecek ve şahsının çözmesi beklenecektir.

Schechner, adı geçen makalede Turner'a dayanarak sosyal dramanın püf noktalarının ihlal, kriz, düzeltici eylem ve yeniden bütünleşme olduğunu söyler. İhlal-bozukluk-eksiklik, büyük ya da küçük bir sosyal birimin tehlikeye girmesidir. Bu durumun bir geçmişi vardır. Tam o an olmamıştır. Kriz, sorunun göz ardı edilemeyecek bir duruma gelme anıdır. Krizi başlatan hızlandırıcı bir olay vardır. O olay, krizin kendisi değil; "devenin belini kıran saman"dır.

Düzeltici eylem, kahramanın asıl sahneye çıktığı an diyebiliriz. Krizin sona ermesini sağlayacak eylemdir. Toplumsal boyutu ola o sorunu çözecek hamledir. Bu hamle ani ve tahmin edilemez bir hamledir. Yeniden bütünleşme, baştaki problemin ortadan kalkmasında sonra yapıya dönüştür. Toplumun tekrar dengeli hale geldiği andır. Schechner (1976, s.9) anlattıklarını aşağıdaki gibi şemalaştırır:

Şekil 8 Schenner'ın Sosyal Drama Formülü



Bu şemada hızlandırıcı olaydan sonra tekrar düz çizgi haline gelene kadar olan kısmın tümünü kriz olarak değerlendirmeliyiz. Onarıcı eylem krizin bitiş noktasıdır. Burada gözden kaçabilecek en önemli nokta krizin resmedilme şeklidir. Kriz başladıktan sonra bir durgunlaşma evresiyle beraber iki yükseliş evresi geçirir. Durağan dönemde kahraman(lar) bir sonraki krize ve çözüme hazır hale gelirler. Bu ikili kriz şeması ileride görüleceği gibi anlatılara büyük oranda uymaktadır.

Bu konuya Kaya'nın vurguladığı tuhaf eylemden de bahsetmek gerekir. Kaya, kahramanın oyunun meta-mesaj dünyasında tanımlanmamış olan eylemine "tuhaf eylem" der ve Platon'da sıçrama metaforuna denk düştüğünü iddia eder. Tuhaf eylem büyük oyunun içinde kendi evrenini oluşturarak kendi oyununu yaratan, büyük oyunda bir sapmaya neden olan eylemdir (2013, s. 45).

Kaya'nın bu görüşü çok değerlidir. Ancak tuhaf eylemi yanlış konumlandırdığını düşünüyorum. Tabloda Kaya tuhaf eylemi, sıçrama ile birleştirerek ihlalden krize kadarki bölüm olarak açıklar. Bu durumda tuhaf eylem büyük krize sebep olmuş gibi durmaktadır. Bence durum böyle değil. Oyuncu kurban ve kahramandır. Kendi engellerini yaratmaz.

Dikkat edilirse Schechner'ın şemasında iki kriz yumağı var. Bazen oyuncular hâlihazırda var olan bir anomaliyi, başlamış bir krizi yönetebilmek için dümdüz

normlara uygun onarıcı eylemi yeterli görmezler. Onarıcı eylemi yapmadan önce kendi yönettikleri krizlerini çıkararak ipleri ellerine alırlar. Onarıcı eylem her iki krizi de bitirir ancak bittiğinde işler kahramanın lehine sonuçlanmıştır. Demek istediğim ikinci kriz yumağının oyuncu tarafından çıkarılabilmiş olacağı ve oyuncunun bunu tuhaf eylem ile yapacağıdır. Her oyuncu tuhaf eylemde bulunmaz. Tuhaf eylem ve kendi çıkardığı krizi yönetmek oyunbazların işidir. Her oyuncu tipi oyunbaz değildir. Ayrıca kendi çıkardığı krizi bitiren oyuncu oyunbozan kimliğini de edinir.

3.4.3. Epizotlar

Oyunlar genellikle başlangıçtan sona bir bütün olarak ilerlemez. "Level" ya da "bölüm" dediğimiz kavram anlatı oyunu söz konusu olduğunda "epizotlardır". Epizotlar oyunun konu setleridir. Dolayısıyla olay örgüsü çıkarmak ile aynı şey değildir. Oyuncu kahramanın ve ona eşlik eden seyirci ya da okuyucuların sıkılmaması, bağlamdan kopmaması için anlatının konu setlerine bölündüğünü, mini maceralardan oluşan bu parçaların hem birbiriyle hem de sistemin tümüyle etkileşime girerek oyunun sonucunu etkilediğini söyleyebiliriz.

3.4.4. Ludus ve Paidia

Yukarıda bahsedilen toplumsal etkinlikler tipik olarak belirli tarzda oynanır. Yani potlaç gibi özünde yağma olan bir eylemin tamamen odaklanarak ve stratejik hamlelerle oynanamayacağı gibi Bayındır Han toyunun coşkulu ve kontrolsüz bir eylem alanı olması pek olası değildir. Örneğin oyuncuların avdaki tavırlarıyla, ya da savaştaki tavırlarıyla yeme içmedeki tavırları aynı olamaz. Bundan dolayı Caillois'nin belirlediği iki temel oynama biçimi olan "paida" (saf coşku ilkesi) ve "ludus" (akıl, mantık ilkesi) terimlerinden yararlanılacaktır. Öncelikle bu iki ilkeyi bir yelpaze olarak düşünelim.

Şekil 9: Caillois'e Göre Temel Oyun Oynama Biçimleri



Bir oyun bu yelpazenin ister iki ucundan birinde ister tam ortasında durabilir. Dahası bir oyun, bir ilke ağırlıklı oynanırken başka bir ilkeye doğru yol alabilir.

Kurallılığın nasıl oluştuğunu anlamak için düşünelim. Bir oyunda asıl kazanılan şey oyun sınırlarının dışına taşan uzun vadeli haz, onur ve itibardır (Huizinga, s. 75-76). Masters, Mummers festivali üzerinden konuşarak oyuncuların bu onuru elde etmek için oyun dışı zamanda da mesai harcadığını, programlar, provalar yaptığını, en iyiyi seçmek için sınırlı mükemmelliği derecelendirecek kriterlerin oluşturulduğunu söyler. Bu kriterler ve programlamalar genellikle organizasyonun kuralsızdan kurallıya, anti-yapıdan yapıya doğru gitmesine yol açar. Yani zamanla oyunlar resmileşir, normatif rol oynarlar ve standartları belirlenir (Masters, s. 866). Bir diğer sebep de kontrolsüz eğlencenin otoriter yapıyı korkutması, statülerin ters yüz edildiği etkinliklerin iktidara zarar vereceği korkusudur. Bu haksız bir korku değildir. Turner, bu tarz zamanların yeni kültürün kaynağı olduğunu söyler (Turner 1982, s. 20). Güç ve iktidar sahibi ise bu yeniliklerin onu yerinden edebileceği korkusuyla toplumsal etkinlikleri kontrolü altına almaya çalışır.

Bazense kurallı başlayan bir oyunda heyecan ve coşku arttıkça heyecan bilinci ele geçirir ve kurallar yok sayılmaya, eğlence ludustan paidaya doğru ilerlemeye başlar.

Yukarıda sözü geçen değer yargılarının, cinsiyet rollerinin ters yüz edildiği karnaval yelpazenin paida ucunda durmaktadır. Bu tarz festivallerde, yine Caillois'nin terimleriyle mimircy-ilinx tarzı oyunlar oynanır. Bu da saf coşkunun akmasına izin verilecek gösteriler ve oyunlar, maskeler, bir başkası gibi görünmeler, kuralsız ya da az kurallı danslar ve biraz da spontanelik demektir. Dede Korkut dünyasının normal bir eğlencesinde ne kadar coşkulu olursa olsun hiyerarşik düzen tamamen devreden çıkmaz. Ancak anormal durumlar da Turner'ın bahsettiği işleve uygun olarak toplumda dönüşümün değişimin ya da yeniden üretimin sağlanması gibi amaçlarla kullanılmaktadır:

1. Hiyerarşik düzenin devreden çıkması Oğuz dünyasında başlı başına bir krizdir. Çoğu zaman bu tarz coşkulu etkinlikler, içip kendinden geçen Oğuz beylerinin cezası niteliğinde boyun krizinin tetikleyicisi olur,

2. Düzenin bozulduğu, hiyerarşinin ters yüz edildiği bir durumda (Üçüncü bölümde Bamsı Beyrek'in Karanlık Oyun imkânlarından yararlanarak bunu yaptığı görülecektir) oyuncu öncelikle amacının hiyerarşiyi yıkmak olmadığını açıklamak ve üst onayı almak zorundadır.

Toplumsal olaylar ludus-paidia yelpazesinde durdukları yere göre yani "yapı-anti-yapı" yelpazesinde durdukları yere göre aşağıdaki gibi gruplandırılabilirler.

Şekil 10: Toplumsal Etkinliklerin Oynanış Biçimlerine Göre Sınıflandırılması



Av, düğün, potlaç gibi aktiviteler kendine has araçları ve imkânları olan oyun evrenleridir. Oynanış tarzlarıyla ilgilenmemizin sebebi bu aktivitelerin olasılık alanını tespit edebilmemiz içindir. Bu aktivitelerin her birinin sağladığı imkânlar ayrıdır. Oynanış tarzı da bu olanaklardan nasıl yararlanabileceğimize işaret eder. Her anlatının krizinin de çözümünün de yukarıda gruplandırılan toplumsal olaylar ekseninde gerçekleştiğini görmekteyiz.

Dede Korkut Kitabında anlatının başında rastlanılan ilk toplanma tartışmasız kurallı/agon-mimicry tarzı bir toplantı ise, örneğin Bayındır Han'ın toyu ise; hem oyuncunun hem anlatının eğilimi tam tersi yönde, Dionsyen tarzda oynanan bir oyuna doğru olacak, oyuncunun hamleleri de bu minvalde gerçekleşecektir. Diğer bir deyişle ludus tarzında oynanan tartışmasız kurallı bir toplumsal ortamda oyuncunun zorluğu kendine yer açmak ile ilgili olacaktır. Bu da yapıyı dönüştürmeye çalışacağı anlamına gelir.

Kuralsız toplanmalar değişimin işaretidir. Komünitas kavramına yaklaşılmıştır. Bu sebeple aynı zamanda toplumsal tehlike sinyali verir. Kriz, paidia tarzı bir toplumsal olay sonucu gerçekleşmişse, örneğin yeme-içme toplantısı sonucu bir baskın yenildiyse hem anlatı hem oyuncuların hamleleri ludusa doğru hareket edecek ve oyun, hiyerarşik, kurallı, agon-mimicry tarzı oynanan kültüre geri dönme eğilimi gösterecektir. Diğer bir ifade ile eğer toplum kriz öncesi ludus durumundaysa oyuncu eylemleri paidiaya doğru; toplum paidia durumundaysa oyuncu eylemleri ludusa doğru akar. Anlatının yönü ister paidiadan ludusa; ister ludustan paidiaya doğru olsun, oyuncunun hedefi ve toplumun varmak istediği hedef dengedir. Bu denge, rahatlamış, enerjisi boşalmış, sakin bir "yapı"ya dönüşür.

Agon-mimicry biçiminde oynanan ancak oynayış tarzı paidiaya kaymış bir ortam Göreli-kurallı bir toplanmadır (av gibi). Oyuncunun kendi için fırsat yaratıp statüsünü yükseltmesi için av ortamları gerekli esnekliği sağlar.

Son olarak bu aktiviteleri oynanış şekli toy, şenlik esnasında değişebilir. Örneğin avın ne derece serbest ne derece resmi bir oyun olacağı kesin bir şekilde belli değildir. Değişimin en tipik örneklerinden biri de düğündür. Düğünler genellikle başlangıçtan sona doğru ludustan paidiaya kayar. Hatta bazen ilinx tarzı oyunlar içerebilir. Tüm bunlar kahramanın deneyimi ile doğrudan ilgilidir.

Basat'ın yaşam çizgisi tartışmasız kurallı Bayındır Han toyundan başlar. Basat'ın toplumda kendine yer açma amacına uygun olarak göreli kurallı esnek ve dengeli bir yapıda sonlanır. Deli Dumrul'un yaşam çizgisi, paidia tarzında mimircy-ilinxe yakın olarak değerlendirdiğimiz yas etkinliğine rastlaması ile başlar. Hayatında sükûneti, anlam arayışını arayan bir adama uygun olarak oyun yapıya doğru akar. Salur Kazan'ın evinin yağmalandığı destan kuralsızlıktan eşikteliğe ve sonra da yapıya doğru ilerlemiş ve düzen dengesi yeniden sağlanmıştır. Dolayısıyla anlatı kahramanlarının ihtiyacını ve oyunların sunduğu hedefleri toylardan izlemek mümkündür. Yapı ve anti-yapı arasında her zaman mücadele vardır. Bu mücadele mimircy evreninde, yani toplumsal etkinliklerde izlenebilir.

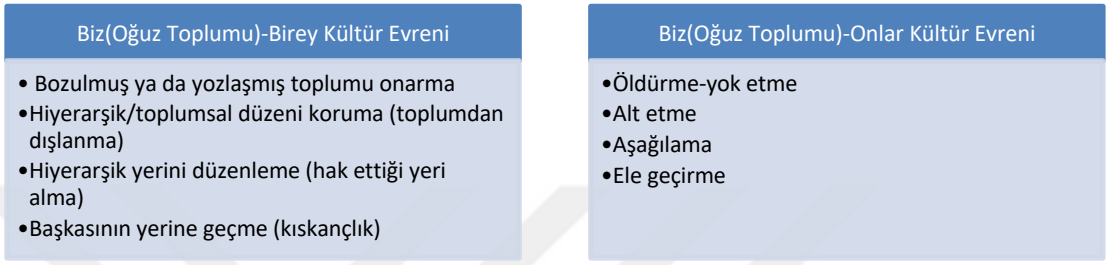
Bu çeşitliğin olmasının sebeplerinden biri en başta otoritenin kendini göstermeye ihtiyacı olmasıdır. Kendi otoritesini bir şova dönüştürerek çeşitli oyunlarla kabullendirmek ister. İkincisi otorite, yapısızlığa ihtiyaç duyulduğunu toplumun ihtiyacını hissederek kendi tartışmasız kurallı eğlencelerini ya da kontrollü eğlencelerini gerçekleştirir. Bu bir çeşit kontrollü enerji boşalımıdır. Yukarıdaki birçok etkinlik bu şekildedir. Ama örneğin kontrolsüz yas, bilincin tamamen kayıp gittiği düğün ya da eğlence otoritenin doğal olarak doğrudan izin verebileceği bir şey değildir.

Dede Korkut Kitabında dönüşümün kaynağı kuralsız ya da göreli kurallı aktivitelerdir. Çünkü oyuncu yapıyı bir dönüşüme uğratmalı, kırmalıdır. Oyuncu yapıyı kırmak için gerçekten doğru stratejik hamleler yapmalıdır. Kılık değiştirme, ucube gibi davranma, mütevazı olma, mizaha başvurma, otoritenin gönlünü eğleme, aslında yapıyı kırmaya yönelik eylemlerdir. Bunu yapan oyuncu tipine de oyunbaz demiştik. Demek ki dönüşen sosyal oyunlarda oyuncu tipleri de dönüşmektedir.

3.4.5. Temel Çatışmalar

Dede Korkut Kitabı boyunca oyuncu, bazen yalnızca biz evreninde, bazen yalnızca biz/onlar evreninde bazense her ikisinde mücadele verir. Bu mücadele karşılıklı hamlelerle devam eder. Dede Korkut anlatıları bireyin toplumdaki konumunu tartışır. Anlatılar boyunca karşılaşılan temel çatışmaları aşağıdaki gibi şemalaştırabiliriz:

Şekil 11: Dede Korkut Anlatılarında Temel Çatışmalar



Dede Korkut evrenindeki temel çatışmalar bu iki eksende gerçekleşir. Biz x birey kültür evreninde açık çatışma söz konusu değildir. Biz, bireyin önündeki engel durumunda olabilir. Birey kendine toplumda yer açmaya, statüsünün gerektirdiği konumu hak etmeye çalışmaktadır.

Oyuncu, dışa yöneltilmişse, yani biz onlar kültür evreninde mücadele etmesi gerekiyorsa durum daha nettir. Açık çatışma vardır. Oyuncu, daha çok biraz sonra açıklayacağım normatif-teleolojik eylemlerde bulunmalıdır. Yani yapıyı destekleyici, stratejik akılcı hamleler kullanmalı ve hiyerarşi desteklenmelidir. Bazense oyuncudan her iki evrende mücadelesi beklenir.

Burada vurgulanması gereken önemli bir nokta bulunur. Biz ve onlar arasındaki stratejik üstünlük asla gerçek bir "kazanma"ya yol açmaz. Çünkü stratejik üstünlük bireyin eseridir. Kazanma ise toplumsal bir olaydır. Bu fark Dede Korkut anlatılarına sosyal drama ya da sosyal dönüştürücü oyun dememizin ana sebeplerinden biridir. Kriz toplumsal olduğu gibi sonuç da toplumsaldır.

Bireyler, engeller karşısında hamle ve karşı hamle yapma durumunda kalır. Oyuncu için kullandığımız "oyuna gelme", "oyuna getirme", "bir oyun yapma" gibi kavramlar, bu var olan mücadelelerin hamleleridir.

3.4.6. Oyunun Kural Katmanları

Kural kelimesi, anlam alanının genişliği sebebiyle karışıklığa yol açmaktadır. Daha önce bahsedildiği gibi bir oyunun tanınmasını sağlayan ve tekrar benzer deneyimi yaşatan şey onun kurucu kurallarıdır (Salen ve Zimmerman, s. 266). Bir futbol oyununda "futbol oynayalım ama ayakla olmasın elle olsun" denilemez. Elle oynanan oyun başka bir oyun olacaktır. Futbol deneyimi yaşanmış olmayacak. Diğer taraftan tek kale kullanalım, taç olmasın, ofsayt olmasın, kaybeden baklava alsın gibi kurallar ve talimatlar hakkında tartışılabilir. Bunlar işleyiş kurallarıdır. Bunlar oyun içerisinde de oyun başlangıcında da anlaşmaya bağlı olarak değişebilen kurallardır. Oyunbazlar oyunu bu sebeple bozmazlar. Oyunun bu operasyonel yapısı üzerinde oynarlar.

Bir de toplumsal normları temsil eden örtük etik kurallar vardır. Bunlar nezaket, dürüstlük, sportmenlik gibi erdemlerin muhafaza edilerek oynanmasını sağlar. Oyunun nasıl oynanması gerektiğinin yazılı olmayan kuralları yani normlarıdır. Bu kuralları çiğneyen hile yapmış olur. Hilesi fark edilinceye kadar avantajlı bir şekilde oynar. Fark edilince üç seçenek vardır. Ya affedilir ya oyun içinde cezalandırılır ya da oyundan çıkarılır.

Oyunbaz ve curcunabaz kavramlarından anlaşılacağı üzere kuralları çiğnemek de oyunların ayrılmaz bir parçasıdır. Burada çiğnemek kelimesinden anlaşılması gereken şey yıkım değildir. Sistemin boşluklarından sızmak ya da en fazla fark edilmeyecek küçük delikler bırakmaktır. Oyunbozana gelince burada oyunbozan teriminden "mızıklanarak ben oynamıyorum" diyen okey oyuncusu tipini anlamamalıyız. Konumuz içerisinde oyunbozan da oyunun bir parçasıdır. Sistemin kendisine oynadığı oyunu bozan kişiye oyunbozan denir. Bu anlatıdan çıkmak değil, anlatıyı yapılandırmaktır. Hileci tipini de eklediğimizde anlatı oyunlarında birçok farklı kural yıkıcı tipi olduğunu söylemek mümkündür.

3.4.7. Oyuncu Eylem Biçimleri

Bu başlıkta oyuncunun oyun içi hareketlerine ve sistem oyuncu ilişkisine odaklanılacaktır. Birinci bölümde belirtildiği gibi oyunun en temel öğelerinden biri oyuncu eylemleridir. Başlık, oyuncu eylemlerini konu edindiği için doğal olarak oyuncu deneyimini de içerir. Bu konuda Csikszentmihalyi'den de söz edilmelidir. Daha önce belirtildiği gibi onun akış kuramı genel olarak oyun kavramıyla yakından

bağlantılıdır. Kendisi de bu bağlantıyı kabul ederek oyunların akışa neden olduğunu söyler. Öyleyse bu akışı hazırlayan koşullar ve akış etkisi aynı zamanda oyunun sunduğu oyuncu deneyimini de açıklamalıdır. Akış, öncelikle yüksek odaklanma, o anda ve eylemde her şeyiyle bulunmayı gerektirir (Sihirli çember deneyimi gibi düşünebiliriz.). Bunun yaşanabilmesi için bazı koşulların sağlanmış olması gerekir (Csikszentmihalyi, s. 114):

• Hedef: Oyuncuya oyunda kalması için net bir hedef verilmelidir. Eğer oyun uzun solukluysa düzenli aralıklarla mikro hedefler verilmelidir ki oyuncu motivasyonunu kaybetmesin.

• Engeller: Oyuncunun bu hedeflere hemen ulaşamaması için önüne bazı engeller ve zorluklar çıkmalıdır. Oyuncu bu engelleri aşmak için odaklanacak ve stratejiler geliştirecektir.

• Geri bildirim: Oyunun oyuncuya net ve sık geri bildirimde bulunması çok önemlidir. Yaptığın herhangi bir eylem oyunda yanıt bulmuyorsa, sistem sana tepki vermiyorsa oyunda bu hareketin tanımlanmadığını düşünür ve bir daha yapmazsın. Oyun, oyuncunun seçimleri ve hamleleri hakkında mutlaka olumlu ya da olumsuz bir tepki vermelidir.

İki önemli noktanın da gözden kaçırılmaması gerekir. Birincisi oyuncunun tüm bu süreçte oyun için gereken beceriler konusunda kendini iyileştirmesi beklenir. Becerileri bu süreçte gelişmelidir. İkincisi aktivitenin sıkıcılaşmaması için zorluk seviyelerinin her adımda yavaş yavaş yükseltilmesi gerekir.

Burada üzerinde durulması gereken üç nokta var.

Birincisi oyuncunun kendini geliştirmesi ne anlama geliyor? Zaten oyuncu tiplerini belirlemiştik, daha fazlası mı var?

İkincisi geri bildirimin çeşitleri olur mu? Olsa da olumsuz bir geri bildirim oyunu motive eder mi?

Üzerinde durulması gereken üçüncü nokta oyuncunun engeller karşısında bir strateji geliştirmesi, seçim yapması yani karar vermesi konusudur.

3.4.7.1. Seçimlerin Tahlili

Oyuncu çabası olmadan asla bir oyundan söz edemeyiz. Oyun sistemi oyuncuya çeşitli engeller koyabilir, rekabet imkanları, şans anları sunabilir. Oyuncu bunlara tepkisizlikle bile olsa mutlaka bir cevap verir. Seçimin anlamı eylem ve sonuç arasındaki ilişkidedir. Salen ve Zimmerman, bir grup çocuğun sırayla iğrenç hikaye anlatmasını örnek verir. En iğrenç şeyi anlatan oyunu kazanacaktır. Bu durumda oyun, çocuğun anlattığı hikayenin içeriğinden fazlasıdır. Hatta hikayeyi anlatmak için kullandığı tiyatral yeteneğinden, performansından da daha fazlasıdır. Oyun, o hikayeyle uzaktan yakından alakası olmayan kişiler arasında geçmektedir. Sonuç diğer oyuncuların performansına ve oylama eylemlerine bakmaktadır (Salen ve Zimmerman, s. 34). Öyleyse oyuncunun eylem ve sonuç ilişkisini incelerken nereye baktığımıza dikkat etmeliyiz. Bunu yapmak için de sistemin bizden ne istediğini anlamamız çok önemlidir. Salen ve Zimmerman, oyuncunun bu seçimlerini masaya yatırıp incelemeyi kolaylaştıracak bir araç hazırlamışlardır (Salen ve Zimmerman, s. 62).

Bir seçimi incelemek için beş temel soruya ihtiyaç vardır.

1. Oyuncuya seçim hakkı verilmeden önce oyunda ne oldu? (Oyunun bağlamı, seçime kadar gelinen nokta),

2. Seçim olasılığı oyuncuya nasıl aktarıldı? (oyuncunun imkanları nedir, elinde hangi araçlar var, olasılık alanı nedir),

3. Oyuncu seçimi nasıl yaptı? ([fiziksel olsun ya da olmasın] oyuncunun seçim imkanı konusundaki tepkisi ne oldu),

4. Seçimin sonucu nedir? ([yukarıda oyunun bir sistem olduğunu ve her çarkın birbirine bağlı olduğunu, her eylemin sonucu etkilediğini ve makro hedeflerin yanı sıra oyunda mikro hedeflerin de olduğunu belirtmiştik] oyuncunun yaptığı seçim oyun sonucuna nasıl etki edecek),

5. Seçim sonucu oyuncuya nasıl iletildi? (Geri bildirim nasıl sağlandı. Oyuncu motivasyonu ile ilgili konu).

3.4.7.2. Oyuncu Tiplerinde Değişimler

Öncelikle belirtilmelidir ki oyunun bir hedef koyduğu ve oyuncuların da amacının kazanmak olduğu doğrudur. Ancak her oyuncunun hedefinin farklı olduğunu

da gözden kaçırmamak gerekir. Bir rol yapma oyununda, bir sosyal dramada oyucular kendi "hedeflerine" oynarlar. Hatta sistemin ona dayattığı rolü kabul edip etmeyecekleri bile çatışmanın ana konusu olabilir.

Oyunların ludus ve paidia arasında dönüşümü gibi oyuncuların karakteri de oyun sırasında bir değişim ve dönüşüm içerisindedir. Oyun normlarına uygun tavırlar sergileyen bir standart oyuncu, oyun boyunca aynı tavrı devam ettirmek zorunda değildir. Özellikle dönüştürücü sosyal oyun söz konusu olduğunda (ki Dede Korkut anlatıları birer dönüştürücü sosyal oyun olarak ele alınacaktır) oyuncular anlatı boyunca sisteme değişik tepkiler verdikleri için oyuncunun iç dünyasında ve tavırlarında da bir değişim ya da gelişim meydana gelebilir. Örneğin;

• Bir oyuncu, oyun içerisinde amacının elinden alınması ya da uzaklaştırılması, kendisine haksızlık yapılması ya da sadece sıkıldığı düşüncesiyle aylak, oyunbaz, curcunabaz ya da oyunbozan oyuncu tiplerine geçebilir,

• Tam tersi şekilde aylak bir oyuncu başka birinden ya da sistemden ulaşan bir uyaran neticesinde oyuna dönebilir,

• Oyunbaz, oyunlarının dozunu artırarak oyunda bir krize sebep olabilir ve curcunabaz rolüne soyunabilir,

• Curcunabaz, oyunu getirdiği durum artık çözülemez bir noktaya girerse oyunbozan rolüne girebilir,

• Oyunbozan, kendi oyununu kurmak için oyunu bozmuş olabilir. Bu durumda yeni oyun kurucu, eski oyunbozandır.

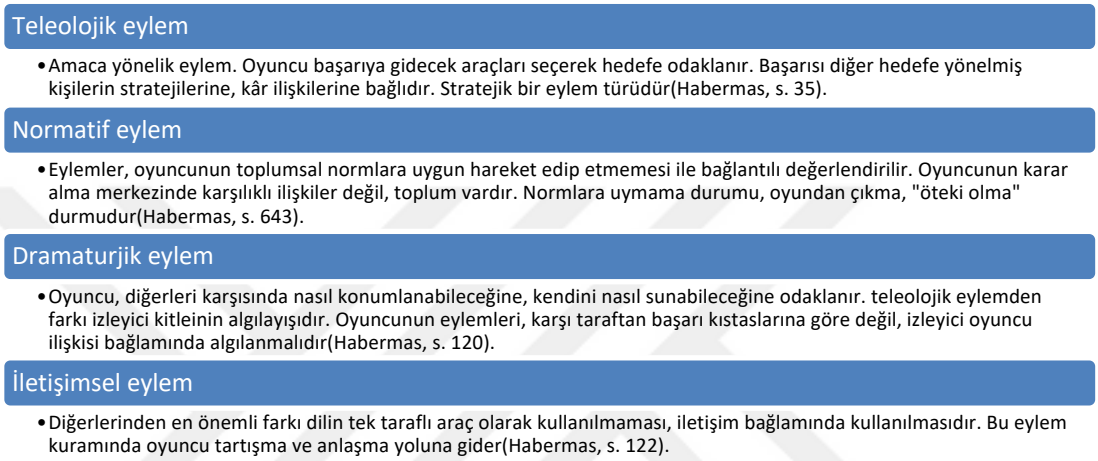
3.4.7.3. Oyuncuların Eylem Stratejileri

Oyuncu eylemlerini gruplandırmak mümkün müdür? Oyuncu tiplerindeki dönüşümler doğal olarak oyuncu eylemlerindeki dönüşümlere işaret eder. Peki eylemleri nasıl sınıflandırabiliriz? Bir oyuncunun eylem şeklinin değiştiğini iddia etmek için birtakım kriterlere ihtiyaç vardır. Bunun için özellikle toplumsal iletişim konusundaki çalışmalarıyla derin izler bırakmış Alman filozof ve sosyolog Jürgen Habermas'ın "İletişimsel Eylem Kuramı" (2001) adıyla Türkçeye çevrilmiş çalışmasına bakılabilir. Araştırmacı, kuramını oluştururken sık sık oyun kavramından yararlanır. Bir oyunda tek tek bütün adımların değil, oyuncunun oluşturduğu

stratejilerin önemli olduğunu söyleyen Habermas, eylemleri de stratejilerine göre gruplandırır (Habermas, s. 147).

Bu konuda insan eylemlerini "oyun" kavramı üzerinden 4 gruba ayıran Habermas'tan yararlanıp onun kuramında tanımladığı eylem türlerini ödünçleyerek çalışmaya uyarlamak mümkündür. Aşağıda şemada bu kavramların temel özelliği belirtilmektedir:

Şekil 12: Habermas'ın Kuramına Göre Eylem Stratejileri



Her oyuncu, duruma göre farklı eylem stratejileri oluşturabilir; ikili eylem kombinasyonları oluşturabilir ya da karakteri bağlamında tek bir eylem tarzında sabit kalabilir. Anlatı oyunlarını incelerken oyunları ve oyun içi hamleleri eş zamanlı incelemek gerekir. Böylece oyuncunun geçirdiği değişim ortaya çıkar. Kahramanın yaşadığı bu değişimler, oyun boyunca nasıl bir yol aldığını, daha net söylersek ne kadar ve ne yönde geliştiğini bize gösterecektir. Bu değişimleri yakalayabilmek için oyunun kurallarına daha ayrıntılı bakılmalıdır. Çünkü oyuncu tipleri aslında oyuncunun oyun sistemine yani kurallara verdiği tepkilerle birbirinden ayrılırlar.

3.4.7.4. Geri Bildirim Mekanizması

Oyunlar için geri bildirim mekanizması oyunun anlamlı olmasında etkilidir. Oyun eyleminin sonucu oyuncuya, oyuncunun net bir şekilde anlayabileceği gibi aktarılmalıdır. Bu sonuç olumlu ya da olumsuz olabilir. Genellikle ikisi birlikte kullanılır. Aslında geri bildirimler özellikle dijital oyunlarda çoğu zaman olumsuzdur.

Oyuncular, her olumsuz geri bildirimde oyundan kopmazlar, oyuncu becerisi ve oyun zorluğu arasında çok büyük bir fark olmadığı sürece olumsuz bildirimler çoğu zaman motivasyonu artırır. Oyuncunun hala başarma şansı vardır ya da bir sonraki

oyunu kazanabilecektir. Ayrıca geri bildirim eğitim amaçlı da kullanılır. Dönüştürücü sosyal oyun olarak ele aldığımız Dede Korkut anlatılarının en önemli işlevlerinden biri de genç nesillere verilecek dersler, toplumun eğitimidir. Anlatıların oyun evreninden gerçek hayata birçok meta-mesaj verdiği düşünülürse geri bildirimin önemi ortaya çıkar. Ayrıca geri bildirimlerin birikmesiyle oyunun sonucu oluşacaktır. Olumlu geri bildirimler genellikle oyunu sonlandırmaya yönelik olarak kullanılır. Temel bir ayrıma gidersek;

• Olumsuz geri bildirimler oyunu uzatır ve geç başarıları büyütür,

• Olumlu geri bildirimler oyunu kısaltır, erken başarıları büyütür.

İkinci bölüm boyunca oyunları analiz etmemize yarayabilecek araçları tespit etmeye çalışılmıştır. Şimdi bu araçları verimli bir şekilde kullanmayı deneyeceğiz. Anlatıları yapıdan oyuncu seçimlerine doğru parçalarına ayırıp ne anlama gelebileceği konusunda tartışılacaktır.

4. DEDE KORKUT ANLATILARININ OYUNBİLİMSEL ANALİZİ

4.1. Bay Büre Oğlu Bamsı Beyrek Boyu

Tek oyunculu örnek olarak Bamsı Beyrek Boyu'nun seçilmesinin sebebi gösterilmek istenilen birçok teoriyi uygulama fırsatı verebilecek olmasıdır. Çünkü Bamsı Beyrek, oyun boyunca gelişim gösterir. Bu da oyuncu tiplerinin ve kullandığı eylem stratejilerinin sıklıkla değişeceği anlamına gelmektedir.

Bamsı Beyrek boyu hamleler ve karşı hamlelerden oluşan bir strateji oyunudur. Macerasına başından sonuna eşlik edilen kavram Bamsı Beyrek'tir. Bamsı Beyrek, oyunbaz bir karaktere sahiptir. Her zaman kendisi için daha iyisini elde edebileceğini düşündüğü stratejik hamleleri tercih eder ve düşünerek oynar. Bu anlatı, onun karakterinin değişmesi anlatısı değildir. Büyüyüp, kendi hedeflerini oluşturup yerine layık bir Oğuz Beyi olmasının anlatısıdır.

Bamsı Beyrek Boyu oyunlarla örülüdür, hem karanlık oyun, yasak oyun, nişan alma vs. gibi münferit oyunlar konusunda hem de şenlik-toy tarzı sosyal boyutlu oyunlarda bol miktarda malzeme vermektedir. Önce Bamsı Beyrek Boyu'ndaki oyunlar incelenecek ve ardından Bay Büre Oğlu Bamsı Berek Boyu'nun oyunsal yapısı iki ana parçada analiz edilecektir.

4.1.1. Oyunlar

4.1.1.1. Karanlık Oyun

Karanlık oyunun ayırt edici özelliklerinden bazıları, yukarıda ayrıntılı olarak gösterildiği üzere alternatif gerçeklikler ortaya çıkarması, katılımcıların çoğunun ya da bir kişi dışında kimsenin oyuna katıldığından haberdar olmayabileceği, riskli ve oyunbaz bir eylem olduğudur.

Bamsı Beyrek'in evine geri dönüşte belirlediği strateji bir karanlık oyun örneğidir. Bamsı Beyrek kimliğini gizleyerek deli bir ozan kılığına girmiştir. Bu sayede insanların kendisi hakkında gizli niyet ve düşüncelerini ortaya çıkarmış, gerçekleri içine şüphe düşmeyecek şekilde öğrenmiştir. Ayrıca alışıldık statüsü ve

görüntüsü olmadan da aynı zeka, beceri ve saygınlığa sahip olduğunu, Oğuz toplumundaki yerini sonuna kadar hak ettiğini ispatlamıştır. İkinci bölümde Harmancı'nın "değişim oyunu" olarak tanımladığı karşılıklı don değiştirerek hamle yapılan bir strateji oyunundan söz edilmişti. Harmancı, söz konusu makalesinde değişim oyununun âl-i Cengiz (Cengiz'in hilesi)nden geldiğini; oyunun doğasının stratejiye dayanması, kurnazlık ve başka bir varlığa dönüşme olarak tanıtmıştır. Bamsı Beyrek'in burada çevirdiği oyun terim genişlemesiyle bir değişim oyunu olarak da kabul edilebilir (Harmancı, s. 213).

Bamsı Beyrek boyunda bir karanlık oyun da Banu Çiçek tarafından oynanır. Bamsı Beyrek'in bir eş adayı olarak kendisi için uygun kriterlere sahip olup olmadığını anlamak için kendini gizleyerek Bamsı Beyrek'i manipüle ederek sınava tabi tutmuştur.

4.1.1.2. Yasak Oyun

"Yasak oyun" toplum nazarında bariz olarak yasak ya da tabu kabul edilen davranışların anlatıda bir oyun çerçevesinde yapılması ve hatta bu eylemin desteklenmesidir. Bamsı Beyrek'in Banu Çiçek ile tanışmasıyla ilgili bölümde, Banu Çiçek'in karanlık oyunu ile iç içe geçmiş bir "yasak oyun"a şahit olunur. Karşı cinsten iki gencin bir rekabet oyununda vücutlarının mahrem olarak kabul edilen yerlerine dokunarak üstünlük kazanması ne sportmenlik açısından ne kültürel kodlar açısından uygun değildir. Bamsı Beyrek, güreş esnasında Banu Çiçek'in göğsünü tutarak kızı utandırmış ve zafere ulaşmıştır. Bamsı Beyrek'in oyunu kazanması bir ödüldür. Ayrıca bu oyun sonucu sayesinde iki genç cinsel olarak birbiriyle yakınlaşmıştır. Bu durum anlatılarda gizli cinselliğin de ödüllendirilmesine bir örnek olarak da kabul edilebilir.

4.1.1.3. Aşk Oyunu

Hislerin karşılıklı olduğu bir durumu ifade etsin diye "aşk" oyunu denilse de Üçüncü bölümde bahsedildiği gibi oynanan bir "baştan çıkarma" oyunudur. Bu oyun, muhatabı konfor alanından çıkarıp tedirgin etmeye, meydan okumaya ve kendi çekim alanına girmeye zorlar. Banu Çiçek ve Bamsı Beyrek arasında tam olarak böyle bir çekim söz konusudur. Daha ilginç ve aslında şimdiye kadar pek vurgulanmamış kısım ise bu baştan çıkarma oyununu başlatan ve yürütenin Banu Çiçek olduğudur. Bamsı Beyrek'e meydan okumuş, onu kışkırtmış, sinirlendirmiş, konfor alanından çıkarıp kendi alanına yöneltmiştir.

4.1.1.4. Dans

Dansın anlamı, anlatılarda eğlencenin daha ötesinde "anlam" ile ilgili bir noktada durur. Dans, sihirli çembere hızlı bir giriş sağlar. Böylece insanlar toplumsal rollerinden sıyrılarak saf bilinç seviyelerindeki kişiye dönüşürler. Bamsı Beyrek'in gerçekleri ortaya çıkarmak için oluşturduğu stratejiye eline bir saz alarak ozan kılığına girmesi ve müzikten yararlanması bu konuyla alakalı gibi görünse de asıl örnek Bamsı Beyrek'in bastığı düğünde kadın otağına girerek kadınların oynamasını talep etmesi ve bu kadınların gerçek kimliklerini ortaya dökmesidir. Doğrusu bir teorinin bir kurguya bu kadar oturması az rastlanılır bir şeydir.

4.1.1.5. Savaş Oyunu

Bamsı Beyrek'te birçok ufak, münferit savaş oyunu vardır. Bamsı Beyrek'in Banu Çiçek ile yaptığı at yarışı ok atma ve güreş birer savaş oyunu kabul edilebilir. Ayrıca son düğün bölümünde deli bir ozan kılığında gelip herkesi, özellikle düşmanı Yaltacuk'u ezici bir şekilde yenip rekabeti dağıtması bunun örneğidir. Avlama eyleminin kendisi de savaş oyunlarına dahildir. Hedef alma, planlama iz sürme gibi beceriler gerektiren bir oyun olarak kabul edilir. Oyunun motivasyonunun oluşabilmesi için beceri ve hedef zorluğunun dengesinin iyi yakalanması gerekir. "Dağıtma" kelimesinin kullanılması, daha iyisinin yapılmasının zaten mümkün olmadığını bildiği için kişinin oyundan vazgeçmesi, rekabet hissinin ortadan kaybolması anlamına gelir. Bu sebeple Bamsı Beyrek burada tam bir oyunbozandır.

4.1.1.6. Şenlikler-Toylar-Toplantılar

Bamsı Beyrek boyundaki tüm toplumsal aktiviteler aşağıdaki gibidir.

Şekil 13: Bamsı Beyrek Boyunda Toplumsal Aktiviteler



1. Birinci toplumsal etkinlikte anlatının tartışmasız kurallı bir toyla başladığı görülür. Bu da şu an anlatı evreninde oldukça katı bir yapının egemen

olduğunu ifade eder. Oyun evreni açıldıkça anlatının yapısızlığa ve ardından da dengeye doğru ilerlediği görülecektir.

2. İkinci toplumsal etkinlik, artık ana oyuncunun ortaya çıktığı bölümdür. Daha önce belirtildiği gibi av, oldukça kurallı olmasına rağmen esnek ve geçirgen bir yapıya sahiptir. Av sırasında Bamsı Beyrek, bezirganları kurtararak Oğuz toplumunda bir yere layık olduğunu ispatlar. Bu işin içine biraz oyunbazlık katan Bamsı Beyrek, beylik dünyasına "havalı" bir giriş yapar. Burada oyunbaz denmesinin sebebi Bamsı Beyrek'in her hareketinin ayrı bir oyun olduğu anlamına gelmez. Bamsı Beyrek zaten oyunun içindedir ve Oğuz dünyasındaki statüsünü başarıyla ele geçirmek hedefini de kabul etmiştir.

3. Düğünün değişen yapıda olduğunu, ilerleyen durumlarda agon-mimircy tarzından ilinx-mimircye ve ludustan paidiaya dönebileceğinden söz edilmişti. Dede Korkut anlatılarında kontrolsüzlük tehlike demektir. Düğünde tüm denge alt üst olur ve kaybedenler kazanır, kazananlar kaybeder. Kırk yiğidin birinin öldürülüp otuz dokuz yiğit olarak kalmaları da dengenin bozulduğuna işaret eder.

4. Yapı hâlâ işine devam etmekte, güya düzen işlemektedir. Ancak bir kere dengesi bozulan bir yapının adaletine ya da verdiği kararlara ne kadar güvenilebilir? Yapı boşluk kabul etmez. Bamsı Beyrek'in boşalan yerinin Yalancı Oğlu Yaltacuk ile doldurulmasına karar verilir.

5. Beşinci etkinlikte Bamsı Beyrek'i durağan, kaderini kabullenmiş, esarete ayak uydurmuş bir şekilde görülmektedir. Oyun evreni ana karakteri oyuna döndürmek için bir hamle yapar ve bezirganlar tarafından adeta bir kozmik vuruşla Bamsı Beyrek tüm hedeflerini bireyselleştirir ve eskisinden çok daha büyük bir kararlılıkla bir yetişkin olarak oyuna geri döner.

6. Bamsı Beyrek için Yaltacuk'un düğünü kaybettiklerini geri kazanması için bir fırsattır. Düğünün değişken yapılı bir aktivite olması buna izin verir. Bamsı Beyrek, burada artık onların oyununu oynamadığını, kendi oyununun baş kişisi olduğunu ilan eder.

7. Son düğün tüm sorunların çözüldüğü, haklının hakkının verildiği ve yeniden bütünleşmenin sağlandığı etkinliktir. Yeni unsurların toplumdaki yerini bulması ve bu unsurlarla dengenin yeniden sağlanması bu düğünle gösterilir.

Bamsı Beyrek'in bütün dönüştürücü kader anlarının sürekli olarak toylarda temsil bulduğu açıkça görülmektedir. Esir düşmesi, esaretten kurtulması, zafer kazanması, hepsi birer toy bağlamında gerçekleşmiştir.

4.1.2. Oyunbilimsel Analiz

4.1.2.1. Epizot Örgüsü ve Ana Oyun Unsurları

Epizotların, tek tek olayları belirleyerek bir olay örgüsü çıkarmaktan farklı olarak oyunun bölümlerine karşılık gelen "küçük macera setleri" olarak kabul edilebileceği belirtilmişti. Bunu daha çok Mehmet Rifat'ın kendine özgü yapısal göstergebilim çalıştığı *Roman Kurgusu ve Yapısal Çözümleme: Michel Butor'un Değişim'i* adlı kitabında kurgunun verdiği ipuçlarından yararlanarak anlatının kesitlerinin bulunmasına benzetilebilir. Bamsı Beyrek'te oyuncunun kaderinin örüldüğü bölümler oldukça düzenli bir örüntüye sahiptir. Olaylar genellikle sosyal, aksiyon, karakter gelişimi ve ilişki konularında sırayla ilerler:

1. Set:

• Sosyal: Bayındır Han'ın otağında çocuksuzluk meselesinin açılması ve bir eksiğin duyurulması,

• Aksiyon: Saldırıya uğrayan kervanın Bamsı Beyrek ve kırk yiğidi tarafından kurtarılması,

• Karakter gelişimi: Bamsı Beyrek'in isim ve kimliğinin bir parçası olan hediyeler alması,

• İlişki: Banu Çiçek'in ortaya çıkışı.

2. Set:

• Sosyal: Deli Karçar'ın evliliği engellemesi ile ilgili sahne,

• Aksiyon: Gerdeğe yapılan saldırı,

• Karakter gelişimi: Esirlik ve kopuz (Bamsı'ya biçilen yeni esirlik rolü ve yeni nesne Bamsı'nın karakterinin ikinci yönünün aktarılmasına işaret eder.),

• İlişki: Kafir kızının ortaya çıkışı.

3. Set:

• Sosyal: Bayındır Han'ın otağında Banu Çiçek'in evlendirilme kararı (Sosyal drama bağlamında evlilik bireysel değil toplumsal bir olaydır.),

• Aksiyon: Bamsı Beyrek'in esaretten kurtularak düğünü dağıtması,

• Karakter gelişimi: Bamsı Beyrek'in kimliğinin ortaya çıkması,

• İlişki: Bamsı Beyrek'in Banu Çiçek ve ailesi ile kavuşması.

4. Set:

• Sosyal: Oğuz beylerinin önünde Yaltacuk'un yakalanması ve affı, Kazan Bey tarafından Bamsı Beyrek'e haklarının teslim edilmesi,

• Aksiyon: Kırk yiğidin kurtarılması,

• İlişki: Bamsı Beyrek'in Melik'in kızı ve kırk yiğit ile kavuşması.

• Sosyal: Toplu düğünler. Tüm elde edilenlerin birleştirilmesi.

Bu setlerin ne anlam ifade edebileceği konusuna açıklık getirmek gerekir. Sosyal basamaklara bakıldığında Bamsı Beyrek'in sosyal yapıda asla karar verici olmadığını görülür. Birinci sette zaten hiç yoktur. İkinci sette toplumsal bir anormal durum düzeltilerek evliliğin önündeki engel Dede Korkut ve Deli Karçar arasında yaşanan çatışma sonucunda ortadan kalkar. Üçüncü sette Bamsı Beyrek'in yokluğuyla ortaya çıkan toplumun düzenli yapısını bozan anormal bir durumun çözülmeye çalıştığı görülür. Dördüncü sette ise Kazan Beyin diğer beylerin şahitliğinde Bamsı Beyrek'e hakları geri verilir. Bu da aslında bize Bamsı Beyrek'in düzen bozucu olmadığını göstermektedir. O gerçek anlamda bir oyunbozan değildir. Oyunu kendi lehine çevirmek için çeşitli stratejiler oluşturan bir kahramandır.

Aksiyon setlerinin her dört basamakta da mevcut olduğu görülür. Çünkü aksiyon epik destan geleneğinde dinleyici/okuyucuyu/seyirciyi anlatıya bağlayan bir unsurdur ve türün temel bir özelliğidir. Bu sebeple düzenli aralıklarla anlatıda karmaşa, hareketlilik, saldırı gibi bölümler bulunur.

Karakter ile ilgili set bölümlerine baktığımızda birinci sette Bamsı Beyrek'in yiğit ve dışa dönük kişilik yönünün oluştuğu, ona silahlarının ve adının verildiği görülür. İkinci sette ise Bamsı Beyrek'in geliştirdiği ikinci bir yönü ortaya çıkar. Esaretten önce Bamsı Beyrek'in silahları konusunda da Banu Çiçek ile ilişkisi

konusunda da ne kadar kararlı ve arzulu olduğu ve bunun için küçük numaralar yaptığı dikkat çeker. Bamsı Beyrek esaret yıllarında, birinci bölümde meziyetleri arasında hiç bahsedilmeyen kopuz ile meşgul olur, daha sakin ve kaygısız tavırlar sergiler, hatta hırslarından vazgeçerek içe döner. Geri dönüşte eline bir kopuz alması ve kendisinin olması gereken düğünde çalması, fakir bir ozan kılığında görünmesi, aslında esarette elde ettiği karakter gelişimini kaybetmeyip özümsediği, önceki karakteriyle birleştirip karakterini güçlendirdiği anlamına gelir. Son sette karakter gelişimi tamamlandığı için böyle bir konu işlenmez.

Dikkat edilmesi gereken bir nokta da karakter gelişim aşamaları tamamlandıktan sonra haklarının geri verilmiş olmasıdır. Dördüncü sette ise olayları yeniden şekillendiren kişi Bamsı Beyrek olur. Böylece anlatının ana meselesinin de Bamsı Beyrek'in sosyal yapıda yerini bulması olduğu doğrulanmış olur.

Bamsı Beyrek'in ilişki basamaklarının sadece aşk ilişkisi olarak görülmemesi gerekir. Öncelikle Bamsı Beyrek için önemli olan ilişki ağına ailesi ve kırk yiğit de dahildir. Karşı cins ile ilişkiler ise romantik bir ilişkiden fazlasını ifade eder. Setlere baktığımızda Banu Çiçek ile Bayburt Beyi kızının Bamsı Beyrek'in karakter gelişimi ile de bir bağlantısı olduğu görülür. Banu Çiçek evlenene kadar oldukça kararlı, meraklı ve bağımsız bir karakter çizerken fiziksel güç ve becerileriyle de ön plana çıkar. Banu Çiçek, Bamsı Beyrek ile bu açıdan oldukça uyumlu görünmektedir.

Esaret yıllarındaki Bamsı Beyrek ise apayrı bir karakter çizer ve kafir kızının hoşlandığı Bamsı Beyrek adeta başka biridir. Bamsı Beyrek onun yanındayken gerçek bir neşe olmasa da yüzü gülen, kaderini kabullenmiş, kopuz çalan, sohbet eden, kendi halinde ve güçlü bir tutkusu olmayan biridir. Kalede kapalı kapılar ardından büyüyen ve esir düşmüş Beyrek'le yıllarca duygularını belli etmeyen, kaderin verdiği kadarına razı olan kafir kızıyla da oldukça uyumlu görünmektedir. Yukarıda ikinci ve üçüncü setlerde iki ayrı Bamsı Beyrek tarif edildiğini ve bunların dördüncü sette kompoze edildiği belirtilmişti. Bu fikrin kızlar özelinde de somutlandığını düşünmek mümkün olabilir. Aşağıdaki şema ile konuyu daha çok netleştirebiliriz;

Şekil 14: Banu Çiçek ile Melik Kızının Karşılaştırılması

Banu Çiçek	Melik Kızı
At ile simgelenen Bamsı Beyrek	Kopuz ile simgelenen Bamsı Beyrek
Fiziksel güç	Ruhsal derinlik
Statüsel sosyal güç	Eşitlik, yalnızlık, silinme

Özetle bu iki kadın Bamsı Beyrek'in dengesini temsil etmektedir. Aynı zamanda Bamsı Beyrek'in geliştirdiği iki yönünü sembolize ettiği söylenebilir. Bamsı Beyrek tıpkı yerin kızıyla ve göğün kızıyla evlenen Oğuz Kağan gibi bu iki gücü kendinde birleştirmiştir.

Bu konuya başka bir yorum da getirilebilir. Bamsı Beyrek iki av ile beraber adını ve eşini almıştır. Bu da erginlenme sınavlarını geçtiği anlamına gelir. Bir sonraki basamakta elindekilerinin alınarak tekrar daha zor bir sınava tabi tutulmasının sebebi han olma sınavı, Oğuz beyi olma sınavı olarak da görülebilir.

Tüm bu öğeleri tespit ettikten sonra genel bir bakış için tekrar anlatıya oyun çerçevesinden bakarak temel öğelerini tanımlamak gerekir. Bamsı Beyrek bir oyun olduğuna göre oyunun en temel özelliklerine sahip olmalıdır. Bamsı Beyrek'in oyunsal özelliklerini şu şekilde sıralayabiliriz;

4.1.2.1.1. İşleyiş Kuralları

Bamsı Beyrek sosyal, aksiyon ve ilişki konularında çeşitli engellerle karşılaşacak ve karakter gelişimini tamamlamaya çalışacaktır. Bamsı Beyrek anlatının sonunda bahsedilen ana konularda "kendi" olarak kendini ispatlamak zorundadır.

4.1.2.1.2. Hedef

Hedef, sosyal dramanın yapısal özelliklerinde bahsettiğimiz toplumsal sorun ile bağlantılıdır. Bamsı Beyrek'e sahip olması gerekenler önce gösterilecek sonra elinden alınacaktır. Ardından Bamsı Beyrek'in gösterilen hedeflere varılması beklenecektir.

4.1.2.1.3. Sınırlı Araç

Bamsı'ya anlatının başında verilen silah ve yardımcılar, çatışmanın ilerleyen aşamalarında ellerinden alınır. Atını, yiğitlerini ve silahlarını kullanmasına izin verilmez. Dolayısıyla Bamsı Beyrek oyunu kazanmak için farklı stratejiler geliştirmek zorunda kalır.

4.1.2.1.4. Çatışma cepheleri

Bay Büre Bey Oğlu Bamsı Beyrek Boyu'nda ana oyuncu hem içte hem de dışta mücadele etmek zorunda kalmıştır. Bezirganları kurtarması ve anlatının sonunda Oğuz Beyleri ile baskın verip kırk yiğidi kurtarması dış dünyaya biz x onlar evreninde kazandığı mücadelelerdir. Bu cephelerde kendi toplumu nazarında statü elde etmiştir. Biz x onlar evreninde kaybettiği çatışma düğün gecesidir. Bu onun sahip olduğu her şeyin geçici süreyle elinden alınmasına yol açmıştır.

Biz x birey çatışma evreni ise diğerinden çok daha karmaşık ve zor bir alandır. Bamsı Beyrek asıl mücadelesini burada verir ve toplumdaki yerini, karısını, aile mirasını elde etmek için kendi yerine geçmeye çalışan ana düşmanını alt eder. Dahası kültürel yapının katılığı da Bamsı Beyrek'e hiç şans tanımamaktadır. Boşalan yerin hemen doldurulması yapı için daha önemlidir. Bu anlayışta birey, toplum için vardır.

Burada dikkat çeken nokta, Üçüncü Bölümde de bahsedildiği gibi biz x onlar kültür evreninde bireysel kazanma gibi bir durumun olmamasıdır. Bir birey tek başına "onlar"a karşı asla gerçek ve kalıcı bir başarı yakalayamaz. Ancak mevcut durumunu korumayı başarabilir. Bu anlatıda Bamsı Beyrek, gerek bezirganları kurtarırken gerekse Bayburt kalesinden kaçarken yalnız başına bir çatışmaya girmekten kaçınmıştır.

4.1.3. Sosyal Drama Olarak Bamsı Beyrek Boyu

Bu başlıkta Bamsı Beyrek boyuna Turner ve Schechner'ın Gennep'ten ilham alarak geliştirdikleri sosyal drama yapısı çerçevesinde bakılacaktır. Bakış açımıza ludolojik perspektifi de ekleyerek sorunun bireyselleşmesi ve oyuncu eylemlerine daha fazla dikkat çekilecektir. Bir anlatıyı sosyal drama olarak ele almak demek onun kırılma noktalarına, baştan sona doğru akışta finale nasıl ulaşıldığına, nasıl bir gelişim gösterdiğine dikkat etmek demektir.

4.1.3.1. Sorun/İhlal/Bozulma

"Sosyal" kelimesi adımları belirlemede en önemli kriterdir. Çünkü bir sosyal dramada asıl sorun asla bireysel değildir. Dede Korkut anlatı dünyasında Bir Oğuz beyinin erkek çocuğunun olmaması, devamlılığın kesilmesi, siyasi bir boşluk oluşması, düzenin bozulması demektir ve bu sebeple çocuksuzluk toplumsal bir sorundur.

4.1.3.2. Sorunun Bireyselleşmesi

Yukarıda, çocuksuzluğun bir sorun olmasının sebebi olarak siyasal ve sosyal düzenin devamlılığının sağlanması ve korunması olduğunu belirttik. İşte ana karakterin sorunudur. Bamsı Beyrek'in doğmuş olması sorunu çözmemektedir. Bamsı Beyrek, zamanı geldiğinde babasının koltuğuna oturmayı hak ettiğini toplum nazarında kanıtlamalıdır.

4.1.3.3. Hızlandıran Olay

Erginlenme ritüeli, inisiasyon ya da bey olma ritüeli diyebileceğimiz süreç tamamen yalnız, araçsız ve yardımsız gerçekleşmelidir. Kişinin kendisiyle baş başa olduğu bir süreç olmalıdır. Bamsı Beyrek'in yapıdan anti yapıya, kozmostan kaosa asıl geçtiği kısım Banu Çiçek ile düğününün basılması kısmıdır. Kırk yiğitten birinin öldürülmesi kendi dengesinin ilk defa bozulduğunu, esir edilip kendi evreninden tamamen uzaklaşması, atından ve silahlarından ayrılması Bamsı Beyrek'in asıl bey olma serüveninin başlangıcına işaret eder.

Bundan önceki süreci eğitim olarak değerlendirmek gerekir. Bizim için oyun karakterlerini ve ana oyuncuyu tanıma ve özümseme sağladı. Bamsı Beyrek'in nasıl bir karaktere sahip olduğunu, ne için mücadele edeceğini gösterdi. Bamsı Beyrek'e sahip olması gereken her şey gösterildikten sonra elinden alınarak gerçek bir mücadele verilmesi istendi.

4.1.3.4. Sıçrama Eylemi ya da Tuhaf Eylem

Bir oyunun kurucu kurallar, işleyiş kuralları ve norm/etik kuralları olduğunu söylemiştik. Oyuncunun resmi olsun ya da olmasın oyunda nasıl davranacağı, oyuncudan beklenen eylemler bellidir. Ancak bazen bazı oyuncular çözümü beklenmedik bir şekilde getirir. Meta-iletişim sisteminde tanımlanmamış bir eylemde

bulunur. Bu eylem oyunu karıştırır, dengesini bozar. Bir nevi oyuncu oynayageldiği oyunun içinde başka, kendine ait bir oyun başlatmıştır. Diğer oyunculardan farklı şekilde bir davranış sergilemiştir. Buna tuhaf eylem denir. Bu anlatıda Bamsı Beyrek'in deli ozan kılığına girmesi böyle bir eylemdir. Babasının topraklarından geçmesi ve Banu Çiçek ile Yaltacuk'un düğününde yaşananlar sürecin tuhaf eylem bölümü olarak adlandırılabilir.

4.1.3.5. Onarıcı Eylem

Halihazırda çözülememiş krizi bitirici eylemdir. Ana oyuncunun soruna karşı ürettiği çözümdür. Oyuncunun zafer anıdır. Bamsı Beyrek boyunda Bamsı'nın kendi kimliğini açıklayarak oynadığı mini oyuna son vermesi, ayrıca kendisinin yokluğuyla oluşan problemlere de son vermiştir. Onun yerine geçmek isteyen Yalancı Oğlu Yaltacuk, sahte Bamsı Beyrek rolünden tasfiye edilir ve herkes hak ettiği yere ulaşmış olur.

4.1.3.6. Yeniden Bütünleşme

Sorunun her zaman toplumsal olduğunu dile getirmiştik. Öyleyse yeniden bütünleşme de bireysel bir birlik anı ya da metaforik bir bütünsellik değil, gerçek anlamda toplumsal düzenin sağlaması şeklinde olmalıdır. Bamsı Beyrek'in Yalancı Oğlu Yaltacuk'u bulup rezil ederek kendi adaletini sağlaması onun Oğuz Beyleri nazarında itibarını tekrar kazanması ile ilgilidir. Ancak daha sonra Bamsı Beyrek'in düşmanını affı ve kendi düğünleri ile kız kardeşlerini evlendirmesi tam bir yeniden bütünleşme örneğidir. Sonunda toplumsal denge düzgün şekilde işlemektedir.

4.1.3.7. Bağlam

*Dede Korkut Kitabı*nın iç bağlamı Oğuz Dede Korkut evreni, anlatıların geçtiği dünyadır. Dış bağlamı ise anlatıldığı daha geniş, her türlü Türk topluluğudur. Bunlar arasında ayrılmaz, sıkı bir ilişki vardır.

4.1.4. Oyuncular, Eylem Stratejileri ve Oyuncu Tipleri

4.1.4.1. Oyuncular ve Nitelikleri

Bamsı Beyrek'i sosyal drama ya da dönüştürücü sosyal oyun olarak ele almak için oyunun yapısını ortaya çıkarmamız gerekiyor. Yapıyı gözler önüne sermenin ilk adımı da sistemin içindeki her bir etkin parçayı ve oyundaki işlevini tanımlamaktır.

Bamsı Beyrek boyunu tek oyunculu oyun olarak tanımladığımıza göre diğer tüm kişilerin görevleri Bamsı Beyrek'in hayatındaki yerine, anlamına göre tanımlanmalıdır. Boydaki kişilerin oyundaki yerleri ve görevleri aşağıdaki gibi sıralanabilir:

Ana Oyuncu

Bamsı Beyrek: Çalımlı, oyunbaz, yiğit, av ve atıcılık konusunda oldukça yetenekli.

Ödül Sahipleri

• Bay Büre Bey: Bamsı Beyrek'in mirasının sahibidir.

• Bay Bican Bey: Banu Çiçek'in babasıdır.

• Kafir Beyi: İkinci karısının babasıdır.

Dostlar-Sevilenler

• Kırk yiğit: Bamsı Beyrek'in yoldaşları, Bamsı Beyrek onlarla tam bir uyum içinde olmalı ve haklarını gözetmelidir.

• Yedi kız kardeş: zayıf duygusal Bamsı Beyrek'i severler, bakılması gereken aileyi temsil ediyorlar. Bamsı Beyrek'e muhtaçlar.

• Banu Çiçek: sosyal ve fiziksel anlamda güçlü. Bamsı Beyrek'e aşık. Bamsı Beyrek'i kendisine benzeyen yiğitlik güçlülük soyluluk gibi özellikleri ile seviyor.

• Melik kızı: yalnız, savunmasız. Bamsı Beyrek'e aşık. Bamsı Beyrek'i hoş sohbeti ve neşesi yönüyle seviyor.

Bireysel Engeller

• Yalancı Oğlu Yaltacuk: Bamsı Beyrek'in bireysel düşmanı. Etik dışı davranışları var. Bamsı Beyrek'in olan her şeyi kendisine istiyor.

• Kafir Beyi: Bamsı Beyrek'in kazandıklarını alarak adeta oyuna baştan başlamasını sağlayan hatta asıl oyunu başlatan kişidir.

Sosyal Boyutta Yaşananlar

• Bayındır Han, Kazan Han ve Burla Hatun: bulundukları yerde düzeni sağlayan, hüküm veren kişiler. Yapının temsilcileridir.

• Deli Karçar ve Dede Korkut: Deli Karçar anlatıda sosyal anomalinin kaynağıdır. Değerlere ve sosyal devamlılığa karşı çıkarak sosyal yapının normlarına uygunsuz tavırlar sergiler. Dede Korkut ise tam karşıtı konumda, düzen sağlayıcı, düzeltici, normları koruyucu bir işlevle anlatıda bulunmaktadır.

• Bezirganlar: oyuncu ve sistem arasında etkileşimi ve iletişimi sağlayan yardımcı kişilerdir. Oyuncunun oyun için gerekli bilgi ya da araçlarını sağlamaktan sorumludur.

4.1.4.2. Eylem Stratejileri

Anlatı nasıl tartışmasız kurallı Bayındır Han toyu ile başlayıp değişken yapılı düğün ile biterek bir nefes aldırdığı gibi aslında ozan da dış dünyayı rahatlatır. Son olarak Bamsı Beyrek'in eylemlerine Habermas'ın (1996) eylem türleri çerçevesinde bakmak gerekir. Habermas'a göre dört eylem türü temel olarak aşağıdaki gibidir:

- Teleolojik eylem: stratejik eylemler,
- Normatif eylem: toplumsal normlar,
- Dramaturjik eylem: eylemlerine bir tiyatral performans eşlik eder. Asıl amacı seyirci nazarında nasıl görüneceği ile ilgilidir,
- İletişimsel eylem, yukarıdakilerden farklı olarak karşılıklı etkileşime dayanır. İlginç bir şekilde boylarda iletişimsel eylem oldukça az kullanılır ve kullanıldığında genellikle kriz çözülür.

Bamsı Beyrek'in hayatının ilk aşamasındaki eylemleri, toplumsal normlara uygun amaçlarda avantaj elde etmek için sürekli stratejiler geliştirdiği düşünülürse teloolojik-normatif tarzda eylemlerdir. Deli ozan performansı kesinlikle dramaturjik eylem çerçevesinde değerlendirilmelidir. Ancak karşılıklı gerçek iletişim iki gerçek kişiyle yapılır ve Bamsı Beyrek ancak oyunun sonunda kendisini tüm samimiyetiyle ortaya koyar. Kimliğini açıklaması ve sonrasında aldığı af ve baskın kararları iletişimsel eylem modeline geçtiğini gösterir.

4.1.4.3. Oyuncu Tipleri

Bu boyda Bamsı Beyrek'e genel olarak oyunbaz bir karakter denilir. Bu cümle aslında aşağıdaki gibi oyuna özel bir oyun tipini değil bir karakteri temsil eder. Örneğin Bamsı Beyrek'in bezirganlara karşı kullandığı stratejik hamlesi onun oyunbaz karakteri ile alakalıdır. Oyunbazlık her zaman başlı başına oyunda bir kriz çıkarmak

anlamına gelmez. Günlük yaşantısında rutin olarak olayları kendi avantajını sağlayacağı bir hale getirmesi, olayları manipüle etmesi, sürekli bir iş çevirmesi o kişinin oyunbaz olduğunun bir işaretidir. Ancak onu karakter değil de oyuncu olarak oyunbaz ilan edeceğimiz nokta ileride, kılık ve karakterini değiştirip oyunun istekleri değil, artık benimsediği kendi hedefleri için bir performans sergilediği andadır.

İkinci bölümde oyuncu tiplerinin akışkan olabileceği belirtilmişti. Bamsı Beyrek tartışmasız en akışkan oyuncu tipli boy, Bamsı Beyrek boyudur.

4.1.4.3.1. Standart Oyuncu

Kendisine gösterilen hedef doğrultusunda yine kendine yüklenen rolü izler. Bamsı Beyrek'in büyüyüp ava çıkması ve yiğitlik göstermesi böyle bir oyuncu tipinin göstergesidir. Dahası Bamsı daha başlangıçta oyunu fazlasıyla benimsemiştir. Zekice hamleler yaparak oyunu en iyi şekilde tamamlamayı hedeflemiştir.

4.1.4.3.2. Etik Dışı-Hileci Oyuncu

Kendini oyunu vermiş oyuncunun her zaman bu tipin sınırlarına değme riski vardır. Amaçları izlemeye şiddetle devam eder ve bunun için norm (gerçek) kuralların dışına çıkabilir. Bu oyunun etik dışı oyuncusu Yaltacuk ve Deli Karçardır.

4.1.4.3.3. Aylak

Kuralları izlese dahi, amacını kaybetmiştir, yani oyundadır ama nedenini bilmez. Bamsı Beyrek'in esaret yılları bu tanıma uygun görünür. Bir sistem uyaranı olmadan çok uzun süre kaderinden şikayetçi bile olmamıştır.

4.1.4.3.4. Oyunbaz

Oyun içerisinde kendine alan açan oyuncudur. Kuralları ve hedefleri kendince düzenlemeye gidebilir. Tipik olarak Bamsı Beyrek'in kılık değiştirerek insanları manipüle etmesi kesinlikle oyunbaz davranışıdır.

4.1.4.3.5. Curcunabaz

Oyundan çıkmaz ama normları hafife alarak kriz yaratırız. Oyunu yeni hedeflerini ve düzenini kabul ettirmek için sarsar, dağıtır. Bazı durumlarda yok sayılabilir ya da soytarı damgası yiyebilir. Bamsı'nın düğündeki tavrı bu şekildedir.

4.1.4.3.6. Oyunbozan

Oyunun sınırlarını yıkar, oyunu yağmalar, oyunun kurallarını reddederek kendi hedeflerini koyar. Bamsı Beyrek'in gelin otağındaki tavrı bu şekildedir. Daha önce de tekrar edildiği gibi Bamsı Beyrek'in gerçek anlamda oyunu bozup çıkmak gibi bir niyeti yoktur, aksine düzeni destekler ki düzen içerisinde güzel bir yer edinebilsin.

4.1.4.3.7. Oyun Kurucu

Kendi hedefleri ve kuralları doğrultusunda çevreyi yönlendirir. Bamsı Beyrek'in hikayenin sonundaki hali bu şekildedir.

4.1.5. Seçimlerin Tahlili

Oyunun olmazsa olmaz elementlerinden biri de oyuncu seçimleridir. Anlamlı oyun oyuncu ve oyunun etkileşiminden doğar. Bu etkileşim seçimlerle sağlanır. Oyuncunun herhangi bir şekilde bilinçli emeği ve katılımı olmaksızın bunun bir oyun olmadığı söylenebilir. İkinci bölümde oyuncu seçimlerinin öneminden ve seçimlerin nasıl çözümleneceğinden bahsedilmişti. Oyuna bu açıdan bakma bize daha derin analiz yapma imkânı verir. Her seçim oyuncunun sınavıdır. Dolayısıyla bu seçimin sonuçlarında oyuncuya verilmek istenen bir mesaj vardır. Oyunun mesajları bu seçimler aracılığıyla yayılır. Bu aynı zamanda oyuncunun eğitim sürecinin ve kişisel gelişiminin bir parçasıdır. Bamsı Beyrek'in oyun boyunca yirmi seçim yaptığını söylemek mümkündür. Bu kararlar sekiz olay çerçevesinde alınmıştır.

4.1.5.1. Birinci Olay: Bezirganlar ve Bamsı Beyrek

1. Seçim
    - Seçimden Önce Ne Oldu: Bezirganlar saldırıya uğradı.
    - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Bezirganlar "Bize yardım edecek misin?" dediler.
    - Oyuncunun Seçimi Ne: yardımı kabul etti ve yoldaşlarıyla saldırıya geçti.
    - Seçimin Sonucu Ne: yetişkin dünyasına girmek için ilk adım atıldı.
    - Sonuç Nasıl Aktarıldı: Bezirganlar kurtarıldı ve ödüle hak kazanıldı.

2. Seçim
    - Seçimden Önce Ne Oldu: Bamsı Beyrek ödüle hak kazandı.
    - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Hangi nesneleri seçeceksin?"
    - Oyuncunun Seçimi Ne: At, yay, gürz.

- Seçimin Sonucu Ne: Kahraman toplumdaki yerini ve karakterini somutlaştıracak nesnelere ulaştı.
- Nasıl Aktarıldı: Bezirganlar bunları veremeyeceklerini söylediler.

3. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Bezirganlar Bamsı Beyrek'i reddetti.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Bay Büre Bey oğlu Bamsı Beyrek olduğunu açıklayacak mısın?"
- Oyuncunun Seçimi Ne: Oyuncu kimliğini açıklamadan uzaklaştı.
- Seçimin Sonucu Ne: Şahitler eşliğinde isim alma hakkı kazandı. Toplumdaki yerini alma konusunda bir adım daha atıldı.
- Nasıl Aktarıldı: Yiğitlerin iltifatını ve Oğuz Beylerinin nazarında itibar kazandı.

Birinci seçim konusu yiğitliktir. Oyuncunun yiğitçe, korkusuzca bir karar verip veremeyeceğini test etmiştir. Gerçek bir Oğuz Beyi olarak yetişmesi beklenen Bamsı Beyrek'e oyun sistemi ilk olarak yiğitliği şart koşmuştur. İkinci seçimin konusu benliğini tanıma ile ilgilidir. Bamsı Beyrek, kendine özel olarak üretilmiş gürz, at ve yayın sahibi, onlara layık olacak kişi olacaktır. Üçüncü seçim ise bir sabır ve zeka sınavıdır. Bu üç seçim aynı zamanda Bamsı Beyrek'in eğitiminin de ilk aşamasıdır. Dolayısıyla toplumun bir beyden beklediği ilk özellikler dostunu koruma, savaşçılık, sebat ve zekadır. Bamsı Beyrek üç seçimde de olumlu sonuçlar almıştır. Ancak bu aşama daha bir beyin ancak dış kabuğudur. Başarılı bir oyunun özelliği giderek karmaşıklaşması ve zorlaşmasıdır.

İkinci seçimde olumsuz bir geri bildirimin gelmesi oyuncunun hatası değildir. Bu, geç gelecek olan başarıyı büyütmek için kullanılmıştır.

4.1.5.2. İkinci Olay: Banu Çiçek ile Nişanlılık

4. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Bamsı Beyrek ava çıktı ve geyik avladı.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Banu Çiçek "Geyiği bize verecek misin?", diye sordu.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Bamsı Beyrek avını verdi.
- Seçimin Sonucu Ne: Banu Çiçek, Bamsı Beyrek hakkında olumlu bir izlenim edindi.

- Nasıl Aktarıldı: Bamsı Beyrek otağa girme hakkı kazandı.

5. Seçim
    - Seçimden Önce Ne Oldu: Banu Çiçek ve Bamsı Beyrek güreşte çekişiyorlar
    - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Banu Çiçek'in seni yenmesine izin verecek misin?"
    - Oyuncunun Seçimi Ne: Bamsı Beyrek hile ile yendi.
    - Seçimin Sonucu Ne: Banu Çiçek'in rızasını aldı.
    - Nasıl Aktarıldı: Banu Çiçek, Bamsı Beyrek'i kabul etti.

6. Seçim
    - Seçimden Önce Ne Oldu: Evlilik kararı açıklanır.
    - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Babası "Nasıl bir kız istersin?" diye sorar.
    - Oyuncunun Seçimi Ne: "Güçlü, savaşçı, yiğit…" bir kız isterim.
    - Seçimin Sonucu Ne: Evlilik hakkı kazanır.
    - Nasıl Aktarıldı: Aile onaylar, baba Oğuz beyleri ile harekete geçer.

İkinci olay Banu Çiçek ile dolayısıyla bir Oğuz beyinin eş seçimi ve ileride kuracağı ailesine karşı nasıl bir tavır takınacağı ile ilgilidir. Dolayısıyla beklenen vasıflar da bu konuya özeldir. İkinci olayda ilk ölçülen özellik cömertliktir. Bamsı Beyrek'ten ailesine koşulsuz olarak elindekinin tümünü verebilecek kadar cömert ve tevazu sahibi olması beklenmektedir. İkinci seçim ilişki yönetimi ile alakalıdır. Banu Çiçek'i hile yaparak yenmesi oyun nazarında olumludur. Bu hareket Banu Çiçek'in ilgisi ve evlilik izni ile sonuçlanır. Bunu iki şekilde yorumlamak mümkündür. Yukarıdaki başlıklarda sözünü edilen yasak oyunun toplum tarafından oyunlarda desteklenir. Bu iki aşık arasında özgürlük alanı ve samimiyet yaratır. Bir diğer yorum Oğuz beyinin şartlar nasıl sağlanırsa sağlansın evleneceği kadından becerice daha üstün olduğunun kabul edilmesi gerektiğidir. Anlatıya göre Banu Çiçek'in güreşte Bamsı Beyrek'i geçme ihtimali yüksektir. Bunun karşısında Bamsı Beyrek hileye başvurur. Banu Çiçek gibi yetenekli bir kişinin bunun hile olduğunu anlamama ihtimali yoktur. Ancak ikisi arasındaki anlaşma uyarınca Banu Çiçek eşinin üstünlüğünü kabul eder. Böyle bir yaklaşımı Kan Turalı ve Selcan Hatun'un ilişkisinde de görülür. Selcan Hatun eşini düşmanlardan kurtarır. Ancak Kan Turalı bunun duyulmasından korkar. Ancak Selcan Hatun'dan bu durumu gizli tutacağı konusunda emin olduktan sonra rahatlar.

4.1.5.3. Üçüncü Olay: Bamsı Beyrek'in Kıyafeti Meselesi

7. Seçim
   - Seçimden Önce Ne Oldu: Banu Çiçek damat kaftanı gönderir.
   - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Kaftanını yoldaşlarınla paylaşacak mısın?"
   - Oyuncunun Seçimi Ne: Kaftanını bir gün giyerek 40 yiğit ile paylaşır.
   - Seçimin Sonucu Ne: Yoldaşların dostluğunu kazanır.
   - Nasıl Aktarıldı: Yiğitler durumdan memnun olur.

8. Seçim (Sahnelenmeyen-mecburi seçim)
   - Seçimden Önce Ne Oldu: bağlamı bilmiyoruz.
   - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı:-
   - Oyuncunun Seçimi Ne: Bamsı Beyrek gömleğini Yalancı Oğlu Yaltacuk'a verdi.
   - Seçimin Sonucu Ne: Yaltacuk, Bamsı Beyrek'in gömleğini ona karşı bir silaha dönüştürdü.
   - Nasıl Aktarıldı: -

Bu kısımda Bamsı Beyrek aslında artık bir bey oğlu olmaktan çıkar. Kırk yiğidi artı Bamsı Beyrek değil, otuz dokuz artı bir olarak yani halktan biri olarak oyunu sürdürür. Bu da statüsünün düşürüldüğünü, gücünün elinden aldığını, eşikte konuma geri döndüğünü gösterir. Kahraman kozmostan kaosa kovulup yeniden ve daha zorlu bir sınav aşamasına girer.

Seçimlerde biri görünmese de aynı döneme rast gelen iki seçim görülür. Seçimlerin aynı dönemde yapıldığını iddia etmemizin sebebi gömleği tanısın diye Banu Çiçek'e göstermeleridir. Dolayısıyla Bamsı Beyrek benzer zamanlarda bir kıyafetini dostlarıyla bir kıyafetini de Yalancı Oğlı Yaltacuk ile paylaşmıştır. Bu seçimlerden birisi kırk yiğidinin ona bağlılığını sağlamıştır ki biri Bamsı Beyrek uğruna düşünmeden canını verir. Diğeri ise bu gömlek aracılığıyla kurduğu bağlantıdan yararlanarak Bamsı Beyrek'in yerine geçmeyi amaçlar.

Bu seçimlerin çözümlenmesinde anahtar kavram, kişinin şahsına ait kıyafette olmalıdır. Kıyafet, üzerimizde duran, kimliğimizi ifade eden, bir nevi isim kadar değerli bir semboldür. Öyleyse Bamsı Beyrek'in kimliğinin açık olmaması ve dağılması durumu söz konusudur. Kimlik, benlik, statü, dostlar ile paylaşıldığında canların birbirine bağlanması olumlu bir sonuca yol açmıştır. Bamsı Beyrek ve kırk

yiğidi her zaman birbirine sadıktır. Ancak aynı durumda Yalancı Oğlu Yaltacuk bu bağlantıyı kötüye kullanmıştır. Bu olaylar Bamsı Beyrek'e benliğini kimlere açacağı kimlerden gizleyeceği konusunda bir ders vermeyi amaçlamaktadır.

Sekizinci seçimin oyun olarak işlevi de olumsuz geri bildirimle oyunu uzatmaktır. Hatırlanacağı üzere olumsuz geri bildirimler oyunu uzatmaya yönelik olumlu olanlar ise kısaltmaya yönelik iletişim tarzlarıydı.

4.1.5.4. Dördüncü Olay: Esaret Dönemi

9. Seçim
    - Seçimden Önce Ne Oldu: Bamsı Beyrek esir düşer.
    - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Mevcut durum için nasıl bir tavır geliştireceksin?"
    - Oyuncunun Seçimi Ne: Kaderine razı, sakin, kabullenmiş…
    - Seçimin Sonucu Ne: Kaderin on altı yıl durması, oyunun çıkmaza girmesi.
    - Nasıl Aktarıldı: Esir hayatının devamı. Kopuz çalma, kafirleri eğlendirme ve melik kızıyla sohbet.

10. Seçim
    - Seçimden Önce Ne Oldu: Bamsı Beyrek bezirganlarla karşılaştı.
    - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Geçmiş hayatınla ilgili neyi merak ediyorsun? Merak ettiklerini nasıl ifade edeceksin?"
    - Oyuncunun Seçimi Ne: Bamsı Beyrek, toplumun hiyerarşik düzenine uygun bir şekilde bilgi istiyor.
    - Seçimin Sonucu Ne: Oyuncu kışkırtılır ve oyun yeniden başlar.
    - Nasıl Aktarıldı: Bezirganlardan istediği cevapları; özellikle Banu Çiçek'in durumunu öğrenir.

11. Seçim
    - Seçimden Önce Ne Oldu: Bamsı Beyrek gelişmeleri öğrendi.
    - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Senin olanı başkasına verecek misin?"
    - Oyuncunun Seçimi Ne: Bamsı Beyrek hamle yapmaya karar verir.
    - Seçimin Sonucu Ne: Bamsı Beyrek kendine ait olanları geri alma konusunda hak kazanır.

- Nasıl Aktarıldı: Bamsı Beyrek 40 yiğidin onayı ve Bayburt beyi kızının yardımıyla kaleden kaçar.

Bu basamakta Bamsı Beyrek yine sosyal yönden bir sınava tabi tutulmaktadır. İlk seçimde Bamsı Beyrek'in yanlış kararıyla oyun neredeyse durma noktasına gelmiştir. Olumsuz geri bildirimle sağlanan mesajda bir Oğuz Beyinin dara düştüğünde asla pes etmemesi yatmaktadır.

İkinci seçimde aslında oyun Bamsı Beyreği önemli bir sınava sokmaktadır. Ailesinden ve yavuklusundan yıllardır ayrı kalan bir insan ilk kimi sorar? Elbette kendine en yakın olan kişileri hatta belki annesinden babasından önce Banu Çiçek'i sormasını beklenmeliydi. İşte, Dede Korkut anlatılarının sosyal drama boyutu bir kez daha burada ortaya çıkar. Bamsı Beyrek büyük bir sabırla hiyerarşik bir düzende kendi toplumundan haber alır. Bu şekilde toplumsal yapının bir parçası olduğunu göstermiş olmalıdır. Sonuçta bu düzende kendine bir yer isteyecektir. Bir Oğuz beyi ailesinden önce tüm boyunu düşünmelidir. Bir sonraki basamakta ise işler tekrar bireyselleşir. Bamsı Beyrek, yaşadığı olayın Banu Çiçek özeline inmesiyle harekete geçer ve oyuna döner.

Olumsuz geri bildirimlerin amacı oyunu uzatmak ya da dengelemektir. Geç gelecek başarıları büyütür. Bamsı Beyrek'in hemen hemen hemen özgürce kaldığı yıl kadar esir kalması ve olumlu bir geri bildirimin olmaması açık bir şekilde oyunu dengelemek içindir.

4.1.5.5. Beşinci Olay: Kaçış Yolu

12. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Bamsı Beyrek kaçış yolunda ozanı görür.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Hangi araçla geri döneceksin?"
- Oyuncunun Seçimi Ne: Kopuz.
- Seçimin Sonucu Ne: Yakınlarıyla konuşma hakkı kazanır.
- Nasıl Aktarıldı: Bamsı Beyrek obanın tanımadığı bir kimlikle geri döner ve başarılı bir strateji uyguladığı anlaşılır.

13. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Bamsı Beyrek kız kardeşleriyle karşılaştı ve kendi kaftanını giydi.

- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: “Bay Büre Bey oğlu Bamsı Beyrek olduğunu açıklayacak mısın?”
- Oyuncunun Seçimi Ne: Kaftanı geri verir ve çuval giyer. Kimliğini açıklamayı yine reddeder.
- Seçimin Sonucu Ne: Toplumsal hiyerarşinin dışına çıkarak toplumu dışarıdan gözlemleme izni kazanır.
- Nasıl Aktarıldı: Bamsı Beyrek amacına ulaşır. İnsanlar, Bamsı’yı tanımaz ve tepkilerine Bamsı Beyrek’in anlık eylemlerine göre karar verir.

Beşinci olay sonuca giden yola çıkış aşamasıdır. Birinci seçimin konusu kendini tanımadır. Bamsı Beyrek on ikinci seçimde kendi karakterinin bir diğer yönünü tanıdığını ve kabullendiğini göstermektedir. Ozanın kopuzunu aldığında dikkat edilirse ilk etapta kendini deli yerine koymak gibi bir niyeti yoktur. Hatta daha sonra kaftanını kız kardeşlerinden geri istediğine göre kopuzu aldığında güzel giyinme niyeti de vardır. Dolayısıyla at ile kopuzun değişiminin tek sebebinin tanınmamak olduğunu düşünemeyiz. On beş sene içinde Bamsı Beyrek’in ne yaptığına dair sayılı bilgiden biri de kopuz çaldığıdır. Bu kopuzun karakteriyle de ilgisi olabileceği yukarıdaki başlıklarda belirtilmişti. İkinci seçenek ise farklı bir kimliğe girip toplumun gerçek niyetlerini ortaya çıkarmaktır. Fark edilirse bu aşamadan sonra yapılan seçimler için büyük bir teşvik gerekmemektedir. Çünkü bu seçimlerin bağlamını oluşturanlardan biri de artık Bamsı Beyrek’tir. Oyunda farklı bir aşamaya gelmiştir.

4.1.5.6. Altıncı Olay: Yaltacuk’un Düğünü

14. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Bamsı düğün yerinde yarışma yapıldığını görür.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: “Oğuz Beyleri arasında senin hak ettiğin yer ne?”
- Oyuncunun Seçimi Ne: Herkesi karakterine, sosyal statüsüne göre yargılar. Yaltacuk’u yiğitliği ve yetenekleri ile aşağılar.
- Seçimin Sonucu Ne: Kazan Bey ile görüşme hakkı kazanır.
- Nasıl Aktarıldı: Oğuz Beylerinin sempatisini kazanır ve ilgi çeker.

15. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kazan Bey Bamsı Beyrek’i yanına çağırır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: “Otoriteye karşı tavrın ne olacak?”

- Oyuncunun Seçimi Ne: Bamsı Beyrek, Kazan Bey'e methiye düzer.
- Seçimin Sonucu Ne: Bamsı Beyrek düğünü dağıtmak ve ceza almamak için gereken yetkiyi kazanır.
- Nasıl Aktarıldı: Kazan Bey'in gönlünü kazanır ve bir dilek hakkı olur.

16. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Bamsı Beyrek'in öldüğü savına dayanan bir düğün devam etmektedir.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Düğünü nasıl bozacaksın?"
- Oyuncunun Seçimi Ne: Kendine ait olması gereken yemekten rahatça yiyip içer, sonra kazan devirir.
- Seçimin Sonucu Ne: Şenlik krize döner. Bamsı Beyrek ikinci amacına ulaşır.
- Nasıl Aktarıldı: Düğünün bereketi sayılan kazan kazan yemek yere döküldü.

Yukarıdaki seçimler düğünün erkek tarafında olanlarla ilgilidir. İlk seçimin konusu oyuncunun kendi yargılarını oluşturması ve kendi sözlerini söylemesidir. İlgi çeken oyuncu ikinci seçimde adaleti uygulama hakkı kazanır. Üçüncü aşamada ise adalet sağlanır. Bamsı Beyrek'in kendi yargılarını oluşturması ödüllendirilir. Kendine karşı yapılan haksızlığa dur demesi gereken kahraman çok farklı bir strateji izler. Bakhtin'in tanımladığı karnaval ruhu özelliklerine ve Turner'ın tanımladığı komünitasın özelliklerine en yakın an bu andır. Bamsı Beyrek'in hamleleriyle düğün karışır ve kaosa sürüklenir. Diğer yandan düğünde otoritenin temsili olarak Kazan Han'ın ve karısı Burla Hatun'un da olduğu görülmektedir. Bamsı Beyrek için sosyal hiyerarşinin çok önemli olduğunu gözlemlenmişti. Bu düğün haksız bir düğün ve Bamsı Beyrek'in adaleti sağlaması lazımdır. Diğer yandan düğüne rehberlik ve eşlik eden otoritenin de canını sıkmamak gerekir. Bamsı Beyrek girdiği deli ozan kılığıyla ve yukarıda tanımlanan tuhaf eylem ile bu handikabı çok başarılı bir şekilde aşar. Bamsı Beyrek, aşama aşama Oğuz beylerinin sempatisini kazanır ve ardından Kazan Bey'e iltifatlar yağdırarak yapmayı planladığı her şey için izin alır. Bamsı Beyrek adaleti sağlamadan önce adaleti sağlamak için izin almıştır.

4.1.5.7. Yedinci Olay: Kadınların Otağı

17. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kadınların otağında düğün devam etmektedir.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Düğünü nasıl bozacaksın?"

- Oyuncunun Seçimi Ne: Onu kandırmaya çalışan kadınların ayıplarını yüzlerine vurur.
- Seçimin Sonucu Ne: Bamsı Beyrek, Banu Çiçek ile hesaplaşma hakkı kazanır.
- Nasıl Aktarıldı: Kadınlar yılar ve Banu Çiçek'i Bamsı Beyrek'in önüne çıkarırlar.

18. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Bamsı Beyrek ve Banu Çiçek sonunda karşı karşıyadır ama Banu Çiçek bunu bilmez.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Banu Çiçek'e nasıl davranacaksın?"
- Oyuncunun Seçimi Ne: onun haysiyetini ve sadakatini sert bir şekilde sorgular.
- Seçimin Sonucu Ne: Bamsı Beyrek kimliğini açıklayarak onun sözde ölümü üzerine kurulan düğünü bitirir.
- Nasıl Aktarıldı: Banu çiçek sadakatini ispatlar.

Yedinci olay aslında altıncı olayın paralelidir. Bamsı Beyrek adaletini sağlamaya devam etmektedir. Kadınlar tarafında yaşanan olayların erkek tarafında yaşanan olaylardan farkı bize bir şeyler söyler. Statüsüne uygun olarak Bamsı Beyrek Oğuz beylerini övmüş Kazan Bey'e övgüler yağdırmış ve Yaltacuk'u aşağılamıştır. Kadınlar otağında yaşananlardan anlaşıldığına göre kendi soyundan olmayan han karısı ya da kızı da olmayan kadınlar statü olarak Bamsı Beyrek'in aşağısındadır. Burla Hatun'dan (Kazan Bey'in vekaletiyle) amacını gerçekleştirme izni aldıktan sonra bütün kadınların kusurlarını yüzlerine vurmuş, üstüne yavuklusunu da sadakatsizlikle suçlamıştır.

Bamsı Beyrek'in sonunda kimliğini tüm açıklığıyla ortaya koyduğu aşama da bu bölümdür. Kimliğini ilan etmesi aslında bütün oyunu çözüp oyuncuya zaferi getiren onarıcı hamledir. Bamsı'nın şahsi intikamı, aslında burada son bulur. Bundan sonrası ödüller ile alakalıdır. Bamsı, toplumun yüksek bir ferdi olarak rolüne uygun gelen şeyleri yapmaktan sorumludur.

4.1.5.8. Sekizinci Olay: Sonuçlanmalar

19. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Yalancı Oğlu Yaltacuk kaçmaktadır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Düşmanın konusunda ne yapacaksın?"
- Oyuncunun Seçimi Ne: Yakalayıp aman diletir, sonra affeder.
- Seçimin Sonucu Ne: Toplumsal yeniden bütünleşmeyi sağlama yolunda ilk adım atılır. Oğuz içindeki kin ve düşmanlık yok edilir.
- Nasıl Aktarıldı: Bamsı Beyrek toplum nazarında gücünü, zekasını ve affediciliğini ispatlar.

20. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Bir tarafta düğün hakkı bir tarafta sevdiklerine verilmiş sözler durmaktadır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: "Verdiğin sözler mi yıllardır beklediğin muradın mı?"
- Oyuncunun Seçimi Ne: düğünü erteler ve oğuz beyleriyle düşmanın üzerine varır.
- Seçimin Sonucu Ne: Bamsı Beyrek, mutlu sona eksiksiz olarak ulaştı.
- Nasıl Aktarıldı: 39 yiğit ve kız kurtarıldı.

On dokuzuncu seçimin konusu Oğuz içi yeniden bütünleşmeyi sağlama, yirminci eylemin konu da Oğuz dışı yeniden bütünleşmeyi sağlamadır. Bamsı Beyrek'in iki ana cephede çatışma yaşadığını söylemiştik. Bunlardan birincisi Biz x Birey evreniydi. Bamsı Beyrek'in birinci kararı Yaltacuk'a üstünlüğünü kabul ettirmesi ve ardından onu affetmesidir. Son üç setteki olaylardan gördüğümüz kadarıyla Bamsı Beyrek'in ana amacı asla Yaltacuk'tan kanlı bir intikam almak değildir. Bu oyunun ana amacı baştan sona değişmemiştir: Bamsı'nın kendini ve sert bir hiyerarşik düzene sahip olan toplumdaki yerini bulmasıdır. Bu bağlamda Bamsı Beyrek kendine düşeni yaparak kırk yiğidi kurtarmadan zaten hak etmiş olduğu düğünü yapmamıştır. İkinci bölümde bahsedildiği gibi onlar evrenini karşı zafer de ancak tüm Oğuz beyleriyle beraberken kazanılabilmiştir.

4.2. Basat'ın Tepegözü Öldürdüğü Boy

Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Boy'u yine tek ana oyunculu bir anlatı olarak ele alınmalıdır. Öyleyse Bamsı Beyrek'ten bu boyun farkı nedir? Neden bu anlatı teze dahil edildi? Bamsı Beyrek yukarıda bahsedildiği gibi yapıdan yapısızlığa ve ardından denge konumuna gelen bir anlatı olarak değerlendirildi. Ayrıca Bamsı Beyrek toplumsal hayatta kendini her yönüyle gösteren toplumsal hayatının, sosyal hiyerarşinin bütün özelliklerini en ince ayrıntısına kadar bilen, aşk ilişkileriyle de ön plana çıkan, kurnaz, hayatın tam içinden bir karakterdir. Basat ise Bamsı Beyrek'ten daha ham, daha ilksel, Oğuz Kağan kahraman tipine yakın bir kahramanı anlatır.

Çocuksuzluk, uzun vadede toplumsal yapı için tehlike arz eden bir mesele iken Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Boy, kaotik bir durumla, baskın yemiş ve yenilgiye uğramış bir toplumun kaçışıyla başlar. Bu da anlatının seyrinin Bamsı Beyrek'in tam tersi yönüne, anti yapıdan yapıya doğru seyredeceği anlamına gelir. Anlatının bir sonraki aşamasında ortaya çıkan Tepegöz ise en önemli Oğuz beylerini, oğullarını, bütün bir toplumu canıyla tehdit eden ciddi bir tehlikedir. Toplum kısa bir sürede yok olma tehlikesiyle karşı karşıya kalmıştır. Dolayısıyla buradaki ana çatışma "Biz x Birey" kültür evreninde yozlaşmış toplumsal yapıyı onarma; "Biz x Onlar" kültür evreninde ise ölüm kalım mücadelesidir.

4.2.1. Oyunlar

4.2.1.1. Yasak Oyun

Yasak oyunun cinsel tabuları içerdiğini ve bunları örtük olarak desteklediğini görmüştük. Basat'ın Tepegözü Öldürdüğü Boy'da vahşet-vahşilik içerikli yasak oyunu da görmekteyiz. İnsan eti yemek, kulak burun ısırmak, aşağılayıcı bir şekilde insanları kıstırıp oradan oraya kovalamak gibi bu anlatıda gördüğümüz öğeler aslında birer vahşi oyun örneği olarak kabul edilebilir. Seyirciler sahnelenen kötü şeyleri de izlemeye meraklıdır. Bu tarz oyunlar insanın ilkel yapısına seslenir ve enerjiyi zararsız bir şekilde kanalize eder.

4.2.1.2. Değişim Oyunu

Değişim oyunu, bir strateji oyunu olarak nitelendirilir ve hamlelerin belirleyici unsuru genellikle kılık değiştirmedir. Boğaç'ın hayvan postuna bürünmesi, değişim

oyununun örneklerinden biridir. Kılık değiştirme, rakibi şaşırtarak avantaj sağlama ve beklentileri alt üst etme stratejisini içerir. Bu taktiksel oyun biçimi, oyuncuların karşılaştığı zorlukları aşmalarına yardımcı olurken aynı zamanda stratejik düşünme becerilerini de geliştirir. Boğaç'ın hayvan postuna girmesi, değişim oyununun etkileyici bir örneğidir zira kılık değiştirme, oyunun dinamiklerini değiştirerek oyuncuların zihinsel esnekliğini ve yaratıcılığını test etmesini sağlar.

4.2.1.3. Zihin Oyunu

Zihin oyunları, insanların zihinsel yeteneklerini kullanarak stratejik ve analitik düşünmelerini gerektiren oyun türleridir. Bu tür oyunlar genellikle iki oyuncu arasında rekabet içeren ve karşılıklı hamlelerle ilerleyen zihinsel meydan okumalardır. Boğaç ve Tepegöz'ün savaşı, tarihsel ve mitolojik bir hikayede geçen bu iki karakter arasındaki çatışmayı temsil etmektedir. Bu çatışma, saf güç ve zekânın yanı sıra stratejik düşünme yeteneğini de gerektiren bir zihin oyunu olarak kabul edilebilir.

Zihin oyunları, insanların problem çözme becerilerini geliştirmelerine yardımcı olabilir. Oyuncuların karşılıklı olarak rakibin hamlelerini tahmin etmeleri ve buna göre stratejilerini belirlemeleri gerekmektedir. Bu süreç, analitik düşünmeyi teşvik ederken aynı zamanda oyuncuların hızlı kararlar alabilme yeteneklerini de geliştirir. Boğaç ve Tepegöz'ün savaşı örneği üzerinden bakıldığında, zihin oyunlarının sadece eğlenceli bir etkinlik olmanın ötesinde, aynı zamanda zihinsel yetenekleri geliştirici bir araç olarak da kullanılabileceği görülmektedir. Karakter gelişimi için çok önemlidir.

4.2.1.4. Şenlikler-Toylar-Toplantılar

Basat'ın Tepegözü Öldürdüğü Boy'da yer alan toplumsal faaliyetler aşağıdaki gibidir:

Şekil 15: Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Boy'da Toplumsal Etkinlikler



1. Anlatı bir bozgun ile başlamaktadır. Baskın yemiş, yerinden yurdundan hazırlıksız kaçmış, çocuğu kaçarken düşürecek ve geri gelip alamayacak kadar kaotik bir durumdan bahsediyoruz. Bu durum bize anlatıda bir şeylerin yapıya doğru akması gerektiğini söylüyor.
2. Yaylak da tıpkı av mekanı gibi toplumsal hayatın sınırında eşik mekandır. Eşik mekanlara gitmenin işlevsel anlamının değişiklik olduğunu söylemiştik. Değişikliğin sorun ve çözümü beslemesi gerekir. Sorun ve çözüm arasındaki köprü eşik aktivitelerle sağlanır. Bamsı Beyrek'in iki avının hızlandırıcı olaya giden taşları döşediği gibi burada da birinci ve ikinci yaylak, sırayla hızlandırıcı olayı beslemiştir. Çözüm için krizin ayyuka çıkması gerekmektedir.
3. Oğuz toplumu düşmana yeniliyorsa sorun muhakkak içte aranmalıdır. Bu konunun düşmanın ne kadar güçlü olduğuyla ilgisi yoktur. Demek ki toplum yozlaşmış ya da güçsüzleşmiştir. Sonuç olarak olması gereken şekilde değildir. Toplumun içinden çıkan, toplumun sorunlarının cisimleşmiş hali olan Tepegöz Oğuzları helak etmiştir. Onları yedi kere kovalayıp geri döndürmüş adeta rezil etmiş, birçok yiğidi de öldürmüştür. Her zamankinin aksine bu savaş, kesinlikle kuralsız ve paida şeklindedir. Ancak savaş kafirlerle değildir. Tepegöz, zaten onların iç meselesidir.
4. Sıradaki toplumsal etkinlikte Oğuzlar toplanıp bu işe akılcıl yaklaşmaya karar verirler. Ancak yapabildikleri tek şey, bir kahramanın yokluğunda krizi kontrol altına almak, en azından sınırlarını çizmektir. Bunun için de Dede Korkut'u gönderirler. Dede Korkut, anlatılarda kanayan yarayı durduracak kişi değildir. Bir önceki anlatıda Deli Karçar'a pazarlığa giden Dede Korkut'un kızı almayı başardığını görmüştük. Sonuç olarak Bamsı Beyrek Banu Çiçek ile birlikte olamadı. Ayrıca Deli Karçar kız kardeşini Yalancı Oğlu Yaltacuk'a verdi. Basat'ın hikayesinde de aslında Dede Korkut'u aynı işlevi yaparken görüyoruz. Kahraman krizi çözmeye hazır oluncaya dek, doğru zaman gelinceye dek krizi kontrol altında tutmak ya da ötelemektir Dede Korkut'un görevi.
5. Basat'ın seferden gelip durumdan haberdar olduğu, Oğuz beyleri ile görüşüp danıştığı altıncı etkinlikte bir toy olduğu halde toplumun yapısının çözülmüş olduğunu, katı bir yapı görünmediğini, duygusallığın, zayıflığın hakim olduğu bir toplantı olduğunu görüyoruz. Bu da onu göreli kurallı toy yapıyor. Göreli kurallı aktiviteler bir değişimin işaretiydi. Bu an, Basat'ın toplumsal bir sorunu kendi sorumluluğu kabul ettiği, bir kahraman olmaya karar verdiği andır.
6. Son etkinlik tüm halkın Salahana kayasına gelip zaferi kutladığı andır. Problem çözülmüş ve düzen yeniden sağlanmıştır. Bu düzende Basat, toplumu yok oluştan kurtaran bir kahraman olarak yerini alır.

4.2.2. Oyunbilimsel Analiz

4.2.2.1. Epizot Örgüsü ve Ana Oyun Unsurları

1. Set:

- Sosyal: Savaştan kaçarken çocuğun düşürülmesi ve yıllar sonra Han'ın otağında Basat'ın haberinin alınması
- Karakter: Dede Korkut'un Basat'a insan olduğunu telkin etmesi (at bin, sosyalleş, savaş).
- Aksiyon: Konur Koca Sarı Çoban'ın Peri'ye saldırıda bulunması

2. Set:

- Sosyal: Tepegöz'ün Oğuz Beyleri tarafından tekmelenmesi
- Karakter: Tepegöz'ün toplumdan kovulup periden yüzük alması.
- Aksiyon: Tepegöz'ün Oğuzlara saldırısı.

3. Set:

- Sosyal: Dede Korkut'tan yardım istenmesi ve Dede Korkut'un müdahalesi.
- Karakter: Bir annenin Basat'a ailesinin ve toplumunun durumunu anlatması ve Basat'ın ailesi ile bağını anlatan sahneler.
- Aksiyon: Basat'ın Tepegöz'ün gözüne saldırması.

4. Set:

- Sosyal: Tepegöz ile savaşın düzenli bir iletişim üzerinden yürümesi.
- Karakter: Birbirleri ile konuşmaları ve kendilerinin kim olduğunu açıklamaları, anlamları.
- Aksiyon: Tepegöz'ün ölümü.

Son

- Sosyal: Salahana kayasındaki birlik ve huzurun resmi.

Basat'ın Bamsı Beyrek'in örgüsünden farklı olarak ilişki basamağının olmadığını, romantik bir ilişkinin hiç olmadığını, bunun yerine karakter basamağında ailenin ve toplumun Basat'ın kişiliğine bağlandığını görüyoruz.

Birinci setin ilk iki basamağı ana kahraman Basat'ın oluşum sürecini anlatmaktadır. Son sete kadar aksiyonlar, kahramanın dışında gerçekleşecektir. Ana kahramanın işe girişmesi anlatının olumlu geri bildirimini gerektirmektedir. Olumlu geri bildirimin oyunun bitirmeye ya da kısaltmaya yönelik olduğunu, ödül amaçlı kullanıldığını belirtmiştik. Öyleyse aksiyonlarda Basat'ı aramamalıyız.

İkinci basamak Basat'ın ana düşmanı Tepegöz'ün oluşum sürecidir. Bir düşman olarak Basat'ın karşısına çıkması gerektiği için Tepegöz üçüncü basamakta aksiyonu da gerçekleştirmiş ve Oğuzları helak eden kişi olarak kendini göstermiştir. Basat ve Tepegöz'e ayrılan hikaye anlatım miktarının eşit olması -hatta Tepegöz'ün biraz daha fazla olması- Kahraman ile Tepegöz'ün doğrudan bir ilişkisi olduğunu düşündürmelidir. Bu iki oyuncu birbirine koşut iki güçtür. Bu tezi güçlendirecek bazı argümanlar üzerinde durmak gerekir.

Aruz Koca ve Konur Koca Sarı Çoban'ın ilişkisi önemlidir. Onca insan varken Aruz'un çobanının bu işe girişmiş olması tesadüf olabilir mi? Metaforik olarak eşikteyken insanlar avcı olarak görünmektedir. Çoban da bunlardan biri olabilir mi? Yani aslında Aruz Koca ve Sarı Çoban aynı kişi, birbirinin muadili kabul edilebilir mi? Onca insan dururken neden Tepegöz'ün plasentası Aruz'un mahmuzu ile delindi? Neden Aruz, Tepegöz'ü anında eteğine sardı? Bir kişiyi kendi kıyafetinden geçirmek, ona sarmak muhakkak metaforik anlamda bir sahiplenme demektir. Belki de insanların içinde Aruz bu hareketi yapmak zorundaydı. Kaçtığı sorumluluğunu artık reddedemeyecek bir durumdaydı.

Kıyan Selçuk'un bu anlatının kurbanı olduğu, adeta dramanın dekoru olduğu görülür. Geriye iki çocuk kalır. Basat, yolda düşmüş, aslan tarafından büyütülmüş, at somuran bir kahramandır. Açıkça yerin, toprağın çocuğudur. Bunun oldukça ilksel, mitik öğeler içeren bir anlatı olduğu belirtilmişti. Aruz Koca tıpkı Oğuz Kağan gibi bir de gökten bir eş alacak ve bir de göğün çocuğunun sahibi olacaktır. Ancak yozlaşan toplum ya da özel olarak yozlaşan karakteri buna izin vermez, bir şeyler ters gider ve periyi eş olarak almak yerine ona saldırır. Bu şekilde göğün çocuğu bozuk bir ilişkinin ürünü olur. Yukarıda bu anlatının medeniyet-doğa çatışması olarak okunabileceği belirtmişti. Belki gök ve yerin çocuğunun çatışması olarak da okumak gerekecektir. Eğer böyle okunursa Oğuzların artık gökten gelen mistik güçlerden, su kenarlarından, iyelerden, perilerden beslenmek istemediği, egemenliğini yalnızca orta dünyadan

aldığı güçle ve Basat'ın sık sık beslendiği İslam inancıyla kurmak istediği anlamı çıkabilir mi?

Üçüncü sette Basat'ın anne tarafından yönlendirildiğini ve Tepegöz'ün ise Dede Korkut tarafından sınırlandırıldığını görüyoruz. Şartlar sonunda ikisini karşı karşıya getirmeye hazır bir duruma gelmiştir. Sorunun bireyselleşmesi için aileden bir kurban verilmesi de bu sette gerçekleşmektedir.

Dördüncü setin sosyal basamağında Basat'ın kurduğu Tepegöz ile kurduğu iletişimi görüyoruz. Basat toyda verdiği Tepegöz ile mücadele kararıyla artık Tepegöz karşısında toplumu temsil etmektedir. Bir kurban olarak değil, intikam için gitmiştir. Toplumu temsil ettiğine göre sosyal ses elbette Basat'ın Tepegöz ile kurduğu iletişim olacaktır.

Karakter oluşumuna etki eden faktörlere dikkat çekmek gerekir. Aruz Koca neden ne Basat ile ne de Tepegöz ile iletişim kuramıyor? Bunun sebebi bana göre babanın sosyal ses olması, resmi bir iletişimi, toplumda bir yeri temsil etmesidir

Dördüncü setin sosyal basamağında bir savaşın iletişim ağırlıklı ilerlemesi de düşündürücüdür. Anlatının sorununun bir kahraman arayışı ile ilişkili olduğu belirtilmişti. Öyleyse bu kahramanın çözümü nasıl getirdiği çok önemli olmalıdır. Basat'ın Tepegöz ile yakın ilişkisi ve bir aslan ile büyümesi düşünüldüğünde insanlık ve vahşilik arasındaki dengeyi bulmaya çalışan ve sonunda vahşi tarafını metaforik olarak öldüren bir Basat'tan söz edilebilir mi?

4.2.2.1.1. İşleyiş Kuralları

Basat'a ismi, ailesi, gücü, rolü seçimsiz ve emeksiz olarak verilmiştir. Bunları alarak nasıl bir yol izleyecek? Basat, vahşi doğadan medeniyete doğru bir dönüşüm yaşayacaktır. Bu yolda fedakarlığını, vicdani sorumluluklara sahip olduğunu, maneviyatını ve zekasını ispatlaması gerekmektedir.

4.2.2.1.2. Hedef

Oyun, arzu edilen bir toplumsal düzen değişikliğini Basat'ın eylemlerinde somutlaştırmıştır. Basat'ın Tepegöz'den kardeşi başta olmak üzere bütün toplumun intikamını alması beklenmektedir. Oyun sistemi bunu istemiyormuş gibi aktarır. Çünkü Basat'tan bir fedakârlık yapması istenmektedir ve fedakârlık her zaman bir seçimdir.

4.2.2.1.3. Sınırlı Araç

Yukarıda Basat'a peşinen verildiği söylenen isim, aile, arkadaş, güç gibi Basat için son derece önemli unsurlar Tepegöz ile mücadeleye girerken hiçbir işe yaramamaktadır. Basat zekasıyla ve sahip olduğu soyut değerlerden yararlanarak mücadele vermelidir.

4.2.2.1.4. Çatışma cepheleri

Basat adeta zafer kazanmak için yaratılmış bir kahramandır. Aslan tarafından ormanda büyümüştür. Dede Korkut, onu doğadan çekip savaşması için onlar evrenine gönderir. Daha sonra da bir anne tarafından Tepegöz'e yönlendirilir. Tepegöz ne biz evrenine ne onlar evrenine aittir. Ya da her ikisine de aittir. Tepegöz arada kalmış, kimliksiz bir varlıktır. Bu yüzden bu anlatı birçok düzlemde okunabilmektedir.

Basat'a verilen hedef intikamın alınması ve toplumun kurtarılmasıdır. Ona verilen aile, şan, şeref, savaşçılık, düşünce gücü gibi katkıların geri ödemesinin yapılması istenmektedir. Basat, Tepegöz'ü öldürmek suretiyle bunu açıkça gerçekleştirir. Ancak Tepegöz'ün hiçbir mirasını reddetmez. Hepsini kabul eder ve kendi değerleri ile birleştirir/dönüştürür. Basat'ta Bamsı Beyrek'te görülen hilebazlıktan ve curcunabazlıktan asla söz edilemez. Curcuna çıkarmak isteyen Tepegöz'dür. Basat ise net bir şekilde ludus tarzı bir oyun oynamaktadır. Varmak istediği nokta oyunlara yalnızca doğru eşlik ederek dengeyi bulmaktır. Ancak oyunu kendi bitirebilecek güce ulaştığında kendi mirasını yani kimliğini ilan eder ve Tepegöz'ü öldürür. Anlatıdaki çatışma cephelerini aşağıdaki gibi gösterebiliriz:

Şekil 16: Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Boy'da Çatışma Cepheleri

Düşman	**Biz**	**Peri-Tepegöz**
Saldırı	Doğaya çocuk bırakma	Çocuğu saklama
	Çocuğu geri alma	Çocuğu yetiştirme
Esir düşme	Basat'ı Düşmana yönlendirme	-
	Periye saldırı	Düşmanın oluşması(Tepegöz)
	Yığını tekmeleme	Düşmanın doğması

	Tepegözü zapt etme	Zararın başlangıcı
	Tepegözü dövme ve kovma	Amansız düşmanın oluşması
	Basat'ı yönlendirme	Gerçek çatışmanın başlangıcı.

"Biz" evreni başlangıçta doğa(üstü) ile uyumlu bir alışveriş içerisindedir. Düşman yüzünden yaşanan kayıplar doğanın eliyle avantaja dönüşmektedir. Basat adlı kahramanın ortaya çıkması düşman ile biz evreni arasındaki çatışmadan kaynaklanmaktadır. Doğa üstü ile ilgili bir ihlal henüz söz konusu değildir. Çoban karşılıklı alış-verişi bozmuş, hakkı olmayanı bir şeyi usulsüzce, hiçbir şey vermeden almaya kalkmıştır. Toplum bu suiistimale ortak olmuş ve yeni bir düşman cephesi açılmıştır. Bu noktada doğanın güçlerle donattığı ve halihazırda bir silah olarak düşman cephesinde kullanılan Basat, doğaya yöneltilmiştir. Kendisinden Peri-Tepegöz cephesindeki çatışmayı çözmesi beklenmektedir. Bu akışa baktığımızda Tepegöz'ü Basat'tan başka kimsenin alt edemeyeceği açıktır. Doğa(üstü) ile alışverişin sonucu olan, aslında aynı kaderi paylaşan iki güçlü çocuk ancak birbirlerine denk görünmektedir.

Tepegöz'ü Basat dışında kimse yok edememiştir. Basat ancak kendi silahı ile yenilgiye uğramıştır. Ancak kendi silahı onu öldürebiliyorsa Basat ve Tepegöz arasındaki ilişki iki şekilde yorumlanabilir. Birinci varsayımda Basat ve Tepegöz aynı kişidir, anlatıda Basat vahşi ve kontrolsüz yanından kurtulması Tepegöz üzerinden anlatılmaktadır. İkinci varsayımda ise bu boyun Basat'ın doğa ve kültür dengesini yeniden kurduğu bir anlatı olarak okunmasıdır. Basat, toplumu temsil ederek girdiği çatışmada her iki dünyanın özelliklerini kendinde birleştirerek ve yozlaşmış tarafları temizleyerek zafer kazanmış ve doğa (üstü) kültür dengesini yeniden kurmuştur. Öyleyse Basat'ın Tepegöz'ü öldürdüğü Boy'u bir intikam anlatısından çok bir dönüşüm ve denge anlatısı olarak görmek daha sağlıklı bir düşüncedir.

Anlatıda temel olarak verilen mesajlar toplumsal yozlaşmışlığın sebep ve çözümlerini içerir: İnsanın aç gözlülüğü kendine ve topluma zarar verir. Şiddet, karşılıksız saldırı sorunları büyütür. Kişi, sahip olduğu/olabileceği güçleri kontrol etmeli ve kendine uygun hale getirmelidir. Savaşta önemli olan fiziksel üstünlük değil stratejik ve mantıklı davranmaktır.

4.2.3. Sosyal Drama Olarak Basat'ın Tepegözü Öldürdüğü Boy

4.2.3.1. Sorun/İhlal/Bozulma

Yukarıdaki bilgilerden de anlaşılacağı üzere ihlal, bozulma, hemen anlatının başlangıcında verilir. Oğuzlar, kendilerine ait olanı feda edebilecek ve geride bırakabilecek kadar zayıf düşmüştür. Bu ister savaş gücü bakımından olsun ister duyarsızlıktan olsun ki anlatının ilerisinde her ikisinin de etkili olacağı görülmüştür, kabul edilemeyecek bir durumdur. Bu yozlaşma fiziksel ya da ahlaki olarak okunabileceği gibi doğa medeniyet ilişkisi perspektifinden de okunabilir. İnsanların kendi aralarında gerçekleşen savaşlar ve insanoğlunun açgözlülüğü doğa ile medeniyet arasında bir anomaliye sebep olmuştur. Bu anomali medeniyetin içinde büyümesi gerekirken doğaya düşürülen çocuk Basat ile doğaya ait olması gerekirken medeniyetin içine sokulmaya çalışılan Tepegöz ile somutlanmıştır. Sorun her ne olursa olsun ana oyuncu kendinde bütün iyi özellikleri yani fiziksel ve sezgisel gücü, zekayı, doğa medeniyet uyumunu ve iyi olan her ne varsa kendinde birleştirerek Oğuz toplumu adına sorunu çözmelidir. Özetle toplum yozlaşmamış ve her bakımdan güçlü bir kurtarıcıya ihtiyaç duymaktadır.

4.2.3.2. Sorunun Bireyselleşmesi

Basat, açıkça toplumsal bir kahramandır. Anlatının konusu bireysel bir gelişimden çok toplumsal bir iyileşmedir. Ancak her kahraman gibi bireysel bir tetikleyiciye ihtiyaç duyar. Kıyan Selçuk'un öldürülmesi sorunun sevgili kardeşinin ölümüne yol açtığını yani krizin ailenin içine sızdığını fark etmesini sağlar. Böylece Basat intikam için harekete geçer.

4.2.3.3. Hızlandıran Olay

Anlatının krizi sosyal birimin tehlikeye girmesi yani ailelerin parçalanması ve sosyal yapıyı bozacak derecede hızlı kayıp vermektir. Bu durumu hızlandıran olay ise Tepegöz'ün kovularak eşkıya olması, peri annesinden yüzük alarak gücünü artırması ve insan yemeye başlamasıdır. Tepegöz ile Oğuzların savaşında bu durum oldukça dramatik bir şekilde somutlanmıştır.

4.2.3.4. Sıçrama Eylemi ya da Tuhaf Eylem

Tuhaf eylemin oyunun meta mesaj evreninde tanımlanmayan, beklenmeyen eylem olduğunu belirtmiştik. Öyleyse kriz çözümüne geri dönmeli ve bir yiğitten normalde ne beklenebileceğini düşünmeliyiz. Basat'ın Tepegöz'e fiziksel gücü ile saldırmayıp bilgi alarak gözünü kör etmesi, hayvan kılığına girmesi ve sonrasında gerçekleşen karşılıklı hamleler kesinlikle bu anlatının normal evrenine ait değildir. başlangıçtan beri tüm Oğuz beyleri Tepegöz'ü itip kakmaktan başka bir şey yapmamıştır. Tepegöz'ü ısrarla fiziksel çaba ile yenmeye çalışmış ve başarısız olmuşlardır. Dahası Basat'ı da gücünün yetmeyeceği gerekçesiyle savaşmaktan vazgeçirmeye çalışmışlardır. Dolayısıyla bu evrenin tuhaf eylemi Basat ve Tepegöz'ün oynadığı zihin-strateji oyunudur. Tuhaf eylemin çoğu zaman oyunbazlıkla alakalı olduğunu da görmüştük. Tıpkı Bamsı Beyrek'teki gibi Basat'ın kurduğu oyun da normal oyundan bir sapmaya neden olan bir mini oyun olarak da değerlendirilebilir.

4.2.3.5. Onarıcı Eylem

Dede Korkut anlatılarında şaşırtıcı bir şekilde onarıcı eylem aynı zamanda iletişimsel eylem olmaktadır. Çünkü birbirini dinlemeye ve anlamaya odaklı eylem türü genellikle anlatı boyunca değil, anlatının sonunda bulunmaktadır. Bu anlatıda Basat'ın kimliğini açıklaması, Tepegöz'ün samimi itirafları ve ölümü kabullenişinin ardından Basat'ın Tepegöz'ü öldürmesi anlatının onarıcı eylemidir. Basat'ın Tepegöz'e kimliğini açıklaması ve onu ailesinden açıkça reddi biraz daha dikkate değer bir konudur. Onarıcı eylemin anahtarı Basat'ın sonunda kabul ettiği kimliği midir?

4.2.3.6. Yeniden Bütünleşme

Basat'ın tüm Oğuz beylerini çağırtması ve zaferin kutlanması anlatıda yeniden bütünleşmenin sağlandığı andır.

4.2.3.7. Bağlam

Oyunun bağlamı, başına bir felaket gelmiş kaotik durumdaki Oğuzların dünyasıdır.

4.2.4. Oyuncular, Eylem Stratejileri ve Oyuncu Tipleri

4.2.4.1. Oyuncular ve Nitelikleri

Ana Oyuncu:

- Basat: Oyunun ana karakteri. Basat, iyi yürekli, fiziksel ve ruhsal açıdan güçlü ve zeki bir karakter.

Engeller

- Tepegöz: Oyundaki baş düşman. Fiziksel olarak güçlü, gönül bağı yok, vahşi, aptal ve cahil, Basat'a denk olacak düşman.
- Düşmanlar: anlatıda klasik bir NPC (oyuncu olmayan karakter) olarak varlar. İlk başta Oğuz toplumunun zayıf durumunu göstermek ve ihlal için bir neden oluşturmak için görünüyor. Sonrasında yalnızca Basat'ın bir süre tüm bu olan bitenden habersiz olmasına ve krizin olgunlaşmasına katkı sağlamak için düşmandan bahsediliyor.

Basat'a kimliğini veren unsurlar

- Aruz Koca: Basat'a kimliğini veren kişi. Basat'ın insani yönünü temsil eder. Basat'ın güç kazanması gereken tarafı.
- Aslan: Basat'a kimliğini veren kişi. Basat'ın vahşi, yönetilemeyen gücünü temsil eder. Basat'ın dönümesi gereken tarafı.

Tepegöz'e kimliğini verenler

- Konur Koca Sarı Çoban: Tepegöz'ün insani tarafını temsil ediyor. Gittikçe körelen taraf.
- Peri: Tepegöz'ün vahşi yönünü temsil ediyor. Gittikçe güçlenen taraf.

Sosyal boyutta yaşananlar

- Dede Korkut: Toplumsal anomalileri kontrol altında tutan ve normları güçlendiren merkez.
- Anne: Aile biriminde yaşanan kırılmayı gidermeye çalışan merkez. Bamsının sosyal beklentilere uymasında etkili bir role sahip.
- Kıyan Selçuk: Basat'ın ailesinin temsili. Sorunun bireyselleşmesi için gereken kurban.

4.2.4.2. Eylem Stratejileri

Basat'ın eylemleri genellikle teleolojik ağırlıklı olarak ilerler. Amacı değişik stratejiler üreterek karşıdakine karşı avantaj sağlamaktır. Hayvan postuna bürünme noktasında teleolojik eylem ile dramaturjik eylemi birleştirdiğini görmekteyiz. Fark yaratan iki dönüm noktasında ise iletişimsel eylem kullanılmıştır. Bunlardan birincisi Basat'ın ailesi ile konuşarak intikam almaya ve Tepegöz belasından herkesi kurtarmaya karar verdiği sahnedir. İkinci kısım ise anlatının sonunda Tepegöz ile Basat'ın karşılıklı olarak anlaşarak kaderlerini kabullendiği andır.

4.2.4.3. Oyuncu Tipleri

Basat yaşadığı dönüşümün bir sonucu olarak anlatıda farklı oyuncu stratejilerini kullanmıştır.

4.2.4.3.1. Standart Oyuncu

Basat, önce beyler tarafından, sonra da Dede Korkut tarafından ardından bir anne tarafından sürekli yönlendirilmiştir. Uzun bir müddet de sadece kendisinden istenileni doğru şekilde, içine öznellik katmadan ve normlara uygun olarak yapmıştır. Standart oyuncu tipinden çıkabilmek için yönlendirilmeler dışında oyuncunun oyuna bilincini aktarması gerekmektedir. Basat'ın özellikle ikinci ve üçüncü seçimlerinde kazanmak için gerekli hamleleri bilgi ve gözlem yoluyla hesapladığını ve strateji geliştirdikten sonra hamle yapmasını bu kapsamda değerlendirebiliriz.

4.2.4.3.2. Oyunbaz

Basat'ın kılık değiştirmesi ve hayvan postuna bürünmesiyle başlayan mini oyun bölümünü oyunbaz tipi içerisinde düşünmemiz gerekir. Basat, burada normalden sapmış, herkesin yaptığı gibi kılıcı alıp Tepegöz'e çalmak yerine aklını karıştırıp adım adım silahlarını yok etmesini sağlamıştır. Beşinci ve altıncı seçimlerde de Basat'ın oyunu kendine göre düzenlediğini ve kendine alan açtığını görmekteyiz ki bu da oyunbaz tipi özelliğidir.

4.2.4.3.3. Oyunbozan

Basat, yedinci seçimde tüm bu karşılıklı hamlelere küçük kandırmacalara son vermiş ve Tepegöz'ün kılıcını alarak büyük oyunu da, kurdukları küçük oyunu da bitirmiştir.

4.2.4.3.4. Oyun Kurucu

Anlatılarda oyun kurucu olmanın işaretinin kendi sözlerini eyleme geçirebilme gücünde yattığını görmüştük. Basat, anlatının sonunda sosyal sese dönüşmüş ve Tepegöz'ün tüm yaptıklarını onun yüzüne vurmuştur. Ardından tüm beyleri Salahana kayasına çağırtarak zaferine şahit tutmuştur. Basat, artık yön verilen değil yön veren kişidir.

4.2.4.3.5. Aylak

Tepegöz elinden halk helak olurken Basat'ın tüm bunlardan habersiz olması, oyuna sistemin uyarısı ve kışkırtması ile geri dönmesi belirsiz de olsa bir Basat'ın bir aylaklık dönemi geçirdiğinin işareti olabilir.

4.2.5. Seçimlerin Tahlili

Seçimlerin anlatının bütünüyle değil ana oyuncu ve sistem etkileşimi ile ilgili olduğunu belirtmiştik. Burada bir bilinçten bahsedebileceğimiz ilk andan itibaren oyuncu seçimleri gösterilmiştir.

4.2.5.1. Birinci Olay: Yüzleşme ve Fedakârlık

1. Seçim

- Seçimden önce ne oldu: Tepegöz Oğuzları helak etti.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Bir anne gelerek kardeşiyle beraber birçok Oğuz yiğidinin öldüğü ve Tepegöz'ün ailelerden oğul haracı kestiği haberini verdi. Toplum tehlikede, ailen tehlikede, kardeşin de öldü. Ne yapacaksın?
- Oyuncunun seçimi nedir: Kadının problemine ve ailesinin kaybına kayıtsız kalmadı. Kadına ailesini kurtarması için esir verdi. Kardeşi ve toplumu uğruna savaşmaya ve intikam almaya karar verdi.
- Seçimin Sonucu Nedir: Basat, Tepegöz ile hesaplaşmaya hak kazandı.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Onu karşılamak için toplanan ailesi ve diğer beyler onu bu kararından vazgeçirmeye çalıştı.

Birinci seçimin konusu fedakarlıktır. Fedakârlık, her zaman bir seçim olmak zorundadır. Basat için bu seçim güvenli alanından çıkmak ve elindeki her şeyi geri verip baştan bir sınava girmek anlamına gelmektedir. Basat'ın bu aşamada son derece soğukkanlı davranıp en uygun kararı almaya çalıştığını görmekteyiz. Basat önce ona gelen kadının müşkülü ile ilgilenmiştir ve kardeşi için yas tutmuştur. Ardından destur

ve helallik almak için ailesinin ve Oğuz beylerinin yanına varmıştır. Tepegöz meselesinin artık şahsi bir mesele olduğunu ve bütün riskleri göz aldığını belirterek resmi bir şekilde yola çıkmıştır. Bu açıdan da ondan çok daha kaçak dövüşmeye alışık Bamsı Beyrek'ten ayrıldığını görmekteyiz.

4.2.5.2. İkinci Olay: Saldırı

2. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Basat, Tepegöz'ün mekanına onu alt etmek üzere geldi.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Tepegöz ile karşılaşıldı ve hamle yapma zamanı geldi.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Basat, Tepegöz'e önce uzaktan ok atmayı tercih etti.
- Seçimin Sonucu Ne: Düşmana yaklaşmaya hak kazandı.
- Nasıl Aktarıldı: Tepegöz Basat'ı çizmesine attı.

3. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Basat Tepegöz'ün çizmesine girdi ve çizmeyi yararak çıktı.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Düşman ile karşı karşıya kalma ve yüzleşme olanağı devam ediyor.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Basat, aşçılardan Tepegöz hakkında bilgi istedi, Tepegöz'ü yakından inceleyerek bilgilerin doğruluğunu teyit etti ve zayıf noktasına darbe indirdi.
- Seçimin Sonucu Ne: Basat, Tepegözü güvenilir bilgi akışından mahrum etti. Onu gerçeklerle yüzleşmeye bir adım yaklaştırdı. Ayrıca onunla iletişim kurmaya ve karşılıklı savaşmaya hak kazandı. Basat artık dikkate değer bir düşmandır.
- Nasıl Aktarıldı: Tepegöz büyük bir çığlık attı. Basat mağaraya kaçtı.

Bu iki seçim Basat'ın Tepegöz'e saldırıp onu bir savaşa sürüklemesini anlatır. Karşılıklı iletişimin olmadığı bu ikinci olayda önce düşmana uzaktan gözlem ve saldırı denenmiştir. Bir işe yaramadığı görüldüğünde oldukça yakına gidilmiş ve yakın gözlem, düşman hakkında bilgi toplama, düşmanın uyku hali ve fiziksel zayıflıklarından yararlanma gibi önemli stratejiler uygulanmıştır. İkinci seçimin

konusu düşmana karşı uzaktan gözlemdir. Üçüncü seçimin konusu ise yakın gözlem ve hamledir. Tepegöz ile Basat'ın savaşının metaforlar üzerinden ilerlediğini görmekteyiz. Bu seçimde söz konusu olan göz-iletişim ilişkisidir. Tepegöz gördüğünden ibaret saydığı dünyadan çıkmak ve çevreden bilgi almak için iletişim kurmak zorunda kalmıştır.

4.2.5.3. Üçüncü olay: Savunma ve Stratejiler

4. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Basat mağarada hayvanlarla sıkışmıştır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Tepegöz Basat'ı yakalamak için hayvanları tek tek bacakları arasından geçirmektedir.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Hayvanı öldürerek postundan yararlanma, kılık değiştirme.
- Seçimin Sonucu Ne: Tepegöz kendine ait bir şeyi silah olarak kullanmaya çalıştı ve kendi eliyle mahvetti.
- Nasıl Aktarıldı: Basat hamleden kurtulup kaçtı.

5. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Basat ve Tepegöz tekrar karşı karşıyadır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Tepegöz Basat'a, benim güçlerime sahip olmak istiyorsan yüzüğü tak, der.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Basat yüzüğü takar ancak hançeri ile kurtulur.
- Seçimin Sonucu Ne: Tepegöz kendine ait değerli varlıklarından birini daha savaş uğruna feda etmiş ve kaybetmiştir.
- Nasıl Aktarıldı: Basat tuzağa düşmüş ama hançer ile kurtulmuştur.

6. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Basat ve Tepegöz tekrar karşı karşıyadır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Benim hazineme sahip olmak için kümbetin içine gir.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Kümbete girdi.
- Seçimin Sonucu Ne: Tepegöz, kendine ait bir değerli varlığı daha kendi eliyle çatışma uğruna mahvetti.
- Nasıl Aktarıldı: Basat, tuzağa çekildi ancak inancı ile kurtuldu.

7. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Basat ve Tepegöz tekrar karşı karşıyadır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Tepegöz, Basat'a, benim kadar güçlü olmak istiyorsan benim kılıcımı al ve bana karşı kullan, der.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Basat önceden deneyerek, kılıcı kendi kınına uydurarak alır.
- Seçimin Sonucu Ne: Tepegöz son silahını yok eder. Basat ise Tepegöz'ü öldürmeye hak kazanır.
- Nasıl Aktarıldı: Basat tuzağa düşmez. Tepegöz'ün silahı kalmaz.

Dördüncü seçim Basat için dönüşüme işaret eder. Anlatının başlangıcında aslan yatağından çıkmayan, hayvanların arasında bir vahşi gibi yaşayan Basat şimdi medeniyetin kullandığı çiftlik hayvanlarının içinde, o hayvanlardan birinin postuna bürünmektedir. Bu durumda postu atıp hayvan kılığından kurtulması Basat'ın hayvanlarla ilişkisi hakkında bize bir şey söylemek zorundadır. Artık Basat tam anlamıyla bulunduğu toplumunun bir parçasıdır. Diğer yandan bunların her birinin yeniden doğum işaretleri olduğu da gözden kaçmamalıdır. Basat gerçek bir dönüşüm içerisindedir.

Beşinci seçimin konusu ve anlamı yüzük ile hançerin ilişkisinde aranmalıdır. Metalden yapılmış iki nesneden bahsediyoruz. Her iki nesne de metalin korunma amacıyla kullanılmasının bir sonucudur. Ancak yüzük, yuvarlak yapısı ve ifade ettiği diğer her şey ile doğaüstü bir korunmanın sembolüdür. Yüzüğün verdiği gücün kontrolü onu takan kişide değil onu veren kişidedir. Basat'ın karşı karşıya kaldığı düşman her ne ise (eşik varlık, kızgın doğa, doğaüstü güçler ya da başka bir şey) medeni Oğuz toplumunun dışında kalan düşmandır. Bu dünyanın koruyucusu olan yüzük, insan toplumu tarafından şekillenen hançere yenilmiştir. Hançerin silah olarak kullanılan "toplumsal" bir şekli vardır. Bu hançer ile Basat tuzaktan kurtulmuştur ve Tepegöz'ün esiri olmamıştır. Bunun anlamı açıkça "Senin olmayan; dizginlenmemiş, şekillenmemiş kuvveti kaldıramazsın." mesajıdır.

Altıncı seçim konusu ve anlamı yine karşı karşıya gelen güçlerde aranmalıdır. Burada karşı karşıya gelen iki güç altın ve inançtır. Doğanın sağladığı maddi imkanlardan ayrılarak gözün manevi kapılar aralaması. Basat kümbete girdiğinde gözleri kamaşmış ve hiçbir şey görememiştir. Göz metaforunun burada da devreye

girmesi bir şey ifade ediyor olmalıdır. Basat'ın oradan manevi değerlerini öne sürerek kurtulması bilincinin başka bir seviyeye açıldığını, salt maddi dünyanın varlığından başka şeyler de görmeye başladığını gösterir. Verilmek istenen mesaj ise açıktır. Saf maddiyatçılığın altında ezilerek yok olabilirsin. Bilincini manevi değerlerle yükselterek gerçek bir kahraman olursun.

Yedinci seçimin konusu ve anlamı kınsız kılıç ve kendi kınına uydurulmuş kılıç arasındaki ilişkide aranmalıdır. Basat, bu tuzağa hiç kanmayarak sınavı geçmeyi başarmıştır. Tepegöz'ün kontrolsüz gücü ile karşı karşıya kalmanın ya da ona maruz kalmanın kendisine yıkım getireceğini bilmektedir. Kontrol edemediğin güç sadece yıkım getirir ve onu kullanmak isteyeni yok eder.

Üçüncü olayın çatışmayı konu aldığına, Basat'ın bu çatışmanın asıl galibi olmasına rağmen geri dönüşlerin çoğunun olumsuz olduğuna dikkat edelim. Bunun sebebi oyuncunun özgür seçim yaptığı kısmın zaten oldukça kısa olmasıdır. Olumsuz geri bildirimlerle zafer ertelenerek büyütülmeye çalışılmıştır.

4.2.5.4. Dördüncü Olay: Çözüm

8. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Basat, ilk defa Tepegöz'e karşı üstün durumdadır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Tepegöz son olarak sahip olduğu aile başını ortaya atar.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Basat'ın kendini tanımlaması ve bu tanımda Tepegöz'e yer olmaması.
- Seçimin Sonucu Ne: Tepegöz'ü öldürerek krizi bitirdi.
- Nasıl Aktarıldı: Şenlik oldu ve birlik sağlandı.

Basat, sekizinci seçiminde kim olduğunu ve Tepegöz'ün bu kimliğin neden dışında kalacağını çok net bir şekilde göstermiştir. Basat'ın bahsettiği tüm belirleyiciler aşağıdaki gibidir:

- Allah dış manevi değer, doğaüstü güç.
- Bayındır Han dış maddi değer, insani güç.
- Kaba ağaç ve aslan (aile) iç manevi değer, doğaüstü güç.
- Aruz Koca (aile) iç maddi değer, insani güç.

Oyunun prensiplerinde zorluk seviyelerinden bahsetmiştik. Zorluk, oyuncu becerisi ile doğru orantılı olarak sürekli artmalıdır. Bu prensip doğrultusunda oyuncunun bu sınavı sona saklandığına göre en zor sınavı da bu olmalıdır. Basat'ın daha önce geçtiği aşamalar da aslında onu bu aşamaya hazırlamaktadır. Sekizinci seçimin konusu kimliğin açıklanması ve Tepegöz'ün bu kimlikten ve toplumdan reddidir. Basat ve Tepegöz'ün birbirine koşut olarak yetiştiğini, anlatıda eşit yer kapladığını, birçok özelliğiyle Tepegöz'ün Basat'ı da temsil ettiğini hatırlayalım. Bu ilişki anlatı için çok önemlidir. Şema ile Tepegöz ve Basat ilişkisini aşağıdaki gibi özetleyebiliriz:

Şekil 17: Basat ve Tepegöz Arasındaki İlişki

Basat	**Tepegöz**
Manevi değerlere sahip	Maddi değerlere bağlı
Doğru yönlendirilmiş	Özgür bırakılmış
Stratejik zekası var	Gördüğünün ötesine geçemez
Kontrollü	Vahşi
Şiddeti doğadan öğrendi	Sosyal şiddetle beslendi

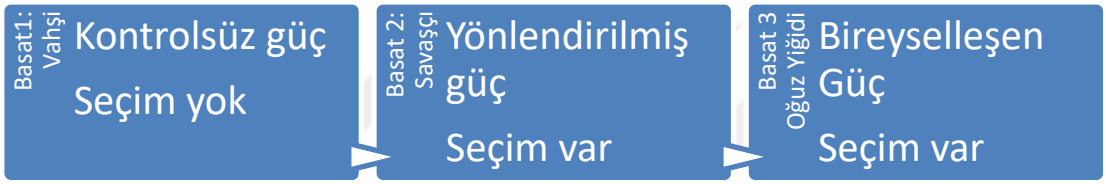
Buradaki iki özelliğin Tepegöz'ün asıl ayırıcı noktası olduğunu düşünüyorum. Bunlardan birincisi yönledirilmemiş ya da en azından doğru yönlendirilmemiş olmak. İkincisi de bununla ilişkili olarak Tepegöz'ün sosyal şiddet ile beslenmesidir. Tepegöz bir cinsel saldırı sonucu olmuştur ve daha doğmadan sapan taşına tutulmuş, itilip kakılmış, tekmelenmiş; doğduktan sonra da azarlanıp kovulmuştur. Bu Basat'ın doğada yetişmesinden çok farklı bir durumdur. Hayvanlar arasında medeniyet olmasa bile bir yapı, bir işleyiş ve düzen vardır. Sebepsiz şiddet ve yozlaşmışlık yoktur. Basat da buna paralel olarak anlatıda hatalı bir eylemde ya da seçimde bulunmamıştır. Bu doğrultuda onları birleştiren bir diğer nokta, başkalarının yaptığı yanlışların bedelini ödemek zorunda kalmalarıdır. Bu da her ikisinin de trajik kahramanlar olarak yorumlanıp yorumlanamayacağı sorusunu akla getirir.

Bahsedilen bu iki özellik -şiddetten beslenme ve yok sayılma- hem Tepegöz'ü trajik bir karaktere dönüştürüp anlatının duygusal etkisine katkı sağlıyor, hem Oğuz

toplumunun yozlaşan tarafını naif bir şekilde somutlaştırıyor hem de eğitimin karakter oluşumu üzerindeki etkisini net bir şekilde gözler önün seriyor.

Tepegöz'ü reddetmek Basat için neden bu kadar zordur? Bu sorunun cevabı Basat'ın gerçek sınavını anlamamıza yardım edebilir. Öncelikle Tepegöz, şiddetten beslenen kontrolsüz bir gücü temsil etmekteydi. Basat için ise bu içinden çıkmaya çalıştığı bir hayat evresidir. Basat'ın önceden iradesiz bir şekilde yönlendirildiğini ve ancak bu aşamadan sonra gerçek bir oyuncuya dönüştüğünü, bu seçimlerin de zaten bir dönüşüme, bireyleşmeye giden bir anlatı olduğunu tekrar belirtmek gerekir. Bu söylenenleri aşağıdaki şema ile somutlaştırmak mümkündür:

Şekil 18: Basat'ın Kişisel Gelişim Aşamaları



4.3. Kanlı Koca Oğlu Kan Turalı Boyu

Kan Turalı boyunun bu tez için seçilmesinin temel nedenlerinden biri iki oyunculu örnek olmasıdır. Bu boyda Kan Turalı ve Selcan Hatun, hayat çizgilerine ortak olduğumuz karar vericilerdir. Kanlı Koca Oğlu Kan Turalı boyu Dede Korkut boylarının her zaman aynı tip mükemmel kahramanlar üretmeye çalışmadığını; anlatının kahraman(lar)ının eksiğini tamamlamaya yönelik kurgu oluştuğunu gösterir.

Kan Turalı boyu aynı zamanda başlı başına bir meydan okuma oyunudur. Anlatıda meydan okuma, oyunda kalma ve oyundan çıkma konuları derinlemesine işlenmiştir. Anlatıyı şekillendiren bu oyunlardan bir tanesi şahsi meydan okuma -hayvanlarla güreş-, diğeri ise aşk oyunudur. Hayvanlarla güreş, David Parlett'in amaçlara ve araçlara sahip olduğunu belirttiği ya da Juul'un tablosunun en iç halkasında bulunan resmi bir oyundur. Bu oyunun farklı yanı olaya ödül gözlüğünden de bakabilme imkanıdır. Acaba ödüller, oyunda gönüllü mü durmaktadır yoksa oyunun içinde hapisler midir? Bu boy ile güçlü ve güzel prenseslerin ikircikli durumunu 2001 yılında gösterime giren "Shrek" filminden çok daha önce oluşturulmuş bir anlatı üzerinden tartışma imkanı bulabiliriz.

Ayrıca bu anlatı temelde kendine kendi gibi bir eş arayan gencin rakip-eşini bulma hikayesidir. Yani anlatı yine bir oyunla biter: Aşk oyunu. Kan Turalı boyunun diğer boylardan bir farkı da bu noktada ortaya çıkar. Kan Turalı boyunda konu yalnızca kahramanın toplumdaki yerini kanıtlaması değildir. Bu boy kendini eşine kanıtlama, eş olmayı öğrenme, eş olmayı başarma hikayesidir.

4.3.1. Oyunlar

Kan Turalı boyunda kurguyla iç içe geçmiş iki temel oyun bulunmaktadır. Bunlardan ilki Tekfur'un oyun kurucusu olduğu hayvan güreşi ikincisi de Kan Turalı'nın başlattığı, Selcan Hatun'un bitirdiği aşk oyunu. Anlatının geri kalanı da bu iki oyuncunun bu oyunlara girmeye çalışma, kazanma ya da oyundan çıkma mücadeleleri ile geçer. Kan Turalı'nın erginlenme macerası bir oyundur ve bu oyuna ulaşmak için yolculuğa çıkar. Ödülü ise eşi ile tanışmasıdır. Evliliğin tam anlamıyla gerçekleşmesi için ikinci bir oyun gerekecektir. Bu durum kimi zaman anlatıyı bütünüyle oyun olarak değerlendirmekte zorluk çıkarmaktadır. Kan Turalı boyunda oyunların rolünün önemini ve iç içe geçişini bir şema ile gösterebiliriz:

Şekil 19 Kan Turalı'da Oynanan Oyunlar



Hayvan güreşi ve aşk oyunu birbirleriyle iç içe değildir. Biri tam olarak bitince öteki başlar. Baskın ve savaş ise bu iki oyun arasında köprüdür. Bir oyunun bitmesine ve ikinci oyunun başlamasına sebep olur. Bu iki tekil oyunu inceleyelim.

4.3.1.1. Hayvan Güreşi

Daha önce küçük bir versiyonunu Boğaç'ta işlediğimiz insanın bahis olarak canını ortaya koyduğu bu oyun Kan Turalı boyunda çok farklı bir boyuta ulaşır. Tekfur, kendi kızını ödül olarak koymuş avlarını bekletmektedir ve oyunda yenilene

yaşama şansı bırakmamaktadır. Bu oyun için bir meydanı bulunmakta, üç büyük hayvan beslenmektedir. Ödül olarak koyduğu kızının oyun arenasında bir köşkü vardır ve kız sık sık kendisi ile evlenmek isteyen gençlerin ya hayvanlar tarafından ya da babası tarafından öldürüldüğüne şahit olmaktadır. Selcan Hatun çok yetenekli, güçlü, cesur ve zekidir ancak babasının kurduğu bu düzenek karşısında çaresizdir. Bu oyun için o yalnızca bir ganimettir.

Kan Turalı ise bu oyunu kendi belirttiği gibi onuru gereği kabul etmiştir. Bir kere teklif edildikten sonra bir zorluktan kaçmayı kendisine yakıştıramamış ve oraya Selcan Hatun'u almaktan çok saygınlığını korumak için ve babasından görevlerini uygun şekilde alabilmek için gitmiştir. Neticede Kan Turalı'yı Tekfur öldürmese de giriştiği yetenek oyununda yenilmiş ve babasının teklif ettiği kızı alamamış biri olarak yaşamak yerine Kan Turalı kesinlikle ölmeyi tercih edecektir.

Bu oyunun Tekfur için bir çeşit tutku olduğu söylenebilir. Bu sebeple oyununun kurallarına oldukça bağlıdır ve oyununu şereflendirmek istemektedir. Juul'un şablonunda iç halkada yer alan oyunların temel özelliklerinden biri olan oyunların bağlayıcılığı tam olarak böyle bir durumdur. Oyunu oynamak için gelen Kan Turalı'nın adeta olimpiyatlara gelmiş bir oyuncu gibi yedirilip içirilip onurlandırılır. Adil bir oyunda oyuncu misafirdir. Saygısızlık gösterilmez ve şiddet yalnızca oyun sınırları içerisindedir. Tekfur bu oyun ile kurduğu hastalıklı bağ sebebiyle Kan Turalı'nın cesur karakterini kendisi için güzel bir görsel şölen olacağı umuduyla takdir eder. Tekfurun gözünde Kan Turalı bir damat adayı değil bir oyuncu hatta bir kurbandır.s

Oyunu ile olan derin bağı onu adil olmaya zorlar. Bu sebeple Kan Turalı'ya daha ilk hayvanı yendiğinde kızını vermeye razı görünür. Devenin ağzının bağlanmasında da bir sakınca görmemiştir. Onun için sorun oyunun gerçekten bittiğini kavradığı anda başlar. "Üç hayvan öldürdü diye biricik kızımı verdim" farkındalığının gelmesinin sebebini düşünelim. Bir baba, uzun bir süre damat adaylarının karşısına ödül olarak koyduğu kızının evlenebileceğinin farkına yeni varmış olabilir mi? Belli ki Tekfur özenle kurduğu oyunun bittiğinin farkına varmış ve bunu kabullenememiştir.

4.3.1.2. Aşk Oyunu

Yukarıda hayvan güreşi ile benzer şekilde meydan okuma içeren aşk oyununu net çizgilerle ayırdık. Bu çok önemlidir. Nitekim Kan Turalı hayvan güreşini

kazanmasına rağmen Selcan Hatun'a gerçekten sahip olmamıştır. Evlilik sınavı ya da oyunu başka bir şeydir. Bu noktayı biraz derinleştirelim.

Öncelikle aşk oyunu çiftlerin özgür iradeleriyle başlattıkları ve içinde bulundukları bir meydan okumadır. Kan Turalı bu oyuna bir ilişkiden çok saygınlık beklentisi ile girmiştir. Ayrıca oyunu kazanmadan oyundan çıkma hakkı yoktur. Yani oyun boyunca özgür iradesi elinden alınmıştır. Selcan Hatun ise bulunduğu konumda olmayı hiçbir zaman kabul etmemiştir. O sadece bu oyunda mahsur kalmıştır. Ancak sonuçta her ikisi de oyunlarını oyunun kurallarına göre oynarlar. Bu durum genel değerlendirme bölümünde oyunun gönüllülüğünün sorgulanmasını haklı çıkarır.

İkinci olarak aşk oyununda çiftler birbirlerinin sınırlarını denerken gerçek bir zarar verme niyeti taşımazlar. Oyunu ne kadar ciddiye alırlarsa alsınlar dipte bunun bir baştan çıkarma aşaması olduğunun, bir cilveleşme durumu olduğunun bilinci vardır.

İkisinin ilişkisi Kan Turalı'nın Selcan Hatun gıyabında duyduğu bilgiler ile Selcan Hatun'un Kan Turalı'nın fiziğini beğenmesinden ibarettir. Başlangıçta ikisinin arasında cinsel bir çekim dışında pek bir şey yoktur. Ancak çıkarlar doğrultusunda birbirlerini eşleri olarak kabul etmeye razı görünmektedirler. Ayrıca her ikisinin eş beklentileri de görünürde sağlanmış olmaktadır. 2001 yılında beyaz perdeye çıktığında uzun süre büyük etki uyandıran Shrek filmi sanki ilk kez dikkatleri kahramanın ödülü olan prensese çekmiş gibi algılanmıştır. Oysa görüldüğü gibi Selcan Hatun gibi mükemmel bir kadın için "kahramanın ödülü" konumu sabır, zeka, dikkat gerektirir. Ödülün gönüllülüğü sorgulanabilir ve ödül de bir zevke ve cinsel tutkuya sahiptir.

Kan Turalı ısrarla Selcan Hatun ile birebir bir yüzleşme talep etmektedir. Selcan Hatun belli ki bunu gereksiz bulmaktadır. Önce kibarca reddeder ve eşine onunla bir üstünlük yarışına girmek istemediğini söyler. Ancak eşi ısrarla bir meydan okuma teklif edince bunu kabul eder.

Aşk oyunu ile ilgili bir diğer soru ise Kan Turalı'nın tam olarak istediği eşi bunca zorlukla elde ettiği halde neden sınamayı başlatan ve eşinin sadakatini sorgulayan kişi olduğudur. Meydan okumayı, tek ve birinci olmayı, övülmeyi ve övünmeyi seven Kan Turalı kendi için mümkün olan en iyi eşi tarif etmiş ve kendisinin de takdir ettiği üzere onu bulmuştur. Kendi gibi güçlü yetenekli, tutkulu, zeki ve cesur bir eş… Ancak dilekleri gerçekleşen Kan Turalı gerçekten bu dileklerde samimi miydi? Yoksa kendi

karakterinden o kadar memnundu ki kendisi gibi olabilecek biri dışında herkesi kusurlu mu bulmaktaydı? Kendisi kadar hatta kendisinden daha dişli birini hayat arkadaşı bulduğunda gözünün bu kadar korkmasının sebebi gerçekte ilk defa hayatına ortak olacak bir eş aldığının farkına varması ve bu konuda ciddi olarak ilk düşünüşü olabilir mi?

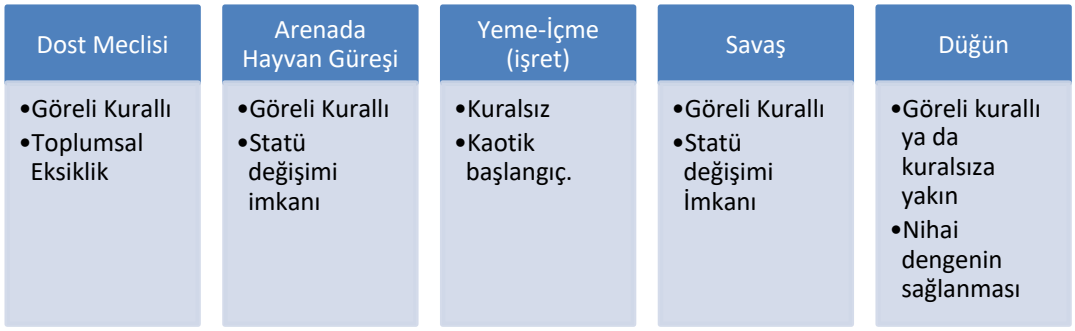
Selcan Hatun'un da tutkulu ve gözü kara olduğu açıktır. Bu iki dişli ve dikenli insanın dikenlerini birbirlerine doğrultup neler olacağını görmesi gerekmektedir. Bu noktada dış engeller kalktığında ve gerçekten başbaşa kaldıklarında Kan Turalı'nın ısrarıyla birbirlerine meydan okurlar. Selcan Hatun Kan Turalı'ya gerçekten bir ok atar. Bu çok önemlidir. Çünkü zarar verme kapasitesini açıkça ortaya koyar. Kan Turalı'yı gerekten korkutur. Buna karşın ok, sevdiğine azıcık bile zarar vermemiştir. Burada Selcan Hatun'un vermek istediği mesaj çok açıktır; "Ben neysem oyum ve öyle kalacağım ama olduğum kişinin sana hiçbir zararı olamaz."

Kan Turalı ve Selcan Hatunun restleşmesinde her ne kadar ölümden bahsedilse de Kan Turalı gibi yiğit bir oğuz beyinin canını kurtaran karısının canına kıymayacağı açıktır. Bu oyun birbirlerini tanıma ve birbirlerine açılma amaçlı oynanmaktadır. Kan Turalı gücünü, yeteneğini ve güzelliğini gördüğü kadınının sadakatini ve şefkatini sınar. Selcan Hatun ise eşinin bu kaprisine ayak uydurarak oyuna katılır. Bu minik oyunu Kan Turalı kurmuş ve Selcan Hatun ona temrensiz bir ok atarak oyununu bozmuştur. Kan Turalı Selcan Hatun'un sınırlarını test etmiş ve tatmin olmuştur. Böylece eşine kendini teslim etmiştir.

Selcan Hatun'un teke tek meydan okuma teklifi "ok mu kılıç mı", aşk oyununun bir iç oyunu konumuna gelmiş hoş bir mini oyundur. Karşılıklı jestlerle ilerlemiştir. Selcan Hatun "kılıçla mı okla mı" diyerek resmi olarak oyunu kabul eder ve başlatır. Kan Turalı başka bir jest yaparak kadınlara öncelik verdiğini söyler. Selcan Hatun, kendisi için hiçbir anlam ifade etmeyen bu oyunu oldukça zekice bir hamle ile temrensiz bir ok atarak bitirir. Kan Turalı'yı sarsan bu hamle aynı zamanda oyunun oynanış şekline de aykırı olduğu için oyunu bitirici hamle olmuştur.

4.3.1.3. Şenlikler-Toylar-Toplantılar

Şekil 20 Kan Turalı Boyunda Toplumsal Etkinlikler



4.3.1.3.1. Dost meclisi

Anlatının başlangıcında meseleyi toplumsal boyuta kaydırmak için bir topluluktan bahsedilmiştir. Daha önce de belirtildiği gibi sosyal drama terimi olarak kullandığımız "sorun" her zaman toplumsaldır. Kanlı Koca'nın arzusu aynı zamanda toplumsal bir beklentiyi dile getirmektedir. Ancak Kan Turalı'nın sorunu toplumla ya da babası ile değil henüz sağlanmamış beylik şartları iledir. Yine de bu boyda Dirse Han'ın maruz kaldığı gibi bir Bayındır Han baskısı mevcut değildir. Eksiklik acil ve kesin bir ihtiyaç olarak ortaya çıkmamıştır. Kanlı Koca dost meclisinde, oğlunun yanında gönlünden geçen arzuyu dile getirmektedir. Ardından diğer oğuz beyleri devreden çıkar ve oğul ile babanın daha samimi konuşmasına şahit oluruz.

Baba ve oğul halihazırda birbirlerinin düşüncelerini duymakta ve dikkate almaktadır. Daha önce incelenen boylarda anlatının sonunda gerçekleşen iletişimsel eylem dost meclisinde, anlatının başlangıcında gerçekleşmektedir. Bu da çatışmanın baba oğul arasında değil Kan Turalı'nın kendi içinde ve dışarıda yaşanacağına dair ipucu vermektedir.

4.3.1.3.2. Arenada Hayvan Güreşi

Yukarıda bahsedildiği gibi Kan Turalı'nın kabul ettiği ya da sürüklendiği birinci sınav olan hayvanlarla güreş tam olarak resmi bir oyundur. Başta ödülü hak edene vermek veya kaybedeni cezalandırmak üzere bekleyen bir denetleyici-oyun kurucu durmaktadır. Kan Turalı'nın tarafını tutan seyirciler, taraftarının şarklılı-müzikli tezahüratları, Kan Turalı'nın hayvan elinde zebun olmasını bekleyen seyirciler, tüm ihtişamıyla oyun alanından yüksekte bekleyen ödül ve günlük kıyafetinden soyulan ve oyuna hazır hale getirilen oyuncu ile bu oyunun sahnesi kurulmuş olur.

4.3.1.3.3. Yeme İçme/İşret

Yol, tıpkı av gibi statü geçişlerine müsait "aralık" alandır. Yeme İçme de şemada belirtildiği gibi kuralsız ya da kuralsıza yakın bir etkinliktir. Bu tür etkinliklerin Dede Korkut evreninde kaotik sorunların başlangıcı olduğunu hatırlayalım. Kan Turalı, zafer sarhoşluğuyla bir Oğuz Beyinin asla yapmaması gereken bir şey yapmış ve gardını düşürerek bilinçsiz bir duruma geçmiştir.

4.3.1.3.4. Baskın ve Savaş

Daha önceki kahramanların sınavlarının iki aşamadan oluştuğunu gözlemledik. Savaş, Kan Turalı'nın vermesi gereken ikinci sınavdır. Ödülü olan Selcan Hatun elinden alındığında Kan Turalının tüm mücadelesinin hiçbir manası olmayacaktır. <bu baskın ile saygınlığı da babasının yerini alması için şart koşulmuş evliliği de tehlikeye girer. İncelediğimiz üç kahraman, Bamsı Beyrek, Basat ve Boğaç bu ikinci sınavı tamamen tek başlarına verdiler. Kan Turalı ise eşinin yardımını kabul etti. Hatta eşi ona bu konuda pek şans tanımadı bile. Düşmanı beraber yenip kadının sürdüğü tek atla geri döndüler. Bu konu üzerinde daha ayrıntılı duralım.

Yolculukta yaşanan mücadeleyi inceleme açısından kolaylık olması için ikiye ayıralım. Selcan Hatun'un Kan Turalı'yı uyarıp ayrı olarak savaştıkları kısım ilk bölüm, Selcan hatun'un Kan Turalı'yı bularak beraber savaştıkları kısım ikinci bölüm olsun. Daha önceki boyların çözümlemesinde "onlar" evreninde mutlak bir zaferin asla yalnız kazanılamayacağı bir kural olarak ortaya atılmıştır. Burada bu çıkarım sayesinde farklı bir noktaya gidebiliriz. Kan Turalı'nın çaresiz kaldığı durumda istemese dahi eşi savaşa dahil olmuş ve düşmanı beraber bertaraf ederek nihai sonuca ulaşmışlardır. Bu da toplum anlayışımızı tekrar sorgulamamıza neden olur. Bu örnek Dede Korkut Kitabı'nda kadın ve bir erkekten oluşan aile kavramının toplumun en küçük birimi olarak kabul edildiğinin bir göstergesidir. Bir çiftten beklenen ölüm kalım savaşını beraber vermeleridir. Kadının erkeğin arkasına saklandığı şövalye rolü geleneksel Türk aile kavramına ait değildir.

Kan Turalı'nın bir yabancıyı savaşına dahil etmek istememesi ve anında müdahale etmesi de dikkat çeken bir noktadır. Zaman zaman oyunların asıl motivasyonunun kazanmanın getirdiği şan ve saygınlık olduğu belirtildi. Kan Turalı'nın yardım için destursuz kimseyi kabul etmek istememesi bu durumu örnekler. Diğer yandan anlatının dramatik etkisi açısından kahramanın zaferine bir yabancının katkıda bulunması yanlıştır. Hayatına ortak olduğumuz kahramanın zaferine yani

seyircinin/okuyucunun/dinleyicinin zaferine gölge düşürülmesi anlatı açısından da bir kusur sayılacaktır.

4.3.1.3.5. Düğün

Anlatıda düğün çözümü toplumsal düzleme çekmek için kullanılmıştır. Kan Turalı'nın Kan Turalı'nın evliliğinin ilanı toplumsal düzende bir önem taşımaktadır.

4.3.2. Oyunbilimsel Analiz

4.3.2.1. Epizot Örgüsü ve Ana Oyun Unsurları

Her setin kendi içinde bir bütünlük arz ettiği belirtilmişti. Setler anlatının temel halkaları olarak da tanımlanabilir. Kanlı Koca Oğlu Kan Turalı Boyu dört setten oluşmaktadır. Her setin sosyal çemberden bireysel eyleme doğru ilerlediği ve uzlaşımla sonuçlandığı söylenebilir. Bu bağlamda boyun konusunu da "Kan Turalı'nın uzlaşım macerası" olarak belirlemek doğru olabilir. Bu setlerin örüntüsü ve içerdiği konular boyun amacı konusunda derin bir yoruma imkân tanır.

1. Set

Sosyal (Engelin Kabulü): Evlenme gerekliliğinin ortaya çıkışı.

Bireysel Hareket: Kan Turalı'nın lakayt arayışı ve eşin bulunmaması.

Uzlaşım: Babanın arayışı ile doğru eşin bulunması.

2. Set

Sosyal (Engelin Kabulü): Tekfurun oyununun kabul edilişi.

Bireysel Hareket: Yoldaşlarının desteği ile hayvanlarla güreşip kazanma.

Uzlaşım: Selcan Hatun'un babası tarafından Kan Turalı'ya verilmesi

3. Set

Sosyal (Engelin Kabulü): Zaferi aile ile paylaşma amacıyla düğünün ve birlikteliğin ertelenmesi.

Bireysel Hareket: Rehavete kapılma, kafirlerin baskını ve vuruşma.

Uzlaşım: Selcan Hatun'un yardımıyla düşmanları yenme.

4. Set

Sosyal (Engelin Kabulü): Sosyal çekincelerden dolayı Kan Turalı'nın Selcan Hatun'u reddi.

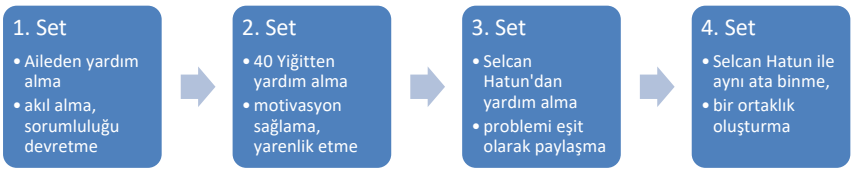
Bireysel Hareket: Kan Turalı ve Selcan Hatun'un birbirlerini sınaması.

Uzlaşım: Çift arasında birlikteliğin sağlanması ve düğün.

Boyun başlığından anlaşıldığı üzere boyun konusunun Kan Turalı olduğunu ve onun eşini bulma hikayesi olarak tanımlanabileceğini görüyoruz. Her sette Kan Turalı Selcan Hatun'a bir adım daha yaklaşmıştır.

Tüm setlerde dikkat çeken ortak nokta Kan Turalı'nın bariz güveni ve iddiasına karşın anlatı boyunca desteğe ihtiyaç duymasıdır. Öyleyse bu boyun konusunun Kan Turalı'nın benliğinin toplumsal düzleme indirgenmesi olup olmadığı da tartışılabilir. Bu iddialı genç özellikle ilk üç sette zor durumlara düşmüş ve bulunduğu müşkül durumdan sevdiklerinin desteği ile kurtulmuştur. Kan Turalı, aileden gelecek destekte ve kırk yiğidin desteğini almakta bir sakınca görmemektedir. Ailesinin tecrübesine ve kırk yiğidin sağlayacağı motivasyona ihtiyacı vardır. Ancak eş arayışında olmasına rağmen Kan Turalı eşinin desteğini kabul etmekte zorlanmaktadır. Aşağıdaki gibi tablolaştırabiliriz:

Şekil 21 Kan Turalı Boyunun Epizot Setleri



Birinci basamakta aileden yardım, kendine verilen sorumluluğu aileye verebilecek kadar ileri gitmektedir. İkinci basamakta kırk yiğitten aldığı yardım motivasyon düzeyindedir. Kırk yiğit işi kahramanın yerine yapmak için değil Kan Turalı'yı yalnız hissettirmemek ve arka çıkmak, yoldaş olmak için vardır. Kan Turalı ikinci sette Selcan Hatun'un yardım teklifini geri çevirmiştir. Üçüncü sette ise Selcan Hatun her ne kadar Kan Turalı pek istemese de bir emrivaki ile Kan Turalı'ya yardım etmiştir. Bu yardım sorumluluğu eşit şekilde paylaşma düzeyindedir. Kan Turalı aslında doğal olarak kabul etmesi gereken bu yardımı kabullenemediği için dördüncü setin konusu Selcan Hatun ile Kan Turalı'nın bağlarının sağlamlaştırılmasına ayrılmıştır.

Birinci setin konusu Kan Turalı'ya uygun olan eşin bulunma sürecidir. Eşin bulunmasıyla birinci set tamamlanır. Aile, başarısız da olsa kendisinden olana destek olmak için vardır. Burada Kan Turalı'nın toyluğunu hiç sorun etmeden babası telafi etmiştir. Kan Turalı oldukça iddialı bir gençtir. Onun uzlaşım konusunda öğreneceği daha çok şey vardır.

İkinci set Kan Turalı'nın meydan okumayı kabul etmesiyle başlar. Hayvan güreşlerini kazanması ve Selcan Hatun'u "kurtarması" ile son bulur. Kurtarılma kelimesinin seçilmesinin sebebi Selcan Hatun'un babasının kurduğu bu oyunda pek mutlu görünmemesi ve Kan Turalı'nın eşi olmayı arzu ettiğini açıkça belirtmesidir.

Üçüncü sette Kan Turalı yine iddiasını ortaya koymuş, ailesi ile buluşmadan dünya evine girmeyeceğine yemin etmiştir. Kan Turalı'nın her şeyi doğru yapmak konusunda derin bir tutkusu ve kararlılığı vardır. Ödülü kendi rızasıyla geciktirerek yeni bir engelin de kapısını açmış olur. Diğer taraftan bu geciktirme bir hata değildir. Ödülün gecikmesi daha önce belirtildiği gibi geç gelen başarıyı büyütmek amacı taşır. Nitekim Kan Turalı'nın uzlaşım ve birliktelik konusunda öğreneceği şeyler bitmemiştir.

Dördüncü sette eş olmaya oldukça yaklaşılmış, dış engeller ortadan kaldırılmıştır. Ancak Kan Turalı'nın kafasında hala sosyal çekinceler vardır. Kan Turalı eş olmanın anlamını kavramakta zorluk çekmektedir. Gerçek bir ortaklık kurabilmesi için Selcan hatun ile birlikteliklerini sınama ihtiyacı duyar ve ona meydan okur. Kendisinden gelebilecek bir zarar ihtimaline eşi nasıl tepki verecektir? Bunun için onu kışkırtır. Selcan Hatun önce güzellikle konuyu çözmeye çalışsa da sonrasında bu meydan okumayı kabul eder. Tutkusunu ve öfkesini Kan Turalı'ya yansıtır. Ancak merhameti ve sadakati eşine zarar vermesine engel olur. Kan Turalı eşinde görmek istediği şeyi görmüş ve onu kabul etmiştir. Onların birlikteliğinin düğün ile toplumsal boyuta taşınmasıyla anlatı sona erer.

4.3.2.1.1. İşleyiş kuralları

Kan Turalı yiğit, gözü pek bir gençtir. Ailesi ona güvenmekte ve onu sevmektedir. Kahraman, olması gerektiği gibi babası Kanlı Koca'nın mirasını ve konumunu devralacaktır. Ancak önünde vermesi gereken sınavlar vardır. Kan Turalı kendini topluma ve ailesine karşı ispatlamalı ve hayat arkadaşını bulmalıdır. Onu bulduğunda onunla gerçekten "eş" olabilecek midir? Anlatı boyunca gerçekleşen

olaylar Kan Turalı'yı sorumluluğunu, sıkıntısını, şanını ve gücünü bir başkasıyla paylaşmaya hazırlayacaktır.

4.3.2.1.2. Hedef

Kan Turalı'nın hedefi ideal bir Oğuz Beyi olarak babasının yerini almak ve saygı görmektir. Güçlü ve yetenekli bir genç olarak bunu hak ettiğinden emindir. Önüne evlilik engeli ya da eksikliği çıktığında kendine kendi gibi güçlü, yetenekli, gözü pek bir eşi layık görür. Tam olarak istediği kızı almak için ağır sınavlardan geçmelidir. Ancak belki de asıl zorluk karakteri kendisine çok benzeyen bu güzel kadını eş olarak kabul etmektir. Anlatı Kan Turalı'dan tüm bu problemleri çözüp, evlenip babasının yerini almasını beklemektedir.

4.3.2.1.3. Sınırlı araç

Kan Turalı istediği evlilik ve eş için sahip olduğu tüm varlığı bir kenara koyup kuru canıyla arenaya çıkmış ve canını dahi riske atmıştır. Kan Turalı da bu sınırlı aracın sıkıntısını bir bıçağım yok ki bu hayvana çalayım diyerek ortaya koyar. Kan Turalı bu hayvanları tamamıyla içsel gücü ve geliştirdiği yetenekleri ile yenmek zorundadır. İç oyunun sınırlı araçlar Kan Turalı'nın soyunma sahnesi dikkate alındığında oldukça nettir.

Anlatının bütününde sınırlı araç kavramı farklı işlemektedir. Kan Turalı her şeyi kafasına estiği gibi ve kendi istediği şekilde yapmak istemektedir ancak ayağı sürekli olarak taşa takılmaktadır. Kan Turalı'yı sınırlayan bizzat kendisidir.

4.3.2.1.4. Çatışma cepheleri

Kan Turalı her zorluğu bir meydan okuma olarak kabul edecek bir karaktere sahiptir. Ailesinin ona sunduğu zorluk onu önce yeteneklerini sınayacağı oyun evrenine iter. Tekfur'un oyununu oynar ve kazanır. Bu aynı zamanda kendine de bir meydan okumadır. Kan Turalı söz konusu hayvanlarla aynı zamanda bir erginlenme şartını gerçekleştirmiş olur. Sonuçta bu, ailesinin yönlendirdiği bir meydan okumadır. Gücünü ve yeteneklerini Tekfur'un arenasında ispatlamıştır.

Daha sonra gerçekleşen baskın ve savaş, biz x onlar çatışma evrenine aittir. Daha önceki boylarda biz x onlar çatışma evreninde nihai bir zaferin asla bireysel olamayacağı belirtilmişti. Bu noktada Kan Turalı'ya Selcan Hatun'un yardımının en ihtiyaç duyulduğu anda adeta dayatılması bu argümanımızı desteklemektedir.

Kan Turalı'nın iki temel çatışma cephesi vardır. Bunlardan ilki ve en büyüğü biz x birey çatışma evrenidir.

Kan Turalı başka boylarda olduğu gibi "daha önce kan dökmemişti" gibi ifadelerle tanımlanmamıştır. Kendine olan güveninden ve istediği kızdan da anlaşılacağı üzere Kan Turalı kan da dökmüş yiğit, yetenekli, güçlü bir genç adamdır. Babasıyla olan ilişkisinden kimseyle açık çatışma halinde olmadığı, takdir edildiği de anlaşılmaktadır. Ancak bazen insan için en zor olanı "iyi" olarak tanımlanmaktır. Açıkça önüne taş koyulan ya da bir eksikliği kendisine net bir şekilde bildirilen kahraman toplumun yoğun beklentisinden uzakta özgür stratejiler geliştirebilir. Ancak sınırsız bir en iyisi olma arzusu ile başa çıkmak her kararı ölçüp biçmeyi gerektirir. Kan Turalı sürekli olarak kendi beyninde toplum ile ilgili çatışmalar yaşamakta, her kararını toplum nazarında en mükemmel olmaya yönelik atmaktadır. Kan Turalı'nın anlatıda seslendirilen bazı düşüncelerine kulak verelim.

- En iyi eş benimki olmalı. Bu sebeple koca Oğuz ilinde kimseyi kendime layık göremedim.
- Ucunda ölüm olsa da tanımadığım bir kızı almak için üç hayvanla güreşmeyi kabul etmeliyim. Korktu, kaçtı derlerse toplum nazarında şerefim iki paralık olur.
- Güreşirken Selcan Hatun'un taktiksel yardımını almamalıyım çünkü kadın aklı ile kazandı diyebilirler. Rezil olabilirim.
- Ölmemeliyim çünkü o kadar yol gelip bu hayvanı öldürmeyi beceremez de ölürsem insanların diline düşerim.
- Selcan Hatun ile hemen birlikte olmamalıyım. Bana yakışan atamın ocağında düğün yapmaktır.
- Yaralı olduğum halde bir yabancının yardımını kabul etmemeliyim. Beni aciz görmemeliler.
- Selcan Hatun'un bana yardımını kimse bilmemeli çünkü kadın kurtarmış diyebilirler.

Yukarıda Kan Turalı'nın basitçe ifade edilmiş şekilde düşüncelerini görmekteyiz. Tüm bu düşüncelerden Kan Turalı'nın anlatı boyunca toplum ile kendi içerisinde bir çatışma yaşadığını ve bu çatışmanın ne kadar derin ve zorlu olduğunu görmek mümkündür.

Bununla beraber Kan Turalı'nın ikinci çatışma cephesi "onlar" yani tekfur ve efradı ile ilişkisi çok daha basittir. Neticede onlar kafir ya da düşmandır. Her ne kadar adil bir oyuna yakışacak şekilde Tekfur kızını Kan Turalı'ya vermiş olsa da cayması gayet doğaldır çünkü düşmanlar kalleşlik yapabilirler. Bu durum Kan Turalı'da bir karmaşaya yol açmaz.

4.3.3. Sosyal Drama Olarak Kan Turalı Boyu

Kanlı Koca Oğlu Kan Turalı Boyunun konusu bir gencin babasının yerine geçmeden önce eşini bulma macerasıdır. Daha geniş bir perspektifte sosyal açıdan bakarsak boyun konusunun geleneğin devamı için yeni neslin hazır hale getirilmesi olduğunu görebiliriz.

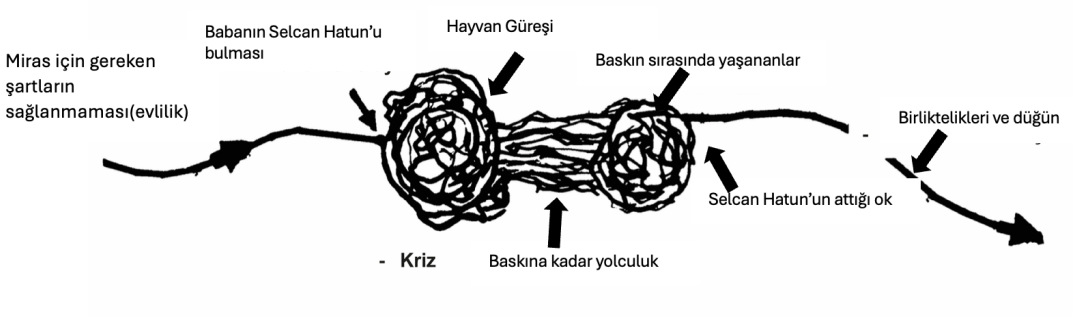
Anlatının krizi Kan Turalı'nın istediği kızın özel bir kız olması ve bu isteğin "onlar" evreniyle çatışmaya sebep olmasıdır. Ayrıca açıkça söylenmemiş olsa da Kan Turalı'nın bey olmak için ya da erginlenmek için de sınava girmesi gerekmektedir.

Kan Turalı boyunun sosyal drama olarak ele alınması için önce içerisinde barındırdığı oyunlardan ayrılması gerekmektedir. Anlatı oyunu ile anlatının içinde bir aşamayı temsil eden Tekfurun oyununun ayrı kırılma noktaları vardır.

Tekfur'un oyununun iki kırılma noktası olduğu söylenebilir. Bunlardan biri Kan Turalı'nın seyircisinden onu aktif bir şekilde desteklemesini isteyerek bütün atmosferi kendi lehine tersine çevirmesidir. İkincisi de Kan Turalı'nın neredeyse vazgeçmişken Selcan Hatun'dan gelen yardımı reddetmesi üzerine kendine yeni bir çözüm üretmek için yeni bir motivasyon bulması.

Aşk oyununun ise kırılma noktası belirgin bir şekilde Selcan Hatun'un Kan Turalı'nın meydan okumasını kabul edip ona ok atmasıdır. Peki anlatı evreninin kırılma noktası, olağan akışından ayıran eylemi nedir? Anlatının krizini çözüme ulaştıracak tuhaf eylemi ve onarıcı eylemi Schenner'ın tablosu üzerinden gösterelim:

Şekil 22 Schenner'ın Şemasına Göre Kan Turalı Boyunun Sosyal Drama Yapısı



4.3.3.1. Sorun/İhlal/Bozulma

Anlatının sorunu sık rastlandığı üzere babadan oğula geçmesi gereken bir kültür, miras ve nesil devamlılığıdır. Dede Korkut evreninde bir oğulun babasının yerini alması için sadece genetik gerekçe yeterli değildir. Oğulun toplum nazarında kabulünün sağlanması için belirli sınavlardan geçmeli ve neslin devamının güvence altında tutulması için evlenmelidir. Kan Turalı her ne kadar potansiyeli yüksek yiğit ve yakışıklı bir genç olarak nitelendirilse de hem hayatın ona sunduğu sınavı geçmeli hem de eşini bulmalıdır.

4.3.3.2. Sorunun Bireyselleşmesi

Bu kültürel ve toplumsal sorunun zevkle dinlenecek bir anlatıya dönüşebilmesi için kahramana indirgenmesi gerekmektedir. Bu anlatıda sorunun bireyselleşmesi için seçilen yol bizzat kahramanın karakteridir. Boyun kahramanı Kan Turalı kendini "tam" olarak tanımlamakta ve öyle görmektedir. Kendisine bir eş bulma zorunluluğu getirildiğinde kendi karakterinden başka bir karakterde kimseyi kabul etmeyeceğini belirtmiştir. Kan Turalı'nın eşi de kendisi kadar güçlü bir savaşçı olmalıdır. Böyle özel bir kadınla evlenmek özel bir emek gerektirir. Kan Turalı dış engelleri aşarken yukarda bahsedilen toplum nazarındaki itibarını güçlendirmiş olacak, iç engelleri aşarken de eşini bulup yukarıdaki sorunun nihai çözümünü gerçekleştirecektir.

4.3.3.3. Hızlandıran Olay

Sorun Kan Turalı'nın bir bey olarak kendini ispatlaması ve yerini alması ve görünürdeki engel evliliktir. Hızlandıran olay, olayları olağan gidişatından koparır ve sorunu krize dönüştürür. Burada kriz Kanlı Koca'nın oğlu için olağan dışı bir zorluk ve hayati tehlike içeren bir görev vermesi ile başlar. Bu hızlandıran olay sayesinde

Kan Turalı'ya sadece Kanlı Koca'nın beklediği evlilik görevi değil, toplumun beklediği yiğitlik gösterme ve kan dökme görevi de verilmiş olur.

4.3.3.4. Sıçrama Eylemi ya da Tuhaf Eylem

Anlatı evrenini şaşırtan ve akışı tersine çeviren hamle çoğunlukla sistemin oyununu bozan hamledir. Akışı değiştiren hamle için doğru oyuna odaklanmamız gerekmektedir. Anlatının oyununu kıran, şaşırtan ve krizin çözümüne büyük bir katkı sağlayan hamle Selcan Hatun'un kuşanarak nöbet tutması ve düşmanların baskınını karşılayıp Kan Turalı'ya haber vermesidir. Bu hamleden itibaren anlatıda çözüm evresine girilmiştir.

4.3.3.5. Onarıcı Eylem

Onarıcı eylemin genellikle iletişimsel bir eylem olduğu önceki boylarda belirtilmişti. Onarıcı eylemde karşılıklı bir anlayışın ardından bazı kabullerden bahsetmeliyiz. Bu boyda onarıcı eylem, sıçrama eyleminden sonra gelen Kan Turalı ve Selcan Hatun'un yüzleşme ve birbirlerine meydan okumalarıdır. Gerek sözleriyle gerek eylemleriyle ikisi de birbirlerini değerlendirmişler ve sınırlarını görmüşlerdir.

4.3.3.6. Yeniden Bütünleşme

Onarıcı eylemden sonra gelen basamak yeniden bütünleşmedir. Kan Turalı ve Selcan Hatun'un birliktelikleri, aileler ile birleşme ve düğün, aynı zamanda toplumsal düzeyde yeniden bütünleşmenin sembolü olmuştur.

4.3.3.7. Bağlam

Kan Turalı İç Oğuza ve Dış Oğuza bakmış ve aradığını bulamamıştır. Kan Turalı'nın bağlamı Oğuz ilinin dışıdır. Yolculuğu da tekfur tarafından hazırlanan oyun evrenini de savaşını da Oğuz kültür evreninin dışında yaşamıştır. Bu da kurguya değişik imkanlar sağlamıştır. Örneğin Tekfur'un oyunu her ne kadar adil gibi görünse de açıkça hastalıklı bir zihnin ürünüdür. Hiçbir şekilde bir Oğuz beyine yakıştırılacak bir aktivite olamaz. Diğer yandan Kan Turalı Oğuzların tüm kültür evrenini zihninde taşır. Kahraman sürekli olası kültürel tepkileri hesaplar.

4.3.4. Oyuncular, Eylem Stratejileri ve Oyuncu Tipleri

4.1.4.1. Oyuncular ve Nitelikleri

Bu boyda hayatına eşlik edilebilen iki karar alıcı yani oyuncu bulunmaktadır. Tekfur ve baba da kimi yerlerde kararlar almakta ve bazı rolleri üstlenmektedir. Ancak onları oyuncu olarak kabul etmek mümkün değildir. Çünkü onların kaderlerini izlemek ve ortak olmak mümkün değildir. Yalnızca iki oyuncunun kaderine ve iç dünyasına ortak olmaktayız.

Ana Oyuncular:

Kan Turalı: Yetenekli, güçlü, yakışıklı, saygınlığa önem veren, istekleri konusunda net bir karakterdir. Çoğu zaman bu saygınlık tutkusu ile hareket eder. Kendine güveni aynı zamanda onun zaafıdır. Bunlarla beraber bir diğer ana oyuncu Selcan Hatun'un babasının tutsağı olmaktan çıkış biletidir.

Selcan hatun: Yetenekli, güçlü, güzel ve istekleri konusunda net bir karakterdir. Eylemleri çözüm odaklı ve stratejiktir. Kazandıklarını koruma konusunda kararlıdır. Bunlarla beraber bir diğer ana oyuncu Kan Turalı'nın ödülü ve beyliğe geçiş biletidir.

Yardımcılar:

Oyunda fonksiyonları yalnızca Kan Turalı'nın yanında olmak ve onu motive etmek olsa da kırk yiğit Kan Turalı'yı Tekfur'un oyunu boyunca motive etmiştir. Kırk yiğit Kan Turalı'nın kaderi üzerinde aktif bir etkiye sahiptir.

Sistemin aracıları:

Baba ve anne: Annenin anlatıda aktif bir etkisi yoktur. Sahnelemede dramatik etkiyi artırmaktadır. Baba ise toplumun Kan Turalı'dan beklentilerini Kan Turalı'nın önüne onun gerçekleştireceği şekilde çıkaran kişidir. Oğuz tarafında Kan Turalı için hedefleri belirleyen kişi babadır.

Tekfur ve Amcaoğlu: Oğuz dışında Kan Turalı'nın engel ve sınavları Tekfur ve Selcan'ın amcaoğlu tarafından belirlenir. Hayvan güreşinde Tekfur adil ve insaflı bir oyun sahibi çizgisindedir. Belki dramatik etkiyi artırmak için belki Selcan Hatun'un soyu olan babasını çok kötü göstermemek için amcaoğlu Kan Turalı'nın sınavın tamamından geçmesi için baskı yapar. Tekfur'un sözünden dönüp kızını geri istemesinde de payı olabileceği hissettirilir. Adeta Tekfur'un arkasındaki akıl gibidir.

4.1.4.2. Eylem Stratejileri

Dramaturjik eylem:

Kan Turalı ve Selcan Hatun boyunda birçok eylem stratejisinden yararlanılmıştır. Dramaturjik eylemin sahneleme ağırlıklı bir eylem olduğunu hatırlayalım. Kan Turalı'nın en büyük sınavı olan Tekfur'un oyunu büyük oranda bir sahnedir. Kan Turalı bu oyunda motivasyonunu "şu an nasıl göründüğü" ve "eğer yenilirse nasıl görüneceği" soruları üzerinden sağlar. Kan Turalı kırk yiğitten kendisini motive etmesini istediğinde kırk yiğit'in boğayı yenmesi için motivasyon planı üç aşamadan oluşur:

- Oyuncuya kendi büyüklüğünü hatırlatma: Sen koskoca bir yiğitsin, buraya ne yollardan, ne engellerden geçip de geldiğini unutma.
- Düşmanı küçümseme: Şuncacık bir engelin senin yanında hükmü nedir?
- Ödüle koşullandırma: Selcan Hatun, etkilemen gereken kişi ve ödülün seni izlemekte.

Bu etkili tezahürattan sonra Kan Turalı kendinde oyunu başlatacak cesareti bulabilmiştir.

İkinci engel olan aslan ile güreşten önce Kırk Yiğit yine sistematik olarak ilerlemiş ve küçük bir değişiklik yapmıştır.

- Fiziksel ham gücünü hatırlatma: Sen at basar kan sömürürsün.
- Araç kullanma yeteneğini hatırlatma: Silahını çok iyi kullanırsın.
- Düşmanı küçümseme: Alt tarafı aslan da bir hayvandır.
- Ödüle koşullandırma: Selcan Hatun uğruna yen.

Bu tezahüratın olumlu etkisi bir yana olumsuz etkisini Kan Turalı'da görmek mümkündür. Kan Turalı "Kılıcım yok ki kolayca yeneyim!" diye kendi kendine bir serzenişte bulunur. Bu, ona silah kullanışının hatırlatılmasının bir etkisi olarak kabul edilebilir.

Bir sonraki son tezahürat oyunun en can alıcı noktasında, Kan Turalı'nın yorgun düştüğü ve yenilgiyi kabul etmek üzere olduğu anda gelmiş ve adeta oyunun kaderini değiştirmiştir.

- Neler yaptığının hatırlatılması: Engelleri, yolları aştın, boğa ile aslanı yendin.
- Düşmanı küçümseme: Bir deveye mi yenileceksin?

- Saygınlığını hatırlatma: Yenilme durumunda büyük küçük herkesin diline düşüp rezil olursun.
- Oyuncuyu yüceltme: Sen avcısın, kaz geldi, şahini sal!
- Ardından Selcan Hatun da durumun kritik olduğunu görür ve şimdiden gönlünü kaptırdığı Kan Turalı'ya bir stratejik ipucu verir.

Tüm bu seyirci katılımının Kan Turalı'ya etkisi oldukça büyüktür. Özellikle saygınlığının riske girdiğinin hatırlatılması oyuncunun karakterinde önemli bir ateşleyicidir. Kan Turalı için bu meydan okumayı kabul etmesine sebep olan saygınlık ölüm-kalımdan daha önemli bir meseledir. Basitleştirerek söylersek Kan Turalı anne babasına gayet rahat bir şekilde "Madem söylediniz onurum gereği bu kızı almaya gitmeliyim. Üzülmeyin, ya hayvanların elinde helak olur ölürüm ya da kızı alır gelirim." demiştir. Selcan Hatun'un ona akıl vermesi ise başka bir riske sebep olmuştur. Kan Turalı, zaferine başkasının aklını ortak etmek istememektedir. Kadının aklıyla kazandı diye laf çıkması da en az ölmek kadar aşağılayıcıdır. Kan Turalı tüm bu düşünceleri sayesinde tekrar hamle yapacak gücü bulur.

Yukarıda, oyuncu olarak seyirci başlığında Schenner'ın seyircileri rastlantısal ve entegre ya da bütünleyici olarak ayırdığını hatırlayalım. Bu ikisi arasındaki ayrımın büyüklüğü bu boyda gün yüzüne çıkmaktadır. Tekfur'un oyunundan seyirci olarak Kırk Yiğit ve Selcan Hatun'u kaldıralım ve yerine yalnızca oyunun başlangıcında oğlan da çok gençmiş yazık oldu diyen rastlantısal izleyicinin kaldığını varsayalım. Yukarıda anlatılanlar göz önünde bulundurulduğunda Kan Turalı'nın bu oyunu kazanma olasılığı nedir? Bu örnekte görüldüğü gibi entegre seyirci oyunun bir parçası ve katılımcısıdır. Futbolda sıkça rastladığımız "deplasman" kavramının korkutucu yanı da bu seyirci etkisinin ters yönde gerçekleşmesi olmalıdır.

Teleolojik Eylem:

Anlatı boyunca sıklıkla teleolojik eylem stratejileri kullanılmıştır. Örneğin boğa ile eş güçte olan Kan Turalı onu yenmek için teleolojik bir eylemde bulunmuştur. Ancak anlatıda genel olarak teleolojik eylemin temsilcisi Selcan Hatun'dur. Onun Kan Turalı'ya hayvanı yenmek için verdiği ipucu iletişimsel eylemden çok teleolojik kabul edilebilir. Anlatıdaki en çarpıcı teleolojik yani amaca yönelik stratejik eylem Selcan Hatun'un bir tehlikeyi öngörerek gece boyu nöbet tutması ve yine Selcan Hatun'un Kan Turalı'nın gelmediği ve Kan Turalı'nın anne ve babasının ondan dramatik bir

şekilde hesap sorduğu sırada odağını değiştirip Kan Turalı'yı bulmak için stratejik bir hamle yapmasıdır.

İletişimsel eylem:

Öncelikle bu boyun incelenen diğer boylardan farklarından biri anlatının başlangıcında da iletişimsel eylemin bulunmasıdır. Baba Kanlı Koca ile oğlu Kan Turalı'nın gayet net ve sakin bir iletişim içinde olduklarını ve problemlere beraber çözüm getirmeye çalıştıklarını söyleyebiliriz. Bununla beraber bu boyun konusu baba-oğul çatışması değil Kan Turalı'nın gerekli sınavları geçip yeterli bir bey olacağını ispatlaması ve evlenmesi gerekliliğidir. Kan Turalı oyunda Selcan Hatun'un verdiği ipucunu reddederek ilk iletişime karşı çıkmıştır. Düşmanlarla savaşırken de Selcan Hatun Kan Turalı'ya bir seçme şansı tanımamıştır. Kan Turalı bu etkileşimi de kabullenememiş ve kötü bir şekilde de olsa yüzleşmeyi tercih etmiştir.

Dede Korkut boylarında iletişimsel eylemin genellikle birbirini açık bir şekilde görme, kimliğini ortaya koyma ve kabullenme şeklinde seyrettiğini gördük. Burada da benzer bir durum gerçekleşir. Selcan Hatun her ne kadar çatışmaya girmeyi istemiyormuş gibi görünse de Kan Turalı onu kışkırttığında daha fazla altta kalamaz. Birbirlerinin sınırlarını denerler. Güven ortaya çıktığında ise olması gerektiği gibi sarılıp birbirlerine olan sevgilerini ifade ederler. Benzer bir boy olmadığı için karşılaştırma fırsatı olmasa bile bunu bir standart olarak kabul etmek doğru olmaz. Anlatı da olsa her ilişkinin başka açılma şekli olacağı muhtemeldir. Kan Turalı ve Selcan Hatun'un iletişim şekli ise boyda gözlemlendiği gibidir.

4.1.4.3. Oyuncu Tipleri

4.3.4.1.1. Standart Oyuncu

Kan Turalı kendini oyuna adayan iyi bir oyuncudur. Hatta oyun arayan bir oyuncudur. Birçok şeyi bir meydan okuma olarak algılar. Değerini ispatlamak için yeni engelleri açık yüreklilikle kabul eder ve hilelerle değil, oyun sınırları dahilinde geliştirdiği akıllıca stratejileri ve yeteneği ve gücü sayesinde zafer alır ya da yenilir. Kan Turalı anlatı boyunca bir karakter gelişimi geçirmez. O yalnızca eşini bulmuş ve gücünü birleştirmeyi ve derdini paylaşmayı öğrenmiştir. Oyunbaz değildir.

4.3.4.1.2. Oyun kurucu

Sistem adına oyunu kuranlar Tekfur ve babadır. Kan Turalı ise Selcan Hatun ile oynadığı aşk oyununda kısa bir süre oyun kurucu rolüne bürünmüştür.

4.3.4.1.3. Oyunbozan

Selcan Hatun babasının tutsağı olmaktan kurtulduktan sonra tam anlamıyla bir oyunbozan olur. Sistemin oyununu bozan ve esaret zincirini kıran; başkalarının oyununda oynamaktan bıkmış olan Selcan Hatun'dur. Belki de bu bıkkınlıkla Kan Turalı'nın kurduğu minik oyuna da kısa sürede son vermeyi seçmiştir.

4.3.4.1.4. Aylak oyuncu

Kan Turalı her zaman kendisi için yüksek standartları olan bir yiğittir. Kendi karakteri konusunda o kadar emindir ki standartlarını düşürmemek için kendisi ile aynı karakterde, yetenekte ve güçte bir kız istediğini söylemiştir. Ancak evlilik kendi arzusu değil babasının arzusudur. Onun için biriyle birlikte olmak o kadar da kolay kabul edilebilecek bir şey değildir. Bu durum onu aylaklığa itmiştir ve kız arama görevi Kan Turalı'nın tamamen başarısız olup başkasına devrettiği ilk ve tek görevdir. Babası "Öyle lakayt bir şekilde kız aranmaz" anlamına gelecek sözleriyle Kan Turalı'nın aylak davranışlarını vurgulamıştır. Oyunun devam etmesi için sistem konuyu evlilikten saygınlığının sınandığı bir meydan okumaya çekmiştir ve adeta Kan Turalı'yı kandırarak oyuna geri getirmiştir.

4.3.5. Seçimlerin Tahlili

Kan Turalı'nın Seçimleri

4.3.5.1. 1. Olay: Kan Turalı İçin Kız Bulunuyor

1. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kanlı Koca ve Kan Turalı diğer beylerle beraber oturmaktadır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kanlı Koca oğlunun yerine geçmesi gerektiğini, bunun için de evlenmesi gerektiğini belirtti.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Kan Turalı kendisi gibi bir kız istediğini belirtti.
- Seçimin Sonucu Ne: Kan Turalı'nın kararı kabul edildi.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Baba, Kan Turalı'ya istediği kız ile ilgili espri yaptı.

2. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kan Turalı aradığı kızı Oğuzlarda bulamadığını söyledi.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kanlı Koca, oğlunun aradığı kızı bulduğunu, ancak Tekfur'un kızını vermek için üç hayvanı yenme şartının olduğunu söyledi.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Kan Turalı hayvanlarla görüşmeyi kabul etti.
- Seçimin Sonucu Ne: Kan Turalı kırk yiğit ile beraber yolculuğa çıktı.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı ve kırk yiğit kendilerinden emin bir şekilde sınıra ulaştı.

Kan Turalı birinci olayda cici bici Türkmen kızı istemediğini, kendinden evvel baş kesip getirecek bir kadın bulmak istediğini söyler. Ancak bunun bedelinin ve ciddiyetinin farkında değildir. Bu toy genci kaderine doğru yönlendirmek babasına düşmüştür.

4.3.5.2. 2. Olay: Tekfurun Oyunu

3. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kan Turalı oyun alanına ulaştı.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı'ya ikramlarda bulunularak Tekfur'un önüne çıkarıldı.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Tekfur'un önüne alnı açık olarak net sözlerle çıktı.
- Seçimin Sonucu Ne: Kan Turalı soyulup oyuna hazırlandı.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı Selcan Hatun başta olmak üzere herkesin dikkatini çekti.

4. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kan Turalı'nın gireceği oyun herkesi umutsuzluğa sürükledi ve korkuttu.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kırk Yiğit Kan Turalı ve kendi kaderleri için ağlayıp sızladı.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Kan Turalı Kırk Yiğitten kendisini övmesini istedi.
- Seçimin Sonucu Ne: Kan Turalı bu tezahürattan güç buldu ve oyun başladı.

- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Yapılan tezahüratlarla atmosferin olumluya döndüğü hissettirildi.

5. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Güreş başladı.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı ve boğanın eş güçte olduğu gösterildi.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Aklımı kullanarak oluşturduğum strateji ile boğayı yeneceğim.
- Seçimin Sonucu Ne: Kan Turalı boğayı yendi, derisini yüzdü.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Tekfur kızı vermeye istekli olduysa da Selcan Hatun'un amca oğlu Tekfur'u kararından vazgeçirdi.

6. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kan Turalı yorgun düştü ve deve ile ilgili hile yapıldığı için yenilmek üzere.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kırk Yiğit ve Selcan Hatun onun ayağa kalkması için çaba sarf ettiler. Kırk yiğit Selcan Hatun'a dikkat çekti. Selcan Hatun ise Kan Turalı'ya bir taktik verdi.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Kan Turalı kendi becerememiş, kız kurtarmış, derler korkusuyla kendini kurtarmak için harekete geçti.
- Seçimin Sonucu Ne: Kan Turalı hayvanı yendi.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı Selcan Hatun'u aldı ve canını kurtardı.

Kahramanın birinci sınavının aynı zamanda kahramanla okuyucunun yakınlaşması amacını taşıdığı belirtilmişti. İkinci olayda kahramanın yakışıklılığını, kopuz eşliğinde ortaya çıkan içsel gücünü, stratejik düşünme yeteneğini görürüz. Onun inisiyatif alabilen ve eylem odaklı yönünü görme imkanı elde ederiz. Ayrıca boğayı öldürerek derisini yüzmesi aslında birinci sınavı geçtiğinin işaretidir. İkinci olayda hala Kan Turalı'nın sivri ve fazlaca kendinden emin karakteri hala kendine eş yakıştırmasına engel olmaktadır.

4.3.5.3. 3. Olay: Geri Dönüş

7. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kan Turalı hayvanı yendi ve bağlayıp Tekfur'un önüne getirdi.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Tekfur kızını Kan Turalı'ya verdi.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Kan Turalı, Selcan Hatun ile kendi ana-ata ocağımda düğün yapmaya, zaferine yaraşır şekilde kutlama yapmaya karar verir.
- Seçimin Sonucu Ne: Kan Turalı ve Selcan Hatun Oğuzlara doğru yola çıktı.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı kendinden emin ve kaygısız bir şekilde babasına onu karşılaması için haber gönderir.

8. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kan Turalı, Kırk Yiğit ve Selcan Hatun Oğuz iline doğru yola çıktı.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Yolda yeme-içmeye, eğlenceye daldılar.
- Oyuncunun Seçimi Ne: İşrete dalar ve gardını düşürür. Bilincini kapatır.
- Seçimin Sonucu Ne: Kan Turalı ve Selcan Hatun baskına uğradılar.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Selcan Hatun'un tehlikenin farkına varması ve Kan Turalı'yı uyarmasıyla aktarıldı.

9. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Selcan Hatun ve Kan Turalı düşmanları yendiler.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Selcan Hatun Kan Turalı'ya yardım etti ve atının arkasında anne babasına gitmek üzere yola çıktılar.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Eşinin yardımını kabullenemedi. Eşinin kendi yeerine geçmek istediğini düşündü.
- Seçimin Sonucu Ne: Kan Turalı ve Selcan Hatun yüzleşti.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Birbirlerine meydan okudukları bir oyun olarak aktarıldı.

Kan Turalı son olayda bir anlamda yenemediği kibrinin kurbanı olmuştur. Yedinci ve sekizinci olayda ise hala kendine yakıştıramadığı "gücü paylaşma" kavramı hakkında ya da eş olmanın anlamı konusunda sıkıntı çekmektedir. İstediği yüzleşme aslında kendisi için bu kavramlar konusunda bir eğitim yerine geçecektir.

Selcan Hatun'un Seçimleri

4.3.5.4. 2. Olay: Tekfurun Oyunu (Selcan Hatun)

1. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kan Turalı onun için savaşmaktadır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı'yı zor durumda, yenilmek üzere iken görür.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Selcan Hatun Kan Turalı'ya olan ilgisini açıkça belli eder ve hayvanı yenebilmesi için Kan Turalı'ya bir ipucu verir.
- Seçimin Sonucu Ne: Kan Turalı onun yardımını reddeder.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: -

Selcan Hatun Kan Turalı'yı beğenmiş ve kendisi için yeterince güçlü ve yetenekli olduğunu görmüştür. Babasından farklı olarak oyunbozan bir karaktere sahip olan Selcan Hatun anlatıda göründüğü andan itibaren sonuca yönelik stratejik hamlelerde bulunur. Selcan Hatun, Kan Turalı'nın oyununu çok daha erken bitirebilecek bir öneride bulunmuştur ancak partneri henüz onunla iletişim kurmaya hazır değildir.

Selcan Hatun'un bir ganimetten fazlası olduğu Kan Turalı'yı görür görmez dile getirdiği tutkulu tepkisinde ortaya çıkmaktadır. Kan Turalı da Selcan Hatun'un ganimetidir.

4.3.5.5. 3. Olay: Geri Dönüş (Selcan Hatun)

2. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu:
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı:
- Oyuncunun Seçimi Ne: Selcan Hatun gece uyumayıp nöbet tuttu.
- Seçimin Sonucu Ne: Selcan Hatun'un baskından zamanında haberi oldu.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Selcan Hatun'un düşmanların gelişini gözlemlemesi ve Kan Turalı'yı uyarmasıyla aktarıldı.

3. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu:
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı:
- Oyuncunun Seçimi Ne: Kan Turalıyı aramaya ve kurtarmaya karar verdi. Onu bulmak için yüksek bir yere çıktı.

- Seçimin Sonucu Ne: Kan Turalı'yı buldu ve yardıma gitti. Yardım etti.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı yabancı sanarak Selcan Hatun'u düşmanına müdahale edip şanını lekelediği için kınamaktadır. Selcan Hatun karısı olduğunu söyledikten sonra kendine pek şans tanımamıştır. Düşmanları el birliği ile yok etmişlerdir.

4. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kan Turalı Selcan Hatun'un Oğuz ilinde övünüp kendisini rezil edeceğine inanmaktadır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı yolculuğu bölerek Selcan Hatun'u öldürmekle tehdit etmiştir.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Selcan Hatun Kan Turalı'ya yerinde değil yanında durmak istediğini belirtir.
- Seçimin Sonucu Ne: Selcan Hatun'un bu iyi niyetli hamlesi Kan Turalı'nın ona güvenmesi için yetmemiştir. Selcan Hatun'u tekrar kışkırtmıştır.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı'nın uzlaşımcı olmayan sözleriyle, Selcan Hatun'un bu nazik hamlesini reddederek aktarıldı.

5. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Kan Turalı Selcan Hatun'un nazik sözleriyle tatmin olmamaktadır.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı sözleriyle Selcan Hatun'u tekrar kışkırtır.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Kan Turalı'ya meydan okuyarak bu kaçak dövüşü bitirmek ister.
- Seçimin Sonucu Ne: Selcan Hatun, kendi gücünün ve yeteneğinin Kan Turalı'ya zarar vermeyeceğini temrensiz bir ok atarak gösterir.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Kan Turalı hem ürktü hem de Selcan Hatun'a açıldı.

Bu olayda Selcan Hatun anlatının kontrolünü bütünüyle eline alır. Belli ki hayatında yeterince oyun gözlemlemiştir ve Kan Turalı'nın çıktığını zannettiği oyundan henüz çıkamadıklarını öngörür.

Selcan Hatun'un Kan Turalı'nın dramatik girişleri karşısında aldığı tavır da son derece ilginçtir. Birbirlerinin gelini kayın ana-atası olduğunu anlayıp karşı karşıya gelmişlerdir ve anne baba gelinlerinden acıklı acıklı hesap sormaktadır. Tam da bu

lirik kısım karşılıklı olarak uzayıp gidecek diye düşünürken Selcan Hatun hadi çıkıp Kan Turalı'yı arayalım, der ve nasıl yerlerde aramaları gerektiğini belirtir. Selcan Hatun belli ki dramatik oyunlardan da hoşlanmamaktadır.

Selcan Hatun Kan Turalı'nın "Benim düşmanıma destursuz giren kimdir" serzenişini de yok sayarak sorun çözen ve "oyun bozan" eylemlerine devam etmiştir. Kan Turalı'yı atının terkisine atmış dönerken Kan Turalı'nın "şımarık sözlerini" de kibarca alttan almış, basitçe söylersek "Ben senin yerinde değil yanında olmak isterim", demiştir. Kan Turalı ısrar edince Selcan Hatun'un pamuk ipliğine bağlı sabrı bir kez daha taşmış ve eşini ağır bir şekilde tutarsızlıkla ve maymun iştahlılıkla suçlamıştır. Selcan Hatun belli ki bu çocukça kaprislerden bıkmıştır. Eşine bir ders vermek amacıyla "Kılıçla mı, okla mı?" diyerek meydan okur. Anlatıdaki bütün oyunların nihai sonunu yine Selcan Hatun getirmiştir. Eşine attığı ok, bir nevi şefkat tokadıdır ve Kan Turalı'yı sarsarak kendine getirir.

4.4. Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu

Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyunu incelemeye dahil etmemizin iki ana nedeni mevcuttur. Bunlardan birincisi diğer iki boydan farklı olarak birden fazla oyuncuya seçim hakkı tanınmış olmasındandır. Oyunda oyuncular yalnızca sistemin önüne koyduğu engellerle boğuşmaz. Aksine özellikle diğer oyuncularla mücadeleye girmeleri de gerekir. İkinci sebebi ise boyun içerdiği karmaşık ilişki ağları nedeniyle ana oyuncuyu kolay tespit etme imkanının olmamasıdır. Bu boy için "Gerçekten kazanan kim, kazanan ne kazandı, kaybeden ne kaybetti ve neden kaybetti, oyun kurucu kim, oyunu bozan kim?" gibi soruları detaylı olarak düşünmek gerekmektedir.

Bir diğer faktör bu boyun kahramanı Boğaç'ın oyun ile ilişkisinin cazibesinde yatmaktadır. Boğaç meydanda arkadaşları ile aşık oynarken bir anda büyümek için ödülü ve cezası yaşam ve ölüm olan bir oyuna geçer. Adını da Bayındır Han'ın oyun meydanında, diğer beylerin gözü önünde sergilediği bir performans ile kazanır. Anlatı, ona ve babasına oynanan oyunlarla devam eder. Oyunla bu kadar ilişkili olması bu boyu incelemeye dahil etmeye değer kılmaktadır.

4.4.1. Oyunlar

4.4.1.1. Savaş Oyunları

4.4.1.1.1. Hayvan Güreşi

Otorite baskısına bağlı olarak oyunların türü ve oynayış şekli değişir. Bayındır Han bir buğrayı ve bir boğayı sırf oyun için güreştirsin diye besletmektedir. Bu oyunun oynandığı zamanlar da bellidir. Boyda bir yazın ve bir güzün oynatıldığı belirtilir. Ayrıca oyunun oynanacağı meydan da bellidir. Bu son derece resmi bir oyundur. İşin otorite için en güzel yanı ise oldukça vahşi bir oyun olmasına rağmen iki hayvanın güreşinde tehlike yaratabilecek bir bilinç olmamasıdır. Burada tek kazanan oyunun kurucusu olan Bayındır Han'dır. Sınırlı bir zaman ve mekânda birbirlerine amaçsızca saldıran iki hayvan yalnızca Bayındır Han'ın zevkine hitap etmektedir. Ayrıca beyler de Bayındır Han'ın bunu yapacak kudretini takdir etmekte, diğer taraftan hem canlı tutulması hem de kontrol altında tutulması gereken saldırı ve savunma içgüdülerini bu oyun yoluyla tatmin etmektedirler. Yukarıda "Oyuncu Katmanları" adlı tablodan hatırlanacağı üzere seyirciler de her zaman deneyimden bir parça alır. Bu haliyle hayvan güreşi mantıksal olarak yasak oyuna da yaklaşmaktadır. Hayvan güreşi ile ilgili en önemli konuya gelirsek; anlatının başında verilen bu ayrıntıyı bir ipucu olarak değerlendirmeliyiz. Tıpkı bu oyunun kurucusunun Bayındır Han olması gibi bu anlatıda da Bayındır Han tüm ipleri elinde tutan bir oyun kurucudur.

4.4.1.1.2. Avcılık

Anlatıda avın içerdiği fiziksel becerilerden ve avın aynı zamanda temsil de içerdiğinden çok net bir şekilde bahsedilmiştir. Boğaç, kırk namerdin sözüne uyarak babasının önünde avlanır. Böylece babası oğlunun nasıl kılıç çaldığını, ok attığını, at sürdüğünü görüp övünecektir. Bu da avın bu anlatıda mimircy agon tarzı bir oyun olarak tanımlandığını gösterir.

4.4.1.2. Aşık Oyunu

Oldukça katı bir otoriter yapıda seyreden bu anlatıda agon-alea-mmircy türü olarak tanımlanabilecek bir oyun da aşık oyunudur. Boğaç, kendi hikayesinin başında çocuklarla Bayındır Han'ın meydanında aşık oynarken sahnelenir. Bu da bize aşığın resmi olarak kabul gören oyunlardan biri olduğunu gösterir. Bir kere fiziksel beceri istemektedir ve gençlerin kendini yetiştirmesi için uygun bir oyundur. İkinci olarak

yoğun dikkat gerekmektedir. Böylece heyecan asla kendini kaybetme noktasına gelmez. Dolayısıyla paida tarzı bir oynamaya dönmez.

4.4.1.3. Zihin Oyunları

Anlatı boyunca Bayındır Han'ın çeşitli konularda aldığı tavırlar sınır olarak kullanılmıştır. Kırk namert, Boğaç'a, Dirse Han'a ve Han Kızı'na oyunlar oynayarak onları manipüle etmeye çalışmıştır.

4.4.1.4. Şenlikler-Toylar-Toplantılar

Şekil 23: Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyunda Sosyal Etkinlikler

Bahadır Han Toyu	Hayır Toyu	Bayındır Han Toyu (Güreş)	Av (Boğaç-Dirse)	Av (Boğaç-Han Kızı)	Savaş
•Tartışmasız Kurallı	•Göreli Kurallı	•Göreli Kurallı	•Göreli Kurallı	•Göreli Kurallı	•Kuralsız ya da kuralsıza yakın

4.4.1.4.1. Bayındır Han Toyu

Anlatı Bayındır Han toyu ile başladığına göre anlatı evreninde katı bir otoriter yapı söz konusudur ki zaten Bayındır Han bu toyda ceza ve ödül merkezi olduğunu, isteyeni toplumsal kılıp isteyeni toplum dışına itebileceğini göstermiştir. Ancak bu anlatıdaki yapı, o kadar katıdır ki kendine yer açmak isteyen yalnızca Boğaç olmayacaktır. Dirse Han, Han Kızı, kırk namert de bu düzende yerini korumaya çalışmaktadır.

4.4.1.4.2. Hayır Toyu

Genellikle anlatılarda bir dileğin gerçekleşmesi için bir araç olarak kullanılır. Abartılı bir toplumsal fayda karşılığında hayır toyunu yapan dileğine kavuşur. Dirse Han, belki kişisel olarak cömerttir. Anlatının başında, ne eksiğimi gördü, kılıcımdan mı yoksa soframdan mı, demesinden cömertliğine güvendiği anlaşılmaktadır. Ancak bu hayır toyu toplumsal düzeyde bir kendini verme, malını feda etme, bir bedel ödeme anlamına gelmektedir. Bu sebeple şahsi cömertlikle karıştırılmamalıdır. Bu, istenilen şey için kutsalla bir pazarlık, ödenen bir bedeldir.

4.4.1.4.3. Bayındır Han Toyu (Güreş)

Boğaç, Bayındır Han'ın iki oyuncağından birinin yerine gönüllü olarak kendini koymuştur. Bu çok ilginçtir. Bir insanla bir hayvanın güreşi bir anda babası da dahil tüm beyler için seyirlik bir oyuna dönüşür. Bunu cesur bir meydan okuma olarak kabul

edebiliriz. Diğer taraftan anlatı evrenindeki klasik statü değişim yeri olan av ile kıyaslayabiliriz. Avın eşik pozisyonu yalnızca toplumsal hayatın dışında olmasından mı kaynaklanır? Daha önce de bahsedildiği gibi av görece özgür bir ortam olduğu için statü değişimine uygundur. Bayındır Hanın bu anlatıda normalden daha fazla oyunun içinde olduğunu, kendi iradesini gerçekleştirmek için aslında diğer anlatılarda olmayan şekilde oyuna müdahil olduğunu görebiliriz. Kesin olarak iddia etmemekle beraber bu incelemenin sonunda şu iddiaya ulaşabilir miyiz? "Bir sürü beyin gözü önünde ufacık bir mekânda Bayındır Han'ın dev oyuncağını yenerek ancak o oyuncağın yerini alabilirsin." Sonuç olarak Boğaç'ın kendine ne kadar yeterli bir statü atlama ritüelini yeterli gördüğü tartışmaya açık bir konudur.

4.4.1.4.4. Av (Boğaç-Dirse)

Bu boyda görüleceği üzere av her zaman yükselme ile sonuçlanmamaktadır. Boğaç'ın büyük bir beklenti ve mutlulukla çıktığı av, her şeyinin elinden alınmasıyla ve metaforik olarak ölümüyle sonuçlanmıştır. Diğer yandan incelediğimiz iki diğer boyu da hesaba katalım. Oyuncu üzerindeki ana sınavlar genellikle çift aşamadan oluşmaktadır. Bunlardan ilkini ad ve erginlenme geçiş sınavı, ikincisini de Han olma ya da Bey olma sınavı olarak da değerlendirmek mümkün olabilir.

4.4.1.4.5. Av (Boğaç-Han Kızı)

Han Kızı, oğlunun ilk avında kendisine düşen görevlerle ilgilenmektedir. Av oyunu avda bitmez. Bey oğlunun ilk avının dönüşü de kutlanmalı ve ziyafet verilmelidir. Ancak kırk namertin oynadığı oyun ile av oyunu tamamlanmadan kesilmiştir. Han Kızı av oyununa ait bir ziyafet hazırlığından anında çıkmıştır. Yenme ve yenilmenin ölüm kalım meselesi haline gelmesi üzerine başkalarının oyununa ayak uydurmayı bırakıp kendi oyununu başlatmıştır.

Her şeyi elinden alınıp eşikte bırakılmış Boğaç, annesi Han Kızı tarafından yapılan müdahale ile oyuna geri döndürülür. Bu av oyuncu çabası olmadığı için diğer av etkinliklerinden çok daha farklı. Han Kızı yanına kırk kızı alarak gidiyor, Hızır'ın öğrettiği iddia edilen mistik bir tedaviyi uyguluyor ve oğlunu bu aradalıktan kurtarıyor. Bu av Han Kızı için miydi? Tabi ki hayır. Peki hiç çaba olmadan aradalıktan nasıl çıkılır? Aslında bunun örneği var. Fuzuli Bayat, Türk şamanlığını anlattığı kitap çalışmasında şaman adayının inisiasyonu için tam olarak böyle bir ritüelden bahseder. Aday ormana götürülür, yeraltını temsil eden bu yerde üç, dokuz

veya yedi kız tarafından adayın metaforik olarak vücudu parçalanır. Bir süre aday bu şekilde durur. Ardından birtakım işlemlerden sonra adayın vücudu birleştirilerek tekrar diriltilir (Bayat, s. 59-61). Öyleyse Han Kızı'nın oraya bir nevi inisiasyon görevlisi olarak gittiğini söylemek mümkündür. Boğaç'ın av etkinliğini bu şekilde gerçekleştirmesinde bir sorun var mıdır? İleride daha ayrıntılı görüleceği üzere Boğaç babası gibi sıklıkla yönlendirilen ve manipüle edilen ancak oldukça gerekli bir kahramandır. Dolayısıyla yapay olarak da olsa olması gereken yeri doldurması için böyle bir müdahale gerekli görülmüştür.

4.4.1.4.6. Savaş

Toplumsal yapının devamlılığı için eskinin yerine yenisinin konulması elzemdir. Bu anlatının ana konusu zaten ileride de belirtileceği gibi sürekliliğin ve dengenin korunmasıdır. Bunun için yenilenmeye, sürekliliğe direnenler sistemden mecburen atılacaktır. Bu temizlik yeninin temsilcisi Boğaç tarafından yapılır. Ayrıca anlatı tartışmasız kurallı yapıdan koparak sonunda sınırları çizilmemiş ve katı kuralları olmayan gerçek bir savaş meydanında biter. Bu Boğaç'ın Bayındır Han meydanındaki güreşinin ileriye taşınması ve kahramanın toplumsal değerini ispatlaması için bir fırsattır. Sonuçta bu etkinlikle düzene direnenler oyundan atılmış ve anlatı evreninin dengesi yeniden kurulmuştur.

4.4.2. Oyunbilimsel Analiz

4.4.2.1. Epizot Örgüsü ve Ana Oyun Unsurları

Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu, diğer iki anlatı gibi tek bir oyuncunun karakter gelişimine odaklanıyormuş gibi görünse de aslında politik yönü, çoğu zaman karakter gelişimini aşan bir anlatıdır. Bu anlatıda birçok oyuncunun kendi çıkar ilişkilerini ve yerlerini korumaya çalışmasını anlatılır. Bu sebeple epizot örgüsünde aşk-ilişki ve karakter gelişimi basamakları yoktur. Ayrıca çatışma onlar evrenine taşmaz. Aile içi (iç diye kısaltarak kullanabiliriz) ve toplumsal (ailenin dışına taşan anlamında dış olarak kısaltabiliriz) sorunlar ve hamleler birbirini izler. Bu hamlelerde Boğaç, en önemli satranç taşıdır. Onun konumlanacağı yer, birçok kişinin yerini etkileyecektir. Boyun Epizot kesitlerini aşağıdaki gibi gösterebiliriz.

1. **Set:**

Dış (Toplumsal): Bayındır Han toyunda Dirse Han'ın tehdit edilmesi.

İç: Han Kızı'nın Dirse Han tarafından tehdit edilmesi.

Dış (Toplumsal): Hayır toyu sayesinde bir evlat sahibi olunması.

2. **Set:**

Dış: Boğaç'ın beyler önünde ad ve beylik kazanması.

İç: aile içinde statü değişikliğinin sindirilememesi.

Dış (Toplumsal dış değil-Eşikte, liminal durumda): Boğaç'ın ava çıkarılarak vurulması ve terk edilmesi.

3. **Set:**

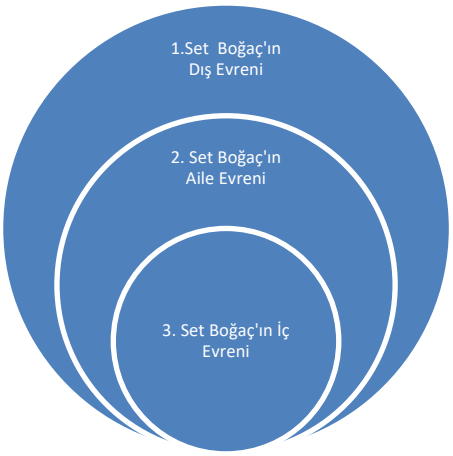
Dış (liminalite): Han Kızı'nın Boğaç'ı bulup hayata geri döndürmesi ve otağa geri getirmesi.

İç (liminalite): Boğaç'ın gizlice iyileştirilmesi ve yönlendirilmesi.

Dış ve İç-Denge: Boğaç'ın kırk namert ile Kafir iline giden yolda savaşması ve her şeyini geri kazanması.

Bu setlerin ne anlam ifade ettiği konusunu değerlendirmek gerekir. Set yapısına bakınca anlatının adım adım Boğaç'ın hayat aşamalarına yoğunlaştığı görülür. Birinci set Boğaç'ın kendi dışında ortamın gelişimini, ikinci set Boğaç'ın aile ortamının gelişimini ve üçüncü set bireysel gelişimi konu alıyor görünmektedir. Bu setlerin konularını şematik olarak şu şekilde gösterebiliriz:

Şekil 24: Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu'nun Epizot Setleri Şeması



Ancak bu anlatı sadece karakter gelişimine odaklanmadığı için konulara göre bir ayrım yapmak zor görünmektedir. Boğaç'ın incelediğimiz diğer iki oyuncu olan Basat ve Bamsı Beyrek gibi gelişimini genellikle kendi başına tamamlamadığını görüyoruz. Kendi başına aldığı Boğayı öldürme kararında bile büyük bir kalabalığın içindedir ve performansı beyler arasında bir temsil olarak görülmüştür. Bu sebeple olaylar aile içi aile dışı ve arada aktiviteler olarak sınıflandırılmıştır.

Boğaç'ın olmadığı birinci sette olaylar genellikle toplumsal olan ile bağlantılıdır. Sorunun kaynağı da çözümü de toplumsal yaşamdır. Olaylar yalnızca örgütlenme amacıyla içe döner. İkinci sette sorunun kaynağı ilk setin çözümü olan Boğaç'tır. Boğaç kendisinden bekleneni yapmış ve aile içi statü değişikliklerine sebep olmuştur. Tam olarak aileden olmayan kırk namert için bu statü düşmesi bir sorun haline gelmiştir. Boğaç kendi başına toplumsal olamayacağı için bütünüyle hayatın dışına itilmek istenmiştir. Üçüncü setin ilk basamağında Han Kızı Boğaç'ı dış liminaliteden kurtararak hayata döndürür. İkinci basamağında Boğaç'ı iç liminaliteye getirir ve saklayıp iyileştirir. Üçüncü basamakta da yine Han Kızı Boğaç'ı tekrar toplumsal düzleme taşımış ve oyuna geri kazandırmıştır.

4.4.2.1.1. **İşleyiş Kuralları**

Bir oyunun işleyiş kurallarının onu işletenlerle, çaba harcayanlarla karar vericilerle ilgisi olması gerekmektedir. Bu açıdan setlerin ana konusu gibi görünen Boğaç arka plana itilmektedir. Bu oyunun işleyiş prensibi şu şekilde tanımlanabilir;

Klasik olarak babadan oğula miras geçişi sağlanmalıdır. Kırk namert toplumsal yapının devamlılığını sağlayan babadan oğula beylik geçişini reddederek ana engeli ortaya çıkarmaktadır. Diğer oyuncuların ise çıkarları Boğaç'ın beyliği devralmasını gerektirmektedir. Oyuncular bu temel konuda çeşitli hamleler yaparak kazanmaya çalışacaktır.

4.4.2.1.2. Hedef

Bu anlatıda herkesin farklı bir hedefi vardır.

- Bayındır Han toplumsal düzenin devamlılığı sağlamaya çalışmaktadır.
- Dirse Han Beylik statüsünü ve saygınlığını korumak istemektedir.
- Kırk namert de kaybettiği statü ve saygınlığı geri almak istemektedir.
- Boğaç mirasını almak istemektedir.
- Han Kızı aile bütünlüğünü korumak istemektedir.

4.4.2.1.3. Sınırlı Araç

Klasik olarak ana konu olarak işlenen Boğaç'ın sınırlı araçlarla mücadelesine tanık oluruz. Boğa'nın karşısında kullandığı araç geliştirdiği stratejidir. Ava da birçok araç ile çıkmıştır ama tüm araçlarından sıyrılmıştır.

Daha derine baktığımızda diğer oyuncuların sınırlarının Bayındır Han'ın düzen koruyucusu olduğu evren olduğunu görmekteyiz. Özellikle Dirse Han, hayatını Bayındır Han'ın tepkisini çekmeden yaşamayı arzulamaktadır ve bunun için oğlunu öldürmeye kadar ileri gider.

Han Kızı güçlerini doğrudan kullanmakta sıkıntı yaşamaktadır. Oğul kazanmak için kocasına hayır toyu yap(tır)mıştır. Oğlunu kurtarmak için Dirse Han'a karşı önce baba kartını çıkarır ve Han babama gidip oğlumu kurtarayım mı, der. Tek dolaysız hamlesi oğlunu kurtarmak üzere av yerine gitmektir. Orada da uyguladığı tedavi "Hızır tarafından" öğretilmiştir. Yine de gizli bir oyun kurucu olarak özellikle gizil-kutsalla ilişkili güçleri bir araç olarak kullandığı ve zeki stratejik hamleleriyle oyun evreninden en iyi şekilde yararlandığı söylenebilir.

Kırk namert Dirse Han'ı ve Boğaç'ı araç olarak kullanmıştır. Özellikle Dirse Han'ın özgür iradesi ve bilinciyle aldığı bir karar bulunmadığından oyuncu kabul edilmesi değil araç olarak kabul edilmesi daha uygun görünmektedir. Kırk namert açık şekilde oyunun etik sınırlarını ihlal etmiştir. Bu sebeple hukuksuz olarak oyunun sınırlarını genişletmiş ve bunun cezasını anlatı sonunda oyundan çıkmak olarak almışlardır.

4.4.2.1.4. Çatışma Cepheleri

Bu anlatıda en dikkat çeken unsurlardan biri onlar cephesinin hemen hemen hiç olmayışıdır. Oyuncular Bayındır Han'ın temsilcisi ve koruyucusu olduğu bir yapı içerisinde aile içi dinamikleri kendi içlerinde çözmeye çalışmaktadırlar. Çatışma içeride yaşansa da dışa taşma korkusu da çatışmayı yönlendiren ana unsurlardandır. İçeride ise Kırk Namert, Dirse Han ve Han Kızı kendi ayrı cephelerini oluşturmuşlardır:

Dirse Han iki kez Bayındır Han duvarına çarpmıştır. İlkinde Dirse Han eğer çocuğu olmazsa Bayındır Han otağındaki konumunu koruyamayacaktır. İkincisinde ise eğer ahlaken düşük bir oğul sahibi olursa yine Bayındır Han'ın gazabına uğrayacaktır. Dirse Han birinci problemi suçu ve çözümü eşinin üzerine atarak

halletmiştir. İkinci problem yapaydır. Dirse Han'a karşı dışarı kartını oynayıp onu Boğaç'a hamle yapmaya iten güç kırk namerttir. Ancak Dirse Han için yine de bir problemdir. Dirse Han usul erkan bilmeyen ahlaksız oğlunu yok ederek sorunu çözdüğünü düşünmüştür. Bunun birinci problemi tekrar ortaya çıkaracağını düşünmediği ortadadır.

Kırk namert dış ve iç arasında durmaktadır. Ne ailenin tam içinde ne de dışındadır. Belki de bu sebeple aile içi ve dış dinamikleri kendi yararına kullanabilmektedir. Bayındır Han aradan çekildikten sonra anlatı boyunca yaşanan çatışmaların ateşini fitilleyen kırk namerttir. Kendi çıkarları doğrultusunda herkese bir cephe açabilmektedir. Kırk namerdin en büyük ve gizli çatışma cephesi ise Bayındır Han'dır. Kırk namerdin yaptığı her hamle toplumsal düzeni bozucu ve Bayındır Han'ın kurduğu oyuna aykırı kararlardır.

İsimsiz Han Kızı'nın ne statü ile bir işi vardır ne Bayındır Han ile ne Dirse Han ne de kırk namert ile şahsi bir problemi vardır. Ancak insanların çıkarları onun huzurunu ve hatta varlığını tehdit etmektedir. Bunu için asla kendi açmadığı cephelerde savaşarak aile bütünlüğünü ve kendini korumak için hamleler yapmak zorunda kalmıştır. Bayındır Han'ın isteklerinin de kırk namerdin isteklerinin de manipüle olan oğlu ve kocasının istekleri de bir şekilde Han Kızı'nı etkilemektedir. Tüm. Bu çıkar çatışmaları arasında Bayındır Han'ın asıl korumaya çalıştığı toplumsal bütünlüğü de aile bütünlüğünü de asıl koruyan Han Kızı'dır.

4.4.3. Sosyal Drama Olarak Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu

Sosyal yapının devamlılığı için bir Oğuz beyinin kendi yerine kendi gibi yetiştirdiği ve gelenek görenekleri öğrettiği oğlunun onun yerine geçip mirası ve sorumlulukları devralması gerekir. Birçok mit ve destanda aşina olduğumuz üzere sosyal yapının devamlılığı için geçiş baba oğul çatışması üzerinden işlenir. Dirse Han oğlu Boğaç Han boyunun sadece adına baktığımızda bile sorunun baba oğul çatışmasıyla ilişkilendirilebileceğini görürüz. Ancak bu anlatıda konu pasif bir baba üzerinden işlendiği ve çok daha fazla güç odağı anlatıldığı için daha genel bir yargıda bulunmak gereklidir. Bu anlatının sorunu sosyal yapının devamlılığının sağlanması zorunluluğudur.

4.4.3.1. Sorun/İhlal/Bozulma

Sosyal yapının devamlılığı için bir Oğuz beyinin kendi yerine kendi gibi yetiştirdiği ve gelenek görenekleri öğrettiği oğlunun onun yerine geçip mirası ve sorumlulukları devralması gerekir. Birçok mit ve destanda aşina olduğumuz üzere sosyal yapının devamlılığı için geçiş baba oğul çatışması üzerinden işlenir. Dirse Han oğlu Boğaç Han boyunun sadece adına baktığımızda bile sorunun baba oğul çatışmasıyla ilişkilendirilebileceğini görürüz. Ancak bu anlatıda konu pasif bir baba üzerinden işlendiği ve çok daha fazla güç odağı anlatıldığı için daha genel bir yargıda bulunmak gereklidir. Bu anlatının sorunu sosyal yapının devamlılığının sağlanması zorunluluğudur.

4.4.3.2. Sorunun Bireyselleşmesi

Bu anlatı belli ki çok oyunculudur. Sorunun bireyselleşmesine odaklanmak için önce ana oyuncuyu tespit etmeliyiz. Han Kızı birçok kez olaylara yerinde müdahalelerle denge konumuna getiren ve iradesiyle olayları çözen kişidir. Asıl sorun olan Bayındır Han'ın otağında boş kalan koltuğu devralacak kişi ve siyasal devamlılık olsa da işler Han Kızı'na dokununca müdahalesi gerekmiştir. Müdahaleleri olmasa anlatı boyunca kocasının ölüm tehdidi ile yüzleşmesi gerekecek, oğlunu ya da kocasını kaybedecekti. Hanın kızı olmasından dolayı doğrudan gücünü kullandığına da şahit olduğumuz Han Kızı'nın gerçek bir ölüm tehdidi altında olduğunu yok saysak bile en iyi ihtimalle üç kez yuvasını yok olmaktan kurtarmak zorunda kalmıştır.

4.4.3.3. Hızlandıran Olay

Var olan sorunu bir krize dönüştürüp anlatıda patlatan olay kırk namert tarafından Dirse Han'ın Boğaç'a karşı doldurulması ve Boğaç'a suikast planlanmasıdır. Bu andan sonra olağan süreç kırılmıştır. Boğaç'ın sahip olduğu her şey elinden alınmıştır ve tekrar denge durumuna gelinceye dek karşılıklı hamlelerden oluşan çatışma hiç bitmemiştir.

4.4.3.4. Sıçrama Eylemi ya da Tuhaf Eylem

Ana oyuncuyu sorunu çözen kişi olmasından dolayı Han Kızı olarak belirlediğimiz gibi bu yargıyı doğrular nitelikte sıçrama eylemi ya da tuhaf eylemin de Han Kızı tarafından yapıldığını görüyoruz. Avdan dönmeyen oğlunu tutup kırk kızı ile aramaya düşmesi, on beş yaşında anne olarak göğsünden süt çıkarması ve oğlunu

mistik bir şekilde iyileştirerek geri getirip saklaması kesinlikle anlatı evrenini şaşırtan ve beklenmedik olan eylemdir.

4.4.3.5. Onarıcı Eylem

Onarıcı eylem sorunun da krizin de çözülmesini sağlayacak hamledir. Dikkat edilirse anlatıda Boğaç'ın da manipülasyondan nasibini aldığı görülür. Boğaç ormanda annesine net bir şekilde suçlanacak tek kişinin babası olduğunu söylemiştir. Oynanan kirli oyundan bihaberdir. Kaldı ki oyun olmasa bile yetişkin bir insan olarak Dirse Han'ın oğlunun canına kastetmesi yeterince büyük bir sorundur. Dolayısıyla Han Kızı'nın Boğaç'ı şahsi meselesini unutup babasını kırk namerdin elinden almaya ikna etmesi anlatının sorununu çözen, babadan oğula mirasın sorunsuzca geçmesini sağlayan hamledir.

4.4.3.6. Yeniden Bütünleşme

Yeniden bütünleşmeye de sosyal drama kuralları gereğince toplumsal açıdan bakmamız gerektiğini hatırlayalım. Boğaç'ın kırk namerdi oyundan temelli çıkararak babasının onurunu kurtarması ve Boğaç'ın babasının yerini hak ederek alması yeniden bütünleşme anıdır ve toplumsal dengenin yeniden sağlandığına işaret eder.

4.4.3.7. Bağlam

Anlaşılacağı üzere bağlam, Bayındır Han'ın egemen olup sınırları çizdiği bir anlatı evrenidir. Bu sebeple olaylar genellikle siyasal ve politik perspektiften ele alınmıştır.

4.4.4. Oyuncular, Eylem Stratejileri ve Oyuncu Tipleri

4.4.4.1. Oyuncular ve Nitelikleri

Bu boyun ana sorunu karakter gelişimi olmadığı için birden fazla ana oyuncu vardır ve kimi zaman birbirlerine karşı farklı rollere girerler.

Ana Oyuncu:

Han Kızı: Zeki, çözüm odaklı, fiziki ve gizil güçlerini strateji üretmek için kullanan iyi kalpli bir oyuncudur.

İkinci Derece Oyuncular:

Dirse Han: Sosyal statüsüne düşkün, manipülasyona açık, kendi kararlarını almakta ve çözüm üretmekte zorlanan, fiziksel gücüne güvenen biridir. Bu karakteri eski yoldaşları kırk namert tarafından kötüye kullanılmasına ve bir piyon haline gelmesine yol açmıştır.

Boğaç Han: Cesur, güçlü, yetenekli ancak toy bir karakterdir. Bu sebeple politik dengeyi kuramamış ve sorumluluk alır almaz babasının kırk yiğidini gücendirerek düşmanlığını üzerine çekmiştir. Bu toyluk ile bu kadar kritik bir öneme sahip olması onu Han Kızı'nın ve kırk namerdin hamlelerinin hedefi olmasına yol açmaktadır. Boğaç, bu güç savaşında bazen bir öne sürülen ya da oyundan atılan bir piyon gibi hareket etmektedir.

Aşağıdaki iki karakter de az çok çaba gösterdiği için ve kendilerine seçim hakkı tanındığı için oyuncudur. Ancak anlatı boyunca genellikle araç seviyesinde kalmışlardır ve manipülasyona uğramışlardır. Oyuna bilinçlerini pek katmadıkları için genellikle sürüklendikleri için, birer oyuncu oldukları halde bir ayrım yapılabileceğini düşündüm. Çünkü epik bir anlatı deneyimini yaşayacak kişi, yani izleyen/dinleyen/okuyan kişi, kazanmayı ve tatmin olmayı istemektedir. Anlatı içerisinde bir seçim hakkı olmasına karşın Dirse Han ve Boğaç Han çoğu zaman oyuna gelen taraf olmuşlardır. Ancak anlatı sonunda ikisi arasında gerçek bir iletişim yaşanmış ve oyuncular bilinçli oynama adımına geçebilmiştir.

Düşman:

Kırk Namert: Anlatıda hayatlarının önemli bir dönemine tanıklık ettiğimiz kırk namert kötü yürekli, kurnaz ve manipülatör karakterlerdir. Burada şöyle bir soru sorulabilir, kötü karakterler ana kahramanın hikayesini bağlamsallaştırır ve oyuncuyu motive eder. Kendine has çıkarlarıyla, bu çıkarlar için geliştirdikleri çözümleriyle anlatıda büyük bir yer kaplamaktadırlar. Anlatı akışı boyunca onların hikayelerini de sonuna kadar gözlemlemekteyiz. Bu boyda kırk namert aile içerisine tamamen özgün hırslarla girip düzen bozucu davranışlar gösteren oyuncudur. Tıpkı Tepegöz gibi aile kavramının sınırında durmaktadır. Ne içeride ne de dışarıdadır. Anlatı boyunca birçok kişiye karaktere hamleler yaparlar.

Düzen Koruyucu:

Bayındır Han: En başta toplumsal sorunu ortaya atarak oyunu başlatmıştır. Siyasal düzenin temsilcisi ve koruyucusudur.

Han Kızı: aile biriminin koruyucusudur. Ailenin yıkımına yol açacak tüm oyunları Han Kızı bozmuştur.

4.4.4.2. Eylem Stratejileri

İlk öne çıkan Bayındır Han'ın otağında yaşanan çadır hamlesi görüleceği üzere hem dramaturjik hem de teleolojik bir eylemdir. Çünkü Bayındır Han için yaptığı bir şov ve güç göstergesidir. Görsel öğelerle kararını ilan etmiştir. Kırk namerdin herkese yaptığı hamleler teleolojik eylem çerçevesinde değerlendirilebilir. Çünkü tamamen amaca odaklanmıştır ve kırk namerdin önemsediği tek şey bu hedefe ulaşmasını sağlayacak doğru stratejiler bularak tuzaklar kurmaktır. Han Kızı'nın eylemleri de teleolojik çerçevede değerlendirmeye uygundur. Gerçek, içten, karşılıklı anlayışa dayanan bir iletişim kuramamış sadece çevresini yüksek iletişim becerileriyle yönlendirmiştir. Anlatıda aslında problemi çözücü iletişimsel eylem anlatı sonunda baba-oğul arasında yaşanmaktadır. Kabaca bu iletişimin özü anlaşılması için basitleştirirsek aşağıdaki gibidir;

Baba: "Beni kurtarma, ben sana karşı büyük bir hata ettim."

Oğul: "Biliyorum, bana yaptığın şey çok yanlıştı. Ama tüm hatalarına rağmen benim babamsın ve seni olduğun gibi kabul edip affediyorum. Sen ailenin bir parçası olduğun için aileden dışarı çıkman aile onurumuza zarar verir. Seni düşman eline bırakamam."

Baba: "Bu çabanı takdir ediyorum. Benim olan senindir. Artık hakkını al ve ben kenara çekileyim." Dolayısıyla bu boyda da iletişimsel eylemin, anlaşmanın çözüm üzerindeki etkisi vurgulanmış olur.

4.4.4.3. Oyuncu Tipleri

Bu anlatıda diğer iki anlatıdan farklı olarak farklı oyuncular çeşitli oyuncu tiplerinin örneğini sergilemektedir. Aşağıda örneklendirilmiştir.

4.3.4.3.1.Standart Oyuncu

Bir anlatıda oynanılan rol ile ne tarz bir oyuncu olduğunun doğrudan bir ilgisi yoktur. Boğaç, görünürde ana rolde olsa dahi doğru yönlendirme ve doğru iletişim ile anlatı sonunda ancak standart oyuncu konumuna geldiğini söylemek mümkündür.

Dirse Han standart oyuncu ile aylak oyuncu arasında durmaktadır. Kesinlikle seçimleri ile oyun arasında bir bilinç oluşturamamıştır ve anlatı boyunca sürüklenmektedir. Aldığı kararlar başarısız sonuçlara yol açmıştır ama kötü bir oyuncu olması onun bir oyuncu olduğu gerçeğini değiştirmez.

4.3.4.3.2.Oyunbozan

Bayındır Han çadırlarla ve ikramlarla yaptığı görsel bir şov ile Dirse Han ve ailesini kötü bir duruma sokup oyuna getirmiştir. Dirse Han çocuksuz olduğu için toplumsal yapının dışına itilmiştir. Bayındır Han'ın bu oyununu bozan hamle Han Kızı'ndan gelir.

Kırk namert Dirse Han'a yalanlar söyleyerek oğlunun canına kastetmeye ikna eder. Ardından Dirse Han'ı esir almaya kadar ileri gider. Kırk namert yalanlarıyla Boğaç'ı da etkilemiş ve babası ile karşı karşıya getirmiştir. Tüm bu sorunları çözen hamle de Han Kızı'ndan gelir. Oyunu bozan kişi yeni oyunu kurmaya hak kazanır. Bu sebeple oyunbozan ve oyun kurucu tipi arasında her zaman yakın bir ilişki vardır. Han Kızı bu anlatının oyunbozanı ve otun kurucusudur.

4.3.4.3.3.Oyun Kurucu

Asıl oyun kurucu, her zaman kültür ve gelenektir. Bu anlatı evreninde geleneğin, sosyal ve siyasal yapının koruyucu olan Bayındır Han, bu sebeple baş oyun kurucudur. Anlatı evreninin dış sınırları bir nevi onun oyununun sınırlarıdır. Bu oyunda istediği beyi istediği gibi döşettiği çadırlara oturtur, istediği yemeği yedirtir, istediği hayvanı güreştirir, istediğine ihsan verir, istediğine gazap eder. Ancak bunda okumayı/dinlemeyi/izlemeyi zevkli kılan trajik bir yan yoktur. Anlatı içerisinde hareket ederek kendi oyununu kuran ve işleten tipik oyun kurucu örneği Han Kızı'dır. Özellikle kendisi oğlunu aramaya karar verip onu sakladığı andan itibaren başkalarının oyununun piyonu olmaktan çıkmış ve kurduğu oyunla düşmanını alt etmeyi başarmıştır.

4.3.4.3.4. Etik Dışı (Hilebaz) Oyuncu

Bir oyuncunun hırslı, odaklanmış ve kendini oyuna adamış olması ile hilebaz olması arasındaki fark onun oyuna sadık "lusory (oyunsal tutku ve davranış biçimi olarak çevirebiliriz) tavrı" ile ölçülebilir. Odaklanmış, iyi bir oyuncu bütün kurallara sadıktır. Hilebaz ise kurallara kesinlikle sadık değildir. Uymadığı kurallar işleyiş kuralları değil örtük etik kurallardır. Bu yönüyle oyunbazdan da ayrılırlar. Oyunbazlar

kuralların zayıf noktalarından yararlansa ve işleyiş kuralları ile oynasa da asla örtük-etik kurallar ile oynamaz. Bu açıdan dürüsttür. Anlatıda kırk namert sürekli kirli oyunlar oynayarak bu tipin güzel bir örneğini sergilemiş ve ihanet etmişlerdir. Önce oğullarının son çare olarak beylerinin canına kastetmişlerdir.

Kırk yiğidin toplumda bağımsız bir söz hakları yoktur. Güçleri bağlı olma sözü verdikleri beyden gelir. Anlatının sonuna kadar kırk namert bu bilinçle hareket eder. Hamlelerini gizli tutup denk güçleri birbirine kırdırmışlardır. Han Kızı tarafından kırk namerdin oyunlarının bozulması bu noktada bir dönüm noktasıdır. Kırk namerdin Dirse Han'ı kaçırması akıllıca ve sinsice kurduğu oyunlardan biri değildir. Bu hamle örtük kuralları ihlal etmeyi aşan, işleyiş kurallarına direkt olarak saldıran hatalı bir hamledir.

4.3.4.3.5.Aylak Oyuncu

Anlatıya adını veren ve epizot örgüsünde hayat hikayesi verilen Boğaç anlatıda pek fazla karar almayan daha çok sürüklenen bir oyuncu tipidir. Verdiği yegane karar, Ak Meydanda boğaya meydan okumaktır. Ardından kim ne derse onu yapar ve dinler. Boğaç, Dede Korkut'u, babasını, kırk namerdi, annesini dinler ve eylemleri buna göre şekil alır.

4.4.5. Seçimlerin Tahlili

Zaman zaman bazı oyuncuların diğerleri tarafından araç olarak kullanıldığı bu anlatıda sistem öğelerini belirlerken birden fazla karar verici olduğu unutulmamalıdır. Anlatıda olası oyuncular yukarıdan anlaşıldığı kadarıyla Bayındır Han, Dirse Han, Han Kızı, kırk namert ve Boğaç'tır. Anlatının başından sonuna bir çabasını görmediğimiz, hikayesine şahit olmadığımız için Bayındır Han'ı zayıf ve üstün yönleri olan gerçek bir oyuncu olarak ele alıp seçimlerini inceleyemeyiz.

4.4.5.1. Dirse Han'ın Seçimleri

1. Seçim:
   - Seçimden Önce Ne Oldu: Bayındır Han'ın toyunda Dirse Han çocuksuzluğu sebebiyle kötü muamele gördü.
   - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Eğer çocuğun yoksa Tanrı senden yüz çevirmiştir, burada da yerin yok, dendi.

- Oyuncunun Seçimi Ne: Dirse Han evine geri dönüp eşine çocuksuzluk konusunda hesap sordu.
- Seçimin Sonucu Ne: Han Kızı verimli bir çözüm önerisi sunmuştur.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Han Kızı Dirse Han'ı güzel bir şekilde sakinleştirip doğru yönlendirdi.

Yine Bayındır Han toyu ile başlayan bir boy ile karşı karşıyayız. Bu toyların amacının topluluğu denetim altında tutma, güç gösterisi ve toplumsal sorunları ve konuları ele alma amaçlı yapıldığını biliyoruz. Dirse Han'ın çocuksuz olması, bu anlatı evreninde sadece Dirse Han'ın problemi değildir, yapıdaki bir boşluğa ya da eksikliğe işaret eder. Önemli bir Oğuz Beyinin çocuğunun olmaması alışılagelen toplumsal yapıda bir boşluğa hatta belki de çatışmaya neden olabilir. Bu politik ve toplumsal sorun Bayındır Han tarafından dini bir mesele gibi gösterilmiştir. Böylece birçok otoriter devlet yönetim stilinde olduğu gibi kendi yargısına Tanrı'yı referans göstermiştir.

Dirse Han'ın bu olanlara cevabı anlatı evreni hakkında önemli bilgiler vermektedir. Kılıç ve sofra, biri dışa diğeri de içe dönük özellikler olarak bir Oğuz Beyinin saygınlığının en temel belirleyicilerinden biridir. Savaşçı bir toplumda kazanma ve savunma yaşamanın en büyük koşuludur. Ardından bir bey güzel bir yaşam için sorumlu olduğu kişilere ihsanda bulunmalı, cömert olmalıdır. Ancak tüm bunların önünde elbette soyun devamlılığı vardır. Dışa karşı varlığını koruması ve paylaşması için öncelikle içte kendi varlığını sürdürebilmelidir.

Dirse Han, Bayındır Han'dan gelen tehditten sonra bu tehditin sorumluluğunu üzerine almamış ve eşine yüklemiştir. Önce, senden midir benden mi, diye sorsa da sonra öfkesini kontrol edememiş ve her şeyden habersiz Han Kızı'nı şiddet göstermeye hatta canıyla tehdit etmeye kadar ileri gitmiştir.

2. Seçim
   - Seçimden Önce Ne Oldu: Dirse Han'ın adamları gözden düştükleri için Boğaç'ın görevleri devralmasından rahatsız oldu.
   - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kırk namert oğlunu öldürmesi için Dirse Han'a Boğaç'ı kötüledi. Dirse Han'ı Bayındır Han'ın gazabıyla tehdit edip oğlunu öldürmesini istedi.
   - Oyuncunun Seçimi Ne: Kırk namerde sorgusuz sualsiz inanmaya karar verdi.

- Seçimin Sonucu Ne: Dirse Han oğlunun canına kastetti.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Boğaç'ın av yerinde bırakılıp Dirse Han'ın uzaklaştırıldığı dramatik bir sahne ile aktarıldı.

Anlatı boyunca kırk namerdin kişilerin yumuşak karnından yakaladığını görmekteyiz. Aile içerisinde olduğundan herkesi oldukça iyi tanıyan kırk namert Dirse Han'ı manipüle etmek için onu bir önceki seçimdeki travmasıyla sınamaktadır. Ona, "Yine Bayındır Han'ın gözünden düşeceksin çünkü oğlun arsız, adapsız, ahlaksız, seni rezil ediyor" diyerek Bayındır Han'ı silah olarak kullanmaktadırlar. Bayındır Han bu oğulla ancak kendi yerini koruyabilmişti. Bu başa sarmak, belki de tekrar kovulmak demek. Kırk namert insanları panikletip korkutarak mantıklı düşünmesini engellemektedir. Tam bu noktada Dirse Han'ın anlatının başında gerçekten çocuk isteyip istemediği de sorgulanabilir. Çünkü çocuksuz olsalar da bunun büyük bir sorun olarak gündeme gelişi ve sorgulanışı Bayındır Han Otağından döndükten sonra başlamaktadır. Boğaç'ı bu kadar çabuk gözden çıkardığı da düşünülürse Dirse Han'ın en büyük tutkusunun ya da hayat amacının Bayındır Han ile güzel ilişkisi olduğu ileri sürülebilir.

Kırk namerdin oluşturduğu stratejilerinin en önemli ikinci prensibi ellerini kirletmeden eş statüdeki insanları birbirine kırdırmaktır. Bu yüzden Boğaç'ı doğrudan hedef almamıştır. Çünkü kırk namerdin kendi hedefleri ve arzuları olsa da bağımsız bir güçleri yoktur. Onların güçleri bağlı oldukları bey Han ya da Bey kadardır. Bu sebeple hamlelerini arka planda sinsice yapmış ve anlatı sonuna kadar bu stratejiyi sürdürebilmiştir.

Boğaç'a atılan iftiralar arasında destursuz avlanmak da vardır. Bu konu anlatı evreninde oldukça önemli. Çünkü av aslında katı bir hiyerarşik yapıya sahiptir ve agon-alea-mimircy tarzı toplumlara mükemmel şekilde uyar. Bir diğer ilginç nokta da yanlış olan anne oğul samimiyeti. Anlatı evrenine göre bir oğul, yetişkin olduktan sonra annesi ile ihtiyaç bağını kaldırmalı ve saygı-hürmet bağı ile hareket etmelidir.

Dirse Han "iyi" diyebileceğimiz bir karakter değildir. Anlatıda sadece toy gününe kadar yapması gerekeni yapmış bir bey olarak görünür. Diğer taraftan hayır toyunun bir alışveriş, bir matematik ilişkisi olduğunu belirtmiştik. Dirse Han'ın çocuk sahibi olması için böyle bir gerekliliğin olması da sorgulanabilir.

3. Seçim:

- Seçimden Önce Ne Oldu: Dirse Han oğlunu vurdu. Vicdanı sızladı ve oğluna gitmek istedi.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kırk namert oradan uzaklaştırmaya çalıştı, Han Kızı ise dileklerle dualarla zor bulduğumuz oğlum nerede, diyerek oldukça dramatik bir şekilde oğlunun durumunu sordu.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Dirse Han, vicdanının sesini dinlemedi ve kırk namert ile uzaklaştı. Eşinin söylediklerini ise tamamen duymazdan geldi.
- Seçimin Sonucu Ne: Dirse Han kırk namerdin insafına kalmıştır.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Dirse Han'ın rezil olmuş esir edilmiş görüntüsüyle aktarıldı.

Bu seçimde yolların çok sert bir şekilde çatallaştığını görüyoruz. Dirse Han'ın önünde iki yol vardır. Ya eşine ya da kırk namerde kulak verecek. Dirse Han kırk namerdi seçip sonuçlarına katlanmaktadır. Dirse Han oğlunu vurduktan sonra bir vicdan muhasebesi yapsa da kırk namerdin yönlendirmesiyle kendi sesine kulak verememektedir.

Boğaç'ın yaşadığı ortaya çıktığında Dirse Han için de kırk namert için de iş işten geçmiştir. Artık her ikisinin de kaderi Boğaç'ın elindedir. Boğaç kendi başına kalsa ve Han Kızı yönlendirmese bir hamle yapar mıydı, yapsa babasını kurtarır mıydı, kurtarmasa ne kadar saygı görürdü sorularını ayrı bir konu olarak bir yana bırakalım. Dirse Han iyi olsun ya da olmasın "zararsız, etkisiz, eski" olarak köşeye çekilmiş ve kalan tüm etki gücü elinden alınmıştır. Bu noktada artık Dirse Han'ın iyi ya da kötü karakter olmasının bir önemi kalmamıştır.

4.4.5.2. Boğaç'ın Seçimleri

1. Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Boğaç, Bayındır Han'ın meydanında üç çocuk ile oynuyordu.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Boğa meydana sürüldü.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Boğaç bunu bir meydan okuma olarak kabul etti. Boğa ile güreşerek onu devirdi.
- Seçimin Sonucu Ne: Boğaç ad ve beylik hakkı kazandı.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Dede Korkut ve diğer Oğuz beylerinin huzurunda toplumsal varlığı kabul edildi.

Birçok insan için şüphesiz boyun en çarpıcı sahnesi normal bir çocuk olarak aşık oynarken ölüm ve yaşam ile oyun oynamaya karar verip kazanan Boğaç'ın güreşidir. Bu bölümü temel bir büyüme metaforu ya da erginlenme ritüeli olarak değerlendirebiliriz. Oyunun kurallarını değerlendirdiğimiz bölümde zorluk seviyelerinden bahsederken akışın oluşabilmesi için birbirine denk iki gücün çatışmasının gerekli olduğunu söylemiştik. Boğaç'ın "Ben buna dayanak olmayayım, çekileyim ki yıkılsın" sözlerinden boğa ile Boğaç'ın birbirine denk fiziksel güçler olduğu açıkça görünmektedir. Boğaç boğadan zekâsı ile ayrılmaktadır. Bu nokta Boğaç için oyundaki ludus elementinin en yüksek olduğu noktadır. Tüm konsantrasyonunu toplayarak boğayı yenecek stratejiyi üretmiştir.

Oğuzlar sık sık yaşam ile oynarlar. Savaş, av gibi aktiviteler Oğuzlar için sanat değerinde birer oyundur. Çünkü yaşamaları için gerekli olan becerileri bu aktiviteler sayesinde edinirler. Hayvan güreşi de bu bağlamda Bayındır Han otağına yakışa ciddi bir oyundur. Bu sahnede genç çocuk değerini kanıtlamak için bahis olarak canını ortaya koymaktadır.

Hayvan güreşi otoriter yapının en sevdiği oyun tipi ile uyuşmaktadır. İktidarın en sevdiği oyun; yeri ve zamanı belli, rekabetçi, agon-alea-mimircy tarzında oyundur. Az kişi oynar çok kişi izler. Oyuncu deneyim katmanlarından hatırlayacağımız üzere oyunu izleyenler de oynayanlara öykünerek pasif oldukları halde rahatlama yaşarlar. Ancak otorite karşısında oldukları için nasıl coşabilecekleri, nasıl taraf tutabileceği bile görülmeyen kurallarla sınırlandırılmıştır.

En kritik soruya gelelim. Boğaç neyin adını almıştır ve bu onun için ne ifade edebilir? Boğaç, erginlenme biçimi olarak kısmen bağımsız, özgür bir ortam sunan av mekanını değil, Bayındır'ın oyun oynattığı meydanı seçmiştir. Boğaç ile hayvanın güreşi herkes için bir temsile dönüşmüştür ki kimse müdahale etmemiştir. Boğaç'ın adını aldığı hayvan, yani yerine geçtiği varlık, Bayındır Han'ın oyuncağıdır. Boğaç'ın kaderinde bu erginlenme şeklinin etkisi olup olmadığı tartışılabilir. Nitekim Boğaç anlatı boyunca Bayındır Han'ın kozu, Dirse Han'ın statü aracı, Han Kızı'nın silahı olmuştur. Bu roller anlatıda çoğu zaman Boğaç'ın önüne geçmiştir.

2. Gizli Seçim

- Seçimden Önce Ne Oldu: Boğaç ad ve miras hakkı kazandı.

- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Boğaç babasının yerini aldı. Yönetim ile ilgili işler ona devredildi.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Eski düzenin üzerine kendi yeni düzenini getirdi.
- Seçimin Sonucu Ne: Kırk namert itibarlarının düşmesinden rahatsız oldular.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Kırk namert kirli oyunlar tasarlamaya başladılar.

Seçim kelimesinden her türlü iradi eylemi kastediyorsak anlatıda dinleyici ya da okuyucuya gösterilmese de Boğaç'ın babasının iktidarını teslim aldıktan sonra değişen politik dengeler ile başa çıkamadığı söylenebilir. Bu aşamadan sonra kendini toplumsal düzeyde kanıtlayacağı ikinci sınav aşamasına girmiştir.

3. Boğaç Seçim:

- Seçimden Önce Ne Oldu: Dirse Han ve Boğaç, Boğaç'ın ilk avına çıktılar.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Kırk namert babasını gururlandıracağını söyleyerek Boğaç'ı babasının önünde yeteneklerini göstermesine teşvik etti.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Boğaç bu yönlendirmeyi kabul etti.
- Seçimin Sonucu Ne: Boğaç babası tarafından ölümün eşiğine getirildi.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Dirse Han'ın kısa bir vicdan muhasebesiyle aktarıldı.

Bu seçimde asıl ilgi çeken nokta avın usul erkanına uyulmamasının av adabı ile ilgili bilgileri net olarak bilmemenin bir gencin başına neler getirebileceği konusudur. Kırk namert Boğaç'ı önce kendi kafasına göre ava çıkıyor diyerek kötülediler, ardından Boğaç'ın avdaki davranışlarını yanlış lanse ederek babasıyla ilişkisini bitme noktasına getirdiler. Bu bize avın anlatı dünyasında nasıl bir önemi hakkında fikir vermektedir.

4. Seçim:

- Seçimden Önce Ne Oldu: Boğaç gizlice iyileşti, gücüne kavuştu. Kırk namert duyup Dirse Han'ı kaçırdılar.
- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Han Kızı Boğaç'tan babasını kurtarmasını istedi.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Han Kızı'nın sesine kulak verip babasını kurtarmaya gitti.
- Seçimin Sonucu Ne: Boğaç hak ettiği yere kendini tamamen kanıtlamış olarak geri geldi.

- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Boğaç'ın kazandığı zafer ve ödüller anlatılarak aktarıldı.

Hem aile dengesinin hem de toplumsal dengenin yeniden sağlanması için Boğaç'ın bir şekilde babasının yerine geçmesi gerekir. Ancak babasını kafirlere ve kendi efradından olan insanlara kaptıran bir oğulun Oğuz toplumunda saygın bir yer edinmesi mümkün değildir. Bu sebeple Boğaç, kendi kaderinin sorumluluğu olarak babası ile ilişkisi nasıl olursa olsun onu dıştan tekrar içe getirmeli ve her türlü sorun yine içeride çözülmelidir.

Dirse Han tanıyamadığı oğlunu yolundan geri çevirip en azından o gencin canını kurtarmaya çalışmaktadır. "Savaşmana, vuruşmana gerek yok, ne malım varsa vereyim, al git" derken en azından bu mal hırsından, statü hırsından tamamen vazgeçtiği anlamına gelebilir. Babanın kopuz çalması ayrıntısına da dikkat edilmesi gerekir. Tam da artık maddi manevi her şeyden vazgeçtiği ve hırslarından arındığı bir anda elinde kopuzla görünmesi, yukarıda incelediğimiz Bamsı Beyrek'in kopuz çalmasına verdiğimiz anlamı da düşünülünce belli bir içsel derinliğe ulaşıldığı ya da en azından kendi içine odaklandığı anlamına gelebilir. Karşısındakinin oğlu olduğunu anlayamamış olması da içe odaklandığının bir işareti sayılabilir.

Babasının sözlerine rağmen geri dönmek Boğaç için mümkün değildir. Yukarıda bahsedildiği gibi babasını olduğu gibi kabul edip affetmiştir. Bu vesileyle oğul babasından kırk yoldaşını da malını mülkünü de güzellikle değil savaşarak almış olur. Bu savaş sosyal düzeyde onun konumunu meşrulaştırır.

Bu hamlenin kurucusu Han Kızı ne kazanır? Han Kızı'nın amacı anlatı boyunca Bayındır Han'dan çok da farklı değildir. Nasıl ki Bayındır Han toplumsal yapıyı dengede tutmayı hedeflemektedir, Han Kızı da ailesinin iç dengelerini kontrol altında tutup dıştaki varlığını da korumalıdır. Anlatı sonunda Han Kızı elindeki her şeyi daha güçlü bir şekilde geri almıştır. Sosyal dramaların büyük zaferinin her zaman denge durumu olduğunu belirtmiştik. Han Kızı'nın yönlendirip Boğaç'ın kırk namerdi oyundan tasfiye etmesi ile denge durumun geri dönülmüş olur.

4.4.5.3. Han Kızı'nın seçimleri

1. Seçim:
   - Seçimden Önce Ne Oldu: Dirse Han Bayındır Han'ın toyunda çocuksuzluğu sebebiyle hor görüldü ve eve geri döndü.

- Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Dirse Han ona senden midir benden mi diye sorsa da sonrasında tehditler ederek çocuksuzluktan onu sorumlu tuttu.
- Oyuncunun Seçimi Ne: Dirse Han'ı sakinleştirdi ve hayır toyu verme teklifinde bulundu.
- Seçimin Sonucu Ne: Dirse Han ve Han Kızı'nın bir oğulları oldu.
- Sonuç Nasıl Aktarıldı: Hayır toyunun epik destan unsurlarıyla etkili bir anlatımıyla aktarıldı.

Han Kızı'nın toplumdaki varlığını korumak için ailesinin her iki erkeğine de ihtiyacı vardır. Bu sebeple bir oğlu olmalı ve oğul ile baba arasındaki ilişkiyi kontrol altında tutmalıdır.

Han Kızı'nın ilk hamlesi kocasının sözlerini büyük bir olgunlukla karşılamak, belki de sineye çekmektir. Kendi fikri ve isteği olan toplumsal yardımı Han Kızı olmasına rağmen -ya da Han kızı olmasının sayesinde- kocası üzerinden yaptırabilmiştir.

2. Seçim
   - Seçimden Önce Ne Oldu: Boğaç, babası ve kırk namert ava çıktılar.
   - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Dirse Han tek döndü ve sorular karşısında garip bir şekilde sessiz kaldı. Kırk namert basitçe bir sorun olmadığını söyleyerek geçiştirdi.
   - Oyuncunun Seçimi Ne: Hissettiği anormal durumu yok saymayarak oğlunu aramaya çıktı.
   - Seçimin Sonucu Ne: Oğlunu buldu ve kurtardı.
   - Sonuç Nasıl Aktarıldı: Boğaç yaralı ve yardıma muhtaç gösterildi. Anne, av sırasında olan her şeyi Boğaç'tan öğrendi.

Boyun başında Han Kızı eşi iş birliğine yanaştığında onunla iş birliği yapmış, Dirse Han'a bir hayır toyu kurdurarak evlat sahibi olmuştu. Ancak han kızı bu sefer Dirse Han'ın sessiz tavrından eşinin onunla iş birliği yapmayacağını anlıyor olmalıdır. Han Kızı baba kartını çıkarıp "Gidip babamdan yardım isteyip oğlumu kurtarırım" dediyse de bu yolu belli ki sadece eşine bağımsız güç alanını göstermek için deniyor. Han Kızı burada ilk defa doğrudan kendi gücünü kullanır. Kendi gücünü ilk kez kullandığı bu hamle kırk namerdin oyununu bozan ve anlatının düğümünü çözen hamle oluyor. Han Kızı bundan sonra onun sesine kulak vermeyen eşiyle değil oğluyla

iş birliği yapmayı deneyecektir. Oğlunu kendi kurtarmayı tercih etmesi sürekli kalesini korumaktan vazgeçip ilk kez oyun kurucu olduğu sıçrama hamlesidir. Han Kızı, kırk kızı yanına alıp av yerine çıkmasıyla eril gücünü; kendi sütü ve dağ çiçeği ile oğlunu iyileştirerek dişil gücünü bir arada kullanmış ve oğlunu hiçlikten çıkarmıştır. İşte Han Kızı'nın büyük oyun içerisinde kendi oyununu başlattığı sıçrama eylemi tam olarak bu seçim ile başlamaktadır.

Bu noktada Han Kızı ile Hızır arasındaki ilişkiden de bahsetmek gerekir. Hızır'ın Boğaç'a uğrayıp iyileşmesi için gerekenlerin reçetesini vermesini sorgularsak bu ilişkiyi ki şekilde değerlendirebiliriz. Yukarıda bahsedildiği gibi Boğaç'ın bu süreci şaman adaylarının inisiasyon süreci ile birebir örtüşmektedir. Hızır'ı bu inisiasyonun yöneticisi olarak değerlendirmek ikisi arasındaki benzerliği güçlendirmektedir. Başka bir açıdan Hızır'ın varlığını sorgulamak da mümkündür. Anlatının başından sonuna kadar başka bir yerde görmediğimiz hatta anlatı evreninde bir daha karşımıza çıkmayan bir karakter birden Han Kızı'nın başarısını paylaşmakta ve eril bir düzleme çekmektedir. Hızır'ın eklemlenmesi, tıpkı bu güçlü kahramana isim verilmemesinin tercih edilmesi gibi kadının gücünün törpülenmesine yönelik bilinçli bir tercih olarak değerlendirilmesi de mümkündür. Diğer boylarda en güçlü oyuncu tipleri olan oyunbozan ve oyun kurucu oyuncu tipleri erkek iken bu boyda kadın olması bu fikri güçlendirmektedir.

3. Seçim
   - Seçimden Önce Ne Oldu: Dirse Han Boğaç'ı vurup terk etti. Han Kızı bulup kurtardı.
   - Seçim Olanağı Nasıl Aktarıldı: Han Kızı Dirse Han, kırk namert ve Boğaç arasında geçen olayları öğrendi. Müdahale etmezse ailesinin parçalanacağı sezdirildi.
   - Oyuncunun Seçimi Ne: Han Kızı Boğaç'ı geri getirir ama iyileşene kadar saklar.
   - Seçimin Sonucu Ne: Han Kızı Boğaç'ı silah olarak eşini kaçıran adamlara yöneltti.
   - Sonuç Nasıl Aktarıldı: Boğaç'ın Dirse Han ile iletişim kurması ve babasını kurtarması epik destan unsurlarıyla sahnelendi.

Han Kızı oğlunu bir koz ya da silah olarak saklamı ve tam da yeri geldiğinde ortaya çıkarmıştır. Çünkü bu anlatı evreninde kadınlar genellikle güçlerini dolaylı olarak kullanabilmektedir. Şifacılık gücünü Hızır gölgelemiş, gücünü Hızır'ın bilgeliği üzerinden kullanarak oğlunu iyileştirmiştir. Hızır ile iletişime geçen de Han Kızı değil oğludur.

Yukarıda bahsedildiği gibi Han Kızı bu noktada yeni bir oyun başlattığı için artık doğrudan sistemden gelen bir kışkırtma olmadan da Han Kızı oyun içinde hareket edebilmektedir. Oğlunu saklaması çözümü ertelemiştir. Sözde olumsuz bir geri bildirimle eve geri dönmüştür. Ertelenen çözümün geç gelecek başarıyı büyütmeyi amaçladığını yani bu tarz eylemlerin final başarısını büyüttüğünü göz önünde bulunduralım. Bu sebeple Han Kızı kartını doğru yerde kullanmak üzere saklamıştır.

5. SONUÇ

Oyunbilim (ludology) disiplini, uzun bir süredir anlatıbilim (narratology) alanı ile iç içe geçmiş durumdadır. Oyunların sadece birer anlatım aracı ya da temsil mi olduğu konusu, temsilin oyun içindeki rolü, bağlamın oyun deneyimindeki etkisi ve oyun hikayesinin oyun deneyimine olan katkısı gibi konular günümüzde yoğun bir şekilde tartışılmaktadır. Bu soruların yanıtları ne olursa olsun, bir gerçek değişmez: Oyunbilim ve anlatıbilim arasında yapı, kurgu ve temsil bağlamında sağlam bir ilişki bulunmaktadır. Ancak bu tartışmalar bugüne kadar hep oyunbilim açısından ele alınmıştır ve anlatının oyuna katkısı tartışılmıştır. Bu tezin en önemli farkı bu noktada belirginleşmektedir. Tez, oyun-anlatı ilişkisine köprünün karşı tarafından bakmaktadır ve anlatıdaki oyunu, oyunun anlatıya katkısını ve oyunların anlatıya etki oranını ölçmeyi hedeflemektedir.

Bu hedef önce oyunla ilgili yeteri kadar bilgi sahibi olmayı gerektirir. Türkiye'de, oyunbilim ya da ludoloji terimi geniş çapta tanınmamaktadır, bu durum oyun konusuna ilgi duyan araştırmacılar için fırsatları zorlaştırabilir. Bu tez çalışmasının ilk bölümlerinde, oyun ve oyunbilim kavramları detaylı bir şekilde ele alınmış ve yan kazanım olarak oyunbilim alanına katkı sağlanması hedeflenmiştir. Oyunbilimin kökeni, bugünkü durumu, alanda saygı gören araştırmacılar, diğer disiplinlerle olan ilişkileri ve farklı bilim dallarının oyun anlayışları incelenmiştir. Farklı disiplinlerin oyunlara yönelik bakış açıları arasındaki benzerlikler ve farklılıklar detaylı bir şekilde araştırılmıştır. Bu sayede, oyunlarla ilgilenen ya da bu alanda çalışmak isteyen araştırmacılar için oyunbilime giriş niteliğinde bir rehber olması tezin yan amaçlarından biri olmuştur.

Ardından oyun kavramına odaklanılıp oyunun doğası, özellikleri, karmaşıklığı ve çeşitliliği vurgulanmıştır. Bu sayede oyunlar hakkındaki bilgi birikiminin ve farkındalığın artması için çeşitli disiplinlerden araştırmacıların oyun hakkındaki görüşlerine yer verilmiştir. Bu görüşler, karşılaştırma ve akılda kalıcılık açısından maddeler halinde sunulmuştur. Tezin oyun oyun kavramını geniş bir perspektifte ele

alınmasının oyunlarla ilgili veya oyun kavramını kullanarak yapılacak çeşitli çalışmalara ilham kaynağı olması umulmuştur. Yapılan okumaların genel değerlendirmesi, kişisel yorumların da yer aldığı bir bölümde oyuna yaklaşım şekli belirlenmiştir. Bu bölüm, yapılan araştırmaların sonuunda çalışmada hangi yaklaşımın benimseneceğine karar verildiği kritik bir aşamayı temsil etmektedir. Oyunların anlaşılması ve değerlendirilmesi için belirlenen kriterler, sentezleme sürecinden geçirilerek özgün bir çerçevede anlatı analiz yöntemi olarak kullanılmak üzere derlendi. Ayrıca, bu sentezleme bölümü, birçok araştırmacının görüşlerinin karşılaştırıldığı ve tartışıldığı bir platform sunmaktadır. Bu şekilde, okuyucuların oyun kavramı hakkında güncel tartışmaları takip etmeleri ve kendi bakış açılarını oluşturmaları tezin önemli yan kazanımlarından birini oluşturmaktadır.

Tüm bu çabanın sonunda tezin amacına ulaşmak için oyun araçsallaştırılmıştır. Bu tez için oyun, bir şeye bakmanın, onu analiz etmenin bir yoludur. Bu çalışma temelde oyunu bir düşünme biçimi olarak ve herhangi bir konuya bakmanın bir yöntemi olarak ele alır. "Oyunbilimsel Yaklaşım" kavramının kullanılması ile bu düşünme şekli kastedilmektedir.

Sözü geçen yaklaşımı bir örnek ile ele alalım: Örneğin, bir yemeğe bir oyun olarak yaklaşılabilir; oyuncunun amacı, istenilen yemeği hazırlamaktır. Bu bağlamda, mutfaktaki araçlar ve imkanlar belirleyicidir. Mikser olmadığında kek el ile çırpılabilir. Bir mutfakta bıçak bulunmuyorsa, malzemeler elle doğranabilir, rendelenebilir ya da blender ile işlenebilir. Bu imkanlar, oyuncunun sınırlarını belirler ve deneyimin sonucunu şekillendiren faktörler arasındadır. Malzemeler, şef dahil olmak üzere sistemin öğeleridir. Eğer karşınızda limon yerine bir kalıp çikolata varsa, limonlu kek yapmanız mümkün olmayacaktır. Malzemelerin uyumu da oldukça önemlidir; örneğin, soğan ve salça birçok yemeğin temelini oluşturabilirken, salça yerine avokado kullanılması tarifi değiştirecektir. Kimi malzeme baskın tattır. Kimisi de yemeği güzelleştirirken kendini saklar. Bu durum, sistemdeki öğeler arasındaki ilişkiyi gösterir. Şef belirli bir yemeği kendi seçmiş olsa bile, tüm bu koşulları göz ardı edemez.

Yemek pişirme süreci temel adımlardan oluşur; örneğin, bir tatlı yaparken önce şerbet hazırlanmalı ve soğumaya bırakılmalıdır. Hamur önce yoğurulmalı, mayalanırken iç malzeme hazırlanmalı ve sonrasında birleştirilip pişirilmelidir. Bu

adımlar, yemeğin oluşum ya da yapım setlerini oluşturur ve her yemeğin kendine özgü oluşum setleri bulunmaktadır.

Yemek pişirmek her aşamada karar almayı gerektirir. Malzemelerin yemeğe girme sıralaması, yemeğin lezzetini hatta başarısını etkileyebilir. Dinlendirme süreleri, pişme derecesi gibi unsurlar da önemlidir. Bu seçimler oyuncunun yaptığı her adımda belirleyici olur ve her bir seçimin kendine özgü bir anlamı vardır. Tüm bunlar bir araya geldiğinde, yemeğin lezzetine hizmet eden büyük bir sonuca ulaşılır. Bu da küçük seçimlerin sonucu katkısıdır. Her seçim, sistemin başka küçük bir çarkıdır.

Oyuncular yemek hazırlığıyla ilgili karar verirken çeşitli unsurları göz önünde bulundururlar. Bu unsurlar arasında, mutfaktaki düzen, hijyen kurallarına uyum, yenilikçi tarifler denemek ve yemek pişirme tutkusu yer alır. Oyuncuların bu kararları alırken hangi eylem stratejilerini tercih ettikleri, onların sahip oldukları oyuncu tipini belirler. Yemek hazırlığı süreci, oyuncuların karakteristik özelliklerini ve tercihlerini yansıtır. Bu nedenle, oyuncuların yemek yapma stratejileri farklı oyuncu tiplerine işaret edebilir ve onların oyun tarzını yansıtabilir. Yapılan yemekle doğrudan ilişkili olan oyuncunun kişiliği, tutumu ve beceri seviyesi, yemeğin sonucunu etkiler. Oyuncu, bir yemek yapmaya karar vererek ya da bu işe sürüklenerek başkalarına, kendine veya içinde bulunduğu koşullara meydan okur ve elde edeceği tatmin, onun ödülü olacaktır.

Diğer yandan mutfakta yemek yaparken çeşit çeşit mini oyunlar oynanabilir. Oyuncu kek çırparken kendi kendine dünyanın kaderinin çırpma hızına bağlı olduğunu hayal edip kendi ile yarışabilir. Başka bir oyuncuyla süre ya da lezzet yarışı yapabilir. Yemek yaparken malzemelerle ilgili şarkı söylemek için kendine ya da oradaki bir arkadaşına meydan okuyabilir. İşte bunlar da yemek hazırlanırken oynanan oyunlardır. Bu oyunlar süreç boyunca oyun deneyimine etki ederken oyuncunun becerilerini geliştirir.

Bu yemek metaforunun yerine bu tezde Dede Korkut Kitabı'ndan üç boy örneklem olarak seçildi. Dede Korkut Kitabı'ndan alınarak araçların uygulanacağı üç farklı boydan biri, Bamsı Beyrek'in merkezinde yer aldığı boydur. Bamsı Beyrek'e odaklanan bu bölüm, çeşitli beceri oyunları, aşk oyunları, karanlık oyun, dans ve müzik aleti çalma gibi geniş bir yelpazedeki oyunsal faaliyetleri içermektedir. Bu çeşitlilik boyun örneklem olarak seçilme sebeplerinden biridir. Bamsı Beyrek'in

seçilme nedenleri arasında, onun karakter gelişiminin izlenebilirliği ile beraber sunulan çeşitli oyunculuk örneklerinin tez çalışmasına sağlayacağı zengin veri kaynağıdır. Bamsı Beyrek'in karakterindeki belirgin evrim, oyun ve oyunculuk kavramları açısından araştırmacılara önemli bir kaynak sunmaktadır. Özetle Bamsı Beyrek'in temsil ettiği karakter gelişimi ve zengin oyun çeşitliliği onu tezin amacına uygun kılmaktadır.

İkinci olarak incelenen Basat'ın oyunun merkezinde olduğu boydur. Yine tek oyunculu bir örnek olmasına karşılık seçilmesinin ana nedenlerinden biri Basat'ın Bamsı Beyrek'in aksine kaosun içinden doğan bir karakter olmasıdır. Bamsı Beyrek kendi için adalet sağlarken Basat'ın toplumun hatalarının bedelini ödeyip tamir etmesi gerekmiştir. Bu boy yapısızlıktan yapıya giden bir oyun örneği sunmuştur. Bu boyun seçilmesine sebep olan en önemli farklarından biri, sistemin oyuncunun karşısına doğal engeller yerine, kendine denk, dişe diş bir rakip olan Tepegöz'ü çıkarmasıdır. Tepegöz, bazen trajik bir karakter olarak karşımıza çıkarılarak, anlatının yalnızca ana karakter etrafında dönmeyebileceğini gösterir. Bu durum, oyunun çok boyutlu bir yapıya sahip olduğunu ve karakterlerin karmaşık ilişkilerinin birçok farklı hikaye ve bakış açısı sunabileceğini, tez içeriğinde bahsedilen zorluk seviyelerinin deneyime etkisini, bağlamın ve dramatik unsurların önemini, entropi denilen sistemdeki bilgi fazlalığının sistemi karmaşıklaştırarak zevki artırdığını örneklendirir.

Tez kapsamında ele alınan bir diğer boy, Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu'dur. Bu boyun araştırmaya dahil edilmesindeki temel sebep, karar vericilerin yani oyuncu sayısının çokluğudur. Bu boyda, oyuncular zaman zaman birbirleriyle çatışmış, zaman zaman ise sisteme karşı işbirliği yapmışlardır. Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu'nun tercih edilmesinde etkili olan bir diğer sebep ise, çevrim içi rol yapma oyunlarında yaygın olarak karşılaşılan bir durumun temel yapısını örneklemesidir. Bu boyda her bir oyuncunun bireysel hedeflerini izlediği gözlemlenmektedir. Oyuncuların oyun tarzı ile karakter tiplemesi arasındaki ilişki genellikle doğru orantılı olsa da bu boyda bu iki kavramın özdeş olmadığı gösterilmiştir. Bir oyuncu, standart bir kahraman olabileceği gibi, oyun kurucu her zaman kahraman rolüne bürünmeyebilir. Oyunda bu tür karakterleri tanımlamak için hikayeyi detaylı şekilde analiz etmek ve derin şekilde incelemek gerekebilir. Bu boyda her oyuncunun benzersiz bir rol üstlendiği ve kahramanlık kavramının farklı yansımalarla karşımıza çıktığı gözlemlenmektedir. Bu bağlamda, oyuncuların oyun deneyimleri ve karakter seçimleri arasındaki ilişkinin

derinlemesine incelenmesi, tez çalışmasının odak noktalarından birini oluşturmaktadır.

Dede Korkut Kitabında sayısız oyun örneği vardır. Kahramanlar kurdukları oyunlarla amaçlarına ulaşır. Kahramanların kaderi toylarda ve toplumsal etkinliklerde belirlenir. Kahramanlar oyun aracılığıyla erginlenebilir. Dede Korkut boylarında oyunlar önemli bir role sahiptir. Yarışlar, güreşler, yağmacılık ve atıcılık gibi fiziksel becerileri sınayan aktiviteler anlatının her köşesindedir. Bayındır Han'ın Ak Meydan'ı gibi belirli oyun meydanları bulunmaktadır. Düğünler adeta bir oyun alanı gibidir. Av başlı başına meydan okumalar içeren ve beceri gerektiren etkinliklerle doludur.

Dede Korkut boylarında daha soyut ve derin oyunlar da oynanmaktadır. Karanlık oyun, yasak oyun, değişim oyunu, aşk oyunu gibi farklı türdeki oyunlar, daha karmaşık ve gizemli bir anlam taşıyabilir. Dede Korkut Kitabı aşkı bir meydan okuma olarak ele alırken, dans da gerçeklerin ortaya çıkmasını sağlayan büyülü bir oyun olarak tasvir edilir. Toplumsal tabular, yasak oyunlar aracılığıyla gün yüzüne çıkarılırken, karanlık oyun da oyuncuları şaşırtarak beklenmedik hamleler yapmalarını teşvik eder ve hareket özgürlüğünü artırır.

Oyunlar, Dede Korkut Kitabı içinde karakterlerin karşılaştığı zorlukları aşmalarına, ilişkilerini geliştirmelerine ve kişisel gelişimlerini sağlamalarına yardımcı olur. Oyunlar aracılığıyla, karakterlerin iç dünyaları, yetenekleri ve sınırları keşfedilirken, toplumsal normlar ve tabular da sorgulanabilir. Bu oyunlar, kitaptaki hikayelerin derinliğini ve katmanlarını arttırarak okuyucuları farklı düşünce ve duygularla karşı karşıya bırakır.

Anlatılar, Dede Korkut Kitabı'nda tartışmasız kurallı, yarı kurallı ve kuralsız toplumsal etkinliklerle doludur. Kurallı toplumsal etkinliklerde ludus tarzında oyunlar oynanır ve genellikle kişinin becerisini toplum önünde sergilemesi için uygundur. Bu tür oyunlar belirli kurallara ve yapıya sahiptir. Yarı kurallı toplumsal etkinlikler ise değişikliklere ve potansiyel gücün ortaya çıkmasına izin verir. Kontrolsüz ya da kontrolsüze yakın etkinlikler ise Dede Korkut Kitabı'nda tehlike unsuru olarak algılanır çünkü düşmanın her an pusuda beklediği vurgulanır. Oğuz Beylerinin kuralsız ve payda tarzındaki etkinlikleri, ardından kaotik bir sürecin başlamasına yol açar.

Diğer yandan, ilişki dinamikleri Dede Korkut anlatılarında karmaşıktır ve basit bir formüle indirgenemez. Birçok hikaye tartışmasız kurallı bir etkinlikle başlar, ancak asıl önemli olan nokta bu kurallı yapı içinde oyuncunun kendine alan açabilmesidir. Bu şekilde, karakterler kendi iç dünyalarını keşfedebilir, güçlenir ve hikayenin akışını etkileyebilirler. Dede Korkut Kitabı'ndaki toplumsal etkinlikler ve ilişkiler, geniş bir yelpazede incelenip anlamlandırılarak karakterlerin gelişimi ve hikayenin derinliği hakkında değerli ipuçları sunar.

Dede Korkut Kitabı, şüphesiz toplumsal bir oyundur. Oyunun zaferi her zaman huzurun sağlandığı toplumsal denge durumunu temsil eder. Bu dengeyi koruyan oyuncu aynı zamanda kendi hayatını da düzene sokarak gerçek bir kahraman olur. Toplumsal dengeyi sağlayan bir karakter, genellikle kendi iç huzurunu da bulmuş ve toplum için örnek bir kişi olmuştur. Dede Korkut Kitabı'ndaki karakterlerin, toplumsal dengeyi koruma ve kişisel gelişimleri arasındaki dengeyi sağlama çabaları, yaşamlarındaki zorluklarla baş etme ve topluma karşı sorumluluklarının farkında olma süreçleriyle bir noktada birleşir. Bu sayede, Dede Korkut Kitabı sadece bir hikaye anlatımı olmanın ötesine geçerek, toplumsal ilişkiler ve kişisel adalet kavramlarını da derinlemesine irdeleyen bir oyun haline gelir.

İncelenen Dede Korkut boylarında kahramanların temelde iki sınavdan geçtiği gözlemlenmiştir. İlk sınav oldukça erkendir. Deneyimi paylaşan okuyucuyu/seyirciyi/dinleyiciyi oyuncuyla yakınlaştırır. Oyuncuyu okuyucuya tanıtarak kaderine ortak eder. İkinci sınav zamanı geldiğinde doğuştan var olan ya da ilk sınavda elde ettiği şeyler kahramandan alınır. Önceki yakınlaşma sayesinde bu yıkımın dramatik etkisi daha büyük olur. Oyuncu asıl sistemin bu ikinci atağının üstesinden başarıyla gelebilirse gerçek bir toplumsal kahraman olarak ortaya çıkacaktır. Kazanılan zafer de sadece onun değil, anlatıyı paylaşan herkesin zaferi olacaktır.

Bamsı Beyrek, Dede Korkut Kitabı'nda yer alan önemli bir karakterdir ve gerçek anlamda medeni bir kahraman olarak nitelendirilebilir. Oturmuş bir yapı içinde kendini var etme çabasında olan Bamsı Beyrek, giderek toplumsallaşır ve gelişir. Oyun sırasında izlediği bu gelişim sürecinde, farklı oyuncu kalıplarını deneyimleyerek olgunlaşır ve toplumsal bir kimlik kazanır. Diğer tüm oyuncu tiplerinin belirli özelliklerini belli bir süreçte göstermiş olmasına rağmen, Bamsı Beyrek'in farkı oyunbaz kimliğinin onun en baskın özelliği olmasıdır.

Bamsı Beyrek'in oyunbaz karakteri, ona hareket etmenin, sürekli gelişmenin ve farklılaşmanın, değişim kapılarını açar. Bu özelliği sayesinde, Bamsı Beyrek kendi kimliğini şekillendirirken toplum içinde önemli bir rol oynar ve kendini geliştirir. Oyun sırasında sergilediği çeşitli davranışlar ve yaşadığı deneyimler, onun karakterinin derinliğini ve gelişimini gözler önüne serer. Bamsı Beyrek'in oyunbazlığı, sadece oyunda başarı elde etmesine değil, aynı zamanda toplumda değerli bir figür olmasına da olanak tanır.

Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Boy'da, toplumsal hayattan çok daha temel bir seviyede medeniyetten bahsedilebilir. Basat, adeta bir kader kahramanı olarak doğan ve toplumun ihtiyaç duyduğu kurtarıcı rolünü üstlenen bir kişidir. Oyun, onu bu rolünü kabullenmeye ve kendini bir kahraman olarak geliştirmeye yönlendirir. Basat, fiziksel güçlerini ve hayvani içgüdülerini kontrol altına almalı, madde ve maneviyat arasındaki dengeyi sağlamalı, kimliğini ve rolünü benimsemelidir.

Bu nedenle, Basat'ın yolu Bamsı Beyrek'ten daha nettir. Çeşit çeşit oyuncu tipinin özelliğini göstermez. Başlangıçta sadece standart bir oyuncu olan Basat, zaman içinde aklını kullanarak stratejik hareket etmeye başlar ve oyunbaz bir karakter haline gelir. Daha sonra ise oyunu kontrol eden, stratejiler kuran ve oyunu zafere götüren bir oyun kurucu haline dönüşür. Basat'ın bu gelişim süreci, onun kahramanlık potansiyelini sergiler ve toplumsal dengeyi sağlamak için gerekli olan yetenekleri kazanmasına olanak tanır. Basat, önemli bir figür olarak toplumun ve hikayenin ilerleyişinde belirleyici bir rol oynar.

Kan Turalı boyu hem beylik sınavını geçmek hem de evlenebilmek için oyun oynamaya doğru hazırlıklı bir yolculuğa çıkar. Bu boy iki temel oyun; -hayvan güreşi ve aşk oyunu- ve ikisi arasında bağlantıyı kuran baskın ile şekillenmiştir. Oyunculardan biri oyunları ve meydan okumayı seven Kan Turalı diğeri de hayatı boyunca babasının oyunlarının kurbanı olmuş bir oyunbozan olan Selcan Hatun'dur. Bu iki güçlü karakter birinin kurup diğerinin bozduğu bir aşk uyumu ile birbirlerine güvenmeyi öğrenir ve hayatlarını birleştirirler. Bu boyda analiz araçlarının imkan verdiği ölçüde toplumsal açıdan eş olma kavramı, ödül olarak ortaya konulan "prensesin" durumu gibi ilginç konular tartışılabilmiştir.

Dirse Han Oğlu Boğaç Han Boyu'nda olduğu gibi, bir taraftan kendi hayatını yoluna koyarak diğer taraftan toplumsal dengeyi sağlayan kahraman, gizli bir oyun

kurucu olabilir. Han Kızı bu anlatıda, oyunbozan ve oyun kurucu rolünü üstlenmektedir. Ancak, Boğaç Han'ın eşi, Kazan'ın kızı, Boğaç'ın annesi konumundaki bu kadının eldeki nüshalarda bir adı bulunmamaktadır. Asıl kahraman olarak adını boya veren kişi ise Boğaç'tır ve anlatının sonunda yalnızca oyun aracılığıyla kendi arasında bir bilinç geliştirebilmiştir. Boğaç, anlatının sonunda artık aylak olmaktan çıkmış, bilinçli ve standart bir oyuncu haline gelmiştir.

Dede Korkut Kitabı'nda dikkat çeken en önemli unsur, eserin toplumsal bir oyun olması ve kişisel çıkarların toplumsal çıkarlarla birleştirilerek anlatının örüldüğüdür. İkinci önemli ve şaşırtıcı unsur ise Dede Korkut Kitabı'nın bir bütün olarak savaş oyunu değil, strateji oyunu olarak değerlendirilebileceğidir. Savaş, ya ilk aşamada kaosu sebeplendirmek için ya da oyunun zaferini taçlandırmak için kullanılır. Kahraman, asla düşman topluluğunu tek başına fiziksel güçle alt etmeyi hedeflemez. Zihin oyunları ile onları şaşırtır. Klasik olarak yiğitçe vuruşarak nihai bir zafer kazanmak toplumsal bir etkinliktir. Genel olarak her bir boy, oyuncuların ve sistemin birbirlerini şaşırttığı, zihin oyunları oynadığı, karşılıklı hamleler yaptığı bir süreçtir. Her halükarda aklın kullanımı zaferin kazanılmasında en belirleyici unsurdur.

Dede Korkut Kitabı'nda zaferin kazanılmasında önemli bir faktör de iletişimdir. Kitapta, boyların nihai zafer anlarında veya hemen öncesinde kahramanların ya düşmanlarıyla ya da kendi iç dünyalarıyla bir iletişim ve farkındalık süreci yaşadıkları gözlemlenmiştir. Bu süreçte kahramanlar, kendilerini kabul etme, ifade etme, düşmanlarını ve kendilerini tekrar değerlendirme gibi adımlar atarlar. Bu iletişim ve farkındalık süreci, zaferin ardındaki psikolojik ve duygusal gelgitleri ve karakter gelişimini yansıtmaktadır. Dede Korkut Kitabı'nda sunulan bu tür iletişim örnekleri, karakterlerin içsel çatışmalarını anlama ve dışa açıklama ve sonunda her iki tarafın da kendilerini ve birbirlerini yeniden konumlandırarak zafer yolunda ilerlemelerini sağlamaktadır. Bu iletişim süreci hem kahramanların hem de okuyucuların karakter gelişimine tanıklık etmelerini sağlarken zaferin sadece bir sonuç değil aynı zamanda bir süreç olduğunu vurgulamaktadır. Dede Korkut Kitabı'ndaki bu iletişim ve farkındalık süreçleri, sadece zaferin elde edilmesiyle değil, aynı zamanda kahramanların içsel dönüşümü ve toplumsal ilişkilerinin derinlemesine incelenmesiyle de önemli bir rol oynamaktadır. Bu nedenle, eserdeki iletişim temaları sadece savaş stratejilerini değil, aynı zamanda insan ilişkilerini ve kişisel gelişimi de kapsayan geniş bir çerçevede ele alınmaktadır. Sonuç olarak, Dede Korkut Kitabı'ndaki iletişim

unsurlarının zafer ve karakter gelişimi açısından kritik öneme sahip olduğu görülmektedir. İşlenen her dört boyda da kahramanın kimliğini açıklamasının kritik önemine şahit olunmuştur.

Tez boyunca farklı bağlamlarda Dede Korkut anlatılarının derinliği ve zenginliği kapsamlı bir şekilde anlaşılmış ve değerlendirilmiştir. Anlatılardaki sistem, oyunlar, kurgusal yapı, epizot örgüsü, oyuncuların seçimleri ve oyuncu tipleri gibi unsurların bir arada ele alınması, metinlerin içerdiği karmaşıklığı ve gücü daha iyi anlamamıza olanak sağlamaktadır. Temel olarak folklor ve ludoloji alanlarını birleştiren tez, oyunbilim ve halkbilim disiplinlerinin bir araya getirilmesi suretiyle yeni bir bakış açısı sunmaktadır. Tezin kuramının derinleşmesinde tiyatro antropolojisi ve psikoloji disiplinlerinden sıklıkla faydalanılmıştır. Tiyatro antropolojisi, anlatıların sahnelenmesi ve toplumsal dinamiklerin incelenmesi konusunda önemli bir perspektif sunarken, psikoloji alanı ise anlatıların deneyimsel boyutlarının anlaşılmasına katkı sağlamıştır. Bu sayede, Dede Korkut Anlatıları üzerine yapılan analizlerde daha kapsamlı ve derinlemesine bir değerlendirme yapılabilmiştir.

Dede Korkut anlatılarının sosyal drama bağlamında ele alınması, sorunların temelinde bireysel değil toplumsal meselelerin yattığını doğrulamaktadır. Anlatılarda karşılaşılan çeşitli krizlerin kökeninde genellikle toplumsal dinamikler ve ilişkiler yatmaktadır. Oyuncuların kaderlerinde belirleyici olanın toplumsal etkinlikler olduğu gözlemlenmiştir. Krizlerin aşılması ve çözümlenmesi de aynı şekilde toplumsal bir perspektifle ele alınmaktadır. Bu bağlamda, anlatılardaki oyunlar ister yapısal bir dönemle isterse anti-yapısal bir dönemle başlasın, her zaman oyunun bir dengeye ulaştığı ve toplumsal normlar çerçevesinde çözüme kavuşturulduğu görülmektedir. Toplumsal ilişkilerin, politik güç odaklarının, normların ve beklentilerin oyunlar üzerindeki hayati önemi, Dede Korkut anlatılarının derinliğinde ve katmanlarında kendini açıkça göstermektedir.

Bu tez kapsamında istenip de gerçekleştirilemeyen birçok mesele birikmiştir. Türk oyunları denildiğinde akla gelenlerin genellikle aşık, çelik çomak, kılıç kalkan gibi belirli oyunlar ile sınırlı kalması, geleneksel hikayelerde ele alınan oyun çeşitliliğinde nişancılık, binicilik, avcılık dışında pek çok oyunun göz ardı edilmesi üzücüdür. Şimdiye kadar Türk oyunları hakkında yapılan tasnif çalışmaları bir döneme damgasını vuran yapısalcı folklor anlayışına bağlı olarak oyunları depolama, sınıflandırma ve muhafaza etmeye odaklandığı için bağlama pek oturtulmamış ve bir

yerde tıkanıp kalmıştır. Oysa Dede Korkut boyları üzerinde yapılan bu kısa incelemede boyların içerdiği stratejilerle adeta satrançtan farksız olduğu görülmüştür. Oyun çalışmaları artık kendi bağlamları içerisinde; kültür içindeki anlam ve önemine daha fazla dikkat çekilmelidir.

Bu araştırmada gerçekleştirilemeyen bir diğer önemli konu, diğer folklorik türlerin oyunsal açıdan incelenmesidir. Oyun, bir analiz yöntemi olarak da tıpkı resmi bir oyun gibi sihirli bir çember oluşturur. Bu çember, bağlamı sınırlandırmaya yardımcı olur ve seviyeler ile setler üzerinde düşünmemizi mümkün kılar. Bu durum, analizi bir çerçeveye oturtmamız gerektiği anlamına gelir. Söz konusu sınırlandırmalar ve çerçeveler, genelden özele adım adım anlamaya yönelik bir yaklaşımı teşvik eder. Benzer bir yaklaşımın başka türlerde veya anlatılarda nasıl uygulandığını gözlemlemek oldukça heyecan vericidir. Ayrıca türkülerdeki aşk oyunu, fıkralardaki karanlık oyun ve bunun benzer tematik incelemeler folklorik türlerin çeşitli yönlerini keşfetmeye ve anlamlandırmaya yardımcı olabilir. Anlama yönelen sistemli çalışmalar kültürel mirasımızın zenginliğini daha kapsamlı bir şekilde anlamamıza ve değerlendirmemize olanak tanır. Bu nedenle, soyut oyun türlerinin bir perspektif olarak ele alınması folklor çalışmalarına yeni bir bakış açısı getirebilir ve alanın genişlemesine katkıda bulunabilir.

KAYNAKÇA

Abdulla, K. (2024). *Mitten Yazıya Gizli Dede Korkut*. (Türkiye Türkçesine akt. A. Duymaz), Ötüken Neşriyat, (Orijinal çalışma 2009'da yayımlandı).

Açа, M. (2002). Türk Destancılık Geleneğine Bütüncül Yaklaşabilme ve Alp Kavramı Üzerine Bazı Yeni Yaklaşım Denemeleri. *İslamiyet Öncesi Türk Destanları,* 142-159.

Açа, M. (2009). Lanetin Kuşatmasında Bir Adam: Dirse Han, *Lanet Kitabı,* 167-173.

Açа, M. (2011). İki Sır İki Kahraman: Uşun Koca Oğlu Segrek ile Kozı Körpeş, *Milli Folklor,* 23(90), 26-36.

Açа, M. (2017). Folklorda Örtük ve Bozuk İşlev, *Folklor-Edebiyat,* 23(90), 47-58.

Açа, M. (2018). Dede Korkut'un Dört Kadını ile Balıkesir'in Üç Kadını Bağlamında Kadının Toplumsal Cinsiyet Kimliği, *Sosyal Bilimlerde Yeni Yönelimler*, 33-39.

Açа, M. (2021). Prof. Dr. SeyfƏddin Rzasoy'un Son Kitabı Üzerine, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 14(33), 410-418.

Açа, M. (2022). Bamsı Beyrek Boyunda İki Ozan Tipi, *Aşık Sanatı,* 11-24.

Açа, M. (2023). Kitâb-ı Dedem Korkut Anlatılarını Anaerkil Düzen Temelinde Okumak, *Folklor-Edebiyat,* 29(115), 647-668.

Akyürek, F., Özturanlı G. (2004). *Saraydan Sokağa Oyun*. Kabalcı Yayıncılık.

And, M. (2012). *Oyun ve Bügü*. YKY Yayınları.

And, M. (1969). *Geleneksel Türk Tiyatrosu Kukla karagöz Ortaoyunu*. Bilgi Yayınevi.

And, M. (2002). *Ritüelden Drama Kerbelâ-Muharrem-Ta'ziye*. YKY Yayınları.

Alsaç, F. (2022). D*uha Koca Oğlu Deli Dumrul Anlatısının Ayna Metaforuyla Okunması: İnsanoğlunun Ejderhası Deli Dumrul*. Hiper Yayın.

Ardahan, F., Mehmet A. (2018). *Oyun ve Oyun Kültürü*. Detay Yayıncılık.

Ardley, G. (1967) The Role of Play in the Philosophy of Plato. *Philosophy*, 42(161), 226-244.

Bakhtin, M. (2001). Karn*avaldan Romana Edebiyat Tarihinden Dil Felsefesine Seçme Yazılar.* (Çev. Cem Soydemir). Ayrıntı Yayınları.

Bauman, Z. (1993). *Postmodern Ethics*. Blackwell Publishing.

Bayat, F. (2015). *Ana Hatlarıyla Türk Şamanlığı*. İstanbul. *Ötüken Neşriyat*.

Bayat, F. (2016). *Mitten Tarihe Sözden Yazıya Dede Korkut Oğuznameleri*. Ötüken Neşriyat.

Bayat, F. (2017). *Şamandan Səmazənə Oyun və Oyunçu*. Folklor Enstitüsü.

Bayır, Z. (2023). *Türk Destan Evreninde Oyun*. Paradigma Akademi Yayınları.

Bekoff, M., Byers, J. A. (1998). *Animal play: Evolutionary, comparative, and ecological perspectives*. Cambridge University Press.

Bircan, U. (2016). Kierkegaard'dan Baudrillard'a Baştan Çıkarma. *Karadeniz Dergisi*. 29(1), 60-82.

Boratav, P. N. (2013). *100 Soruda Türk Folkloru*. Bilgesu Yayıncılık.

Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. (Fransızca'dan İngilizce'ye çeviren:M. Barash). The Free Press Of Glencoe.

Coşkun, S. N. (2024). Dirse Han Oğlu Boğaç Han Hikâyesinin Yapısal Çözümlemesi. *Milli Folklor.* 18(141), 54-65.

Crang, M., Thrift, N.(2000). *Thinking Space*. Routledge Publishing.

Csikszentmihalyi, M. (2005). *Akış- Mutluluk Bilimi*. (Çev. Semra kunt Akbaş). HYB Yayıncılık. (Orijinal çalışma 1990'da yayımlandı).

Dede Korkut Bilgi Şöleni. (2000). Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı.

Degh, L. (1998). Halk Anlatısı. (Çev. Zerrin Karagülle). *Milli Folklor*. 5(39), 111-129. (Orijinal çalışma 1989'da yayımlandı).

Deveci, Ü. (2017). *Dede Korkut Anlatılarında Doğa ve Kültür*. Atatürk Kültür Merkezi Yayınları.

Dunn Mascetti, M. (2000). *İçimizdeki Tanrıça- Kadınlığın Mitolojisi*. (Çev. Belkıs Çorakçı). Doğan Kitap. (Orijinal çalışma 1998'de yayımlandı).

Dursun, Y. (2019). *Oyunun Ontolojisi*, Doğu Batı Yayınları.

Eichberg, H. (2019). *Play in Philosophy and Social Thought.* Routledge Publishing.

Eliade, M. (2014). *Şamanizm*. (Çev. İsmet Birkan). İmge Kitabevi. (Orijinal çalışma 1951'de yayımlandı).

Eliuz, Ülkü. (2015). İmge ve Göstergeler Uzamı: Dede Korkut Hikâyeleri, *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi.* 15(2), 75-88.

Ergin, M. (2013). *Dede Korkut Kitabı*. Boğaziçi yayınları.

Güregen, E. S. (2020) *Mobil Oyunlarda Hikaye Anlatımının Oyun Deneyimine Etkisi* (Yayın No. 2501181058) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Garwood, P. (2012). Rites Of Pasage. *Oxford Handbooks Online*. DOI: 10.1093/oxfordhb/9780199232444.013.0019

Geertz, C. (2005). Deep Play: Notes On The Balinese Cockfight Daedalus, *Research Library*. 134(4), 56-86.

Gregory, A. (1976). *Theory of Play and Fantasy. Ritual, Play and Performance: Readings in The Social Sciences/Theatre*. Seabury Press.

Güven, Ö. (1999). *Türklerde Spor Kültürü*. Atatürk kültür Merkezi Yayınları.

Habermas, J. (2001). *İletişimsel Eylem Kuramı*. (Çev. Mustafa Tüzel). Kabalcı Yayınevi. (Orijinal çalışma 1981'de yayımlandı).

Henricks, T. S. (2012). Play as a Pathway af Behavior. *Amerıcan Journal Of Play*, 4(2), 225-253.

Harmancı, M. (2015). Ali Cengiz Hikayesi İzdüşümünde Kahramanın Görünmez Gücü: Metamorfoz. *Türk Kültürü İncelemeleri Dergisi* 32, 209-228.

Hooke, S. H. (1993). *Ortadoğu Mitolojisi Mezopotamya Mısır Filistin Hitit Musevi Hıristiyan Mitosları* (Çev. Alaeddin Şenel). İmge Kitabevi.

Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay), Doğu Batı Yayınları. (Orijinal çalışma 1955'te yayımlandı).

İnayet, A. (2015). Basat'ın Tepegöz'ü Öldürdüğü Destan'ın Yeni Bir Yorumu Üzerine. *Türk Dünyası İncelemeleri Dergisi*, 15(2), 8-13.

İşbilen, D. (2018). *Etkisel Oyunbilim: Kitlesel Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunları Oynama Motivasyonları* (Yayın No. 92140002247) [Doktora Tezi, Ege Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Juul, J. (2005). *Half Real "Video Games Between Real Rules And Fictional Worlds.* The Mıt Press.

Juul, J. (2001). Games Telling Stories? -A Brief Note On Games And Narratives. *The International Journal of Computer Game,* 1(1).

Karabaş, S. (1996). *Dede Korkutta Renkler*. Yapı Kredi Yayınları.

Karadeniz, O. Ö. (2017). Oyun İncelemelerinde Ludoloji - Narratoloji Tartışması ve Alternatif Kuramsal Arayışlar. *Galatasaray Üniversitesi İletişim Dergisi*, 27(4), 57-78.

Karakuş, D. (2019). *Mekanın Oyun Potansiyeli Üzerine Bir İnceleme*. ([Yüksek Lisans Tezi, Eskişehir Osmangazi Üniversitesi] YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Kaya, R. (2013). *Gençlik Müzik Festivallerinin Oyunbilimsel Değerlendirmesi "Oyunbazlar, Aylaklar, Curcunabazlar"* [Yüksek Lisans Tezi, Hacettepe Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Keskin, A. (2020). Elektronik Kültür Ortamında Paylaşılan Koronavirüs (Covıd-19) Şiirlerinin Folklorun ve Mizahın Protesto İşlevi Bağlamında Kültürbilimsel Analizi. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 13(30), 502-536.

Koçak, A. (2012). Bir Kahraman Modeli Olarak Karaçuk Çoban Balkan Aydınları ve Yazarları. *Aktüel Kültür Sanat*, 19(203), 24-30.

Kidd, S. E. (2016). Play in Aristotle. *Classical Philology*, 111(4), 353–371.

Koçak, A. (2016). *Mitlerle Varoluş Yolculuğu*, Alfa Basım Yayın Dağıtım.

Koçak, A. (2021). Tanpınar Şiirinde Yaratıcı Benliğin Kozmogoni İzleri. *Frankofoni Dergisi*, 1(38), 135-144.Koçak, A., Gündoğdu, S. K. (2022). Ben-Ötesi Psikolojinin İzinde, *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*. 104(1), 15-28.

Koçak, A., Kara Tekgül, I. (2020). Bilgeliğin Tacını Takan Alp Salur Kazan, *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, 13(31), 960-976.

Koçak, A., Mollaibrahimoğlu, Ç. (28-29 Nisan 2014*).* Dirse Han Oğlu Boğaç Han Hikâyesinde Denge Unsuru Olarak Adsız Kadın Kahraman, (Yayımlanmamış bildiri metni)26. *Uluslararası Kıbatek Edebiyat Sempozyumu*, İstanbul-Türkiye.

Koçak, A., Özpınar, B. (2023). Madalyonun İki Yüzü: Evrenselci Dikotomi Bağlamında Salur Kazan ve Yedi Başlı Ejderha Anlatısı, *Türk Dili ve Edebiyatı Dergisi*, 63(2), 667-687.

Koçak, A., Uğurcan, F. Z. (2021). Gerçekleri Ters Yüz Eden Aykırı Kahramanlar, *Milli Folklor,* 17(131), 87-96.

Koçak, A., Gündoğdu, S.K. (2022). Ben-Ötesi Psikolojinin İzinde Yûnus Emre'yi Anlama, *Türk Kültürü ve Hacı Bektaş Veli Araştırma Dergisi*, 104, 15-28.

Korkmaz, R. (2016). *Dede Korkut Okumaları*. Kesit yayınları.

Laurel, B. (1993). *Computer as Theatre.* Addison-Wesley Professional.

Lopez Frias, F. J. (2020). Does Play Constitute The Good Life? Suits And Aristotle on Autotelicity And Living Well. *Journal of The Phılosophy of Sport Published*, 4(1), 1-15.

Malbon, B. (1999). *Clubbing: Dancing, Ecstasy And Vitality*, Routledge.

Maslow, A. (1967). A Theory of Metamotivation: The Biological Rooting of The Value-Life. *Journal of Humanistic Psychology,* 7(2), 93-110.

Millletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi *Müzik Oyun ve Eğlence Bildiri Kitabı*. (2019). Kültür ve Turizm Bakanlığı

Özdemir, N. (2005). *Cumhuriyet Dönemi Türk Eğlence Kültürü*. Akçağ Yayınları.

Özsoy, B. S. (2018). *Dede Korkut Kitabı Transkripsiyon-İnceleme-Sözlük*. Akçağ Yayınları.

Pehlivan, G. (2015). *Dede Korkut Kitabında Yapı, İdeoloji ve Yaratım*. Ötüken Neşriyat.

Rifat, M. (2019). Roman Kurgusu ve Yapısal Çözümleme Michel Butor'un Değişim'i, Yapı Kredi Yayınları.

Roux, J. P. (2011). *Türklerin ve Moğolların Eski Dini*. (Çev. Aykut Kazancıgil). Kabalcı Yayınevi.

Rzasoy, S. (2019). *Kitabi Türkmen Lisani Oğuznaməsi-Transmediytiv Strukturu ve Ritual- Mifoloji Semantikası* Bakü. Azerbaycan Milli İlimler Akademiyası Folklor Enstitüsü.

Salen, K., Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, The MIT Press.

Schechner, R. (2015). *Ritüelin Geleceği Kültür ve Performans Üzerine Yazılar* (Çev. Zeynep Ertan). Dost Kitabevi. (Orijinal çalışma 1993'te yayımlandı).

Schechner, R. (1976). Selective Inattention: A Traditional way on Spectating Now Part of The Avant-Garde, *Performing Arts Journal*, 1(1), 8-19.

Schechner, R. *The Future Of Ritual*. Taylor & Francis E-Library, 2004. Routledge, New York.

Suits, B. (2012). *Çekirge – Oyun, Yaşam ve Ütopya* (Çev. Süha Sertabiboğlu) Ayrıntı Yayınları. (Orijinal çalışma 1978'de yayımlandı).

Sutton-Smith, B. (2001). *The Ambiguity of Play*. Harvard Unıversıty Press.

Sutton-Smith, B. (2008). Play Theory- A Personal Journey and New. Thoughts *Amerıcan Journal Of Play,* 1(1), 80-123.

Süngü, E., Bostan. B. (Ed.). (2020). *Türkiye'de ve Türkiye'den Oyun Çalışmaları*. Nobel Akademik

Sezan, S., Yüzer, V. (2020). *Oyun ve Oyunlaştırma.* Kırkamber Kitabevi.

Sezgin, B. (2014). *Estetik, Deneyim ve Öğrenme Olanağı Açısından Oyun-Drama-Tiyatro İlişkisi*. [Doktora Tezi, Ankara Üniversitesi]. YÖK Ulusal Tez Merkezi.

Turner, V. (2020). *Ritüeller: Yapı ve Anti-Yapı*. (Çev. Nur Küçük). İthaki Yayınları. (Orijinal çalışma 1969'da yayımlandı).

Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. PAJ Publication.

Vatandaş, S. (2020). Oyun ve Oyuncağın Anlamsal ve İşlevsel Değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11(28), 913-930.

Winnicott, D. W. (2005). *Playing and Reality*. Routledge Publishing.

Woodier, T. (2012). Ludic Geographies: Not Merely Child's Play. *Geography Compass,* 6(6), 313–326.

Winnicott, D. W. (2013). *Oyun ve Gerçeklik*. (Çev. Tuncay Birkan). Metis Yayınları. (Orijinal çalışma 1971'de yayımlandı).

Ünal, A. (2016). *Hititlerde ve Eski Anadolu Toplumlarında Din, Devlet, Halk ve Eğlence Müzik, Dans, Spor, Akrobasi, Sirk ve Gladyatör Oyunları*. Bilgin Kültür Sanat.

Yıldız, E., Güvenç Ş. (2016). *Herakleitos'un Oyunu Herakleitos Fragmanlarına Yorumlar*. Dergâh Yayınları.

Yılmaz, S. (2005). Birbirimizi Yorumlamanın/Anlamanın Bir Yolu Olarak Oyun İnsan İlişkisi. *Yeni Düşünceler*, 1(1), 251-272.