

Oyun Nedir ve Oyun Türlerinin Tanımlanmasında

Sosyal Oyunların Yeri

Baran Sakalhoğlu¹, Volkan Erol^{1,2}, Bekir Tevfik Akgün³

¹ Okan Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, Bilgisayar Mühendisliği A.B.D. İstanbul

² Provus A MasterCard Company Ar-Ge Merkezi, İstanbul

³ Okan Üniversitesi, Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, İstanbul

baransakalioğlu@gmail.com, volkan.erol@gmail.com, tevfik.akgun@okan.edu.tr

Özet: Oyun kavramını tanımlamaya yönelik çalışmalar bilgisayar, konsol ve mobil oyunlar yaygınlaşmadan önce de yapılmıştır. Bu çalışmada oyun kavramını, oyunun kültürel önemine nasıl sınıflandırılabilceğini inceleyen Huizinga ve Caillois'in çalışmaları karşılaştırılmış ve günümüzde çok popüler olan sosyal oyunların bu çalışmalardaki tanımlara ve sınıflandırmalara kadar uygun oldukları tespit edilmiştir. Bu iki yazarın çalışmaları 1930 ve 1960lı yıllarda olmasına rağmen aslında çok yeni bir kavram gibi ortaya çıkan sosyal oyunların bu çalışmalardaki tanım ve sınıflandırmalara ne kadar uygun oldukları tespit edilmiştir. Çalışmanın sonunda son iki sene içinde Türkiye'de en çok oynanan sosyal oyunların toplumun kültür yapısıyla paralel bir şekilde seyrettiği açıklanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Oyun, Oyun kavramı, Oyun ve kültür, Sosyal oyun, Türkiye'deki popüler sosyal oyunlar

What is the Game? And the Role of Social Games In Classification of Game Genres

Abstract: In order to find a definition for game many researches have been conducted before the popularization of computer, console and mobile games. In this study, two authors' book have been compared in terms of definition of game, classification of games, interdependence of game and culture, namely Huizinga and Caillois. It is observed that even these two authors made their studies before the term social game appeared, their definitions and classifications are also appropriate for today's popular social games even these two books are written in 1930's and 1950's. Finally in this study it is declared that the most popular social games for last two years are in parallel with Turkish culture and fits the classification and definition of two authors books.

Keywords: Game, Definition of Game, Game and Culture, Social Game, Popular Social Games in Turkey.

1. Giriş

Oyun nedir kavramı uzun zamandır tartışılan ve pekçok kişinin kavramı farklı yönlerden açıklamaya çalıştığı bir kavramdır. Oyun kavramını ele alış itibarıyla Johan Huizinga'nın Homo Ludens isimli çalışması önemli bir yer teşkil eder. Önceki çalışmalar oyunu psikoloji ve fizyoloji alanında inceleyerek anlamını

saptamaya ve neden oyun oynarız açıklamaya çalışmaktadır.

Huizinga'nın çalışması ise oyunu bu yönüyle insan hayatının bir parçası olarak değil bizzat insanlık kültürünü ortaya çıkaran, kültürle beraber gelişen ve modern çağ ile beraber kültüre etkisi azalan bir unsur olarak tanımlamaktadır.

İnsan kavramı her zaman biyolojik tanımının dışında karmaşık ve çözülmeye yatkın olmayan bir kavramdır. Var olan ile olması istenilen umulan ve hatta uğruna kan ve gözyaşı dökülen bir ifade bütünü olmuştur. Hep ideal insana ulaşılması hedeflenmiş ve ondan beklenenlerin arasında da "ciddiyet" önde gelmiştir. Uzun bir zaman ciddiyet kavramının zıttı olarak oyun kabul edilmiştir. Huizinga Homo Ludens isimli eserinde bu anlayışa kesinlikle karşı çıkmaktadır. Ona göre oyun insanın temel özelliğidir ve son derece ciddi olabilir. Huizinga kitabında "oyuncu insan" tablosu çıkarmakta ve oyunun hukuk, savaş, şiir ve felsefeye kadar hayatın hemen hemen her yerinde görüldüğünü ortaya koymaktadır. Bu tezini on iki bölümde savunur:

- 1- Oyunun kültür olgusu olarak doğası ve anlamı,
- 2- Oyunun dilde ifade edilişi
- 3- Oyun ve müsabaka
- 4- Oyun ve hukuk
- 5- Oyun ve savaş
- 6- Oyun ve bilgelik
- 7- Oyun ve şiir
- 8- Hayal gücünün işlevi
- 9- Felsefenin oyunsal biçimleri
- 10- Sanatın oyunsal biçimleri
- 11- Oyun açısından uygarlıklar ve dönemler,
- 12- Çağdaş kültürde oyunsal unsur.

2. Huizinga'nın İnsan ve Oyun Tanımı

Huizinga'ya göre aydınlanma çağında insanın "homo sapiens" kavramındaki kadar akıllı bir varlık olmadığı ortaya çıkarınca "homo faber" kavramı yani imal eden insan kavramının uygun olacağına inanıldı. Fakat imal etme kavramını aynı zamanda birçok hayvanı da niteleyen bir kavramdır. Bu nedenle uygarlığın oyun olarak ve oyunun içinde çıkıp geliştiği kanaatine inanan Huizinga bu iki kavramı reddederek "homo ludens" yani oyuncu insan kavramını ortaya atmıştır.

Huizinga'ya göre oyun kültürden eskidir, ve örnek olarak hayvanların bile oyun oynamak

için insanoğlunun kendisine öğretmesini beklememesi gösterilebilir. Yavru köpekler de sanki insanmış gibi oyun oynarlarken bir ayını andıran tavır ve jestlerle birbirlerini oyuna davet ederler. Oyun oynadığı diğer hayvanın kulağını ısırma kuralına uyar. İki köpek de öfkeli gibi durmalarına rağmen bu durumdan aşırı ölçüde zevk ve keyif alırlar. Oyun bu basit biçimiyle bile fizyolojik bir olgudan veya psikik bir tepkiden çok daha fazlasıdır. Psikoloji ve fizyoloji oyunun doğasını ve anlamını saptamaya ve hayat düzlemindeki yerini belirlemeye uğraşmaktadır. Bu tespitlerden çıkan sonuçlar yaşam enerjisi fazlalığından kurtulma, taklit eğilimi, gevşeme ihtiyacının giderilmesi, ciddi faaliyetlere hazırlık, nefse hakim olma,

egemenlik kurma arzusu, yarışma ihtiyacının giderilmesi ve zararlı eğilimlerden kurtulma yolu. Bütün bu görüşler oyunun biyolojik beklentilere cevap verdiği varsayımına dayanmaktadır. Bu tespitler oyunun taşıdığı anlam üzerinde pek durmamaktadır. Huizinga bu noktada oyunun zevkli yanı nedir, bebek neden oyun oynarken zevkten bağırır, oyuncunun neden hırstan gözü döner, neden binlerce insan futbol müsabakasında çılgınlığa varan heyecan yaşar gibi sorular sormaktadır.

Oyunun özü bu tahrik etme gücünde bulunmaktadır. Oyunun zevkli yanı (yazarın deyişiyle aardigheid) tüm mantıksal çözümlenmeleri ve yorumları reddeder. Oyun hem hayvanlar alemi hem de insan alemi kapsamaktadır. Rasyonel olarak temellendirilemez çünkü insan alemiyle sınırlı değildir, varlığı inkar edilemez. Hemen hemen tüm soyut kavramlar (adalet, güzellik hakikat, zihin) belli bir ölçüde inkar edilebilirken oyun inkar edilemeyecek soyut bir kavramdır.

Oyun deterministik açıdan yaklaşıldığında superabundans yani gereksizdir. Kültürün içinde, kültürden de önce varolan ve yaşadığımız döneme kadar damgasını vurmuştur. Buna Huizinga'nın ilk verdiği örnek dildir. Dil sayesinde nesnelere birbirinden ayırmakta ve somut

şeyler zihin alanında canlanmaktadır. İkinci bir örnek de evrenin varoluş ifadesini canlandıran mitoslardır. Dünyevi olgular anlamlandırılmaya çalışılmakta ve tanrısalda aranmaktadır. İlkel toplulukların kutsal ayinleri, adak törenleri, basit oyunlar biçiminde gerçekleşmektedir. Efsane ile ibadetin kaynaklarından düzen ve hukuk, ticaret ve endüstri, sanat ve zanaat, bilgelik ve bilim doğmaktadır.

Oyun fikri ciddiyetin tersi olarak bilincimizde yer alsada aslında oyun da çok ciddi olabilmektedir. Örneğin çocuklar futbol oynarken veya satranç oyuncuları akıllarından gülmeyi geçirmeden derin bir ciddiyet içinde oyunlarını oynarlar. Huizinga oyun konusunu kültürel olan ilişkisiyle incelediğinden var olan tüm oyun biçimlerini ele almadan ve kültüre katkısı olduğunu düşündüğü üst oyun biçimleriyle sınırlandırmıştır. Buna örnek olarak yarışmalar, şampiyonalar, dans ve müzik, maskeli balolar, turnuvalar sayılabilir.

Huizinga'ya göre her oyun her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Emire bağlı bir oyun oyun olmaktan çıkar. Oyun keyfe kederdir, her an iptal edilebilir. Oyun boş zaman içinde gerçekleştirilen bir aktivitedir gündelik veya asıl hayat değildir. Oyunun kendine ait geçici bir faaliyet alanı vardır, gündelik hayattan bir süre kopma ve rahatlama meşguliyeti olarak görülebilir.

Oyun yalıtılmış ve sınırlı olma niteliğine sahiptir başlar ve belli bir anda biter. Bir kez oynandıktan sonra bellekte manevi bir yaratı ve hazine olarak kalır. Tekrarlanabilirlik oyunun en temel özelliklerinden biridir. Önceden belirlenmiş bir alanda gerçekleşir. Arena, spor sahası, masa, hatta kültürel olarak bakarsak tapınak, mahkeme vs. hepsi birer oyun alanlarıdır. Oyunun oynanması için mutlak düzen şarttır. Düzenin veya kuralın ihlali oyunu bozar. Oyun oynandığı süre içerisinde oyuncuyu kendine dahil eder. Bu yakalama özelliği oyunu cezbedici kılam unsurdur Oyun yarışma niteliği kazandıkça daha da önem kazanır.

Her oyunun istisnasız olarak kuralı vardır ve bu kurallardan kuşku duymak mümkün değildir. Kural ihlal edildiği an oyun diye bir şey ortada kalmaz. Örneğin futbol maçlarındaki hakemin düdüğü bir anda oyunu durdurur ve bildik dünyaya kısa süre de olsa bir geçiş yaşanır. Daha sonra tekrar oyun kendi düzeninde devam eder. Kurallara karşı çıkan kişi oyunbozan olarak nitelenir ve hemen oyundan atılmaktadır. Hatta burada Huizinga örneği abartarak gerçek dünyadaki hilebazların ikiyüzlülerin din değiştirenlerin sapkınların bile affedilmesi oyun bozanların oyun içinde affedilmesinden daha fazla şans bulduğunu söyler.

Oyun bu özelliklerinin yanı sıra her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Oyun gerçek hayatta karşılığı olmayan birşey için mücadeledir veya onun temsilidir. Temsil için çocukların küçük yaşlarda baba, kötü büyücü, kaplan rollerine girmesi temsile örnek verilebilir. Aynı şekilde ilkel toplulukların kutsal olan bir şeyin temsilini gerçekleştirilmesi, ibadete katılanların bir mutluluğu somutlaştırması ve yüksek bir düzeni gerçekleştirmiş olmaları da temsile bir örnektir. Biçim itibarıyla katılanları gündelik hayattan çıkarması, belirli kurallara bağlı olması ve verdiği haz itibarıyla özü itibarıyla ibadet de bir oyundur demektir. Arkaik toplumlardaki ibadetler genelde bayram çerçevesine girmektedir. Kutsama, adak adama, ayinsel dans, müzik ve müsabakalar, temsiller, ayinler, maskeler hep oyun karakteristiği göstermektedir. Hristiyan babaların Noel zamanı Noel Baba rolü oynaması da aynı oyunsal karakteristiği taşımaktadır.

3. Oyunun Etki Ettiği Kültürel Alanlar

İlk incelediği konu oyun kavramının dilde kavranılışı ve ifade edililişidir. Oyun kavramı her dilde farklı biçimlerde kullanılmaktadır. El veya ayak gibi somut bir ifadesi olmadığı için toplumların karakterine göre oyun kelimesine denk gelen kelimelerin kökenleri ve kullanışları da değişiklik göstermektedir.

Yunancada inda eki çocuk oyunlarını belirtmek için kullanılır. Spharında top, helkustinda ip, streptinda çelik çomak, basilinda küçük kral oyunlarını ifade eden kelimelerdir. Bunun dışında paidia terimi de oyun yerine kullanılmaktadır ve çocuk oyunlarından daha kapsamlıdır. Müsabakaları ve yarışları kapsayan agon kelimesi de sıklıkla kullanılmaktadır. Agon Helenistik dönemden kalma bir terimdir.

Hint kültüründe oynamak için genel olarak Kridati kelimesi kullanılır. Çocukların yetişkinlerin ve hatta hayvanların oyunlarını da ifade eden bir kelimedir. Divyati şaka yapmak eğlenmek, latife etmek gibi filleri de belirtir. Lila sallanmak beşik sallamak gibi anlamlara gelmektedir. Gibi benzerini yapmak şeklinde de kullanılmaktadır. Örneğin Gajendralila fil taklidi yapılan bir oyunu tanımlamaktadır.

Çinlilerde çocukların oynadığı oyunlar wan olarak tanımlanır. Kelime anlamı birşeyle meşgul olmak, saçma işlerle zaman öldürmek, dalga geçmek, eğlenmek şaka yapmaktır. Yunancadaki agona benzer olarak yarışma ve müsabakaları tanımlayan kelime ise çengdir. Ödül elde etme için düzenlenen oyunlar için sai terimi kullanılmaktadır.

Algonkin kızılderiileri de (Günümüzde sayıları 8.000 civarında olan Quebec ve Ontario bölgelerinde yaşayan bir halk.) çocuk oyunları için koani kelimesini kullanmaktadırlar. Koani aynı zamanda gari meşru ilişki anlamında gelmektedir. Kurala bağlı oyunlar için kachsti kelimesi kullanılmaktadır. Hem beceri hem de şans oyunları anlamına gelmektedir. Amots hem müsabaka hem de yarış oyunlarındaki zaferi ifade eden kelimedir. Skits ve skets yalnızca oyun ve sporu kapsamaktadır. İddiaya girmek için apska gibi bir kelime bulunmaktadır. Bu dil ve kültürlerde çokça kelime olmasına rağmen latince de tüm oyunları kapsayan sadece ludus ve ludere kelimeleri bulunmaktadır. Ciddi olmayan gibi yapma alay kökeninden gelmektedir. Ludi yarışmadan ludus da okul anlamına gelmektedir aynı zamanda.

Bu kelimeler daha sonra yerini iocus ve iocari kelimelerine bırakmıştır. Germanik dillerde de roma dili gibi dar bir oyun kullanımı vardır. Bu örneklerden yola çıkarak Huizinga toplumsal yapıdaki oyunun yeri ve gelişimine göre oyun kavramı da farklı kelimelerle ve farklı etimolojik kökenden geldiğini söylemektedir.

Bir sonraki bölümde Huizinga oyunların kültür oluşturmaya katkılarını incelemektedir. Arkaik toplumlarda av gibi hayati ihtiyacı sağlamaya yönelik faaliyetlerin kolayca oyun biçimine dönüştüğünden bahseder. Kültür kavramı çıkmadan önce de hayvanlarda özellikle kuşlarda uçuş yarışları vardır. Özellikle agon türü müsabaka yarışmalarının kültüre önemli katkısı vardır, katıksız talih oyunlarının kültüre pek katkısı olmamıştır. Oyunların kültüre katkısı olması için oyuncular arasında geçen gerilimin aynı şekilde seyirciye de geçebilmesi gerekmektedir ve talih oyunlarında bu belli belirsiz bir biçimde olmaktadır. Oyun zorlaştıkça seyircilerin gerilimi de bir o kadar artar. Oyun bir güzellik ürettiği sürece kültüre katkıda bulunur. Kutsal temsil ve törensel yarışmalar bu nedenle önemlidir. Müsabakalarda kazanmak oyun sınırını geçerek kazanana toplum nezdinde itibar ve onur verir. Buradaki güdü başkalarını geçme birinci olma ve onurlandırılma yönündedir. Ödüller toplumun yapısına göre altın kupa, mücevher, soylu bir ailenin kızı, bir oyuncunun hayatı, kabilenin şansı olabilir. Modern hayattan örnek verilirse fiyatların yükselme veya düşüşüne ilişkin belirsiz ihtimallere göre alım satım yapma iş hayatının ve ekonomik hayatın temellerini oluşturmaktadır. Kimin papa seçileceğinin bahislere konu olması ve 18. yüzyılda vadeli piyasa işlemlerine bahis adı verilmesi hep oyunun kültüre ve oradanda toplumsal hayata yansımaya birer örnektir. Zar oyunları özellikle arkaik dönemde dinsel uygulamalarda geçmektedir. Hint mitolojisinde evren Şiva ile karısı tarafından oynanan bir zar oyunu olarak hayal edilmiştir.

Huizinga hukuk, yasa ve yargı da oyun alanından çok uzakmış gibi gözükse de temel olarak oyun karakteristiği taşıdığı iddia eder.

Örneğin adalet bir avluda yani sınırları belirli bir mekanda dağılıtır, gündelik dünyadan soyutlanmıştır, taraflar eşit olarak mücadele eder gerçek hayattaki sınıf farklılıkları belirli bir süre askıya alınmıştır, yargıçlar cüppe ve peruka takarak başka bir varlık görünümüne bürünürler, avukatlar galip gelmeye çalışan rakip takımlar gibidir, sonucu önceden öngörülemez. Sonunda bir kazanan ve kaybeden belirlenir. Oyun hukuk ilişkisi bazı dillerde de açıkça ortaya çıkmaktadır, örneğin ibranicede tora (yasa, hukuk) ile fal açmak kehanette bulunmak kökleri arasında bir ilişki bulunmaktadır. Adalet dağıtımı ve tanrı yargısı ortak agon kökeninden gelmektedir. Bir davada üç tip oyun karakteristiği görülmektedir: talih oyunu, yarışmaya rehin verme ve sözlü çekişme.

Savaş da üyelerin birbirleriyle karşılıklı eşit ve hak düzeyinde eşit olarak kabul ettikleri bir çevre içinde cereyan ettiği sürece bir kültür işlevi sayılabilir. Şan kavramı antikçağdan günümüze kadar büyük fetih savaşlarına gerçekçi bir açıklama sağlamaktadır. Savaşlarda da agon karakteristiği sıklıkla görülmektedir. Örneğin Hz. Muhammed'in Kureyşlileri yendiği Bedir savaşında teke tek çarpışmalar, çarpışmadan önce tarafların birbirlerini tahrik etmesi, belirli bir alana oyun gibi davet etme, eşit koşullarda çarpışma ve düello kavramı hep oyunsal karakteristik taşımaktadır.

4. Caillois'in Oyun Tanımı ve Sınıflandırması

Roger Caillois oyunun tanımlanması ve kültürün gelişmesindeki rolünü açıklamakta yeterli bulur fakat Huizinga'nın oyun tanımı maddi çıkarları gözardı etmektedir der. Bu tanıma göre para kazanmak için oynanan şans oyunları Huizinga'nın çalışmasında oyun olarak yeri yoktur. Bunların dışında uçurtma uçurma, topaç çevirme, bulmaca çözmeye gibi aktiviteler de oyun tanımının dışında kalmaktadır.

Caillois kendine göre yunu 6 temel özelliğine göre tanımlamaktadır. Birinci özellik özgürlüktür; oyun oynamak zorunlu değildir, eğer olur-

sa cezbeciliğini ve eğlencesini yitirir. İkinci özellik ayrışıklıktır. Oyun alan ve zaman sınırları içinde sınırlandırılmıştır. Üçüncü özellik belirsizliktir. Sonucu önceden belirlenemeyen bir süreçtir. Dördüncü özellik verimsizliktir. Oyuncuların kendi aralarında mülk alışverişi dışında ne bir ürün ne yeni bir çeşit öge yaratılmadan sonlanma. Beşinci özellik kurullarla yönetilmedir. Altıncı özellik –miş gibi yapma: gerçek yaşama karşı olarak özgür davranma ve doğaçlama yapma durumu.

Caillois oyun öğelerinin yanı sıra dört oyun tipi tanımlar. Agon, alea, mimicry, ilinx. Bunlar sırasıyla yarışma, şans, simülasyon ve vertigo hissidir.

Agon Huizinga'nın da bahsettiği gibi mücadelecisi, olabildiğince eşit şanslarda oyuncuların yarıştığı oyun tipidir. Kazanan kaybedene göre belirli kategorilerde daha üstündür. İki birey veya iki takım karşılıklı olarak oyunu oynayabilir. Agon iki karakterde olabilir fiziksel (spor) veya zihinsel (satranç). Mutlak eşitlik sağlanması bu tarz oyunlarda zordur.

Alea latinede zar oyunu demektir. Kazanan kaybedene göre daha talihlidir. Zar oyunları, rulet, yazı tura, lot makineleri alea oyun tipine birer örnektir. Alea agonun tersine çalışma, sabır, tecrübe ve nitelik istememektedir. Bu tarz oyunlar daha çok yetişkin insanlara has oyunlardır. Çocuklar ve hayvanlarda bu tarz oyunlara pek rastlanmamaktadır.

Simülasyon tipi oyunlarda hayali bir karakter yaratılır ve onun gibi davranılır. Gerçek hayattaki kişilikten belli bir süreliğine uzaklaşmayı gerektirir. Simülasyona hayvanlar aleminden en güzel örnek olarak böcekler verilebilir. Kamufaj ve hareket taklidi düşmanları korkutmak için böcekler tarafından sıklıkla kullanılır. Çocuklar da sıklıkla yetişkinleri taklit ederler. Erkek çocukları asker taklidi yapmaya, kız çocukları da anne taklidi yapmaya meyillidirler. Simülasyonda devam eden bir rol yapma ve role sadık kalma bulunur. Kesin kurullar gözlemlenmez.

Son oyun türü olan ilinx vertigo hissi yaratan oyunlar için kullanılır. Bu oyunlarda amaç anlık olarak insan dengesini bozarak haz verici bir panik duygusu yaşamak ve zihni bulandırmaktır. Hemen hemen her çocuk kendi etrafında dönerek santrifuj etkisiyle baş dönmesi ve denge kaybından keyif almaktadır. Bu tarz oyunlar hayvanlar aleminde de özellikle kuşlarda sıklıkla görülür. Çok yükseğe çıkma ve kendini yerçekimine bırakarak son ana kadar kanat açmama ve çarpmaya olabildiğince yakın bir zamanda kanatları açarak adeta serbest paraşüt atlama deneyimi yaşama hissi kuşlarda bulunmaktadır.

Caillois bu dört tanımını da kendi içinde iki kutba ayırır. Paidia ve ludus. Paidia Huizinga'nın da bahsettiği gibi yunancada çocuk oyunları için kullanılır, ludus ise oyun yarışma talih oyunu tiyatro gösterisi olarak tanımlanır. Cailloise göre paidia oyunları içgüdüsel olarak oynama isteğidir, kedilerin yumak ile oynaması, köpeklerin sahiplerinin etrafında dönerek koklaması, bebeklerin çingıraklarından ses çıkarıp seslice gülmesi gibi. Solitaire, çapraz bulmacalar, anagramlar ise ludus kategorisine girmektedir.

Caillois'e göre oyun ve kültür birbirlerine bağlı öğelerdir. Pek çok imparatorluk ve kurum eskiden var olup günümüzde yok olmasına rağmen oyunlar varlığını devam ettirmişlerdir. Örneğin satranç Hindistan'da 4 adet şah ile oynanırken ortaçağ Avrupa'sında oyun yaygınlaştıkça şahlardan bir tanesi ingilizce ismiyle kraliçeye dönüşmüş ve hemen hemen en güçlü taş olarak oyunda yer almıştır. Bu taşın bizdeki karşılığı ise vezir olarak isimlendirilmiştir çünkü bizde ortaçağ avrupalısındaki gibi güçlü bir kraliçe anlayışı yoktur onun yerine ikinci en güçlü kade-me başvezirdir.

Bir medeniyeti tanımlamak için aslında popüler olan oyunlarına bakmak çoğu zaman yeterli olabilir. Örneğin bir anglo sakson oyununun olan golfte istenilen bir anda oyuncu hile yapabilmektedir fakat o andan itibaren oyun bütün çekiciliğini yitirir. Bu davranışı aynı şekilde ha-

zineye vergi ödemek ve vatandaşın devlete bağlılığı gibi durumlarda da gözleyebiliyoruz. Aynı şekilde Arjantin'de truco isimli bir kart oyunu oldukça popülerdir. Bu oyunun temel karakteristiği ise sistemleştirilmiş ve düzene konmuş hiledir ve bunu yapmak zorunludur. Özellikle uzak doğu kültürlerinde satranç go gibi oyunlar daha popülerdir ve burada amaç akli eğitmek ve agresifliği olabildiğince azaltmaktır. Kültürel olarak bakıldığında da uzak doğu öğretileri hep bu yönde insanları eğitmeye çalışmaktadır.

5. Sosyal Oyunlar ve Türkiye'deki İstatistikler

Sosyal oyun olarak tanımlanan oyunlar genel olarak sıra temellidir. Kullanıcılar diğer oyuncuların yaptığı aksiyonlardan haberdardır. Arkadaşlarının neler yaptıklarını sosyal kanallarla (haber kaynağı, duvar gönderisi, arkadaş daveti, arkadaş yardım isteği gibi) kullanıcıya belirtirler. Genellikle bilgisayar başında uzun süreler harcamayı gerektirmeyen oyunlardır, esas amaç başka bir iş ile de meşgulken arada oyunları kullanıcıya oynatabilmektir. Çok oyunculudurlar ve sosyal ağların sağlandığı sitelerde oynanırlar.

Türkiye'de ve dünyada en çok kullanıcıya sahip sosyal ağ platformu Facebook'un 2013 Ocak Türkiye en çok oynanan oyunlar listesine baktığımızda da Huizinga ve Caillois'in tanım ve sınıflandırmalarının ne kadar örtüştüğünü rahatlıkla görebiliriz.



Rank	Application	Users
1	Clash Royale	2,518,432
2	Candy Crush Saga	2,214,183
3	Angry Birds	2,015,018
4	Angry Birds Rio	1,988,684
5	Angry Birds Friends	1,777,249
6	Clash Royale	1,534,735
7	Angry Birds	1,254,950
8	Angry Birds	1,207,863
9	Top Eleven 2: Football Manager	1,138,000
10	Angry Birds	1,121,181

İlk onda üç adet okey oyunu bulunmakta ve tip olarak Caillois'in zihinsel agon ve şans unsuru da bulunduğu alea kategorisine girmekte-

dirler. Kullanıcılar oyun kazandıkça ellerindeki çipler de arttığı için yarışma yani agon hissi artırılmaktadır.

Candy Crush Saga ve Bubble Witch Saga oyunları da üç tane aynı rengi bir araya getirmeye yönelik puzzle oyunlarıdır. Bu oyun türleri Caillois'in bahsettiği ludus oyun türüne girmektedir. Aynı seviyedeki diğer arkadaşları geçmeye yönelik esas amacı o olmasa da agon karakteri de taşımaktadır. Bizim Çiftlik, Top Eleven Be a Football Manager Pool Live Tour oyunları ise simülasyon türüne girmektedirler. Bizim Çiftlikte oyuncu sanal bir çiftçiyi canlandırmakta, Top Eleven'da sanki bir futbol menejeriymiş gibi rol yapma ve karar alma öğeleri bulunmaktadır. Pool Live Tour'da da yukarıdaki menejerlik oyunu gibi sanal bir bilardo oyuncusunu siule edilmektedir. Texas Holdem Poker oyunu ise Cailloisin şans oyunu olarak tabir ettiği alea oyun türüne girmektedir.

6. Sonuç

Huizinganın çalışması 1930lara Caillois'in çalışması 1960lara dayanmasına rağmen oyunların temel karakteristiği açısından sosyal

oyunların da bu çalışmalarda bahsedilenden çok farklı karakterlere sahip olmadığını görebiliyoruz. Bu oyun kategorileri aynı zamanda Türk kültüründen gelmeyen yazarların ortaya koyduğu kategoriler olmasına rağmen bizim kültürümüzde de geçerliliğini korumakta ve kültür olarak şans ve yarışmaya dayalı oyunları daha çok tercih ettiğimizi göstermektedir.

7. Kaynaklar

- [1] Homo Ludens, Johan Huizinga, (1938).
- [2] Man Play And Games (1958).
- [3] Dijital Oyun Rehberi Oyun Tasarımı Türler ve Oyuncu , Mutlu Binark, Günseli Bayraktutan Sütçü, Işık Barış Fidaner (2009).
- [4] What Exactly Are Social Games , Nick O'Neill http://socialtimes.com/socialgames_b690
- [5] Türkiye'nin en popüler Facebook oyun ve uygulamaları [Ocak 2013], Fırat Demirel <http://www.webrazzi.com/2013/01/10/turkiyenin-en-populer-facebook-oyun-veuygulamalari-ocak-2013/>