

Cengiz, Serpil (1997) "Alan, Zaman, Kurallar ve Amaç Çerçevesinde Oyunun Neliđi Üzerine".  
***Folklor/Edebiyat Dergisi***, Sayı 11, 53-64.

- (2): M.Eliade, 'Ebedi Dönüş Mitosu' 1994 s.(88).  
 (3): Bkn. Pertev N. Boratav, 100 soruda Türk Halk Ed. Gerçek Yay. (s.100)  
 j: Samuel H. Hooke, "Ortadoğu Mitolojisi" adlı kitabında, mitosları sınıflarken "işlev" ölçütünü benimsemişti. (Bkn. a.g.y. s.9) Çeviri: Alaeddin Şenel, İmge Kitabevi.  
 (4): Gülbeyaz Çelik, Siirt (Şirvan /Demirkapı), 76 yaşında ev hanımı, okur-yazar değil.  
 k: Keçi, oğlak ve sığırlar için kurtulup saklanan bir yem bitkisi.  
 (5): Ayşe Erdem, Batman-Beşiri, 50 yaşında, ev hanımı, okur-yazar.  
 (6): Muhsine H. Yavuz'un "Diyarbakır Efsaneleri" kitabından aktanım. Dilek İncooğlu, D.Bakır-Hani, 23 yaşında, ev hanımı. (s.97-98)  
 (7): Musa Akbuğa, D.Bakır (Çınar-Aşağıkonak köyü), 67 yaş., çiftçi, okur-yazar  
 (8): Hasan Demir, D.Bakır (İşgören köyü), 77 yaşında, serbest, okur-yazar değil.  
 (9): Bkn. Azra Erhat: 'Mitoloji Sözlüğü', "Nympha" maddesi.  
 (10): Rabia Satı, D.Bakır (Hani/Konaklı köyü), 55, ev hanımı, okur-yazar.  
 (11): Beyaz Yoldaş, Urfa (Siverek/Darbi köyü), 68, ev hanımı, ilkokul mezunu  
 (12): Lamiha Adıyaman, Diyarbakır, 26, ev hanımı, ilkokul mezunu.  
 (13): Yıldız Ekinci, Bingöl (Ardeşep köyü), 70, ev hanımı, okur-yazar değil.  
 l: Keppoz, 'kâbus' diye bilinen şeydir ki, aynı bir tipte görülecek bu cinin korku, sıkıntı, boğuntu, gerilim getirdiğine inanılır. Buradaki adlandırma, onu yakalayanlarca yapılan bir "ad koyma"dır.  
 (14): Ayşe Erdem, Batman-Beşiri, 50, ev hanımı, okur-yazar.  
 m: Bazen de "Pirabok" 10'daki gibi, kılık değiştiren cinler o kişiyi düğüne götürürler.  
 n: Yalnız "pirabok" (20)'de, Abdülkadir ismindeki kişi aktını kaçıtır.  
 (15): M.H.Yavuz: a.g.y. Doruk Yay. 2. Baskı, (s.322)  
 (16): Lamiha Adıyaman, Diyarbakır, 26, ev hanımı, ilkokul mezunu.  
 (17): Gülbeyaz Çelik, Siirt (Şirvan/Demirkapı), 76, ev hanımı, ok.-yaz.değ.  
 (18): Ayşe Erdem, Batman -Beşiri, 50, ev hanımı, okur-yazar.  
 (19): Beyaz Yoldaş, Urfa (Siverek/Darbi), 68, ev hanımı, ilkokul mezunu.  
 (20): Seyran Taçlık, D.Bakır (Bismil-Köseli Köyü), 55, ev hanımı, annesinden. Bu efsane, M.H.Yavuz'un a.g.y.'dan alınmadır. (s.322)

## ALAN, ZAMAN, KURALLAR ve AMAÇ ÇERÇEVESİNDE OYUNUN NELİĞİ ÜZERİNE

Serpil Cengiz\*

Oyunun neliğiyle ilgili olarak bir tartışmaya girmeden önce bu sözcüğün dilimizdeki çeşitli kullanımlarının kısaca gözden geçirilmesi gerektiğini düşünüyorum.

Türkçede oyun sözcüğü "Vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence"den "düzen, hile, entrika"ya kadar çok değişik anlamlarda kullanılmaktadır (bkz.: *Türkçe Sözlük*, 1988: *oyun* maddesi). Dilimizde *oyun* sözcüğünün kullanılmasıyla türetilen birçok deyim de bulunmaktadır<sup>1</sup>: *oyun almak* (TS), *oyun çıkarmak* (TS), *oyun dökmek* (:Sevimli görünmek amacıyla şırmak [AÜ DTCF 1995-1996 öğretim dönemi Halk Bilimi Bölümü son sınıf öğrencilerinden derlenmiştir.]), *oyun etmek* (TS), *oyun kırmak* (:Çalgı eşliğinde coşkulu raksetmek [AÜ DTCF HB 1995-1996 öğretim dönemi son sınıf öğrencilerinden derlenmiştir.]), *oyun kurmak* (TS), *oyun oynamak* (TS), *oyun vermek* (TS), *oyun yapmak* (ML), *oyun yapmak* (ML), *oyuna çıkmak* (TS), *oyuna gelmek* (TS), *oyuna getirmek* (TS), *oyuna girmek* (ML), *oyunu almak* (TS), *oyununu bozmak* (ML), *oyun içinde oyun* (ML), *cinsel oyun* (PS), *ayak oyunu* (ML), *büyük* (veya *küçük*) *oyun* (ML), *kâğıt oyunu* (ML), *kelime oyunu* (ML), *tehlikeli oyun* (ML), *göbek oyunu* (ML), *ilk oyun* (ÖTK), *oyun havası* (ML), *Ali Cengiz oyunu* (ML), *isyanları oynamak* (BAS), *sefilleri oynamak* (BAS) v.b.. *Oyun* sözcüğünden türetilen bazı sözcüklerse şunlardır: *oynamak*, *oynanmak*, *oynanmak*, *oynaşmak*, *oynatılmak*, *oynatmak*, *oyunlaştırmak*, *oynak*, *oynaş*, *oynaş*, *oynatım*, *oynaş*, *oyunbaz*, *oyunbozan*, *oyuncak*, *oyuncu*, *oyunevi*, *oyunluk*, *oyunsal*.

"Oyun" sözcüğünden türetilen sözcüklerin çokluğu ve konuyla ilgili kavram zenginliği oyunun kültür içinde önemli bir yeri olduğunu daha çalışmanın başında bize imlemektedir.

\* Ankara Üniversitesi DTCF Halk Bilimi Bölümü

Böylesine zengin bir oyun dili<sup>2</sup> olan dünyada insanların oynadıkları oyunlar, kuşaktan kuşağa geçerek varlıklarını sürdürmektedir. "Herhangi bir kişinin önde gelen oyununu, geriye doğru ana babası, büyük anababasıyla ilişkilendirmek, ileri doğru da çocuklarında izlemek olanaklar içindedir" diyen Berne (1992:201), insanların oynadıkları oyunların tarihsel boyutları<sup>3</sup> bir yana, bu oyunların düşünülen oyun çeşitlerinden çok daha fazla olduğunu, dahası hayatın bir oyun olduğunu ileri sürmektedir. Bu savın irdelenebilmesi için öncelikle oyun kavramının sınırlarını çizmeye çalışan tanımların tartışılması gerekir.

Oyunun ne olduğunu açıklamaya yönelik tanımlar çok uzun bir süredir değişik alanlarda çalışan insanlar tarafından verilmektedir; fakat bu tanımların hiçbiri oyunu doyurucu bir biçimde açıklayamamaktadır. Bu yüzden Heselton ve Holborn "Oyunun ne olduğunu doyurucu bir biçimde açıklayan tek cümlelik basit bir tanım yoktur" (1987:16) demektedir. Oyunu tam olarak tanımlayamamanın belki de en önemli nedeni, oyunun insan tarafından sürekli yeniden üretilmesi ve bu süreçte de oyunun sürekli yenilenmesidir. Hesse'nin *Boncuk Oyunu* adlı romanında (1993:13) dile getirdiği gibi "sıkı kurallardan şaşmaksızın oynanan binlerce oyundan yalnızca iki tanesinin bile birbirine yüzeysellikten öte benzerlik göstermesi nerdeyse düşünülecek gibi değildir". İnsanın *hep yeniden yarattığı ve yaratırken de değiştirdiği* bir olgu olarak oyun, ancak *ya yaklaşık olarak, ya ne olmadığı dile getirilerek ya da oyunun ne işe yaradığı anlatılarak* tanımlanabilmektedir.

Yukarıda anlatılan üç tür tanımlama biçimine birçok örnek verilebilir. Örneğin, sözlüklerde oyun için verilen tanımlamaların çoğu *yaklaşık olarak tanımlama* kapsamı içerisinde değerlendirilebilir. Sözlüklerde verilen bu tür tanımlamalara şu iki örneği gösterebiliriz:

*Oyun: Fizik ya da ansal gücün sadece zevk almak için harcanması.* (Hancerlioğlu, 1978 [cilt 4])

*Oyun: Hesap, dikkat, rastlantı veya maharete dayanan ve insanların hoş vakit geçirmelerine, oyalanmalarına yarayan tamamen çikarsız eğlenceli yarış.* (Meydan Larousse [cilt 9])

Sözlük çalışmalarından dışındaki çalışmalarda da bu türden *yaklaşık tanımlamalara* rastlanmaktadır:

*Birçok oyun etkinliği, küçük çocukların, yetişkinlerin etkinliklerini taklidir. Çocuk, oyun yaşamı boyunca yetişkinlerin çevresi içinde gözlemlediği etkinlikleri yeniden üretmektedir.* (Hurlock, 1956:321)

*Oyun, dünyanın bilgisinin, çocuklara aktığı temel kanaldır.* (Hostler, 1965:57)

*... oyun, uyanıcı arayan bir davranış örneğidir.* (Ellis ve Scholtz, 1978:26)

*Oyun, çocukluktan beri, yaşama paralel olarak ikinci bir yaşam oluşturmaktır.* (akt. Vekilli, 1984:64)

*Benim için oyun; bir insanın eyleyeceği ya da düşler kuracağı sınırları kendi kendine belirlerken yaptığıdır.* (Sutton-Smith, 1972:xiii)

*Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir.* (Huizinga, 1995:48)

Oyun, kimi araştırmacılar tarafından *ne olmadığı* dile getirilerek de tanımlanmaktadır. Schwartzman'a göre, oyunu, oyunun ne olmadığını anlatarak açıklamaya çalışmak Batıya özgü bir tutumdur. Bu anlayışa göre, oyun iş değildir; oyun gerçek değildir; oyun ciddi değildir ve oyun üretici değildir. Oyun için yapılan bu yakıştırmalar nedeniyle Batılı insan, işin bazen oyun olarak da görülebileceğini; oyun oynayan insanların bazen, *gerçek dünya* denilen dünyadan daha gerçek, daha ciddi bir dünya yaratabileceklerini görememiştir. (Schwartzman, 1982:4-5)

Oyunun ne olduğuna ilişkin olarak yapılan tanımlamaların bir kısmı da oyunun ne işe yaradığının anlatılmasıyla yapılmaktadır. Bu türden tanımlara şu örnekleri verebiliriz:

*Oyun oynamak özünde tatmin edicidir.* (Winnicott, 1971:52)

*Oyun, gündelik yaşamı ve onun içeriksel kaygılarını bilerek gözardı edip onların üstüne yükselmeyi ve hoşlanmayı sağlar.* (Heinemann, 1990:378)

*Oyunların gene çağcıl bir önemli işlevi sağaltma, özellikle ruhsal tanımlama ve sağaltma alanında görülür.* (And, 1974:51)

*Oyun kendini rahatlatmanın ve dünyayı anlamının bir yoludur.* (Hoorn ve ark., 1993:236)

Oyunu tanımlamanın belki de en yaygın yolu oyunun yararlarının sayılıp dökülmesidir. Örneğin, Singer oyunla ilgili bir çalışmada oyunun ne olduğunu tartışırken doğrudan doğruya oyunun yararlarının ne olduğuna geçmektedir:

*Oyunun yararları: 1. Motor yeteneklerin gelişimi, 2. Duyuların keskinleştirilmesi, 3. Duyuların dile getirilişi (empati), 4. Paylaşma ve başkasının hakkına saygı gösterme (uyum), 5. Düzen kurma, 6. Neşe içinde oyalanma, 7. Sözcük dağarcığının gelişimi, 8. Artan yoğunlaşma, 9. Esneklik, 10. Görev alma, 11. İmgelemin ve yaratıcılığın genişlemesi.* (Singer, 1994:11)

Bu tanımların her biri oyunun bir yüzüne ışık tutarak, oyunu bütüncüllüğü içerisinde değerlendirmemizi sağlamaktadır; ancak yine de Suits'in oyun için verdiği tanımın (1995: 52) ayrıca ele alınarak tartışılması gerekmektedir. Çünkü, Suits'in oyun (için değil, ama *oyun oynamak*) için verdiği tanım bütün araştırmamız boyunca en kapsamlı ve en doyurucu tanım olarak karşımıza çıkmıştır:

*Oyun oynamak, belli bir duruma (...) , yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin (...) 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. (...) Oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir. (Suits, 1995:52)*

Suits'in tanımına göre, oyun oynamak, belli bir sonuca ulaşmak için daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olana izin veren kurallar çerçevesinde gerçekleştirilen gönüllü bir etkinliktir. Oldukça incelikli bir biçimde oluşturulan bu tanım, çok dolaylı olarak, oyunun ve oyun oynamanın yaşamın ta kendisi olduğunu düşündürmektedir. Suits'in Sokratik diyaloglar biçiminde yazdığı kitabındaki ana kişilik, Ezop'un masalında, çalışmadığı için cezalandırılan Çekirge'dir<sup>4</sup>. Bu kitapta, Çekirge, "en yaşanmaya değer yaşam biçiminin örneği ve açıksözlü savunucusu" olarak sunulmaktadır (Suits, 1995:9). Çekirge'ye göre "Biz oyunlara 'oyalanma' deriz ve onları yaşamımızdaki boşlukları dolduran önemsiz şeyler gibi görürüz. Ama onlar çok daha önerilidir. Onlar geleceğin ipuçlarıdır. Ve belki de tek kurtuluşumuz, onların ciddi bir şekilde geliştirilmelerine bağlıdır" (Suits, 1995:206). Suits'e göre bir varoluş ideali olarak oyun yaşamın kendisidir; ancak, insanlar gerçekte oyun oynadıklarını unutup çalışmaya daldıkları için varoluşlarının anlamını yitirmişlerdir. Yazar için insanlığın önündeki tek kurtuluş yolu oyunların yararlı oyalanmalar olduğu biçimindeki saplantıdan kurtularak yaşamın aslında bir oyun olduğunun<sup>5</sup> bilincine varılmasıdır.

Huizinga'nın *Homo Ludens*'inde de oyun için benzer bir kurgulamayla karşılaşmaktayız. Huizinga'ya göre kültürden önce var olan oyun, kültürün bir biçimi olarak ortaya çıkan her şeyin başlangıcında bulunan ve günümüze kadar süren her şeyin de içinde varlığını koruyandır (Huizinga, 1995:20). Yazara göre "Gerçek bir kültür, belli bir oyunsal içerik olmaksızın var olamaz" (1995:251). Bunun en önemli nedeni karşılıklı bir anlaşmayla kurallara uymanın kabul edilmiş olmasıdır; ancak günümüzde oyun kurallara uyularak dürüstçe oynanmadığı için, Huizinga'ya göre, kültürün oyuncu yapısı bozulmuştur ve bu bozulmuş her anlamda insanlığın zararına olmuştur.

Huizinga'nın insanın oyun etkinliği içerisinde kültürü yarattığı düşüncesi daha geniş bir açılımı hak eden çok önemli bir görüştür. Oyun, insan için, yalnızca kültür bağlamında değerlendirilmesi gereken bir olgu değil; gerçekte bundan çok daha fazlasıdır<sup>6</sup>: Oyun, varoluşun kendisidir. Oyun denildiğinde akla ilk gelen oyunlar olan çocuk oyunları ise varoluşun oyun olan parçası değil, büyük oyun olan varoluşun içinde yer alan öteki oyunlardır. Evrene sıradan bir bakış bile varoluşun bir oyun olduğu düşüncesini bize da-yatmaktadır:

*Oysa ışık oyunları, ses oyunları, kılıktan kılığa girdiğini gördüğümüz, seyrettiğimiz bulutların oynasmaları, gökyüzünün bir oyun tahtasıyla kolaylıkla özdeşirebileceğimiz haritası, kaydıracak oynayan yıldızlar, saklambaç oynayan sim-*

*şeklerden başlayarak Evren'in karşımıza bir oyun yumağı gibi çıktığını yadsınamız güç. (Batur,1994:71)*

Hint destanı *Mahabharata*'da "Tanrılar dünyayı oynayarak yarattılar, böcekler çiçeklerle oynuyor, yıldızlar gökyüzünde bilinmeyen kurallara uygun sonu gelmez bir oyun oynuyorlar" denilmektedir (*Mahabharata*, 1991:69-70). Yaradılış söylencelerinde Tanrıların, evreni oynayarak/oynarken yarattıkları inancı, insanların çeşitli maskeler taktığı kuttörenlere, "mitolojik dünyaya, tanrı ve cinlerin dünyasına, maskelerin karnavalına ve yaşanan mitos şenliğinin zamanın bütün yasalarını ortadan kaldıran, ölüleri tekrar yaşama döndüren o garip 'sanki' oyununa" (Campbell, 1992:31) sağlam bir zemin hazırlamaktadır.

Evrenin, oynanan oyunlardan oluştuğu düşüncesini dinsel bakış açısında da bulmaktayız. Örneğin, 14. yüzyılda yaşamış olan Âşık Paşa bir risalesinde Tanrının "Ol!" emrinden sonra olup biten her şeyin bir oyun olduğunu anlatmaktadır:

*Allah, kendini bildirmek ve âlemi yaratmak isteyince, kudret diliyle "kün" emrini verdi. Bir "ilâhî nağme" koptu. Bu nağme on iki perdeden dört oyun doğdu. Bunların biri "çerh", biri "raks", biri "mu'allak", biri de "pertāv"dir. ... Ömrün ölçüsü bir yıldır. Bir yıl dört fasıldır. Üç ay bahar, üç ay yay (yaz), üç ay güz (sonbahar), üç ay kışdır. ... Bu dört fasıl da dört oyuna uygundur. Yaz (ilkbahar) gelince, ölmüş yerler dirilir; kurumuş ağaçlar yeşerir; ank (zayıf) olmuş gövdelerde ot biter, kurumuş damarlara süt gelir. kahr lûtfâ, soğuk ısıya (sıcağa), ziyan assıya (faydaya) döner. Bu "çerh" alâmetidir. Yay (yaz) gelince âlem raks içindedir. Yapraklar, çiçekler, yemişler oynar. Bu hareket raks alâmetidir. Güz (sonbahar) gelince yemişler biter, yapraklar sararır. Bu iş "mu'allak" alâmetidir. Kış gelince âlemin parlaklığı gider; yaş ağaçlar kurur. Bu "pertāv" alâmetidir. Bu türlü türlü oyunların ve hareketlerin hepsi, "kâf ile nûn" yâni "kün" emrinden kopan "ilâhî nağme"den meydana gelir. (akt. Levend, 1955:153-154)*

Âşık Paşa'ya göre evren nasıl bu dört oyunu oynuyorsa insan da yaşamı boyunca bu oyunları oynar; çünkü Tanrı, insanı yarattıktan sonra ona ömür, ömür içinde de dirlik vermiş ve dirlik içinde o dört oyunla insanı yoldaş etmiştir (akt. Levend, 1955:154).

*Kur'an*'da da oyun-yaşam benzetmesini konu edinen bir ayet yer almaktadır:

*Bu dünya hayatı, ancak bir eğlence ve bir oyundan ibarettir. Ahiret yurdu ise, ölmez gerçek hayat işte budur. Eğer bilselerdi ... (El-Ankebut Suresi, 64. Ayet)*

Bu ayette, yaşamın bir oyun olduğu söylenmekte, ayrıca bu oyunun sonrasında var olan sonsuz yaşamın yanında bu dünyadaki yaşamın (oyunun) bir sonunun olmasının onu görelî olarak daha az değerli yaptığı da sezdirilmektedir. Bu bakış açısına göre gerçek olan asıl yaşam, öteki dünyadaki

yaşamdır; çünkü öteki dünyadaki yaşam bengidir. Bu dünyadaki yaşam ise oyun ve eğlenceden ibaret sonlu bir yaşamdır.

Yaşamın bir oyun olduğu görüşü dinsel bakış açısıyla sınırlı değildir; bu düşünce dindışı değerlendirmelerde de karşımıza çıkmaktadır.

Yaşamın bir oyun, ama Tanrı tarafından yaratılmamış bir oyun olduğu düşüncesini savunan düşünürler de bulunmaktadır. Söz konusu düşünürlerden biri Kostas Axelos'tur. Axelos yaşamın Tanrı tarafından değil, Tanrı'nın yaşam tarafından oluşturulan bir oyun olduğunu "Dünya tanrısal bir oyun değil de, Tanrı dünyasal bir oyundur" (Kılıçbay, 1996:77) biçiminde dile getirmektedir.

Konumuz açısından, yukarıda anlatılan dinsel ve dindışı bakış açılarında ortak olan en önemli nokta yaşamın bir oyun<sup>7</sup> olduğu düşüncesidir.

### Oyunun Temel Öğeleri

Oyunun temel öğeleri dört tanedir: *Alan, zaman, kurallar ve amaç*. Oyunun neliğinin anlaşılabilmesi için bu dört temel öğenin teker teker ele alınarak tartışılması gerekmektedir.

1. **Alan:** Oyunların hepsi, sınırları belirlenmiş bir alanda oynanır. "Her oyun ister maddi veya hayalî, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde cereyan eder" (Huizinga, 1995:27).

Oyun için belirlenen alanlarla kutsal alanlar arasında ilgi çekici benzerlikler bulunmaktadır; hatta Huizinga'ya göre, bu iki tür alan arasında biçim açısından hiçbir fark bulunmamaktadır<sup>8</sup>:

*Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bütün bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir.* (Huizinga, 1995:27)

Belirlenmiş kutsal alanlardan biri de çemberdir. Mungan çemberin kutsallığını, *Mahmud ile Yezida* oyununda (1995) şöyle anlatmaktadır: Bir Yezidi kızı olan Yezida, Müslüman olan Mahmud'a aşiktir, ancak töreler evlenmelerine izin vermez; Mahmud öldürülünce Yezida kendini, kendi çizdiği bir çemberin içine hapseder; Yezidilerin inancına göre çember kutsaldır ve birisinin çizdiği çemberin içine kimse giremez (Akpınar, 1995:52); böylece Yezida kırk gün aç susuz çember içinde yaşayarak sonunda ölür.

Çocuk oyunlarında da çemberin bir kutsallığı vardır. Yere çember çizilerek oynanan kovalamaca oyunlarında çemberin içine girmemesi gereken oyuncular giremezler. Bu nedenle ebeden ya da diğer takımın oyuncularından kendini korumak için çember içinde duran oyuncuya ebe/diğer oyuncular çember içine giremedikleri için dokunamazlar: Alan ve alanın kuralları kesindir.

Köy seyirlik oyunlarında, oyun yeri yazın meydanlar, kışın büyük odalardır ve bu yerlerde, oyunu oynayanlarla izleyenler arasında herhangi bir engel olmadığı halde izleyiciler (oyunculara zaman zaman laf atmalarına rağmen) oyun alanına girmezler: Oyun alanı oyunculara aittir. (Konuyla ilgili olarak çeşitli köy seyirlik oyunları örnekleri için bkz.: Karadağ, 1978.)

2. **Zaman (süre)<sup>9</sup>:** Oyunun sonuna kadar oynanması, oyunun zamanını belirlemektedir. Her oyunun kendine özgü bir zamanı vardır. Oyunun zamanı, oyun dışındaki zamandan farklı olduğu için, oyuncu açısından, oyun dışındaki zamanla oyun zamanı türdeş değildir. Bu bağlamda, oyun zamanının, Eliade'nin açıklamasını yaptığı kutsal zamandan bir farkı yoktur: Eliade'ye göre kutsal zaman tersine çevrilebilir bir zamandır ve bayramlar aracılığıyla yılın belirli dönemlerinde dindışı zamandan farklı yoğunluklarda tekrar tekrar yaşanmaktadır (Eliade,1991:64-70). Eliade, kutsal zaman çerçevesi içinde yer alan bayramlarda, dinsel etkinlikler düzenlenmesi yoluyla toplumların kozmogonilerini güncelleştirdiklerini ileri sürmektedir:

*Geleneksel toplumlarda Zaman'ı devrevi olarak ilga etmek, geçmiş silmek ve bir bakıma kozmogoniyi yeniden güncelleştiren bir ayinler dizisi aracılığıyla Zaman'ı yeniden canlandırmak üzere bilinçli ve iradi olarak çaba sarfedilmektedir.* (Eliade, 1992:44-45)

İnsanlar kutsal zamanı yaşarken nasıl evrenin oluşumuyla ilgili bilgileri ediniyor ve/veya bu bilgilerini yeniliyorlarsa, oyun oynayan insanlar da, örneğin çocuklar, oyun oynadıkları zamanlarda, içinde yaşadıkları kültürle ilgili bilgileri almakta veya bu bilgileri yenilemektedirler.<sup>10</sup>

Benzer bir biçimde, çocukların toplumsallaşma sürecine katılmalarının yollarından biri de oyundur. Bu süreçte yalnızca yetişkinler çocukları değil, çocuklar da bildikleri oyunlar aracılığıyla birbirlerini toplumsallaştırmaktadırlar. Örneğin, Spiro, kibbutzimlerdeki çocukların, kendilerinden daha küçük çocukları, onlarla oyun oynayarak toplumsallaştırdıklarını yaptığı çalışmada bize aktarmaktadır (Spiro, 1958:285).

*Zaman ile oyun arasındaki ilişkinin, oyunun kutsallığı açısından, en ilgi çekici boyutlarından birisi oynanan oyunun gelecek zamanda neler olacağını gösterme gücüne sahip olduğunun düşünülmesidir.* Oynanan oyunla (örneğin, zar oyunuyla) gelecek arasında kurulan ilişkide tesadüfe yer verilmemektedir, çünkü "Talih oyununun sonucu, bizzat tanrıların kararıdır" (Huizinga, 1995:107).

Türkçedeki en eski fal kitaplarından biri olan *İrk Bitiğ'*de, "Bu iyidir" veya "Bu fenadır" biçiminde biten 65 paragrafın her birinin başında 1'den 4'e kadar içleri kırmızıya boyalı siyah daireler bulunmakta ve bu fal, zar atılarak bakılmaktadır (Orkun, 1987:264). Çeşitli oyunlarda karşılıklı oynayan kişiler arasında oynanan oyunun sonucuna göre geleceğin belirleneceğine duyulan inanç da oldukça yaygındır:

Fransızlar, 1893'te Madagaskar'ın başkentini kuşattıklarında yerli dinin pazları fanorana oynayarak kentin savunmasına katıldılar; ve kraliçe ile halk, askeri birliklerin mücadelesine gösterdikleri ilgiden çok daha büyük bir ilgiyle -dinsel inançlarına göre zaferi kesinlemek üzere oynanan- oyunun hamlelerini izlediler. (Borges ve Casares, 1993:67)

Orta Asya Türkleri arasında yaygın olan kumalak falı kırk bir taş yahut kırk bir koyun tezeği ile oynanan bir tür oyundur ve bu oyunda taşların dizilişleriyle sayılarına bakılarak kimin adına taşlarla oynandıysa onun geleceği anlatılır (İnan, 1954: 157-158).

Oynanan bazı oyunlarsa geleceği biçimlendirme gücü olduğuna inanılmaktadır. Örneğin, Kırşehir'de 5 taş oynandığında bunun kıtlık getireceğine inanılmaktadır (Özhan, 1990:5). Konya'da da kıtlık yapacağı endişesiyle çocukların uçurtma uçurması istenmez (Caferoğlu, 1994:15); Kore'de ise uçurtmaların uçurulduğu hasat zamanında, uçurtmaların uçurulduğu en son gün üzerlerine iyi dilekler yazılarak ipleri kesilir, serbest bırakılırlar (Chunshik, 1980:322).

**3. Kurallar:** Her oyun alanının içinde kendine özgü bir düzen vardır. Bu düzen oyuna "... katılanları tamamen kendi kurallarına uymaya zorlar. Bu kurallarla özel oyun alanları ve oyun zamanları, yani ritimler, düzenler oluşur ki, bunlar daha sonra bilinçli olarak belirlenip formüle edilinceye kadar, başlangıçta bilinçsizce konulmuş olurlar." (Heinemann,1990: 378). Oyunda kurallara uyulması zorunludur, çünkü "... oyunun kurallarına uyulmadıkça (aslında) oyun oynanamaz." (Suits, 1995:33).

Başka bir deyişle, oyunun kuralları oyunun "simge dünyası ve grameri"dir (Hesse, 1993:12); bunlar olmadan oyunun var olması olanaklı değildir.

Oyunun kurallarına uyulması sonucunda başa geleceklere katlanmak oyunun doğal bir parçasıdır: Mahabharata'da savaş halindeki Pandavalar ile Kauravalar arasında geçen zar oyununda iki taraf da sahip oldukları her şeyi ortaya koyarlar ve zar atışlarının sonucunda Pandavalar bütün varlıklarını yitirirler. Oynadıkları ikinci zar oyununda da yenilen Pandavalar, kayıplarının yanı sıra 12 yıllık bir sürgüne de razı olmak zorunda kalırlar. (Mahabharata, 1991: 67-83; Hint Halk Destanları, 1994:34-39)

Çocukların kendi aralarında oynadıkları oyunlarda kurallara uyulması çok önemlidir: Çocuklar, kurallara uymayanları, hem "mızıkçı", "oyun bozan" diye adlandırarak, hem de mızıkçılık yapanları oyunlarına almayarak cezalandırırlar.

**4. Amaç:** Oyunda amaç (hedef) yenmektir. Oyunda yenmenin ne demek olduğunu belirleyen, kurallar olduğuna göre, aslında, amacı kurallardan ayırmak olanaklı değildir; çünkü kurallar, amaca, amacın anlamını kazandırmaktadırlar (Suits, 1995:33).

Oyunun amacı olan "yenmek", ilk bakışta "kazanmak", "karşı tarafı alt

etmek" gibi anlamları çağrıştırmaktadır; fakat yaşamın bir oyun olduğu düşünülerek daha genel bir görüngeden bakıldığında oyunun amacı olan kazanmanın anlamı çok zenginleşmektedir.

Yeni Gine'de yaşayan Gahuku-Gamalar futbolu birkaç gün üst üste oynarlar. Bunun nedeni "iki tarafın kazandığı oyunlarla kaybettiği oyunların denkleşmesi için kaç parti gerekiyorsa" o kadar oynamalarıdır; bu oyunda amaç berabere kalmayı sağlamaktır (akt. Lévi-Strauss, 1984:53). Bu oyun bir tür kuttören olarak gerçekleştirildiği için oyunun amacı olan "berabere kalmak", toplum düzeni açısından toplumun yaşam karşısında bir yengi kazanmasıyla eş anlamlıdır.

Bu yaklaşımı en iyi ifade eden kişilerden biri Hesse'dir. Hesse *Boncuk Oyunu* (1993) adlı romanında kendi kafasında kurguladığı boncuk oyunuyla yaşam arasında bir köprü kurarak insanın idealini boncuk oyuncusunun idealıyla açıklamaktadır. Bu oyundaki amaç, insanın mükemmelleşmek için harcadığı çabaların bir simgesidir:

*Oyun mükemmeli arayışın seçkin ve simgesel bir biçimini, soylu bir alışımı, tüm imge ve çeşitliliklerin üstünde yer alan kendi içinde bütün usu, yani Tanrı'ya bir yaklaşımı anlatmaktaydı. Nasıl ki eski çağlarda dindar düşünürler, tüm yaratıkların yaşamını yaradana giden bir yol üzerinde tasarlamış ve fenomenler dünyasındaki çeşitliliğin ancak Tanrı'yla bütünleşmede bir mükemmelliğe ve sona kavuşacağını görmüşlerse, Boncuk Oyunu'nun figür ve formülleri de tüm bilim ve sanat dallarıyla beslenen evrensel dilde bir mimari, bir müzik, bir felsefe yaratıp oyunla mükemleme, saf bir varoluşa ulaşılmasını ve gerçeğin tam olarak yaşanmasını sağlamaya çalışmıştır. (Hesse,1993:38-39)*

Oyunun ne olduğunu tartışan yapıtlarda da oyunun söz konusu sacayağı görülebilir. Örneğin, Johnston'ın yönetmenliğini yaptığı *Jumanji*<sup>13</sup> adlı filmde hem oyunu oyun yapan temel öğeleri hem de oyun-yaşam benzetmesini açıkça görebilmekteyiz. Bu filmde iki farklı zaman kesitinden (Oyunun kendine özgü bir zamanı vardır!) biraraya gelen dört insan (Bu insanların ikisi yetişkin, ikisi çocuktur; yani, oyuncunun yaşı yoktur!) *Jumanji* adında tehlikeli bir oyunu sonuna kadar oynamak zorunda kalırlar (Oyuna katılmayan oyunbozandır!). *Jumanji*'de her oyuncu sırayla zar atmakta ve atılan sayıya göre oyuncunun taşı kendiliğinden (Oyunda Tanrı'nın [bilinemeyen bir gücün veya yazgının] yönlendirici etkisi vardır!) oyun tahtasının üzerinde ilerlemektedir. Taş durduğunda tahtanın üzerindeki büyülü camda bilmeceyi sözler belirlemesinin hemen ardından o sözlerle kastedilen şey -sel baskını ya da vahşi hayvanların saldırısı gibi- gerçekleşmektedir; bu nedenle bilmeceyi<sup>14</sup> hızla anlayıp kendilerini kurtaracak bir çözüm yolunu çabucak bulmak zorundadırlar: "Ya bunu bileceksin ya bu gece öleceksin!"<sup>15</sup>. Küçük çocuk istediği sayıyı getirmek için zarları hileli atınca *Jumanji* onu cezalandırır (Oyunun kuralına uymamanın cezası ağırdır!). Oyun bitip de her şey olağana döndüğünde oyunu oynayan dört kişinin dördünün de oyun dışındaki gerçek

yaşamları olmasını istedikleri gibi olur (Oyunu kuralına göre oynarsan her zaman kazanan sen olursun!).

*Jumanji* filminden önemli bir ayrıntı bize oyun oynamak ile yaşamın aslında aynı şey olduğunu göstermektedir; *Jumanji*, sürekli olarak insanları oyuna çağırmakta ve bunu yürek vuruşuna benzer sesler çıkartarak yapmaktadır: İşte bu, yaşamın çağırısıdır!

*Alan, zaman* ve (amacı içinde barındıran) *kurallar* çerçevesinde var olabilen oyun izleğini her varoluş kipinde izlemek olanaklıdır ve varoluş oyununda kazanmak iyi bir oyuncu olmaktan başka bir anlama sahip değildir.

## NOTLAR

1 Açıklamaların alındığı kaynaklar için kullanılan kısaltmalar: TS (*Türkçe Sözlük, oyun maddesi*); ML (*Meydan Larousse, oyun maddesi*); PS (Rycroft, 1989: *Psikanaliz Sözlüğü, oyun maddesi*); ÖTK (Pü: küllüoğlu, 1994: *Öz Türkçe Kılavuzu, pramiyer maddesi*); BAS (Aktunç, 1990: *Büyük Argo Sözlüğü*).

2 Oyun dili söz konusu edildiğinde salt *oyun* sözcüğünden türeyen sözcükler düşünülmemelidir. Oyunun oynanması sırasındaki oyunla ilgili olarak kullanılan birçok sözcük bulunmaktadır. (Bu konuyla ilgili olarak Türkçe'deki zengin söz dağarcığı için bkz.: And, 1974.) Ayrıca, halk edebiyatının değişik türlerinde de "oyun" karşımıza çıkmaktadır; örneğin oyunla ilgili olarak birçok atasözümüz bulunmaktadır. Bunlardan bazıları şöyledir: "Abdal düğünden, çocuk oyundan usanmaz" (Saka, 1995:54), "Aç ayı oynamaz", "Karamanın koyunu, sonra çıkar oyunu", "Oynamayan gelin yerim dar, eteğim kısa dermiş" (Taylan, 1995:91), "Oynar keçinin, oynar kıcı olur" (Taylan, 1995: 91), "Oynayacak olan, kağıt gırtısında da oynar" (Taylan, 1995:91), "Tay iken oynamayan at olamaz" (Turgay, 1977:24).

3 Oyunun tarihi, düş/ünü/lebilenden çok daha eskilere gitmektedir. Bu gerçekliği somut bir biçimde, günümüz oyunlarından yola çıkarak algılayabiliriz: Örneğin, ilk insan tarafından kullanıldığını bildiğimiz ve Güney Amerika'da bulunan *chunkey* taşlarının atalarımız için oyun açısından anlamını kestiremiyoruz, ancak bugün Güney Amerika yerlileri arasında bu tür taşlarla oynanan bir oyun olduğu biliyoruz (Kendall, 1985: 93).

4 Orhan Velî'nin, *Ağustosböceği ile Karınca* adıyla Türkçe'ye çevirdiği fabldaki ağustosböceği, aslında çekirge (Bkz.: *Meydan Larousse*, cilt 1, *ağustosböceği maddesi*). Türkçede ağustosböceği olarak bize tanıtılan çekirge, değişik dillerde farklı hayvanlar olarak karşımıza çıkabilmektedir; örneğin, bu masalı Rusçaya çeviren Krylov, masaldaki çekirgenin yerine yusufluk böceğini geçirmiştir (Vygotsky, 1985:176).

5 Berne, *Hayat Denen Oyun* (1992) adlı kitabında yaşamın bir oyun olduğunu düşüncesini, oyunun "iyice tanımlanmış, önceden sezilebilecek bir sonuca doğru gelişen tamamlayıcı, gizli karşılıklı davranış dizilerini" (1922; 55) içerdiğini söyleyerek, insanların birbirleriyle karşılıklı ilişkilerinde oynadıkları oyunları anlatmaktadır. Berne, oyunları oluştukları ortama göre yaşam oyunu, evlilik oyunu, toplantı (parti) oyunu, cinsel oyun, yeraltı dünyası oyunu ve danışma toplantısı oyunu biçiminde sınıflandırarak hayatın bir oyun olduğu düşüncesini işlemektedir.

6 "Coğrafyası geniştir Oyun'un: Sözelimi kürek çekmekle sözelimi Rus ruleti gibi iki sınır sececek olsak, dipsiz bir varoluş köprüsü çeker ve insanoğlunun büyük zamanıyla küçük zamanını çakıştıran cümleler kurarak onu hem uyandır, hem oyalar - kendimdeki öteki meseli, bir kez daha." (Batur, 1994:84) (Vurgular bana ait.)

7 Kafka "Topaç" adlı öyküsünde, yaşamın içindeki en küçük parçanın (örneğin topaç gibi bir oyunun) anlaşılabilmesiyle, kendisi de bir oyun olan yaşamın nasıl anlaşılacağı şöyle anlatmaktadır: "Filozofun biri hep de çocukların oynadığı yerlere eyleşiyordu. Ve eli topaçlı oğlan gördü mü, pusuya yatıyordu hemen. Daha topaç dönmeye başlar başlamaz, yakalamak için ardına düşüyordu. Çocukların bağırıp çağırmalarına ve onu oyuncaklarından uzak tutmak istemelerine kulak asmiyordu hiç. Topacı henüz döner durumda yakalamaya görsün, dünyalar kendisinin oluyordu; ama işte hepsi bir an, sonra topacı kaldırıp yere atıyor ve çekip gidiyordu. Çünkü ona göre rastgele en küçük bir şeyi, dolayısıyla bir topacı tanımak, genelli tanımak için yeterliydi. Bu yüzden büyük sorunlarla oyalanmıyor, bunu tutumlu bir iş görmüyordu. En küçük nesne gerçekten tanındı mı, her şey tanınmış demektir; bu yüzden, to-

paçlardan başka bir şeyle uğraştığı yoktu. Ve topacı döndürme hazırlıkları yapılırken her defasında işin bu kez başarıya ulaşacağı umuduna kapılıyor, topaç dönmeye başlayıp soluk soluğa arkasından koşarken bu umut ruhunda bir kesinlik kazanıyordu; ama o sersemce tahta parçasını eline almaya görsün fenalaşiyor, şimdiye dek işitmediği, şimdi birden bire kulaklarından içeri dolan çocuk haykırışları onu önüne katıp kovuyor, sanki beceriksizce savrulan bir kaytan altındaki topaç gibi sağa sola yalpalıyordu." (Kafka, 1996: 230).

8 İlk bakışta oyun alanında olup bitenlere yakıştırdığımız ciddi olmama durumunun, doğal olarak kutsal alanda karşımıza çıkmayacağı yolundaki inancımız, oyunun ciddiyetsizliğine ilişkin önyargımıza dayanmaktadır. Platon'a göre, Tann ciddi bütün cömert çabaların gerçek amacıdır ve insan, Tanrının oyuncuğu olarak yaratıldığı için, payına düşen en iyi şey, yaşamını kusursuz oynayarak geçirmektir (Platon, 1987:1375). Bu anlayışa göre ciddiyet, oyunu kusursuz oynamaktır. Bugün ciddi olmayan oyunların geçmişini araştırdığımızda bunların bir bölümü eski zamanlarda uygulanmış, hatta bazen günümüzde de uygulanmaya devam eden kuttörenler olarak karşımıza çıkmaktadır. Örneğin, bugün, Peru'da komşu köylerin bütün gün döğüşükleri bir bayram olan Yanaoca'da galip gelen köy, mağlup olan köyün kızlarını kaçırmakta, döğüşler ölümle bitecek olursa gelecek yılın bereketli geçeceğine inanılmaktadır (Atay, 1995:50). Anadolu oyunlarında çok sık karşımıza çıkan ölüp-dirilme motifinde de "Çoğu kez iki hasım arasında bir savaş, bunlardan birinin ölmesi, sonra ölenin ya büyüyle, ya da kendi kendine dirilmesi" görülür ve "Çoğu kez seyirciler ölen için yas tutar, ağıt söylenir, dirilince de bu sevinçle kutlanır" (And, 1974:196). Ölüp-dirilme motifinin yer aldığı bu tür oyunlar, bize bu oyunların kuttören kalıntıları olduğunu düşündürmektedir. Başka bir ilginç örnek de körebe oyunuyla ilgilidir; And, Anadolu'da körebenin bir adının kör keçiyi anladığını, körebe oyununda kör çepiş olduğunu söyledikten sonra Güney Almanya'daki kör keçi oyunundan söz ederek bu "... oyunda 'kör keçi' olan ebe, gözleri bağlı iken kimin alınına iki kez değebilirse, değdiğine 'yandı' denilir. İlkelerde bir kurban ritüelinde ise rahip hayvan postu giyer, gözleri bağlanır, rastlantı ile eli kime değerse o kurban olarak atışe yakılır. Ritüelde hayvan postu giymek oyunda, 'kör keçi' olma; her ikisinde gözlerin bağlanması; rastlantı ile değdiğinin ritüelde gerçekten yanması, oyunda ise sözle yanması gibi ortak noktalar ister istemez oyunun bu türden bir ritüel kalıntısı olduğu görüşünü pekiştirmektedir" (And, 1974:323). Oyunun kutsalıyla ilgili, dolayısıyla ciddiliğini gösteren birçok örnek verilebilir: Örneğin, Anadolu'da Paskalya'da oynanan hasır küfrü oyununda "çocuklar eski küfe ve hasır eskisini öteberiden çalmakla tedarik ederek aynı günün sabahında oldukça büyük bir ocak halinde yakarlar" ve ateşin üzerinden atlayarak "inem inem izine / Hep günahlarımız cavurun gizine" derler; ateşten geriye kalan küllü de "tırnaklarının kenarlarına sivarlar"; bu küllün, sahip olduğu sağaltıcı bir güçle, tırnaktaki ezinin oluşmasını engellediğine inanılmaktadır (Caferoğlu, 1994:63-64). Anadolu'da oldukça iyi bilinen aşık oyununda kullanılan aşıklar, bazı yerlerde nazara karşı çocukların omuzlarına takılır, omuzta takılan bu aşıkların, aynı zamanda çocuğun gelişmesini sağlayan bir gücü olduğu inancı yaygındır (Elçin, 1987:100-101).

9 Oyun söz konusu olduğunda karşımıza iki tür zaman çıkmaktadır: I. Oyunun oynandığı zaman, II. Oyunun kendi süresi. Oyunun temel ögesi olarak zamandan söz edildiğinde zamanın bu iki değişik anlamının da göz önüne alınması gerekmektedir.

10 Birçok düşünür *oyun oynayan çocuk* ile *zaman* kavramı arasında bir ilişki kurmuştur: Örneğin, Herakleitos "Zaman; oynayan, dama taşı süren bir çocuk: bir çocuğun hakan oyunu!" (Kranz ve Baydur, 1976:50) derken, Heidegger zamanı şöyle tanımlamaktadır, "Dünya zamanı - bir çocuktur o, oynayan, oraya buraya taşlan koyarak, [böylesi] bir çocuğundur [varlık üzerinde] egemenlik" (*Morköpkük - Sanat Felsefe Bülteni*, 5-6. sayı, 12/1985,1).

11 *Kibbutzim*, İsrail'de bulunan, kolektif tarımsal yerleşim yerleridir. Bu yerleşim yerlerinin en önemli özelliklerinden birisi, küçük çocukların ailelerinden ayrı olarak toplu bir biçimde bu yerlerde eğitilmeleridir (Bkz.: Spiro, 1958).

12 Çocuklara göre her zaman herkes, hatta her şey oyun oynamalıdır: Anadolu'da bazı yerlerde çocuklar, gökyüzünden turna geçerken "Turna turna / Oyna oyna / Oynamazsan / Karakuşa / diyiverin diyiverin // Turna turna / Dam başına pıçak pıktım / Oyna oyna" (Demircioğlu, 1934: 100-101). (Karakuş, turnayı gökyüzünde bekleyip parçalayan büyük kaptardır. [Demircioğlu, 100])

13 *Jumanji*, yönetmen Joe Johnston, yapımcı Tristar Pictures (ABD), yapımcı yılı 1995.

14 *Mahabharata*'da, Yudhisthira'nın, bir gölden su içebilmek için kendisine sorulan bilmeceleri doğru olarak yanıtlamak zorunda kaldığı anlatılmaktadır (*Hint Halk Destanları*, 1994:46-48). Aslında, bilmece, evrenle ilgili bilgileri ve yaşam felsefesini içinde barındıran şiirlerdir; bu şiirlerin anlamını çözen kişilerse yaşam oyununun iyi oyuncularındır.

15 Boratav, bu türden tehdit dolu sözlerin, bilmeceğin eskiden yalnızca şaka sayılmadığını anim-

satan kalımlar olduğunu söyleyerek Anadolu Alevilerinin bir geleneğini örnek olarak göstermektedir: "Anadolu Alevilerinin geleneklerinde; bilmecenin her bakıma daha gelişkin biçimleri diyebileceğimiz birtakım sorulu şiirler, mezhep topluluğuna girme yeteneğinin adayca kazanılıp kazanılmadığını anlamak için başvurulan araçlardır; bunların aracılığı ile adayın alevî töresine değgin temel kurallar, âdap ve erkânî üzerine bilgisi ölçülür. Bundan başka, bir Alevî ya şiir biçiminde, ya da tekerlememsi birtakım kalıp-sözlerle sorduğu sorulara beklediği karşılığı alıp almadığına göre, bir yabancıнын Alevî topluluğundan olup olmadığını anlar." (Boratav, 1988:113)

## KAYNAKLAR

- AKPINAR, T. 1995. Yezidilik ve İlgili Çekici İnançları. *Tarih ve Toplum*, Ocak, 133, 41-54.
- AKTUNÇ, H. 1990. *Büyük Argo Sözlüğü*. İstanbul: AFA Yayıncılık.
- AND, M. 1974. *Oyun ve Bugü - Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları.
- ATAY, A. M. 1995. Güneşin Çocukları. *Atlas Aylık Gezi Dergisi*, 27, 34-50.
- BATUR, E. 1994. *Yazın 63+1 Para-graf (fiti)*. *Sanat Dünyamız*. Yıl 19, 55, 69-86.
- BERNE, E. 1992. *Hayat Denen Oyun* (Çev. S. Sargut). İstanbul: Yaprak Yayınları.
- BORATAV, P. N. 1973. *100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: Fono Matbaası.
- BORGES, J. L. ve A. B. CASARES 1993. *Olağanüstü Masallar* (Çev.: E. Akça). İstanbul: TEM Yayıncılık.
- CAFEROĞLU, A. 1994. *Anadolu Dialektolojisi Üzerine Malzeme II*. Ankara: Atatürk Kültür, Dil ve Tarih Yüksek Kurumu Türk Dil Kurumu Yayınları.
- CAMPBELL, J. 1992. *İkel Mitoloji* (Çev. K. Emiroğlu). Ankara: İmge Yayınları.
- CHUNSHIK, K. 1980. *The Folkcrafts of Korea*. Seul: Kyemongsa Publications.
- ELIADE, M. 1991. *Kutsal ve Dindışı* (Çev. M. A. Kılıçbay). Ankara: Gece Yayınları.
- \_\_\_\_\_ 1992. *İmgeler Simgeler* (Çev. M. A. Kılıçbay). Ankara: Gece Yayınları.
- ELLIS, M. J. ve G. J. L. SCHOLTZ 1978. *Activity and Play of Children*. New Jersey: Prentice-Hall.
- HANÇERLİOĞLU, O. 1978. *Felsefe Ansiklopedisi*. İstanbul: Remzi Kitabevi Yayınları.
- HEINEMANN, F. 1990. Estetik. *Günümüzde Felsefe Disiplinleri* içinde. (Der.) Diemer, Patzig, Feys ve diğ. (Çev. D. Özlem) İstanbul: Ara Yayınları.
- HESELTINE, P. ve J. HOLBORN 1987. *Playgrounds*. London: The Mitchell Publishing Company.
- HESE, H. 1993. *Boncuk Oyunu*. İstanbul: AFA Yayıncılık.
- Hint Halk Destanları*. 1994. (Haz. M. Winternitz, Çev. K. Kaya) Ankara: Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- HOORN, J. van, P. M. NOUROT, B. R. SCALES ve ark. 1993. *Play at the Center of the Curriculum*. New York: Macmillan Publishing Company.
- HOSTLER, P. 1965. *The Child's World*. Great Britain: Cox and Wyman Ltd.
- HUIZINGA, J. 1995. *Homo Ludens - Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Çev. M. A. Kılıçbay) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- HURLOCK, E. B. 1956. *Child Development*. Tokyo: Kigakusha.
- İNAN, A. 1954. *Tarihte ve Bugün Şamanizm*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- KAFKA, F. 1996. *Topaç* (Çev. K. Şipal). *Sanat Dünyamız*. Bahar, 21, 62, 230.
- KARADAĞ, N. 1978. *Köy Seyirlik Oyunları*. Ankara: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- KENDALL, B. ve A. T. CHESKA 1985. *Anthropology of Sport*. South Hadley, Massachusetts: Bergin ve Garvey Publishers.
- KILIÇBAY, M. A. 1996. *Felsefesiz Sanat ve Oyunuz Tarih*. Ankara, İmge Kitabevi.
- KRANZ, W. ve M. BAYDUR 1976. *Antik Felsefe*. İstanbul: İ.Ü. Edebiyat Fakültesi Yayınları.
- LÉVI-STRAUSS, C. 1984. *Yaban Düşünce* (Çev. T. Yücel). İstanbul: Hürriyet Vakfı Yayınları.
- LEVEND, A. S. 1955. *Aşık Paşa'ya Atfedilen İki Risale*. *Türk Dili Araştırmaları Yıllığı BELLETEN*, 1955, 153-163.
- Mahabharata* 1991. (Çev. N. Aslan) İstanbul: Can Yayınları.
- MUNGAN, M. 1995. *Mahmud ile Yezida*. İstanbul: Metis Yayınları.
- ORKUN, H. N. 1987. *Eski Türk Yazıtları*. Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları.
- ÖZHAN, M. 1990. *Çocuk Oyunlarımız*. Ankara: Feryal Matbaası.
- PLATON 1987. *The Collected Dialogues* (Der. E. Hamilton ve H. Calms). New Jersey: Princeton University Press.
- PÜSKÜLLÜOĞLU, A. 1994. *Öz Türkçe Klavuzu*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- RYCROFT, C. 1989. *Psikanaliz Sözlüğü* (Çev. M. S. Kayatekin). İstanbul: Ara Yayıncılık.
- SAKA, İ. A. 1995. Folklorumuzda Aile Bireyleriyle İlgili Atasözleri ve Deyimler. *Gününde Kültür*, 7, 72, 54-57.
- SCHWARTZMAN, H. B. 1982. *Transformations - The Anthropology of Children's Play*. New York: Plenum Press.
- SINGER, J. 1994. *Imaginative Play and Adaptive Development*. *Toys, Play, and Child Development* içinde. (Der.) J.H. Goldstein. New York: Cambridge University Press.
- SPIRO, M. E. 1958. *Children of the Kibbutz*. Massachusetts: Harvard University Press.
- SUITS, B. 1995. *Çekirge -Oyun, Yaşam ve Ütopya*. (Çev. S. Sertaboğlu) İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- SUTTON-SMITH, B. 1972. *The Folkgames of Children*. Austin: University of Texas Press.
- TAYLAN, E. 1995. *Çokaklı Köyü*. Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- TURGAY, A. 1977. Psikoloji, Psikiyatri ve Atasözleri. *Folklor Doğru*, 4, 45, 20-36.
- Türkçe Sözlük* 1988. Ankara: TDK Yayınları.
- VEKILLI, L. 1984. Selim. *Milliyet Sanat Dergisi* Mayıs, 64.
- YGCOTSKY, L. S. 1985. *Düşünce ve Dil*. (Çev. S. Koray) İstanbul: Kaynak Yayınları.
- WINNICOTT, D. W. 1971. *Playing and Reality*. New York: Basic Books.