

POSTMODERN TOPLUMDA

OYUN VE İNTERAKTİF

SANAT İLİŞKİSİ

Sanatta Yeterlik Tezi

Melis BOYACI

Eskişehir 2019

POSTMODERN TOPLUMDA OYUN VE İNTERAKTİF SANAT İLİŞKİSİ

Melis BOYACI

SANATTA YETERLİK TEZİ

Resim Ana Sanat Dalı

Danışman: Prof. Leyla VARLIK ŞENTÜRK

Eskişehir

Anadolu Üniversitesi

Güzel Sanatlar Enstitüsü

Nisan 2019

JÜRİ VE ENSTİTÜ ONAYI

Melis BOYACI'nın "**Postmodern Toplumda Oyun ve İnteraktif Sanat İlişkisi**" başlıklı tezi **03 Nisan 2019** tarihinde, aşağıdaki jüri tarafından Lisansüstü Eğitim Öğretim ve Sınav Yönetmeliğinin ilgili maddeleri uyarınca, **Resim Anasanat Dalı Sanatta Yeterlik** tezi olarak değerlendirilerek kabul edilmiştir.

İmza

Üye (Tez Danışmanı) : Prof. Leyla VARLIK ŞENTÜRK

Üye : Prof. Şemsettin EDEER

Üye : Doç. Deniz KORKMAZ ELASHRY

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem TAŞ ALİCENAP

Üye : Dr. Öğr. Üyesi Elif AVCI

Prof. Rahmi ATALAY
Anadolu Üniversitesi
Güzel Sanatlar Enstitüsü Müdürü

ÖZET

POSTMODERN TOPLUMDA OYUN VE İNTERAKTİF SANAT İLİŞKİSİ

Melis BOYACI

Resim Ana Sanat Dalı

Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü

Nisan 2019

Danışman: Prof. Leyla VARLIK ŞENTÜRK

“Postmodern Toplumda Oyun ve İnteraktif Sanat İlişkisi” konulu tezde, postmodern toplumda gündelik yaşam ve sanat arasındaki sınırların kalkması ile oyuncu unsurların kullanıldığı interaktif sanat çalışmalarının artması olgusu, motivasyon- oyun ve arzu kavramları bağlamında ele alınmıştır.

Küreselleşmenin doğurduğu postmodern kültür; cep telefonu, televizyon vb. araçların haberleşmeyi olanaklı kılması, internet sayesinde her türlü bilginin eş zamanlı olarak herkes tarafından ulaşılabilmesi ile yeni bir toplum yapısına evrilmeye neden olmuştur. Tüketim toplumu olarak adlandırılan bu dönemde bireyler sürekli bir imge bombardımanı altında yönlendirilmekte, kitle olarak sürekli tüketmeye teşvik edilmektedirler. İnternet bir yandan farklı kültürler ve coğrafyalar arasında bilgi akışı ile bireylerin yaşamında çok yönlülüğü artırırken, bir yandan da popüler kültür imgeleri ile tek tipleşmeye götürmektedir.

Sürekli bir koşuşturma halinde ve kendilerine sunulan seçenekler arasında tüketim yarışı içinde olan kitlenin nefes alabileceği alanlar yaratmak zorunlu hale gelmiştir. Postmodern toplumda her şeyin kültürleşmesine koşut olarak şekillenen sanat; bu anlamda yaratıcı ve özgür yapısı itibarıyla izleyiciye oyun oynama şansı tanırken aynı zamanda da sanata dahil olma şansı vererek etkileşim noktasında bir artışa olanak sağlamıştır.

Anahtar Sözcükler: Postmodernizm, Kitle Kültürü, Oyun, Motivasyon, İnteraktif Medya Sanatı.

ABSTRACT

PLAY AND INTERACTIVE ART RELATIONS IN THE POSTMODERN SOCIETY

Melis BOYACI

Painting Department

Anadolu University Fine Arts Institute,

April 2019

Supervisor: Prof. Leyla VARLIK ŞENTÜRK

In this dissertation, whose subject is “Play and Interactive Art Relations in the Postmodern Society”, the phenomenon that the representation of interactive artworks that includes ludic elements increases according to the disappearance of frontiers between art and daily life has been studied within the context of play, motivation and desire concepts.

The postmodern culture that originated from globalization enabled a communication via instruments like cell phones and television, and internet also made it possible for everyone to access information of any kind simultaneously, therefore, it leads to an evaluation towards a new social structure. In this era which is also called the consumption society, individuals are guided through an image bombardment and constantly pushed towards consumption as a mass. Internet, on the one hand, increases the variety in lives of individuals via information flow between different cultures and geographies, on the other hand, it leads to monotypes as an effect of popular imagery.

It is a necessity to create spaces for the masses who are in a race between the options they are presented in the constant consumption madness. As a result of acculturation of everything in postmodern society, art while offering a space as it is creative and free in this context, it also provides an increase in opportunity of experiencing interactivity by giving a chance to be part of the artwork.

Keywords: Postmodernism, Mass Culture, Play, Motivation, Interactive Media Art.

ÖNSÖZ

Çalışmalarımnda sanat ve izleyici ilişkisini gerek sorgulama yolları açmak gerek dolaysız bire bir katılımı sağlamak üzere oyun olgusunu kullanıyor olmam dolayısıyla oyun ve sanat ilişkisine dair bir irdeleme sürekli zihnimi meşgul etmekteydi. Güncel sanatta oyunun giderek daha çok kullanılmaya başlanması da bu ilişkiye dair sorularımın daha da derinleşmesinde etkili oldu. Danışmanım Sayın Prof. Leyla Varlık Şentürk’e araştırmamı yazarken sağladığı olumlu katkıları ve emeği için teşekkür ediyorum. Ayrıca tez süresi boyunca desteklerini ve yardımlarını esirgemeyen arkadaşlarım Feyza Akder, İhsan Koluvaçık, Gökhan Aydın ve Ayşe Canbolat’a teşekkür ediyorum.

Melis Boyacı

ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ

Bu tezin bana ait, özgün bir çalışma olduğunu; çalışmamın hazırlık, veri toplama, analiz ve bilgilerin sunumu olmak üzere tüm aşamalarında bilimsel etik ilke ve kurallara uygun davrandığımı; bu çalışma kapsamında elde edilen tüm veri ve bilgiler için kaynak gösterdiğimi ve bu kaynaklara kaynakçada yer verdiğimi; bu çalışmanın Anadolu Üniversitesi tarafından kullanılan “bilimsel intihal tespit programı”yla tarandığını ve hiçbir şekilde “intihal içermediğini” beyan ederim. Herhangi bir zamanda, çalışmamla ilgili yaptığım bu beyana aykırı bir durumun saptanması durumunda, ortaya çıkacak tüm ahlaki ve hukuki sonuçları kabul ettiğimi bildiririm.

Melis Boyacı

İÇİNDEKİLER

BAŞLIK SAYFASI	i
JÜRİ VE ENSİTÜ ONAYI	ii
ÖZET.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
ETİK İLKE VE KURALLARA UYGUNLUK BEYANNAMESİ.....	vi
İÇİNDEKİLER.....	vii
GÖRSELLER LİSTESİ.....	xiii
TABLolar LİSTESİ.....	xxv
ESERLER LİSTESİ.....	xxvi
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

1. OYUN.....	5
1.1. Oyunun Tanımı.....	5
1.1.1. Oyunun yapısal özellikleri ve kültürlerarası farklar.....	19
1.1.2. Oyunun içindeki dolaylı ve dolaysız amaç.....	34
1.2. Oyuna Dair Geliştirilen Teoriler.....	36
1.2.1. Fazla enerji teorisi.....	36
1.2.2. Rekreasyon teorisi.....	38
1.2.3. İçgüdüsel eğilim teorisi.....	39
1.2.4. Evrimsel tekrar teorisi.....	40
1.2.5. Appleton teorisi.....	40
1.2.6. Katarsis teorisi.....	41
1.2.7. Kendini ifade teorisi.....	43
1.2.8. Kendini gerçekleştirme teorisi	43

İKİNCİ BÖLÜM

2. MOTİVASYON VE OYUN İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA POSTMODERN

TOPLUM VE BİREY.....	45
2.1. Entegre Bir Bütün Olarak Birey.....	45
2.1.1. Arzu ve kültür.....	46
2.1.2. Güdünün çok yönlülüğü.....	46
2.2. Motivasyon Teorileri.....	47
2.2.1. İçgüdümlü motivasyon.....	47
2.2.2. Dışgüdümlü motivasyon.....	48
2.2.3. Öz denetim kuramı (SDT).....	48
2.2.4. Bilişsel değerlendirme kuramı (CET).....	49
2.2.5. Organizmik entegrasyon kuramı (OIT).....	49
2.2.6. İhtiyaçlar hiyerarşisi yaklaşımı.....	49
2.2.7. E.R.G. (Varoluş-İlişki-Gelişme) kuramı.....	51
2.3. Motivasyon ve Oyun İlişkisi.....	52
2.3.1. Kendini ifade etme teorisi.....	52
2.3.1.1. Arzulardaki belli başlı yönelimler.....	55
2.3.1.1.1. Yeni deneyim için arzu duyma.....	55
2.3.1.1.2. Güvenlik arzusu.....	60
2.3.1.1.3. İlişki kurmak için arzu duymak.....	63
2.3.1.1.4. Tanınma arzusu.....	63
2.3.1.1.5. Katılma arzusu.....	63
2.3.1.1.6. Estetik arzusu.....	64
2.3.2. Kendini gerçekleştirme teorisi.....	64
2.4. Arzu Çağında Motivasyon, Oyun ve Oyunsallık.....	72
2.5. Oyunlaştırma ve Akış.....	85

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. POSTMODERN TOPLUMDA OYUN VE SANAT İLİŞKİSİ.....

3.1. Gösteri Toplumu ve Sanat.....	86
3.1.1. Mekânsal ve zamansal alan yaratımı olarak oyuncu sanat örnekleri.....	92
3.1.1.1. <i>I sow to the four winds, 1990/ Edmond Couchot, Michel</i>	

<i>Bret ve HeleneTramus.....</i>	<i>93</i>
<i>3.1.1.2. Home of the brain, 1992/ Monika Fleischmann.....</i>	<i>94</i>
<i>3.1.1.3. Genetic images, 1993/ Karl Sims.....</i>	<i>95</i>
<i>3.1.1.4. Lovers leap, 1994/ Mirosław Rogala, Ford Oxaal ve Ludger Hovestadt.....</i>	<i>96</i>
<i>3.1.1.8. Beyond pages, 1994/ Masaki Fujihata.....</i>	<i>97</i>
<i>3.1.1.5. Passage sets: One pulls pivots at the tip of the tongue , 1994-95/ Bill Seaman.....</i>	<i>98</i>
<i>3.1.1.6. Osmose, 1995/ Char Davies.....</i>	<i>99</i>
<i>3.1.1.7. Autopoiesis, 2000/ Ken Rinaldo.....</i>	<i>100</i>
<i>3.1.1.9. Glyphiti, 2001/ Andy Deck.....</i>	<i>101</i>
<i>3.1.1.10. ConFIGURING the CAVE, 2001/ Jeffrey Shaw, Agnes Hegedüs ve Bernd 3.1.Lintermann; Müzik: Leslie Stuck.....</i>	<i>102</i>
<i>3.1.1.11. Payphone, 2002/ Robert Lazzarini.....</i>	<i>103</i>
<i>3.1.1.12. So. So. So., Somebody, somewhere, some Time, 2002/ Maurice Bnayoun.....</i>	<i>104</i>
<i>3.1.1.13. Raw material, 2004/ Bruce Nauman.....</i>	<i>105</i>
<i>3.1.1.14. City of stitches, 2005/ Isabel Berglund.....</i>	<i>106</i>
<i>3.1.1.15. Dots obsession- love transformed into dots, 2006/ Yayoi Kusama.....</i>	<i>107</i>
<i>3.1.1.16. Pulse room, 2006/Rafael Lazona-Hemmer.....</i>	<i>108</i>
<i>3.1.1.17. While nothing happens, 2008-2009/Ernesto Neto.....</i>	<i>109</i>
<i>3.1.1.18. Fraternite, 2009/ Yulia Drobova.....</i>	<i>110</i>
<i>3.1.1.19. Hors Pistes, 2012/ Peter Kogler.....</i>	<i>111</i>
<i>3.1.1.20. Path of Frequencies, 2013/ Jeppe Hein.....</i>	<i>112</i>
<i>3.1.1.21. Cloud, 2014/ Caitland R. C. Brown ve Wayner Garrett.....</i>	<i>113</i>
<i>3.1.1.22. Kuyu, 2015/ Ozan Türkkkan.....</i>	<i>114</i>
<i>3.1.1.23. Re-conn-act, 2015/ Candan Şişman.....</i>	<i>115</i>
<i>3.1.1.24. Polygon, 2016/ Lawrence Malstaf.....</i>	<i>116</i>
<i>3.1.1.25. Force Touch, 2018/ Mika Tajima.....</i>	<i>117</i>

3.1.2. Kendini tanımlama ve kendini gerçekleştirme deneyimi olarak oyuncu sanat örnekleri.....	117
---	------------

3.1.2.1. Security by Julia, 1989-1990/ Julia Scher	119
3.1.2.2. Telematic Dreaming, 1992/ Paul Sermon.....	120
3.1.2.3. Breath, 1992/ Ulrike Gabriel.....	121
3.1.2.4. The file room, 1994/ Antonio Muntadas.....	122
3.1.2.5. Epizoo, 1994/ Marcel li Antunez Roca.....	123
3.1.2.6. UCBM (You could Be Me), 1999/ Nell Tenhaaf.....	124
3.1.2.7. Genesis, 1999/ Eduardo Kac.....	125
3.1.2.8. Listening post, 1999-2003/ Ben Rubin ve Mark Hansen.....	126
3.1.2.9. Witness, 2000/ Susan Hiller.....	127
3.1.2.10. Uncle roy all around you, 2003- 2009/ Blast Theory.....	128
3.1.2.11. MEART: The semi living artist, 2004/ SYMBIOTICA.....	129
3.1.2.12. The animal, vegetable, mineralness of everything, 2004/ Ken Feingold.....	130
3.1.2.13. I want you to want Me, 2008/ Jonathan Harris ve Sep Kamvar.....	131
3.1.2.14.Solar equation, 2010/ Rafael Lozano Hemmer.....	132
3.1.2.15. Sunpath, 2012/Olafur Eliasson.....	133
3.1.2.16. Mülksüzleştirme Ağları, 2013/ Burak Arıkan.....	134
3.1.2.17. Do we dream under the same sky?, 2015/ Rirkrit Tiravanija.....	136
3.1.2.18. Hipermevcudiyet, 2015/ Osman Koç.....	137
3.1.2.19. Memorandum, 2017/ Hector Zamora.....	138
3.1.2.20. When beauty visits, 2017/ Lee Mingwei.....	139
3.1.2.21. Um sagrado lugar (A Sacred Place), 2017/ Ernesto Neto.....	140
3.1.2.22. Love game, 2017/ İpek Duben.....	141
3.1.2.23. Centralized, 2018/ Candaş Şişman.....	142
3.1.2.24. Today I feel like?, 2018/ Jeppe Hein.....	143
3.1.2.25. Bir iç mekan bahçesi, 2018/ Sibel Horada.....	144
3.1.2.26. Emergence, 2018/ Universal Everything.....	145

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

4. SANATSAL SÜREÇ OLARAK OYUNSAK UNSURLAR.....	146
4.1. Sanat Deneyiminin Oyun ve Benlik-Evren İlişkisi Üzerinden	
Kurgulanması.....	146
SONUÇ.....	156
KAYNAKÇA.....	156
ÖZGEÇMİŞ	

GÖRSELLER LİSTESİ

Görsel 1. 1: <i>Bilardo Oynayan XIV. Louis. Güneş Kral yaşlanıp dönemin gözde oyunu paume'u oynayamaz olunca kendini bilardo'ya vermişti</i>	7
Görsel 1. 2: <i>Thomas Heatherwick, Magic Spun, metal koltuklar, 2007</i>	8
Görsel 1. 3: <i>Sultan 2. Abdülhamid'in en küçük oğlu Şehzade Mehmet Abid Efendi inşaat küpleri ile oynarken</i>	9
Görsel 1. 4: <i>Spor ve eğlencenin bir arada gösterildiği bir Antik Yunan vazosu</i>	10
Görsel 1. 5: <i>Antik Yunan'da genç çocuğa top sektirme hünerini gösteren bir atlet.</i>	11
Görsel 1. 6: <i>Robot yapmayı öğrenen çocuklar</i>	13
Görsel 1. 7: <i>Evcilik oynayan çocuklar</i>	13
Görsel 1. 8: <i>Lego ile zekâ gelişimi</i>	14
Görsel 1. 9: <i>Toni Dov, Archeology of a Mother Tongue, Bilgisayar, lazer disk, slaytlar, kamera, veri eldiveni, 1993</i>	17
Görsel 1. 10: <i>Luc Courchesne, Portrait no. 1, Bilgisayar, iki hoparlör, dokunmatik fare, lazer oynatıcı, video monitör, 1990</i>	18
Görsel 1. 11: <i>Dans Eden Şeytanlar, Mehmet Siyah Kalem</i>	22
Görsel 1. 12: <i>Erdal İnci, Formaphone, Kamera, ışık kılıçları, sensörler, perde, projeksiyon, 2015</i>	24
Görsel 1. 13: <i>Erdal İnci, Formaphone, eskiz, 2015</i>	24
Görsel 1. 14: <i>Rafael Lozano-Hemmer, Vectorial Elevation, 18 projektör, elektronik aksam, yazılım, 1999-2004</i>	25
Görsel 1. 15: <i>Dan Sandin ve diğerleri, The Oort Continuum, Yazılım, bilgisayar animasyonu, CAVE sanal ortamı, 1994-96</i>	26
Görsel 1. 16: <i>Heike Weber, Utopia, Polistiren üzerine markör, 2007</i>	28
Görsel 1. 17: <i>Martin Creed, Obras, Sarı balonlar, 2008</i>	30
Görsel 1. 18: <i>Chu-Yin Chen, Quorum Sensing, İnteraktif multimedya instalasyonu, 2002</i>	32
Görsel 1. 19: <i>Sponge ve FOAM, Tgarden, İnteraktif multimedya ortamı, 2001</i>	33
Görsel 1. 20: <i>Peter Bruegel, Children's Games, pano üzerine yağlı boya, 116x160 cm, 1560</i>	41
Görsel 1. 21: <i>Marina Abramovic, Rhythm 0, performans, 1974</i>	43
Görsel 2. 1: <i>Esther Polak, İeva Auzina ve Marcus The, MILK, GPS, internet, multimedya instalasyon, 2004-2009</i>	57
Görsel 2. 2: <i>Mark Napier, NET.FLAG, web siteleri, 1998-2002</i>	58
Görsel 2. 3: <i>Brenda Laurel ve Rachel Strickland, Placeholder, Sanal gerçeklik enstelasyonu, 1993</i>	59

Görsel 2. 4: Şükran Aziz, <i>Anı Damlaları, Ses ve ışık yerleştirme, metal küreler, Walkman, Adaptörler, Mavi Flüoresan, 1999</i>	60
Görsel 2. 5: Hera Büyüктаşçıyan, <i>Dalgalar Dalgası, 206 Odalı Sessizlik sergisi, 2018</i>	62
Görsel 2. 6: biriken (Melis Tezkan, Okan Urun), <i>Unplugged performansı, Mektep Meydan Galatasaray Sergisi, 2018</i>	62
Görsel 2. 7: T Union ve Zineb Sedira, <i>Where Are You From?, 1999</i>	66
Görsel 2. 8: Jill Scott, <i>Frontiers of Utopia, Projektörler, ekranlar, bilgisayarlar, metal kaplama, video, sesi 1995</i>	69
Görsel 2. 9: Seiko Mikami, <i>World, Membrane and the Dismembered Body, Hoparlörler, monitörle izleme donanımı, doktor koltuğu, 1997</i>	70
Görsel 2. 10: Metro çıkışlarında merdivenlerin yürümeye teşvik etmek için piyanoya çevrilmesi	75
Görsel 2. 11: <i>Karanlıkta Diyalog, İstanbul Gayrettepe Metro İstasyonu</i>	76
Görsel 2. 12: Pinaree Sanpitak, <i>Anything can Break, Fiber optikler, hareket sensörleri, el yapımı cam, katlanmış origami figürleri, 2012</i>	78
Görsel 2. 13: Christa Sommerer ve Laurent Mignonneau, <i>A-Volve, Masa, dokunmatik ekranlı monitör, havuz, 1994-95</i>	79
Görsel 2. 14: <i>Blinkenlights, Chaos Computer Club, cep telefonları, bilgisayarlar, yazılım, ışıklar, elektronik, 2001-2002</i>	80
Görsel 2. 15: <i>Swarm Uygulaması, kazandıkları rozetler</i>	82
Görsel 2. 16: <i>PocketGuide uygulaması</i>	82
Görsel 2. 17: <i>Dönüşüm Derneği 90 Dakikada Fair Play Atölyesi</i>	83
Görsel 2. 18: <i>İklim değişiminin gelecek üzerine etkileri ile ilgili bir ARG</i>	84
Görsel 3. 1: Edmond Couchot, Michel Bret ve Helene Tramus, <i>I sow to the Four, Winds, İnteraktif bilgisayar oyunu, 1990</i>	93
Görsel 3. 2: Monika Fleischmann, <i>Home of the Brain, Sanal gerçeklik enstalasyonu, 1992</i>	94
Görsel 3. 3: Karl Sims, <i>Genetic Images, 16 monitör, paralel işlemci süperbilgisayar, sensörler, yazılım 1993</i>	95
Görsel 3. 4: Mirosław Rogala, Ford Oxaal ve Ludger Hovestadt, <i>Lovers Leap, NeXt bilgisayar, 16M RAM/500 MB ultrasonik PC tabanlı takip sistemi, 2 video projektör, 2 projeksiyon ekranı (7x5 m), 2 lazer disk player, geniş açı mercekli kızılötesi video kamera, 2 CD player, anfi, 4 ses hoparlörü, kablosuz değişikliğe uğratılmış kulaklık, 1994</i>	96
Görsel 3. 5: Masaki Fujihata, <i>Beyond Pages, Masa, sandalye, masa lambası, kapı, video kamera, projektör, ışıklı kalem, yazılım, ses sistemi, 1994</i>	97

Görsel 3. 6: Bill Seaman, <i>Passage Sets: One Pulls Pivots at the Tip of the Tongue</i> , Multimedya projektörleri, video disk çalıcılar, bilgisayarlar, ses sistemleri, podyum, kablosuz fare, 1994-95.....	98
Görsel 3. 7: Char Davies, <i>Osmose</i> , <i>Başa takılan ekran, hareket takip eden yelek</i> , yazılım, 1995.....	99
Görsel 3. 8: Ken Rinaldo, <i>Autopoiesis</i> , <i>Robotlar, sensörler, hoparlörler</i> , 2000.	100
Görsel 3. 9: Andy Deck, <i>Glyphiti</i> , <i>Web sitesi, açık kaynak yazılımı</i> , 2001 (http-35)...	101
Görsel 3. 10: Jeffrey Shaw, Agnes Hegedüs ve Bernd Lintermann, <i>ConFIGURING the CAVE</i> , <i>Sanal gerçeklik enstalasyonu</i> , 2001 (http-36).....	102
Görsel 3. 11: Robert Lazzarini, <i>Payphone</i> , <i>Anotlanmış alüminyum, paslanmaz çelik</i> , <i>pleksiglas, ipek baskılı grafik</i> , 2002.....	103
Görsel 3. 12: Maurice Benayoun, So. So. So., <i>Somebody, Somewhere, Some Time</i> , <i>İnternet, sanal gerçeklik binokülerleri, video projeksiyonu, yazılım</i> , 2002.....	104
Görsel 3. 13: Bruce Nauman, <i>Raw Material</i> , <i>22 hoparlör</i> , 2004	105
Görsel 3. 14: Maurice Benayoun, So. So. So., <i>Somebody, Somewhere, Some Time</i> , <i>İnternet, sanal gerçeklik binokülerleri, video projeksiyonu, yazılım</i> , 2002.....	106
Görsel 3. 15: Yayoi Kusama, <i>Dots Obsession- Love Transformed into Dots</i> , <i>Benekli kumaş, küreler, çadır, ayna</i> , 2006	107
Görsel 3. 16: Rafael Lazona-Hemmer, <i>Pulse Room</i> , <i>Elektrik ampülleri, voltaj kontrol devresi, kalp atışı ölçen sensörler, bilgisayar, metal heykel</i> , 2006	108
Görsel 3. 17: Ernesto Neto, <i>While Nothing Happens</i> , <i>Likralı tül, baharat</i> , 2008-2009.	109
Görsel 3. 18: Yulia Drobova, <i>Fraternite</i> , <i>Lazer kesilmiş plaklar</i> , 2009.	110
Görsel 3. 19: Peter Kogler, <i>Hors Pistes</i> , <i>Projektör, video</i> , 2012.	111
Görsel 3. 20: Jeppe Hein, <i>Path of Frequencies</i> , <i>Çınlayan kâseler, kaideler, toz boya kaplı çelik parkur, ip, toplar, portör, elektrik motorları, zincirli tahrik sistemi, sensörler</i> , 2013.....	112
Görsel 3. 21: Caitland R. C. Brown ve Wayner Garrett, <i>Cloud</i> , <i>6000 elektrik ampülü, zincirler</i> , 2014.....	113
Görsel 3. 22: Ozan Türkkan, <i>Kuyu, Kuyu, sensörler, ekran</i> , 2015 (http-48).....	114
Görsel 3. 23: Candan Şişman, <i>Re-conn-act</i> , <i>25 parça metal yay, 25 parça selonit, yazılım ve kapasitif sensörler, akustik elemanlar, hayvan derisi, metal levhalar</i> , 2015.	115
Görsel 3. 24: Lawrence Malstaf, <i>Polygon</i> , <i>Borular, tel, motor, denge ağırlığı</i> , 2016.	116
Görsel 3. 25: Mika Tajima, <i>Force Touch</i> , <i>Altın kaplanmış spa duş başlıkları ve bilgisayar vantilatörleri</i> , 2018.....	117
Görsel 3. 26: Julia Scher, <i>Security by Julia</i> , <i>Video kameralar, monitörler</i> , 1989-1990	119
Görsel 3. 27: Paul Sermon, <i>Telematic Dreaming</i> , <i>İki yatak, video kameralar, projektörler, ISDN ağ</i> , 1992	120

Görsel 3. 28: <i>Ulrike Gabriel, Breath, İnteraktif dijital yansıtma, 1992</i>	121
Görsel 3. 29: <i>Antonio Muntadas, The File Room, Dosya dolapları, bilgisayar, monitör, klavye, web tabanlı arşiv, web sitesi, 1994</i>	122
Görsel 3. 30: <i>Marcel li Antunez Roca, Epizoo, Bilgisayar, monitörler, mikrofon, video kamera, özel elektronik devreler, 1994</i>	123
Görsel 3. 31: <i>Nell Tenhaaf, UCBM (You could Be Me), İnteraktif multimedya enstalasyonu, 1999</i>	124
Görsel 3. 32: <i>Eduardo Kac, Genesis, Genetiği değiştirilmiş koli basili bakteriler, ultraviyole ışını, bilgisayar ve internetli enstalasyon, 1999</i>	125
Görsel 3. 33: <i>Ben Rubin ve Mark Hansen, Listening Post, Bilgisayarlar, internet, yazılım, vakum şoresan ekran, ses sistemi, 1999-2003</i>	126
Görsel 3. 34: <i>Susan Hiller, Witness, 400 hoparlör, her biri çeşitli kayıtlara sahip 10 kayıt, teller, ışıklar, 2000</i>	127
Görsel 3. 35: <i>Blast Theory, Uncle Roy All Around You, Elde taşınan seyyar cihazlar, bilgisayarlar, monitörler, yazılım, 2003- 2009</i>	128
Görsel 3. 36: <i>SYMBIOTICA, MEART: The Semi Living Artist, Robot, video kamera, fare hücreleri, internet, 2004</i>	129
Görsel 3. 37: <i>Ken Feingold, The Animal, Vegetable, Mineralness of Everything, Silikon, fiberglas, çelik, yazılım, elektronik, bilgisayarlar, 2004</i>	130
Görsel 3. 38: <i>Jonathan Harris ve Sep Kamvar, I Want You to Want Me, Yüksek çözünürlüklü dokunmatik ekranlı monitör, özel yazılım, internetli interaktif enstalasyon, 2008</i>	131
Görsel 3. 39: <i>Rafael Lozano Hemmer, Solar Equation, Küresel sabit balon, helyum, ipler ve vinçler, 5 HD projektör, özel yazılımlı 7 bilgisayar, wifi network, iOS app, 2010</i>	132
Görsel 3. 40: <i>Olafur Eliasson, Sunpath, Cam Küreler, metal askı, 2012</i>	133
Görsel 3. 41: <i>Mülksüzleştirme ağları, 2103</i>	134
Görsel 3. 42: <i>Mülksüzleştirme ağları, 2103, detay</i>	135
Görsel 3. 43: <i>Rirkrit Tiravanija, Do We Dream under the Same Sky?, Bambu barınak, oturma yerleri, ocaklar, kap kaçak, yemek malzemeleri, 2015</i>	136
Görsel 3. 44: <i>Osman Koç, Hipermevcudiyet, Yazılım, kablolar, eeg cihazı, video, 2015</i>	137
Görsel 3. 45: <i>Hector Zamora, Memorandum, Çelik konstrüksiyon, daktilolar, 2017</i> ...	138
Görsel 3. 46: <i>Hector Zamora, Memorandum, Çelik konstrüksiyon, daktilolar, 2017, detay</i>	138
Görsel 3. 47: <i>Lee Mingwei, When Beauty Visits, Sandalye, hediye, 2017</i>	139
Görsel 3. 48: <i>Ernesto Neto, Um Sagrado Lugar (A Sacred Place), Çadır, çiçekler, toprak, minderler, şaman, 2017</i>	140

Görsel 3. 49: <i>İpek Duben, Love Game, Rulet masası, disko topu, perde, ses sistemi, görseller, 2017</i>	141
Görsel 3. 50: <i>Candaş Şişman, Centralized, Kutular, kaide ve pleksiglas küp, koku, ı ışık ve dokunma ile ilgili sensörler, ses kaynakları, mikrofonlar, 2018</i>	142
Görsel 3. 51: <i>Jepppe Hein, Today I Feel Like?, Toz boya kaplı alüminyum, neon borular, çift taraflı ayna, toz boyalı çelik, dönüştürücü, kontrol ünitesi, 2018</i>	143
Görsel 3. 52: <i>Sibel Horada, Bir İç Mekân Bahçesi, Toprak, bitkiler, cam kavanozlar, filizler, 2018</i>	144
Görsel 3. 53: <i>Universal Everything, Emergence, Video oyunu, ses sistemi, oyun kolu, yazılım, 2018</i>	145

TABLÖLAR LİSTESİ

Tablo 1. 1. <i>Oyunların Dağılımı</i>	28
Tablo 1. 2. <i>Oyunların niteliklerine göre ayrımı</i>	29

ESERLER LİSTESİ

Eser 4. 1: <i>Oyunun şemasal gösterimi</i>	149
Eser 4. 2: <i>Melis Boyacı, Kendi Bütünlüğünü Kendin Yarat.. Sıra Sende.. II, ahşap konstrüksiyon, 20x20 cm 15 ahşap kare, tuval üzerine dijital baskı, 120x120 cm., 2005</i>	150
Eser 4. 3: <i>Melis Boyacı, İlişkisel I, Kartal'da site bahçesinde gerçekleştirilmiştir. 2013</i>	151
Eser 4. 4: <i>Melis Boyacı, Fraktal Süreklilik, tuval üzerine mix media, 80x100 cm., 2017.</i>	152
Eser 4. 5: <i>Melis Boyacı, Fraktal Süreklilik, tuval üzerine mix media, 100x100 cm., 2017</i>	153
Eser 4. 6: <i>Melis Boyacı, Fraktal Süreklilik, tuval üzerine mix media, 60x100 cm., 2017</i>	153
Eser 4. 7: <i>Melis Boyacı, Fraktal Süreklilik, tuval üzerine mix media, 60x100 cm., 2018</i>	154
Eser 4. 8: <i>Melis Boyacı, Fraktal Süreklilik, tuval üzerine mix media, 60x100 cm., 2017</i>	154
Eser 4. 9: <i>Melis Boyacı, Fraktal Süreklilik, tuval üzerine mix media, duvar enstalasyonu, 2017</i>	155

GİRİŞ

Evrensel bir olgu olarak “oyun”un herhangi bir formda ve yaşamın her alanında varlığından söz etmek mümkündür. Kuşların kur aşamasında sergiledikleri şakımlar, yavru kedilerin birbirlerini kovalamaları ya da köpeklerin birbirleriyle güreşmesi gibi pek çok ilişkide oyunun varlığı kendini göstermektedir. İnsanlar alemine bakıldığında; kız çocuklarının bebekleriyle oynadığı, erkek çocuklarının birbirleriyle güreştiği ve yetişkinlerin de bir şekilde kendilerini eğlendirmek için türlü oyunlar oynadığı görülmektedir. Bu oyunlar kimi zaman evrensel bir dilde sergilenirken kimi zaman da yerel özellikler gösterebilmektedir. Bu genel durumu özelleştiren ise coğrafya, kültür, inanç ve geleneklerdir. Kişiler içinde bulundukları ortamla şekillenip bütünü oluşturduklarından özünde aynı değerleri barındıran eylemler farklı sergilemelerle kendini gösterebilmektedir. And (2012), bu benzerliklerin ya da farklılıkların coğrafyaya göre belirlendiğini işaret eder. Ancak, saklambaç, körebe ve evcilik gibi oyunlar ise farklılıkların ortadan kalktığı aynılığa yaklaştığı oyunlar arasında sayılabilir.

Antik Yunan’dan günümüze kadar oyun, özellikle çocuk gelişimi üzerine çalışan düşünürlerin odağı olmakla beraber psikoloji, sosyoloji ve felsefe gibi farklı disiplinlerin üzerinde önemle durduğu konular arasında yer almıştır. Kimi düşünürler oyunu, fazla enerjinin harcanması olarak görürken, kimi düşünürler çocuğun gelişimi ve yaşama hazırlanması için bir araç olarak görmüş, kimisi de oyalanmak için yapılan etkinlikler olarak tanımlamıştır. Bu tanımlar daha da çeşitlendirilebilir. Hangi tanımlamayı çıkış noktası alırsak alalım yetişkinlerin de oyun oynadıkları ve onlar için de oyunun benzer anlamlar taşıdığı görülebilir. Yetişkinler bazı zamanlar fazla enerjilerini amaçsız bir şekilde harcarlar; çocukluktan gelen, onlara çocukluklarını hatırlatan ya da atalarından gelen en ilkel etkinliklere coşkuyla katılırlar; sadece eğlence ve oyalanma olarak eylemleri sürdürürler; verdiği haz nedeniyle etkinliğe dahil olurlar ya da kendini ifade etme yolları arar ve bunu elde etmek için oyun oynarlar. Bu açıdan bakıldığında oyun canlıların yaşamında her daim bir yere ve işleve sahiptir.

Bu çalışmanın amacı; insan yaşamında bu kadar önemli bir yere sahip olan oyun olgusunun, sosyolojik ve psikolojik açıdan günümüz postmodern toplumundaki yerini incelemek, bu bağlamda oyunun güncel sanattaki konumunu ve oyuncu¹ unsurların

¹ Oyuncu terimi Baudrillard’ın Tüketim Toplumu kitabında “ludic” kelimesine karşılık kullanılmıştır. Anlatılmak istenen olguyu vermesi açısından tez boyunca oyuncu terimi tercih edilmiştir.

kullanıldığı interaktif sanat çalışmalarında giderek artan yerini gözler önüne sermektir. Bu noktada arzu, motivasyon ve oyunlaştırma ilişkisi bağlamında oyun olgusunun değişimini irdelemektir. Oyunun temel özelliği; özgür ve herhangi bir zorunluluk dışında kişilerin gönüllü katıldığı etkinlikler olmasıdır. İkinci özelliği; gündelik yaşamdan ayrı, kendi zaman ve mekânı içinde sınırlandırılmış olmasıdır. Bu bakımdan günlük yaşamın kurallarının dışındadır; fakat kendi kurallarını koymakta ve oyunculardan bu kurallara uymasını talep etmektedir. Üçüncü özelliği; içinde barındırdığı belirsizlik ve bunun yarattığı heyecan duygusudur. Dördüncü özelliği ise; bir şeyin temsili olması, insanların –mı gibi yapma hali içinde kendilerini yeniden tanımlamasına izin vermesi ve özgürlük duygusunu hissetmelerini sağlamasıdır. Araştırmada, oyunun günümüzde sanatla ilişkisine dikkat çekmek adına, sosyolojik ve psikolojik açılımlar bağlamında, postmodern toplumda günlük hayatta yaygınlaşması ve sanatta interaktif çalışmaların artmasıyla beraber giderek önem kazanan yeri ve kullanılışı üzerinde durulmuştur. Bu ilişkiyi daha da net bir şekilde ortaya çıkarabilmek için, oyunun yukarıda belirtilen temel özelliklerine sahip ve bu özellikleri kullanarak izleyicileri çalışmayla etkileşime girmeye ve fiili olarak katılmaya teşvik eden sanat çalışmaları incelenmiştir. Postmodern kültür üzerinden oyun ve sanat ilişkisini interaktif çalışmalar bağlamında değerlendirebilmek için 1990’dan günümüze kadar olan süreç göz önünde bulundurulmuştur.

Tez dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölümde; oyun olgusunu anlayabilmek üzere tanımı, yapısal özellikleri üzerinde durulmuştur. Toplum içindeki yerini ve dönüştürücü etkisini görebilmek üzere farklı kültürlerde algılanışı ele alınmıştır. Bu bağlamda oyuna birey ve toplum içinde verilen yeri netleştirmek üzere tarih boyunca oyuna dair psikolojik ve sosyolojik yaklaşımlar ve geliştirilen teoriler ele alınarak ortak özellikleri ortaya çıkarılmaya çalışılmıştır. İkinci bölümde; insanın sürekli eylem içinde olan ve haz arayan bir canlı olması, ayrıca onları harekete geçiren başat etmen olan arzularını tatmin etmeye yönelik başlıca tutumu üzerinde durulmuş; bu bağlamda arzu ve güdü kavramları incelenmiştir. Postmodern toplum, bireyi; yarattığı sistem içinde tutmak, onun parçası haline getirmek üzere oyunu güdüleyici bir etmen ve tüketim unsuru olarak kullanmıştır. Postmodern toplumda oyunun yerini belirleyebilmek üzere bireyi oluşturan arzular ve toplum içinde güdüleyici yönleri ele alınmıştır. Bu ilişkiyi açık bir şekilde gösterebilmek üzere motivasyon teorileri incelenmiştir. Ayrıca motivasyon teorileri ile oyun arasındaki ilişki irdelenmiş, bu ilişkinin net bir şekilde görülmesi için oyuna dair teorilerden *kendini ifade ve kendini gerçekleştirme teorileri* bu bölümde detaylı olarak

ele alınmıştır. Postmodern toplumda oyunun güdüleyici bir etmen olarak kullanılması, yaşamda uygulamalarına dair örnekler verilerek incelenmiştir. Bunlara ek olarak motivasyon ve oyunlaştırma bağlamında günlük yaşama giren oyun öğelerini içeren mobil uygulamalardan, hizmetlerden ve sanatsal pratiklerden örnekler verilmiştir. Üçüncü bölümde; postmodern toplumda sanatın konumu ve sanat- sanat çalışması- izleyici arasındaki ilişki irdelenmiştir. Gündelik yaşamın estetikleşmesi ve sanat ile gündelik yaşam arasındaki sınırların yok olmasına koşut olarak giderek sanatın gösteriye dönüşmesi ve sistem tarafından kullanılan kitlesel bir tüketim nesnesi haline gelmesi bağlamında sanat çalışmalarındaki değişim üzerinde durulmuştur. Gösteri toplumunda bireyler, sürekli görsel bombardıman altındadırlar ve koşturma içinde yaşamaktadırlar. Kendilerini ifade etme olanağını çok az bulabilen bireyler, arzu ve haz dürtüleri üzerinden postmodern sistem tarafından sürekli kontrol edilmeye, tek tipleştirilmeye ve sürekli sunulan etkinliklerle eylem içinde tutulmaya çalışılmaktadır. Sürekli hareket halinde olma durumu sanat pratiklerini de dönüştürmüştür; etkileşimi, sanatsal çalışmanın sürecine birebir katılmayı içeren çalışmaları çoğaltmıştır. Buna koşut olarak, oyun unsurları bu etkileşimi ve katılımı desteklemek üzere sanat çalışmalarında daha fazla kullanılmaya başlanmıştır. Bu bölümde bu değişimi içine alan sanat çalışmaları iki başlıkta ele alınmıştır. “Mekânsal ve zamansal alan yaratımı olarak oyuncul sanat örnekleri” başlığı altında, oyuncul unsurları ve oyunlaştırmayı kullanarak bireyleri, eğlenerek yaratıcılıklarını kullanmaya, katılmaya teşvik eden ve dolayısıyla boş zamanlarını geçirecekleri etkinlikleri yaratan sanat çalışmalarına yer verilmiştir. “Kendini tanımlama ve kendini gerçekleştirme deneyimi olarak oyuncul sanat örnekleri” başlığı altında ise, bireylerin/izleyicilerin benliğin tanımlanması ve deneyimlenmesine dair sorular sormasını; ayrıca benlik ile toplum arasında farklı bağlamlarda ilişki kurma deneyimleri olarak hem bilimsel hem sosyolojik sorgulamalara girmelerini sağlayan sanat çalışmalarından örnekler ele alınmıştır. Dördüncü bölümde ise araştırmacının oyunu kendi sanatsal pratiğinde uygulayışına dair örnekler verilmiştir.

Oyunun postmodern kültürdeki uygulandığı ve sanattaki yansımalarını temel alan bu araştırmada ele alınan temel sorunsallar aşağıdaki gibi sıralanabilir:

1. Oyunun kültürü yaratan bir olgu olarak tanımı ve yapısı nedir?
2. Oyunun bireyi ve toplumu dönüştürücü gücü nedir?
3. Postmodern kültürde oyunun dönüştürücü gücü nasıl kullanılmaktadır?

4. Postmodern toplumda oyun ve motivasyon arasındaki ilişki nedir, gündelik yaşamda nasıl şekil almıştır?
5. Postmodern kültürün yarattığı sistemin zorunlu sonucu olarak oyun ve oyuncu unsurları güncel sanata fiili bir süreç olarak nasıl girmiştir?

Bu sorunsallara yanıt ararken oyun- motivasyon- sanat ilişkisine dair kaynakların azlığı bilgi toplama, gruplama, yorumlama ve değerlendirmede güçlük çekilmesine neden olmuştur.

Araştırmada öncelikle amaç soruları belirlenmiş, sonraki aşamada veri toplama çalışmaları yapılmış ve toplanan verilerin değerlendirilmesine çalışılmıştır. Belirlenen sorunsallar bağlamında sanat örnekleri toplanmış ve gruplaması yapılmıştır. Araştırmanın başında öncelikle, YÖK'te tez taraması yapılmış, konuyla doğrudan ve dolaylı ilişkili bulunan tezler incelenmiştir. Ayrıca, kitaplardan, süreli yayınlardan, bildirilerden ve internet kaynaklarından yararlanılmıştır. Tezin son bölümde ise, araştırmacının sanatsal çalışmalarının oyun olgusu/kavramı ile ilişkisi ortaya konulmuş ve değerlendirilmiştir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. OYUN

Oyun; geçmişten bu yana üzerinde tartışılan ve kesin olarak uzlaşmaya varılamamış birçok tanımlamayı da beraberinde getirmiş bir kavramdır. Gündelik yaşama bile bakıldığında birçok farklı açıklama ile karşı karşıya kalınır. Kimine göre oyun, oyun parkında çocukların kaydıraktan kayıp salıncakta sallanarak çılgınca eğlenmeleri ya da babasının sırtına trenmiş gibi binen çocuğun farklı yerlere yolculuk etmesi iken, diğer bir kişi oyunu akşamüstü arkadaşlarıyla yaptığı bir tenis maçı olarak nitelendirilebilir. Bir başkasının aklına oyun deyince kumar masasında geçen saatler gelirken, bir diğerinin aklına bir çocuğun saatler boyu eski bir radyoyu parçalayarak onu anlamaya çalışması gelebilir. Kişiden kişiye değişen bu kavramın teorik tanımlamalarına bakıldığında da birçok farklı tanımlama ile karşılaşılır.

1.1.Oyunun Tanımı

Oyun; insan yaşamının ve oluşumunun psikolojik, zihinsel ve fizyolojik alanlarının hepsi ile iç içe olması bakımından kompleks ve belirsiz bir alan, bu nedenle de tanımlanması zor bir olgu olarak görülmüştür. Tanımlarda da birçok etmen ve farklı alt kategoriler oluşturulmuştur. Genel olarak tarih boyunca üzerine yapılan araştırmalarda çocuk dünyası ve gelişimi ile ilgili görülmüş; tarihsel sürece bakıldığında tanımlamalar da kurulan bu ilişkiden nasibini almıştır. Daha en baştan değerlendirmeye geçmeden önce oyunun sözlük karşılığını ve tarih boyunca yapılan tanımlamaları ve toplumdaki yerine dair yorumlarını genel olarak ele almak gerekir.

Oyunun Türk Dil Kurumu'ndaki tanımına bakıldığında on farklı madde ile karşılaşılır: 1. Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence; 2. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi; 3. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü; 4. Seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser, temsil, piyes; 5. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma; 6. Şaşkınlık uyandırıcı hüner; 7. Kumar; 8.Güreşte rakibini yenmek için yapılan türlü biçimlerde şaşırtıcı hareket; 9. Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç; 10. Hile, düzen, desise, entrika (<http-1>).

Bir sonraki bölümde farklı toplumlardaki kullanımına değinmeye çalışırken oyunun nasıl algılandığına dair daha sosyolojik veriler elde edilebilecektir; fakat şimdi,

oyunun günümüzde de algılanışı ve kullanımına dair yol gösterebileceği için “*Oxford İngilizce Sözlük*”e bakmakta yarar vardır. Sözlükte yer alan belli başlı tanımlamalar şöyle sıralanabilir: Oyun, “oyalanmak ve eğlenmek için yapılan etkinlik” ve “yalandan yapma/kandırmaca”dır; “egzersiz”dir; “özgürce gerçekleştirilen ve engellenmemiş hareket”tir; “fokur fokur kaynamak”tır, “her tür canlı ve çevik etkinlik”tir; “darbe indirmek” oyun olarak sayılıyor; “kelime oyunu yapmak”, “cilveleşmek” ve hatta “greve gitmek” oyun olarak alınıyor; “oradan oraya uçuşmak ve amaçsızca sallanmak”, “gülüp oynamak”; “çalışmaktan sakınmak”, “kurumla, kasılarak yürümek”, “alkış tutmak” anlamlarına da yer verilmiştir (Eberle, 2014).

Tarih boyunca filozof ve eğitim bilimcilerin yaptığı tanımlara bakılacak olursa; benzer şekilde hem fizyolojik, hem psikolojik, hem de sosyolojik olarak değerlendiren, hem aktif, hem daha pasif olarak ele alan tanımlamalarla karşılaşmaktadır. Burada belirtmelidir ki, tanımlamalar, tam bir tarihsel kronolojik sıralamaya göre değil genel yaklaşımları anlamak açısından oyuna yaklaşım ortaklıklarına göre alınmış bulunmaktadır.

Friedrich Schiller, oyunu coşkun enerjinin amaçsız harcanması olarak tanımlar (Schiller, 1990). John Ruskin (1819-1900), belirli bir sonucu olmadan insanın kendisini mutlu kılmak için beden ve zihninin eforu, güç harcaması, gayreti, zorlaması olarak tanımlamıştır. Herbert Spencer (1820-1903), fazla enerjinin ifadesi; gerçek eylemlerin yokluğunda içgüdüsel olarak gerçekleşen, yer alan lüzumsuz eylemler; gizli bir yarar olmaksızın ani memnuniyet üzerine yapılan etkinlikler olarak açıklamıştır (Bkz. Görsel 1.1). Moritz Lazarus (1824-1903), kendi içinde serbest, amaçsız, keyif veren ve oyalayıcı bir etkinlik olarak belirtmiştir. Ayrıca enerjinin yeniden yapılanması, yeniden yaratılmasının bir formu olarak tanımlamıştır, G. Stanley Hall (1846-1924), şimdide devam eden, tekrar eden geçmişin motor alışkanlıkları ve ruhu olarak tanımlamıştır (Henricks, 2014). Karl Groos (1861-1946), ciddi bir amaç olmadan gerçekleştirilen ve daha sonradan yaşamda gerekli olacak içgüdüsel eylemler, alışkanlıklar, çalışmalar olarak tanımlamıştır (Groos, 1914). Carl Seashore (1866-1949), ifade etmenin zevki için serbest kendini ifade olarak tarif etmiştir. Joseph Lee, belli bir ideal doğrultusunda yapılan içgüdüsel eylem olarak belirtmiş (Huang ve Plass, 2009); John Dewey (1859-1952), kendileri dışında herhangi başka amaçları olmayan, bilinçli olarak yapılmayan eylemler olarak tanımlamıştır (Dewey, 1925). Stephen Colvin (1869-1923) ve William C. Bagley (1874-1946) de benzer şekilde, doğaçlama olarak yapılan ve kendisi dışında

bilinçli bir amacı olmayan eylem olarak ele almıştır. William Stern (1871-1938), gönüllü, kendi kendine yeten bir etkinlik olarak belirtmiş; George Thomas Patrick de (1857-1949), sadece kendileri için yapılan, spontan ve serbest insan etkinlikleri olarak tanımlamıştır ve onlara duyulan ilginin kendinden geldiğini ve ne içsel ne de dışsal bir zorlamaya ihtiyaç duymadığını eklemiştir. Ayrıca endüstriyel uygarlığın baskısından rahatlama modeli olarak üzerinde durmuştur (Henricks, 2014). Arthur Allin, kendi kendine yetebilme duygusu, güç, keyif ve heyecan gibi duyguların görece üstünlüğünü barındıran durumların beraberinde çıktığı etkinliklere verilen ad olarak belirtmiştir. Thomas Heatherwick'in Londra'da Sputhbank Center'ın önüne kurulan "Magic Spun" çalışması, gerek gündelik hayatın baskısından rahatlama modeli olarak, gerekse keyif ve heyecan veren spontan bir etkinlik olarak çok iyi bir örnek oluşturur. Çalışmada yer alan oturma yerleri, üzerine oturan insanların yana sallanmalarına ve dönmelerine yol açarak karnavaldaymışçasına eğlenmelerini sağlamakta ve günlük yaşamdan koparmaktadır (http-2) (Bkz. Görsel 1.2). M. W. Curti, çatışmadan yalıtılmışlığıyla, her zaman olmamakla beraber çoğunlukla keyif veren yüksek oranda motivasyona sahip etkinlikler olarak tanımlamıştır (Huang ve Plass, 2009).

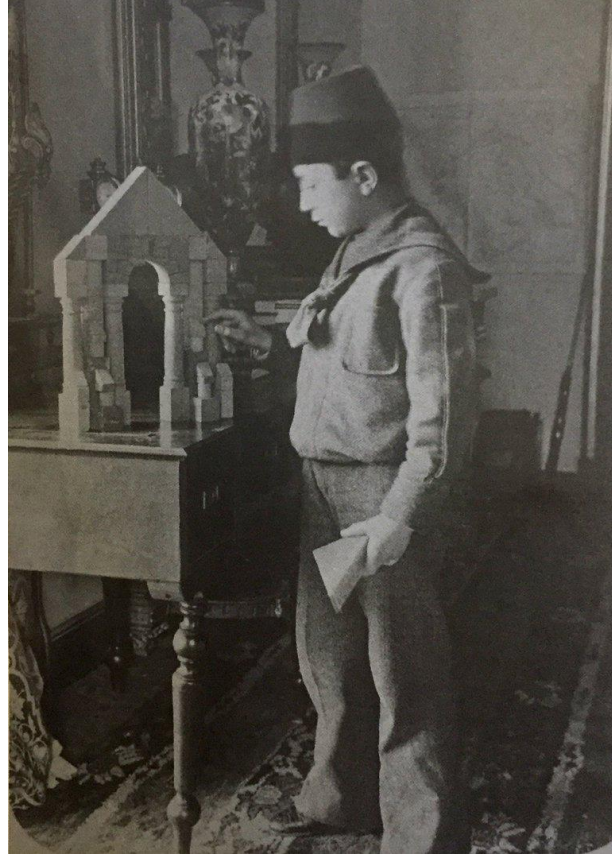


Görsel 1. 1 Bilardo Oynayan XIV. Louis. Güneş Kral yaşlanıp dönemin gözde oyunu paume'ü oynayamaz olunca kendini bilardo'ya vermişti (Huizinga, 1994)



Görsel 1. 2: Thomas Heatherwick, *Magic Spun*, metal koltuklar, 2007 (<http-2>).

Guts Muths (1759-1839), oyunu beden ve zihnin doğal egzersizi ve dinlencesi olarak açıklar. Oyun çocuk gelişiminin en üst seviyesidir. Friedrich Froebel (1782-1852), içsel olanın kendiliğinden temsili, iç gereksinim ve güdülerden kaynaklı temsili olarak çocuk gelişiminin- insan gelişiminin en üst safhası olarak belirtir (Froebel, 1887, s. 55). Jean Piaget (1896-1980), oyunu bilişsel istikrarın bir arayışı olarak almıştır. Piaget'e göre oyun asimilasyon/özümsemedir; çocukların entelektüel ve bilişsel gelişimine katkı sağladığını belirtir. Oyun çocukların dünyadaki olguları bilişsel temelli şemalara uydurma çabalarıdır. Ona göre, anlama ve idraki içeren her eylem asimilasyon ve bağdaştırma arasında bir denge durumudur, öykünme kendi adına ve yararına bağdaştırmanın sürdürülmesi ise oyun da tam tersi olarak denilebilir ki temelde asimilasyon/özümsemedir ya da özümsemenin bağdaştırma üzerindeki üstünlüğüdür. İnsanların kendi davranışsal stratejilerini dünyaya kabul ettirmelerinden aldıkları haz için oynadıklarını ifade etmiştir. Oyun oynadıklarında, bedensel ve psikolojik kontrol formlarını deneyimlerler (Piaget, 1962) (Bkz. Görsel 1.3).



Görsel 1. 3: Sultan 2. Abdülhamid'in en küçük oğlu Şehzade Mehmet Abid Efendi inşaatt küpleri ile oynarken (Fazlıoğlu, 2014).

Lev Vygotsky (1836-1934) ise oyunu, hemen gerçekleştirilmesi mümkün olmayan arzuların etkili bir tatmini olarak tanımlar (Vygotsky, 1933'den aktaran Bruner vd., 1976). Menninger, oyunu katarsisin bir formu, sosyal olarak onaylanan formatlarla ifadesini bulan eylemler aracılığıyla istenmeyen duygulardan ve gerilimlerden kurtulma, arınma olarak tanımlamıştır (Menninger, 1960). Freud –ki Meninger'i etkilemiştir-, arzuların tatmini ve zevk arayışının bir formu olarak ifade etmiştir; kendi içinde bir zevk tatmini kaynağı haline gelen libidinal arzuların kontrolü, ego üzerinde hâkimiyetin bir örnek modeli olarak görmektedir (Freud, 1967). Erik Ericson Freud'un teorisini bir adım daha ilerletmiş ve oyun ile insanların kişisel koordinasyon ve kontrol kapasitelerini geliştirmeye dair çabaladıklarını söylemiştir. Bir başka deyişle bu düşünürler bireysel gelişimin bir aracı olarak tanımlamışlardır (Henricks, 2014).

Jerome Bruner oyunu görüntü temelli düşünme ve çoklu yorumlamayı karakterize eden öyküleyici anlatımın çok daha gevşek bir stili olarak tanımlamıştır (Bruner, 1983).

Bernard Suits ise, oyunu, sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul

edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinliğe girmek olarak tarif etmiştir (Suits, 2012, s. 49).

Oyuna daha genel ve çok yönlü yaklaşımıyla ayrı bir yeri olan Johan Huizinga ise oyunu kültürün temellerinden birisi olarak ele almıştır. Huizinga'ya göre oyun ve kültür sıkı sıkıya ilişkilidir, fakat oyun kültüre tabi değildir: “Oyun yaşamı güzelleştirir ve yükseltir. Yaşamsal fonksiyonlara dair bir etkinlik olarak birey için gerekli olduğu kadar taşıdığı anlam, önemi, tanımlayıcı değeri, ruhsal ve sosyal ortaklıkları ile kısacası kültürel fonksiyonu itibari ile toplum için de bir gereksinimdir.” der (Huizinga, 2005). Ayrıca, gerçek uygarlığın belirli bir oyun elemanının olmadığı yerde gelişemeyeceğini belirtmiştir. Huizinga, uygarlığın kişinin limitlerini ve hâkimiyet alanlarını, kişisel eğilimleri ile nihai amaçları karıştırmama yetisini, bununla beraber özgür bir şekilde kabul edilmiş sınırlarla çevrildiğini anladığını önceden farz ettiğini ve kabul ettiğini söyler. Bu bağlamda uygarlık, bir bakıma, her zaman belirli kurallara göre oynanacak ve gerçek bir uygarlık her zaman adil bir oyunu talep edecektir (Huizinga, 1955) (Bkz. Görsel 1.4).



Görsel 1. 4: *Spor ve eğlencenin bir arada gösterildiği bir Antik Yunan vazosu (Hauser, 1951).*

Oyunun tanımlarıyla beraber toplum içindeki yeri ve işlevi üzerine söylenenlere bakılacak olursa, ilk olarak Platon'a değinmek gerekir. Platon, çocukların oyununun önemli olduğunu ve yönlendirilmesi gerektiğinin üzerinde durur. Öğretimin çocuk sporlarının doğru yönlendirilmesi ile başlaması gerektiğini ve çocukluk dönemi

oyunlarının, kanunların devamı ya da sürdürülememesi ile çok büyük ilişkisi olduğunu belirtir. Çocukluk döneminde oyun gelecek kariyeri için bir hazırlanmanın kendisidir. Örneğin, bir kişi iyi bir inşaatçı olmak istiyorsa çocukluktan itibaren inşa etmeye dair oyunlar oynamalı, iyi bir marangoz olmak istiyorsa ölçmek ya da doğru çizgi çizmeyi geliştirecek oyunlar oynamalı ya da gelecekte savaşçı olmak istiyorsa ata binmeyi vb. alanlarda kendisini geliştirmelidir. Platon’a göre, öğretmenler, bu eğlendiren etkinliklerle, çocuğun yönelimlerini ve zevk aldığı şeyleri yaşamlarındaki nihai amaçlarına doğru yönlendirmeye çalışmalıdır. Çocuğun ruhunun yetişkin olduğunda mükemmel olabilmesi için oyun oynarken mükemmelliğe dair bir sevgi ile yönlendirilmesi gerektiğini belirtir. (Platon, 1960, s. 21-22). Aristoteles ise, “*Çocukların eğlendirici görevlerle haşır neşir olmaları da gereklidir.*” şeklinde oyunu savunur (Bkz. Görsel 1.5).



Görsel 1. 5: Antik Yunan’da genç çocuğa top sektirme hünerini gösteren bir atlet. (Hauser, 1951)

Schiller, insan “*tam anlamıyla insan olduğu zaman oynar ve oyun oynadığı zaman ancak tam anlamıyla insandır.*” ifadesiyle oyunun toplumsal önemini dile getirmiştir (Schiller, 1794, s. 76).

Immanuel Kant, çocukların oyunla öğrendiğini ve çocukların tıpkı oyunlardaki gibi öğrenmesine izin verilmesi gerektiğini söyler (Kant, 1960, s. 67). Kant’a göre oyun da

alıřma da ocuk iin elzemdir; rekreasyon iin ayrılmıř saatler olduėu kadar alıřmaya da ayrılmıř saatler olmalıdır.

Friedrich Froebel, insanın sonraki dnemdeki yařamının kklerinin ocukluk dnemindeki oyunda saklı olduėunu sylemiřtir. Ona gre, ocukluk dneminin oyunları yařamın sonraki dnemlerinin tohumlarıdır. İnsan tm bu etkinliklerde, en hassas eėilimlerinde ve en iteki ynelimlerinde kendisini gsterir ve geliřir. İnsanoėlunun tm sonraki yařamı, bu ocukluk dneminden kaynaklanır (Froebel, 1887, s. 55). Ayrıca, spontan oyunun yařamsal enerji ve canlılıktan doėduėunu ve ėretmenin rehberliėinde toplumsal geliřim iin bir ara olarak kullanılabileceėini belirtmiřtir (Froebel, 1887, s. 340).

Hall da benzer řekilde, oyunu, en pratik anlamında, ocuėun kalıtsal glerini irksal ařamalardan geirerek en olgun ve yeterlik seviyesine getirme amacını bařarıyla gerekleřtiren bir etkinlik olarak grmřtir. Ayrıca dnemine gre ilgin ve pek de rastlanmayan bir yorumla yetiřkinlerin de oynaması gerektiėini, oyunun eėitimin her srecine yayılması gerektiėini savunur. Yetiřkinlerin yařamlarının oyun ruhu ile doldurulması gerektiėini belirtir. Ayrıca, iř ile oyunun ve alıřma ile oyunun ayrı řeyler olmadıėını, temelde bir farkları olmadıėını ve aynı ruhu paylařmaları gerektiėini savunur. Eėitimin oyunla bařlaması gerektiėini ve oyun ruhunun tm alıřma etkinliklerine yayılması gerektiėini syler (Huang ve Plass, 2009).

Dewey’e gre, oyun, toplum ile ocuk arasında arabulucu rolndedir. Keřfetmek, materyalleri ya da gereleri maniple etmek, inřa etmek ya da mutlu olma duygusunun ifadesi gibi gdleri teřvik eden, harekete geiren etkinlikler olaėan okul programının bir parası olduėunda, okul ve dıřarısı arasındaki yapay ayrım azalacaktır (Dewey, 1916). Ayrıca, birok oyunda yer alan ritim, yarıř ve iř birliėi elemanları, kiřiye aynı zamanda organizasyon eylemi ile tanıřtırır ve geliřtirir (Dewey, 1910).

Dewey, oyun ve alıřmanın mfredatta birbiriyle entegre edilmesi gerektiėini savunur. Tamamen zgrce oyun oynamak diye bir řey olamaz. Oyun hedefler koyulduėunda ėrenmeye yardımcı olur. Oyun ve alıřma birbirinden ayrılamaz. Esas ve kapsayıcı hedef, “etkinliėin yararına”, her ikisi iin de aynıdır; aradaki fark oyun srece odaklanırken, alıřma sonuca odaklanır. Oyun ve alıřmanın, sre ve rnn birbirinden ayrı tutulmasının gittike byyen entelektel zararı ataszlerinde kendisini aıėa vurur: “Hep iř ve hi oyun Jack”i sıkıcı bir ocuk haline getirir.” diyerek grřn belirtmiřtir (Dewey, 1910).

Greta Fein, oyunu; çocukların, bağlamından ayrı değerlendirme bilgisini kullanmasına, obje ikamesi yapmasına, yeni rolleri üstlenmesine ve kendini diğerlerinden ayırmasına yardımcı süreçler olarak ele alır (Fein, 1981, s. 1095-1118) (Bkz. Görsel 1.6).



Görsel 1. 6: Robot yapmayı öğrenen çocuklar (<http-3>).

Donald Winnicot, psikanalitik söylemi, derin içgüdüsel arzulara dair kaygıdan çağdaş insanlararası ilişkilerin yarattığı baskılara döndürerek bir aşama daha ileri gitmiştir. Bu yaklaşım değişimi ışığında, oyun terapisini de içine alarak, oyunun ona katılanlar arasındaki alanda/espasta yaşadığını ve süregeldiğini iddia etmiştir. Ayrıca oyunun maddeselliğinin çocuğun dünyadaki hayali etkinlik ile şahsi fantaziye ayırmasını sağladığını belirtmiştir (Winnicott, 1971) (Bkz. Görsel 1.7).



Görsel 1. 7: Evcilik oynayan çocuklar (<http-4>).

Rudolf Steiner'e (1861-1925) göre, yaratıcılığa dayalı oyun, çocuğun ilkokulun akademik taleplerine hazırlanmasına yardımcı olur. Kendi kurduğu Waldorf eğitim felsefesi üzerinden yorumla bu hazırlanma sürecinin, isteği anlamlı yaşam etkinliklerine yönlendirmek yoluyla, sanat aracılığıyla duyguları geliştirmekle, yaratıcı oyun ile yaratıcılığı ve fantaziyi canlandırarak gerçekleştirdiğini belirtir (Steiner, 1998, sf 97) (Bkz. Görsel 1.8). Steiner, oyun ve çalışmanın kesinlikle ayrılması gerektiğini savunur. Yapılacak en kötü şeyin çocuğa çalışmanın bir oyun olduğunu öğretmek olduğunu; büyüdüklerinde yaşama sanki oyunmuş gibi bakacaklarını ve algılayacaklarını belirtir (Steiner, 1995, s. 58).



Görsel 1. 8: *Lego ile zekâ gelişimi* (<http-5>).

Sigmund Freud, oyunun tıpkı rüyalar gibi çocukların kötü deneyimler ve can sıkıntısı ile baş etmesine yardımcı olduğunu savunur. Ona göre oyun aynı zamanda, çocukların travmatik olaylara dayanan negatif duygularla baş etmelerine yardımcı olmaktadır. Bu durumu şu şekilde dile getirir: “Çocukların oyunlarında gerçek yaşamda onlar üzerinde etki bırakan şeyleri tekrar ettiklerini görmekteyiz. Böylece üzerlerindeki baskı ve edindikleri izlenimlerinin gücünü dışa vurarak rahatlarlar ve durumlar üzerinde egemenliklerinin olmasını sağlarlar” (Freud, 1967, s. 15).

Jean Piaget, oyunun sosyalleşmeyi geliştirdiğini belirtir. Bilye oyununa dair erken dönem bir araştırmadan örnek verir ve bilye oyununu oynayan yedi yaşında bir çocuğun erken dönem egosantrik oyun davranışından, kuralları ve takım ruhunu içeren oyun

davranışına doğru bir geçiş gösterdiğinin üzerinde durur. Aynı şeyin, kolektif sembol oyunlarında da vuku bulduğunu belirtir. Yedi yaşından on-on bir yaşına doğru bir önceki aşamada gittikçe artan rollerin koordinasyonu ve sosyalleşmede bir artış başladığını söyler (Piaget, 1962).

Maria Montessori (1870-1952), oyunun çocuklar için bir iş olduğunu ve oyunun belli bir amaca yönelik olması gerektiğini ve bunun moral ilerlemeyi sağlayacağını belirtir (Henricks, 2014).

Jerome Bruner (1915-2016), oyunun başkalarıyla birlikte oynandığında çocuğu sosyalleşmeye hazırladığını belirtmiştir. Başka çocuklarla beraber oynamanın sağaltıcı bir role sahip olduğunu ve her koşulda ne olursa olsun yaşamın ileriki dönemlerindeki stres dolu sosyal etkinliklerde yer almalarında yardımcı, önemli bir role sahip olduğunu savunmuştur. Aynı zamanda yaratıcılığın gelişmesindeki etkisini vurgular ve oyun oynayanın ruh hali üzerinde durur. Gerçek oyuncuların, üstlendikleri görevi bir problem üzerinde oynamaya davet olarak aldığını ve bu tavrın başarmak üzere çabalarken bozuntuya vermemek ile ya da sürekli bir kendine güven ile uğraşmak zorunda bırakmadığını, aksine, özgür ve özgün bir tavır içinde olabildiklerini belirtir. Ayrıca oyuncunun kontrolü altında oyunun kişiye kendi olabilme şansı verdiğini belirtir (Bruner, 1983).

Vivian Paley, -miş gibi yapma oyunu ve fantazi üzerinde önemli durur. Paley, çocuklar canavar, hayvan ya da süper kahraman gibi alışılmadık, olağandışı ya da egzotik rollere büründüklerinde, kültürel imajinasyonun ve toplumsal diyalogun en karmaşık formlarının içine dahil olup meşgul olduklarını; bunun da toplumda yaşamak için gerekli iletişim becerilerinin gelişmesini sağladığını belirtir (Paley, 2005). Burada oyun dünyadan kaçış değil, sosyal yaşamın zorluklarına ve sorumluluklarına dair bir araştırmanın kendisidir.

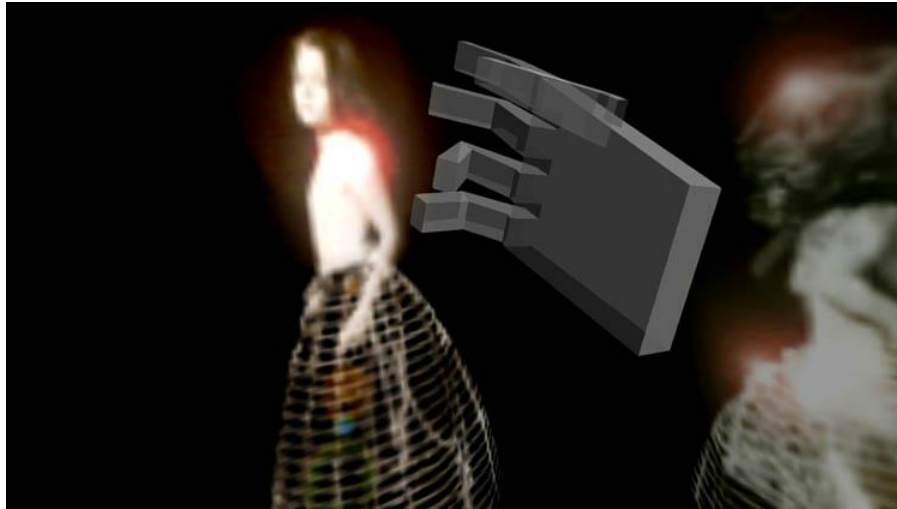
Bunlardan bağımsız postyapısalcı ve postmodern düşüncelere bağlı yeni yaklaşımlar da geliştirilmiştir. Bu çalışmalar insanoğlunun katı sosyal, kültürel ve fiziksel yapılarla sınırlanmadığı üzerinde durur. Bunun yerine, insanlık durumunun birçok farklı olayın sürekli değişen kesişimleri olarak tasavvur edilmesi gerektiğini iddia ederler. Onlara göre, evrenin kendisi “oyun”dur ve insanlar bir hadiseden diğer hadiseye doğru yol alırken “oyun”un içindedir, “oyun oynamaktadırlar”. Merkezsiz/çok merkezli dünya, değişim, rastlantısallık, kültürel ve sosyal çeşitlilik, çatışma ve belirsizlik gibi kavramlar

üzerinde dururlar. Ayrıca oyuncu tavrın belki de bu çağdaş durumlara en uygun cevap biçimi olduğuna vurgu yaparlar (Henricks, 2014).

Lev Vygotsky, bu geleneğin daha ılımlı bir yorumcusu olarak, birbirine meydan okuyan ve aynı zamanda iş birliği yapan farklı konumlanmış bireylerin arasındaki diyalog olarak deneyime ve dolayısıyla oyuna odaklanır. Burada oyun, bir çeşit performans halini alır; belirli, açık başlangıç ve bitişi olmayan, oluşmakta olan ve açığa çıkan bir senaryoyu eleştirel bir şekilde değerlendirirken bir yandan katkıda da bulunan izleyiciden önce imgesel olasılıklardan yola çıkıp rol yapmaya dönüşür (Vygotsky, 1978). Bir diğer deyişle, oyun, insanların yeni bir dünya oluşturma ve onda yaşama taahhüdünü ifade eder. Beraber doğaçlama yapmak gibi bir şeydir (Henricks, 2014). Toni Dov'un "Archeology of a Mother Tongue" adlı bir sanal gerçeklik cinayeti esrarı çevresinde kısmen multimedya üretimi kısmen de performans olarak nitelendirilebilecek çalışması örnek olarak verilebilir (Bkz. Görsel 1.9). İzleyiciyi taktığı veri eldiveni ile interaktif bilgisayar grafiğini, lazer-disk videoları, slaytları ve sesleri manipüle ederek ve birleştirerek kendi oyunlarını kurmaya davet eder. Aynı zamanda bu cihaz, izleyicinin/katılımcının anlatıda gezinmesini ve ardı ardına odalarda hareket etmesini sağlar. Katılımcılar mekânları gezinmelerini, incelemelerini ve objelere dokunmalarını sağlayan küçük bir kamera ile dolaşırlar. Bir rüya olan birinci ortam, Piranesi hapishane çizimlerinden esinlenmişken, diğer ikisi bir göğüs kafesi ile bir bakır telden yapılan elden oluşur. Hikâye bir çocuğun öldürülmesini araştırmak üzere doğduğu şehre dönen bir soruşturma memuru etrafında döner. Diğer ana karakter patologdur; çocuğun kısa dönemli hatıralarını tutan bakır eli yapar. Katılımcı nesnelere elle dokunurken, nesneler büyür ve hikâyeleri ortaya çıkarır. Patologun uzun dönemli hatıraları bir tel çerçeve kafatası içine yerleştirilir ve aynı şekilde hatırlanabilir. İzleyici böylece, içlerine girerek ve ona denk düşen hikâyeleri dinleyerek yeni olasılıkları deneyimlediği bir oyun alanı içine girer (http-6). Vygotsky, oyunu, ayrıca, çocukların algılama ve idraklerini geliştiren bir araç olarak ele alır. Hayali bir durum yaratması soyut düşüncüyü geliştirmeye yardımcı olacağının üzerinde durur (Vygotsky, 1978).

Terry Marks-Tarlow kuantum fiziğine dayanan çağdaş bilimi merkezine koyarak psikanalitik yaklaşımlarda daha da ileri bir önermeyle, sağaltıcı geleneği post yapısalcı düşünce ve doğrusal olmayan bilim ile ilişkilendirmiştir. Bireyler arası nörobiyolojiyi ve yaşamın lineer olmayan dinamiğini temel almış; buna bağlı olarak oyunu, benliğin ötekiyle birlikte kurulduğu fikrine dayanan fraktal benliğin bir ifade şansı olarak ele

almıştır (Marks-Tarlow, 2010). Luc Courchesne’in bakışa maruz kalan sıradan pasif nesneyi, programlı diyaloglar ve davranışlar aracılığıyla aktif bir katılımcıya çeviren “Portrait no. 1” adlı interaktif video enstalasyonu, Marks-Tarlow’un ilişki kurduğu fraktal benliğe ve ifade olasılıklarının verilmesine örnek olarak alınabilir (Bkz. Görsel 1.10). Enstalasyon, geleneksel portre çiziminin sınırlarını zorlayarak izleyiciyi de işin içine katar ve izleyiciyi iletişime geçmeye teşvik eder. Oyuncu, bir şekilde izleyiciyi aşağıdan akan listelerden soruları seçmeye ve keşfetmeye yönlendirir. Fransız aktris Paule Ducharme, “Zamanınız Var mı?”, “Bana mı bakıyorsunuz?” gibi sorulara cevap veren Marie’yi canlandırır. Marie’nin görüntüsü bir cam levhaya yansıtılmıştır. Marie’nin tepkileri İngilizce, Almanca, İtalyanca, Hollandaca ya da Japonca olarak altyazıyla geçilir. Eğer katılımcı olarak izleyici konuşmada başarılı olursa, Marie aşk ve teknoloji üzerine düşünceleri gibi konularda kişisel fikirlerini anlatacaktır. Marie sıkılır ya da gücenirse konuşmayı sona erdirir. Böylece izleyiciler karşısındaki yüzle bire bir iletişime geçip karşısındaki tanıma çabası ve ortaya çıkarma oyunu içine sokulur (<http://www.toni-dov.com>).



Görsel 1. 9: Toni Dov, *Archeology of a Mother Tongue*, Bilgisayar, lazer disk, slaytlar, kamera, veri eldiveni, 1993 (<http://www.toni-dov.com>)



Görsel 1. 10: Luc Courchesne, Portrait no. 1, Bilgisayar, iki hoparlör, dokunmatik fare, lazer oynatıcı, video monitör, 1990 ([http-7](http://7)).

Eski tanımlamalardan daha çağdaş tanımlamalara doğru bakıldığında, oyun kavramının, başlangıçta görünürde yararlı herhangi bir sonuçtan yoksun, kendi için yapılan (kendine yeten), uçar ve amaçsız belirli etkinlikleri tanımlamak üzere kullanıldığı görülmektedir. Bir diğer ortak yönelim ise çoğunlukla oyunun çocuğun gelişmesi için bir araç ve eğitimin bir bileşeni olarak algılanmasıdır. Bunlara ek olarak, içgüdüsel arzulardan ve çağdaş insanlararası ilişkilerin yarattığı baskılardan arınma alanı açması üzerinde durulmuştur. Oyunun eğitimin bir bileşeni olduğu ve rolünün önemi konusunda hiçbir karşı duruş olamayacağı gibi oyunu yaşama yayılan genel bir olgu olarak alan yeni yorumların da önemini vurgulamak gerekir. Ayrıca, çoğunlukla çocuğa ait bir olgu olarak görülen oyunun çalışmanın bir antitezi olarak düşünülmesi ve neredeyse yapılacak çok iş var ve oyun bunu kolaylaştırmada herhangi bir role ya da yardıma sahip olmayan gereksiz bir şey olarak görülmesi yine sorgulanması gereken bir bakıştır. Günümüzde bu algılayış tamamen değişmiş durumdadır. Modern toplumda oyun ve çalışma birbirinin tamamen zıttı iki olgu olarak görülmektense, kimi zaman kesişen ve ayırımı zor yapılabilecek iki olgu olarak ele alınmaktadır ki ileride postmodern topluma

dair çözümlmelerde bu değışimin ne kadar etkin olduđu ve sistem tarafından kullanıldıđı görölmektedir.

1.1.1. Oyunun yapısal özellikleri ve kültürlerarası farklar

Bir önceki bölümde yer verilen oyunun işlevleri ve yararlı etkileri üzerinden tanımlamalar temelde oyun olgusunun tam olarak açıklanmasına ve temel ortak bir tanım oluşturulmasına yardımcı olmamaktadır. Bu durum, bir açıdan oyunun sanat gibi hem sosyal hem etik hem estetik birçok yönden alt metni olan ve hem toplumsal hem de bireysel açıdan katmanlı bir ilişki ağı içinde gelişen ve hatta aşan bir olgu olmasından kaynaklanmaktadır.

Yunancada oyun eylemini karşılamak için farklı kelimeler bulunmaktadır. “*Paidia*” terimi, çocuğa ait olanı işaret etmektedir; ama çocukça anlamına gelen *paidia*’dan vurgusuyla ayrılmaktadır. Bu kullanımına ek olarak gündelik kullanım içinde çocuk oyunları ile sınırlı değildir. Kelime, *paizein* – oynamak-, *paigma* ve *paignion* –oyuncak- gibi türevleriyle, en soylularına ve en kutsallarına varana kadar oyunsal² biçimlerin bütün türlerini ifade edebilmektedir. Huizinga mutlu, sevinçli, kaygısız gibi nüanslar da bu kelime grubuna dahil edilmişe benzetmekte olduğunu belirtir. Oyunu betimleyen diğer bir terim “*athuro*” ve “*athurma*”, havai, işe yaramaz nüansını ifade etmektedir. Bunların dışında “*agon*” terimi ise, Yunanlılarda büyük önemi olan müsabakaları ve yarışları kapsamaktadır. *Agon* ister Yunan kültürü çevresinde ister tüm dünyada ele alınsın, oyunun biçimsel özelliklerini taşımakta ve işlevsel olarak öncelikli bir bölümü itibarıyla şenlik alanına, yani oyunsal alana ait bulunmaktadır (Huizinga, 1995).

Hint kültüründe oyun kavramı dört farklı kök ile ifade edilmektedir. Oynamak için kullanılan en genel terim “*Kridati*”dir. Çocukların, yetişkinlerin ve hayvanların oyununu ifade etmektedir; rüzgârın veya dalgaların hareketini belirtmektedir. Ayrıca özellikle bir oyun kavramı içermeksizin, atlayıp zıplamak ve dans etmek konusundaki genel bir fikri ifade etmektedir. Oyun anlamı tüm dans ve dramatik temsil alanını içeren *nrt* köküne çok yakındır. *Divyati* zar oyununu ifade eder; ama aynı zamanda, şaka yapmak, eğlenmek, latife yapmak gibi fiilleri de belirtmektedir. Fırlatmak anlamında gelir ki bu aynı zamanda, ışın saçmak kavramına da karşılık gelmektedir. *Lila* temelde sallanmak, beşikte sallamak anlamına gelmektedir ve özellikle oyunun hafif, kaygısız, neşeli, rahat ve

² Oyunsal terimi Huizinga’nın *Homo Ludens* (Huizinga, 1995) kitabında geçen “*ludic*” terimine karşılık kullanılmıştır. Çevirmenin seçimine müdahale etmemek adına oyunsal olarak kullanılmıştır.

önemsiz karakterini ifade etmektedir. Aynı zamanda, “gibi”, benzerini yapma ve taklit anlamını da içermektedir (Huizinga, 1995).

Çinlilerde, esas olarak, çocuk oyunu kavramının egemen olduğu *wan* kelimesi karşımıza çıkar; bir şeyle meşgul olmak, saçma sapan zaman öldürmek, dalga geçmek, eğlenmek, şaka yapmak, incelemek, koku almak, ufak tefek elişi yapmak; ayrıca, mehtabın hoşluğu anlamına gelmektedir. Huizinga bu kelimedeki semantik karşılığı, bir işe bir oyuncu dikkatiyle kalkışmak, bir etkinliğe kaygısızca girişmek olarak tanımlamaktadır. Düzenlenmiş oyun, müsabaka gibi etkinlikleri karşılamak için Yunancadaki *agon* kelimesine karşılık gelebilecek *çeng* kelimesi mevcuttur (Huizinga, 1995).

Japoncada modern batı dillerinde olduğu gibi oyuna ilişkin belirgin tek bir kelime bulunmaktadır ve bu kelime ciddiyeti ifade eden terimle zıtlık içindedir. “*Asobi*” adı ve “*asobu*” fiili, genel oyun fikri, gevşeme, teneffüs, zaman geçirme, gezinti, boş zaman, sefahat, zar oyunu, aylaklık, boş olmak, işsiz olmak anlamlarına gelmektedir. Ayrıca oynamak, bir şeyi temsil etmek, taklit etmek anlamlarına da gelmektedir. “*Asobu*” aynı zamanda birinin yönetimi altında inceleme yapmak anlamına gelir ki bu anlamı, Latince *Ludus* kelimesinin okul fikrine bağlanabilir. Burada Huizinga, *asobu* kelimesinin bu benzerlik ile yarış olmayan bir çarpışma taklidi anlamına gelebileceğini belirtmektedir. Japon dilindeki bir diğer ilginç nokta, *asobase-kotoba* kavramıdır. Saray dili anlamına gelen *asobase-kotoba* yüksek mertebeden kişiler arasında kullanılır ve kelime anlamıyla oyun dili demektir. Üst sınıflar, küçük eylemlerinde bile oyun oynuyor sayılmaktadırlar. Tokyo’ya varıyorsunuz ifadesinin saraylı biçimi Tokyo’ya varışınızı oynuyorsunuz olmakta; benzer şekilde babanızın öldüğünün haberini aldım, babanız beyefendinin ölümünü oynadığını haber aldım haline gelmektedir (Huizinga, 1995).

Sami dillerinde oyunun semantik kökü *la’ab*’tan gelmektedir ve *la’at* kökü de akrabalık içindedir. Burada kelime asıl oynamak anlamının yanı sıra, gülmek, alay etmek anlamlarını da taşımaktadır. Arapça ve Süryanice bu kök, ayrıca bebeğin salyasının akması anlamını taşımaktadır ki Huizinga bunun, bebeklerin yaptığı ve oyun sayılabilecek olan tükürükle balon yapmak olarak yorumlanabileceğini belirtir. Gülmek ve oynamak anlamları, İbranice’nin *sahaq* kelimesinde de bir arada bulunmaktadır. Arapaçadaki *la’iba* kelimesi bazı modern Avrupa dilleriyle benzer şekilde müzik aleti çalmak (oynamak) anlamını taşımaktadır (Huizinga, 1995).

Latince oyun ve oynamak alanına dair tek bir kelime karşımıza çıkar: *Ludus* ve *ludere*. Bunun yanı sıra bir de *iocus* ve *iocari* kelimesi vardır; bunlar eğlenmek, şaka yapmak özel anlamını taşımaktadır. Latince de bu terim asıl oyuna işaret etmemektedir; ama ilginçtir ki Roma dillerinde erken dönemlerde oyun, oynamak kavramına yayılmış ve *ludus* ve *ludere*'yi tamamen devre dışı bırakmıştır. Kelime balıkların oynaşmasını, kuşların neşeli uçuşlarını, suyun çırpıntısını ifade ediyorsa da *ludere*'in etimolojik temeli, birçok oyunsal terimin tersine, hızlı hareket alanında değil, ciddi-olmayan, “gibi yapma”, alay alanında yer almaktadır. *Ludus* ve *ludere*, çocuk oyununu, gevşemeyi, yarışmayı, ayinsel temsilleri ve genel olarak da sahne temsillerini, talih oyunlarını içermektedir. *Ludi* Roma hayatında sonradan büyük bir yer kazanacak olan kamusal oyunlar anlamıyla bu semantik çıkış noktasından ayrılmaktadır. Benzer şekilde *ludus* da okul anlamıyla ayrılmaktadır. Huizinga birincisinin yarışma anlamında olduğunu, ikincisinin de, idman anlamından türemiş olabileceğini belirtmektedir (Huizinga, 1995).

Germanik diller arasında yer alan İngilizcenin *play* ve *to play* kelimesi semantik olarak “esas olarak oyun, oynamak, ikincil olarak da hızlı hareket, jest, el sıkışması, alkışlama, bir müzik aleti çalmak” gibi somut hareketleri ifade eden ve Anglosaksonca bir kelime olan *plerga* ve *plegan*'dan türemiştir. Eski Saksoncanın *plegan*'ı, eski yukarı Almanın *pflegan*'ı ile eski Frizcenin *plega*'sı, biçim açısından eski İngilizcenin bu *plegan* kelimesine denk düşmektedir. En eski anlamları, cevap vermek, kendini biri veya bir şey için tehlikeye atmak veya rizikoya sokmaktır. Ayrıca bir şeye angaje olmak, severek yapmak, özen göstermek, katılmak anlamlarına sahiptir. Flemenkçenin *plegen*'i yüce eylemlerin gerçekleştirilmesine ilişkin çizgiler taşımaktadır; saygı gösterme, affetme, yemin, çalışma, aşığın kur yapması, büyücülük, adalet gibi anlamlara sahiptir (Huizinga, 1995, s. 47-67). Hayat içinde oyun kelimesi, borsa oyunu, sistem oyunu, hayal gücünün oyunları, düşünsel oyunlar gibi çok farklı kullanımlarıyla yaşamsal etkinliklere yayılmış ve kullanımı genişlemiş belki de tek yönlü hale gelmiş durumdadır.

Metin And ise *Oyun ve Bügü* adlı kitabında oyun ve büyü arasındaki etimolojik ortaklıkların izini sürmektedir. Orta Asya şamanlarının türlü adlarının arasında “oyun” olduğunu, orta şamana *orta-oyun*, yüce şamana *ulahan-oyun* denildiğini; hatta Türkistan'da tüm şaman törenine oyun dendiğini belirtmektedir. Ardından hikmetli, bilgili anlamlarına gelen *böge*, *bügü* kelimelerinden iz sürerek, zıplamak, oynamak, raks etmek anlamlarına sahip olan *büdi* fiili ve yine doğaüstü güç, bilgi anlamlarına sahip ve Uygurcada *bügü* ile eşanlamli *bil-* kökü ile ilişkisine değinir. Bu ilişkiler ile tartımlı

hareketlerle doğaüstü güç yaratmak ve doğaüstü gücü kavramak arasında bir ilişki doğduğunu belirtmektedir³ (Bkz. Görsel 1.11).



Görsel 1. 11: *Dans Eden Şeytanlar*, Mehmet Siyah Kalem (And, 2012).

Yukarıda genel anlamda örneklendiği üzere oyun kelimesinin etimolojik incelemesi okuyucuyu ortak kavramlara götürmektedir: Neşeli, hafif kaygısız, havai, işe yaramaz karakteri; alay ve şaka yapmak ile ilişkisi; atlayıp zıplamak, dans etmek, ışın saçmak gibi yine bu neşeli, mutlu karakter ile ilişkili özelliği; boş zaman, boş olmak ile ilişkisi ve bununla çok yakın gevşeme, teneffüs anlamları ile ilişkisi; müsabaka, şenlik, ayinsel törenlerle ilişkisi; taklit etme ve gibi yapma.

Oyunun bu birbirinden farklı; ama yer yer bağlantılı kavramlarla ilişkisi oyun olgusuna ilişkin ipuçları vermektedir ve oyunun özelliklerine ilişkin ortak çıkarımları da desteklemektedir. Oyun olgusunun temel ortak olarak nitelenebilecek özelliklerine geçmeden önce, yukarıda da belirtilen kavramsal ortak alanlarından da yola çıkarak, en başta oyun-ciddiyet ilişkisine değinmek faydalı olacaktır. Huizinga ciddi- olmayan olarak görülen oyun, gülme, şaka, matraklık ve aptallık gibi terimlerin içerdikleri indirgenemez özelliklerinden dolayı gündelik hayat içinde birbirleriyle belirsizce iç içe geçtiklerini,

³Türk kültürüne dair etimolojik akrabalıkları daha detaylı görebilmek için bkn: Metin And, *Oyun ve Bugün: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, YKY: İstanbul, 2012, sf 36-42.

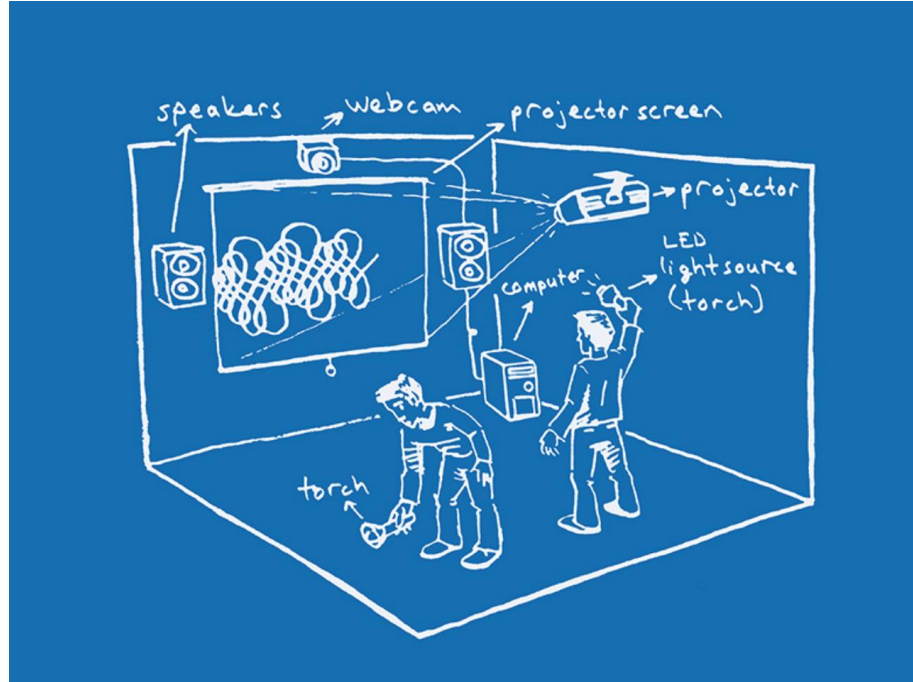
yine de bunun oyunun ciddi olanın karşısında tutulmasına yetmeyeceğini belirtir. Futbol oynayan ya da satranç turnuvasında yarışan sporcuların içinde bulundukları eylemi hiç de hafife almadıklarını, derin bir ciddiyetle oynadıklarını söyler (Huizinga, 1995, s. 22-23).

Oyunun birinci niteliği, her şeyden önce gönüllü bir eylem olmasıdır. Emirlerle bağlı oyun, oyun değildir; ancak oyunun zorunlu temsili olabilir. Oyun ancak bir ritüel ya da tören olduğu zaman bir görev, bir ödev kavramıyla birleşir. Boş zamanda gerçekleştirilir. Burada oyunun en önemli niteliklerinden biri, serbest oluşu, özgürlüğü ortaya çıkmaktadır. Oyun keyfe kederdir. Ancak oyundan alınan zevk oyunu ihtiyaç olarak hissettirdiği ölçüde oyunun gerekliliği emredici hale gelmektedir. Her an ertelenebilir ya da iptal edilebilir.

Oyun günlük ve gerçek hayattan ayrılır; geçici olarak kendi düzenini kurar ve kendi dünyasını yaratır. Oyun günlük yaşama ara vermedir; kendinde bir amacı olan ve kendi içinde tatmin bularak tamamına eren geçici bir eylem olarak gündelik yaşamın arzu ve ihtiyaç tatminine dayalı mekanizmasının bir yandan dışında yer alır bir yandan da ona sızar. Hayatın boşluklarını doldurmakta ve böylece vazgeçilmez olmaktadır. Oyun her türlü maddi çıkardan bağımsız ve yarar gütmeyen bir eylemdir (Huizinga, 1995). Erdal İnci'nin "Formaphone" adlı interaktif çalışması, gündelik yaşama bir ara niteliğini içinde barındıran bir çalışmadır (Bkz. Görsel 1.12, Görsel 1.13). Günlük yaşamın koşturmasına sızan, kendi zaman ve mekânı içinde boş zamanı eğlenceli ve özgür bir şekilde geçirme alanı oluşturan yapısı ile insanlara rahatlama ve eğlenme, günlük yaşamdan kopma fırsatı sunar. İnci çalışmasında, izleyicileri sesler arasında tonal ve atonal yapılanmaları deneyimlemeye, hareket ve ses arasında oyun oynamaya davet eder. Çalışma, görsel örüntüler ile müziğin benzerliğini kurar. Kamera, kadrage giren ışığı yazılıma görsel girdi olarak iletir. Yazılım ışığın havadaki hareket hızına göre ses frekansı üretir. Ses, hareket hızlandıkça tizleşir, yavaşladıkça pesleşir. Yazılım yalnızca hareket hızını ses frekansına dönüştürme görevi görmez. Buna ek olarak hareketin havada izlediği yolu, kameranın gördüğü açıdan, gerçek zamanlı görsel çıktı olarak perdeye yansıtır. Bu sayede kullanıcı çizimini eş zamanlı olarak perdede görebilecektir. Kullanıcı istediğini çizmekte özgür olmasına rağmen ses çıktısını ritmik olarak duyma eğilimi gösterecektir. Bu nedenle hareketlerini belli bir tempoda yapar. Omuz ve kol hareketleriyle yapacağı zikzaklar veya eğrilerin hızları, nota zenginliği ortaya koyacağı için bunları çeşitlendirmek isteyecektir ([http-8](http://8)).



Görsel 1. 12: Erdal İnci, *Formaphone*, Kamera, ışık kılıçları, sensörler, perde, projeksiyon, 2015 (<http-8>).



Görsel 1. 13: Erdal İnci, *Formaphone*, eskiz, 2015 (<http-8>).

Diğer yandan oyun oynayan kişi, tıpkı oyun oynayan çocuk gibi gerçeğin dışında olduğunun farkındadır ve –mış gibi yapar. Oyun aynı zamanda gündelik hayattan yer ve süre bakımından ayrılır. Kendisine özgü bir yer ve süre ile sınırlandırılmış ve yalıtılmıştır; sonuna kadar oynanır ve kendi akışına sahiptir. Oyun oynarken birey, yaşamın kurallarını bir yana bırakır ve oyunun kurallarına girer/dahil olur. Oyun bittiğinde ise, oyundaki bütün olaylardan ve yer alan sonuçlardan kopar ve yeniden gerçek yaşamın debdebesi

içine karışır (Fullerton vd. 2004, s. 42-43). Kendi içinde geliş-gidişleri, birbiri yerine geçen çeşitlemeler, bağlanmalar, ayrılmalar ve tekrarlar vardır. Aynı zamanda bir kez oynandıktan sonra belleklerde yeniden ve yeniden oynanabilir, tekrarlanabilir. Önceden belirlenmiş bir alanda -bu tapınak, sahne, satranç tahtası, ring, futbol sahası, mahkeme, sokakta yola çizilen sek sek oyunu şeması vb. belli kurallarla sınırlandırılmış bir alan-, oynanır. Günlük yaşam içinde belirli etkinliklerin yapılması için tasarlanmış geçici alanlardır. Günlük hayatın örf ve adetleri devre dışıdır ve yaratılan büyüsel ortam içinde etrafta ne olup bittiği kişiyi ilgilendirmez. Oyun alanı kapalı, korunmuş bir evrendir, uzamdır (Huizinga, 1995; Caillios, 1994, s. 38-40).

Rafael Lozano-Hemmer'ın "Vectorial Elevation" adlı interaktif enstalasyonu, gönüllü, kendi içinde tatmin veren yapısı ile gündelik yaşamdan ayrılan; ama aynı zamanda ona sızan çalışmalara iyi bir örnektir (Bkz. Görsel 1.14). Enstalasyon, seksen dokuz ülkeden insanların internete bağlanmaları ve şehir içinde yerleştirilen 18 projektörü denetleyerek şehir üzerinde ışık oyunları yaratmalarından oluşmaktadır. Ayrıca her katılımcı için yorumları, istatistikleri, tasarımlarının gerçek ve sanal görüntülerini üç perspektiften yansıtan bir web sayfası yapılmıştır. Web sayfasındaki bu paylaşımlar, katılımcılara yarattıklarını sonradan da izleyebilmeleri açısından oyuna istedikleri yerden tekrardan hatırlama olarak katılma ya da diğer katılımcıları da izleyerek ve onlarla yarattıkları ışık oyunlarını paylaşarak oyuna istedikleri zaman tekrardan devam etme şansı vermektedir (<http-9>).



Görsel 1. 14: Rafael Lozano-Hemmer, *Vectorial Elevation*, 18 projektör, elektronik aksam, yazılım, 1999-2004 (<http-9>).

Kendine ait bir zaman ve mekân içinde katılımcıları oynamaya davet eden, yarattığı büyüsel ortam ile gündelik yaşamdan ayrılan; ama yine bir yandan da ona sızan, kendi akışı içinde tekrarlara, çeşitlemelere sahip çalışmalara örnek olarak 1994 ve 1996 yılları arasında gerçekleştirilen “The Oort Continuum” adlı interaktif enstalasyon verilebilir (Bkz. Görsel 1.15). Çalışma, Chicago, University of Illionis’te Electronic Laboratory’de (EVL) bir düzineyi aşkın sanatçının ortak çalışmasıdır. Enstalasyonda kozmik turistler olan izleyiciler, bir EVL sanatçısının yarattığı pek çok göksel canlandırılmış ortamdan birine ışınlandıkları Oort Cloud halkasında yolculuğa başlar. Bunların bazıları dünyevi kozmoloji ya da biyoloji model almışken, bazıları salt hayal ürünüdür. Bu manzaralar ve dünyaların içinde, yer çekimine tabi olmayan ya da üçüncü boyutu bulunmayan sürreal matematiksel yapılar, tuhaf organik tözler, Atlantis’in su koşulları, hayal dünyalarına çıkan patikaları olan labirentler, kolajlar ve ortamlar dahildir. İzleyiciler bunlar içinde uçmaya, gidip gelmeye, dalmaya, yörüngeye yerleşmeye, geçmeye ve etkileşime girmeye davet edilirler (http-10).



Görsel 1. 15: Dan Sandin ve diğerleri, *The Oort Continuum*, Yazılım, bilgisayar animasyonu, CAVE sanal ortamı, 1994-96 (http-10).

Oyunun kendisine özgü ve değişmez kuralları vardır; kendi içinde, kendisine has bir düzen yaratır. İçinde yaşanan dünyadaki tüm karışıklığa alternatif kendi içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik oluşturur. Bu kuralların, düzenin en küçük ihlali oyunu bozar. Oyunun estetik ile bağı da bu düzeni zorunlu kılması ile ortaya çıkar, pekişir. Estetiğin

tüm öğelerini de biçimsel olarak içinde barındırır: Ritm, armoni, gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine geçme, birbirine eklenme, ayrılma, zıtlık ve çeşitleme. Oyun tüm bu öğelerle örülü olarak cezbeder, kendi içine çeker (Huizinga, 1995).

Roger Caillois, oyunun bu çeşitli niteliklerinin tamamen biçimsel olduğunu dile getirmiş ve oyun olgusunu birbiriyle ilişki içinde iki ana bölümlmeye ayırarak ele almıştır. Bunlardan **paidia**, daha önce de belirttiğimiz gibi “çocukça” anlamındadır ve “çocuk oyunları” için kullanılır. Gelişigüzel ve denetimsiz, tasarlanmamış, içtendir ve doğaçlamaya dayanmaktadır. Burada doğaçlamada kişinin kendi kuralları geçerlidir. Kuralsız, anarşik bir yapıya sahiptirler ve büyük coşku ile katılırlar. Pratiklik ön plandadır. Zaman ve mekânla sınırlandırılmamışlardır. İstenildiği zaman bırakılabilir; nihai hedef yoktur. **Ludus** “oyun”, “yarışma”, “tiyatro gösterisi”ne karşılık gelir; böylece **paidia**’nın coşkulu, kuralsız ve dağınık yapısını düzene sokan, tasarımı ve saptanmış kuralları ile özgürlüğü denetim altına alan oyunlara karşılık gelir. Zaman ve mekânla sınırlandırılmıştır. Üzerinde çalışmayı ve beceriyi talep eder ve bu doğrultuda belli bir sonuca gitmeyi hedefler. Caillois oyunu nitelik olarak da dörde ayırır: Agon, Alea, Mimicry ve Ilinx. *Agon*, yarışmaya ve çatışmaya dayanan oyunları kapsar. Güreş, düello, futbol, satranç vb. her türlü spor karşılaşmaları ve mahkeme salonları agonal alan içinde görülür. Akıl, güç ve yeteneğe dayanan agonal oyunlar, kişinin çabasını ödüllendirir. *Alea*, Latince “zar oyunu” anlamına gelir ve her türlü şans oyunlarını kapsar. Rastlantıya ve şansa bağlı olmasından dolayı agondan ayrılır. Mimicry, “mimesis”ten gelir ve öykünme, taklit anlamlarını içerir. Kişiye başka bir kişi ya da yaratık her ne ise farklı bir şey olma, farklı özellikler taşıma fırsatı verir ki bu özelliğiyle oyunun gündelik yaşamdan ayrılma niteliğini güçlü bir şekilde içinde barındırır. *Ilinx*, baş dönmesine dayalı oyunları içerir. En basitinden olduğu yerde dönmeden yine dengeni kaybetme, fiziksel denetimi kaybetmeyi içeren kendi etrafında dönme eyleminden dağcılık, trapeze kadar farklı etkinlikleri içine alır.⁴ Bu dört farklı oyun çeşidinin paidia ve ludus üzerinden etkileşimini ve toplumda yansıdığı farklı biçimleri aşağıdaki iki tabloda görebiliriz (Tablo 1.1, Tablo 1.2). Heike Weber’in çalışmaları ilinx’in yarattığı baş dönmesi hissi için güzel örnek oluşturmaktadır (Bkz. Görsel 1.16). Weber çalışmalarında mekân duygumuzu ve uzam algımızı sarsmaya çalışır. Arter’de sergilediği “Utopia” adlı çalışmasında da izleyiciler duvarda çizgilerle yaratılan topografik şekiller ve yükselen alçalan dalgavari şekiller

⁴Detaylı bilgi için bkn. Caillois, *Man, Play and Games*, London: Thames and Hudson, 1961, sf 11-57.

içinde bir illüzyonun içine girer. Çizgiler yanıp sönmeye, uzam sanki hareket etmeye başlar. İzleyiciler gerçeklik ile soyutlama, mekânsallık ve sınırsız uzam arasında gidip gelmeler yaşar; yön duygusunu belirleyen alışıldık parametreleri kaybederler, tamamen güvensizlik ve zeminizlik duygusu içinde kalırlar (Heinrich 2015).



Görsel 1. 16: Heike Weber, *Utopia*, Polistiren üzerine markör, 2007(Heinrich 2015).

Tablo 1. 1. *Oyunların Dağılımı (Caillios, 1961)*

	AGON (Rekabet/ Yarışma)	ALEA (Talih)	MIMICRY (Öykünme)	ILINX (Baş dönmesi)
PAIDIA Patırtı, şamata, kargaşa, Gülme krizi, Uçurtma, Tek taş oyunu, İşkambil falları Çarpaz bulmaca	At yarışı Güreş vb. Atletizm Boks, bilardo Eskrim, satranç	Tekerlemeler Yazı tura Bahis Rulet Basit, karma ya da aktarmalı lotolar	Çocuksu öykünmeler İllüzyon oyunları Bebek Maske Kılık değiştirme Tiyatro Genel olarak gösteri sanatları	Çocuksu “baş dönmesi” Dönme dolap Salıncak Vals Panayır numaraları Kayak Dağcılık Cambazlık
LUDUS	Genel olarak spor karşılaşmaları			

Tablo 1. 2. *Oyunların niteliklerine göre ayrımı (Caillios, 1961)*

	Toplumsal mekanizmanın kenarında konumlanan kültürel biçimler	Toplumsal yaşamla bütünleşen kurumsal biçimler	Sapmalar
Agon (Rekabet/yarışma)	Sporlar	Ticari rekabet Sınav ve yarışmalar	Şiddet Güçlü olma isteği Kurnazlık
Alea (Talih)	Lotaryalar Kumarhane At yarışları Müşterek bahisler	Borsa spekülasyonları	Batıl inançlar Astroloji vb.
Mimicry (Öykünme)	Karnaval Tiyatro Sinema “ünlü”lere tapınma	Üniforma Etiket Seremoni Temsil nitelikli meslekler	Yabancılaşma Çifte kişilik
Ilinx (Baş Dönmesi)	Dağcılık Kayak	Yapıldığında baş döndüren meslekler	Alkolizm Uyuşturucu

Sanat ile ilişkisini daha geniş bağlamda kurabilmek için müze sergileri üzerine de çalışmış olan Scott G. Eberle’nin oyunu tanımına da yer vermek gerekmektedir. Eberle, oyunu araba ya da gül gibi bir şey olarak alıp onu tanımlamaya çalışmaktansa birbirine bağlı olayların bütünü, bir süreç olarak ele almanın daha doğru olacağına vurgu yapmaktadır. Hareket, değişim ve süreç kavramaları üzerinden oyuna eğilmenin daha doğru bir tanımlamaya götüreceğine işaret etmektedir. İster tarla gibi herhangi bir açık alanda, ister okul bahçesinde, ister sokak arasında, isterse stadyum, ring vb. alanlarda organize edilmiş şekilde olsun oyunu temelde oluşturan ve karşılıklı bir süreç içinde işleyen ve gelişen altı elemandan bahseder. Bu elemanlar beklenti, şaşkınlık, haz, kavrama, kuvvet ve ölçülülüktür (poise) (Eberle, 2014, s. 222-226).

Her eleman birbirine geçiş, evrilme içinde iken bir yandan da kendi içinde daha olgun bir seviyeye evrilir. Bu ilişki her ne kadar lineer bir ilişki içinde gözükse de Eberle bu ilişkinin esasında fraktal bir özelliğe sahip olduğuna dikkati çeker. Oyunun her bir

elemenin bir diğeri içinde barındırdığı, her bir parçanın bütünü yeniden yapılandığı hologram bir yapı üzerinde geliştiğini belirtir. Bir çeşit kendi kendisini besleyen bir süreçler zinciri söz konusudur. Beklenti şaşkınlığa dönüşürken bir yandan da bu şaşkınlık bize haz kapılarını açar. Esasında oyunun hem tanımlayan hem de teşvik eden en temel unsur olarak haz beklenti, şaşkınlık, kavrayış, güç ve dengede olma halleri ile yukarıda belirtilen oyunun bütün elemanlarıyla –kavrayış, denge, şaşkınlık, beklenti ve güç– sürekli harmanlanır. Oyun oynarken memnuniyetten canlılığa, ardından doyuma, neşeye, mutluluğa, zevke, heyecana ve en sonunda da eğlenme haline doğru giderek yoğunlaşarak bu haz hissedilir. Eğlenmek içinde olmasaydı oyun, oyun olmazdı ve sürekliliğini koruyamazdı. Martin Creed’in “Obras” adlı çalışması ruh halleri arasındaki bu değişimi gözler önüne seren güzel bir örnektir (Bkz. Görsel 1.17). Bir seri olarak devam eden bu çalışmalarında Creed, galeri mekânını yarı yarıya balonlar ve plastik toplarla doldurur. İzleyicileri aralarında dolaşmaya ve oynamaya teşvik eden enstalasyon, büyüklere çocukluğa doğru bir çağrıdır ve zamanı unutarak oyun oynamaya davet eder (http-11).



Görsel 1. 17: *Martin Creed, Obras, Sarı balonlar, 2008 (http-11).*

Beklenti ve sonrasında gelen şaşkınlık hazzı doğurur; bu alınan haz oyuna katılan kişinin algı ve kavrayışını genişletir. Bunun nedeni alışılmadık ve aykırı olan düşünce alışkanlığında kırılmaya yol açmasıdır. Aynı zamanda merakı içinde barındırır ki bu da keşfetme isteğini tetikler. Oyuna katılan kişinin aldığı haz onun oyuna devam etmesini

sağlarken bir yandan becerilerini tanımasını ve geliştirmesini sağlar. Kendisi ve birlikte oynadığı ya da etkinlik içinde yer aldığı kişileri keşfettikçe ve tanımladıkça bilinci daha ileri bir bilme ve algılamaya açılır. Başkalarıyla oynamak mütakabiliyeti ve etrafa duyarlı olmayı gerektirir; dolayısıyla empati kurma ve feraset yeteneğini artırır.

Bu kavrayış, anlama gücü oyuncuyu beşinci eleman olan güce geçirir. Oyun, oyuna katılan kişilerin fiziksel becerilerini, zihinsel yeteneklerini geliştirir ve ferasetini sosyal yeteneklerde derinleştirmesini sağlar. Oyunda güç uzmanlaşma ve kontrol olarak kendisini gösterir; hayata yayılır. Kelimelerle oynadığında, bulmaca çözdüğünde, saçma sapan şarkılar söylediğinde kelime dağarcığı gelişir, sayı ve orana dair duygusu canlı tutulur, zekâsı gelişir, arkadaşlıklar kurar, adalet duygusu ve en başta da ritim duygusu gelişir. Oyun, ayrıca oyuncunun toplumsal becerilerini geliştirir, eski arkadaşlıkları pekiştirir ve yeni arkadaşlıklar kurmasını sağlar. Toplumun ortak deneyimlerde, amaçlarda birleşmesini sağlar ve böylece toplumsal bağları güçlendirir. Başkalarının niyetlerini okumayı geliştirirken, bir yandan da anlaşmazlıkları yatıştırmayı, başka yönle yönlendirmeyi öğretir. Böylece soğukkanlılığını ve rahatlık hissini oluştururken bu duyguların sosyal çevrede de yayılmasını ve hissedilmesini sağlar. Fedakâr, kendinden emin ve güçlü karakter oyuncuyu gerek oyunda gerek sosyal yaşamda daha çekici kılacaktır. Zekâ kıvraklığı, pratik zekâ, yaratıcılık, saik, ihtiras gibi gücün ifade bulduğu alt insan durumları oyuncuya beklenmeyen karşısında ölçülü, dengeli olabileceğini gösterir.

Chu-Yin Chen'in "Quorum Sensing" adlı çalışması da oyunun beklenti, şaşkınlık, merak ve ardından güce giden unsurları deneyimleten bir çalışmadır. Çalışmaya katılan kişiler, bir yandan yaratılan canlıların yaşamlarına dair merakı besleyen bir keşif sürecine girerken bir yandan da karşılıklı olarak konum alma ve hareket etme gibi sosyal yetilerini devreye sokarlar ve deneyimlerler. Enstalasyonda, genetik algoritmalar kullanılarak bilgisayarda özerk sanal yaratıklar oluşturulmuştur (Bkz. Görsel 1.18). Hücresel otomata algoritmasının oluşturduğu alt bir tabaka onları beslemektedir. Öldüklerinde bedenleri çürümekte ve bu canlı ortamın yeniden doğurucu gücü olan sanal iz öğelerine dönüşürler. Bu karşılıklı bağımlılık içindeki hayat döngüleri sürekli bir simbiyosis halinde karmaşık evrimsel bir sistem yaratır. Biyosfer kültürler izleyicilerin onlarla etkileşim kurduğu gerçeklikte somutlaşmaktadırlar. Enstalasyondaki interaktiflik karşılıklı kavrayışa ve bir grup olarak izleyicilerin kolektif ihtiyaçlarına bağlı kolektif bir etkileşim tarzıyla oluşturulur. Bu da bakterilerin davranışlarını koordine etme ve çok hücreli bir düzenleme

işlevi görme imkânlarını açar. Etkileşimin anlamı bu noktada izleyicilerin anlamlandırmalarıyla kurulur ve ortak bir davranışın şekillenmesini sağlar (http-12).



Görsel 1. 18: Chu-Yin Chen, *Quorum Sensing*, İnteraktif multimedya enstalasyonu, 2002 (http-12).

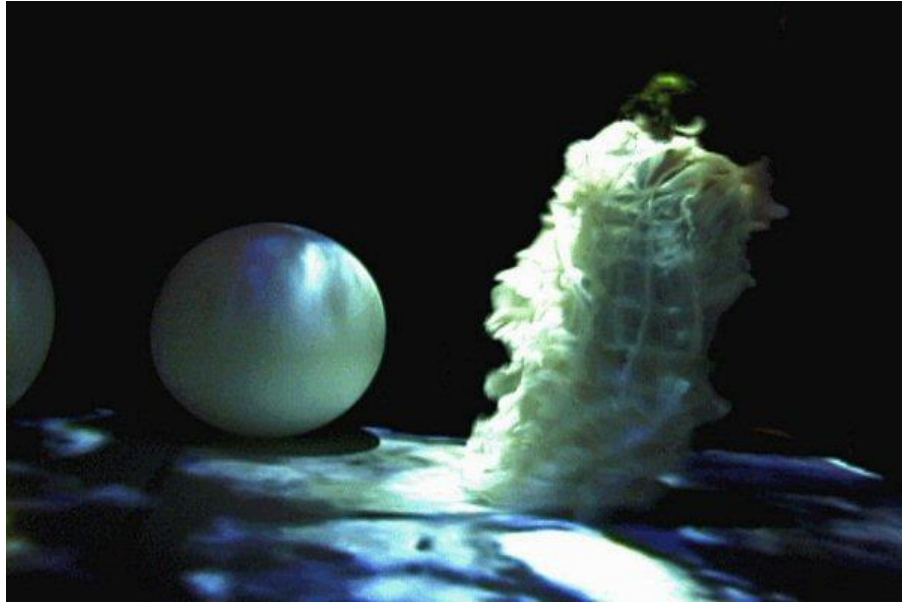
Kavrayış ile bir araya gelen bu güç oyuncuyu altıncı ve son eleman olan ölçülülüğe ulaştırır. Macar asıllı Amerikalı psikolog Mihaly Csikszentmihalyi'nin kullandığı “akış” kavramı burada çok önemlidir.⁵ Eberle burada söz konusu olanın sadece zamanın nasıl akıp gittiğini anlamamak değil daha fazla bir şey olduğunu belirtir. Oyunda kişinin olgunluk, zarafet, soğukkanlılık, rahatlık, hoşnutluk, kendini gerçekleştirmeden gelen tatmin, kendiliğindenlik ve denge gibi daha ileri insan durumları yaşadığını belirtir ve dengenin oyunu anlamada önemli bir boyut olduğunun üzerinde durur. Sonuçta oyun farklı boyutlarda işleyen bir süreç olarak ruhsal, zihinsel, bedensel ve sosyal dengemizi geliştirir ki bu yeniden beklentimizi ateşler. Bu geçişler kendi aksı üzerinde sarmal yapan bir akış içindedir ve tek yönlü değildir (Eberle, 2014, s. 228-233).

Özetlemek gerekirse, oyuncular/ katılımcılar oyunun onlara yaşatacağı şaşkınlık hali için hazırlanır; başka bir deyişle, oyunun kendilerine vaat ettiklerine hazırlanırlar. Beklenti ve şaşkınlık kendi başlarına zaten hazzı içlerinde barındırır ve oluşturur. Hazzın farklı çeşitleri oyunu ayakta tutar ki kişinin oyuna devam etmesindeki başlıca etmendir.

⁵Detaylı bilgi için bkn. Mihaly Csikszentmihalyi, *Akış ve Mutluluk Bilimi*, HYB, 2005.

Alınan bu hazla beraber algı ve kavrayışında meydana gelen yükselme oyuncunun/ katılımcının beden, zihin ve karakter yapısını geliştirir. Oyuncunun/ katılımcının edindiği bu fiziksel, ruhsal, sosyal ve entelektüel kavrayış onların farklı güç alanlarını oluşturur ve yapılandırır ki bu da onları yeniden oynamaya hazır hale getiren denge durumuna getirir.

Sponge ve FOAM'un 2001 yılında gerçekleştirdikleri "Tgarden" adlı çalışmaları Eberle'nin oyun üzerine temellendirdiği altı eleman arasındaki fraktal ilişkiyi de gözler önüne seren iyi bir örnektir (Bkz. Görsel 1.19). Çalışma, Avrupa, ABD ve Avustralya'dan sanatçıların ortak ürünüdür. Ziyaretçilerin hareket, jest ve sosyal etkileşimle kendi medya ortamlarını yarattıkları responsif bir oyun alanı olarak tasarlanmıştır. İsimdeki T'nin topoloji, zaman ya da çay gibi anlamları vardır. Tgarden fiziksel ve inşa edilmiş bir ortam olarak, ziyaretçileri bu alanda durmaya, karşılık bekleyen bir aracıyı gözlemeye, sonra da oradaki doğal hayat döngüleriyle yürüyen medya ortamını şekillendirmeye davet eder (http-13). Çalışma, izleyicilerden iş birliği içinde görsel, işitsel ve dokunsal araçları deneyimlemesi ve yaratmasını talep eder; böylece yaratıcı bir şekilde katılımı ve sosyalleşmeyi teşvik eder. İzleyicilerin ortamla ve diğerleriyle etkileşim ve yaratım potansiyelini zorlamaya çalışır.



Görsel 1. 19: *Sponge ve FOAM, Tgarden, İnteraktif multimedya ortamı, 2001 (http-13).*

Yukarıda da incelendiği üzere, oyun deyince gerek köken olarak gerek farklı düşünürlerin perspektifinden bakıldığında ortak bir tanımın bulunması zordur; toplumsal ve bireysel tüm ilişkilere ve süreçlere yayılmış ve hatta kişinin kendi ile ilişkisini kuran

bir olgu ile karşılaşmaktadır. Yine de oyun, özgür irade ile katılınan, içinde barındırdığı belirsizlik ve gerilim ile heyecan uyandıran, mutluluk veren, gündelik hayattan ayrı kendi zaman ve mekânını ve kurallarını yaratan, gündelik hayattan ayrı bir gerçeklik ile –mış gibi olma halinin yaşandığı bir eylem olarak tanımlanabilmektedir. Bunlara ek olarak oyunun esasen gelişmekte olan ve kendi kendisini besleyen bir süreç olarak ele alınması, etimolojik olarak yukarıda da belirtildiği gibi neşeli, hafif, kaygısız, alay, şaka, havai, atlayıp zıplamak, dans etmek, ışın saçmak gibi kavramlarla ilişkisinin ve boş zaman, boş olmak ile ya da şenlik ile ilişkisinin göz önünde bulundurulması, sanat ile ilişkisinin kurulmasında ortak tanımlı besleyici ve güçlendirici niteliklerdir.

1.1.2. Oyunun içindeki dolaylı ve dolaysız amaç

Groos oyun bir amaca sahip olduğunda onun kurgusal olduğunu iddia etmektedir. Fareymiş gibi bir yaprakla oynayan kedi yavrusu ya da erkek arkadaşıyla flört eden bir kız çocuğu örneğini verir. Bu davranışların sonradan oyun olmaktan çıktığını gerçek yaşama döndüğünü belirtir.

John Dewey de Groos ile benzer görüşü savunmaktalar; fakat bazı ayrılıkları noktalar vardır. Onlara göre oyun (bir çocuk topa vurduğunda ya da arkadaşına ad taktığında) kendi içinde bir amaca sahiptir, fakat oyun kendi dışında bir amaca doğru genişlerse ve maddi bir amaca yönelirse, çocuğun süveter kazanmak için futbol oynaması gibi, artık oyun saf oyun olmaktan çıkmaktadır. Burada önemli bir ayrım vardır. Her şeyden önce bir şeye oyun dediğimizde o kendi başına ilgi çekicidir ve oyuncuyu katılmaya iten oyunun kendi dışında bir etken yoktur. Oyun dışında başka öte bir amaç için yönelmiyorsa etkinliğe karşı dolaysız ilgiye sahip demektir ve böyle bir etkinlik saf oyuna girer. Fakat süveter gibi oyunun dışında öte bir amaca yönelikse ilgi dolaylıdır ve dolaysız ilgi daha uzak bir amaca yöneliktir.

Dolaysız ilgiyi içeren etkinlikler oyun olarak tanımlanmaktadır; bir etkinlik eğer oyuncu ona ilgi duyduğu ve sadece oyun oynamak için katılıyorsa oyundur (for its own sake). Fakat bu demek değildir ki dolaylı ilgi çeşitleri oyun tanımı içine girmez. Şu da bir gerçektir ki hayat içindeki tüm etkinlikler gibi bireyler oyunda da kendilerine sürekli uzak amaçlar belirler: İyi bir basketbol oyuncusu olmak ya da iyi bir balerin olmak uzak amaçlara örnek verilebilir. Bu amaca ulaşabilmek için o amaç olmasa yapmayacakları keyif vermeyen ve hoşlanmadıkları birçok etkinliği yapacaklardır ve hatta çoğu zaman angarya olarak nitelendirilecek şeyler amaca doğru bir ilerleme getirdikleri için angarya

olmaktan çıkacak ilgi çekici hale gelecektir. Bir şeyi yapabilmenin verdiği tatmini duyumsayacaklardır. Her ne kadar etkinlik şu an can sıkıcı olsa da daha ileri üst derecede güdülerin tatminini gerçekleştirmektedir. Her ne kadar beceriler edinilip etkinlik üzerinde ustalık kazanılncaya kadar oyunun en saf tanımını ile tanımlamak ve işlediğini söylemek mümkün olmasa da gösterdiği ilerleme tatmin ve mutluluk verecektir. Mutluluk aşılma yolun zevk vermesinden değil, kişinin kendisi için belirlediği amaçların verdiği en yüksek tatmine doğru ilerlediğini hissetmesinden gelmektedir. Oyunun/etkinliğe doğrudan katılımın verdiği tatminin yanında daha uzak bir amacın gerçekleştirilmesi devreye girer.

1.2. Oyuna Dair Geliştirilen Teoriler

Oyun nasıl ortaya çıkmıştır? Nedir? Neden tüm çocuklar oyun oynamayı sever? Onu organize etmek ve geliştirmek için neden bu kadar yatırım yaparız ve enerji harcarız? Yaşattığı eğlencenin dışında yapıcı ve yararlı herhangi başka özelliği var mıdır varsa nedir? ve benzeri sorular tarih boyunca sürekli irdelenmiş ve hala da irdelenmektedir.

Bu başlıkta ele alınacak olan teorilerin bugüne kadar çok tartışıldığı görülmektedir; fakat, hepsinin gözden kaçırdığı nokta, oyunun çok geniş bir olgu olduğu, bir sürü farklı etmenin birleşimi/sonucu olduğu, çok değişik formlarda biçim aldığı, kişiliğe dair çok fazla unsur barındırdığıdır. Bu nedenle de teorilerin çoğu kısmi olarak oyun kavramını karşılamakta ve yetersiz kalmaktadır. Hayat tam anlamıyla açıklanmadıkça oyun da tam olarak tanımlanamayacaktır. Oyun izole bir olgu değildir; yaşamın tam içinden gelen ve ondan ayrılamayacak bir parçasıdır. Bu nedenle, inceledikçe görüleceği üzere oyuna dair geliştirilen her tanım bir öncekinin eksikliklerinden gelişmiştir.

Oyun üzerine geliştirilen geleneksel teoriler dört tanedir: 1. Fazla enerji teorisi, 2. Rekreasyon teorisi, 3. İçgüdüsel eğilim teorisi, 4. Evrimsel tekrar teorisi. Bunlara ek olarak geliştirilen çağdaş teoriler ise sırasıyla Appleton Teorisi, Katarsis Teorisi, Kendini İfade Teorisi ve Kendini Gerçekleştirme Teorisi'dir.

1.2.1.Fazla enerji teorisi

İngiliz filozof Herbert Spencer'ın öne sürdüğü fazla enerji teorisi en eski, en basit ve en yaygın teoridir. Bu teoriye göre oyun deşarj olmaya karşılık gelir; çocuk hayvansal enerji, bir diğer deyişle fiziksel enerji ile dolup taşar ve olduğu yerde duramaz. Alman filozof ve şair Schiller, oyunu “taşkın enerjinin amaçsız bir şekilde harcanması” olarak tanımlarken bunu açıkça dile getirmiştir. Schiller şöyle devam eder:

“Aslan açlıktan acı çekmiyorsa ya da onu kapışmaya çağıran hiçbir vahşi bir hayvan yoksa, harcanamayan ve boşta kalan enerjisi kendi kendisine bir erek oluşturur ve yankı yapan çölü kükremeleri ile inletir; içinden taşan güç kendi kendisini belirgin bir amaç olmadan böyle tatmin eder. Böcek güneş etrafında bir o yana bir bu yana döner durur ve kuşun melodik şakımaları kesinlikle duyduğu bir eksikliğin çığlığı değildir; bu hareketlerin hepsinde inkâr edilemez bir özgürlük vardır; burada noksanlıktan özgürleşme değil, belirgin dış bir ihtiyaçtan özgürleşme söz konusudur. Hayvan eyleme iten yoksunluk olduğunda çalışır; güç fazlalığı itici gücü olduğunda ya da coşkun enerjisi eyleme geçirdiğinde oynar” (Schiller, 1794).

Oyunu amaçsız olarak yorumlayan bu teori eleştiriye açıktır. Bütün oyunları amaçsız olarak tanımlamak yetersiz kalmaktadır. Hobhouse buna şöyle karşı çıkar: “Kuşların şakımaları ya da kelebeklerin dansı manasız bir şey, havailik değil tam tersine ciddi şekilde flörtün kendisidir.” (Hobhouse, 1901). Lehman ve Witty de aynı bakış açısındadır:

“Hiç şüphe yok ki hayvanlar dünyasında amaçsız ve gelişigüzel görünen birçok şey aslında yemek ve eş bulmak içindir. Bir eylemi sadece aşikâr bir şekilde hiçbir gizli ya da açık amaç görülmediği için kendi içinde amaçsız olarak tanımlayamayız. Schiller’in iddia ettiği gibi ‘bir aslanın kükreyişinin bir amacı olmadığını’ ya da ‘bir kuşun ötüşünün bir gereksinimden olmadığını’ ya da böceklerin güneş etrafında dönüşlerinin sadece yaşamı kutlamak’ olduğunu söylemek sorguya açıktır” (Lehman ve Witty, 1928).

Çocukların etrafta koşup oynamalarında ya da okul çıkışında şapkalarını havaya fırlatmalarında görünürde hiçbir amaç yok gibi gözükabilir. Fakat ister yakalamak olsun ister top oyunlarında olsun ya da dans, sanat ve zanaat etkinliklerinde ya da kart oyunlarında olsun toprağı sürmek ya da kek yapmak kadar belirgin bir amaç vardır. Eğer amaçsız bir oyun varsa, oyunun en düşük çeşididir. Oyuncu farkına varmasa bile oyuna katılmak, eğlenmek ya da bir şeyi başarmanın ötesinde farkına varmadığı önemli bir amaç çoğu oyunda vardır.

Fazla enerji teorisine göre, oyun oynayan hayvan korunma, üreme ve yaşamını devam ettirme için gerekli duyduğu enerjiden daha fazlasına sahiptir ve bunu oyunda harcar. Oyun etkinlikleri böyle ciddi hayat amaçlarına hizmet etmeyen etkinliklerdir. Hayatın ciddi amaçları peşinde koşarken tam ifade çoğunlukla mümkün olmamakta ve böylece fazla enerji ve güç birikimine neden olmaktadır. Oyun, fazlasıyla atıl kalan yaşam organlarının bu içsel ihtiyacından kaynaklanmaktadır. Bu fazla enerji, ifadesini, yaşamın ciddi edimlerinde değil doğal yollarla oyunda bulur.

Bu teori çocukların oyun oynamasını, hayvanların küçükken anneleri ve babaları tarafından beslenip korundukları ve kendini koruma ihtiyaçları olmadıkları için tüm enerjilerini oyun oynayarak attıkları iddiası üzerinden ele almakta ve çocukların da ekonomik kaygıları olmadıkları için benzer şekilde davrandıklarını öne sürmektedir.

Çocukların eğer imkânları varsa 7 gün 24 saat oyun oynamaları ve akşam olduğunda bırakmak istememeleri karşı görüşleri yükseltir. Gece kondunun açlıktan ölen çocukları oyun alanının açılmasını dört gözle beklerler. Oyuna o kadar dalarlar ki açlıklarını ve hatta yorgunluklarını unuturlar; akşam yemeği çağrısına kayıtsızdırlar, zamanı unuturlar ve neredeyse oyun oynarken uykuya dalarlar. Bir oyundan

yorulduklarında ya da sıkıldıklarında hemen diğerine aynı enerji ve ilgi ile geçerler. Bu da fazla enerjiden kaynaklandığı teorisini sorgulatır. Bu teoriyi kabul edenler kişinin ne kadar oynamış olursa olsun ya da ne kadar yeterli beslenmemiş olursa olsun bir miktar enerjiyi saklıyor/sahip olmalı yoksa oyun oynamaya devam etmez diyerek savunurlar. Belli kaslar bir oyunu oynarken yorulduğunda kişiler hemen başka organları ve kasları çalıştıran bir diğer oyuna geçerler ve bu böyle sürüp gidebilir.

Spencer'ın oyunda dayandığı nokta sadece bununla sınırlı değildir. Spencer nöronlar dinlendikleri andan itibaren eyleme hazır olduklarını belirtir. Bunu farklı şekillerde ifade eder. İçgüdü, rekabet ve zafer kazanmaya tekrar tekrar değinir. Fazla enerjinin yanı sıra, varlıkta, oyuncu etkinliklere karşı güçlü gereksinimin var olduğuna değinir. Aynı zamanda taklit etmeye dair de çok güçlü eğilimi olduğunu belirtir ve oyunların aynı zamanda kendi cinsinin büyüklerinin etkinliklerinin formunu alan bir eğilimde olduğunu belirtir ve bunu kedilerin fare yakalamaya benzer oyunları ya da kız çocukların annelerini örnek alarak bebeklerle oynamaları ile örnekler.

Spencer, ayrıca, sanat ile oyun arasında çok yakın bir ilişki olduğunu öne sürer; hatta sanatın oyunun bir formu olduğunu söyler. Oyun ve sanatın her ikisinin de yaşama dair hiçbir temel sürece hizmet etmediğini; türün devamlılığında ya da dolaylı ve dolaysız amaçlarında herhangi direkt etkisinin olmadığını düşünür. Spencer oyun ve sanatla canlının eylemlerinde yeteneğini geliştirdiğini ve böylece ilerideki yaşamına hazırlandığını ileri sürer. Ayrıca doğal güdülerin tatmin edilemediği durumlarda bunu kompanse eden bir araç olarak işlev gördüğünü belirtir. Örnek olarak da yaşam mücadelesi ile bağıntılı olan fethetme güdüsünün daha vahşi zaferlerin yokluğunda karşılığını satranç oyununda galibiyet olarak bulmasını gösterir (Spencer, 1888).

1.2.2. Rekreasyon teorisi

Bu teori, temeline, oyunun “iş ya da gerekliliklerden çok rekreasyona dair” bir şey, meşgale olduğu düşüncesini alır. İngiliz asilzade ve filozof Lord Kames “oyun insanın işten sonra kendini tazelemek için gerekli duyduğu bir şeydir” derken bu görüşü daha 1700’lerde ifade etmiştir. Bu teorinin esas geliştiricisi olan Moritz Lazarus, oyunu fazla enerjinin harcanması olmaktan ziyade, enerjinin yenilenmesi ve korunması olarak ele alır.

Rekreasyon teorisi, uyku ve dinlenmenin gerekli olduğu; fakat bunun ötesinde aktif ve ilgi çekici bir meşgalenin tamamen tembellikle geçirilen zamandan daha dinlendirici

olduğu genel geçer denilebilecek prensibe dayanır. Lazarus bu önermesiyle, insanları boş gezmenin yerine aktif bir şekilde oyunla rekreasyona yöneltir.

Lazarus zihinsel ve fiziksel enerji üzerinde durur ve oyunun zihinsel ve fiziksel yorgunluğu giderdiği üzerinde durur. Zihinsel olarak yorulan bir memurun akşam iş çıkışı tenis maçıyla enerjisini yeniden toplamasını örnek olarak verir. Fakat bu yine de farklı bir şey yapmak gerektiği anlamına gelmez. Zihinsel çalışan, kitap okuyarak ya da çiftçi beysbol oynayarak da dinlenebilir.

Her ne kadar rekreasyon teorisi fazla enerji teorisi ile çelişse de bir bölge yorulmuşken diğer bölgeyi/leri çalıştırmanın yorulan bölgenin dinlenmesini sağlayacağı vurgusu bir zaman sonra bir yerde uzlaşır (McLean, 2012, s. 26-29).

1.2.3. İçgüdüsel eğilim teorisi

Oyuna dair bu iki teoriden daha ayrıntılı bir teori Karl Gross tarafından öne sürülmüştür; dönemine göre devrimsel iki doktrin geliştirmiştir. Gross'un görüşüne göre:

1. Oyun, insanda ve hayvanlarda eğitime yardımcı bir etmen olarak çok önemlidir ki bunu olası kılmak için doğa uzun bir gelişme dönemi sağlamıştır. Hayvanların genç ve hareketli oldukları için oynadıklarını söyleyemeyiz, daha çok oyun oynamak için bir gençlik dönemine sahip oldukları söylenebilir.
2. Oyun genç bireylerde ona gerçekten ihtiyaçları olmalarından önce çok önemli içgüdülerin bir yansıması olarak kendini gösterir. Bu hayvanlar ve insanlar ile böcekler arasındaki temel gelişim farkını ortaya çıkarır ve neden karıncaların jenerasyon olarak davranışlarında gelişim göstermediklerini de açıklar. Böcekler tamamen gelişmiş temel içgüdülerle doğar ve oynamazlar ve de eğitime müsait değildirler. Fakat bir kedi gazete parçası ya da benzeri bir şekilde oynarken ileride fare yakalamak için gereken becerilerini ve zekâsını geliştirir. Eğer biz de mükemmelleşmiş içgüdülerle gelseydik, hayat böceklerinki gibi otomatik olarak yaşanır ve eğitime gerek kalmaz ve yetenek ve zekânın gelişimi de söz konusu olmazdı.

Gross'un oyun ile motor etkinlikleri ve zekânın gelişiminin sağlandığı ve kişinin yetişkin hayatına hazırlandığını belirtir. Bebeğin beşikte sallanması veya biberonu ya da çingırağı sallaması ileride dövüş kapasitesini geliştirmeye yaradığını örnekler. Oyunun aynı şekilde, sosyal bir varlık olarak yetişmesine yardım ettiğini; bireyin kanunlara uyma, lidere bağlılık, sempati, hassas duygular ve diğer sosyal becerileri oyun üzerinden kazandığını söyler (Groos, 1914).

1.2.4. Evrimsel tekrar teorisi

G. Stanley Hall oyunu biyolojik kalıtımın sonucu olarak tanımlayan düşünürlerin en parlaklarıdır (Elmer ve Bernard, 1945). Hall'a göre, gerçek oyun gelecekteki içgüdüsel

becerileri geliřtiren bir etkinlik deęil, daha temel organlara iliřkin, temel iřlevler olarak, buęun de devam eden ırkın geęmiřten gelen ruhu ve motor davranıřlarıdır ve onlardan kurtulmaya hizmet eder. Oyunda her davranıř ve mod kalıtımsal olarak ięgüdüselidir. İnsan ne kadar geri gittięini bilinmeyen, atalara ait davranıřları ve günlük yařamlarını yineler. Bu nedenle de gençlięin bařka hiębir řeye oyunda olduęu kadar doęal bir řekilde kanalize olmadıęını söylemiřtir.

Hall o kadar ileri gitmiřtir ki, çocukların büyürken ırkların geliřiminde geęirdikleri kültürel dönemlerden geętięini ileri sürmüřtür. Böylece bir çocuk büyürken hayvan, ilkel, göęebe, tarımsal ve kabileye ait yařam safhalarından geęer ve her bir ařamada o dönemin hobi ve etkinliklerini geęekleřtirir. Son dönem arařtırmalar çocukların oyunlarının daha çok çevresel etmenler ve nöromüřküler geliřimleri ile iliřki olduęunu göstermiřtir. Hall'un insanın ırksal olarak geliřimi izleme teorisi bu açıdan eksik bulunmaktadır; yine de bireylerin katıldıkları ve fiziksel etkinlikler olarak tanımlanan etkinliklere, hayatta kalma mücadelesi ile iliřki olması açısından daha yatkın ve meyilli oldukları söylenebilir (Elmer ve Bernard, 1945).

1.2.5. Appleton teorisi

Appleton teorisi, oyunun fizyolojik geliřim açıklamasını öne atmıřtır. Oyunun geliřen nöron sistemi ve eyleme dair ięgüdüsel eęilimle iliřkisine deęinmekte ve geliřen, büyüyen canlının ihtiyaęlarını karřılamak üzere oyunun geliřtięini savunmaktadır. Bu görüře göre, oyun, geliřen organizmanın ihtiyacı olan yeteneęi geliřtirmek üzere kiřiyi öncesinden hazırlar. Bir iřlev tam olarak geliřtięinde o oyuna ilgi de azalır. Groos da benzer řekilde organizma büyüdüķe ve ihtiyaę olmadan önce alışkanlıkları oluřturan eylemlere yol aęan ve ardı ardına ortaya çıkan ve olgunlařan ięgüdüleri ortaya atmıř ve böylece bu ięgüdülerin hayata hazırlayan etkinliklere önderlik ettięini vurgulamıřtır. Appleton'a göre büyümeye duyulan arzu canlıyı bir etkinlięe ve dolayısıyla büyümeye ve yařama hazırlar. Bu teori geęerlidir; ama yeterli deęildir. Keza yetiřkinlerin oyun isteęine cevap vermez. Bruegel'in "Children's Games" resmi řimdiye kadar ele alınan beř teoriyi karřılayan farklı çocuk oyunlarını bir arada tasvir etmektedir (Bkz Görsel 1.20).



Görsel 1. 20: *Peter Bruegel, Children's Games, pano üzerine yağlı boya, 116x160 cm, 1560.*
(Gombrich, 1995)

1.2.6. Katarsis teorisi

Bu teori, başta Aristoteles ardından Groos, Carr ve Claparede tarafından geliştirilmiştir. Katarsis teorisi, oyunu hapsedilmiş duyguları için bir emniyet valfi olarak görmektedir. Aristoteles “Arzuların Katarsisi” doktrinini trajedi ile sınırlamış ve trajedi ile ruhun zarar veren şeylerden kurtulduğunu ileri sürmüştür. Groos, Harvey Carr ve Claparede bu görüşün tüm oyunlara genellenebileceğini söylemişlerdir. Groos ve Claparede oyunun katartik etkisiyle içgüdünün zayıflamadığını, fakat içgüdünün tetiklediği duygunun serbest kaldığını, rahatladığını belirtmektedirler.

Futbol ya da boks gibi çok enerji isteyen mücadele içeren sporlar gençliğin içindeki enerjinin boşalmasını sağlar, antisosyal davranışları engeller ve yetişkinlerin gençlerle daha rahat başa çıkmasını sağlar. Düzenli toplum içinde de aynı şekilde öfke, kızgınlık gibi duyguların açığa çıkarılması engellenir ve bu duyguları temizlemenin bir yolu olarak dövüş vb. oyunlar devreye girebilir. Bu anlamda oyunun katartik bir yönü vardır. Groos, oyunlar vasıtasıyla aynı zamanda çatışmanın zevkini yaşarken ek olarak öfkenin nahoşluğundan ve sonucunda olabilecek ciddi hasarlardan da kaçınılmış olduğunu belirtir.

Benzer şekilde, ağlamak belli durumlarda en rahatlatıcı karşılık olabilir. Kendini kontrol etmek acının daha fazla hissedilmesine neden olurken ağlamak bizi rahatlatır. Bu bakımdan ağlamak oyun olarak, kişinin istediği ya da öyle hissettiği için yerine getirdiği bir etkinlik olarak nitelendirilebilir. Aynı şekilde gülmek de bir tepki olarak oyun olarak

alınabilir. Burada Marina Abramovic'in "Rhythm-0" adlı performansı, sanatın toplum baskısıyla içeride kalan duyguların dışarı vurumu olmasının; bu anlamda da sanatın katarsis etkisinin etkili bir örneği olarak verilebilir (Bkz. Görsel 1.21). Bu noktada performans, oyunu katarsisin bir formu olarak ele alan Meninger ve Freud gibi düşünürlerin, istenmeyen duygulardan ve gerilimlerden kurtulma, arınma ve yüz yüze gelme ya da arzuların tatmin alanı olarak tanımlamalarının da çağdaş sanatta karşılığını bulmasına iyi bir örnek teşkil etmektedir. Bu interaktif performansta Abramovic, bir galerinin ortasında durmuştur; yanındaki masanın üzerinde ise şarap, parfüm, bıçak, kuş tüyü, jilet, gül, mermi, tabanca, testere, kibrit, kamçı gibi 72 adet farklı malzeme yer almaktadır. Buraya kadar her şey yolundadır. Sanatçı kıyafetinin üzerine, "ben 6 saat boyunca burada ayakta duracağım, bu objelerle bana istediğinizi yapabilirsiniz, olacakların hepsinden ben sorumluyum" yazmıştır. Marina Abramovic bu deneyinde insanların aslında özünde nasıl olduklarını, kendilerine hiçbir şey yapmayan hareketsiz bir sanatçıya nasıl davranacaklarını ölçmek istemiştir. Performansın başında izleyiciler sanatçıya gül verirler, dokunurlar, öperler; fakat zaman geçtikçe izleyiciler vahşileşmeye başlar. Sanatçının üzerini makasla keserler, kucaklayıp sağdan sola taşırlar, iterler, üzerini jiletlerler, keserler, soyarlar ve Marina bu süreç içerisinde hiç tepki vermez. İzleyicilerden bir tanesi eline tabancayı alır ve sanatçıya doğrultur. Bu sırada galeri sahibi gelir adamın elinden silahı alır, çünkü silah doludur ve o zamana kadar vahşiliğini iyice kanıtlamış olan topluluğun silahı ateşlemesi çok olağan bir durumdur. Altı saat sonunda galerici gösteriyi bitirir. Galeri sahibi gösteri bitti dediğinde sanatçı kan revan içerisinde hareket etmeye başlar ve herkes kaçışmaya başlar. İnsanlar kendi yarattıkları görselden korkmaya başlamışlardır. Abramovic, bu interaktif performansla, izleyicileri, bireylerin toplumsal etkilerle baskıladıkları libidinal arzuları ve egoları ortaya çıkararak bir yüzleşmeye götürmüştür.



Görsel 1. 21: Marina Abramovic, *Rhythm 0, performans, 1974* (Goldberg 1998).

1.2.7. Kendini ifade teorisi

Elmer Mitchell ve Bernard Mason'un geliştirdiği kendini ifade etme teorisi; insanları, enerjilerini boşaltma alanları arayan, yeteneklerini kullanabilecekleri ve kişiliklerini ifade edebilecekleri alanları arayan aktif, dinamik canlılar olarak tanımlarlar. Bu teoriye bir sonraki bölümde motivasyon etmenleri arasında daha detaylı yer verilecektir.

1.2.8. Kendini gerçekleştirme teorisi

Kendini gerçekleştirme teorisi, oyunun etkinlik yoluyla kişinin kendisini tanıması ve gerçekleştirme olduğu üzerine temellenir. Bu kuram “benlik” ve “birey olma durumu” üzerinde durur.⁶ İnsanoğlu kendi kuralları ve zorunlulukları olan ve ona göre işleyen, kendisine büyük oranda yabancı bir dünya içine dahil olmaya çalışan bir varlıktır. Hatta kendisi dışındaki kişiler ve grupların bile ne olması gerektiğine dair kendi fikirleri vardır. Dış maddi çevre insanın kaygılarına büyük ölçüde kayıtsızdır. Kültür kendi ilerleme mantığını takip eder, kendi eylem biçimlerini oluşturur ve takip eder. Beden çoğu insanın kontrolü veya rızası dışında kendi süreçlerini gösterir. Zihin bile kendi yolunu takip eder. “Benlik”e sahip olmak, bu süregelen kalıp ve süreçlerin hangilerinin bireyin kendisine ait olarak ileri süreceğini tanımlamak ve bu iyelikleri hayatını devam ettirebilmek üzere işe yarar yeteneklere nasıl döndüreceğiyle ilgilidir. Benliğin

⁶Benlik ve oyun ile ilgili detaylı bilgi için bakınız: Henricks,T.S. (2014). Play as Self- Realization: Toward a General Theory of Play. *American Journal of Play*, 6 (2).

arařtırılması, arayışı oyun arayışı ile özdeřtir. Kısacası, oyun insanın güçlü olduđu yönlerini ve açmazlarının araştırılması ve keřif sürecidir. İnsan ne yapıp ne yapamayacağını, kapasitesini ne kadar genişletebileceğini görmek için oyun oynar. Bu denemelerin sonunda, aynı zamanda, içinde yaşadığı dünyanın kendisine ne yapabileceğini de görmüş olur. Bu teoriye sonraki bölümde benlik ve özne bağlamında daha detaylı yer verilecektir.

İKİNCİ BÖLÜM

2. MOTİVASYON VE OYUN İLİŞKİSİ BAĞLAMINDA POSTMODERN TOPLUM VE BİREY

Bu bölümde, motivasyon kavramını ve onun oyunla ilişkisini, ardından sanatta yansımaları irdelenecektir. Tez odak olarak postmodern toplumu almaktadır; bu nedenle özellikle motivasyon kavramına ve oyunlaştırma olgusuna eğilmektedir. Motivasyonun ve oyunlaştırmanın, postmodern toplumda bir diğer deyişle, gösteri toplumunda bireyleri eyleme geçirme ve aslında kurulu sistem içinde kitle olarak hareket etmelerine etkileri ve yöntemleri irdelenecektir.

2.1. Entegre Bir Bütün Olarak Birey

Motivasyon kavramı; insanların davranışlarını, yönelimlerini ve gereksinimlerini anlatmak üzere kullanılan bir terimdir. Türkçe olarak “güdü” kelimesi ile karşılanan motivasyon, insanların eylemlerinin arkasındaki nedenler, etkileyen etmenlerdir. Peki, toplumsal ve kültürel bir varlık, birer birey olarak tanımlanan insan nasıl bir varlıktır? Maslow, bireyin entegre olmuş ve organize bir bütün olarak alınması gerektiğine vurgu yapar. Bu iddia insan ihtiyaçlarının varlığın sadece bir bölümü ile –ağız, genital organı ya da bağırsağı- tanımlanamayacağı ve motivasyonunun da buna bağlı olarak insanın tek bir bölümüyle ilişkilendirilerek açıklanamayacağıdır. Bir kişi acıkıyorsa bu onun midesinin acıkması anlamına gelmez; acıkan, yeme ihtiyacı içinde olan o kişidir, diyelim ki Ayşe’dir ve açlığın giderilmesi ile tatmin olan yalnız midesi değil, bizzat tüm bir varlık olarak Ayşe’dir. Bu durum şöyle de açıklanabilir: Bir kişi aç iken, sadece midesi duyumsamaz açlığı, tüm varlığıyla, vücudundaki fiziksel ve ruhsal tüm fonksiyonlara etki eder: Açken algısı ona göre değişir ve yemek ile ilgili şeyleri normal zamana göre çok daha çabuk algılar ve yemek ile ilgili her türlü uyarana açılır. İyi bir yemek ile ilgili hatıraları daha canlı olarak aklına gelir. Normal zamana göre daha duyarlı ve sinirli olabilir. İşine konsantre olmakta zorlanabilir ve aklı hep yemekle ilgili şeylere gidebilir. Bu örnekler daha da genişletilebilir (Maslow, 1954).

İnsanın bütün, entegre bir varlık olarak alınmasının bir diğer önemli nedeni de varlığa dair birincil gereksinimler olarak kabul gören açlığın doyurulması gibi fizyolojik ihtiyaçlara dair güdülerin bireyi tanımlamaktaki yetersizliğidir. Ortak öncelikli güdüler nelerdir? Bu sorunun cevabı ortalama bir yaşamın seyri incelendiğinde

görülebilmektedir. İnsanın bilincinde uçuşan arzular, çoğunlukla, elbise ya da otomobil sahibi olmaya, arkadaş olma, ilişki kurma, övgü alma ve prestij elde etme gibi arzulardır. Paraya duyulan arzu ya da sevgiye duyulan arzular, her ne kadar birincil ihtiyaçlardan sonra gelen ve ikincil diye nitelendirilseler de açlık gibi birincil güdüler de dahil bireyin motivasyonuna dair daha genel ve kapsamlı bir açıklama getirebilecektir.

Daha detaylı ele alındığında, gündelik yaşamdaki arzuların, kendi başlarına amaç değil; ama daha çok belli amaçlara giden araçlar oldukları görülmektedir. Kişi para kazanmak ister; çünkü araba almak ister. Araba almak ister; çünkü komşularından daha aşağıda olmak istemez ve bir arabası olduğunda kendisine saygısını kazanacak ve başkaları tarafından sevilen sayılan bir kişi olabilecektir. Bu nedenle güdü üzerine çalışırken insanın temel, nihai amaçlarına, arzularına, ihtiyaçlarına yönelmek gerekmektedir. Bu amaçlar genelde direkt olarak bilinçte açığa çıkmadığı için bilinçaltı güdülere gitmek gerekmektedir (Maslow, 1943).

2.1.1. Arzu ve kültür

Antropolojik araştırmalar göstermiştir ki, insanların temel ya da nihai olarak nitelendirilen arzuları, gündelik yaşamdaki bilinçli arzuları kadar değişkenlik göstermemektedir. Buna örnek olarak özsaygı kazanma arzusunun farklı kültürlerde farklı şekilde gerçekleştirilmesinin aranması verilebilir: Bir kültürde, iyi bir avcı olmak özsaygı kazanmanın bir yolu iken, başka bir kültürde bu iyi bir doktor olmak ya da avcı olmak ya da duygularını belli etmeyen bir kişi olmak olabilir. Maslow bu örneklerden yola çıkarak bilinçli arzuları davranış zeminleri üzerinden gidip farklı kategorilere sokmaktansa derindeki arzulara ulaşip bu arzuları ayırmanın olanaksız olduğunu görmek gerektiğini belirtmektedir (Maslow, 1943).

2.1.2. Güdünün çok yönlülüğü

Bilinçli arzu ya da motive edilmiş davranış beraberinde yatan daha farklı amaçlara bir kanal oluşturabilmektedir. Örneğin; bir bireyin seksüel arzusu her ne kadar yaşamda aynı şekilde ifadesini bulsa da arkasında, kendi erkekliğini ispatlamak güdüsü de olabilir, etkileme isteği de olabilir ya da arkadaşlığa, yakınlığa, güven duymaya ve sevgiye duyulan bir arzu da olabilir.

Yine güdünün çok yönlülüğüne ilişkin bir diğer nokta, insanın eksik bir hayvan oluşu ve çok kısa süreliğine, ayrıyeten çok seyrek olarak tam bir doyumluğa ulaşabilen bir varlık olmasından ileri gelir. Bir arzu doyurulduğunda hemen bir başka arzu doyurulmak üzere ortaya çıkar; bu doyurulduğunda yine yeni bir arzu doyurulmak üzere belirir. İnsan sürekli bir şeyler arzulayan bir varlıktır. Bu nedenle bir itki ya da arzunun zuhur etmesi ile bir eylemin ortaya çıkması ve hedeflenen amaca ulaşılmasından gelen tatmin tek başına ele alınamaz. Bu arzunun belirmesi her zaman için diğer güdülerin ne oranda tatmin edilip edilmediğine bağlı olacaktır. Eğer açsak ya da susuzluk hissediyorsak, herkes bizden nefret ediyorsa, sürekli varlığını hissettiren bir tehlike duyumsuyorsak bir müzik parçası yaratmaya ya da bilimsel bir icatta bulunmaya dair arzumuz gelişmez (Maslow, 1954).

Bireyi herhangi bir eyleme yönelten itkileri de farklı alt katmanlara (yeme ihtiyacı, protein alma ihtiyacı, belli tür bir proteine ihtiyaç olarak giderek daha detaylı olarak tanımlanabilir) ayırabilir. Ayrıca, yemek ihtiyacı ve buna bağlı gelişen, motive olunan davranış ve hedeflenen amaç arasındaki ilişki çok net olarak tanımlanabilirken; sevgiye ya da özsaygıya dair itki ve arzuları ve hedeflenen amaçları ayırmak daha zordur. Böylesi karmaşık ve katmanlı bir alan olması itibarıyla daha önce de belirttiğimiz gibi toplumsal ve kültürel bir varlık olarak tanımlanan bireylerin güdülerini belirleyen etmenler nelerdir?

2.2. Motivasyon Teorileri

İnsanın davranışlarına yön veren güdülere dair tarih içinde gelişen teoriler çok geniş bir yelpaze oluşturmaktadır. Bu bölümde, sadece oyuna, bir etkinliğe dahil olma bağlamında yol gösterebilecek teorilerden başta gelenlerine yer verilmiştir.

2.2.1. İçgüdümlü motivasyon

İnsanın dıştan herhangi bir motivasyon, ödül olmadan yine de bazı şeyleri yapması ya da düşünmeden yeni şeyleri denemesi ve kendi konfor bölgesinden çıkması nasıl açıklanabilir? Merak, oyunbazlık ve haz almak bir yönüyle bu yönelimi açıklayabilir. Fakat bu olgu, esas olarak, içgüdümlü motivasyon ve onun harekete geçirdiği duygu ile açıklanmaktadır. Bir kişinin bir etkinliği gerçekleştirmesi hiçbir dış kaynaktan etkilenmeden tamamen ondan aldığı tatmin ve hazla ilgili olabilir (Ryan ve Deci, 2000, s. 70; Şeker, 2015). Steven Reiss, insanları yönlendiren 16 temel arzudan bahsetmiştir. Bunlar, tasdik, merak, yeme, aile, gurur, idealizm, bağımsızlık, düzen, fiziksel etkinlik,

güç, romantizm, tasarruf, sosyal ilişki kurma, sosyal statü, sükûnet, öç'tür (Reiss, 2004, s. 187).

2.2.2. Dışgüdümlü motivasyon

Kişi eğer bir etkinliği onu yapmanın verdiği hazdan dolayı değil, fiziksel, zihinsel ya da sanal olarak dolayımında kazandığı bir şey için yapıyorsa dışgüdümlü olarak hareket etmektedir. Maaş almak üzere çalışmak bu tür motivasyona örnektir. Benzer biçimde sosyal statü kazanmak ya da kazanmaya çalışmak da dışgüdümlü motivasyon içine girmektedir. İçgüdümlü motivasyona eğlenmek, öğrenmek, otonomi, aitlik, uzmanlık, merak, başarı tatmini gibi güdüler girerken, dışgüdümlü motivasyona hedefler, para, ödül, tamamlama baskısı, yarış, maaş, cezalandırılma korkusu gibi güdüler girmektedir (Ryan ve Deci, 2000, s. 71; Zichermann & Cunningham, 2011, s. 26-29; Şeker, 2015).

2.2.3. Öz denetim kuramı (SDT)

Ryan ve Deci, "Özdenetim Teorisi"ni, insan kişiliği ve motivasyonuna, insanların kişisel gelişim ve davranışsal otokontrolü için gelişmiş içsel kaynaklarının altını çizen organizmaya dair bir metateori uygularken geleneksel ampirik metotları kullanan bir yaklaşım olarak tanımlarlar. Kişilerin motivasyonunun dahil olunan etkinliğin önemi ya da dışarıdan kaynaklanan korku, toplumsal sorumluluk gibi etkilerle şekillendirilebileceğinden bahsetmektedirler. İnsanların psikolojik ihtiyaçları ve içsel gelişimleri kendi kendini motive etmede ve pozitif progresyon için elzemdir. Ryan ve Deci öz denetim teorisindeki iç ihtiyacı tanımlamak üzere ampirik metodu kullanmışlardır (Ryan ve Deci, 2000). Bu ihtiyaçlar bireyin kişisel gelişimi, toplumsal gelişimi ve refahı için önemlidir. Bunlar:

1. İlişki içinde olma: Başkaları ile iletişim içinde olma, kendini onlarla karşılaştırma, sosyalleşme ve bir yere ait hissetme.
2. Yeterlilik: Verili görevde denetim ve güç sahibi olduğunu hissetme ihtiyacı. Bir şeyi yapabildiğini ve bir şeyde usta olduğunu hissetme ihtiyacı.
3. Otonomi: Bir eylemde kontrol sahibi olma, seçmede özgür olma ve bir şeyin isteğine bağlı olması ihtiyacı

Marczewski, bu modeli kaynak içgüdümlü de işin içine dahil ederek geliştirmiştir (Marczewski, 2013):

1. İlişki içinde olma: Başkaları ile iletişim içinde olma ve onlarla bağ kurma.
2. Otonomi: Bir şeyi seçmede özgür olma.

3. Uсталık: Bir beceri geliřtirmek ve onda ustalalařmak.
4. Amaç: Bir řeyi yapmak iin gerek, nemli bir nedeni olması

2.2.4. Biliřsel deęerlendirme kuramı (CET)

Bu kuram yeterlilik ve otonomi zerine odaklanır. Teori, sosyal baęlamda yeterlilik hissi veren geri bildirim ve dllendirmelerin i gdml motivasyonu geliřtirebileceęini yine de bir eřit otonomi hissiyle beraber yrmesi gerektięini tartıřır. Pozitif geribildirim motivasyonu ykseltirken, negatif bildirim motivasyonu dřrecektir. Toplumsal evrenin i gdml motivasyonda etkili olduęunu ne srer. Biliřsel deęerlendirme kuramı kiřiye ekici gelen bir yn olan (yenilik, karřı koyma, estetik deęer gibi), ilgin gelen etkinlik zerinde alıřır. Kuram kiřinin etkinlik iinde sadece yeterlilik ve faydalı olmayı deęil, ayrıca davranıřının aık seik bir řekilde i gdml motivasyon olarak otonom olduęunu deneyimlemesi gerektięini belirtir (Ryan ve Deci, 2000, s. 70). Bu kuram zet olarak i gdml motivasyonun dıř gdml motivasyon etmenlerine baęlı olarak glenebileceęi ya da zayıflayabileceęi zerinde durmaktadır.

2.2.5. Organizmik entegrasyon kuramı (OIT)

Organizmik entegrasyon kuramı, isel motivasyon ile birleřtirilebilecek farklı birok dıř motive edici etmen olduęunu savunur. zdenetim kuramı motivasyonun kiřinin iinden gelebileceęi gibi dıř kaynaklı da olabileceęini sylerken organizmik entegrasyon kuramı dıř etkenin isel motivasyonun bir parası olarak iřlev grebileceęini sylemektedir. Yeterlilik, iliřki iinde olma ve otonomi eęer dıř etkiyle entegre olursa bu etmenleri yaratabilir. Buna rnek olarak iřten atılma korkusuyla kiřinin iřine sarılmasını verebiliriz. Burada dıř etmen olan korku kiřinin iřini iyi yapmak istemesi olarak i motivasyona dnřmřtr (Ryan ve Deci, 2000, s. 72).

Ryan ve Deci kendine gven, kendini gerekleřtirme, mutluluk ve dinginlięe baęlı iyilik durumu ile iliřkili olan i gdml ve dıř gdml arzuların etkileri zerine arařtırma yapmıřlardır. Kiřisel geliřim gibi temel ihtiyalara dair igdml arzuların insanların refahında olumlu etkileri olacaęını belirtmiřlerdir. Buna karřın, n, zenginlik gibi temel ihtiyaları karřılamayan dıř gdml arzuların insanların refahına etkisinin olumsuz olduęunu sylemiřlerdir. Bunun yanı sıra endiře ve depresyon gibi duyguların dıř gdml arzularla i ie olabileceęini belirtmiřlerdir (Ryan ve Deci, 2000, s. 75).

2.2.6. İhtiyaçlar hiyerarşisi yaklaşımı

Kapsam teorileri içinde ve diğer tüm teorilere de öncülük eden bu teori Abraham Maslow tarafından geliştirilmiştir. Maslow davranışı motive eden etmenleri yaptığı klinik gözlemlerden yola çıkarak insanın temel ihtiyaçlarına bağlamış ve dayandırmıştır. Maslow, tatmin edilmiş bir arzunun artık daha fazla arzulanmayacağını belirtir. İnsanın ve davranışının, yoksun olduğu ve tatmin edilmemiş ihtiyaçları tarafından yönetildiğini öne sürmüştür. İnsanın davranışına yön veren temel ihtiyaçlar; sırasıyla fizyolojik, güvenlik, sevgi, saygınlık ve kendini gerçekleştirme ihtiyaçlarıdır.

Bunlardan fizyolojik ihtiyaçlar, birinci sırada yer almaktadır. Homeostazi (özdenge) ve iştah üzerine temellenen bu ihtiyaçlar, vücudun gereksinim duyduğu şeker, protein ve mineral gibi eksikliklere bağlı olarak bir açlık veya belirgin bir şeye karşı iştah hissetmesidir. Nefes almak ve seks de fizyolojik ihtiyaçların içindedir. Maslow organizmanın ancak açlık gibi fizyolojik ihtiyaçların giderilmesi ile otomobil sahibi olmak, şiir yazmak gibi daha üst ihtiyaçlara yönelebileceğini ifade eder. İkinci sırada güvenlik ihtiyacı gelir. Bunlar; güvenlik, istikrar, bağımlılık, korunma, korku, endişe ve kaostan uzak olmak/ özgürlük; düzen, kural ve sınırlamalara ihtiyaç; koruyucuda aranan güç ve benzeri duygular olarak sırlanabilir. Bu arayış aynı zamanda bir düne bağlanma ve anlamlı bir dünya görüşü oluşturan felsefelere ihtiyaç olarak da belirir. Bilim ve felsefenin gelişiminde bu güvenlik arzusunun etkisi üzerinde ayrıca durulabilir. İnsan sadece bugüne dair değil aynı zamanda geleceğe dair de güvenlik arayışı içindedir; her zaman düzenli, güvenli, öngörülebilir, kanunlarla şekillenmiş bir dünya ister ki hâkimiyet kurabilsin ve öngörülemez ve yönetilemez kaotik durumlarla yüz yüze gelmesin. Günümüz uygar toplumlarının bunu sağladığı düşünülse de, 1970'lerle beraber yayılan postmodern dünya ve iktidar ilişkisi tam da insanın bu güvenlik ihtiyacı üzerinden insanları yönetmeye gitmiştir. Dünya üzerindeki savaşlar, yayılan hastalıklar, toplumsal çatışmalar vb. korkularla insanlar sürekli yaratılan korku hegemonyası ile yaşamaktadır. Ancak uygun şartlar sağlandığında ve güvenlik ihtiyacı karşılandığında insanın içinde var olan bilinmez olana, yeni ve orijinal olana ilgi ve istek yeşerebilmektedir.

Üçüncü sırada aidiyet ve sevgi ihtiyacı vardır. Duygusal yakınlık, arkadaş ya da sevgilisi olmaya duyulan özlem, bir yere ait olma ihtiyacı, köksüzlük, dışlanma ve reddedilme korkusu sevgi ihtiyacından doğmaktadır. Aşırı değişken ve hareketliliğe zorlayan post-endüstriyel toplum içinde insanların ilişki içinde olma ve yakınlık ihtiyaçlarını, yalnız kalma, dışlanmışlık, bir gruba ait olamama hislerini T grubu gibi

kişisel gelişim grupları ve benzer amaçlarda oluşturulan Rotary vb. topluluklarda karşılamakta oldukları söylenebilir. Dördüncü sırada ise; itibar, takdir görme ihtiyacı bulunmaktadır. Toplumda her insan özsaygı edinmek ve başkaları tarafından saygı duyulma ihtiyacı, arzusu içindedir. Bu ihtiyaçlar arasında birinci sırada; dünyanın karşısında güç, başarı, yeterlilik, hâkimiyet, yeterlik ve güven elde etme, özgür ve bağımsız olma arayışı vardır. İkinci sırada, prestij ve ün (başkaları gözünde saygı ve itibar edinme), statü, şan, şöhret, tanınırlık, hakimiyet, itibar, takdir kazanma ve dikkat çekme isteği gelir. Özsaygının tatmin edilmesi kendine güven, yapabilirlik, yeterlik, değerli olma, güçlü olma, dünyada yararlı olma hislerinin oluşmasını sağlar; aksi halde aşağılık duyguları gelişir, güçsüz ve savunmasız hissedilir. Beşincisi ise, kendini gerçekleştirme ihtiyacıdır. Tüm diğer gereksinimler karşılandığında ancak ortaya çıkan kendini gerçekleştirme arzusu, insanın en temel arzularından biridir; çünkü her ne kadar diğer arzular tatmin edilmiş olsa da bireyler huzursuz ve memnuniyetsiz hissetmektedir. Bunun nedeni, kişilerin kendi kapasiteleri ve özelliklerine uygun şeyleri yapmaya, kendilerini gerçekleştirmeye duydukları temel arzudur. Bir müzisyen ancak müzik yaptığında, ressam resim yaptığında, insan ilişkilerinde iyi olan kişi kendine uygun meslek dalında ilerlediğinde mutlu olacaktır. Kendini gerçekleştirmenin karşılığı kişiden kişiye değişkenlik göstermektedir: Kimisi için bu, ideal bir anne olmak olabilir; kimisi için iyi bir atlet, kimisi için ise keşiflerde bulunan bir bilim adamı olmak olabilir.

Maslow bunlara ek olarak estetik ihtiyacın da göz önünde bulundurulması gerektiğini gözlemlediğini belirtmiştir. Düzene, simetriye, bir yapıya ya da sisteme, bir eylemi bitirmeye dair gereksinimin bilişsel ihtiyaçların yanı sıra estetik ihtiyaçların bir yansıması olabileceğini dile getirmiştir (Maslow, 1943).

2.2.7. E.R.G. (Var oluş-İlişki- Gelişme) kuramı

Alderfer'in geliştirdiği bu kuram, Maslow'un ihtiyaçlar hiyerarşisi ile ortak yönlere sahiptir ve de eksik yönlerini tamamlamaktadır. Alderfer insanların ihtiyaçlarını var olma (existence), ilişki kurma (relatedness) ve gelişme (growth) olarak üç gruba ayırmıştır. Varolma ihtiyacı Maslow'da olduğu gibi insanların fiziksel ve güvenlik ihtiyaçlarını içermektedir. İlişki kurma ihtiyacı, toplumdaki ya da gruptaki diğer insanlarla duygusal yakınlık kurma, saygı görme ihtiyaçlarını kapsamaktadır. Gelişme ihtiyacı ise bir kişinin kendini geliştirme isteği, güven duyma ve yeni şeyler öğrenme ihtiyacına karşılık gelmektedir. Alderfer Maslow'dan farklı olarak, ihtiyaçların hiyerarşik bir sırada ortaya

çıkmadığını, aynı anda karşılanabildiğini; ayrıca kişiden kişiye kültürel olarak ihtiyaçların farklılaşabileceğini belirtmiştir (Ulukuş, 2016; Şeker, 2015).

2.3. Motivasyon ve Oyun İlişkisi

Yukarıda değinilen motivasyon teorilerinde ortak noktalar bulunmaktadır. İster içgüdümlü olsun ister dışgüdümlü olsun motivasyonu etkileyen ortak öğeler; ilişki içinde olma, saygı görme, toplumda yer edinme, bir konuda yetkin olma, kendini geliştirme ve merak, heyecan, ayrıca estetik arzular çevresinde şekillenmektedir. Buna göre, geleneksel yaklaşımlarda, motivasyonu etkileyen temel arzular, yeni deneyim, güvenlik, ilişki kurma, tanınma gibi başlıklara ayrılmaktadır. Bu ortak temeli belirledikten sonra motivasyon ve oyun ilişkisine eğilirken, geleneksel teorilerin yanında, oyun sanat ilişkisine dair yol göstermesi açısından oyun teorilerinden kendini ifade teorisi ve kendini gerçekleştirme teorisi bağlamında değerlendirme yapmanın önemi ortaya çıkmaktadır.

2.3.1. Kendini ifade etme teorisi

Bir önceki bölümde incelenen geleneksel teoriler, oyunu tüm yönleriyle anlatmaya yeterli değildir. Yeni yaklaşımlardan olan “kendini ifade etme teorisi”, birinci bölümde de belirtildiği gibi, Elmer Mitchell ve Bernard Mason tarafından geliştirilmiştir ve temelde insanların, yeteneklerini kullanabilecekleri ve kişiliklerini ifade edebilecekleri alanları arayan aktif dinamik canlılar olduğu görüşünden yola çıkmaktadır.

İnsanı ve davranışlarını anlamaya çalışıldığında en başta karşılaşılan temel olgu, ki bu aynı zamanda oyunun anlaşılmasına da temel oluşturur, şudur: *İnsan dinamik ve enerjik bir varlıktır. Eylem yaşamdaki en temel ihtiyaçtır.* İnsan ile ilgili hiçbir şey bu olgudan daha temel ve aşikâr değildir. Bu özelliğini açıklamak için insanın canlı bir varlık olduğunu söylemekten başka bir şeye ihtiyacı yoktur. Öz bakım vb. dürtüleri karşıladıktan sonra insan hayatında eyleme geçirecek etkinlikler aramaya başlar. Bu temel olgu oyunu açıklamakta büyük oranda yeterlidir: Zevk alma isteği ve bunu arayış insanı eyleme geçirmek için şart değildir; insan zaten canlı bir varlıktır. İnsanı uyşuk ve eyleme geçmek için özel teşvike ihtiyacı olan bir varlık olarak düşünmeyi bırakırsak oyunu açıklamaya gerek bile duymayacağız; tek gerekli olan insanı bir oyuna ya da etkinliğe girmeye iten nedeni açıklayabilmektir (Elmer ve Bernard, 1945).

İnsanı aktif olmak isteyen bir varlık olarak ele alırsak fazla enerji kavramı yeterli olacaktır; fakat insanın bir birey olarak ya da bir tür olarak oyun oynama yollarını açıklayabilmek için başka şeylere daha ihtiyaç duyulmaktadır. Oyunun aldığı formları açıklayabilmek için göz önüne alınması gereken üç etmen vardır (Elmer ve Bernard, 1945):

1. İnsan gerek anatomik gerek fiziksel karakteristik bir yapıya sahiptir ve bu yapı onun yapabileceği etkinlikleri kısıtlar ve önceden hangi etkinliklere meyilli olacağını da belirler.
2. Bir kişinin fiziksel yeterliliği belli zamanda nasıl etkinliklere gireceğini ve hangi etkinlikleri tercih edeceğini etkiler.
3. Kişinin psikolojik eğilimleri de kişiyi belli etkinliklere daha meyilli kılar. Bu eğilimler fiziksel gereksinimlerin ve öğrenilmiş tepkilerin ya da alışkanlık ve davranış kalıplarının sonucudur. Bir kişinin fiziksel ve sosyal çevresi, oyun alışkanlıkları ve davranış kalıplarını belirlemede önemli etmenlerdir. Doğal kapasitesi ve kabiliyetleri de belirleyicidir. Alışkanlıklar ve davranış kalıpları oyun davranışlarını şekillendiren güdü ve arzuları oluşturlar.

Yukarıda tanımlanan tüm bu etmenlerle birlikte oyun bir kendini ifade etme alanı olarak tanımlanır. Fizyolojik ve anatomik özellikleri, fiziksel uygunluğu ve psikolojik yönelimleri ile bir bütün olarak kişi her kim ise, oyunu tanımlamak için zaruri olan, onun yaşam alanı oluşturmak, yeteneklerini kullanmak ve kendi kişiliğini ifade etmek için bir alan olduğudur. İnsanoğlunun başlıca gereksinimi yaşamdır, kendini ifadedir. Güdülerini gerçekleştirmenin, arzularını tatmin etmenin yollarını araştırır. Bir canlı olarak, güdülere ve arzulara sahiptir ve yaşam süreci tam da bu güdülerin tatminini içerir. Oyun bu tür bir tatmin getiren etkinliktir (Elmer ve Bernard, 1945).

İnsan bir şeyi tamamlamak ve başarılı olmanın heyecanını hissetmek için oynar. Kişi yetenekleri dahilindeki bir etkinliğe, diğer bir deyişle başarılı olabileceği bir etkinliğe girer. Gündelik hayatta bu tür bir başarı pek çabuk gerçekleşmez; oyunda ise, kişi ustalık hissedeceği, yeterli derecede kendini ifade ettiği bir etkinlik bulur ve başarı garantidir. Kişi oyunda oyuna dair hünerlerini geliştirebilir; zevk, esas olarak, gelişme hissiyle beraber gelir ve etkinlik başarı vuku bulup sonucunda bir ustalık hissi hissetmeden tam anlamıyla oyun olarak işlev görmez. Başka deyişle, insan; başarmak, yaratmak, elde etmek, fethetmek, etkilemek, iz bırakmak ve onaylanmak için oynar. Özetle, kişi yetenekleri dahilinde bu duyguları tatmin edeceği etkinliklerde oynar.

İnsanı oyuna iten etmenleri daha detaylı incelemek istersek dört açıdan yaklaşabiliriz. Bunlar; *“alışkanlıkların rolü, oyun alışkanlıklarının oluşmasında toplumsal ilişkilerin rolü, evrensel arzular ve oyun davranışının ödünleyici yönü”*dür.

Oyun bireylerin edindiği ve alışkanlıkların olduğu hüner ve beceriler üzerine kurulur. Alışkanlıklar fizyolojik gereksinimlere ve kişinin içinde yaşadığı ve dahil olduğu

sosyal çevreye bağılı olarak gelişir. Alışkanlıklardan ve davranış kalıplarından güdüler ve dürtüler oluşur. Bunlar oyuna yol açan dürtülerdir. Kişi kim olduğuna ve hangi dürtülere ve arzulara sahip olduğuna bağılı olarak kendini ifade etme yollarını arar, yaşamı arar. Ama tüm bunların yanında sosyal ve fiziksel çevrenin etkisi de önemlidir. Hiçbir canlı içinde yaşadığı sosyal gruptan ve çevreden bağımsız olarak davranamaz. Ne olursa olsunlar grubun davranış yolları bireyin davranış yolları olacaktır. Bireyin taklit etme, uyumlu olma eğilimi sonucu ve bütün grupların kendi içlerindeki çeşitli toplumsal kontrol mekanizmalarının sürekli uyguladığı tekdüzeleştirme süreçleri ile birey, neredeyse herkesin birbirine benzer davranmasına yol açan kalıplara uymaya zorlanır. Canlının yaşam enerjisinin grup tarafından çoktan belirlendiği kanallara kanalize olur. Grubun oyunları ne ise büyük oranda kişinin oynadığı oyunlar halini alır. En azından seçilen oyunlar tamamen değişik ve orijinal değil grubun repertuarından olacaktır (Lumley, 1928).

Kişi herhangi bir etkinlikte sosyal veya ekonomik baskılar yüzünden kendini yeterli ifade olanağı bulamadığı zaman ise, daha ileri/fazla ifade yollarını oyunda arar. İş hayatı kişiyi bozguna uğrattığında, başarıma duygusunun çok daha kolay elde edildiği oyuna ya da rekreasyon etkinliklerine sığınır. O da olmazsa oyunun ödünleyici yönü kurtarıcı olarak gelir. Güdüler gerçekleştirilemez ve arzular direk aleni etkinliklerle tatmin edilemezse ya bir başka güdü için geçici bir süre söz konusu güdü ertelenir ya da hayali olarak arzulanan etkinlik ile ilişkilendirdiği başka bir etkinlik ile telafi edici tatminler arar. Gerçek hayatta karşılayamıyorsa hayal dünyasına sığınır; ya gittiği sinemada, ya okuduğu kitapta ya da hayal kurarak bu tatmini elde etmeye çalışır. Kişi ister hayali bir oyunla ya da düş kurarak, tatmini telafi yollarına gider. Bu tür ödünleyici oyunlar da kendini ifade etme arzusunu yerine getirdiği için oyun olarak görülür.

Kişileri oyuna yönelten başlıca etmenlerden bir diğeri ve belki de en önemlisi evrensel arzulardır. Burada insanoğlunun temel evrensel arzuları olarak, her yerde herkesin istediği arzulardan bahsedilmektedir. Daha önceki geleneksel teoriler daha çok içgüdülere öncelik verirler ve temel görürler. İki farklı birey göz önüne alındığında içgüdülerin aynı davranışlara yol açmadığı görülür. Bu durum ise içgüdülerin şekillenmesinde alışkanlıkların ve davranış kalıplarının etkili olduğunu göstermektedir. İnsanoğlu, fiziksel yapısı ve sahip olduğu alışkanlıkları, davranış kalıpları, arzuları ve güdülerini ile yaşamı araştırır, kendini ifade etme yollarını arar. Arzularının, gayelerinin tatmin yollarını arar. Cooley'in dediği gibi "İnsanın temel ihtiyacı yaşamın kendisidir,

kendini ifade etmektir.” (Cooley, 1910, sf. 54). Canlı bir varlık olarak tutkuları ve güdüleridir; yaşam, daha doğru deyişle, arzularla kaynayıp duran bir şeydir. Yaşam bu güdülerin tatmin süreçlerinden oluşur ve oyun bu tür tatminin karşılandığı bir etkinliktir. İnsan arzuları şu şekilde sınıflandırılabilir: *Yeni deneyime duyulan arzu, güvende olmaya duyulan arzu, tepki vermeye duyulan arzu, tanınmaya duyulan arzu, herhangi bir şeyin içinde olmaya/katılmaya duyulan arzu, estetiğe ya da güzele duyulan arzu*. Arzulara ilişkin bu açıklamalara bakılacak olursa bunların bir zamanlar saf içgüdü olarak atfedilen birçok fenomenle örtüştüğünü görürüz (Elmer ve Bernard, 1945).

2.3.1.1. Arzulardaki belli başlı yönelimler

Motivasyon güdülerinin temeli olarak yaradılıştan gelen dürtülerden sosyal ilişkilerle elde edinilen davranış kalıplarına uzanan değişim arzu diye nitelendirilen güdü kavramının yerine geçmektedir. Arzu, burada, insanın her yerde istediği evrensel tutkularına işaret etmektedir.⁷

2.3.1.1.1. Yeni deneyim için arzu duyma

Yaşamın temelinde etkinlik vardır. En temel ihtiyaç bir şey yapma ihtiyacıdır. İnsan dinamik ve enerjik bir varlıktır. Sabırla oturup bir şeyin onu harekete geçirmesini beklemez; öne atılıp heyecan araştırır. Pasif olmak onun için dayanılmazdır. Guts Muths can sıkıntısının bir çeşit hastalık gibi insanoğlunun başına gelebilecek en ağır kötülüklerden biri olduğunu belirtir. Monotonluk insanoğlu için hayatın tam zıttıdır ve kaçılması gereken bir şeydir. Tek ve sürekli ihtiyacı yeni deneyimlerdir. Gençler yeni, daha ileri, daha yüksek maceralar peşindedir. Hareket, değişim, tehlike, büyük heyecanlar arayışındadırlar. Risk heyecan demektir. Hayatın canlı, sürekli ilerleyen, değişen, peşinden sürükleyen ve saldıran bir yapısı vardır (Elmer ve Bernard, 1945).

Yeni deneyim arzusu içinde; savaşmak, rekabet etmek, avlanmak, merak, seyahat, hız, yaratıcılık sayılabilir. Savaşmak, başka bir deyişle mücadele etme güdüsü, beşikte debelenen bebekten, ergenlerin çete savaşlarına, kan davalarından yetişkinlerin söz dalaşmalarına, şirketler arası mücadeleden filozofların ve bilim adamlarının entelektüel kavgalarına kadar farklı alanlarda ortaya çıkmaktadır. Savaşma güdüsünün kendisini tam

⁷ Oyun ve Arzular ile ilgili bölümümüz ile ilgili daha detaylı bilgi için bkn. Elmer D. Mitchell ve Bernard S. Mason, *The Theory of Play*, 1945.

anlamıyla ortaya koyduğu en başlıca form “kovalama/iz sürme ve yakalama”dır. Rekabet güdüsü, medeni toplumlarda fiziksel savaş/mücadele arzusunun ifadesini, büyük ölçüde rekabete dayalı sporlarda ve oyun formlarında bulması ile ortaya çıkmaktadır. Sanayide patronlar çalışanları arasında rekabetçi bir ortam yaratarak başka türlü monoton olacak uğraşa sportif bir hava verirler; böylece zanaatkârlığın endüstri çağında silindiği ve yaratıcı ifadenin azaldığı ortamda çalışanların kendi aralarında üretimde sergiledikleri yarış monotonluğu telafi eder. Günümüzde bunu sağlayan önemli uygulamalar piknik, spor, workshop vb. hafta sonu etkinlikleridir. Rekabet ve çatışma bilek güreşi, düello, savaş, hukuk davası formunu alır ve dini, bilimsel ya da politik tartışmalarda şahsi olmayan ideallerin çarpışması olarak kendini gösterir. Saklamak ve aramak, izini sürmek ve yakalamak ve bunlara dayanan oyunlar bu güdüsünü karşılayan belli başlı formlardır. Tüm bu çeşitleri spor dallarında ve oyun formlarında çıkar. Aynı zamanda savaşma, rekabet ve avlanma güdülerinin karşılığını, yeni teknolojik gelişmelerle günümüzde hemen hemen her alana yayılan dijital oyunlarda ve bilgisayar oyunlarında görmekteyiz. Olimpiyatlar, özellikle günümüzde, yarışın şampiyonluk çeşidi içinde bir çeşit rekreasyon alanı oluşturmaktadır.

Merak güdüsü, bireyi, avlanma ve araştırmaya götürür. Çocukların yakınında olan bir kişi çocukların sınır bilmeyen merakına her an tanık olur. Bir ağacı, araziye, mağarayı ya da terkedilmiş bir binayı keşfe çıkmak; doğal objeleri, eşsiz formlarda taşları, kır çiçeklerini ya da antikaları arama isteğinde karşılarız. Merak kendisini, aynı zamanda, kitap okumada, bulmaca çözmede ve bilimsel araştırmada gösterir. Bilim adamlarının olguları araştırmadaki başlıca itici kuvvetlerinden biri meraktır. Bunun tatmini, günümüzde müzelerde ve sanat kurumlarında gerçekleştirilen bilimsel konulu, tarihsel konulu ya da müzik grubuna ya da bir döneme ilişkin geçici sergilerde görülmektedir.

Merak güdüsünü devreye sokan bir çalışma olarak, Esther Polak’ın MILK projesi verilebilir (Bkz. Görsel 2.1). “MILK”ın ilk projesi, Letonya’daki ineklerin memesinden sağılan sütün Hollanda’daki bir tüketicinin bardağına konuşunu sağlayan akışı görselleştirir ve haritasını çıkarır. Sonraki yıllardaki projelerde farklı bölgeler arasındaki ilişki ağları ele alınmıştır. Projeye katılan kişilere –çiftçiler, sütçüler, peynir üreticileri dahil- her gün bir GPS aracı verilmiştir. İzleyicilere/katılımcılara, onların izledikleri yolları göstererek ve onların bunlara tepkilerini gizli kamerayla çekerek güncel göçmen hayatları üzerine bir tefekkür sağlamayı amaçlar. Katılımcılar ayrıca, “MilkLine”ı webde izleyebilir ve tarımsal üretim ve tüketimle ilgili coğrafik bir anlatı kurgulayabilirler. 2009

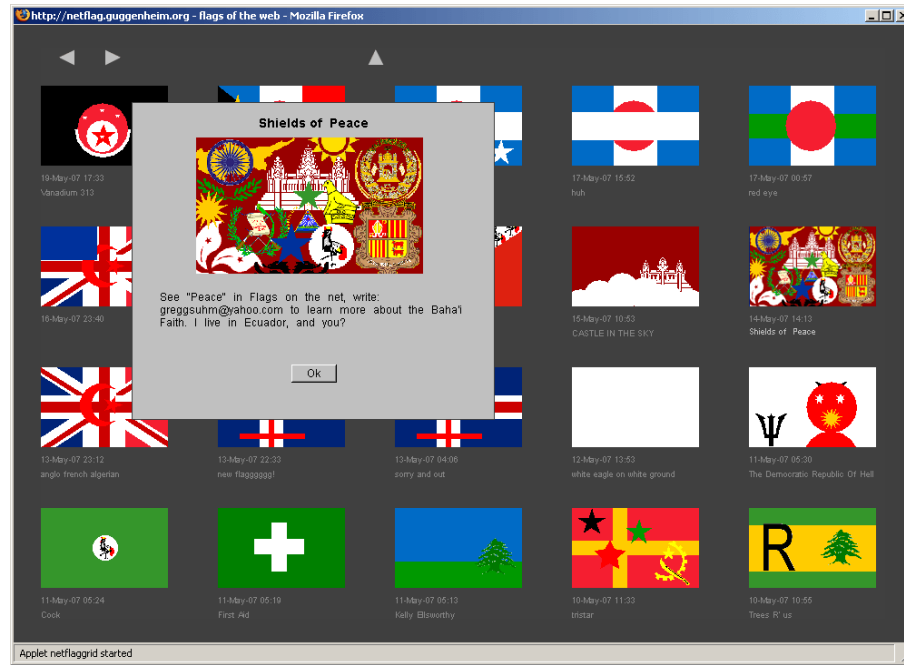
yılında Afrika'ya yolculuğunda özel olarak yapılandırılmış bir robot eşlik etmiştir. GPS bir kere bilgileri aldığı anda projeye katılan çiftçilerin ve diğerlerinin kaydedilmiş rotalarını kuma çizmektedir. İzleyiciler bu rotaları kumdaki çizimlerle birebir izleme şansı bulurlar. Proje, izleyicileri projeye katılanların gözünden süreci deneyimleyerek keşfe çıkmaya ve soru sormaya davet eder (http-14). Yaşadıkları bu deneyim ile izleyiciler, günümüz üretim tüketim ilişkilerini sorgularlar. Gündelik hayatlarında farketmedikleri ya da (kısmen) farkedip tanımlayamadıkları tüketim sisteminin her şeyi metalaştırmasını, üretim ve dağıtım ilişki ağları üzerinde düşünmeye davet edilirler.



Görsel 2. 1: *Esther Polak, İeva Auzina ve Marcus The, MILK, GPS, internet, multimedia enstalasyon, 2004-2009 (http-14).*

Yaratıcılık güdüsü de aslında merakla benzerlik içinde yeni deneyime olan arzuyu içermekle beraber, ayrıca kurmak, inşa etmek, yaratmak ve bir şeyin sebebi olmak gibi arzularla ifadesini bulur. Çocukların legolarla blok evler inşa etmeleri, gençlerin ahşap evleri ya da kızların oyuncaklara kumaş parçalarından elbise yapmaları ya da kek yapmalarında bu arzular işlemektedir. Aynı zamanda güzel sanatlar ve el sanatlarında, deri, gümüş vb. işçiliğinde, öykü, şiir yazmada görülmektedir. Bu yaratma arzusu, yeni olanı biçimlendirerek kendini ifade etme arzusu modern endüstriyel yaşamın, gerçekleştirilmesi için çok az alan açtığı bir arzudur ve çalışanlarda huzursuzluk ve sinirlilik oluşturur. Mark Napier'in "NET.FLAG" adlı çalışması yaratıcılık güdüsüne alan açan çalışmalara örnek olarak verilebilir. Katılımcıları kendi koyduğu kurallar içinde yaratıcılıklarını kullanmaya davet eden bir çalışmadır. Çalışma, katılımcılara yaratıcı bir oyun alanı sunarken içlerinde bulundukları sistem ve kimliklerinin oluşumuna dair sorgulamalara girmelerini amaçlar (Bkz. Görsel 2.2). İzleyiciler ve dünyanın her yerinden

katılımcılar, online yazılım arayüzü aracılığıyla internet için kolektif bir bayrak oluşturmaya çağrılır. Her izleyici ve katılımcı sanatçının yaratıcı ifade için online bir alan yaratan çalışmasında merkezi bir rol oynar ve bayrakları kendi milliyetçi, politik, apolitik ve bölgesel bakışına uygun olarak değiştirir, yeniden oluşturur. Ortaya çıkan bayrak sadece amblem değil, aynı zamanda, bir karşılaşma, iletişim kurma, iddia ve oyun alanı olarak kendi çapında mikro-ortam oluşturur. İnternet coğrafik bir konum değildir; bilgi, grup aidiyeti, ekonomik ve politik avantajlar gibi insan yapımı altyapı alanıdır. Bu yeni alanın oluşturan yapıları kontrol edenler, networke girişleri sağlayarak ya da sınırlandırarak alanın kendisini de denetlemektedirler (http-15).



Görsel 2. 2: Mark Napier, NET.FLAG, web siteleri, 1998-2002 (http-15).

Seyahat güdüsünün çok açık bir cazibesi vardır. Yeni deneyimlere duyulan daimi arzu insanları seyahat etmeye iter ve “şu an ve burada’dan /an’dan” kaçmak daha tatmin edici olan “hemencecik olanın/hemen orada” olanın arayışı, en azından mevsimsel olarak böylesi karşı konulmaz istek, huzursuzluk yaratır ve tatmin edilmediğinde sinire/gerginliğe yol açar. Günümüzde bunun en kolay karşılandığı yollar, gruplar halinde yapılan trekking vb. etkinliklerdir. Bir başka örnek olarak da yine merak güdüsünü de tatmin eden müzeler vb. yerlere yapılan sanal ziyaretler verilebilir.

Brenda Laurel ve Rachel Strickland’ın “Placeholder” adlı çalışması, insanın içindeki bu seyahat ve keşfetme güdüsünü destekleyen interaktif bir çalışmadır (Bkz.

Görsel 2.3). Video ve çok kanallı sessel modellemeyi kullanan interaktif çalışma, doğal dünyayı yansıtan üç elektronik ortamdan oluşur. Uzaktaki iki ziyaretçi bu sanal manzaraları keşfedebilir. Onlar sanal manzarada yürürken sensörler de kendi pozisyonlarını takip eder; kullanıcılar karşılaştıkları sanal nesnelere dokunabilir ve onları hareket ettirebilir. Karşılaşılan ortamlar ve yaratıklar, bölgenin yerli halkının eskiden kalma aborjin ve mitik masallarından seçilmiştir. Yerler ise Kanada, Alberta'da Bauf National Park yakınında üç gerçek mekân model alınarak yapılmıştır. İzleyiciler/katılımcılar canlandırılmış avatarların bedenlerinde yaşayabilir ve kendi ortamlarındaki hayvanlara dair algılarını deneyimleyebilirler ([http-16](http://16)).

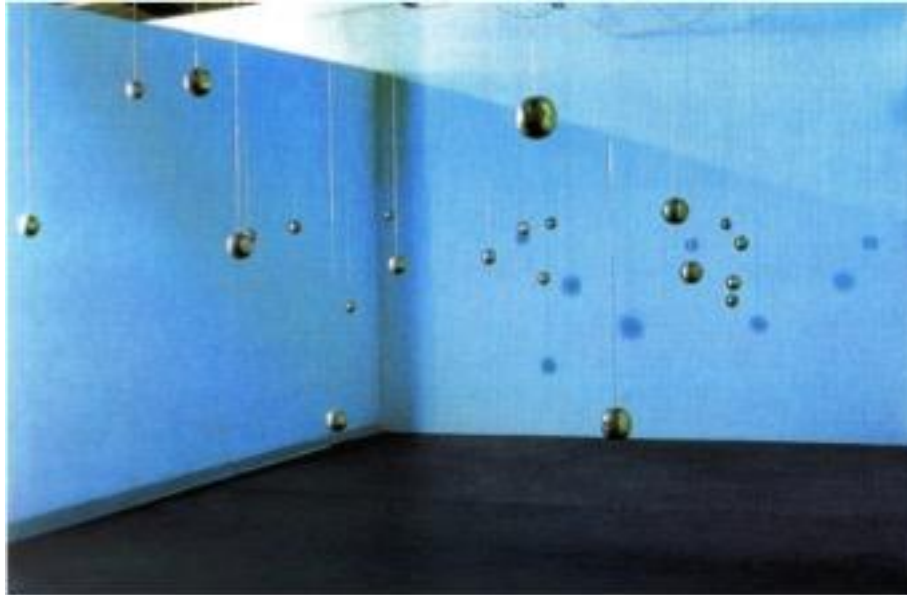


Görsel 2. 3: Brenda Laurel ve Rachel Strickland, *Placeholder*, *Sanal gerçeklik enstelasyonu*, 1993 ([http-17](http://17)).

Genç ve büyük çabalar gösteren herkes için şimdi ve burada olan yetersiz kalmaktadır. Yanı başında ve tanıdık olan eninde sonunda tatmin etmekten uzaklaşacaktır. Hangi yaşta olursak olalım rengârenk, etkileyici, romantik ve yeni deneyimlerle dolu başka bir dünya herkesin hayalidir. Hayatın rutini, yasaklar ve tabular insanı irrite eder ve öfkelenendir. Kendi günlük yaşamı başkalarına ne kadar çekici gelse de kendisine sıkıcı ve tekdüze gelir; bu nedenle yeni deneyimler ilgisini çeker. Fakat gerçek şu ki aynı monoton günlük rutinin ve çevrenin içinde olmaya devam ederiz. Yeni deneyimler ve hayat olarak imlediği her şey çok uzak gibi gelir ve onları

deneyimleyebileceği en olası ve rahat alan temsili deneyimler hayal dünyasıdır. Hayal dünyasında, bu diğer dünyayı bulur. Sinemaya ya da tiyatroya gittiğinde, bir roman okuduğunda, spor karşılaşmasına katıldığında ya da hayal kurduğunda gerçek yaşamda kendisinin olmayan yaşamı dolaylı da olsa temsili olarak deneyimlemiş olur (Elmer ve Bernard, 1945).

Şükran Aziz’in “Anı Damlaları” enstalasyonu, izleyicileri diğer insanların anılarıyla buluşturduğu çoklu okumaya da davet eden bir alan yaratır. Enstalasyonda, cam kürelerden ve her bir küreden gelen farklı insanların düşlerinin anılarını içeren seslerden oluşan interaktif bir oyun alanı kurar (Bkz. Görsel 2.3). Sanatçı, çalışmasında cam hafıza küreleri ile kolektif ve bireysel belleğe göndermede bulunmuştur. İzleyicileri de bu anı parçalarıyla birlikte iletişime geçerek kendi bellekleri ve diğer insanların bellekleri, dolayısıyla da toplumsal bellek arasında bir bağ kurmaya davet eder (Madra 2000).



Görsel 2. 4: Şükran Aziz, *Anı Damlaları*, Ses ve ışık yerleştirme, metal küreler, Walkman, Adaptörler, Mavi Flüoresan, 1999 (Madra 2000).

2.3.1.1.2. Güvenlik arzusu

Yeni deneyimler için duyulan arzu, hareket, risk, toplumsal sorumsuzluk ve toplumsal gelenekleri ve dahasını umursamamayı içerir. Güvenlik arzusu bunun tam tersidir; korkuyu barındırır ve tehlikeden kaçınır. Ürkeklik ve kaçmak özellikleridir. Kişiyi dikkatli olmaya, tutuculuğa, alışkanlıklarına bağlılığa ve toplumsal olarak kabul edilebilir standartlara göre davranmaya iter. Güvenlik arzusu arasında kaçmak, edinmecilik/gözü doymazlık, öykünme/yansılama ve din gelir (Elmer ve Bernard, 1945).

Bir etkinlikte birçok farklı arzu bir arada devreye girer; ama bir tanesi daha baskın olur. Tehlike olarak gördükleri şey karşısında insanlar, korkudan donup kalmadıkça pasif duramazlar. Tehlikeyi alt edemiyorlarsa bundan kurtulmanın başlıca yolu kaçmaktır. Bir sürü oyunda kaçmak en temel elemanlardan biridir. Bunu elim sende oyununda, saklambaçta, kovalamaca gibi oyunlarda görürüz. Çocuk kaçarken, kalbi ağzına gelinceye kadar koşar. Güvende olma dürtüsü oyun liderlerinin oyunu kuracakları muazzam bir itici güçtür. Günümüzde bilgisayar oyunları özellikle bu kaçma, yakalama, savaş ve güvende olma motifleri üzerinden farklılaşır.

Edinimcilik güvenlik arzusunun dair bir diğer güdüdür. Güvenlik arzusu mal mülk edinmeye, sigorta yapmaya ve binalar kurmaya yönlendirir. Mülkiyet arzusunun temelini oluşturur. Edinimcilik çocukların bebek biriktirmelerinde, pul koleksiyonunda, kelebek koleksiyonunda vb. şeylerde görülebilir. Başka dürtüler de etkindir; ama edinimcilikte başlıca dürtü güvenliktir. Belli dönemleri konu alan ve o dönemin göstergelerini bize sunan sergiler bu arzumuzu harekete geçiren ve tatmin eden sergilerdir. Buna örnek olarak bu sene Galata Rum İlkokulu'nda gerçekleştirilen '206 Odalı Sessizlik" sergisi (Bkz. Görsel 2.5) ya da Pera Müzesi'nde gerçekleştirilen Mektep Meydan Galatasaray" sergisi (Bkz. Görsel 2.6) verilebilir. İnsanın gerçekte fiilen her yönüyle toplayamasa da belleğinde topladığı anıları, tarihini hem bir araya getirdiği arşivle hem de performanslarla ona yaklaştıran, yeniden yaşatan ve aynı zamanda sorgulatan sergilerdir.

Öykünme/Yansıma güdüsü farklı şekillerde vuku bulur. Toplumda birçok davranış örnek alınarak yerleşir. İnsanların çoğu aynı şekilde yemek yer, aynı şekilde konuşur, aynı şekilde giyinir, aynı şekilde oynar. Günlük yaşamı oluşturan olağan edimleri her zamanki saatte, yerde ve aynı şekilde yapmaya eğilimlidirler (Lumley, 1928). Deneme yanılma yoluyla alışkanlıklar edinmekle beraber, ödünç alarak da yani taklit ederek de yeni alışkanlıklar oluştururlar. Başkalarının hareketlerini çoğu zaman onların olduğunu fark etmeden kopyalarlar. Bu toplumun tek tipleştirmede kullandığı başat etmenlerdendir. Fransız sosyolog Tarde, taklit ve telkini insan doğasının oluşumunda çok çok önemli bir etmen olarak ele alır. Grup içinde kalmak ve onların öfkesine ya da alaylarına maruz kalmamak için davranışlar taklit edilir. Yeni deneyim ve tanınma arzusu da taklide yol açar.

Din, güvenlik arzusu ile şekillenen bir diğer güdüdür. Primitif insanlarda din ve büyü kabilenin korunması için doğaüstü güçlerden yardımı garantileyen bir araçtır. Güvenlik araçlarıdır. Günümüz tek dinli toplumlarında telkin olarak görülen kutsala olan

yönelim ise, yüceltme ve korkma olarak vuku bulmaktadır. Ne olursa olsun dinsel kurallara riayet güvende olmakla dolayısıyla dünyada ve sonraki hayatta güvende olmakla ilişkilidir.



Görsel 2. 5: Hera Büyüктаşçıyan, *Dalgalar Dalgası*, 206 Odalı Sessizlik sergisi, 2018 (Estukyan 2018).



Görsel 2. 6: biriken (Melis Tezkan, Okan Urun), *Unplugged performansı*, Mektep Meydan Galatasaray Sergisi, 2018 (Anonim 2018).

2.3.1.1.3. İlişki kurmak için arzu duymak

İlişki kurma ya da karşılık alma arzusu sevilme arzusudur; toplumun onayını almaktansa en çok yakınındaki ve önemseydiği kişilerin sevgisine duyulan arzudur. Bu kendini flört etmede, sevişmede, aile sevgisinde, yakın arkadaşlıklarda ve diğer kamılığa gösterir. Evi özlemek ve yalnız hissetmek onun göstergelerindendir. Sosyal olmaya ve arkadaşlıklar edinmeye yönlendirir. Yakın ilişkiye duyulan arzudur. Kendini adama, özgecilik ve fedakârlık onun belirtilerindendir/yansımalarındandır. Oyunda karşılık alma arzusu, arkadaş ziyaretlerinde, konuşmalarda, partilerde, pikniklerde ve çocukların bebeklerle oyunlarında, gençlerin çetelerinde, flörtleşmede, dans partilerinde ve evcilik oyununda görülür (Elmer ve Bernard, 1945).

2.3.1.1.4. Tanınma arzusu

Tanınma arzusu kendisini; zafer, profesyonellik, liderlik, gösteriş ve ebedi şöhret olarak gösterir. Kalabalıkların alkışı kulağa hoş bir müzik gibi gelir. Aktörler için alkış para kadar önemlidir. Toplum onayı, şöhret, toplum şuurunda ölmezlik, insanların her zaman taşıdıkları arzulardır. Tanınma arzusu, kendisini gösterişli kıyafetlerde ve arabalarda, saray yavrusu evlerde, kişisel üsluplarda ve tribünlere oynamakta gösterir. Sanatçıların tutkularında, iş adamlarının servetler kazanma isteğinde, politikacıların hep daha üst mevkileri istemelerinde görülür. Toplumsal standartlar ne kadar usandırıcı olsa da bitmez tükenmez bir uyum isteği vardır (Elmer ve Bernard, 1945). Bu güç arzusu ile ilişkilidir ve günümüz ileri kapitalist sistemin insanları içinde tutmak için etkin bir şekilde kullandığı arzudur. Bir yandan tüketimi arttıracak oyuncu özellikler nesnelere yüklenirken bir yandan da insanlar bulundukları yerler ve farklı tüketim/yaşam alışkanlıklarıyla bu sistem içinde tutulur.

2.3.1.1.5. Katılma arzusu

Katılma arzusu, sosyalleşme arzusundan çok bir etkinliğe katılma güdüsü ile ilişkilidir. Kendinden daha büyük bir organizasyon ya da hareketin içinde olma isteği ile ilgilidir. Bir kuruluşa ya da örgüte katılmak ya da bir amaca, davaya bağlı olmak, hayatını adama isteği olarak kendisini gösterir. Herkes bir sürü organizasyona katılma isteği duymasa da bir yerde var olma, ait olma ve o yer içinde değerli olma arzusunu taşır. Çocuklarda çetelere ya da okulun popüler gruplarının içinde olma, yetişkinlerde rotary

vb. topluluklara üye olmak, sosyal yardımlaşma kuruluşlarında ya da hayır kuruluşlarında yer almak bu güdünün yansımalarıdır. Davalar ve amaçlar oyun ve rekreasyonun tüm özelliklerine sahiptir. Hayranlarını, düşkünlerini belli bir dereceye kadar içine çeker ve zorlar. Boş zamanın çoğunu işgal eder; duygusal boşalma ve derin tatmin sağlar. Çalışma hayatında eksik kalan kendi kişiliğini ifade eksikliğini doldurur, şans verir. Şenlikler ya da festivaller vb. büyük organizasyonlar katılma da oluşan büyük duyguya katılma, onu paylaşma heyecanını yaşatır (Elmer ve Bernard, 1945).

2.3.1.1.6. Estetik arzusu

Bu arzu renk, form, ses ve harekete dair güzellik isteğinden gelir. En cahilinden ya da varoşların en alt tabakasından entellektüellere kadar herkes, etrafındaki şeylere karşı duyarlıdır ve güzel olarak düşündüğü şeyleri ister. Kıyafetlerinde, evinde, bahçesinde, resimde, sinemada her yerde, güzel olanı isteriz. Günbatımında şarabını içer, farklı tonlardaki bulutların, sallanan yaprakların hışırtısı ve dalgalanan suyun şiiri kendisini kaybettiği, huşu içinde paylaştığı anlardır (Elmer ve Bernard, 1945). Şenlikler, günlük hayata yayılan aktivitlerdeki estetikleşmenin, estetik arayışın, aynı zamanda da oyuncu estetikleşmenin örnekleridir.

Planlı oyunların çoğu yukarıda belirtilen yeni deneyim, güvenlik, ilişki kurma ve estetik tatmin arzuları ile ilişkilidir. Katılma ve tanınma arzuları ise çoğunda belli bir derece vardır.

2.3.2. Kendini gerçekleştirme teorisi

Thomas S. Henricks tarafından öne sürülen bu teori; canlıların ve özelde insanların kendisini canlandıracak, alışılmışın dışında olan, heyecan veren ve harekete geçiren şeyleri aradığı görüşünü destekler ve bu görüşten yola çıkar. Bu görüşe göre; birey kapasitesini yeni, farklı durumları deneyerek ve bunlara verdiği cevaplarla güçlendirir ve geliştirir. Temel olarak oyun oynarken de kontrol etme, güvende olma ve ustalık kazanma gibi duygular karşılığını arar ve bulur. Oyun bazı davranışsal stratejileri seçmeyi ve pekiştirmeyi sağlar, dolayısıyla da daha hızlı devreye sokmaya imkân verir.

Oyun sadece yaşam etkinliklerini geliştirmekle başka bir deyişle kişiliği geliştirmekle mi ilgilidir, yoksa bunu çok daha aşan bir istekle mi oyuna yönelinilir? Bu soruya yanıt vermede benlik kavramının tanımı yardımcı olabilir.

William James, benliği en geniş anlamda, insanın kendisine dair tanımlanabilir her şeyin bütünü; bedeni ve psişik güçleri, giysileri, evi, kocası/karısı ve çocukları, ataları ve arkadaşları, namı ve çalışmaları, yatı, arsaları, atları, banka hesabı da dahil olmak üzere sahip olduğu tüm özelliklerin bütünü olarak tanımlar. Modernist bir yaklaşım olan bu görüşte James, benliği, hem bireylerin kendilerini anlamak (kendileri hakkında ne düşündükleriyle ilişkili) için bir yol hem de dünya ile ilişki kurma modelleri olarak görür. Bireyler kendilerini diğer insanlardan hem muhtelif kişisel özellikleri hem de ilişkileri ve yakınlıkları vasıtasıyla ayırır ve tanımlarlar. Ve bu ilişkiler zihinsel tabanda değil deneysel bir şekilde, bedenleri, sahip oldukları şeyler, arkadaşları, aileleri vb. şeyler vasıtasıyla birey olarak olası oluşumlara kanal açarlar. Eş zamanlı olarak, birey, dünya ile ilişkiye ve bunların yansıması olarak eyleme geçer (Henricks, 2014).

James'e göre, dünyayla ilişkiye geçmenin dört farklı alanı vardır. Bunlardan birincisi, benliklerin cisimlendirilmiş/somutlaştırılmış olduğudur. İnsanlar, bedenler olarak dünyada etkinlik göstermektedirler ve bedenlerinin kim olduklarının uzantıları/kapsamı olduğunu düşünürler. Bazı kültürlerde bedenin kontrolü yetişkinliğin ayrıcalıklarından biridir (Foucault, 1977). İkincisi, benlik, sahip olunan mal mülk – evler, banka hesapları, yatlar vb.- ile tanımlanır. Üçüncü olarak, benlik diğer insanlar ve gruplarla ilişkileri ile belirlenmektedir. Hatta James biraz daha ileri gider ve insanın ne kadar çok kişi ile ilişki içindeyse, onların kafalarındaki farklı imajlarıyla o kadar çok sosyal benliğe sahip olacağını söyler (Henricks, 2014). Dördüncüsü ise, psikolojik ya da ruhsal benlik denilen, sahip olduğunu düşündüğü karakter ve mental kapasitesini içeren, belki de bizzat bu kapasiteleri tarafından sahip çıkılan varlığını tanımlayan benliktir. Bunlara ek olarak Henricks, kültürel benliği de ekler. Birçok antropoloğun ve postmodernist kuramcılarının iddia ettiği gibi insanlar bir kültürün içine doğar ve kendilerini bu kültürün öğeleriyle ilişkileri vasıtasıyla tanırlar, kavrarlar. Çoğu insan, kendilerini belli sosyal becerileri, politik ve dinsel inanışları ve üzerinde uzmanlaştıkları bilgiler vb. alanlar ile konumlandırırlar. Günlük etkinliklerini yönlendirmeye çalıştığında; deneyimlerini ve niyetlerini diğerlerine anlatmaya ve ulaştırmaya çalıştığında bu kültürel kaynakları kabullenirler. Özetlemek gerekirse, benlik kendisini hem bedensel hem maddi çevresi hem psişesi hem de içinde bulunduğu sosyal ve kültürel çevre ile temellendirir ve kurar.

T Union ve Zineb Sedira'nın birlikte gerçekleştirdikleri "Where are you from?" adlı çalışma, benliğin yukarıda söz edilen çok katmanlı oluşumu üzerinden okunabilecek bir

çalışmadır (Bkz. Görsel 2.7). Göç eden kişilerin en çok karşılaştıkları soru olan “Where are you from? (Nerelisin?)” sorusundan yola çıkılan projede, galeri duvarları, duvar gazetesi ya da bir gafitti yüzeyi olarak değerlendirilmiş ve kaleminden boyaya, fotoğraflardan gazete haberlerine kadar her şeyin kullanıldığı interaktif bir oyun alanına dönüştürülmüştür. Sanatçılar nereden, nasıl bir ülkeden ve nasıl bir aileden geldiklerini sorusundan yola çıkmışlardır. İzleyiciden de aynı soruları sorarak kişisel hikâyelerini yansıtmaları istemişlerdir. Proje izleyicilere, sanatçıların geçmişleri ile izleyicilerin geçmişlerinin çakıştığı ve diyalog kurduğu çok katmanlı bir süreç ve okuma deneyimi sunar (Madra 1999). Bir yandan da benliği bedensel, maddi çevresi, psişesi, içinde bulunduğu sosyal ve kültürel çevre ile ilişkilendirerek çoklu okuma kapıları açan bir paylaşım ve sosyalleşme ağı oluştururarak oyuncu bir sorgulamaya çağırır.



Görsel 2. 7: T Union ve Zineb Sedira, *Where Are You From?*, 1999 (Madra 1999).

Benliğin yaşanılan anlarda deneyimlenen bir şey mi olduğu yoksa kişisel deneyimlerin bu anları aşıp aşmadığı, benliğe dair bir diğer sorunsal olarak üzerine eğilenebilir. Bu soru çağımızda oyun ile kurulan ilişkinin aldığı son durumun tahlil edilmesinde de önemli bir sorudur. Modernist bakış açısında, zaman ve mekânı aşan süregiden dayanıklı kavrayışlar ve bağlanmalarla karakterize edilen aşkın bir benlik fikri hakimdir. Buna karşın postmodernist bakış, bu birleştirici ana benliğe karşı, ilişkiye

geçtiği her an ve eylemde sürekli değişen ve “konum alan” benlikler olduğunu ileri sürer (Gergen, 1991).

Benlik dünya ile hem sübjektif hem de objektif olarak farklı kalıplarla ilişkiye geçer. James bu ilişkiye “ben” ve “biz” ayrımı ile cevap bulmaya çalışır. “Ben” olarak iletişime geçen benlik, aktif bir ilişki süreci olarak tanımlanabilir; kişi kendi eylemleri üzerinden kendisini tanımlar ve ilişki kurar. Bu tanımlamayı ve ilişkiyi devam ettirir. Bununla beraber, benlik “biz” olarak, hem kişinin kendisinin hem de diğerlerinin nazarında tam olarak stabil objeler olarak konumlara sahiptir. Aktif arabulucu benlik olarak “ben” ve stabil bir obje olarak benliğin karşıladığı “biz” kavramlarına ek olarak, Charles Peirce, kişisel gelişimde “sen” oluşun rolünü getirmiştir. “Sen” pozisyonu, diğerlerinin öznellikleri, benzer düşünme ve eyleme geçme yetenekleri olan varlıklar olarak kabul edildiğinde ortaya çıkmaktadır (Wiley, 1994). Benzer kişiler ile geçilen bu karşılıklı öznel etkileşimler sonucunda kendi yargıları ve beklentileri oluşmaktadır. Bir diğer önemli husus benliğin biz formunu almasıdır. Bazı zamanlar benlik bağımsız ve muhalif olarak deneyimlense de diğer zamanlar öteki insanlarla ilişki ve uyum içinde tanımlanır. Bu bizi Sutton-Smith’in (1997) de ifade ettiği olguya, oyun gibi etkinliklerin dar çerçevede tasarlanmış kişisel kimliğin versiyonları kadar toplumsal kimlik ile de ilişkili oldukları yorumuna götürür. Bir ailesi vardır, bir spor takımına üyedir, müzik grubunun hayranıdır, bir kasabanın sakinidir, retorikte iyidir, saçlı kıızıdır, şişmandır ve tüm bunlar daha da çeşitlendirilebilir. Kişi kendisini ayrı biyografileri olan, farklı yetenekleri, karakterleri ve dünya görüşleri olan kişiler olarak görür. Sözün kısası, benlik esasen, birey olma durumlarının yansımaları, başka deyişle durumlar karşısında konumlanma biçimleridir (Henricks, 2014). Olaylar karşısında duruş sergilemek, kişinin hem kendisine mal ettiği ve kendisinin olarak iddia ettiği yönelimlere, hem de bu oluşumların şahıs olarak kendisini nasıl etkilediğine dair yansımalara malik olması anlamına gelir. Benlik sahibi olmak ya da postmodern görüşe uygun olarak çoklu benliklere sahip olmak bir kişinin dünya karşısındaki duruşlarını sürdürmesi demektir.

“Kendini gerçekleştirme” teorisinin temeli, oyunun, bizzat kişilerin dünyada gerçekleştirdikleri eylemler doğrultusunda kendilerini fark etmelerini ve gerçekleştirmelerini sağlıyor olduğudur; tamamen benlik oluşları ile ilişkili olmasıdır. Çok genel bir yaklaşım gibi gözükmesine rağmen, bu tanımlama, oyunun anlaşılmasına yardımcı olmaktadır. Oyun hem kültürel hem toplumsal hem psikolojik hem bedensel hem de çevresel ortamların hepsinde ilişkili olarak vuku bulur. İnsanlar şiirle,

akranlarıyla, öznel fantezilerle, bedensel oluşumlarla, duygularla ve benzeri birçok elemanla oynarlar. Oyun, tıpkı kişisel deneyim gibi son derece tikeldir ve bireyseldir. Oyun oynayan kişiler o anda yaşarlar, oyunun hiçbir anı bir diğeriyle tam olarak aynı değildir. Kişisel deneyim gibi, bu anda gerçekleşen ve geçici dahil olmaların hepsi, bu etkinlikleri destekleyen ve körükleyen süregiden oluşumlardan güç alır ve anlamlandırılırlar. Bu tanımdan da anlaşılacağı üzere, oyun belli deneyimler ve genel yetenekler arasındaki iletişim kalıpları halini alır.

Benlik kurmak ise, sürüp giden bu kalıplar ve süreçlerden hangilerini bireyin kendisine ait olarak tanımlayacağı ve bunları yaşamı sürdürmek üzere ne kadar kullanabileceğiyle ilişkilidir. Bu bağlamda benlik arayışı oyundaki arayış ile özdeşdir. Oyun da bireyin güçlerinin ve açmazlarının bir araştırması ve keşif sürecidir. İnsanlar oyun oynar; çünkü ne yapıp yapamayacaklarını bulmak ve yeteneklerini ne kadar geliştirebileceklerini görmek isterler. Tüm bunların sonucunda dünyadaki yerini, dünyayla ilişkisinde nelere maruz kalabileceğini, ne kadar karşı durabileceğini ve karşı durmak için hangi yolları kullanabileceğini çözmeye çalışır. Bu nedenle de denilebilir ki oyun, bireyin ilişkide olduğu dünyanın ana unsurlarının karakterine ve bu unsurlara karşı duruşuna bağlı olarak çeşitlilik göstermektedir. Sutton-Smith (1997) oyunun, çoğu zaman, güç ilişkileriyle; kişilerin ve grupların ayrı ayrı yeteneklerini ortaya koyan restleşmeyle (müsabaka) ilgili olduğunu belirtir ki bu Huizinga'nın oyunu ele alışıyla paralel giden bir ele alıştır. İnsanlar, her zaman kazanmak için oyun oynamazlar. Hatta bir dereceye kadar, her zaman kazanmaları gerektiğini düşünmezler ve arzulamazlar. Arzuladıkları yetkinliklerinin, özerkliklerinin ve deneyimlerinin yarışmasının muhtemel etkilerini ve sonuçlarını görme fırsatını elde etmektir. Sutton-Smith oyunun ayrıca hayali, sanal sorunlara da odaklanabileceğini belirtir. Bu oyunlar olağan zihinsel serüvenler değildir. Aksine oyunla, bireyler, zihinlerinin daha ne kadar ileri gidebileceğini zorlar; hatta bu olası olmayan canlandırıcı durumlara bilinçlerinin ne kadar etkin bir şekilde karşılık vereceğini sınarlar. Tüm örneklerde de görüleceği gibi oyun hangi amaçla olursa olsun, kendini ifade etme arayışının bir sonucudur; bu durum özellikle gerçek hayattan bir direniş ile karşı karşıya kaldığında daha da belirgin hale gelir.

Jill Scott'un "Frontiers of Utopia" çalışması, oyunun içinde yapılandırılmaya çalışılan benlik kurma ediminin yaşam karşısında alınan tutumların bir toplamı olmasının; insanın kendisini sürekli ötekine göre tanımlayan ve konumlandıran sürekli oluş içinde bir varlık olmasının karşılık bulduğu bir çalışmadır (Bkz. Görsel 2.8).

Enstalasyon, sekizinin de gerçek hayattan olduğu sekiz sanal kadının kendi hayatlarını ve yaşadıkları dünyadaki hayalleri, hayal kırıklıklarını anlattıkları ve tartıştıkları video kanallarından oluşmaktadır. Her hikâye kadınların yaşları (1900, 1930, 1960, 1990 doğum tarihli) ve arka planlarında etnik, ekonomik siyasal kökenleri ile değişen imajlarla belirgin ayrılıklar göstermektedir. İzleyiciler her kadına bağlı ikonlara ve tuşlarına basarak, o kadının görüşlerini ve yaşadıklarını şekillendiren çevresi ve çağı hakkında daha fazla bilgiye sahip olabilmektedir. Kadınlar kendilerine soru yönetildiğinde medya, teknoloji, aşk, iş yaşamı ve kadın dostlukları üzerine konuşurlar. Enstalasyondaki başka videoda sekiz kadının hepsi sanal olmayan konukları, içlerinden seçtikleri kadınların konuşmalarına kulak misafiri olmak üzere bir akşam yemeği için toplanmışlardır. Çalışma, izleyicileri farklı yaşamların öykülerine girerek deneyimlemeye; bu yaşamlar arasındaki benzerlik ve ayrılıklar içinde kendi yaşamı, birey olma, toplum olma üzerinden sınırlarını keşfetmeye çağırır (http-17).



Görsel 2. 8: Jill Scott, *Frontiers of Utopia*, Projektörler, ekranlar, bilgisayarlar, metal kaplama, video, sesi 1995 (http-17).

Benzer şekilde oyun tıpkı kişisel deneyim gibi bireyin kontrolde olma ve kontrolden çıkma arasında gidip geldiği bir duruma karşılık gelir. İnsanlar kendilerinden çok ayrı, yabancı olan bir dünyanın içinde ona katılan canlılardır. Her ne kadar ona egemen olmaya çalışsalar da yeryüzünün kendi dengesi, döngüsü ve mantığına uymak zorunda kalırlar. Diğer insanların ve grupların olması gerekenlere dair, hayata dair kendi fikirleri vardır. Maddi çevresinin, özellikle günümüz ileri kapitalist düzenin ve bilişim çağının bireylerin endişelerinin dışında kendi işleyişi bulunmaktadır. Bedenlerinin kendi

işleyişleri var ve hatta benliklerinin nadide parçası olarak görülen zihinleri bile onların dışında kendi akışı içinde çalışmaktadır.

Seiko Mikami'nin “World, membrane and the dismembered body” adlı interaktif çalışması, günlük yaşantıda pek sorgulanmayan bedensel işlevler ile oyuncu bir karşılaşma yaşatır; böylece izleyicinin/katılımcının bedeni üzerindeki denetim gücü üzerine sorular sormasını sağlar (Bkz. Görsel 2.9). Ses geçirmeyen yankı yapmayan ve nötr bir ortamda gerçekleştirilen performans, izleyicilerin bire bir kendileriyle kalmalarını amaçlamaktadır. Dış uyaranların olmadığı yaratılan bu ortamda izleyici kendisine döner ve vücudunda olup biten her şeyi –kalp atışlarını, nefes alıp verme hızını, vb.- farkına varmaya başlar. Bu durgunluğa alıştıktan sonra izleyicilerin bedeninin çeşitli tıbbi cihazlarla kaydedilen sesleri yükseltilir, içerisi ile içerisinin dışarıdan verilmiş sesleri birbirine karışacak şekilde çalınır. Kalbin ve akciğerlerin sesleri de uzamda beliren ve sürekli dönüşen üç boyutlu poligon örgüde görsel bir analog yaratılır. Devam eden içses ile bu sesin değiştirilen rezonansının odanın içinde yükseltilip dışsallaştırılması ve görselle desteklenmesi izleyicinin kendisine yabancılaşmasına yol açar ve kendisini yeniden keşfetmeye teşvik eden oyuncu bir yolculuğun içine sokar (<http-18>).



Görsel 2. 9: Seiko Mikami, *World, Membrane and the Dismembered Body*, Hoparlörler, monitörle izleme donanımı, doktor koltuğu, 1997 (<http-18>).

Kendini kavramaya dair bu denemelerin bir başka çeşidi kumar oynayan kişilerde görülür. Kumar oynayanlar, evrendeki yerlerini sorgular ve daha da kesin olan, temelde yatan arzu evren tarafından, olasılıkları kontrol eden güçler tarafından ne kadar desteklenip desteklenmediklerini görmektir. Belirtilmelidir ki kumar oynarken oyuncular pasif değildirler ve süreci kontrol etmek için ellerinden geleni yaparlar. Aslında buradaki durum Sutton Smith'in toplumsal kimlik retoriğinden farklı değildir. Oyuncular bir araya geldiklerinde ve biz duygusuyla birleştiklerinde, kolektif kabiliyetlerini ve açıkça tanınan duyguların olası etkilerini araştırırlar. Bir kişinin yapamadığını birçokları yapabilir. Burada da görüldüğü ve daha önce de dile getirildiği gibi insanlar benliklerinin geliştirilmiş versiyonlarını keşfetmek için oynarlar (Henricks, 2014).

Benzer durum uçarılık için de geçerlidir. İnsanları güldüren, onlara kahkaha attıran birçok neden vardır. Bunlardan bir kısmı oyunla ilgilidir. Oyunun insanların deneyimine katkısı toplumsal ilişkileri test etme, alaya alma ve onlarla dalga geçme kalıplarını cesaretlendirmesidir. Oyuncular toplumsal teamüller de dahil olmak üzere içlerinde yaşadıkları dünyayı ayrıştırır ve geçici heveslerine uygun olarak yeniden biçimlendirirler. Oyun kendini tanımada olduğu gibi, görgü kurallarının limitlerini zorlar, araştırır. Bu ayrıklıkları (şakayı anlayarak ya da sürdürerek) telafi ettiklerinde kendilerini kutlarlar ve daha da zevk alırlar. Oyun aynı zamanda, hayatın alışlagelmiş modlarını altüst eder ve yeni davranışların yerleşmesini sağlar. Bu bakımdan bir dereceye kadar insanları dönüştürür. Oyuncular süreksizliğe ve sürprizlere bayılırlar. Oyun uçarılığa, aptalca davranma özgürlüğüne akıllıca bir kaçamak, yetişkin ya da çocuklar için uygun olarak görülmeyen durumlara kaçamak bir adım olarak da yorumlanabilir. Özetlemek istersek, oyun oynayan kişiler, gelecek tarafından büyülenmiş olabilirler veyahut sadece geçmişteki eğlendirici uğraşları hatırlamaya ya da şu anki sorumluluklarına ters düşen amaçsız maskaralıklara arka çıkmaya bir kendini adayış içinde kendilerinden geçiyorlardır. Bu anlamda oyun zaman ile ilgili retoriklerin hepsini kapsar (Henricks, 2014). Aynı zamanda, birinin olduğu, olabileceği ve olması istenmeyen her şeyin takdir edilmesi olan bu arayış benliğin tasavvurudur (Henricks, 2014).

İnsandaki oyun arayışını, “kendini gerçekleştirme” olarak tanımlamakta ısrarcı olan Henricks, bu oyun arayışının ne tam olarak “kendini geliştirme” kavramı ile ne “kendini keşfetme” ile ne de “kendini tasarlama” ile tam olarak açıklanamayacağını belirtir. Henricks'e göre, “kendini gerçekleştirme” ile açıklanamaz; çünkü oyun sadece insanların ilerlemelerini sağlamaz. Eğer bununla sınırlı kalsaydı sadece gençliğe ait yetişkinlikte

gerekli yeteneklerin kazanılmasıyla ilgili olan, kişinin yetilerinin geliştirilmesine ve pekiştirilmesine dair bir şey olarak sınırlı kalır ve yetişkinlerin neden oyun oynamak istediklerinin yanıtı cevapsız kalırdı. “Kendini keşfetmek” olarak da tanımlanamaz, çünkü keşfetmek önceden de var olan, fakat şimdiye dek farkında olmadığı bir şeyleri bulmak demektir. Oysa oyun, kişinin kendisinde var olduğunu bilmediği özellikleri, kaynakları farkına varmasını sağladığı kadar şimdiye kadar sahip olmadığı yaşam deneyimlerini, becerileri ve bilgiyi üretmeye de imkân verir. Oyunu “kendini tasarlama” olarak da tanımlamak yeterli değildir; çünkü oyun yalnızca kişinin arzuladığı imgesini yaratmakla ilgili değil, onu aşan bir etkinliktir. Bunun nedeni nasıl biri olduğunun, hayatta neler yaptığının, içinde yaşadığı, çalıştığı maddi olanaklar ve gereçlerle de ilgili olması, şekilleniyor olmasıdır. İlişki içinde olduğu bu maddi olanaklar, kişinin kendisinde yatan potansiyel fizyolojik ve psikolojik kapasiteyi, diğer insanların istekleri ve kabiliyetlerini, maddi çevrenin kaynakları ve olanaklarını, ayrıca mevcut kültürel öğelerin hepsini kapsamaktadır. Bu bağlamda oyuncu etkileşim, benlik ile bu ötekilik formları arasındaki diyalogdur. Buna paralel ve hatta daha genel bir süreç olarak kendini gerçekleştirme, kim oldukları ve ne yapabildiklerine dair ortaya koydukları vizyonların sürecidir. Henricks, oyunun özel ilgi alanının ise bu tasarıların kişisel sonuçları olduğunu belirtir (Henricks, 2014).

2.4. Arzu Çağında Motivasyon, Oyun ve Oyunculuk

Arzu yaşamın ve hareketin, eyleme geçmenin temel kaynağı olarak, öznenin, toplumsallık ve iktidar ilişkilerinde başat belirleyici olmuştur. Bu nedenle de arzu çerçevesinden oyun, motivasyon ve insana dair hareket alanlarından biri olan sanata bakmak uygun olacaktır.

Geleneksel arzu teorilerine bakıldığında, arzu, bir nesnenin eksikliği ve onun elde edilme isteği ile ilişkilendirilmektedir. Platon arzuyu bir kişinin kendinde eksik olan şeyi arzulaması, kendisinde olmayanı istemesi olarak tanımlar (Platon, 2015). Aristoteles de benzer şekilde kişide eksik olanın arzulaması olarak tanımlar ve kişinin kendisine egemen olamaması duygusu ile ilişkilendirir (Aristoteles, 2014).

İnsan doğduğu anda parçalanmışlık ve düzensizlik yaşar; “burası neresi ve ben neyim” sorusu ile mücadele eder. Altı ıslaktır, karnı açtır; tüm bunları anne ile kurduğu ilişkide anlamlandırmaya başlar. Ben ne yaşıyorum, ben nasıl bir varlığım, bu yaşadığım ıstırap ne, ben neyim, ne değilim sorularını ötekiden gelen karşılıkla anlamlandırır;

ötekinin gözlerinden yansılar. Doğuştan eksiklik hissi ile karşı karşıya kalır; ama neyin eksik olduğunu bilemez. Bu eksikliğin yerine memeyi koyar. Anneyle yani bakımını üstlenenle kurduğu bu iletişim ve kaynaşma ile gelen tamlik duygusu rahatlatır. Annenin gözünde kendi dışında gördüğü her şey burası ve yine onun gözünden gördüğü ve kendisinden beklediğini sandığı şeylere göre kurduğu şeye “ben” der. Aynalama, özdeşleşme süreci ile benliği oluşturur. İnsan ötekinin arzusunun nesnesi olmaya çalışan bir varlıktır; ötekinin bakışlarında kendisini kurar ve aynı zamanda da yıkar. İnsan davranışını güdüleyen de işte tam da bu eksiklik hissidir. Anne, annenin gözündeki dışarısı –baba- ve ben arasında aldığı pozisyonu, ötekinin gözündeki konumunu, yani ideal beni korumaya çalışır; onun dağılmaması için savaş verir. Tarih boyunca bilimi, sanatı, kültürü her şeyi bu duygu üretmektedir (Tura, 2010; Lacan, 1994). Ötekinin arzusunun nesnesi olma, ötekinin gözünde var olmak için bildiği tüm yolları yaşama geçirir. Bu arzu yukarıda güdülenmede değinildiği gibi çeşitlilik gösterir: Çok para kazanmak olabilir, kitap yazmak olabilir, profesör olmak, çok iyi bir iş adamı olmak, anadili yanında bir yabancı dil konuşmak olabilir, bir villada oturmak ya da son model arabaya sahip olmak olabilir.

Kapitalizm insanın temelinde yatan güdüleyici bu arzuyu kendi sistemini güçlendirmek üzere kullanmıştır. İnsan toplum içinde var olabilen, başka insanlarla iletişime geçerek var olabilen bir varlıktır. Sürekli içinde hissettiği bu eksikliğı doldurmak için başkalarının gözünde aramaktadır, kendisini onların gözünden algıladığı ben ile var etmeye çalışır. İleri kapitalizmin doğurduğu ve aynı zamanda tüketim toplumu ya da gösteri toplumu olarak nitelendirilen sistem; kendi anlamını, ötekinin onayını arayan insanı sürekli uyaranlarla rekabet içine sokar. Kim olduğumuzu tükettiğimiz nesnelerle, aldığımız son model cep telefonu, abone olduğumuz dergi, izlediğimiz film, gittiğimiz mekânlarla sürekli tanımlar ve kışkırtır. Reklamlar vasıtasıyla sürekli pompalar. Bireyleri sürekli bir yarış içinde tutar. Bu hız, bireyleri, kendilerini aynalayabilmeleri için sürekli tüketmeye götürür. Kendilerini başkasında görebilmek için belli bir tiyatro oyununu görmek, konsere gitmek, belli yerlerde yemek yemek, tatil yapmak, belli marka eteği giymek ya da arabayı kullanmak zorunda hisseder. Bunların hepsini koalamak zorundadırlar. Ölmeden önce görülmesi gereken 1000 film, görülmesi gereken 100 yer vb. sürekli bir bombardıman altındadırlar. Artık herkes kendisine izleyici arıyordur. Twitter, instagram vb. sosyal medya mecraları bu yarış ve tüketimi destekler, daha da güçlendirir.

“Gösteri toplumu”, başka bir söylemle “Arzu Çağı” olarak tanımlanan ileri kapitalist topluma giden bu olgu, bireylerin sistemin içinde sistemin belirlediği yönde, diğer deyişle, iktidarın/efendinin arzusunu arzulayan, rıza gösteren “özne”ler olarak reklamlarla vb. aygıtlarla sürekli bir göstergeler bombardımanı altında olmaları durumunu ortaya çıkarır. Ne yapmaları, nasıl yaşamaları gerektiği, devletin ideolojik aygıtları olan kültür, televizyon vb. kitle iletişim araçları, aile, eğitim, din, hukuk kuralları gibi aygıtlarla yönlendirilir. Bu ideolojik aygıtlar, sistem tarafından, daha da genişletilmiş; sanat ve eğlence sektörünü, facebook, youtube, twitter gibi sosyal medya araçlarını ve hatta moda haline gelen bireysel koçluk gibi yönelimleri içine katmıştır. Bunların her biri ayrı ayrı “arzulanan beni” inşa eden araçlardır.

Son dönemin çalışan kesimini ve aynı zamanda tüketici kesimini 1980 ve 90’ların dijital platformlar olarak atarı vb. oyun konsolları ve oyun salonlarında büyümüş nesil oluşturmaktadır (Radoff, 2011). Bunun doğal sonucu olarak oyun da bireyleri sistem içinde tutma, dahil etme yolu olarak bu ideolojik aygıtların içinde kullanılmaya başlanmış ya da bu aygıtlara eklemlenmiştir.

Sistem, içine hapsettiği rutin ve yorucu tempo içinde kurtulma alanlarını yine sistemin içinde kalarak yapmaları için sanatı ve eğlenceyi gündelik hayatın içine katarak her şeyin kültürleştirildiği bir yaşam ve olanaklar sunar. Oyun da sistemin hizmetinde kişinin kendisi ile nesnelerle, etrafı ile ve diğer insanlar ile ilişki kurma ihtiyacını karşılamakta en direk aracı olarak hizmete alınır. Oyun günümüzde insanları hem içten gelen bir şekilde hem de dıştan güdüleyici bir etmen olarak motive eden bir olguya dönüşmüştür. Oyun, küresel iletişim ağı ve günlük yaşam içindeki iletişim üzerinden bakıldığında enformasyonun kaynağı ve hatta kültürel bir medyuma dönüşmüştür. Baudrillard oyunculuğun insanların günlük yaşamlarını, nesnelere ve ilişkilere dair tutumlarını belirleyen, yön veren bir olgu olduğunu belirtir (Baudrillard, 1998, s. 113-114). Bu aynı zamanda oyuncul tasarımdaki belirgin artışın da bir nedenidir (Deterding vd., 2013; Deterding, Dixon, vd., 2011; Deterding, Sicart, vd., 2011; Mekler vd., 2013).

Aynı zamanda, bilim adamlarının beyin, nöron sistemleri ve oyun oynama üzerine yaptıkları araştırmalar göstermektedir ki insanoğlu oyunla kopmaz bir bağ içindedir (Zichermann ve Cunninham 2011, s. ix). Bir ürüne ya da hizmete oyun elemanı katıldığı zaman, insansı bir karakter yüklenmiş olur; dolayısıyla eğlendirme ile donanmış olur ve ilgi çekici bir hal alır. Metro girişinin sokak ile bağlandığı alanda zemine yine yapışkan bantlarla ayak izleri yerleştirilmesi ya da çıkış merdivenlerinin piyano tuşları şeklinde

boyanması günlük yaşamda oyun alanı açma ve monotonluęu kırma adına hayata bir sızmadır (Bkz. Görsel 2.10). Bunlara ek, İstanbul’da metro alanında uygulanan “Karanlıkta Diyalog” deneyimi insanları körlerin gözünden İstanbul’u deneyimlemeye çağırın ve günlük rutine ara vermeye ikna eden yaşam içinde oyunlaştırmannın bir başka örneęi olarak verilebilir. Girişte yer alan hediyelik eşya kısmı ise yine sistemin tüketim ve deneyimi paylaşarak ben de oradaydım mesajı için olmazsa olmazlarından olarak yerini alır (Bkz. Görsel 2.11). Her iki örnekte de oyunun yapısındaki özgürleştirici ve dönüştürücü güç zayıflamış; kitlelerin sistem içinde tutulmasında bir unsur olarak işlev görmeye başlamıştır.



Görsel 2. 10: *Metro çıkışlarında merdivenlerin yürümeye teşvik etmek için piyanoya çevrilmesi (http-19).*



Görsel 2. 11: *Karanlıkta Diyalog, İstanbul Gayrettepe Metro İstasyonu (http-20).*

Anderson insanların iyi ruh halindeyken, problem çözmede daha yaratıcı olduklarını ve karmaşık konuların üzerinden çok daha rahat ve etkili bir şekilde geçebildiklerini belirtir (Anderson, 2011, s. 58). Oyun insanları normal durumlarının dışında, kendi kuralları olan farklı bir düşünce yapısına sokar. Ayrıca çalışmanın dış güdümlü yapısından ayrı olarak, oyun ve eğlence, insanları içten gelen bir şekilde motive eder ve etkinliğe dahil eder (Altarriba, 2014, s. 409; Ryan ve Deci, 2000, s. 5). Oyunun bu özelliği, her geçen gün daha fazla yaşamda yer almasının nedenlerinden biridir.

Oyunlaştırma güdüyü hem içten gelen bir dürtü (içgüdümlü) ile hem de dışsal bir kaynak olarak (dışgüdümlü) harekete geçirmektedir. İnsanoğlu ve güdülerini ortak olmakla beraber farklı şekillerde harekete geçirmektedir; farklı kişiler farklı şeylerle güdülenirken eğlence anlayışları da buna paralel olarak farklılık göstermektedir. Bazı oyun unsurları bazı insanları motive ederken bazısını da motive etmeyebilir; sosyal çevre ve içerik bunda etkili olmaktadır ya da oyun unsurlarının iyi organize edilip edilmediği güdülemede belirleyici olmaktadır (Mekler vd., 2013).

Zichermann, Tasarım ile Oyunlaştırma (Gamification by Design) adlı kitabında, insanların neden oyun oynadıklarına dair dört neden öne sürmüştür: Bunlardan birincisi, oyunun ya da uygulamanın/aplikasyonun insana sunduğu “üstünlük/ustalık” hissi; ikincisi, rahatlamak için; üçüncüsü, sadece eğlenmek için; dördüncüsü ise, söz konusu oyun ya da uygulamanın sunmuş olduğu sosyalleşme olanağı ve olasılığıdır (Zichermann ve Cunningham, 2011, s. 20).

1950’lerde D. E. Beryline insanda meraka dair bir teori öne sürmüştür. Anderson Ayartan İnteraktif Tasarım (Seductive Interaction Design, 2011) adlı kitabında Beryline’in ortaya attığı merak tiplerini ikili bir eksen ile görselleştirmiştir. Birinci aks, epistemik ve algısal merak arasında şekillenir. Epistemik merak, kişiyi soru sormaya ve bilgi edinmek üzere deney yapmaya iten kompleks ve kavramsal düşünceler ile uyandırılır. Algısal merak ise duyuşsal uyarılar ile (ses, görüntü...) uyarılır ve kişiyi bu duyular doğrultusunda bilgi edinmeye götürür. Diğer aks ise spesifik olan ve saptırıcı olan arasında oluşur. Spesifik merak hem epistemik hem de algısal merak ile motive olur; yeni bilgi edinmek için alışılmamış olan uyaranları araştırmayı içerir ve zengin bir uyaran sistemine ihtiyaç duyar. Diğer yandan, saptırıcı merak daha az uyaranla beraber bir sıkılmışlık hissinin sonucunda aktive olur. Kişinin yeni ve ilginç bir şeyler bulma arayışına sevk eder (Collins, Litman ve Spielberger, 2004, s. 1028; Anderson, 2011). Zevk veren oyunbaz interaktif etkinliklerin spesifik ve algısal merak alanına girdiğini belirtmiştir.

Spesifik ve algısal merakı uygulayan ve teşvik eden çalışmalara örnek olarak Pinaree Sanpitak’ın “Anything can Break” adlı çalışması verilebilir (Bkz. Görsel 2.12). Enstalasyon, tavandan sarkıtılan origami küplerinden ve göğüse benzer bulutlardan oluşmaktadır. Işıkla aydınlatılmış olan formlar, altında duran insanların hareketlerine duyarlı hareket sensörleri ile donatılmıştır. İzleyiciler hareket ettikçe farklı müzikal motiflere yol açmaktadır. Hareketle değişen veriler, izleyicileri, merakı kışkırtan oyuncu bir diyaloga sokar. Organik ve keskin geometrik formların hareketlere verdikleri cevaplar izleyicilerde farklı duyuşsal modların doğmasına yol açar. Sanatçı çalışmanın izleyicilerde oluşturduğu bu duyuşsal etki ile algılarını genişletmeyi ve davranışlarını değiştirmeyi amaçlamıştır ([http-21](http://21)).



Görsel 2. 12: Pinaree Sanpitak, *Anything can Break*, Fiber optikler, hareket sensörleri, el yapımı cam, katlanmış origami figürleri, 2012 ([http-21](http://21)).

Epistemik meraka örnek olabilecek oyuncul çalışma olarak Christa Sommerer ve Laurent Mignonneau'un interaktif enstalasyonu “A-Volve” gösterilebilir (Bkz. Görsel 2.13). Enstalasyonda izleyiciler, su dolu cam havuzda yüzen sanal balıkvari yaratıklarla etkileşime girerek yapay hayat formları yaratırlar ve gözlerler. İzleyiciler, dokunmatik ekranlı monitörlerde çeşitli anatomik ve davranışsal özellikleri seçerek yeni hayat formları tasarlarlar ve onu suya bırakırlar. Bu yaratığın havuzdaki hareketleri yapısal formuyla belirlenmektedir ve ömür süresi de ortama uyum sağlama yeteneği ile doğru orantılıdır. Yaşam formları kaçmaya çalışarak ya da eğer yakalanırsa hareketsiz kalarak su içinde insanların el hareketlerine tepki verirler. İzleyiciler yırtıcı hayvanların saldırılarından koruyarak evrimi etkileyebilirler. Birbirine genetik kod olarak uygun yaşam formları kendi genetik kodlarını taşıyan yeni yavrular yaratabilirler. İzleyiciler hem yapay yaşam formları yarattıkları, hem de bu yarattıkları bu yapay formların yaşam süreçlerini etkiledikleri oyuna dahil olurlar ([http-22](http://22)).



Görsel 2. 13: Christa Sommerer ve Laurent Mignonneau, *A-Volve, Masa, dokunmatik ekranlı monitör, havuz, 1994-95* ([http-22](http://22)).

Hedef koymak, gizem gibi bazı oyuncul unsurları karşılıklı etkileşimin içine katmak bir ürünlerdeki belirgin olarak eğlenceyi amaçlamayan oyunbaz özellikleri artırır (Garris, Ahlers ve Driskell, 2002, s. 443). Lays’ın 2018 reklamları buna örnek verilebilir. “Rafta hangisi kalacak? Favori tadını belirle lays.com.tr’de oyla. Lays’ın rafta kalsın” diyerek oyuncul unsur ve sosyalleşme ile tüketimi sürdürmektedirler. Eğlence her etkinliklerin merkezine oturulmuş durumdadır. Örneğin; *Nike* vb. markalar hafta sonları spor etkinlikleri ile kitleleri sosyalleştirerek bir yandan insanların ilişki kurma güdülerini eğlenceli etkinlikler ve moda halini gelen, ayrıca farklı tüketim alanlarını besleyen sağlıklı yaşam alternatifleri sunarak tatmin ederler. *Nike*’ın ünlü NBA oyuncusu Paul George ismiyle satışa sunduğu ayakkabıda, nabız atışlarıyla yanıp sönmeye gibi oyuncul unsurları katması da bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Benzer şekilde *Doritos* reklamlarında kullanılan acı ve risk öğeleri ile “sıradanlığı bırak, cesurca yaşa, hayatına bak” sloganı bireylerin arzularını motive ederek sistem içinde kalmalarını sağlayan yollardır. Yukarıda da belirtildiği gibi, motivasyon öğelerinin ve kişiselleştirmenin ürüne ya da konumuz itibarı ile sanatsal çalışmalara katılması o ürünü tercih etmeyi, ona bağlılığı ya da belirli bir etkinliğe katılımı da etkilemekte ve arttırmaktadır. Costello ve Edmonds ise oyun davranışının ürünü incelerken de ortaya çıkabileceğini belirtir: “İncelerken tanıdık olmayan tanıdık hale gelir ve o andan itibaren oyun başlar... oyuncu, araştırmacı amaç –bu ürün ne- ile oyunbaz amaç –ben bununla ne yapabilirim- arasında gider gelir” (Costello ve Edmonds, 2007, s. 77).

Costello ve Edmonds oyun ve beraberinde ortaya çıkan duygular ile ilgili “13 zevk sistemi” adında bir temel yapı geliştirmişlerdir. Bu iskelet, tasarım ve interaktif sanat çalışmaları yapmak üzere geliştirilmiş bir yapıdır (Knaving ve Björk, 2013). Bu 13 zevk tipi şöyle sıralanır: Yaratıcılık, araştırma, keşfetme, zorluk, yarış, tehlike, cezbetme, duyumsama/büyük heyecan duyma, sempati, simülasyon, fantezi, arkadaşlık/yoldaşlık ve yıkma. Chaos Computer Club 2001-2002 yıllarında gerçekleştirdikleri ‘Blinkenlights’ adlı çalışmalarında Berlin’de Alexanderplatz’da yer alan ünlü Haus des Lehrers (Öğretmenler Evi) binasının ön yüzünü düşük çözünürlüklü monokrom bilgisayar ekranı haline getirmişlerdir. Çalışmada binanın ön yüzünü, katılımcıların yaratıcılık, rekabet, beklenti ve heyecan duyma gibi güdülerini harekete geçirdikleri ve katılmaya teşvik ettikleri bir oyun alanına dönüştürmüşlerdir (Bkz. Görsel 2.14). Kullanıcıların mesaj göndererek, Blinkenpaint programı ile yaratılmış animasyonlar yaratarak, cep telefonları ya da bilgisayarları vasıtasıyla Pong oyunu oynayarak binanın ön cephesinde görsel efektler oluşturabilmektedir. Kullanıcıları teşvik etmek üzere bir de Blinkenlights Art & Beauty Contest düzenlenmiştir. Thilo Cyrion Grant Le Chat Noir adlı çalışma İzleyici Ödülünü almış; en iyi girişlerin yüz altmış beş tanesi ise Blinkenlights web sitesine gönderilmiştir (Kurz 2003).



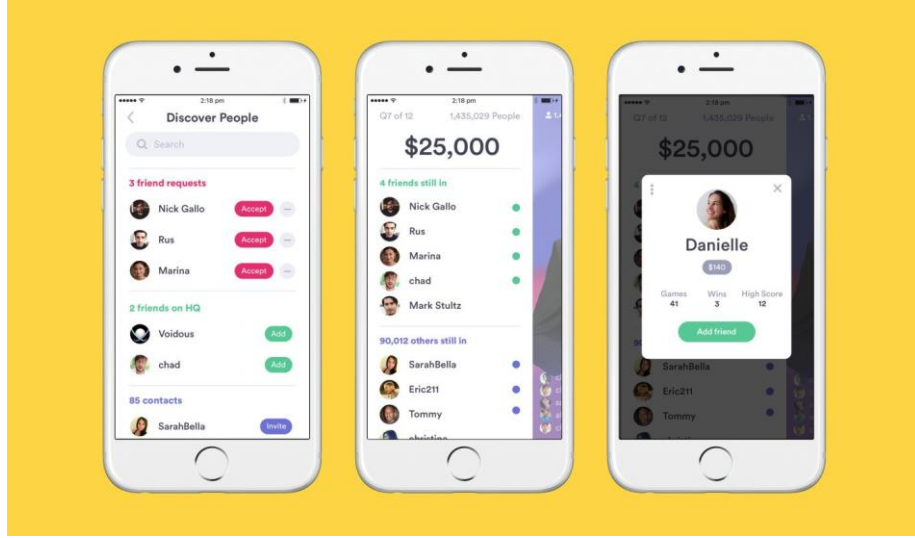
Görsel 2. 14: Blinkenlights, Chaos Computer Club, cep telefonları, bilgisayarlar, yazılım, ışıklar, elektronik, 2001-2002 (Kurz 2003).

“Oyunbaz deneyim” olarak adlandırılan PLEX kategorilendirmesinde ise, Costello ve Edmonds’ın kategorilendirilmesi geliştirilmiş ve temel olarak zevk almak, oyunbazlık alınmıştır. PLEX, 22 alt kategoriden oluşur: Cezbetme, meydan okuma, yarış, bir işi tamamlama, kontrol, zulüm, keşif, erotizm, araştırma, ifade etme, fantezi, arkadaşlık, espri, teşvik etme, rahatlama, duyumsama, simülasyon, boyun eğme, yıkma, acı çekme, sempati ve büyük heyecan (Arrasvuori vd, 2011).

Jon Radoff ise insanların günlük rutinleri içinde eğlenceyi buldukları şeyleri tanımlamak üzere “42 Eğlence Şeyi” adlı bir liste oluşturmuştur. Bunlardan bazılarını sıralarsak: Kalıpları fark etmek, toplama/biriktirme, başarmak, kaostan düzen yaratmak, bilgi toplamak, ilgi odağı olmak, hediye alıp verme, teşvik etmek, rahatlama, bir kişinin sağlığını iyileştirmek ve toplumu geliştirmek (Radoff, 2011).

Son dönemde, eğlence alışıl gelmiş fiziksel oyunlar ya da zekâ oyunları ya da takım oyunlarının ötesinde bilgisayar oyunları ve mobil uygulamalar ile yeni bir form almış durumdadır. Örnek olarak, Farmwille vb. oyunlar verilebilir; bu tip oyunlar gerçek yaşamda tatmin olunamayan birçok şeyi karşılarken oluşturdukları sosyalleşme ile de bağlayıcı olmaktadır.

Fabian Groh, “Oyun: Sanatın Tanımı ve Yararlanılması Durumu” adlı makalesinde, foursquare gibi oyun içeren bir uygulamayı bir kişinin sosyalleşmek adına oynayabileceği gibi bilgi edinmek adına da katılabileceğini belirtmiştir (Groh, 2012, s. 14). Foursquare’de ilk başta otel ve restoran gibi yerleri bulmak üzere kullanılıyordu ve kişilerin belli araştırmaları yapması karşılığında kazandıkları rozetler vardı. Görüldüğü üzere oyunlaştırma uygulamasının kullanımını cazip kılmak üzere kullanılmıştır. Daha sonraları ise rozet vermeyi bırakmış ve oyunlaştırmayı içeren Swarm adında başka bir uygulama geliştirmişlerdir (Bkz. Görsel 2.15). Swarm gibi mobil uygulamalar oyunlaştırmanın sistemin haz/arzu etrafında kitleleri tüketime yönlendirmesine örnek teşkil etmektedir.



Görsel 2. 15: *Swarm Uygulaması, kazandıkları rozetler (http-23).*

Günümüzde pek çok firma ve hizmet sektörü, oyunlaştırmayı, eğlenceyi işin içine katmak ve alıcıyı cezbetmek üzere kullanmaktadır (J. Hamari vd, 2014, s. 3025). Hatta bazı firmalar çalışanlarından daha yüksek düzeyde faydalanmak için oyun etmenini kullanmaktadır. Buna örnek olarak, ABD merkezli bir perakende şirketi olan ve çeşitli ev dekorasyonu ürünleri satan The Home Depot'un uygulaması örnek verilebilir. Firma PocketGuide adını verdiği çalışanı işe alıştırma aracını kullanarak toplantı odalarında yapılan eğitimleri önemli ölçüde azaltmış durumdadır. Çalışanın eğitimi ve alışmasına yardımcı olması amacıyla geliştirilmiş bir mobil uygulama olan PocketGuide, çalışanların reyonlardayken öğrenmelerine yardımcı olmak üzere oyunlaştırmadan yararlanıyor (Bkz. Görsel 2.7). İş yaşamında motivasyonu artırmak adına kullanılan oyuncu yollar için ayın çalışanı seçimi ve ödüllendirilmesi ya da firmaların piknik ve yelkenli yarışları gibi etkinlikler düzenlemeleri örnek olarak verilebilir.



Görsel 2. 16: *PocketGuide uygulaması (http-24).*

Oyunlaştırma tüketicinin ürünle geçtiği diyalogu, katılımı güçlendirebilmektedir. Tüketicinin davranışını güdülemekte ve ürünün eğlenceli kullanımını yükseltmektedir (Deterding vd., 2013). Oyunlaştırma, aynı zamanda, kullanıcının yarışmasını ya da iş birliğine yönelmesini sağlar ki bunlar oyundan alınan özelliklerdir. Bir diğer deyişle oyun unsurları kullanılarak bir ürün vasıtasıyla insanların belli bir amaç doğrultusunda sosyalleşmesi sağlanır (J. Hamari vd., 2014). Benzer şekilde oyun unsurları eğitimde öğrenme sürecini eğlenceli kılmak ve öğrencinin aktif şekilde öğrenmesini sağlamak için ya da sosyal projelere katılımı arttırmak ve farkındalık yaratmak için kullanılmaktadır (El-Khuffash, 2012; Werbach ve Hunter, 2012; Zichermann ve Cunningham, 2011). Sosyal sorumluluk projelerinde oyunun ve sanatın kullanımına, Dönüşüm Derneği tarafından Beşiktaş JK Müzesi düzenlenen “Yeşil sahalardan yeşil enerjiye dönüş” ve “90 dakikada Fair Play” projeleri verilebilir. Burada, çocuklara spor ve sanat yoluyla öğrenme ve kendilerini sanat yoluyla ifade etme imkânı sunulurken diğer yandan da çocukların çevreye duyarlı yaşam pratikleri edinmeleri hedeflenmektedir ([http- 25](http-25)) (Bkz. Görsel 2.17).



Görsel 2. 17: Dönüşüm Derneği 90 Dakikada Fair Play Atölyesi (<http-25>).

Çalışmada ise hızı arttırdığı gibi üretim aşamasındaki kazaları azaltmakta ve çalışanın işe katılımını arttırmaktadır (Korn, Funk ve Schmidt, 2015). Oyun özelliklerinin işe katılması, ulaşılacak grubu genişlettiği ve aradaki alışverişi arttırdığı gibi tüketicilerin yeni davranışlara yönlendirilmesinde de etken olmaktadır (Werbach ve Hunter, 2012, s. 20-25). Bu amaçların dışında, sadece eğlence yönünü alarak kullanan işletmeler de bulunmaktadır.

İş sektöründe ve beraberinde hizmet sektöründe oyuncul unsurların kullanımı özellikle 2010’larda başlamış ve giderek artmıştır. Oyunlaştırma artık, pazarlamadan sağlığa, sürdürülebilirlikten finansa ve eğlence sektörüne kadar hayatın birçok alanında kullanılmaktadır.

Oyunlaştırmanın bir diğer örneği ise “Alternatif Gerçeklik Oyunları”dır (ARGs). Bu oyunlar “Anlamlı Oyunlaştırma” olarak nitelendirilirler. Burada oyunlaştırmanın hikâye bölümü çok önemli ve yararlıdır. Google Play’de indirmeye sunulan IngressARG’ye örnek verilebilir. Ingress’te oyuncular, gerçek hayatta belirli konumlara giderek “XM” adı verilen sanal enerjileri toplamaktadırlar. Bu enerjileri de görevleri sırasında harcamaktadırlar. Oyundaki “portallar”, gerçek hayattaki kütüphaneler ve diğer halka açık alanlara denk gelmektedir (Bkz. Görsel 2.18).



Görsel 2. 18: İklim değişiminin gelecek üzerine etkileri ile ilgili bir ARG (<http-26>).

Görüldüğü üzere öncelikli olarak iş piyasası ve hizmet sektörleri oyunlaştırma ve güdüleme ilişkisi üzerinde durmakta ve uygulamaktadır. Tezin konusu itibari ile sonraki

bölümde, sanat ve oyun arasındaki ilişkide güdü etmenini ve gösteri toplumu olarak da nitelendirilen ileri kapitalist toplumlarda oyunun sanattaki yerini ve karşılığı örneklerle ele alınacaktır.

2.5. Oyunlaştırma ve Akış

Akış içindeki kişi etkinliklerin tam olarak içinde kalır. Akış halindeki katılımcı etrafında olup bitenden habersizdir ya da en azından etrafında olup biteni çok az fark eder. Zamanı ve yorgunluğu unuttur ve sadece etkinliğe odaklanır. Akış halindeyken yaptıkları şeyden tamamen tatmin olurlar. Deneyimin içinde kalırlar ve tekrar tekrar yapabilirler. Etkinlik ne bitirmeye yol açacak kadar zor ne de kolay olmalıdır; katılımcıyı sıkılma ve endişe arasında tutmalıdır (Csikszentmihalyi, Abuhamdeh ve Nakamura, 2005, s. 600).

Akışın sağlanabilmesi için, açık hedefler, direk geri dönüşler (ödül gibi) ve etkinlik ve katılımcının performansı arasında denge olması gerekmektedir. Akış içinde olma katılımcının deneyimini beslemek, karşılıklı ilişkiyi daha anlamlı ve motivasyonla dolu yapmak için kullanılır (Deterding, Dixon, vd., 2011; Groh, 2012; Werbach ve Hunter, 2012; Zichermann ve Cunningham, 2011). Otonomi ve yetkinlik akış halinde olmayı besler; ayrıca kişiye göre ayarlanan elemanlar akış halinde olma hissini güçlendirir (McGonigal, 2011).

Akış halinde etkinliğe katılmışken katılımcı

1. Etrafı unuttur ve tamamen etkinliğe konsantre olur.
2. Öz farkındalık kaybolur.
3. Başarılı olmaya daha az kafayı takar ki bu da deneyimi daha eğlenceli kılar.
4. Zaman akıp gider, farkına varmaz.

Oyun da oyunlaştırma da benzer şekilde akışta olma halini yaratmakta ve kapsamaktadır. Oyun oynarken de oyuncu, gündelik yaşamdan kopar; yaratılan zaman ve mekân içinde gündelik kaygılardan uzaklaşır, etrafta olup bitene aldırılmaz ve zamanın nasıl geçtiğini fark etmez. Oyunlaştırma da insanın yetkinlik hissi, başarılı olma isteği üzerinden gider; karşılıklı etkileşimle becermek ve becerememek hissi arasında bırakır. Böylece eğlendirerek, kişiyi, ürünü ya da sanatsal çalışmayı keşfetmeye davet eder. Bunlara ek olarak, birinci bölümde Eberle’den (2014) alıntılanarak dile getirildiği gibi oyun, kendisini oluşturan “beklenti, şaşkınlık, haz, kavrama, kuvvet ve ölçülülük” elemanları arasında sürekli bir akış içindedir ve bunu besler.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. POSTMODERN TOPLUMDA OYUN VE SANAT İLİŞKİSİ

Tezin çerçevesini ileri kapitalist toplumun içinde biçimlenen post modern kültürde sanatın oyun ile ilişkisi oluşturmaktadır. Bu bölümde, gösteri toplumu olarak da tanımlanan postmodern toplumda sanatın konumu, sanat ile izleyici arasındaki değişen ilişki ve bu ilişkide izleyiciyi merkez alan kuramların okuması altında oyunun ve interaktif sanat çalışmalarının giderek çoğalması üzerinde durulmaktadır. Değişen bu ilişkilerin sanattaki yansımaları olarak oyuncu ve interaktif sanat çalışmalarından örnekler ise iki başlık altında incelenmektedir.⁸

3.1. Gösteri Toplumu ve Sanat

Eric Hobsbawn, tekno-bilimsel devrim çağıyla şekillenen günümüz toplumuna dair değerlendirme yaparken tüm bilgilerin –gazete başlıklarındaki yazı ve resimlerin, metin ve reklamların, bir yandan ahize ya da kulaklıktan gelen seslerle bir arada- insanlara eş zamanlı olarak ulaştığı ve algının birkaç saniyede harekete geçirildiği bir dünyada, önceki dönemde geçerli olan çizgisel ya da ardışık algıyı insanın tekrar hatırlamasının zor olduğundan bahseder (Hobsbawn, 2006: 700). İnternet ile dünyada eş zamanlılığın yaşanması ve her türlü bilgiye anında ulaşılabilmesi; teknolojinin yaşamın her alanına nüfus etmesi ile kitle kültürünün gelişmesi ve tüketim toplumuna evrilmesinin etkilerinin sanatta da görülmesi kaçınılmazdı. Tüketim çağında bireyler, hızlı yaşam koşullarında sürekli görsel bir bombardıman içinde, billboardların renkli ve kışkırtıcı dünyası, Hollywood filmleri, interaktif oyunlar ile sürekli popüler kültürün yoğun etkisi altındadır ve sürekli maruz kalmaktadırlar. Bu durum ise, insanların yaşamı algılayışlarında, kurdukları ilişkilerde ve hatta kendi benlikleriyle kurdukları ilişkide bir dönüşümü getirmektedir. Bilgi ve bilişim teknolojilerin hayatın içine bu kadar girmesi ve ilişkilerimizi ve algılayışımızı bu kadar etkilemesinin sonucu olarak, artık, dijital kültür

⁸Tez gösteri toplumu sürecindeki çağdaş ve güncel sanata odaklanmaktadır. Bundan önceki dönem ve akımlarda oyunu yeri için bkz: Tufan, Ayça, Sanat Üretiminde İroni ve Oyun Etkisi, Doktora Tezi, 2012; Azeri Nazan Görsel Sanatlarda Oyunsallık: Rönesans, Dada, Sürrealizm, Yayımlanmamış Doktora Tezi, 2000; Kermen, Sedef, Sanat Olarak Oyun, Oyun Olarak Sanat, Yüksek Lisans Tezi, 2005; Baran, Derya, Heykel Üretiminde Oyun Olgusu ve Bir Sergi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, 2006; Sürrealizm’de oyun etmeninin daha detaylı örnekleri için Passeron, Rene, Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi, Remzi Kitapevi, 1992; Huizinga, J. Homo Ludens, (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 1995; Estetik deneyim, sanat ve oyun ilişkisi üzerine bkz: Gadamer, H., The Relevance of Beautiful and Other Essays. (Çev. Nicholas Walker). Cambridge University Press. 1986.

diye bir olgu bütün sosyal yapıyı etkileyen etmen olarak söz konusu edilmektedir. Bu süreç, aynı zamanda, her şeyin yazgısının metanın yazgısına bağlanmasına koşut gelişen, her şeyin kültürleşmesini içine alan “*gündelik hayatın estetikleşmesi ve tüketimin çeşitlenip yaygınlaşması*”na karşılık gelir. Bu hiç kuşkusuz sanatın üretiminde de algılanışında da dönüşüme neden olmuştur.

Frank Stella, 2001 yılında, Modern Sanat Müzesi’nin koleksiyonunu sergilediği “Modern Başlangıçlar” sergisine, “...*koleksiyonun ruhuyla oynadığı, ...nitelikle ilgili her türlü kaygıyı bir kenara bırakmak, yargının yerine yargılayıcı olmayı koymak*” sözleriyle keskin bir şekilde eleştirmişti. Müze Müdürü Lowry o döneme kadar alışlagelen, sanatı akımlar etrafında sınıflandırma geleneğini kırmış ve yeni bir kategorilendirme çerçevesinde sergiyi oluşturmuştur: “*İnsanlar, yerler ve şeyler*”. Donald Kuspit Stella’nın itirazının bizzat “yüksek sanat” olarak tanımlanan sanatın artık var olmadığı, sonunun geldiğini ortaya koyması açısından önemli olduğunu belirtir (Kuspit, 2006, s. 17-21). Arthur Danto da benzer şekilde, sanatın ölümünü ilan ediyor; Hans Belting’e göndermede bulunarak sanatın “*büyük ve güçlü bir anlatıya, neyin ne şekilde görülmesi gerektiğine ilişkin görece yakın tarihli bir inanç*”a artık sırtını dayayamayacağını söylüyordu. Danto ölmekte olanın anlatının süjesinin değil, bu anlatı olduğunu vurguluyordu (Danto, 2010, s. 27-28).⁹

Burada, Hans-Georg Gadamer’e değinmek iki nedenle gerekmektedir. Bunlardan birincisi, Gadamer’in, günümüzde sanatın bir kriz içinde olduğuna dair yorumlara, “sanatın sonu”na dair iddialara tam olarak katılmaması ve sanatın özüne dair bir değişim olmadığını savunmasıdır. Ona göre -ki burada esasen, Danto ile örtüşmektedirler- kriz, anlaşılır olmayı bırakması ve insanlığa dair yaşamsal önemini kaybetmesi sonucu sanatı, sanatçıyı ve sanat çalışmasını anlamakta giderek artan büyük bir azalmada yatmaktadır. Bir başka deyişle, iletişimdeki açıklığın kaybolması ve sanat çalışmalarında saklı olan hakikatin ortaya koyulmasındaki metodlarla ilişkilidir. Gadamer sanatın yüzyıllardır olduğu gibi temel uzlaştırıcı, birleştirici ve bilişsel işlevlerini sürdürmesi gerektiğini belirtir. Sanata dair hermeneutik okumalardaki en önemli bakış, sanatın hakikatle ilişkili olduğu görüşü ve insanın anlayışını genişleten bilişsel bir deneyim olmasıdır (Gadamer 1986; Gadamer, 2008; Grondin 2001). Gadamer sanat ile iletişime geçmenin hakikatin

⁹Oyun ve sanat ilişkisi bağlamında esas tartışma konumuz sanatın sonunun gelip gelmediği olmadığı için bu konudaki tartışmalara dair daha detaylı bilgi için bkn: Kuspit 2006, Danto 2010, Debord 2006, Adorno 2007, Benjamin 2007.

ortaya çıkmasını sağladığını belirtir. Burada bizi Gadamer’e götüren ikinci nedene gelmiş oluyoruz. Gadamer sanatı ele alırken oyun ve festival kavramlarıyla bire bir ilişki kurar. Ona göre sanat çalışmaları, içinde anlamın ve dolayısıyla hakikatin saklı olduğu metinlerdir; dolayısıyla kavrama, anlama ile bire bir ilişkilidirler. Bu nedenle de aynı zamanda “anlama”nın da içindeki oyunun doğasını oluşturan festival, sembol, ritüel ve oyun gibi kavramlar sanat çalışması ve estetik deneyimi anlamak için merkezi önemdedir. Oyun, festival ve ritüel kavramları arasında da merkezi birleşen olarak “katılma” eylemini alır. Böylece, kişinin, sanat çalışmasını, zaman ve bağlamdan bağımsız bir estetik bilincin objesi olarak görmesinden, onu, süregiden ve geçici bir oyun ya da festival olarak algılaması ve kişinin kendi adına çalışmanın anlamını canlı tutması üzerinde durur. Gadamer’e göre oyun olarak sanat çalışması, içinde yer aldığımız bir bütünlüktür; sanat çalışması ile kurulan oyunda canlı ve tam olarak varoluş hem teorik hem de pratik deneyimi içermektedir. Gadamer bu tür bir katılmanın, festival, kutlama ya da dini ritüel gibi durumlarda olabileceğini savunur. Katılma bağlamında festivalle kurduğu bu bağ sanat çalışması ile kurulan oyunda iki biçimde belirir. Birincisi, temsilde diğer insanlara eşlik etmek ve kolektif bir deneyim yaşamaktır. İkincisi ise, sanatsal çalışma ile kurulan oyuna diğer insanların varlığına aldırış etmeden katılmaktır. Gadamer bu iki yönlü katılma arasında gider gelir. Kişiler sanat çalışmasıyla beraber oynarlar, ona eşlik ederler. Kişi ancak onun oyununun içine girdiği zaman onun içinde taşıdığı hakikati algılayabilir. Bu sanat çalışması ile kurulan sübjektif ve sorumsuz bir oyun değil daha çok sanat çalışmasının bizimle oyunudur. Bir çalışma bizi ne kadar içine alır ve bizimle konuşursa o kadar oyunun içine girer ve oynarız. Gadamer oyunun -ister çocuk oyunu, ister spor, ister sanat olsun- sadece bir eğlence olarak nitelendirilemeyeceğinin, içinde her zaman kutsal bir ciddilik barındırdığının üzerinde durur. Sanatın sembolik doğası onun yorumlanma sürecinin sonsuz ve tükenmez olmasını doğurur. Sanat anlamların açığa çıkarıldığı ve saklandığı gizemli bir oyundur. Bir sanat çalışmasının anlamı ancak onu anlamaya dair bir çaba olduğunda ortaya çıkar. İzleyici çalışmanın diline aşina olmalı, çalışmayı okumayı öğrenmelidir; bu da bütünün anlam beklentilerini algılamayla ve tekil olan kendinden hareketle bütünün anlam kavrayışında kendini gerçekleştirmeyle yönlendirilen hermeneutik eylemi gerektirir (Gadamer 1986).

Gadamer sanatın içinde barındırdığı anlatı ve hakikate vurgu yaparak bunun üzerinden sanat ve izleyici arasındaki ilişkiyi kurmaktadır. Sanatsal temsillerde yeni formlar ve yeni içeriklerin oluşması, sanatın geleneksel yorumundaki değişim ve kırılma,

bununla beraber sanatçının ve izleyicinin konumlarında meydana gelen değişimler, sanata ve sanatın deneyimlenmesine dair yeni okumaları da beraberinde getirmiştir. İzleyici- sanat yapıtı-sanat arasındaki ilişkiyi içeren bu değişimi, Roland Barthes “Yazarın Ölümü”, Umberto Eco da “Açık Yapıt” olarak ele almışlardır. Her iki düşünür de eseri nihayetinde yaratıcıya/yazara bağlamak yerine yorumcu/okuru odak almayı önermişlerdir. Onlara göre eser esas bütünlüğünü yaratıldığı/yazıldığı alandan değil bizzat okuyucu/yorumcu ile bulunduğu ve sonsuz bakış açısı ile çarpıştığı, ilişkilendiği alandan almaktadır.

Barthes “Yazarın Ölümü” adlı makalesinde, eserin, her sesin, var eden her kaynağın başlangıcın yıkımı olduğunu belirtir. Barthes, metnin, tek bir “teolojik” anlam (Tanrı-Yazarın mesajını) ifade eden kelimeler dizisi değil, hiçbirisi orijinal olmayan çok çeşitli yazıların çarpıştığı ve harmanlandığı çok boyutlu bir alan olduğunu vurgulamıştır. Metni bir yazara bağlamak metin üzerinde sınırlama dayatmak, son bir gösterilen ile donatmak, metni kapatmak demektir. Burası Barthes ve Eco’nun Gadamer’le ayrıştıkları noktadır. Gerek Barthes’ın gerek Eco’nun yorumcu- metin arasındaki interaktif süreci/alanı öne alan söylemleri, çağdaş sanattaki izleyicinin yapıta katılımını ve de yapıtla izleyici arasında oyunu merkez alan çalışmalara, çok anlamlılık, çoğulculuk niteliklerine giden süreci de tanımlar.¹⁰ İzleyicinin okumasıyla sürekli değişen aktif bir şekilde işleyen bir süreç üzerinden sanat çalışmasının kendini var etmesi söz konusudur. İzleyicilerin geldiği kültür, coğrafya, deneyimleri, sanatla kurdukları ilişki çok yönlü ve katmanlı bir şekilde sanat çalışmasının anlamını kurmaktadır. Dolayısıyla her bir izleyiciyle sürekli yeniden kurulan, izleyicinin katılımcıya dönüştüğü çalışmalar bahis konusudur.¹¹ İzleyici-yapıt arasındaki iletişimdeki bu değişim yapıtın temsil sorununda da değişimleri getirmiştir.

Yukarıda belirtildiği üzere, günümüzde insanlar gündelik hayatları içinde sürekli koşturma halindedirler ve sürekli görsel bombardımana uğrarlar; her şey bir akış halinde hızlıca geçer. Günümüz toplumunda insanlar boş zamanlarında sürekli bir etkinlik içindedir ve bu etkinlikleri bir yarış halinde facebook ve instagram gibi sosyal medya alanlarında paylaşırlar. Groys’un “Akış” kitabında ele aldığı gibi içinde yaşanan çağ, insanı sürekli hareket içinde olmaya çağırır; insanlar katıldıkları etkinliklerin fotoğraflarını paylaşarak bu akışa dahil olurlar ve düşünmeye vakitleri yoktur. Bu sürekli

¹⁰İzleyici ve sanat çalışması arasındaki ilişkide değişim için detaylı bilgi için bkz: Eco 2001, Barthes 1978.

¹¹ Bu bölümde incelenen çalışmalarda “izleyici” yerine direk “katılımcı” kullanılmıştır.

eylemde olma hali geleneksel sanatlar aracılığıyla temsil edemez (Groys, 2017, s. 30-32). İzleyicinin konumu da değişmiş ve katılımcı bir şekilde yapıtlarla iletişim kurmaya zorlanır (Kuspit, 2006, s. 79). Sanat da benzer şekilde, bu akışla iş birliği içinde hareket eder; cesurca ele alınan grafikler, baştan çıkarıcı tüketim objeleri, ticaret ve eğlencenin canlı öyküleri ile yarış halindedir. Dolayısıyla sanatçılar da popüler kültürün üretim ve gösterim stratejilerini adapte eden, multimedya performansları sergi alanlarına taşıyan, film, müzik, moda gibi alanlar arasında gidip gelen ve daha çok gösteri-eğlence halini alan çalışmalar yapmaktadırlar (Robertson ve McDaniel, 2005, s. 27-30; Kuspit, 2006, s. 85-102). Sanatçılar artık kolay erişebilirliği, iletişimi, mizahı ve oyunu öne almışlardır (Kamps, 2002'den aktaran Robertson ve McDaniel 2005, s. 14). İzleyici merkeze oturur ve interaktif sanat yapıtları öne çıkar.

Söz konusu olan kitlelerin tüketimi için yapılan ve onları baştan çıkarmak üzerine kurulu, dolayısıyla gündelik hayatı merkezine alan sanat yapıtları; herkesin katılabileceği, her şeyi kapsayan, gerçekten eşitlikçi bir faaliyet alanı oluşturur (Groys, 2017, s. 39-113). Buna paralel olarak da sanatçılar daha oyuncu ve interaktif çalışmalara yönelmiş; hatta sanat çalışmaları giderek gösterilemiştir. Bu bağlamda, oyunun güncel sanat yapıtlarında kullanılışı, iki yönlü olarak ele alınabilir. Bunlardan ilki, birinci bölümde bahsedilen etimolojik kökeni ve tanımlarından ortaya çıkan ortak özellikler olan katılım; özgür edim ve yaşamın sınırlarını zorlayan yaratıcı yönü ile ilişkisi, dolayısıyla matraklık, neşeli, havailik ile ilişkisi; ayrıca, gündelik hayattan ayrı zaman ve mekân kuran, paralel ama ayrı bir gerçeklik oluşturan yapısı ve de içinde beslendiği belirsizlik ve gerilimin yarattığı heyecan duygusu ile ilişkilendirilebilir. Böylelikle bireyler, gündelik yaşamdan ve koşuşturmalarından ayrı zaman ve mekân içinde, sanat yapıtlarına katılarak kendilerini yaratıcı bir eylem içinde hissederler ve eğlenerek vakit geçirirler. “Mekânsal ve zamansal alan yaratımı olarak oyuncu sanat örnekleri” olarak ele alınabilecek bu sanat yapıtları, ikinci bölümde ele alınan motivasyon teorilerini ve oyunlaştırma öğelerini içinde barındırmaktadırlar. Her ne kadar sanat üretimindeki amaç bu olmasa da izleyicileri/katılımcıları eğlenerek yaratıcılıklarını kullanmaya, katılmaya teşvik etmeleri ve dolayısıyla boş zamanlarını geçirecekleri etkinlikleri yaratmaları bakımından, bireylerin sistemin içine dahil olmaları ve sistem içinde tutulmalarına hizmet etmekte oldukları söylenebilir. Eğlenmek, heyecan duymak, boş zamanlarını sistem tarafından dayatılan ve kendilerini var etmek adına takip ettikleri etkinliklerde gösterme -ki bunların içinde görülmesi gereken sergiler de vardır- yarışında geçirmek söz konusudur. Sistemin

denetiminde bireyler üzerindeki baskıyı hafifleten araçlar haline gelirler. Burada oyun “özgürlük, çılgınlık, gülme” gibi insana yaratıcı kapılar açan, kendini ve dünyayı tanımlamaya, sorgulamaya ve yeniden kurmaya götüren özelliklerini, motivasyon ve oyunlaştırmayla iç içe geçmesi beraberinde sistem içinde erimesi ve kullanılması nedeniyle kaybeder. Yine de oyunun ve dolayısıyla sanat yapıtlarındaki oyuncu unsurların sistemin içinde tam olarak erimesinden bahsetmek doğru olmaz. Sistemin, yarattığı her şeyin kültürleşmesi ve haz/arzu öğelerinin kullanılması ile içinde erittiği, oyunu ve oyuncu unsurları içeren sanat yapıtlarını “mekânsal ve zamansal alan yaratımı olarak oyuncu sanat örnekleri” başlığı altında örneklendirilmiştir.

Diğer yandan, göstergeler ağı içinde metaya dönüşen sanat, aynı zamanda, Kuspit’in “Sanatın Sonu”nda Warhol üzerinden örneklediği ve Bernd Schmitt’e gönderme yaparak vurguladığı üzere bir ürün olarak, iletişim ve eğlencenin iç içe kullanıldığı bir deneyim olarak yaşanmaktadır. Sanat artık “Stratejik Deneyimsel Modüller” halini almıştır; “duyusal deneyimler (Duyu)”, “etkili deneyimler (Hissetme)”, “yaratıcı bilişsel deneyim (Düşünme)”, “fiziksel deneyimler ve tüm yaşam tarzları (Hareket etme)”, “bir referans grubu ya da kültürle bağdaştırmaktan kaynaklanan toplumsal kimlik deneyimleri (Bağdaştırma)” olarak işlev görmek ve işlemektedir (Kuspit, 2006, 90-92).

Yukarıda belirtilen beş düzeyli bağlam içinde, sanat, ikinci bölümde dile getirildiği gibi postmodern dönemin ortaya çıkardığı, ilişkiye geçtiği her şeyle ve her an değişen çoklu benliklerin araştırma ve kendini gerçekleştirme alanı olarak deneyimlenmekte ve sistem tarafından sunulmaktadır. İnsan, daha önceki bölümlerde belirtildiği üzere, sürekli eylem arayışı içinde olan bir varlıktır ve yukarıda Groys’a gönderme yaparak belirtildiği gibi sürekli hareket halindedir. Bu nedenle bir deneyim alanı yaratmak bakımından, sanatta da eylem alanı yaratmak ve interaktifliği oluşturmak adına, oyun ve oyunlaştırma, en çok başvurulan uygulamalardan olagelmeye başlamıştır. Günümüzde ise güncel sanatta kullanılan oyun, bu anlamda, büyük çoğunluğu günlük koşuşturma ve hız içinde kaybolan, ister farkında olsun ister olmasın monotonluğun baskısından kurtulma arayışında olan bireylerin kendi benliklerini ifade etme, keşfetme ve tasarlama arayışları içinde “ötekilik” formları ve tanımları ile ilişkiye geçtiği bir alan oluşturmaktadır. Bu alan, Gadamer’in ifade ettiği, sanatın gerçeklik hakkındaki hakikate ulaşmada olası yollar açtığı alandır (Gadamer 2008). Bu anlamda, “kendini tanımlama ve kendini gerçekleştirme deneyimi olarak”, ikinci bölümde ele alınan motivasyon ve oyun

teorilerini iç içe kullanarak oyunun dönüştürücü gücü ile bireylere sorgulama alanları açmaktadır. Böylece, her ne kadar modern dönemin büyük anlatıları ve sarsıcı sorgulamalarını içinde hala barındırıp barındırmadıkları sorgulansa da yaratılan ve bireyin içinde tutulmak istendiği sistemde çatlaklar oluşturmaktadır. Bazı çalışmaların kişinin kendisine, yaşadığı döneme ve dünyaya dair çok ciddi sorgulamalara götürdükleri ve farkındalığını geliştirdikleri görülmektedir. Burada sanatsal olarak yapılan ayırım, önceden de vurgulandığı gibi postmodern dönem ile değişen öznenin konumu, sürekli eylem içinde olma isteği ile temsilin ve sanat yapıtı- izleyici arasındaki ilişkinin değişmesi; interaktif enstalasyonların ve yeni medya sanatının devreye girmesidir. Ayrıca, oyun teorilerinden temel olarak kendini ifade, kendini gerçekleştirme bağlamında oyun ve oyunlaştırmanın kullanılmasıdır. Bir yandan da Eberle'nin oyunu oluşturan altı elemanı arasında -beklenti, şaşkınlık, haz, kavrama, kuvvet, ölçülülük- gider gelirler. Aynı zamanda, çoklu okuma ve çoğulculuk potansiyelleri arasında etkileşime davet ederler. Bu çalışmalar, “kendini tanımlama ve kendini gerçekleştirme deneyimi olarak oyuncu sanat örnekleri” başlığı altında örneklendirilmiştir.

3.1.1.Mekânsal ve zamansal alan yaratımı olarak oyuncu sanat örnekleri

Bu bölümde günümüzde sanatın günlük hayattan ayrı bir zaman ve mekân yaratımı olarak eğlendiren, matrak, merak uyandıran, katılımı teşvik eden, yaratıcılık, sosyalleşme ve iletişim kurma ihtiyacına cevap veren, kısmen de olsa günlük hayattan koparak yeni bir gerçeklikte olma hissini veren ve dolayısıyla heyecan uyandıran oyuncu yönüne örnek olan çalışmalara yer verilmiştir. Bu çalışmalar yukarıda bahsedilen postmodernizmle beraber her şeyin kültürleştirildiği süreçte oyunun ve sanatın sitemin unsurları olarak özlerindeki dönüştürücü gücü nispeten kaybettikleri ve kitleleri sistem içinde tutma işlevini gördükleri, eğlence ile iç içe geçerek giderek gösterileşen sanat çalışmalarına örnek oluşturmaktadırlar.

3.1.1.1. *I sow to the four winds, 1990/ Edmond Couchot, Michel Bret ve Helene Tramus*



Görsel 3. 1: *Edmond Couchot, Michel Bret ve Helene Tramus, I sow to the Four, Winds, İnteraktif bilgisayar oyunu, 1990 (http-27).*

Bir karahindiba çiçeği olan bu dijital resim, katılımcının soluğunun ufacık bir esintisi ekrana çarptığında eğilip titrer (Bkz. Görsel 3.1). Katılımcının nefesiyle oluşan sanal esinti ile tohumlar sallanır ve esintinin kuvvetiyle beraber nefesle orantılı olarak uçuşur. Katılımcı matraklık ve eğlenme arasında gider gelir; hiç tohum kalmayıncaya kadar üflemeye, oyuna devam etmeye yönelir. Süreç hiç tohum kalmayıncaya kadar devam eder ve ardından yeni bir karahindiba ortaya çıkar (http-27).

3.1.1.2. *Home of the brain, 1992/ Monika Fleischmann*



Görsel 3. 2: *Monika Fleischmann, Home of the Brain, Sanal gerçeklik enstalasyonu, 1992 (http-28).*

Enstalasyon ses, metin ve görsel öğelerin hepsini iç içe kullanarak katılımcıların farklı duyuşal deneyimleri yaşamalarını sağlamaktadır. Veri eldiveni ile katılımcılara, yaratılan ortamlarla etkileşime geçtikleri oyuncu bir alan açar. Böylece, katılımcıların Eberle'nin (2014) oyunun unsurları olarak ele aldığı merak, beklenti, haz, ölçülülük arasında gidip gelmelerini ve sosyalleşerek eğlenmelerini sağlar (Bkz. Görsel 3.2). Çalışmada, bir veri eldiveni ve SG gözlükleri takan izleyici, beynin nöral yollarına uygun bir metofarla bir multimedya ağında dolaşır. Katılımcı çalışmada aktif rol oynar. Eş zamanlı olarak diğer katılımcılar bu multimedya ağındaki imajları projeksiyonlar ve monitörler vasıtasıyla görürler. Katılımcılar başın ve elin hareketleriyle, alışık olunmayan bakış açıları ve ölçek değişiklikleri ile karşılaşır. Ses, metin ve görsel öğelerin hepsi karmaşık ve birbirine bağlı bir dünya yaratarak etkileşim halinde bulunurlar. Sahnelerde dört medya teorisyeni Vilem Flusser, Paul Virillo, Joseph Weizenbaum ve Marvin Minskyl'in soyut formasyonları dahildir. Katılımcı felaket, macera, umut ya da ütopya oluşturan bu mekânlarda dolaşır. Böylelikle hem süper dijital zeki varlıklardan hem de insanın fikirlerinden doğmuş alanlarda dolaşırlar (http-28).

3.1.1.3. *Genetic images, 1993/ Karl Sims*

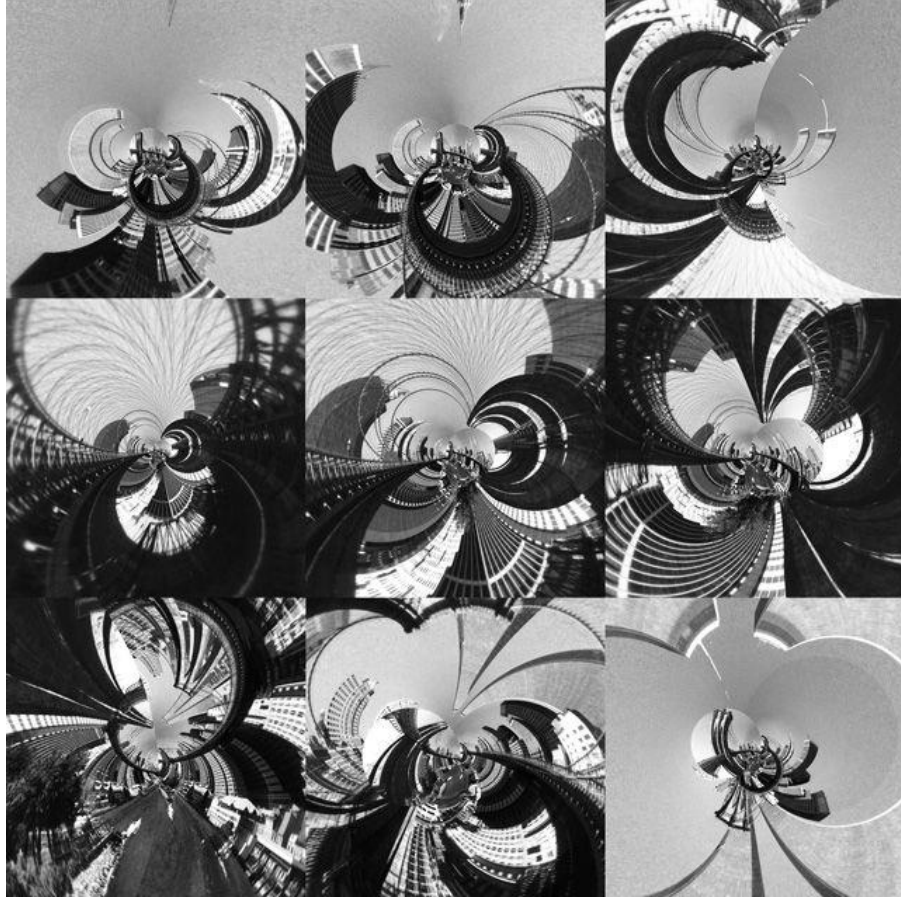


Görsel 3. 3: *Karl Sims, Genetic Images, 16 monitör, paralel işlemci süperbilgisayar, sensörler, yazılım 1993 (http-29).*

Çalışmada katılımcılar, yapay bir evrim biçimini doğuracak şekilde kendilerinin “estetik seçim”ine bağlı görsel resimler oluştururlar (Bkz. Görsel 3.3). Böylece katılımcı, bilim adamı gibi yeni türler yaratmaya ve yaratıcı katılım içinde oynamaya davet edilir.

Çalışmada, katılımcıya monitörler arkında on altı bilgisayarda oluşturulmuş resim verilir ve kendilerinden onun önünde durarak en çok beğendiklerini seçmeleri istenir. Bilgisayar önseçimin rengine, şekline, dokusuna ve diğer parametrelere bağlı olarak kodları bir organizmanın resmine benzetilebilecek on altı resim daha yapar. Birinci ve ikinci seçimlerin genleri üçüncü bir nesil oluşturmak üzere birleştirilir. Bu süreç her izleyici/ katılımcı ile sürer ve milyonlarca farklı resim ortaya çıkar(http-29).

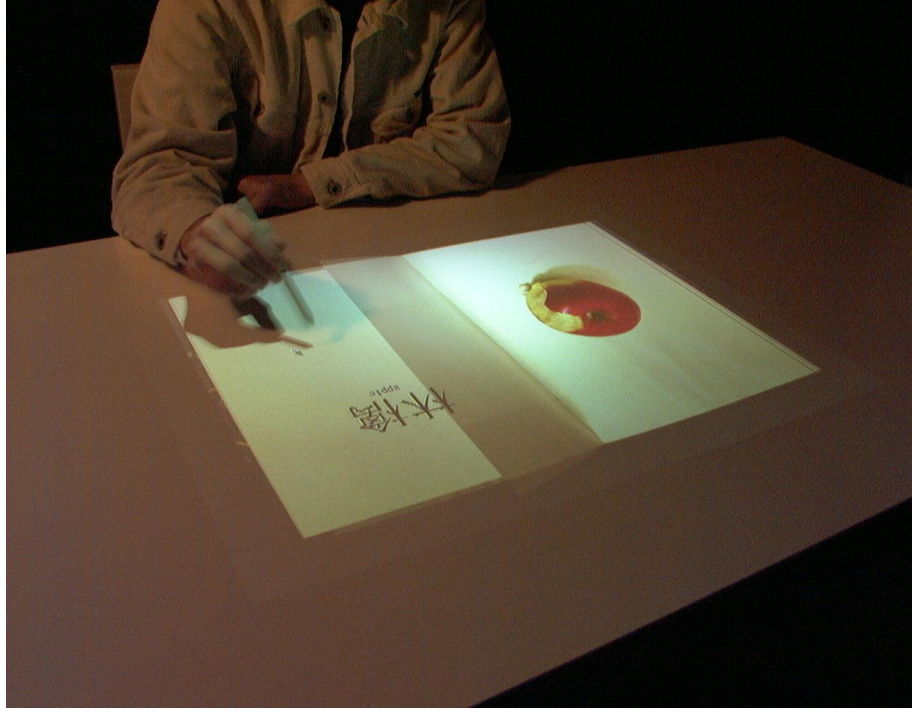
3.1.1.4. *Lovers leap*, 1994/ Miroslaw Rogala, Ford Oxaal ve Ludger Hovestadt



Görsel 3. 4: Miroslaw Rogala, Ford Oxaal ve Ludger Hovestadt, *Lovers Leap*, NeXt bilgisayar, 16M RAM/500 MB ultrasonik PC tabanlı takip sistemi, 2 video projektör, 2 projeksiyon ekranı (7x5 m), 2 lazer disk player, geniş açı mercekli kızılötesi video kamera, 2 CD player, anfi, 4 ses hoparlörü, kablosuz değişikliğe uğratılmış kulaklık, 1994 (<http-30>).

Bu multimedya çalışmasında, katılımcılar kendilerini, Caillios'un baş dönmesi ile ilişkilendirdiği oyun niteliği olan "ilinx" içinde bulurlar (Bkz. Görsel 3.4). Çalışmada, bir yerle ilgili deneyimin o alanda durulan konumla kontrol edildiği bir alan yaratmak suretiyle, katılımcıyı –aşık olma gibi- hem hissettiği hem de kontrol edemediği bir alana koyar. Birbirinin karşısına yerleştirilen iki ekranda, Jamaika'dan Chicago'ya kadar katılımcının alan içinde hareketiyle birlikte değişen resimler gösterilmektedir (<http-30>). Birçok katılımcının katılmasına imkân veren çalışmada mekandaki herkesin hareketine göre sürekli görseller değişmekte ve katılımcıların mekân algıları karışmaktadır. Turistik resimler harekete bağlı olarak değiştirilir ve durdurulurken, katılımcılar ortama giderek daha fazla çekilirler ve kendi bedenlerinden uzaklaştıkları bir oyunun içine dahil olurlar.

3.1.1.5. *Beyond pages, 1994/ Masaki Fujihata*



Görsel 3. 5: *Masaki Fujihata, Beyond Pages, Masa, sandalye, masa lambası, kapı, video kamera, projektör, ışıklı kalem, yazılım, ses sistemi, 1994 (http-31).*

Çalışma, Costello ve Edmonds'un (2011) oyun ve beraberinde ortaya çıkan duygular olarak sıraladığı zevk tipleri arasından merak ve simülasyon deneyimini yaşatırken gerçek nesneler ile sanal nesneler arasındaki ilişkiyi, kurguladığı etkileşim öğeleriyle oyuncu bir şekilde irdeletir (Bkz. Görsel 3.5).

Enstalasyon, bir masada yansıtılan kitap, ilintili sesler ve Japon metinleriyle sanal nesnelerden oluşmaktadır. Simüle edilmiş bir kitabın gerçek ve sanal nesnelere arayüz işlevi gördüğü etkileşimli bir ortam yaratılmıştır. Katılımcı ışıklı kalemi kullanarak kitabı okuyabilir. Sayfalar çevrildikçe hışırtı sesi çıkar; tersine de çevrilebilir. Bir sayfada elma, bitişik sayfada onu anlatan Kanji harf karakterleriyle yazı vardır. Elmaya kalemle dokunulduğunda, bir ısırma sesi duyulur ve elma resmi bir lokma küçülür. Çalışmanın interaktif özelliği gerçek nesnelere de uzanmaktadır. Sanal kitapta bir lamba resmine dokunulduğunda masadaki gerçek lamba yanar; bir kapının resmine dokunulduğunda alandaki gerçek bir kapı açılır (http-31).

3.1.1.6. *Passage sets: One pulls pivots at the tip of the tongue, 1994-95/ Bill Seaman*

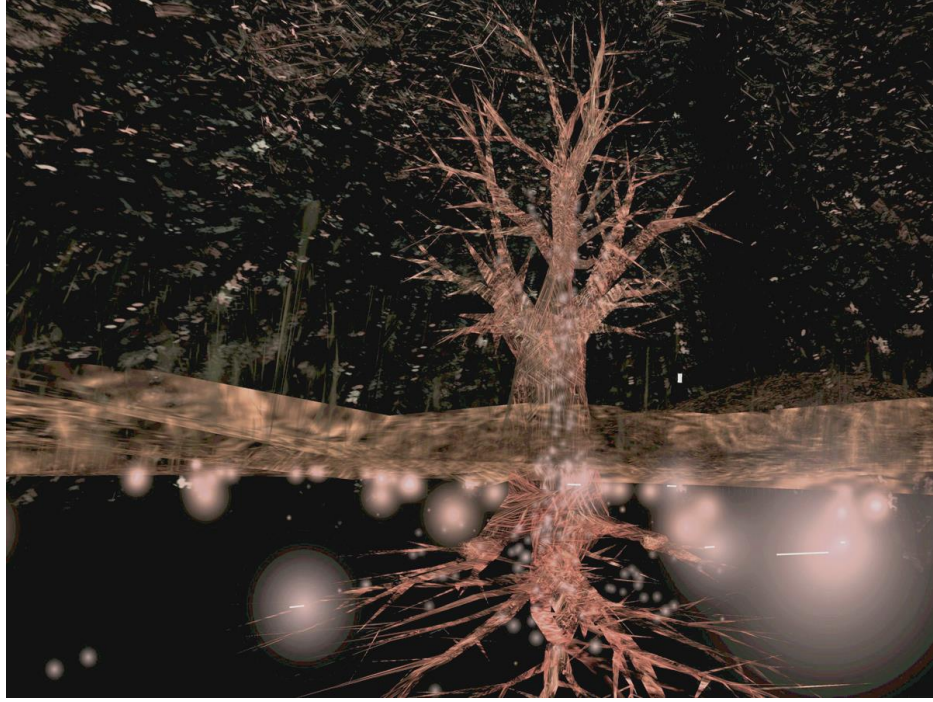


Görsel 3. 6: Bill Seaman, *Passage Sets: One Pulls Pivots at the Tip of the Tongue*, Multimedya projektörleri, video disk çalıcılar, bilgisayarlar, ses sistemleri, podyum, kablosuz fare, 1994-95(http-32).

Bu interaktif enstalasyonda, sanatçı, yarattığı menüler ve listeler aracılığıyla katılımcılara kendi yaratıcılıklarını kullanabilecekleri gündelik yaşamdan ayrı bir alan açmış olur (Bkz. Görsel 3.6). Yarattıkları metinler Eberle'nin (2004) oyun unsurları olarak saydığı beklenti, merak ve heyecan arasında girmelerini sağlarken eğlenerek vakit geçirirler ve sosyalleşirler.

Çalışmada, şiirsel metin, video ve diğer resimlerin zengin bir içerikle kat kat akışı, müzik ve söz eşliğinde üç ekrana yansıtılır. Öğelerin birbirini izleyişi ve örtüşmesi değişkendir; sanatçının rekombinant şiir dediği akışı yaratır. Katılımcılar, menüler ve listeler aracılığıyla görsel, sessel ve metinsel öğeleri, multimedya kolajları yaratarak harekete geçirebilirler ve değişiklik yapabilirler. Ayrıca, tasarlanmış bir resmin perspektifiyle oynayabilirler ya da şiir-jeneratöre dahil etmek için Haiku benzeri fragmanlardan sözler seçebilirler. Arka fonda da doğaçlama olarak saksafon sesi eşlik eder (http-32). Böylece katılımcılar, günlük hayatta deneyimleyemedikleri yaratıcılıklarını kullanarak katılıma ve sosyalleşmeye teşvik edilirler.

3.1.1.7. *Osmose*, 1995/ *Char Davies*

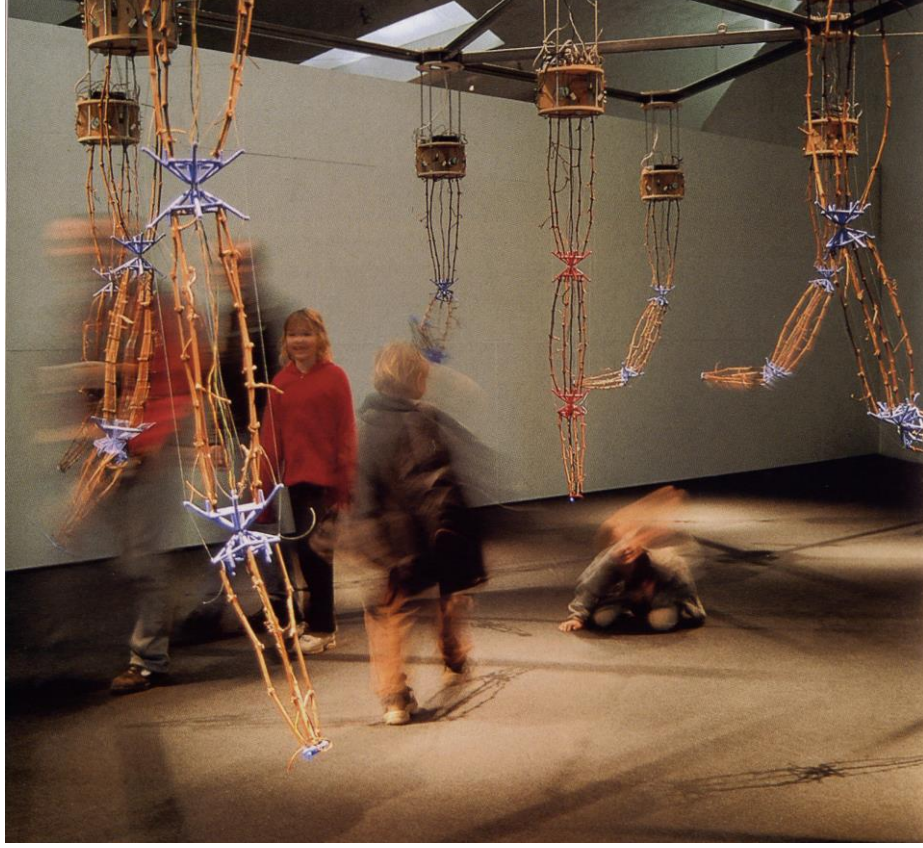


Görsel 3. 7: *Char Davies, Osmose, Başa takılan ekran, hareket takip eden yelek, yazılım, 1995 (http-33).*

İnteraktif bir enstalasyon olan çalışmada, katılımcılar enstelasyona tüm beden hareketleri ile katılarak yeni gerçeklikleri deneyimledikleri bir oyunun içine sokulurlar (Bkz. Görsel 3.7). Böylece merak, keşfetme, seyahat ve hatta simülasyon güdülleri devreye girer ve tatmin olur.

Enstalasyonda; katılımcıları orman, uçurum, bulut vb. çeşitli arkeolojik doğa alemlerinin içine çeken bir düzine ayrı dünya mekânından oluşan sanal gerçeklik ortamı yaratılmıştır. Katılımcılar, başa takılı bir ekranla, harekete duyarlı yeleğin saptadığı ilk birkaç solukla bir ormanın içine dalarlar; yükselip alçalmak için soluklarını içlerine çekerek ya da dışarı vererek kendi yerlerini dikey bir düzlemde değiştirebilirler. Dönmek ve yaslanmak ise ikatılımcıların bakışını ve yatay düzlemdeki yerlerini değiştirir. Bu davranışlarla çeşitli sanal dünyalar birbirine bağlanabilir ve içlerinde dolaşabilirler. Her ortam, keskin olarak belirli değil yarı soyuttur ve akışkandır; aralarındaki sınırlar da aynı şekilde amorfudur. Katılımcılar onların içinde ya da aralarında durabilirler; aralarındaki ayrılık belli belirsizdir. Katılımcılar on beş dakika bunun içinde kaldıktan sonra yavaş yavaş gerçek yaşama döndürülür; uzam ve zaman arasındaki dönüşümün izleri belleklerinde kalacağı bir deneyime sokulmuş olurlar (http-33).

3.1.1.8. Autopoiesis, 2000/ Ken Rinaldo

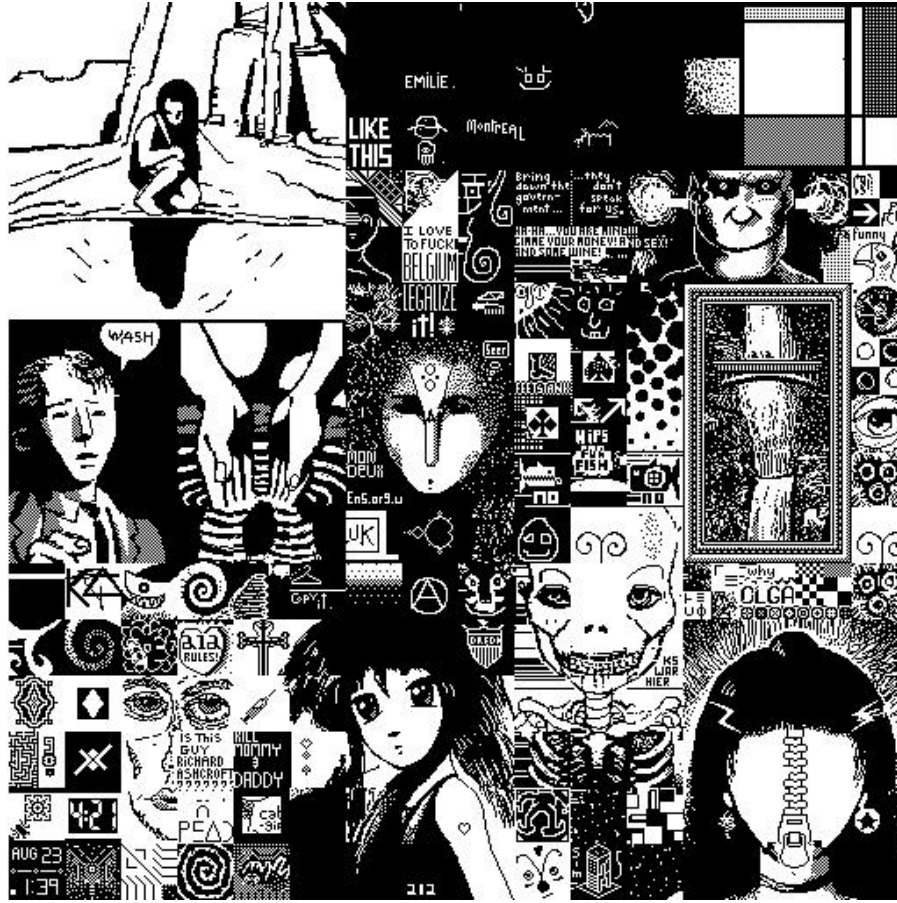


Görsel 3. 8: Ken Rinaldo, *Autopoiesis*, Robotlar, sensörler, hoparlörler, 2000 (<http-34>).

Çalışmayı oluşturan robotlar aralarında kurdukları müzikal gevezelikleriyle ziyaretçilere seslenirken, bir yandan da katılımcıları kendileriyle (robotlarla) etkileşime girmeye; (robotların) davranışlarını etkilemeye ve onların (robotların) aralarındaki konfigürasyonu değiştirerek oyun oynamaya davet ederler (Bkz. Görsel 3.8). Katılımcılar eğlenerek matrak bir zaman geçirirler.

Enstalasyon, insanların hareketlerini algılayan kızılötesi sensörlerle donanmış robotlardan oluşmaktadır. Biyomorfik heykelsi formları anımsatan robotlar davranışlarında değişiklik yapmak için birbirlerine müzikal formlarla bilgi aktarmaktadır (<http-34>).

3.1.1.9. Glyphiti, 2001/ Andy Deck



Görsel 3. 9: Andy Deck, Glyphiti, Web sitesi, açık kaynak yazılımı, 2001 ([http-35](http://35)).

Çalışmada, katılımcılar kendi resimlerini yaratmak üzere yaratıcı bir şekilde kodu kullanmaları, sürece katılmaları için teşvik edilir; böylece kendi eserlerini yarattıkları bir oyuna katılmış olurlar (Bkz. Görsel 3.9). Mason ve Mitchell'in (1945) evresnel arzular arasında bahsettikleri yeni deneyim için duyulan arzuları devreye sokularak oyun unsurlarından beklenti, merak, şaşkınlık (Eberle 2014) arasında ruh halleri değişir ve sosyalleşirler.

Web tabanlı bu çalışma, antik Mısır ve Maya görsel geleneklerini akla getiren bir resim oluşturma sistemi olan on altı çarpı on altılık küçük kabartmalardan oluşan bir kare ya da kabartma şekilden oluşur. Katılımcılar, küçük kabartmaların piksellerini kendi resimlerini oluşturacak şekilde değiştirebilirler. Java kaynaklı yazılım açık kaynaktır ve sanatçı, katılımcılardan kendi versiyonlarını yaratmakta temel kodu kullanmalarını istemektedir ([http-35](http://35)).

3.1.1.10. ConFIGURING the CAVE, 2001/ Jeffrey Shaw, Agnes Hegedüs ve Bernd Lintermann; Müzik: Leslie Stuck

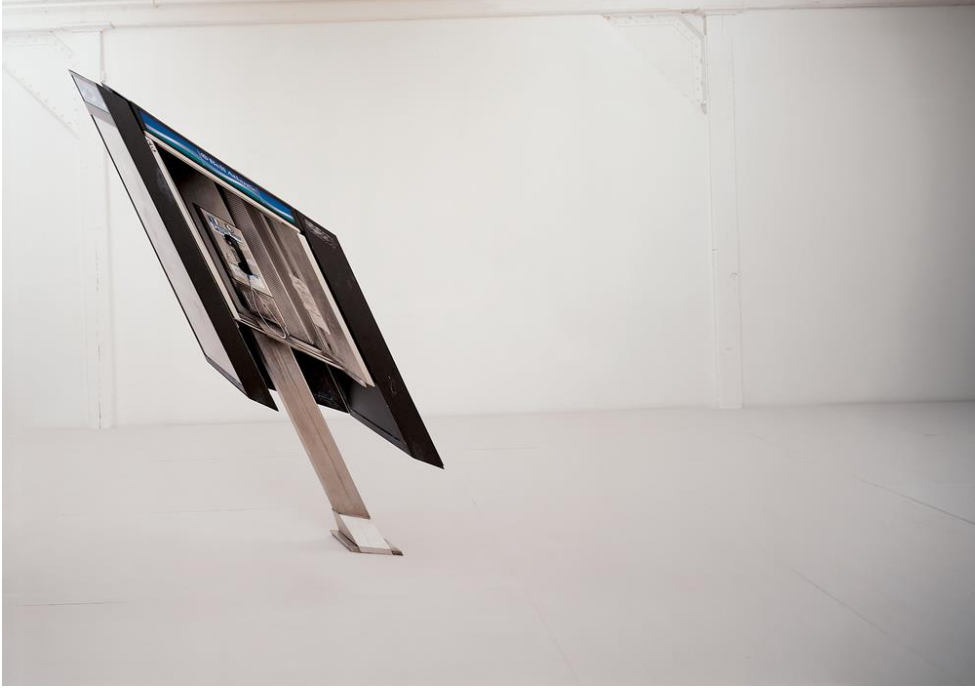


Görsel 3. 10: Jeffrey Shaw, Agnes Hegedüs ve Bernd Lintermann, ConFIGURING the CAVE, Sanal gerçeklik enstalasyonu, 2001 (<http-36>).

İnteraktif video enstalasyonu olan “CAVE”de, katılımcılar enstelasyonun merkezinde yer alan kuklayı hareket ettirerek ve belli duruşlara getirerek oluşturulmuş resimlerin ve ses kompozisyonlarının gerçek zamanlı dönüşümlerini kontrol ederler ve ortamlar arasındaki değişimleri deneyimlerler (Bkz. Görsel 3.10). Anderson’un (2011) üzerinde durduğu spesifik ve algısal merak, eğlence, haz arasında katılıma teşvik edildikleri ve soyalleştikleri bir oyunun içine dahil olurlar.

Çalışma, üç duvar ve döşemeye yayılmış yansıtılardan oluşmaktadır. Kullanıcı arayüzü, bayağı sanatçı mankenleri gibi oluşturulan gerçek hayattaki boyutlarına yakın bir ahşap kukladır. Kuklanın gövdesinin ve uzuvlarının hareketi dinamik biçimde resim ve ses yaratmada kullanılan yazılımdaki parametrelerde değişikliğe yol açar; bazı duruşları da özel görsel olayların meydana gelmesine neden olur (<http-36>).

3.1.1.11. *Payphone*, 2002/ Robert Lazzarini



Görsel 3. 11: Robert Lazzarini, *Payphone*, Anotlanmış alüminyum, paslanmaz çelik, pleksiglas, ipek baskılı grafik, 2002 (<http-37>).

Çalışmada, karılımcılar, günlük hayatlarında kanıksadıkları bir nesnenin çarpıtmaya uğrayarak heykelleştirilmiş formu ile karşı karşıya kalırlar (Bkz. Görsel 3.11). Farklı bakış açılarından baktıklarında nesneye dair algılarında meydana gelen genişleme ve daralma gibi etkiler, onları hem fiziksel hem duygusal hem de psikolojik bir heyecan ve merak gibi duyguları deneyimledikleri oyuncu bir etkileşim içine sokar.

Lazzarini, çalışmalarında bilinen nesneleri dijital taramalarını oluşturup bu görseli iki boyutlu çarpıtmalara uğratır ve bu elektronik dosyalardan tam ebatta üç boyutlu modeller yaratır; en sonunda ise görsel bakımdan kafa karıştırıcı geometrileri detaylı bir şekilde nihai heykellere uygular (<http-37>).

3.1.1.12. So. So. So., Somebody, somewhere, some Time, 2002/ Maurice Benayoun



Görsel 3. 12: Maurice Benayoun, *So. So. So., Somebody, Somewhere, Some Time, İnternet, sanal gerçeklik binokülerleri, video projeksiyonu, yazılım, 2002* (<http-38>).

Enstalasyonda, katılımcılar hepsi saat 7.47’de çekilmiş sahnelerin çeşitli görüntülerine bakmak için sanal gerçeklik ekranlarına takılı binokülerlerden yararlanırlar. Ekranda gördükleri görüntüler yakaladıkları anda sürekli değişmekte ve algılarını zorlamaktadır. Bu durum katılımcıları sürekli bir keşfetme ve algılama durumu içinde bırakır ve tekinsiz bir his içinde tutar. Böylece Eberle’nin tanımladığı beklenti, şaşkınlık, merak, haz, ölçülülük arasında giden oyuncu bir sürecin içine sokulmuş olurlar (Bkz. Görsel 3.12).

Çalışma, dünyanın her yerinden çekilen fotoğraflar, aslında dünyaya ait olan sahnelerin ortasında işlenen bir suç dahil olmak üzere, farklı yerler ve durumlardaki farklı insanların bir gününün aynı anını göstermektedir. Katılımcılar, yani dikizciler bir odak noktası arar ve bulurken gözlerinin bir an kayışı Collective Retinal Memory’ye kaydedilir. Bu geniş ekran, katılımcının ilgisinin görsel haritasını çıkarıp onu dışarıdaki katılımcılara yansıtır ve böylece katılımcılar izlenene dönüşmüş olur. Katılımcıların bakışı bir ilgi merkezine toplanır toplanmaz resim değişir; tarama ve keşif süreci yeniden başlar. Katılımcılar sürekli rol değiştirdikleri ve git gel yaşadığı bir durumda bırakılır (<http-38>).

3.1.1.13. *Raw material*, 2004/ *Bruce Nauman*



Görsel 3. 13: *Bruce Nauman, Raw Material, 22 hoparlör, 2004 (http-39).*

Boş alan içinde sessel bir oyun kuran enstalasyonda, katılımcılar koridor boyunca hoparlörlerden yükselen seslerin yanından geçerken bir yandan anlamaya çalışırlar bir yandan da farklı modlar arasında git gel yaşarlar (Bkz. Görsel 3.13). Çalışma, Anderson'un (2011) ayırdığı merak tiplerinden algısal merakı canlı tutarak ziyaretçileri oyuncu bir süreç içine sokar.

Raw Materials, 40 yıllık kariyeri boyunca yaptığı önceki işlerinden metinlerden kayıtlardan oluşmaktadır. Katılımcılar Tate Modern'de Turbine Hall boyunca yürürken her bir hoparlörlerden farklı bir metin bazen yavaş bazen yüksek sesle, bazen yükselen alçalan vurgularla duyulur; sanki izleyicilere sesleniyorlarmış gibi ya da sadece kendi kendilerine konuşuyorlarmış gibi. Hoparlörlerden duyulan metinler değişkenlik göstermektedir. Bir hoparlörlerden duyulan ses Nauman'ın monoton bir şekilde söylediği sadece "OK OK OK" gibi çok yalın bir sözden oluşabilir ki Nauman arka arkaya söylediği bu söze sonunda bozuluncaya ve yeni bir kelimeye dönüşüyor hissi verene kadar devam eder. Hoparlörden duyulan ses daha uzun olan "False Silence" ve "Consummate Mask of Rock" gibi metinlerden de oluşabilir ve bu metinler uçlarda gelip giden psikolojik modları tanımlayan gizli hikâyeleri sakın bir ses ile anlatır. Bir başka hoparlörden Nauman "Get out of my Mind, Get out of This Room" sözlerini sanki

oksijensiz kalmış gibi sürekli tekrar eder; hırıltıları ve nefes alıp vermesi klostrofobi ve gözdağı arasında bir atmosfer yaratır. Nauman'ın sesinin tonu ve değişimleri ya da söylerkenki ritimdeki değişimleri sözlerin anlamlarını diplomatikten psikopata, zorbalıktan alaya kadar değiştirir (http-39)

3.1.1.14. *City of stitches, 2005/ Isabel Berglund*



Görsel 3. 14: Maurice Benayoun, *So. So. So., Somebody, Somewhere, Some Time, İnternet, sanal gerçeklik binokülerleri, video projeksiyonu, yazılım, 2002* (http-40).

Çalışma, katılımcıları her yeri örgüden farklı formlardan oluşan enstalasyonun parçası olmaya davet eder; böylece günlük yaşamdan ayrı oluşturulmuş zaman ve mekân içinde eğlenerek sosyalleşmelerini sağlar (Bkz. Görsel 3.14). Enstalasyon, çılgınca her yeri örülmüş oda, örülmüş bir ağaç ve yine örülmüş duvarlardan çıkan örgüden farklı kıyafetlerden oluşmaktadır (http-40).

3.1.1.15. *Dots obsession- Love transformed into dots, 2006/ Yayoi Kusama*



Görsel 3. 15: Yayoi Kusama, *Dots Obsession- Love Transformed into Dots, Benekli kumaş, küreler, çadır, ayna, 2006* (<http-41>).

Katılımcılar parlak kırmızı bir çadır içinde tamamen benekli kumaşla kaplanmış kürelerle kaplı bir ortamı deneyimlemeye davet edilirler. Katılımcıların mekân algısı ile oynayan enstalasyon, mekân-uzam ilişkisine dair, mekân ile sınırlılık ve sonsuzluk arasındaki geleneksel algıyı kırdığı oyuncu bir uzam yaratır (Bkz. Görsel 3.15). Çalışmanın içine giren kişiler, bir yandan bu görsel oyun içinde merak, şaşkınlık, haz, ölçülülük gibi duyguları deneyimlerken, bir yandan da sosyalleşerek güzel vakit geçirirler.

Enstalasyon, kırmızı zemin üzerine siyah beneklerle kaplı ortamda tavandan sarkan farklı boyutlarda kırmızı- siyah kürelerden oluşmaktadır. Çalışma içine girildiğinde tamamen kırmızı üzerine siyah beneklerden oluşan bir evren duygusu verir. Bu his aynalarla daha da güçlendirilmiştir; sonsuza kadar gidiyormuş ve tekrar ediyormuş hissi verir (<http-41>).

3.1.1.16. *Pulse room, 2006/Rafael Lazona-Hemmer*



Görsel 3. 16: *Rafael Lazona-Hemmer, Pulse Room, Elektrik ampülleri, voltaj kontrol devresi, kalp atışı ölçen sensörler, bilgisayar, metal heykel, 2006 (http-42).*

Enstalasyon, katılımcıların kalp ritimleri ile yanıp sönen ampullerden oluşmaktadır ve her bir katılımcı ile süreç daha da genişleyerek devam eder. Böylece katılımcılar, bir yandan kendi kalp ritimlerini görürken, diğer katılımcıların kalp ritimlerinin devreye girmesi ile farklı ritimlerde yanan bir görsel şölen deneyimler. Çalışma, Anderson'un (2011) bahsettiği algısal merakı tetiklerken bir yandan da katılımcıları beklenti, şaşkınlık ve haz arasında dolaştırır. Ayrıca etkileşime teşvik ederek katılımcıları sosyalleştikleri bir oyunun içine sokar (Bkz. Görsel 3.16).

İnteraktif enstalasyon olan "Pulse Room", her biri 300W olan 300 elektrik ampulünden oluşmaktadır; her bir ampul 3 m. yükseklikten eşit aralıklarla asılmıştır ve tüm odayı kaplamaktadır. Odanın bir köşesinde kalp atışlarını ölçen bir arayüz bulunmaktadır. Bir kişi bu arayüzü tuttuğunda bilgisayar kalp atışını ölçer ve bir elektrik ampulü o kişinin kalp atış ritminde yanıp sönmeye başlar. İkinci bir katılımcı gelip elini arayüze koyduğunda başka bir lamba o kişinin kalp ritmiyle yanıp söner (http-42).

3.1.1.17. While nothing happens, 2008-2009/Ernesto Neto



Görsel 3. 17: Ernesto Neto, *While Nothing Happens*, Likralı tül, baharat, 2008-2009 ([http-43](http://43)).

Çalışma, katılımcıları koku duyusuna dayanan bir oyun alanı içine davet eder. Anderson'un (2011) sözünü ettiği algısal merak üzerinden kokuları keşfetmeye dair muzip bir oyun içine sokar. Beklentiyi tetikleyen ve sosyalleşme ihtiyacını eğlenceli bir kurgu üzerinde gerçekleştiren oyuncul bir alan oluşturur (Bkz. Görsel 3.17).

Tavandan dikiş şeklinde sarkan baharatla dolu tüllerden oluşan enstalasyon, katılımcıları farklı kültürlerden bir sürü baharatın kokusuyla karşı karşıya bırakır. Katılımcıların kimisi hangi kokunun nereden geldiğini bulmaya çalışırken, kimisi kendi çocukluklarına ya da sevdikleri bir yeri ya da kimseyi hatırlatan anılarına döner ([http-43](http://43)).

3.1.1.18. *Fraternite*, 2009/ Yulia Drobova



Görsel 3. 18: Yulia Drobova, *Fraternite*, Lazer kesilmiş plaklar, 2009 (<http-44>).

Enstalasyon, katılımcıları günlük yaşamlarından koparıp doğada eğlenmeye ve deneyimlemeye çağırır. Aynı zamanda gündelik yaşamdan ayrı bir düşsel bir mekân içinde, fantezi, yaratıcılık, keşif gibi güdülerini harekete geçirir (Bkz. Görsel 3.18).

Çalışma, her biri doğadan bir şeyi imleyen parçalardan oluşur. Enstalasyonu oluşturan bu parçalar doğadaki bitkilerden hayvanlara farklı canlı türlerinin tuhaf, uçarı ve soyutlanmış heykelleridir (<http-44>).

3.1.1.19. *Hors pistes*, 2012/ *Peter Kogler*



Görsel 3. 19: *Peter Kogler, Hors Pistes, Projektör, video, 2012 (http-45).*

Enstalasyon, yere çizilmiş labirent ve projeksiyondan yansıyan ve çıkışı arayan farelerin koşturmasından oluşmaktadır (http-45) (Bkz. Görsel 3.19). Çalışma izleyicileri o farelerle beraber labirent koridorlarında yol aramaya teşvik ederek; hatta fareleri yakalamaya kışkırtarak oyuncu bir sürecin içine sokar.

3.1.1.20. *Path of frequencies*, 2013/ Jeppe Hein



Görsel 3. 20: *Jeppe Hein, Path of Frequencies, Çınlayan kâseler, kaideler, toz boya kaplı çelik parkur, ip, toplar, portör, elektrik motorları, zincirli tahrik sistemi, sensörler, 2013 (http-46).*

Mekâna özgü tasarlanmış olan bu interaktif enstalasyon, merak uyandıran ve matraklık barındıran ve eğlendirerek sosyalleşmeye teşvik eden ayrı bir zaman ve mekân yaratarak katılımcıları kaseler ve çanlarla kurgulanan sessel bir oyunun içine sokar (Bkz. Görsel 3.20).

Çalışmada, içeriye bir kişi girdiğinde sensörler aktive olup hemen bir topun salıverilmesini sağlarlar. Top, dinamik ve dolambaçlı bir yolda ilerlerken kâselerle çarpıştıkça çınlamalarından tüm mekâna yayılan farklı tonlar ortaya çıkarır. Arka planda devam eden sesle beraber her katılımcı girdikleri andan itibaren çınlayan kâselerin çıkardıkları seslerle gezinmeye başlarlar ve diğer katılımcıların yol açtığı çınlamalarla hep beraber bir müzik oluşturmuş olurlar (http-46).

3.1.1.21. *Cloud*, 2014/ Caitland R. C. Brown ve Wayner Garrett



Görsel 3. 21: Caitland R. C. Brown ve Wayner Garrett, *Cloud*, 6000 elektrik ampülü, zincirler, 2014 (<http-47>).

İnteraktif enstalasyon olan “Cloud”, katılımcıları ampullerden oluşan buluttaki zincirleri çekip ampulleri yakıp söndürmeye ve böylece diğer katılımcılarla iş birliği içinde yanıp sönme sekanslarından oluşan bir orkestra yaratmaya teşvik eder (Bkz. Görsel 3.21). Oluşturulan bu oyuncul alan içinde katılımcılar eğlenerek sosyalleşme fırsatı bulurlar.

Çalışma, 6000 elektrik ampulünden oluşmaktadır; katılımcıların ampül yığınının oluşturduğu bulutun altına gelmesi ve sarkan zincirleri çekmesi ile ışıkların yanması üzerine kuruludur (<http-47>).

3.1.1.22. Kuyu, 2015/ Ozan Türkkan



Görsel 3. 22: Ozan Türkkan, *Kuyu, Kuyu, sensörler, ekran*, 2015 (<http-48>).

Çalışmada katılımcılar kuyunun içine bağırdığında kuyunun içinde renkli animasyonlar oluşmaktadır. Katılımcıları tek başlarına ve birkaç kişi bağırdıklarında oluşacak farklı görüntüleri deneyimlemeye ve oynamaya davet eder (Bkz. Görsel 3.22). Böylelikle, oyun olgusunun içinde barındırdığı merak, beklenti, haz arasında (Eberle 2014) gidip gelirken yine oyunun içinde yer alan ve günümüzde bazı sanat çalışmalarında iç içe geçirilen eğlenceyi ve sosyalleşmeyi yaşarlar.

Uzaydaki kara delikler ve solucan delikleriyle ilgili kuantum fiziği ve geometri çalışmalarından yola çıkarak tasarlanan Kuyu, başka bir zamana ve mekâna yolculuk yapılma olasılığını sunan bir tünel olarak tasarlanmıştır. Işık dalgalarıyla görebildiğimiz ve ses dalgalarıyla titreşimlerini hissedip etkileşime geçebildiğimiz bu yapıda, bugünkü bilim dünyasında dahi ölçülemeyen ama her şeyi ayakta tuttuğu ileri sürülerek madde/bilgi, iletişim/işletim ağı olarak tanımlanan yerçekimi dalgalarına odaklanılır (<http-48>).

3.1.1.23. *Re-conn-act*, 2015/ Candan Şişman



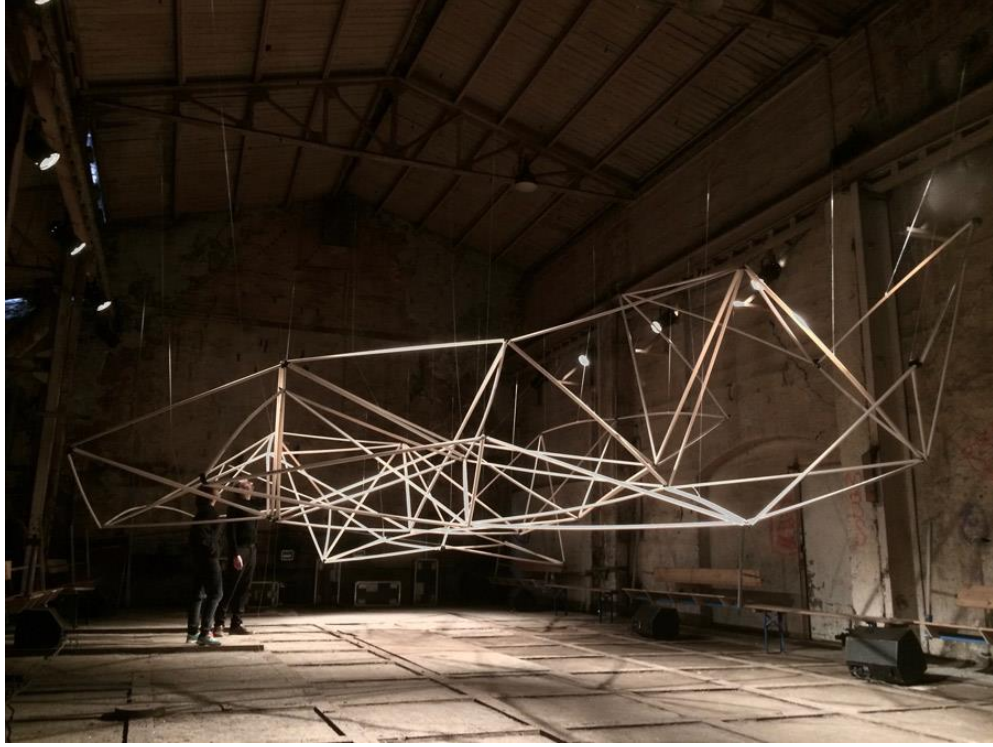
Görsel 3. 23: Candan Şişman, *Re-conn-act*, 25 parça metal yay, 25 parça selonoit, yazılım ve kapasitif sensörler, akustik elemanlar, hayvan derisi, metal levhalar, 2015([http-49](http://49)).

Çalışma, katılımcıların mekâna yerleştirilen metal yaylara dokunması ve yarattığı titreşimle sesler yaratması üzerine kurgulanmıştır (Bkz. Görsel 3.23). Katılımcılar yaylara dilediklerince dokunarak diğer izleyicilerle her defasında yeni sesler ve dolayısıyla müzikler yaratırlar. Böylece katılımcı hareket, zaman, mekân ve sesin bir arada olduğu melez bir oyun içinde yer alır. Eberle'nin üzerinde durduğu merak, beklenti, haz, ölçülülük gibi oyun unsurları arasında gidip gelirler; bir yandan da eğlenerek sosyalleşirler ve gündelik yaşamdan koparlar.

“Re-conn-act”, bir mekân içerisinde, dikey olarak gerilmiş 25 adet yay, motor sistemi, devre ve akustik yapılardan oluşan interaktif bir enstalasyondur. İzleyici yaylardan oluşan bu yapı içerisine girebilir ve yaylara dokunabilir. Yay, dokunulduğu zaman titreşmeye başlar ve çevresindeki yayları gecikmeli şekilde tetikler. Böylece bir

noktadan başlayan titreşim, bütün enstalasyonu etkiler ve kısa bir süre sonra durur. Bu titreşimler sayesinde yayların bağlı oldukları yapıların çıkardığı akustik bir ses de mekâna yayılır (http-49).

3.1.1.24. *Polygon, 2016/ Lawrence Malstaf*



Görsel 3. 24: Lawrence Malstaf, *Polygon*, Borular, tel, motor, denge ağırlığı, 2016 (http-50).

İnteraktif kinetik heykel olan “Polygon”, katılımcıları içine girerek veya etrafında dolaşarak şekil değiştirmeye ve yeni formlar yaratmaya davet eder (Bkz. Görsel 3.24). Böylece, gündelik yaşamdan ayrı yaratılan zaman ve mekânda eğlenerek sosyalleşmeyi yaşarlar.

Çalışma tellerle tavandan sarkıtılmış ve birbirine bağlanmış hafif borulardan oluşmaktadır. Borular motor ve denge ağırlığı mekanizması aracılığıyla katılımcıların hareketlerine bağlı olarak değişen organik ve geometrik bir peyzaja dönüşür (http-50).

3.1.1.25. *Force Touch*, 2018/ *Mika Tajima*



Görsel 3. 25: *Mika Tajima, Force Touch, Altın kaplanmış spa duş başlıkları ve bilgisayar vantilatörleri, 2018 (http-51).*

Enstalasyon, katılımcıları duvardaki püskürtücülere dokunmaya; dokunma hissi üzerinden oyun oynamaya ve deneyimlemeye çağırır (Bkz. Görsel 3.25). Böylece katılımcı Anderson'un (2011) bahsettiği algısal merakın tetiklendiği oyunbaz bir sürecin içine sokulur.

Büyük bir duvarda altın kaplanmış Jakuzi püskürtücülerinden oluşan bir düzenlemeden oluşan “Force Touch”, dışarı hava vererek katılımcıları görünmez bir basınç ile temasa geçirir. Akupunktur için kullanılan, insan vücudundaki enerji taşıyan meridyen noktalarını gösteren şemaya göre yerleştirilmiş püskürtücüler, organları ve bütün fizyolojik sistemleri etkiler. Çalışmanın ismi, insanın dokunma hissini yeniden üretmeye çalışan (haptik) teknolojiye atıfta bulunur (http-51).

3.1.2. Kendini tanımlama ve kendini gerçekleştirme deneyimi olarak oyuncul sanat örnekleri

Bir önceki alt başlıkta oyunun etimolojik kökeni ve tanımlarından ortaya çıkan ortak özellikler olan; yaratıcı olarak katılım, özgürlük, ayrı zaman ve mekân içinde kendi kuralları içinde oyuna davet eden, motivasyon öğelerinin ve oyunlaştırmanın içinde olduğu sanat çalışmalarına yer verilmiştir. Bu başlık altında incelenen çalışmalar ise bir önceki söyleme ek olarak, ikinci bölümde üzerinde durulan oyun teorileri ile daha

doğrudan ve çok yönlü bir ilişki içindedir. Öznenin kendisini yeniden kurması, kendisini gerçekleştirme ve ifade arzusunu yeni gerçekliklerde deneyimlemesini sağlayan; benlik/mekân/zaman olasılıkları içinde deneyimleme alanı yaratan sanat çalışmalarıdır. Yeni deneyim, hemen orada olanın ve her zaman olandan kaçma arzusunun, merak ve bilgilenme arzusunun, günlük yaşamda çok zor alan bulduğumuz yaratıcılığımızı aktive etme arzusunun, sosyalleşme ve tanınma arzusunun, yeni gelecekler ve olasılıklar içinde kendimizi var etme yollarını deneyimleme ve sınırlarımızı zorlama arzusunun, tasdik, özgür olma, haz alma, gelişme gibi arzularının karşılandığı ve aynı zamanda kullanıldığı bir mecra olarak sanat çalışmaları üzerinde durulmaktadır. Aynı zamanda ilk bölümde oyun tanımlarında ele alınan post modern yaklaşımdaki insanlık durumunu bir sürü farklı olayın sürekli değişen kesişimleri olarak gören anlayışın ve günümüzün merkezsiz/çok merkezli dünyasının, sosyal çeşitliliğinin ve belirsizliğinin deneyimleyebileceği ve yanıtlar arayabileceği alanlar açmaktadırlar.

“Gösteri Toplumu ve Sanat” başlığı altında üzerinde durulduğu gibi, her şeyin kültürleştirildiği postmodern dönemde eğlence ve iletişimle iç içe geçerek gösterileşen sanat sürekli hareket halinde olan ve olmak isteyen kitlelere deneyim alanları açmaktadır. Bu bölümde incelenen sanat çalışmalarının bir önceki başlıktaki sanat örneklerinden sanatın özünde var olan hakikate dair sorgulama alanları açması bakımından ayrılmakta olduklarının belirtilmesi önemli ve gereklidir. Bir başka deyişle, katılımcıları sistemin içinde sistemin/iktidarın stratejilerini kullanarak ona paralel, onun içine sızan sorgulamalara götürürler. Etkileşimli ve çoklu okumaya açık bu çalışmalarda, katılımcılar, gündelik hayatlarının eylem ve maksatlarını aşan; böylece kendi benliklerini ve yaşamı sorgulamaya götüren oyuncu bir sürecin içine girerler.

3.1.2.1. Security by Julia, 1989-1990/ Julia Scher

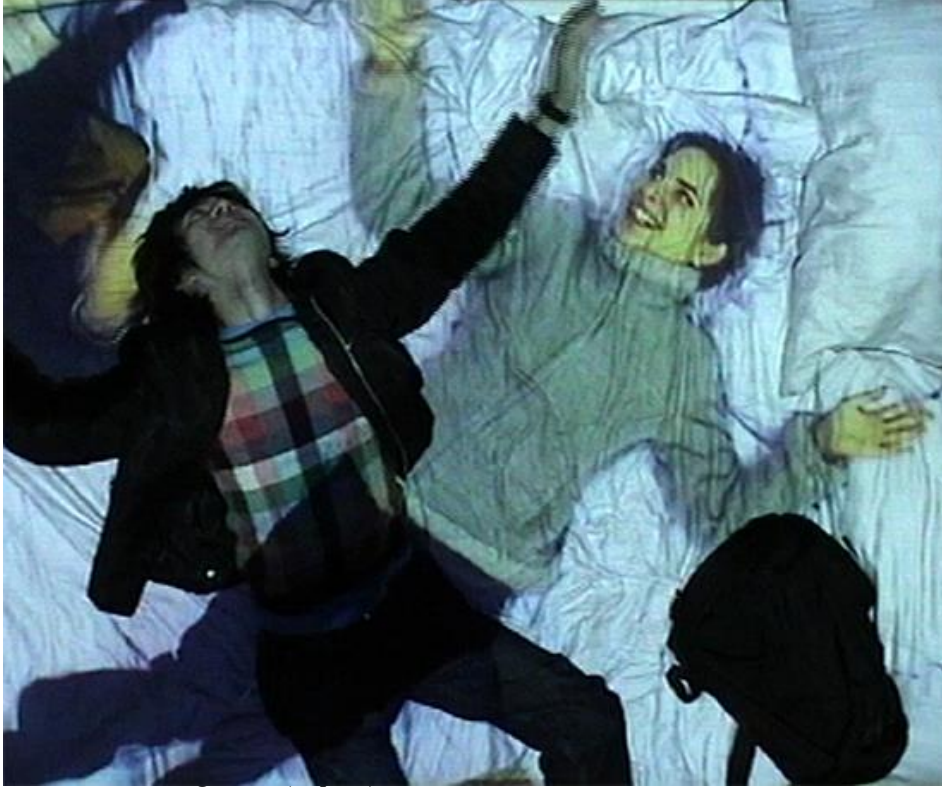


Görsel 3. 26: Julia Scher, *Security by Julia*, Video kameralar, monitörler, 1989-1990([http-52](http://52)).

Enstalasyon, günlük hayattan ayrı zaman ve mekân yaratarak sorgulama alanı açar. Katılımcıların çoğu belki de gerçek hayatta ne kadar gözetlendiklerini farkında değillerken, çalışmada sürekli gözetim altında olduklarını hissederler. Scher böylece katılımcıları çalışmada güvenlik görevlisi rolündeki kişi ile girdikleri diyalogla (etkileşimle) günümüz sistemi üzerinde düşünmeye ve sorgulamaya davet eder (Bkz. Görsel 3.26). Eberle'nin (2014) değindiği oyunun içinde var olan beklenti, şaşkınlık, kavrayış ve denge arasında gidip gelen katılımcıların farkındalıkları genişler. Aynı zamanda motivasyon etmenlerinden ve oyuna teşvik eden arzulardan güvenlik ihtiyacını devreye sokarak sorgulamaya götürür.

Scher, çalışmasında günlük hayatta sürekli karşı karşıya gelinen ve kanıksanan güvenlik sistemleri ve kameraların gizli ideolojisini ortaya serer. Enstalasyonda, güvenlik sistemleri üzerine bir uzman, bir galeri mekânında güvenlikçi gibi davranmakta; kendi fotoğraflarına, başkalarının fotoğraflarına ve odada olmayan başkalarının önceden kaydedilmiş fotoğraflarına bakan katılımcılarla oyuncu, bazen de oyuncu olmayan konuşmalar yapmaktadır ([http-52](http://52)).

3.1.2.2. Telematic dreaming, 1992/ Paul Sermon



Görsel 3. 27: Paul Sermon, *Telematic Dreaming*, İki yatak, video kameralar, projektörler, ISDN ağ, 1992 ([http-53](http://53)).

Çalışma, katılımcıları yatağa yatmaya çağırır ve performansın içine katar, böylece yatak ve üstünde yatan kişiler birer sahne haline gelir (Bkz. Görsel 3.27). Günlük hayatın içinde araladığı alanda kendi düzenini kurar; kendi akışı içinde katılımcıları o an içindeki gerçekliğin içine ve bir -miş gibi oyunununa sokar. Kurguladığı bu oyunusal alanda kişilerin ilişki kurma, güvenlik arzularını belirsiz bir alanda bırakarak sorgulama alanı açar. Böylece katılımcılar gerçeklik, sanallık, gerçek zaman ve uzam, mahremiyet gibi kavramları sorunsallaştırır.

Enstalasyonda iki yatak, iki video kamera, iki projeksiyondan oluşur ve bunlar birbirlerine telekomünikasyon hattıyla bağlıdırlar. Her ikisinde de yatakta yatan kişinin videosu diğer yatağa yansıtılır; böylece bir yatakta yatan katılımcı diğer yataktaki kişiyi yanında yatıyor gibi görür. Kişi yanında o kişinin gerçekte yatmadığını bilmesine rağmen ve aralarındaki iletişim ancak jestler ve mimiklerle sağlanabilmesine rağmen ötekinin gerçek olmasa da varlığı çok güçlü duygusal tepkilere yol açabilmektedir ([http-53](http://53)).

3.1.2.3. Breath, 1992/ Ulrike Gabriel



Görsel 3. 28: *Ulrike Gabriel, Breath, İnteraktif dijital yansıtma, 1992* (<http-54>).

Çalışma, nefesi ölçen sensörler aracılığıyla katılımcıyı nefesiyle bir oyuna sokar. Katılımcıları, büyük çoğunluğunun yaşamlarını sürdürürken üzerinde pek düşünmedikleri nefesleriyle görsel bir dili kullanarak karşı karşıya getirir (Bkz. Görsel 3.28). Anderson'un (2011) algısal merakı devreye sokulurken katılımcılar oyunun beklenti, merak, kavrayış, ölçülülük ve güç nitelikleri arasında gidip gelir. Nefeslerinin görsel yansımaları ile karşılaşan katılımcılar benliklerinin bedenleriyle ilişkileri üzerine bir sorgulamaya girerler. Bu sorgulama içinde beden ve beden üzerindeki kontrol ve bilinç arasındaki ilişki üzerine düşünmeye çağırılırlar. Bu bakımdan çalışmanın ikinci bölümde detaylı ele alınan oyun arayışı ile kendini gerçekleştirme arasındaki bağlantı üzerinden işlediği görülmektedir.

İnteraktif olarak gelişen çalışma, katılımcıların soluklarının hızını, derinliğini ve düzenliliğini saptayan sensörler kullanarak hareketlerine tepki vermektedir. Ciğerler ve karın altındaki değişimlerin ölçüleri, önceki ve şimdiki değerlerle karşılaştırılan ve birleştirilen veriler, hücre benzeri dokuları büyüüp değişen bir poligonlar gridi olarak bir ekrana yansıtılır. Nefes alma sürerken poligonlar büyür ve gelişir; nefes alma durduğunda ise büzülür ve eski hallerine dönerler. Bu soluk alma temsili izlerken katılımcının onun üzerindeki kontrolünü sürdürmesi zordur (<http-54>).

3.1.2.4. The file room, 1994/ Antonio Muntadas

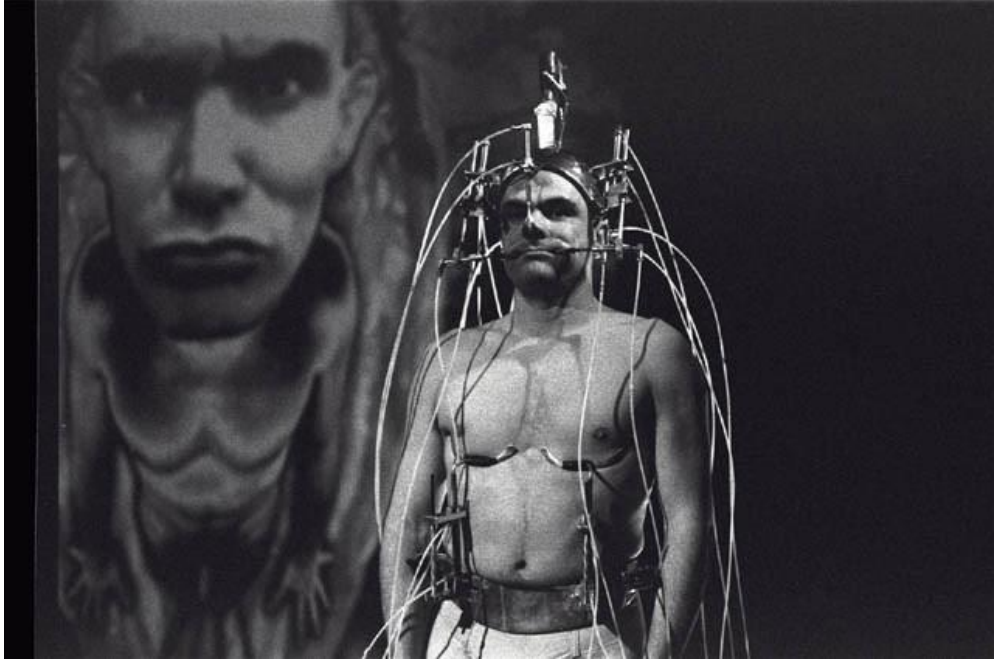


Görsel 3. 29: Antonio Muntadas, *The File Room*, Dosya dolapları, bilgisayar, monitör, klavye, web tabanlı arşiv, web sitesi, 1994 (<http-55>).

Enstalasyon, günlük hayattan ayrı bir mekân ve zaman aralığında bir paylaşım ağı kurarak katılımcılara hem kendi hayatları hem de farklı hayatlar üzerinden kendi benlikleri ve benliklerinin toplumla ilişkileri üzerine bir sorgulama alanı açar (Bkz. Görsel 3.29). Anderson'un (2011) epistemik merakını devreye sokarak oyunda da aranan kendini geliştirme, merak, bilgilenme arzusunu karşılayan bir çalışmadır. Ayrıca oyunun kendini gerçekleştirme teorisi içinde yer alan benlik/lerin toplum ve öteki ile ilişkisinin sorgulandığı etkileşimli bir alan açar.

ABD'de yapılagelen sanatta sansür tartışmalarının ardından tasarlanan enstalasyonda, dünyanın her tarafından gönderilen sansür örnekleri bir veritabanında toplanmakta ve arşiv oluşturmaktadır. katılımcılar ister enstalasyonda isterse internetten bağlandıklarında, şehir, bölge, tarih, sansür gerekçeleri gibi bilgileri girerek sansür örneklerini inceleyebilmekte; hatta kendi sansür deneyimlerini ekleyebilmektedirler (<http-55>).

3.1.2.5. Epizoo, 1994/ Marcel li Antunez Roca



Görsel 3. 30: *Marcel li Antunez Roca, Epizoo, Bilgisayar, monitörler, mikrofon, video kamera, özel elektronik devreler, 1994 ([http-56](http://56)).*

Performansta katılımcılar çeşitli arayüzler kullanarak sanatçının bedenine farklı duygular uyandıracak müdahalelerde bulunurlar (Bkz. Görsel 3.30). Sanatçıyla ve bedeniyle girdikleri etkileşim, katılımcıları, başka bedeni ve duygulanımlarını kontrol etmeyi içeren bir oyunun içine sokar. Çalışma, katılımcıları, ikinci bölümde ele alınan “kendini gerçekleştirme” teorisinin içindeki arayışlara karşılık gelen kendi bedenleri ve ötekinin bedeniyle ilişkileri, benlik kurma ve benliğin sınırları gibi konular üzerine eğlendirerek bir sorgulamaya götürür.

Katılımcıların çeşitli arayüzler aracılığıyla sanatçının kaderini belirledikleri interaktif bir performans olan çalışma, katılımcılara beden güç, acı, dayanıklılık, beden ve teknoloji ilişkisi, beden ve kişisel/ toplumsallık ilişkilerini sorgulatmayı amaçlamaktadır. Çalışmada, sanatçı bedeninde uzuvlarına, başına, göğsüne ve kalçasına katılımcıların müdahalesine bağlı olarak acı ya da zevk verebilecek aygıtlar bağlar. Bir monitörden de Antunez Roca’nın bedeninin dijital temsilini göstermektedir ve katılımcıları bıçaklamak ya da saçlarını okşamak gibi şiddet içeren ya da sevgi içeren hareketlerde bulunmaya teşvik eder. Bedenine bağlı fiziksel aygıtı kullanarak sanatçı bu hareketleri daha sonra yineleyebilecektir ([http: 56](http://56)).

3.1.2.6. UCBM (You could be me), 1999/ Nell Tenhaaf

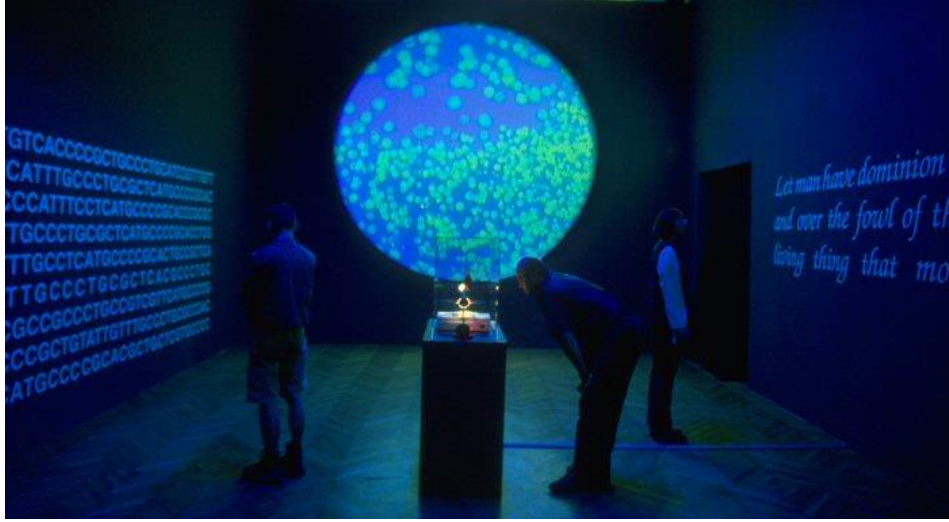


Görsel 3. 31: Nell Tenhaaf, *UCBM (You could Be Me)*, İnteraktif multimedya enstalasyonu, 1999 (<http-57>).

Çalışmada, katılımcılar, sanal bir karakterle diyalog çerçevesinde, sosyalleşme, tasdik, rekabet, kendi benlikleri ve öteki benlikler üzerinden yeniden kendilerini tanıma/biçimlendirme gibi güdülerini karşıladıkları bir etkileşim içine sokulurlar (Bkz. Görsel 3.31).

Enstalasyonda, katılımcılar, bir duvara yansıtılmış temsili sanatçı olarak duran bir video karakterinin idaresinde yapay empatiye uyum sağlama yeteneklerini test ederler. Video projeksiyon olarak yansıtılan sanatçının temsili görüntüsü, ironik ama bilimsel ve teorik yorum etrafında şekillenen diyalogu, katılımcılardan da alabileceği kadar bilgi ve samimiyet almaya çalışır. Etkileşimde bulunduğu katılımcıların iletişim kurmaya açıklılıklarını değerlendirerek ve her birine bir skor ve kişiselleştirilmiş adaptasyon kalıpları vererek portrelerini oluşturur (<http-57>).

3.1.2.7. *Genesis*, 1999/ Eduardo Kac



Görsel 3. 32: Eduardo Kac, *Genesis*, Genetiği değiştirilmiş koli basili bakteriler, ultraviyole ışını, bilgisayar ve internetli enstalasyon, 1999 ([http-58](http://58)).

Enstelasyonda katılımcılar, gen üzerinde oynamaya ve yeni genler oluşturmaya davet edilirler (Bkz. Görsel 3.32). Katılımcılar üzerinde oynadıkları genin hem DNA kodunu hem de “Genesis” metnini nasıl değiştirdiklerini görebilmekte ve deneyimleyebilmektedirler. Böylece, yaratıcı bir rol oynayarak Anderson’un (2011) bahsettiği spesifik, algısal ve epistemik merak arasında gidip gelmektedirler. Ayrıca yaratıcılıklarını kullanmalarıyla oyunun içinde var olan kendini ifade arayışının; doğa içindeki yerlerini ve etkileme güçlerini sorgulamaya açan bir deney alanı oluşturması ile de kendini gerçekleştirme arayışının karşılığını bulurlar.

Enstalasyonun merkezinde, Kac’ın Tevrat’taki “Genesis”ten aldığı bir cümleyi mors alfabesine, sonra da Mors alfabesini DNA çiftlerine çevirerek yarattığı sanatçı geninin tasarlanması yer alır. İnsanı doğa üzerinde egemen kılan “Genesis”ten bir metni kullanan sanatçı, insanların doğayı kendi biyo-teknik sanatı pratiği içinde manipüle etmekte kullandıkları gerekçeye başvurmuştur. Galeride olanlar ve uzaktaki katılımcılar, bakterinin içine sokulup bir galeri ortamına yerleştirilen gen üzerinde mutasyonlar oluşturabilecek şekilde ultraviyole ışınları harekete geçirerek oynayabilmektedirler. Son aşamada değiştirilmiş gen tekrar Mors alfabesine çevrilir ([http-58](http://58))

3.1.2.8. Listening post, 1999-2003/ Ben Rubin ve Mark Hansen



Görsel 3. 33: Ben Rubin ve Mark Hansen, *Listening Post*, Bilgisayarlar, internet, yazılım, vakum şoresan ekran, ses sistemi, 1999-2003 (<http-59>).

Çalışma, katılımcıları, duvarda ekranlarda geçip giden konuşmaları yakalamaya çalıştıkları, görsel ve işitsel duyularını tetikleyen ve bazen senkronize etme isteği içinde bırakan oyuncu bir etkileşim ve sosyalleşme içine sokar. Yarattığı yüzleşme ve paylaşım alanında, katılımcıları, kişisel ve kolektif bilincin parçalarıyla karşı karşıya getirir ve bir yüzleşmeye davet eder (Bkz. Görsel 3.33).

Enstalasyon, internet chat odalarından seçilen konuşmalardan parçaları tavandan sarkıtılmış iki yüz otuz bir ufak ışıklı ekrandan oluşan panolarda göstermektedir. Bir ses sintisayzırından da sade bir müzik eşliğinde rasgele seçilen konuşmalar okunmakta, sözler ve deyişler söylenmektedir (<http-59>).

3.1.2.9. Witness, 2000/ Susan Hiller

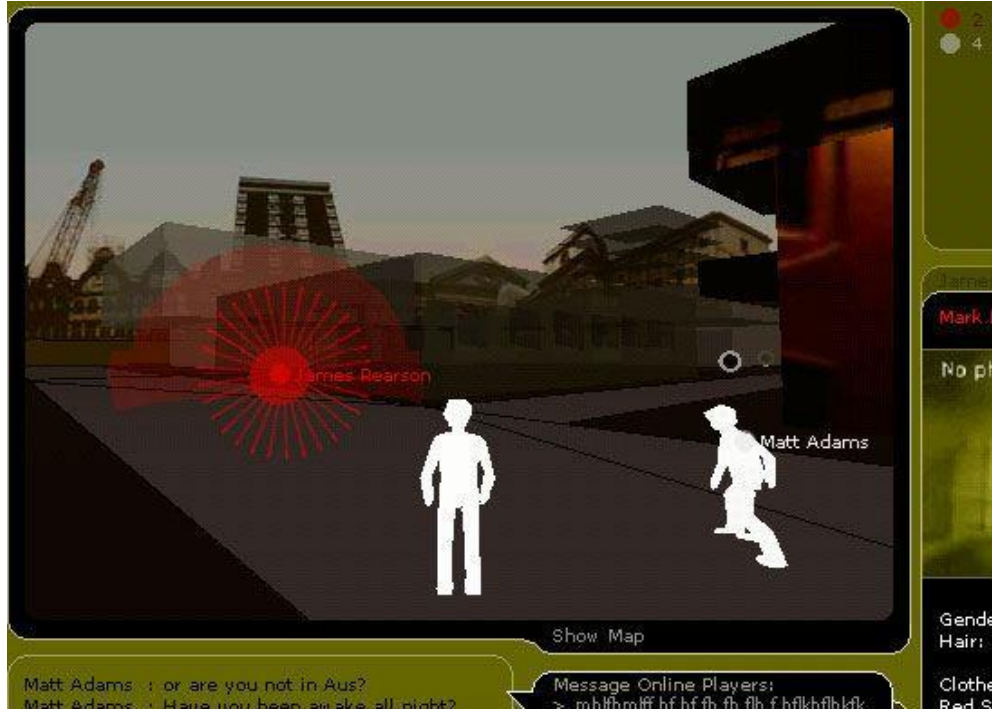


Görsel 3. 34: Susan Hiller, *Witness*, 400 hoparlör, her biri çeşitli kayıtlara sahip 10 kayıt, teller, ışıklar, 2000 ([http-60](http://60)).

Katılımcılar, hoparlörlerden duydukları yaşanan ya da hayal ürünü olduğu belli olmayan tanıklıkları dinlerken, merak, bilgi edinme, beklenti, farklı deneyimleri yaşama ve kendini/benliğini konumlandırma arzularını karşılayan, aynı zamanda da sosyalleşerek benlik ve ötekilik formları üzerine sorgulama içine girdikleri ayrı bir zaman ve mekânın içine sokulmuş olurlar. Bir yandan da inanmak ya da inanmamak arasında kendi inançları ve görüşleri arasında bir sorgulamayla baş başa kalırlar (Bkz. Görsel 3.34).

Enstalasyonda 400 hoparlörün her biri ayrı bir hikâyeyi aktarır. Farklı birçok dilde dünyanın birçok yerinden tanıklıklar anlatılır. Her birinde şahitler UFO'larla ya da diğer gezegenlerden yaratıklarla karşılaşmalarını anlatırlar. Tanımlamalarda ve anlatırken kullanılan dilde birçok benzerlikler ortaya çıkar. Daha önceki yüzyıllarda dinsel bir deneyim olarak tanımlanabilecek açıklanamaz bir görüntü, burada, bilim kurgu dilinde anlatılır. İster hayal ürünü, gerçek ya da halüsinasyon olsun, bu tanıklıklar farklı boyutlar olabileceğine dair ya da rasyonel olanın ötesinde bir şey olabileceğine dair inanç gereksinimini açığa vurur ([http-60](http://60)).

3.1.2.10. Uncle Roy all around you, 2003- 2009/ Blast Theory



Görsel 3. 35: *Blast Theory, Uncle Roy All Around You, Elde taşınan seyyar cihazlar, bilgisayarlar, monitörler, yazılım, 2003- 2009 (http- 61).*

Online karakterler ve yaşamdan insanlarla gerçek zamanlı olarak işleyen bir oyun üzerinden işleyen projede, katılımcılar, oyunun kendi kuralları ve düzeni içinde sosyalleşme, rekabet etme ve başarıma arzularını karşıladıkları bir etkileşime girmiş olurlar (Bkz. Görsel 3.35). Günlük yaşama verilen bir ara olarak yaşamın içine sızan bu oyunda, bir yandan da yaratılan tekinsiz ortamda merak, beklenti, şaşkınlık, denge, ölçülülük gibi oyun unsurları arasında gidip gelerek oyunun akışı içinde gerçeklik, simülasyon, her an her yerde takip edilme gibi olgularla yüz yüze gelirler.

“Uncle Roy all Around the World”, sanal bir şehir ve gerçek bir şehrin sokaklarında online oynanan bir oyundur. Online oyuncular ve sokaktaki oyuncular, tamamen yabancı bir insana bir yıl sürebilecek bir söz vermeden önce “Uncle Roy”un ofisini bulmak için beraber çalışırlar. Şehir, alışılmadık şeylerin ortaya çıktığı; tutarsız ve alt üst olmuş şeylerin oyuncuların üstesinden gelmek onları bastırmak için sürekli tehdit ettiği bir arenadır. Aynı zamanda yeni olasılıklara ve yeni karşılaşmalara açık bir bölgedir. Sokak oyuncularına bir harita gösteren, mesaj gönderip alabilen elle taşınan bir cihaz verilmiştir. Dışarı çıktıklarında “Uncle Roy”dan el haritasında işaretlenmiş olan göl kenarındaki parkta buluşmalarını isteyen bir mesaj gelir. Online çalgıcılar, özel mesajlar göndererek sokak oyuncularının yollarını bulmalarına yardım ederler. En sonunda sokak oyuncuları

“Uncle Roy”un ofisine yönlendirilirken, online oyuncular da sanal bir ofiste onlara katılmaya davet edilirler. “Can You See Me Now?” (Beni Şimdi Görebiliyor musun?) ile oyun her an hazır nazır olan mobil araçların, networke her an girebilme ve konum duyarlı teknolojilere sürekli ulaşabilmenin yol açtığı sosyal değişimleri araştırmaktadır (http-61).

3.1.2.11. MEART: The semi living artist, 2004/ SYMBIOTICA

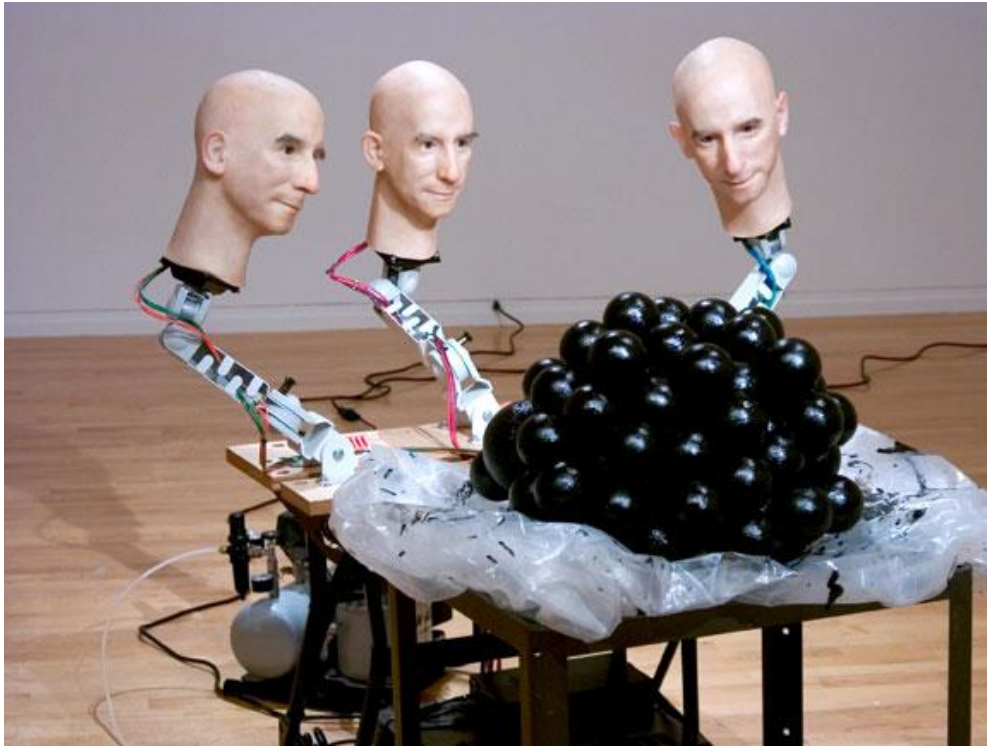


Görsel 3. 36: SYMBIOTICA, MEART: The Semi Living Artist, Robot, video kamera, fare hücreleri, internet, 2004 (http- 62).

Çalışmada, biyo-robot çizim sistemi ile çalışan robot, galeriye gelen katılımcıların portrelerini gerçek zamanlı olarak -katılımcıların önünde- çizer (Bkz. Görsel 3.36). Katılımcılar portreleri robot tarafından çizilirken oyun unsurları arasında yer alan beklenti, merak, haz, hayal kırıklığı, şaşkınlık gibi duygular arasında gider gelirler. Costello ve Edmonds’un (2007) tasarımlarda deneyimlenen olarak sıraladıkları simülasyon, fantezi, heyecan duyma, araştırma gibi zevkleri yaşarken bir yandan da sosyalleşirler. Diğer yandan ise oyun arayışının etmenlerinden kendini gerçekleştirme, kendini tasarlama üzerinden benliklerine ve olası gelecek senaryoları içindeki yerlerine dair sorgulamaya girerler. Çalışma, yaratılan böyle bir sistemin insana özgü olarak görülen sanat gibi şeyleri yapacağına ne olacağı, yaratıcılığın ve sanatta yaratıcılığı oluşturanın ne olduğu gibi soruları sordurur.

Projenin bedenini, robot çizim kolu ile bir video kameradan oluşan bir donanım; sanal beyin gücünü, binlerce farenin çeşitli elektrot dizilimlerinden gelişen embriyonik fare kortekslerinin nöronları oluşturmaktadır. Yazılım donanım ile sanal beyin arasında arayüzü oluşturmakta; internet bileşenleri arasında arabuluculuk etmekte ve coğrafik soyutlamanın üstünden gelmek için kullanılır. MEART, insanların zeki ve öngörülemez canlılar olabilen sezgisi yüksek ve yaratıcı “düşünen varlıklar” yaratabilecekleri/geliştirebilecekleri/üretebilecekleri gelecek senaryoları önerir (http-62).

3.1.2.12. The animal, vegetable, mineralness of everything, 2004/ Ken Feingold



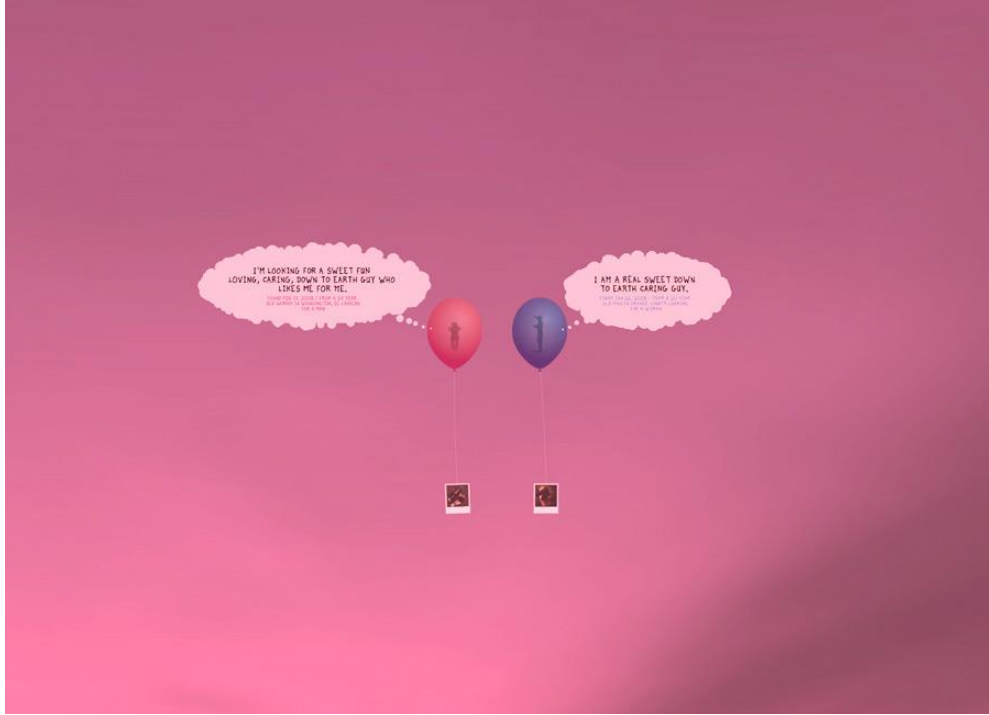
Görsel 3. 37: Ken Feingold, *The Animal, Vegetable, Mineralness of Everything*, Silikon, fiberglas, çelik, yazılım, elektronik, bilgisayarlar, 2004 (http- 63).

Katılımcılar, çalışmada üç başın konuşmasına tanık olurlar; her seferinde farklı bir oyun/piyesle karşı karşıya kalıyor gibidirler (Bkz. Görsel 3.37). Portreler kendi iç dünyalarını, duygulanımlarını üzerinde tartışmaktadırlar. Vygotsky'nin (1978) oyunu birbirine meydan okuyan, aynı zamanda iş birliği eden farklı konumlanmış bireylerin arasındaki diyalog olarak tanımladığı yaklaşımının bir örneği olarak görülebilir. Katılımcılar da tanıklıklarıyla bu üç başın arasındaki sözel oyunun içine girerler; oyunun/sanatın katartik etkisi devreye girer. Böylece kendi benliklerine, yaşamda takındıkları tavırlara dair yüzleşme ve sorgulamaya götüren bir sürece dahil olmuş

olurlar. Ayrıca konuşmaların akışı, katılımcıların Eberle'nin (2014) oyun unsurları olarak tanımladığı merak, beklenti, şaşkınlık, güç, denge arasında gidip gelmelerini, böylece sürece daha fazla dahil olmalarını sağlar. Bu durum katartik etkiyi ve kavrayışlarının artmasını güçlendirir.

Sinemasal bir heykel olarak tanımlanabilecek enstalasyonda, bir grup siyah küreyi çevreleyen üç animatronik baş, şiddet üzerine tartışılar ve korkularını konuşurlar. Her bir baş, bir yazılım ile rastgele seçilen bir lügat, arzular, esprilerle programlanmıştır ve onları izlemeye gelen birileri olduğunda her defasında konuşmaları değişiklik gösterir. Her bir portre birbirleri ile konuşurken hiçbir şey fikirlerini etkiliyormuş gibi görünmez. Ne konuşurlarsa konuşsunlar en sonunda kendi sabit fikirlerine geri dönerler (http-63).

3.1.2.13. I want you to want me, 2008/ Jonathan Harris ve Sep Kamvar



Görsel 3. 38: Jonathan Harris ve Sep Kamvar, *I Want You to Want Me*, Yüksek çözünürlüklü dokunmatik ekranlı monitör, özel yazılım, internetli interaktif enstalasyon, 2008 (http- 64).

Katılımcılar, çalışmada ekranda görülen balonlara dokunarak, her birinde bulunan fotoğrafların bir iple sarkıtılmasını ve bu fotoğraflardaki karakterlerin cümlelerinin bir düşünce balonunun üstünde görünmesini sağlayabilirler (Bkz. Görsel 3.38). Çalışma, katılımcıları balonları seçmeye yönelterek bir yandan enstalasyonun parçası haline getirirken başkalarının hayatlarını seyrederkenki halleriyle kendi yansımalarını

görebilecekleri bir ayna tutar. Balonlarda saklı olan karakterlerle karşılaşmanın beslediği merak, beklenti, şaşkınlığın yarattığı haz dahil oldukları oyuna daha fazla girmelerini sağlarken bir yandan da farklı hayatları izlemek oyunda yer alan kendini ifade ve gerçekleştirme isteğini besler. Farklı hayatlar/kişilikler üzerinden kendi benliklerine dair sorgulamalara da girerler.

Birkaç saatte bir çeşitli online eş bulma sitelerinden yeni veriler toplayan bu interaktif enstalasyonda, karanlık bir odada duvardan dikey olarak sallandırılan büyükçe bir dokunmatik ekranlı monitör, katılımcının hava durumunu denetleyebileceği interaktif bir gökyüzünü gösterir. Gökyüzünde her biri eş arayan profili temsil eden yüzlerce mavi (erkek) ve pembe (kadın) balon uçuşmaktadır. Daha parlak balonlar daha genç olanlardır. Daha koyu balonlarsa daha yaşlıları temsil etmektedir. Her balonun içinde tek bir kişiyi gösteren ve çeşitli etkinlikler içindeki beş yüz video siluetten birisi bulunmaktadır (http 64).

3.1.2.14. Solar equation, 2010/ Rafael Lozano Hemmer



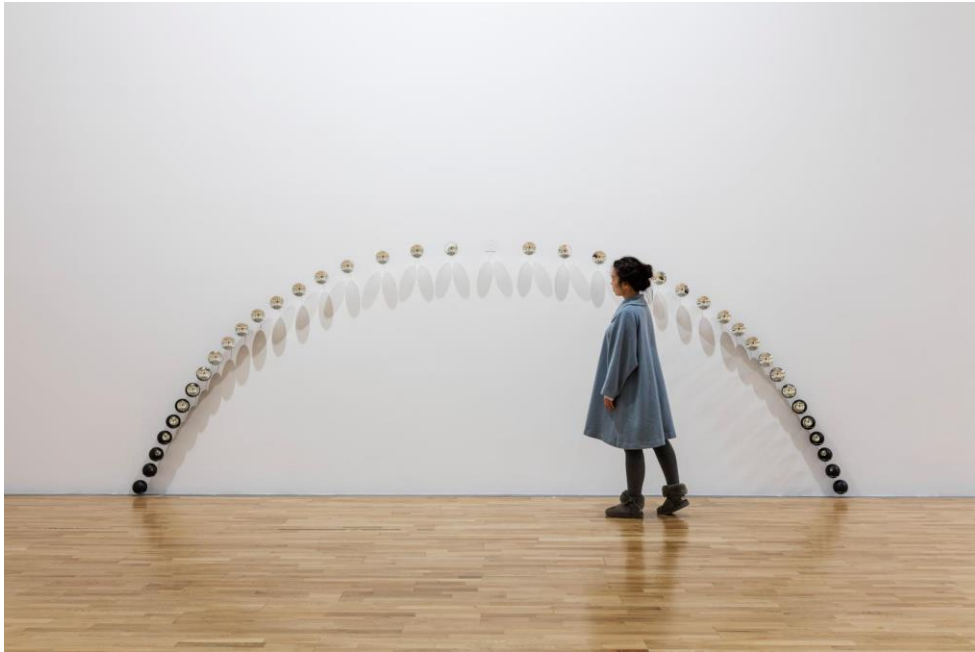
Görsel 3. 39: Rafael Lozano Hemmer, *Solar Equation*, Küresel sabit balon, helyum, ipler ve vinçler, 5 HD projektör, özel yazılımlı 7 bilgisayar, wifi network, iOS app, 2010 (http-65).

Katılımcılar, çalışmada bir yandan güneşin yüzeyinde gözlenebilen heybetli fenomenleri deneyimleme imkânı bulurlarken bir yandan da iPhone ve iPadleriyle çalışmaya müdahale edebildikleri; animasyonları eş zamanlı olarak değiştirdikleri ya da yeni görsel efektler oluşturabildikleri oyuncu, yaratıcı bir süreçte dahil olurlar (Bkz.

Görsel 3.39). Günlük yaşamları içinde büyük ihtimalle koşuşturma içinde kanıksayarak geçtikleri bir meydana güneşle böylesi heybetli bir boyutta, ama her zaman kendilerinden milyarlarca ışık yılı uzak olmasına göre bir o kadar yakın ve ölçülebilir boyutlarda karşılaşmak şaşkınlık ve haz yaratır. Ayrıca büyük çoğunluğunun sıradan günlük koşuşturmalarına bir ara vermelerini sağlar. Katılımcılar Eberle'nin (2014) oyun unsurları olan merak, beklenti, şaşkınlık, haz arasında gidip gelirken bir yandan da kendilerini, yaratıcılıklarını kullanabilecekleri ve sosyalleşebilecekleri bir oyun alanı içinde bulurlar. Çalışmanın katılımcılara müdahale şansı vererek etkileşime girmelerini sağlaması, oyunda yer alan kendini ifade ve gerçekleştirme arayışını karşılar; böylece uzaydaki konumları ve etkileme güçleri üzerine bir deneyime ve sorgulamaya girerler.

Çalışmada, güneşten 100 milyon kez küçük helyum gazıyla dolu ve 5 projeksiyonla anime edilen bir balon bulunmaktadır. Balon üzerindeki solar animasyonlar, güneş yüzeyinde görülebilecek türbülans, alev parlamaları ve güneş lekelerine benzeyen etkiler yaratan matematiksel denklemlerle oluşturulur. Bu etkiler astronomi tarafından keşfedilen yeni gelişmelerle sürekli değişmekte ve birbirini yinelememektedir. Katılımcılar ellerindeki iPhone, iPod ve iPadlerle animasyonları eş zamanlı olarak değiştirebilmekte ve veya daha farklı akışkan dinamik görsel efektler oluşturabilmektedirler (http-65).

3.1.2.15. Sunpath, 2012/Olafur Eliasson

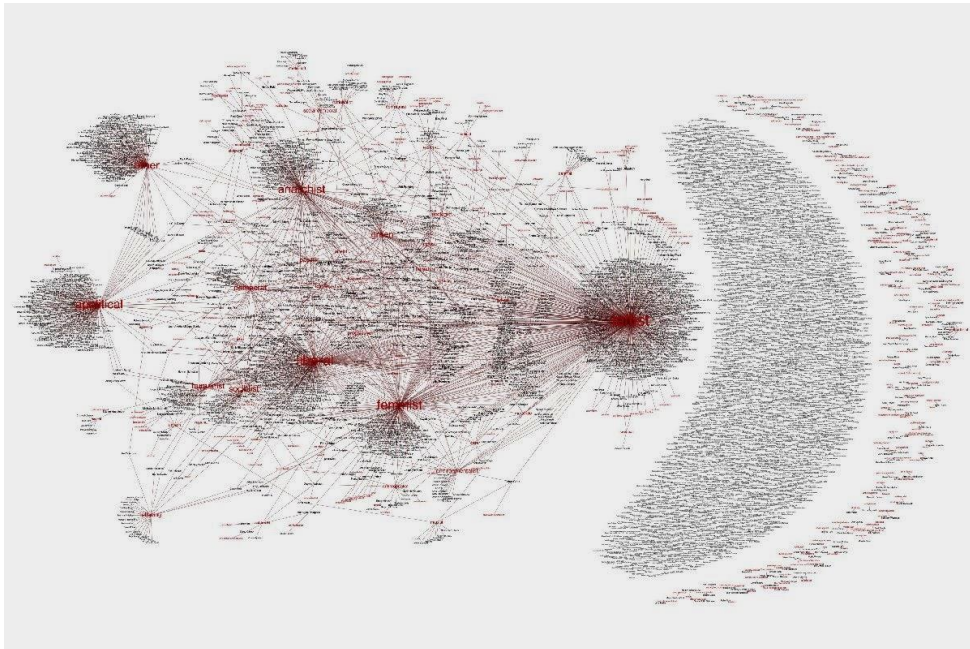


Görsel 3. 40: Olafur Eliasson, *Sunpath*, Cam Küreler, metal askı, 2012 (http-66).

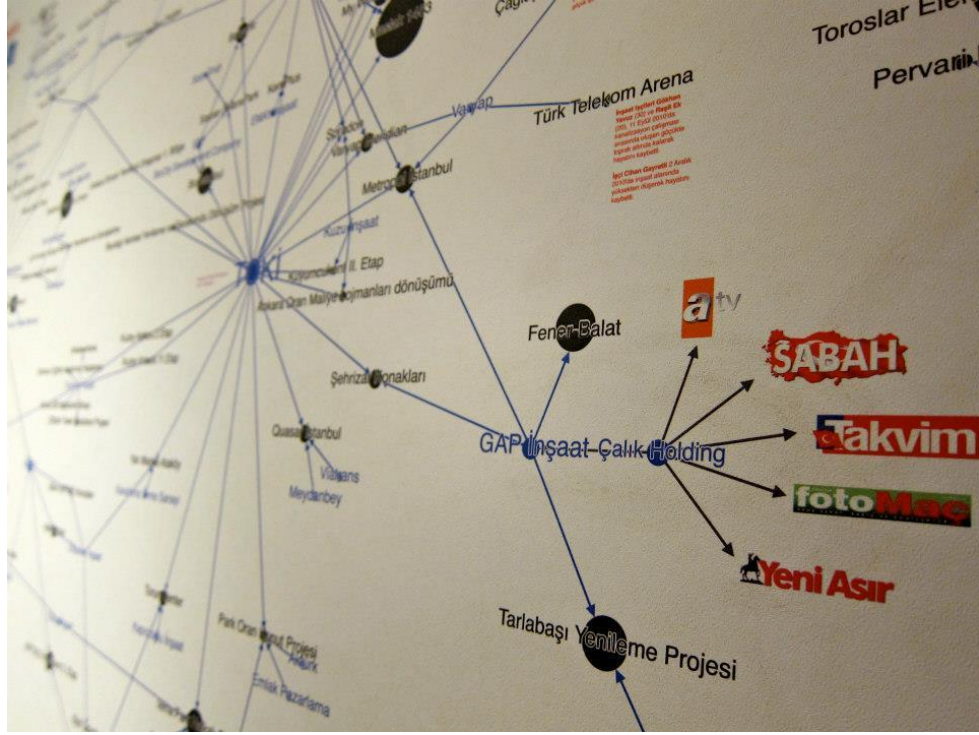
Katılımcılar, çalışmada yer alan kısmi olarak yansımali cam kürelerde yalnızca kendi yansımaları ile karşı karşıya kalmazlar; aynı zamanda, etraflarındaki alanı da görürler (Bkz. Görsel 3.40). Cam kürelerin gümüş kaplı yüzeyinde bölük pörçük uzamsal yansımaları, kısmen cilalanmış kürelerde de uzayın tam bir yansımasını görürler. Cam kürelerdeki yansımalarını ve uzay görüntülerini bir araya getirirken Eberle'nin oyunun unsurları olarak belirttiği merak, beklenti, şaşkınlık, haz arasında gider gelirken sanatçının yarattığı görsel oyunun içine daha çok çekilirler. Görsel limitleri zorlayan bu oyuncu okuma, katılımcıların algılarını zorlar ve genişletir; böylece katılımcıları kendi bedenleri, ayrıca uzamla ve uzayla ilişkileri üzerine sorgulamaya davet eder.

Çalışma duvara metal aparatlarla asılan bir kısmi yansımali otuz dokuz cam küreden oluşmaktadır. Duvarın yer ile birleştiği düzlem ufuğu temsil etmektedir. Küreler duvara, gece ve gündüzün birbirine eşit olduğu sonbahar ekinoksunun olduğu tarih olan 22 Eylül 2012'de Guangzhou bölgesinde güneşin izlediği yolu simgeleyecek bir yay şeklinde asılmıştır. Küreler, on iki saat içinde on dokuz dakikada bir alınan ölçümler göz önüne alınarak, en yüksek noktasına kadar yavaş yavaş yükselen mesafelerde yerleştirilmiştir. Cam kürelerin kısmen cilalanmış yüzeylerde de uzaydan görüntüler bulunmaktadır (http-66).

3.1.2.16. Mülksüzleştirme Ağları, 2013/ Burak Arıkan



Görsel 3. 41: Mülksüzleştirme ağları, 2103 (http-67).



Görsel 3. 42: Mülksüzleştirme ağları, 2103, detay (<http-67>).

Çalışma şirketler arasındaki farklı ilişkileri tarayıp araştıran, bir araya getiren ve çıkarımlar yapmaya olanak sağlayan karmaşık haritayı katılımcılarla buluşturur (Bkz. Görsel 3.41, Görsel 3.42). Katılımcılar harita üzerinden ağları izleyerek arka plandaki ilişkileri keşfetmeye çalışır. Çoklu okumaya imkân veren, ayrıca ilişki ağlarını keşfetmeye yönelten bir oyun sürecinin içine sokan çalışma, katılımcıların merak, bilgi edinme gibi arzularını tatmin ettikleri ve sorgulama yaptıkları bir alan oluşturur.

Gezi Parkı’nda Arıkan tarafından başlatılan ve kolektif olarak geliştirilen (ve devam etmekte olan) bir proje olarak Bienal’de sergilenen “Mülksüzleştirme Ağları”, kentsel dönüşüm ve mega projelerini yapan ve yaptıran şirketlerin diğer projelerinin peşine düşmektedir. Graph Commons adı altında geliştirdiği yazılımla şirketler ile süregelen projeler arasındaki ilişki ağlarını gözler önüne serer (<http-67>).

3.1.2.17. Do we dream under the same sky?, 2015/ Rirkrit Tiravanija

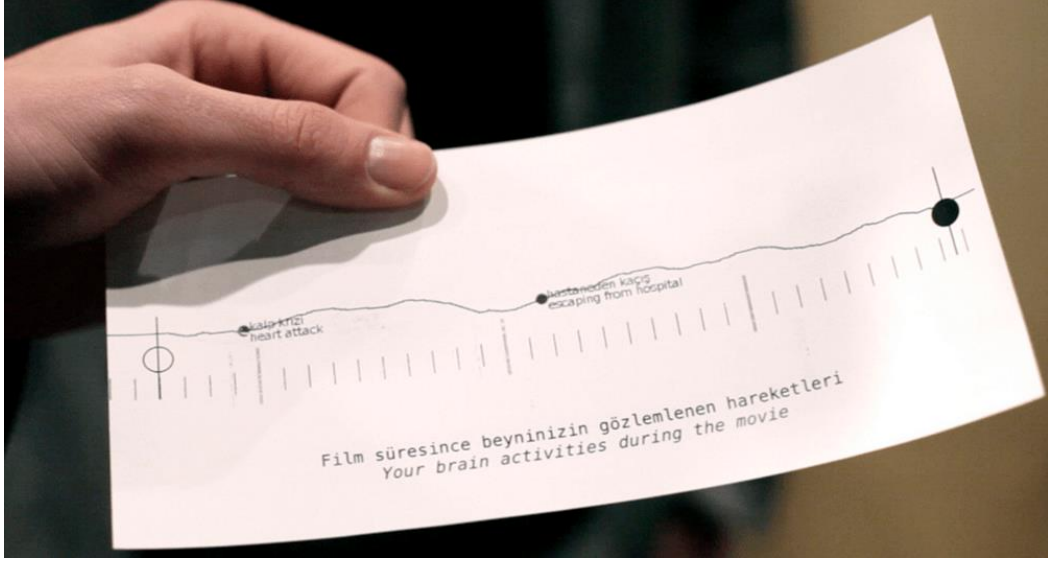


Görsel 3. 43: Rirkrit Tiravanija, *Do We Dream under the Same Sky?*, Bambu barınak, oturma yerleri, ocaklar, kap kaçak, yemek malzemeleri, 2015 ([http-68](http://68)).

Çalışmada yaratılan ortamda katılımcıların, sosyalleşme, tanınma, bir şeye dahil olma, paylaşma ve merak/bilgi edinme gibi güdüleri harekete geçer ve katılımcılar hoş vakit geçirirken farklı bilgiler ve deneyimlerle karşılaşır (Bkz. Görsel 3.43).

Basel Sanat Fuarı'nda kurulan "Do we dream under the same sky?", gelecek sanatsal uygulamalara dair ekolojik ve sürdürülebilir bir model sunan sanatsal bir ütopya düşüncesinden yola çıkan ve Rirkrit Tiravanija ve Kamin Lertchaiprasert tarafından başlatılan kendini idame ettiren sanat topluluğu olarak görülebilecek bir projedir. Geleceğin atölyelerinin örnek parçası olarak enstalasyon halka açık alanda gerçekleştirilmiştir. Bambu barınağın altında fuara katılan herkes paylaşılan yemek etrafında muhabbet etmeye ve tartışmalara katılmaya teşvik edilir. Lokal marketlerden ve toptancılardan alınan malzemeler alanda yetiştirilen baharatlarla pişiriliyor ve fuardaki geleneksel yeme içme yerlerinin aksine, bu alanın belirli açılma ve kapanma saatleri, menüsü ya da fiyat listesi yoktur. Self servis, başkalarına servis, hibe veya yemek yapmaya ve yıkamaya yardım ederek yediklerini içtiklerini ödemiş olurlar. Böylece enstalasyon Raphael Fellmer, Karl Holmqvist, Harald Lemke gibi kişilerin katılımıyla bölgede bir platform ve ideolojik açılma alanı olarak işlev görmüştür ([http-68](http://68)).

3.1.2.18. Hipermevcudiyet, 2015/ Osman Koç

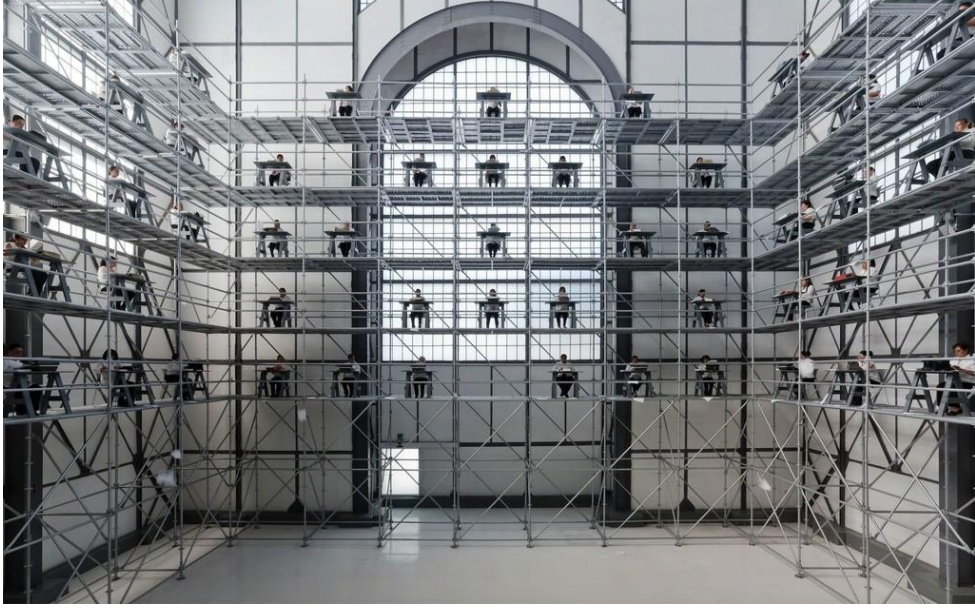


Görsel 3. 44: Osman Koç, *Hipermevcudiyet*, Yazılım, kablolar, eeg cihazı, video, 2015 (<http-69>).

Çalışma, katılımcıları, filmin sonunun her katılımcıya göre değişkenlik gösterdiği oyuncu bir sürece dahil eder (Bkz. Görsel 3.44). Katılımcılar birbirlerinin grafiklerine bakarak Eberle'nin (2014) oyunun unsurları olarak belirttiği beklenti, merak, şaşkınlık ve sosyalleşme gibi bir sürü duyguyu yaşarlar. Aynı zamanda, yaratıcı olarak etki etmiş olurlar. Görüntünün katılımcıda yarattığı duygulanımlar, senaryonun gidişatını etkiler, katılımcı ile film arasında yaratıcı bir ilişki oluşur ve katılımcının kişisel bir deneyim yaşamasını sağlar. Böylece, katılımcılar beyin dalgaları ile daha neler yapabileceklerini ve filmi daha nerelere götürebileceklerini merak ederler. Ayrıca her şeyin birbiri ile bağlı olduğu kuantum inancına dair, dolayısıyla benlikleri, düşünceleri ve davranışlarıyla etraflarındaki her şeyi etkileme güçleri üzerine de bir sorgulama kapısı aralar.

“Hipermevcudiyet” sinema izleyicisinin “inançsızlığını erteleme” meselesini temel alır. İnteraktif video enstalasyon olan çalışma, katılımcının beyin dalgalarının grafiğini çıkarır. Katılımcı kendi beyin dalgalarını görebildiği gibi kendi beyin dalgalarının filmin gidişatını etkilemesini deneyimler (<http-69>).

3.1.2.19. Memorandum, 2017/ Hector Zamora



Görsel 3. 45: Hector Zamora, *Memorandum*, Çelik konstrüksiyon, daktilolar, 2017 (<http-70>).



Görsel 3. 46: Hector Zamora, *Memorandum*, Çelik konstrüksiyon, daktilolar, 2017, *detay* (<http-70>).

Enstalasyonda, daktilo başındaki kadınlar kendi hikâyelerini durmaksızın yazarken sayfalar daktilolardan serbest kalıp etrafa dağıldıkça ve rasgele yere doğru uçuşurken katılımcılar bu kâğıtları merakla yakalamaya çalışırlar (Bkz. Görsel 3.45, Görsel 3.46). Fakat kâğıtlar boş gibidir; sadece daktilo edilen hikâyenin gölgeleri ile karşılaşılır ve o gölgelerde hikâyeleri okumaya çalışırlar. Katılımcılar kurgulanan bu oyuncul etkileşimde, Eberle'nin (2014) oyun elemanları olarak tanımladığı beklenti, merak,

şaşkınlık duyguları içinde kâğıtları yakalamaya çalışırlar. Bir yandan da oyun olgusunda var olan kendini gerçekleştirme arayışı, bu çalışmada diğer kişilerin görünmez hayatları üzerinden benlik ve ötekilik formları ile ilişkilerini sorgulamaya götürür.

Mekâna özgü bir enstalasyon olan çalışma, bazilikanın çapraz mimarisini taklit eden kurduğu konstrüksiyon ve daktilo önünde sürekli daktilo eden/çalışanların görselliği; kadın katılımcıların gerek konstrüksiyonda çıkarken ve inerken çıkardıkları gerekse daktilo ederken parmaklarının tuşlarda hep beraber çıkardıkları seslerle katılımcıları içine alır. Daktiloda yazan kişiler sayfa bittiğinde sayfaları serbestçe etrafa bırakırlar. Sayfalarda ne kadar yazılırsa yazılınsın hiçbir şey görünmez sadece tuşların basınç izleri hissedilir. Çalışma Meksika’da erkek egemenliğinde çalışan, görmezden gelinen, ezilen kadınlara; dolayısıyla genel olarak kadının ezilmişliğine vurgu yapar ve katılımcıları bunu düşünmeye çağırır (<http-70>).

3.1.2.20. When beauty visits, 2017/ Lee Mingwei



Görsel 3. 47: Lee Mingwei, *When Beauty Visits, Sandalye, hediye*, 2017 (<http-71>).

Performans, katılımcıları günlük koşuşturmadan koparıp hediye alma, merak, paylaşma, estetik haz gibi güdülerini canlandırırken, farklı yaşantıları deneyimlediği bir oyunun içine sokar (Bkz. Görsel 3.47). Böylece güzelliği nasıl tanımladığımıza, deneyimlediğimize ve hatırladığımıza dair bir tefekküre çağırır. Bu bakımdan hem ilişkiye geçme ve estetik arzu üzerinden kendini ifade arayışının; hem de kendi benlikleri

ve benliklerini güzeli yaşama bağlamında nasıl kurduklarına dair bir sorgulamaya götürmesi açısından kendini gerçekleştirme arayışının çalışmada tezahür ettiği görülür.

57. Venedik Bienali'nde gerçekleştirilen performans üç kademedен oluşmaktadır. İlk aşamada, sanatçı arkadaşlarından ve yabancılardan güzelle karşı karşıya gelmelerine dair hikâyelerini toplar. İkinci aşamada, Bienal'in uluslararası bölümünde Scarpa bahçesinde Uzakdoğu kostümlü bir ev sahibi etrafı dolaşır. Katılımcılardan birini, içinde sadece akan suya doğru yerleştirilmiş bir sandalye olan ve yaz böceklerinin sesleri yankılanan bahçeye davet eder ve onlardan bu güzelliği deneyimlemelerini ister. Bu arada gidip katılımcı için bir hediye seçer ve getirir. Fakat bir şartı vardır, ki bu son aşamayı oluşturur, o da verilen hediyeği mümkünse Giardini dışında herhangi bir yerde tekrar bir güzellikle karşılaştığında açmasıdır ([http-71](http://71)).

3.1.2.21. Um sagrado lugar (A Sacred Place), 2017/ Ernesto Neto



Görsel 3. 48: Ernesto Neto, *Um Sagrado Lugar (A Sacred Place)*, Çadır, çiçekler, toprak, minderler, şaman, 2017 ([http-72](http://72)).

Katılımcıları günlük yaşamlarından uzaklaştıran ve bir araya gelme mekânı oluşturan çalışmada, oyun olgusunun içinde aranan ilişkiye geçme, bir gruba dahil olma ve sosyalleşme arzusu tatmin olur. Ayrıca katılımcıları çok eski uygarlıklardan

şamanların törenlerinin içine dahil ederek hemen orada olandan uzaklaşıp farklı zamanları deneyimleme güdüsünün yaşandığı bir alan açar (Bkz. Görsel 3.48). Böylelikle katılımcılar günlük hayatlarından çok ayrı bir deneyimle benliklerine dair bir yolculuğa çıkarlar.

Enstalasyonda, insan yapımı olmaktan ziyade yeryüzünden kendi fişkırmış gibi duran organik bir yapıyı andıran çadırın içinde bir Şaman ve grubu bulunmaktadır. Geleneksel müziklerin de çalındığı çadır sosyal buluşma mekânı olarak düşünülmüştür. Oluşturulan mekân, ayrıca, Şaman'ın psikoaktif bir bitki olan ayahuska ile bir çeşit sağaltım seremonisi uygulaması ile bir yenilenme, arınma deneyimi alanına dönüşür (http-72)

3.1.2.22. Love game, 2017/ İpek Duben



Görsel 3. 49: İpek Duben, Love Game, Rulet masası, disko topu, perde, ses sistemi, görseller, 2017 (http-73).

Duben kumarhane ortamı kurar ve katılımcıları kumarhane içinde oyun oynamaya davet eder (Bkz. Görsel 3.49). Kumarhanenin tekinsiz havasından ve kimi zaman insanların her şeyi riske attıkları bir yer olması algısından faydalanır. Toplumsal ve bireysel ilişkilerdeki tutumların ve etkilerinin yansımalarını sorgulatmak üzere, oyunun alea niteliğini devreye sokar. Şans, rastlantı, akıl, güç, yetenek ve benliğin kontrolde olma, kontrolden çıkma durumları üzerinden uygulanan şiddetin, yaşam oyununda ne kadar seçilmiş ne kadar kader olduğunu sorgulatır. Katılımcıları oyun oynarken farklı

yaşamlardan şiddet görüntüleriyle karşı karşıya bırakır, yüzleştirir ve empati kurmaya çağırır.

Enstalasyonda kullanılan renkler, ses ve ışıkla tamamen bir kumarhane havası yaratılmıştır. Sanatçı, pırıltılı kürelerin, parlak renklerin arkasındaki trajik dünyayı ortaya çıkarmak ister ve katılımcıları rulet masasında oynamaya çağırır. Fişlerde, kartlarda, masadaki tüm görseller ve duvarlarda oyuna ait görsellerde, aile bireylerinin çocuklarına uyguladığı ya da eşlerin birbirine uyguladığı her türlü şiddetten toplumdaki tüm cinsel ve etnik her türlü şiddete dair tüm bireysel/toplumsal yaraları gözler önüne serer (http-73).

3.1.2.23. Centralized, 2018/ Candaş Şişman



Görsel 3. 50: Candaş Şişman, *Centralized*, Kutular, kaide ve pleksiglas küp, koku, ışık ve dokunma ile ilgili sensörler, ses kaynakları, mikrofonlar, 2018 (http-76).

Katılımcılar çalışmada yaratılan merkezi sistemin parçası haline gelerek gerçekte var olmayan bir mekân ve zamanın içine yerleştirilirler (Bkz. Görsel 3.50). Böylece spesifik ve algısal merakın da devreye girdiği, beklenti, haz ve kendini konumlandırma arasında gidip gelen bir oyuna dahil olmuş olurlar. Oyunda kendini gerçekleştirme arayışının benliğin toplumsal kontrol mekanizmalarıyla ilişkisi ve kendini konumlandırması ve karşılıklı (?) yapılandırma olasılıkları üzerine düşünmeye çağırılırlar. Her bir kutudaki algı ve deneyim farklılığı günümüzün çok merkezli dünyasına da giden bir sorgulama payı bırakır.

Enstalasyon, ses sistemi merkezi kontrol mekanizması haline gelen devresel bir yapıdan oluşmaktadır. Ses pleksiglas küpün ortasından yayılmaktadır. Mikrofonlar, iç içe geçen hoparlörden gelen geri bildirimlerle uzaklıklarını sürekli değiştiren kinetik sisteme göre hareket ederler. Bu geri bildirimlerle üretilen sesler kafaya geçirilebilecek kutulara iletilirler. Her kutu bir ses kaynağına ve farklı ışık, koku ve dokunmaya dair sensörlere sahiptir. Bu sensör araçları ve ses hibrid bir deneyim oluşturmak üzere birleşirler. Çalışma, katılımcılara otoritelerin algıları nasıl manipüle ettikleri ve deneyimlenen gerçekliği değiştirdikleri üzerine sorular sordurmak isteyen distopyasal bir uzam yaratmaya çalışır ([http-74](http://74)).

3.1.2.24. Today I feel like?, 2018/ Jeppe Hein



Görsel 3. 51: Jeppe Hein, *Today I Feel Like?*, Toz boya kaplı alüminyum, neon borular, çift taraflı ayna, toz boyalı çelik, dönüştürücü, kontrol ünitesi, 2018 ([http-75](http://75)).

Çalışmada, çift taraflı aynada kendi yansımaları ve beliren ifadeler ile yüz yüze gelerek oyuna davet edilen katılımcılar kendi duygu durumları ve benlikleri ile ilgili soru sormaya başlarlar (Bkz. Görsel 3.51). Katılımcılar yüzlerini farklı karelere denk getirerek kendilerini farklı ruh halleri içine sokarlar. Bu ruh hallerini deneyimlerken Eberle'nin (2014) oyun unsurları olarak üzerinde durduğu merak, beklenti, şaşkınlık, haz, ölçülülük duyguları arasında gidip gelmiş olurlar. Eğlenerek sosyalleşme imkânı bulmalarının yanı sıra, farklı benlik durumlarını deneyimlerler ve sorgularlar.

Etraftaki mekân ve katılımcıların yansımaları ile katmanlar oluşturan çift taraflı aynanın arkasında beyaz neon ışıklarla şekillenen dokuz yüz vardır. Bu yüzler sanatçının

garip, kötü, korku, şaşırma, hafif gülümseme, korku, kızgınlık, mutluluk ve hazır olma gibi duyguların yorumlarını gösterir. Katılımcılar aynaya baktıklarında hangi kareye denk geliyorsa o yüz modu aydınlanır(http-75).

3.1.2.25. Bir iç mekân bahçesi, 2018/ Sibel Horada



Görsel 3. 52: Sibel Horada, *Bir İç Mekân Bahçesi*, Toprak, bitkiler, cam kavanozlar, filizler, 2018 (http-76).

Çalışmada katılımcılarla gerçekleştirilen atölye çalışmalarıyla günlük gazetelerin doğranması ve kompost sürecine katkıda bulunulması; ayrıca saksı haline getirilerek, kompost toprağının duvardaki bitkilerle bir araya getirilmesi, sergi sonunda mekândan dışarı çıkmaya ve ekilmeye hazır olmaları amaçlanmıştır. Böylece katılımcılar sürece dahil olurlar, bir yandan sosyalleşirler bir yandan da ekoloji ve ekosistem üzerine bilgilenirler (Bkz. Görsel 3.52). Anderson'un (2011) motivasyon etmenleri arasında üzerinde durduğu epistemik merakın merkezde olduğu çalışmada, katılımcılara, var oluş içinde canlılar olarak yaşamdaki döngü içindeki yerleri, doğayla ilişkileri, ölüme dair duyguları ve bu duygulara dair farkındalıkları üzerine düşünme alanı açılmış olur.

Enstalasyon, cam dikdörtgen bir bahçenin içerisinde, çeşitli bitkiler, yapraklar, lahanalar, domatesler içinde yaşayacak solucanların organik gübre yapmak üzere, kendilerine tahsis edilmiş bir mekânda çoğalması ile toprak üretimi ve duvarda filizlendirilen, köklenen bitkilerin doğaya dönebilmeleri için bir zemin oluşturması etrafında şekillenmektedir. Enstalasyon, sıklıkla ölümle özdeşleştirilen toprağın içinde barındırdığı sağaltıcı ve canlandırıcı yönü ile aslında yaşamın her alanında olan dönüşümlerin gerektirdiği zamanı ve özeni hem fiili hem de mecazi olarak ele almakta;

katılımcıları bu süreçlere dair ve günlük sosyal sorulara dair sorular sormaya itmektedir (http-76).

3.1.2.26. Emergence, 2018/ Universal Everything



Görsel 3. 53: *Universal Everything, Emergence, Video oyunu, ses sistemi, oyun kolu, yazılım, 2018 (http-77).*

“Emergence”, kalabalığın arasında bireysel benliğimizi koruma temel güdüsünü anlatan açık dünya oyun ortamıdır. Bu interaktif oyun katılımcıları; Eberle’nin (2014) üzerinde durduğu oyun unsurlarından merak, beklenti, şaşkınlık, haz, denge arasında gidip gelen bir deneyim yaşatarak ve sürekli algımızı zorlayarak oyun içinde tutarken kalabalığı, onu algılayışımızı ve bireyselliğimizi düşünmeye çağırır (Bkz. Görsel 3.53).

Oyunda, katılımcı kalabalığa daldıkça, ışık demeti daha da belirgin şekilde onu çağırır. Işığa dokunduklarında ise çevresi –atmosfer, yer çekimi ve kalabalığın koreografisi- sürekli algıya meydan okuyan beklenmedik şekilde değişir (http-77).

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

Sanatın günümüzde sadece izleyiciye sunulan estetik bir olgu değil aynı zamanda katılımcıya da ihtiyacı olan bir durum'a dönüşmesi 20. Yüzyıl sonrası günümüz sanatını belirleyen önemli bir unsur olmuştur. Bu açıdan ele alındığında estetik yaşantı sürecinde iş/sanat nesnesi ile katılımcı izleyicinin fiili olarak sürece dahil olması interaktif çalışmaları beraberinde getirmiştir. Katılımcı izleyicinin sanatçı tarafından bilinçli olarak bir anlamda oyuncu sıfatıyla sürece dahil edilmesi çalışmaları oyunlaştırmıştır. Günümüz postmodern toplumlarında üretilen güncel sanat pratikleri bu bağlamda ön plana çıkarak bienal ve güncel sanat sergilerinde oldukça fazla yer edinmektedir. Araştırmacının sanat, sanat çalışması ve sanatçı tanımını açıklayan estetik duruş ve ifade biçimi bu araştırmanın odak noktasında yer alan interaktif çalışmalar ve bunların oyunlaşması, katılımcı izleyici ile paylaşılan estetik doyum etkileşimi açısından ortak noktada yer almaktadır.

Araştırmacının seçtiği estetik dil; “oyun” ve “sanat”ın bireyin kendisiyle en derinden ya da dolaysız olarak iletişime geçtiği ve sorguladığı mecralar olması bakımından ortak bir dil geliştirebildiği, yeni algı ve biliş kapıları açabilecek sanat çalışmalarının üretilebileceği savıdır. Bu nedenle oyun ve sanatın yaratıcı bir platformda bir araya getirme düşüncesi önem kazanmıştır. Oyunun, insanların dolaysız iletişime geçtikleri bir aracı olması inancı araştırmacının sanat çalışmalarında birleştirici bir rol olarak “oyun”u devreye sokmasında etkili olmuştur.¹²

4.1. Sanat Deneyiminin Oyun ve Benlik-Evren İlişkisi Üzerinden Kurgulanması

İçinde yaşadığımız teknoloji çağı her ne kadar yaratıcılığı ve girişimciliği teşvik ediyor gibi görünse de gündelik yaşamlarında insanları makinelerin sınırlılıkları içine hapsedmiş, içinde barındırdığı daha iyi yaşam vaadiyle insanların sürekli daha mutlu daha refah bir yaşam umuduyla bir koşuşturma içinde büyük çoğunluğunun kendilerini kaybetmelerine yol açmıştır. Bir yandan da her türlü bilgiye her an ulaşılabilirliği sağlamasıyla insanları tıpkı günlük yaşamlarında olduğu gibi düşünmeye değil düşünceleri tüketmeye yöneltmiştir.

¹² Bu bölümde araştırmacının kendi sanat çalışmaları üzerinden bir değerlendirme yapılacağı için birinci tekil şahıs kullanılmıştır.

Gündelik yaşamımızın bu öngörülebilir döngüsü, Huizinga'nın canlının en temel niteliği olarak iddia ettiği oyundan, içimizde saklı bulunan oyun oynayan insanla olan bağın kopmasıyla uzaklaşmamıza neden olmuştur. Hâlbuki Schiller'in dediği gibi "*insan oyun oynarken tam olarak insan varlığı*"dır. Huizinga'nın belirttiği gibi oyun; yaşamın yüklediği ihtiyaçları aşar ve içinde barındırdığı matraklık ve heyecan ile canlı varlığı hemen sarıp sarmalar, içine çeker (Huizinga 1995). Yine Schiller'e dönecek olursak insan doğasında vazgeçilmez bir içtepi olarak "*oyun içtepsi*"nden bahseder ve insanlık kavramını "*gerçeğin biçimle, rastlantının zorlukla, edilginliğin özgürlükle birleşmesi*" olarak tanımlar (Schiller 1990). Burada bahsedilen aslında insanın varoluşunu tam olarak gerçekleştirmesinin ancak akıl ile hayal gücünün birlikteliğinin olduğu "oyuncul" oluşturmaya mümkündür. Beni de "oyun" ile "sanatı" birleştirmeye iten temel neden, oyunun içinde barındırdığı bu varoluşsal potansiyeli hissetmemdir.

Oyun; ölümden korkan varlıklar olarak insanların korkularını, hayallerini, yaşadıkları ya da kurgulanan gerçeklik ile ütopyalarını kaynaştırabilecekleri bir alan yaratmaktadır. Sanat da benzer şekilde, insanlara, günlük yaşamlarının gerisinde saklı kalan, kaçındıkları her duyguyla ve soruyla, her şeyle yüzleştikleri ve hesaplaştıkları alanlar açar. Bu açıdan, sanat da oyun da, günümüz toplumunda her ne kadar içinde barındırdıkları özgürlük ve yaratıcı potansiyeli nispeten kaybetmiş ve sistemin kendini devam ettirebilmesinin araçlarına dönüşmüş olsalar da yine de sanat ile oyunu bir araya getirmenin bu sorularla yüzleşmenin farklı yaratıcı olasılıklarını içinde barındırabileceğine inanmaktayım. Aynı biçimde, sanatın da oyunun da içinde barındırdıkları yaratıcı ve sorgulayıcı, yeni kapılar açan potansiyeli var edebildikleri çalışmalara örnekler üçüncü bölümde gösterilmiş bulunmaktadır.

Bu bakımdan yaratıcı ilişkiyi ortaya çıkarabilmek için sanat çalışması ile izleyici arasında bir oyun alanı oluşturma düşüncesinden hareket etmekteyim. Dolayısıyla bitmiş çalışmalardan ziyade izleyicileri süreç içine katan ve kimi zamanda ucu açık projeler üretmekteyim. Böylelikle izleyicilerin/katılımcıların dünyayla yeniden yaratıcı bir ilişki içine girmelerini sağlamaya çalışıyorum.

Oyun, bu anlamda, insanların çocuklukları ile bağ kurmalarını sağladığı için daha doğrudan bir etkileşimi içinde barındırarak, ilişkiye ve soru sormaya açık ve hatta bazen muzip bir ruh hali içine sokar. İnsanın yaratıcı olmada en özgür olduğu alan belki de oyundur. Birey kendi içindeki olasılıklarla, potansiyellerle karşılaşır ve bunu özgürce ifade eder. Yaşamın içindeki sıradanlıktan ve uyumlu olma taleplerinden kurtularak

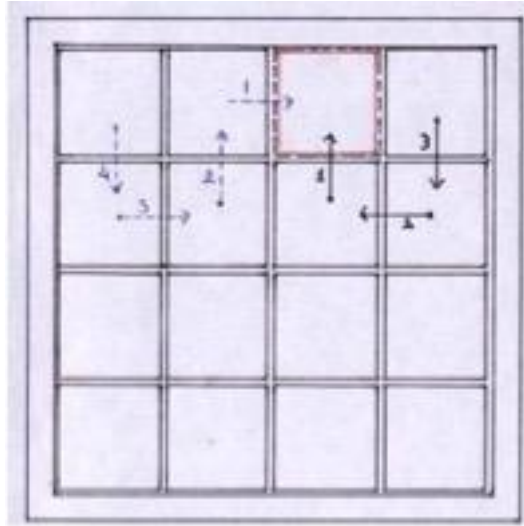
kendisini olası izin verilen ve verilmeyen bütün yönleriyle hayata geçirebildiği bir alan açar. Kendi benliğine ve yaşama dair bir farkındalık ve yeni algılayış kapıları açabilmeyi olası kılan yaratıcı bir alan oluşturur. Bu açıdan, çalışmalarım, oyunun gündelik hayattan ayrı, ama ona paralel bir zaman ve mekân yaratmasını, kendi kuralları içinde alternatif bir dünya oluşturmalarını ve izleyicileri/ katılımcıları bu kurallar içinde gündelik kaygılardan ve her şeyden uzak yaşama, hatta hakikate dair sorular sormalarına olası yollar açmasını amaçlıyorum. Gadamer'in belirttiği gibi *“sanat anlamların açığa çıkarıldığı ve saklandığı gizemli bir oyun”*dur (Gadamer, 1986). Sanatın hakikatle olan kopmaz bağına inandığım için, oyun unsurlarını devreye sokarak ya da bizzat çocuklukta oynadıkları oyunlarla izleyicileri yeniden buluşturarak onları özgürleştirmeye, anlamların kendilerini bir gösterdikleri ve sonradan gizledikleri bir oyuna sokmaya çalışıyorum.

Çalışmalarım, temel sorunsalımı oluşturan ve yaratmaya iten olgu, çocukluğumdan beri kendimi evrenle bir hissetmem; bunun bende yarattığı özgürlük ve bütünlük duygusunu diğer insanlarla paylaşma arzusu diyebilirim. Ayrıca kuantum fiziğinin bu konuda sağladığı açılımla oyun kavramını birleştirip bu bütünlük ve birlik duygusu ile hissetme ve sorgulama alanı yaratabileceğime inanarak sanatsal çalışmalarımı bu yönde kurguluyorum. Başka bir deyişle, izleyicilerin/katılımcıların kendi benliklerine, evrendeki yerlerine; birçoğunun gündelik koşuşturma ve hız içinde unuttukları ve artık hissedemedikleri evrenle bütünlüklerine dair sorgulama alanları açmaya çalışıyorum. Oyuncu unsurları ve oyunu kullanarak, ikinci bölümde bahsedilen oyunun içindeki “kendini ifade” ve “kendini gerçekleştirme” ihtiyacını devreye sokabilmesi açısından çalışmalarım potansiyel alanlar açmayı hedefliyorum.

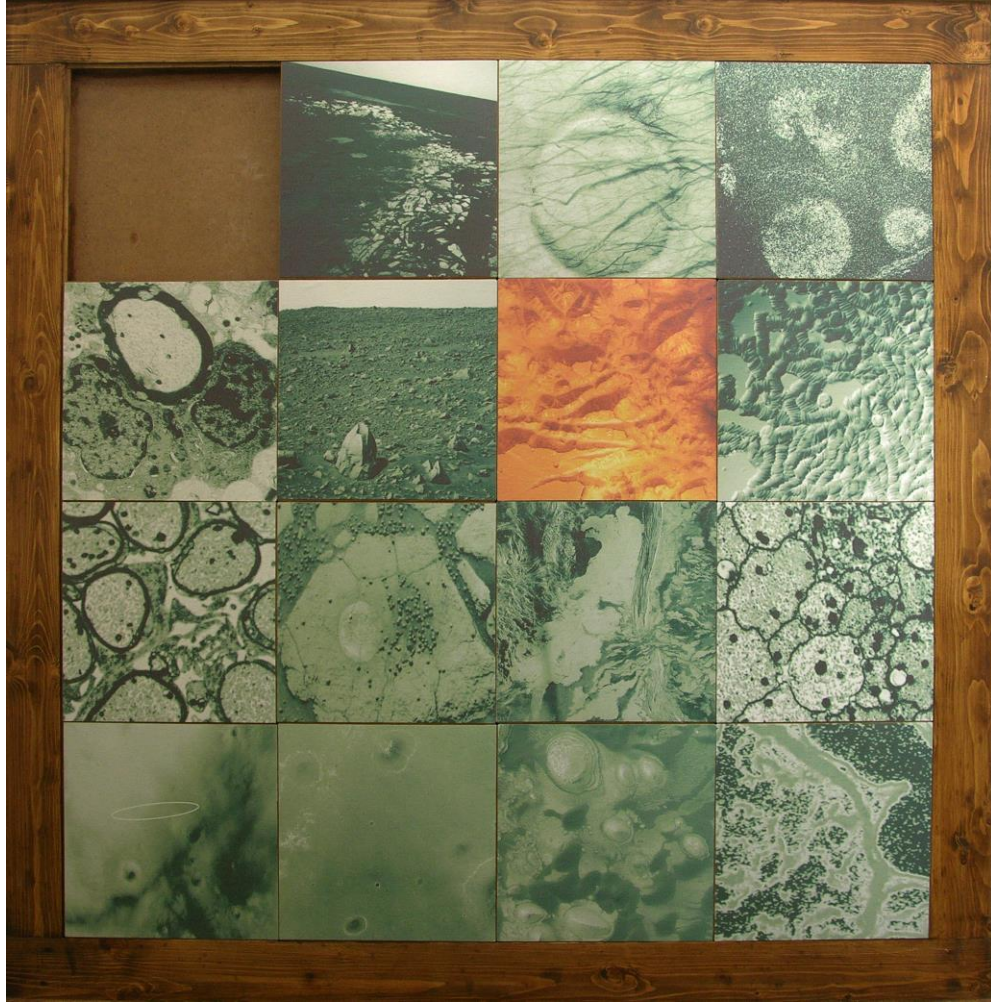
Estetik bir dil olarak oyun kavramını kullanmamdaki bir diğer neden, insanların gündelik hayatta tam olarak karşılayamadıkları yaratıcılık arayışlarına ve sosyalleşme isteğine alan yaratma özelliğidir. İstedğim sorgulama alanlarını güçlendirmek için izleyici/katılımcıyı çalışmayla buluşturarak sürece dahil etmek istiyorum. Bunlara ek olarak, motivasyon ve oyunlaştırma öğelerinden olan ve eğlenceyi buldukları, yaratıcılık, bir işi tamamlama, kalıpları fark etme, yıkma ve yeniden kurma, kaostan düzen yaratma gibi unsurları çalışmanın izleyici/katılımcı ile buluşma sürecine katarak oluşturmak istediğim sorgulama alanlarını güçlendirmeyi amaçlıyorum.

Oyun ile sanatı birleştirdiğim ilk çalışma, “kendi bütünlüğüne kendin yarat... sıra sende...” isimli çalışmadır. Bu çalışmada, izleyicileri çocukluklarına ait bir oyunun içine sokarak, her insanla yeniden şekillenen evren içindeki bütünlüğü oluşturmaya,

bu sürece katılmaya çağırmaı amaçlamıř bulunmaktayım. Oyun küçük dikdörtgen bir kaidenin içindeki birçok kareden oluřmaktadı. Her karede bütün řeklin bir parçası vardır; fakat dikdörtgenin içini dolduran karelerden bir tanesinin yeri bořtur. Oyunda diğerkareler kaydırılarak yerleri değıřtirilir ve istenen bütünsel řekil bulunmaya çalıřılır (Bkz. Eser 4.1). “Kendi bütünlüğüne kendin yarat... sıra sende...” isimli çalıřmada da kare bir kaide içinde küçük kareler halinde tuvaller vardır ve her tuval bir uzay veya hücre görüntüsünden oluřmaktadı (Bkz. Eser 4.2). Yine karelerden bir tanesinin yeri bořtur. İzleyiciler hücre ve uzay görüntülerinden oluřan tuvalerin yerini değıřtirerek (kaydırarak) kaosun bir sürü olasılık içeren birliğı içinde kendi bütünlüklerini oluřturmaya davet edilirler. Çalıřmada her kare üzerinde mikro kozmostan ve makro kozmostan farklı görüntüler vardır ve izleyicilerden bu soyut imajları kaydırarak kendi bütünlüğünü oluřturması istenmektedir.



Eser 4. 1: *Oyunun řemasal gösterimi*



Eser 4. 2: Melis Boyacı, *Kendi Bütünlüğünü Kendin Yarat.. Sıra Sende.. II*, ahşap konstrüksiyon, 20x20 cm 15 ahşap kare, tuval üzerine dijital baskı, 120x120 cm., 2005

Oyun ve sanatın birlikteliğinden yola çıktığım ikinci proje, izleyicileri çalışmanın yaratım sürecine bire bir katarak izleyicilerle/ katılımcılarla beraber bir performans sergilemek fikrinden doğmuştur. Projede farklı bölgelerde çekilmiş fotoğraflar bulunmaktadır (Bkz. Eser 4.3). Çalışma, sanatçının ve izleyiciler/katılımcıların bu fotoğraflardan istediklerini seçmesi ve yerde sınırlanan/belirlenen alan içinde bir araya getirmesi üzerine temellenir. Ardından bir merdivene çıkılarak yukarıdan atılan bir ip ya da ipler ile bu fotoğraflar arasında ilişki ağları oluşturulur. Bu çalışmada izleyicileri bir arada üretim/yaratma ve paylaşım ilişkisine sokmayı, eğlenerek yaşam içindeki ilişki örgülerini sorgulamalarını sağlamayı hedefledim. Performansın sonunda yaşanan her şeyin an içinde kalması, yalnızca etkilerinin hissedilmesi ve yeni bir oluşumun sadece tetikleyicisi olmasından dolayı yaratılan bütünlük katılımcılarla beraber yırtılarak ve yakılarak imha edilmiştir. Performans iki farklı mekânda ve zamanda gerçekleştirilmiştir.

sergilemekteyim. Proje halen devam etmektedir (Bkz. Eser 4.4, Eser 4.5, Eser 4.6, Eser 4.7, Eser 4.8, Eser 4.9).



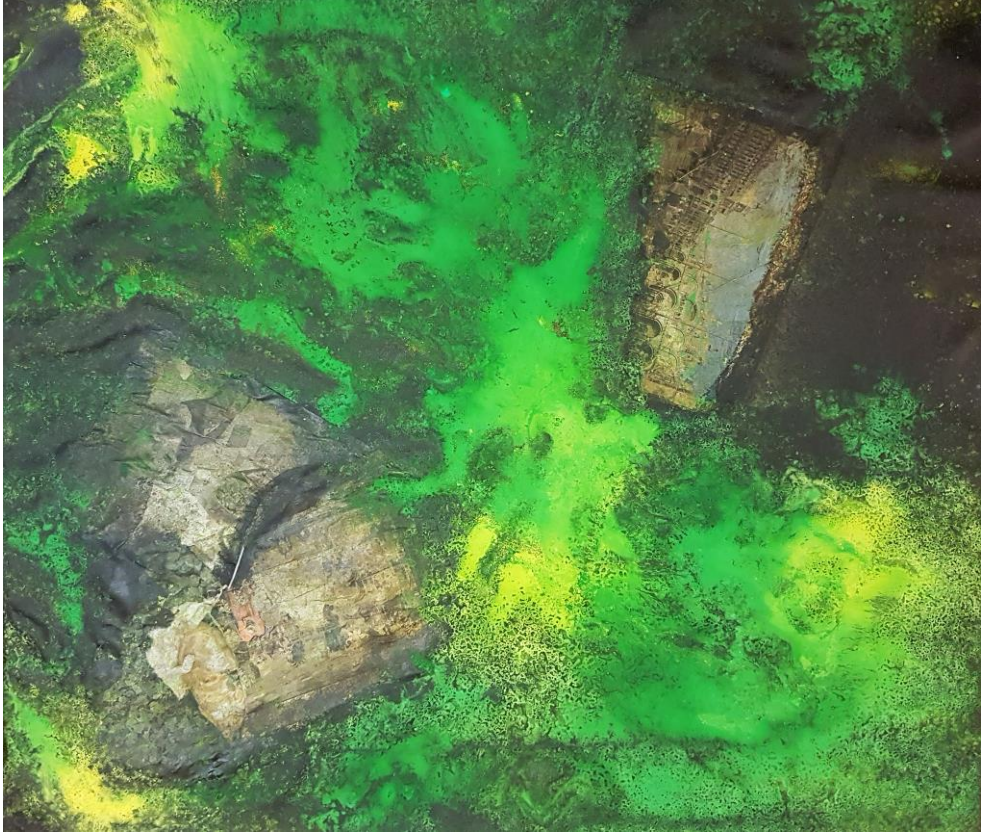
Eser 4. 4: *Melis Boyacı, Fraktal Süreklilik, tuval üzerine mix media, 80x100 cm., 2017.*



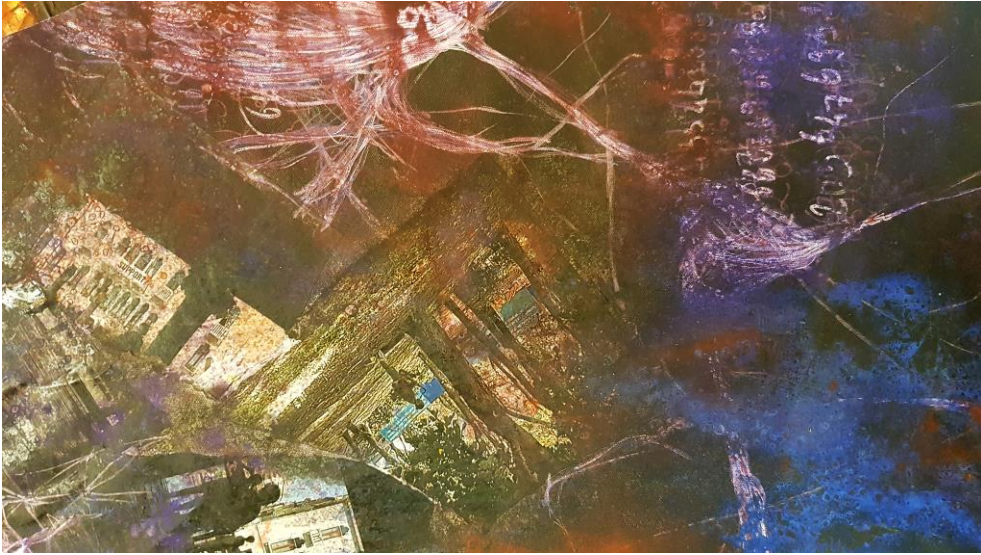
Eser 4. 5: Melis Boyacı, *Fraktal Süreklilik*, tuval üzerine mix media, 100x100 cm., 2017



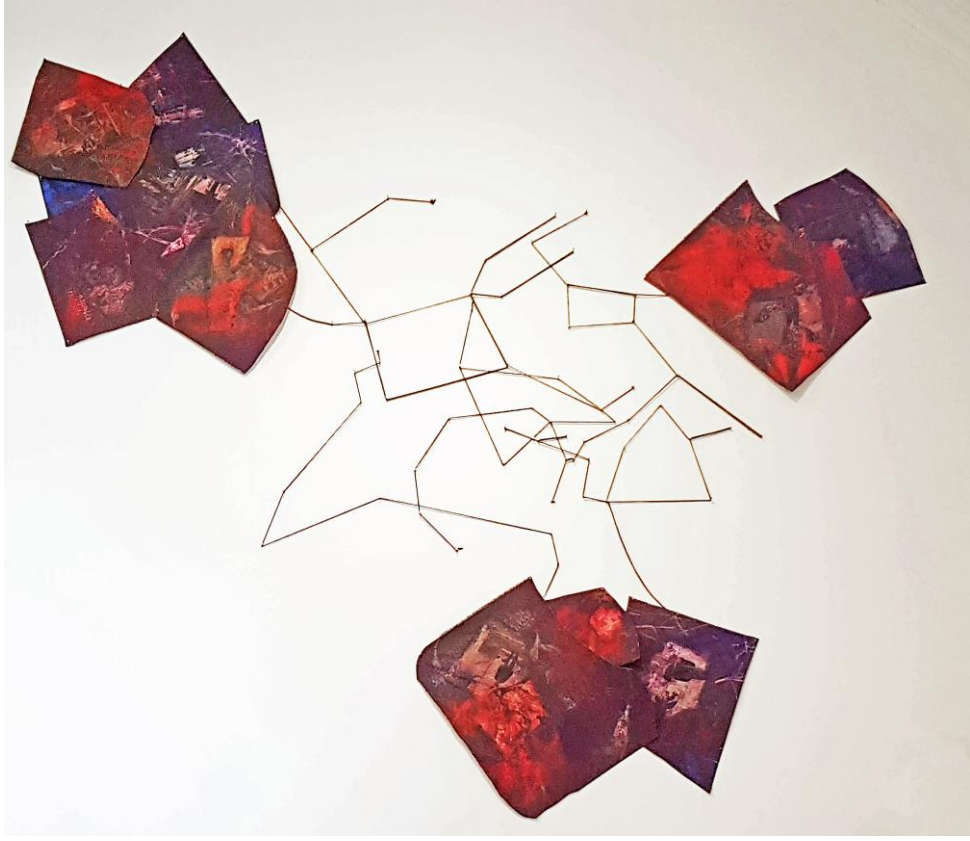
Eser 4. 6: Melis Boyacı, *Fraktal Süreklilik*, tuval üzerine mix media, 60x100 cm., 2017



Eser 4. 7: Melis Boyacı, *Fraktal Süreklilik*, tuval üzerine mix media, 60x100 cm., 2018



Eser 4. 8: Melis Boyacı, *Fraktal Süreklilik*, tuval üzerine mix media, 60x100 cm., 2017



Eser 4. 9: *Melis Boyacı, Fraktal Süreklilik, tuval üzerine mix media, duvar enstalasyonu, 2017*

SONUÇ

Bu araştırmada ileri kapitalist toplumun kültürel yapısında şekillenen gündelik yaşam ve sanat birlikteliğinin, oyuncu unsurların kullanıldığı interaktif sanat çalışmalarına evrilme nedenleri, arzu, motivasyon ve oyunlaştırma ilişkisi bağlamında, 1990'dan günümüze kadar gerçekleştirilen çalışmalardan seçilen örneklerle incelenmiştir. Bu örnekler iki yönlü bir gelişimi gösterir. Bunlardan birincisi, postmodern kültür yapısı içinde sanatın da oyunun da sahip oldukları dönüştürücü gücü kaybederek sistemin bir parçası haline gelmeleri; sanatın gösterileşerek eğlenceye dönüşmesidir. İkincisi sürekli etkin olmaya yönlendirilen kitleleri yakalamak üzere interaktif çalışmaların çoğaldığı sanat dünyasında, sanatçının oyunu bu etkileşimi destekleyecek ve güçlendirecek bir unsur gibi fiili olarak devreye sokmasıyla hem sanattan hem de oyundan gelen özgürleştirici ve yaratıcı etkiyi kullanarak izleyenleri gerçekliğe dair sorular sormaya kışkırtabileceği alanlar açabilmesidir.

Kültürü oluşturan, onunla iç içe var olan ve gelişen; içinde barındırdığı özgürlük ve yaratıcılık ile yeni yaşam olanaklarının keşfedilmesinde ana olgulardan biri olan oyun, postmodern toplumda, ileri kapitalist sistemin, tüketim kültürünün ve motivasyon ile kitlelerin kontrolünün bir parçası haline gelmiş ve dönüştürücü etkisi giderek zayıflamıştır. Hâlbuki insan, sürekli kendini gerçekleştirmenin ve ifade etmenin yollarını aramaktadır; güdülere ve arzulara sahiptir ve sürekli tatmin aramaktadır. Oyun, insanın doğrudan katıldığı ve bu ihtiyacını karşıladığı bir alan olarak hep yaşamın içindedir.

İnsanın kültür, oyun ve yaşam ile kurduğu ilişkiyi açıklayan psikoloji literatüründe arzu, haz ve motivasyon kavramları dikkat çekmektedir. Bu kavramlar; gündelik yaşamdaki sıradan ve sürekli olgulardan yaratıcı sanat eylemlerine kadar defalarca ortaya çıkar. Postmodern toplumda ise bu kavramların sistemin kendini sürdürebilmesinde işlevsel birer etmen olarak algılanmaları, onları bu sistemin aracına dönüştürmüştür.

Postmodernist düşünce sistemi kendisini, “geçmiş bitmiştir ve gelecek ise rastlantısaldır ve bilinemez”dir ve tek gerçek “şimdi”dir düşüncesi ile anlamlandırır. Bu düşünceyi bireylerde yatan haz ve güvenlik arzusu ile birleştirir; herkese bütünsel refah ve mutluluk vaadi sunar. Bireyler dahil olmak üzere her şeyin göstergeler ile türdeşleştiği ve kurgulandığı, suretlerin egemen olduğu bir sistem söz konusudur. Bu sistem içindeki olgu bireyler değil kitledir. Bireyler kitle psikolojisi içinde vaat edilen refah ve mutluluğu elde etmek için koşuturlar. Temelde yorucu olan bu yarış hali motivasyon öğeleri ve oyun bir araya getirilerek hafifletilir. Oyuncu interaktif özellikler katılarak günlük

yaşamın rutini ve hızı içinde kaybolmuş kitleler sistemin içine dahil edilirler. Eğlence her etkinliğin merkezindedir.

Sanat, kültürün bir parçası olarak benzer bir süreçten geçmektedir. Sürekli yarış içinde olan günümüz insanına rahatlama alanları açmak üzere sergiler, bienaller, fuarlar ve kültürel etkinlikler düzenlenmektedir. Söz konusu olan kitlelerin tüketimi için yapılan ve onları baştan çıkarmak üzerine kurulu sanatsal ve kültürel etkinlikler; herkesin katılabileceği, her şeyi kapsayan, gerçekten eşitlikçi bir faaliyet alanı oluşturur. Sistemin herkese sunduğu bolluk ve refah vaadine benzer şekilde sanatın herkese hitap etmesi ve herkesi içine alması beklenir. Yaşamın hızlı akışı içinde insanların çoğunun sanat çalışmaları karşısında düşünmeye değil katılmaya ve kendilerini ifade olanakları bulmaya ihtiyaçları vardır. Oyuncu unsurlara yer verilmesi tam da bu olanakları sunması açısından gerekli ihtiyacı karşılar. Bu nedenle de son dönemde interaktif çalışmalarda ciddi bir artış gözlenmektedir.

Sonuç olarak, oyun; postmodern toplumda her ne kadar gündelik yaşamın içinde bazı sosyal ve sanatsal etkinliklerde sistemin bir parçası haline getirilmiş ve yaratıcı olasılıklarından uzaklaştırılmış olarak kullanılıyor olsa ve bireylerin sistemin içinde erimesine hizmet ediyor olsa da hala bazı sanat çalışmalarıyla dönüştürücü etkisini sürdürebilmekte; sistemin/iktidarın taktiklerini kullanarak onun içine sızan, ters yüz eden ve sorgulamaya götüren deneyim alanları açabilmektedir. Sanatın hakikatin/logos'un deneyimlendiği ve ortaya çıktığı alanlar olduğuna; ayrıca hem sanatın hem oyunun özgürleştirici ve gündelik hayatın sınırlarını zorlayan yapısına inandığım için, insanın evrendeki yerini sorgulayabileceği ve yanıtlar arayabileceği alan yaratmak üzere oyun ve sanatı bir arada kullandığım çalışmalar yapmaktayım.

KAYNAKÇA

Kitaplar

- Adorno, W. T. (2007). *Kültür Endüstrisi Kültür Yönetimi*. (Çev.Nihat Ülner, Mustafa Tüzel, Elçin Gen), İstanbul: İletişim Yayınları.
- Altarriba F. (2014). *The Revolution of Fun*.
- And, M. (2012). *Oyun ve Būğū: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İstanbul: YKY.
- Anderson, S. P. (2011). *Seductive Interaction Design: Creating Playful, Fun, And Effective User Experiences*. Berkeley, Calif.: New Riders.
- Aristoteles. (2014). *Nikomakhos'a Etik*. (Çev. Furkan Akderin). İstanbul: Say Yayınları.
- Bakhtin, M. (1984). *Rabelais and His World*. (Çev. Helene Iswolsky). Indiana University Press.
- Barthes, R. (1978). *"The Death of Author", Image, Music, Text*. (Çev: Stephen Heath.) New York: Hill and Wang.
- Baudrillard, J. (2004). *Tüketim Toplumu*. (Çev. Hazal Deliçaylı ve Ferda Keskin). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bruner, J. (1983) Play, Thought and Language. *Peabody Journal of Education*. 60 (3), 77-83.
- Caillios, R. (1961). *Man, Play, And Games*. London: Thames and Hudson.
- Cooley, C. H. (1910). *Social Organization*. New York: Scribner's Son.
- Csikszentmihalyi, M., Abuhamdeh, S., & Nakamura, J. (2005). *Flow In A. J. Elliot & C. Dweck, Handbook of Competence and Motivation*. New York: Guilford Press.
- Csikszentmihalyi, M. (2017). *Akış ve Mutluluk Bilimi*. (Çev. Barış Satılmış). Ankara: Buzdağı Yayınevi.
- Curti, M.W. (1931). *Child Psychology*. New York: Longmans Green & Co.
- Danto, A. C. (2010). *Sanatın Sonunundan Sonra*. (Çev. Zeynep Demirsü). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Debord, G. (2006). *Gösteri Toplumu*. (Çev. Ayşen Ekmekçi ve Okşan Taşkent). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Dewey, J. (1910). *How We Think*. Boston, MA: D.C. Heath & Co.
- Dewey, J. (1916). *Democracy and Education*, New York: MacMillan.
- Dewey, J. (1925). *Play, Cyclopedia Of Education*. New York: The McMillon& Co.
- Eco, U. (2001). (2001). *Açık Yapıt*. (Çev: Pınar Savaş). İstanbul: Can Yayınları.
- El-Khuffash, A. (2012). *Gamification*.

- Freud, S. (1967). *Beyond the Pleasure Principle*, International Psychoanalytical Library. London, England: The International Psycho-Analytical Press.
- Foucault, M. (1977). *Hapishanenin Doğuşu*. (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay). İmge Kitabevi.
- Froebel, F. (1887). *The Education of Man*, New York, NY: D. Appleton and Company.
- Fullerton, T., Swain, C., & Hoffman, S. (2004). *Game Design Workshop: Designing, Prototyping, & Playtesting Games*, CRC Press.
- Gadamer, H. (1986). *The Relevance of Beautiful and Other Essays*. (Çev. Nicholas Walker). Cambridge University Press.
- Gadamer, H. (2008). *Hakikat ve Yöntem*. (Çev. Hüsamettin Arslan ve İsmail Yavuzcan). İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Gergen, K. J. (1991). *The Saturated Self: Dilemmas of Identity in Contemporary Life*. Basic Books.
- Goldberg, R. (1998). *Performance: Live Art Since 1960*. Harry N. Abrams.
- Gombrich, E. H. (1995). *The Story of Art*, Phaidon Press.
- Groh, F. (2012). *Gamification: State Of The Art Definition And Utilization*. Institute of Media Informatics Ulm University.
- Groos, K. (1914). *The Play of Man*. New York The Appleton & Company.
- Groys, B. (2017). *Akıfta İnternet Çağında Sanat*, Çev. Ebru Kılıç. İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.
- Hauser, A. (1951). *The Social History of Art Cilt. 1*, London & NY: Routledge.
- Heinrich, B. (2015). Odak Noktasındaki Çizgi. İlkay Baliç (Ed). *Spaceliner*. 25-48 İstanbul: Arter.
- Hobhouse, L. (1901). *Mind in Evolution*. New York: Mcmillan and Co.
- Hobsbawn, E. (2006). *Kısa 20.yy. 1914-1991 Aşırılıklar Çağı*. Çev: Yavuz Alogan. İstanbul: Everest Yayınları.
- Huang, Tsu-Ting ve Plass J. (2009). *History of Play in Education*.
- Huizinga, J. (1955). *Play and Contest as Civilizing Function'dan aktaran Bruner, J.S; Jolly, A., & Sylva K. Play: Its Role in Development and Evolution*. New York: Basic Books, Inc.
- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens*, (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

- Huizinga, J. (2005). Nature And Significance Of Play As Cultural Phenomenon'dan aktaran Salen, K. & Zimmerman, E. (Ed.), *The Game Design Reader: A Rules Of Play Anthology*, Cambridge, MA: The MIT Press.
- Kant, I. (1960). *Education*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Kamps, T. (2002). *Lateral Thinking: Art of the 1990s*. San Diego: Museum of Contemporary Art'dan aktaran Robertson ve McDainel (2005). Themes of Contemporary Art- Visual Art after 1980. Oxford University Press.
- Kurz, C. (2003). *Berliner Style*, Thames & Hudson.
- Kuspit, D. (2006). *Sanatın Sonu*, (Çev. Yasemin Tezgiden). İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Lacan, J. (1994). Fallus'un Anlamı, (Çev. Saffet Murat Tura). Afa Yayınları.
- Lumley, R, Frederick E. (1928). *Principles of Sociology*. Mc Graw –Hill Book Company.
- McGonigal, J. (2011). *Reality is Broken: Why Games Make Us Better And How They Can Change The World*. Penguin.
- Maslow, A. H. (1954). *Motivation and Personality*, Harper & Row.
- McLean, D. D. (2012). *Kraus' Recreation and Leisure in Modern Society*. Jones ve Bartlett Learning.
- Menninger, W. C. (1960). Recreation and Mental Health. Beatrice H. Hill (Ed.), Recreation and Psychiatry içinde. New York: National Recreation Association.
- Montessori, M. (1962). *The Discovery of Child*. India: Kalakshetra Publications.
- Paley, V. G. (2005). *A Child's Work: The Importance of Fantasy Play*. University of Chicago Press
- Patrick, G.T. W. (1916). *The Psychology of Relaxation*, Boston: Houghton Mifflin CO.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: W. W. Norton & Company.
- Platon. (1960). *The Law*. Forgotten Books.
- Platon. (2015). *Şölen ve Dostluk*. (Çev. Sabahattin Eyüboğlu ve Azra Erhat), İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Radoff, J. (2011). *Game On: Energize Your Business With Social Media Games*. NJ: John Wiley & Sons.
- Robertson, J. ve McDaniel, C. (2005). *Themes of Contemporary Art- Visual Art after 1980*. Oxford University Press.
- Schiller, F. (1794). *Essays Aesthetical and Philosophical*, Nabu Press.

- Schiller, F. (1990). İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine bir Dizi Mektup. (Çev. Melahat Özgü). Milli Eğitim Basımevi.
- Spencer, H. (1888). *The Principle of Psychology*, Appleton and Co.
- Steiner, R. (1995). *Waldorf Education and Anthroposophy 2: Twelve Public Lectures*, Hudson, N.Y: Anthroposophic Press.
- Steiner, R. (1998). *Rhythms of Learning*, Hudson, N.Y: Anthroposophic Press.
- Suits, B. (2012). *Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya*, (Çev: Süha Sertabiboğlu), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Sutton-Smith, B. (1997). *The Ambiguity of Play*, London: The MIT Press
- Tura, S. M. (2010). *Freud'dan Lacan'a Psikanaliz*, Pusula Yayıncılık.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking can Revolutionize Your Business*. Wharton Digital Press.
- Vygotsky, L. (1933) Play and its Role in the Mental Development of the Child'dan aktaran Bruner, J.S; Jolly, A., & Sylva K. (1976). Play: Its Role in Development and Evolution kitabında. New York: Basic Books, Inc.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*, Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Wiley, N. (1995). *The Semiotic Self*, University of Chicago Press.
- Winiarski. (2017). 57. Venedik Bienali Kitapçık.
- Winnicott, D. W. (1971). *Playing and Rreality*. Tavistock Publications.
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly.

Makaleler

- Anonim, (2018). "Mektep Meydan Galatasaray" sergisi ve biriken performansı için bugün Pera Müzesi'ne. *Bantmag.* 65, 11-12. 2018.
- Collins, R. P. Litman, J. A., & Spielberger. C. D. (2004). The Measurement Of Perceptual Curiosity. *Personality And Individual Differences.* 36 (5), 1127-1141.
- Dufdur, D. (2010), Çağdaş Sanatın Eğlencelik Boyutu, *Genç Sanat*, 186, 28-35.
- Eberle, Scott G. (2014). The Elements Of Play: Toward A Philosophy And Definition Of Play, 6 (2).
- Elmer D. M. ve Bernard S. M., *The Theory of Play*, New York, A. S. Barnes and company, 1945.

- Estukyan, V. (2018). Yetim kalmış bir yetimhane, sessiz kalan 206 oda, Agos Gazetesi, 08.11.2018.
- Fazlıoğlu A. (2014). 19. yy. Osmanlı Sarayında Oyun ve Oyuncak, Saraydan Sokağa Oyun, Fatma Akyürek ve Gül Özturanlı (ed.), Kabalcı Yayınları, 2014.
- Fein, G. (1981). Pretend Play in Childhood: An Integrative Review. *Child Development*, 52, 1095-1118.
- Garris, R., Ahlers, R., & Driskell, J. E. (2002). Games, Motivation, And Learning: A Research And Practice Model. *Simulation & Gaming*, 33 (4), s. 441-467.
- Grondin, J. (2001). "Play, Festival, and Ritual in Gadamer". *Language and Linguisticality in Gadamer's Hermeneutics*. Lanham: Lexington Books.
- Henricks, T.S. (2014). Play as Self- Realization: Toward a General Theory of Play. *American Journal of Play*, 6 (2).
- Huizinga, J. (1994). Homo Ludens, *Sanat Dünyamız*, 55, Bahar 1994.
- Lehman, Harvey C.& Wit, Paul A. (1928). The Psychology of Play Activities, *American Journal of Sociology*, 33 (6), 1004-1006, The University of Chicago Press.
- Madra, B. (1996). "Almanya ve Türkiye'den sanatçılarla çağdaş sanat sergisi: şeylerin düzenine ait yitirilmiş düşünce: "Diyaloglar". *İstanbul Dergisi*, sayı: 17:44-45, Nisan 1996.
- Madra, B. (1999). "Where are you from?", *Where are you from?-T Union Sergisi Kataloğu*, Bursa: Star Ajans, 1999.
- Madra, B. (2000). "İstanbul Gidiş Dönüş", *İstanbul Gidiş Dönüş III Sergisi Kataloğu*, Ed. Beral Madra, İstanbul: A4 Ofset Baskı, 2000.
- Madra, B. (2001). "Doğu ve Batı Arasında Saptanamayan Titreşimler". *Venedik: The Perfumed Garden*. 2001.
- Marks-Tarlow, T. (2010). The Fractal Self at Play. *American Journal of Play*, (3), 31-62.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Motivation. *Psychological Review*, 50, s. 370-396.
- Marczewski, A. (2013). The Intrinsic Motivation RAMP.
- Reiss, S. (2004). Multifaceted Nature of Intrinsic Motivation: The Theory of 16 Basic Desires. *Review of General Psychology*, 8 (3).
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-Determination Theory And The Facilitation Of Intrinsic Motivation, Social Development, And Well-Being. *American psychologist*, 55 (1).

- Şeker, S. E. (Mart 2015). Motivasyon Teorisi, *YBS Ansiklopedisi*, 2 (1).
- Ulukoş, K. S. (Mart 2016) Motivasyon Teorileri ve Lider Yöneticilik Unsurlarının Bireylerin Motivasyonuna Etkisi, *Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 4 (25), 247-262.

Bildiri kitapları

- Arrasvuori, J., Boberg, M., Holopainen, J., Korhonen, H., Lucero, A., & Montola, M., (2011). Applying The PLEX Framework in Designing For Playfulness. *Designing Pleasurable Products And Interfaces Proceedings Of The 2011 Conference*'da sunulan bildiri.
- Costello B., & Edmonds, E. (2007). A Study In Play, *Pleasure And Interaction Design. Designing Pleasurable Products And Interfaces Proceedings Of The 2007 Conference*'da sunulan bildiri.
- Deterding, D., D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From Game Design Elements To Gamefulness: Defining "Gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*'da sunulan bildiri, *Tampere*. Finland.
- Deterding, Sicart, M., Nacke, L., O'Hara, K., & Dixon, D. (2011). Gamification: Using Game Design Elements In Non-Gaming Contexts. *CHI'11 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*'da sunulan bildiri.
- Deterding, Björk, Nacke, Dixon, & Lawley. (2013). Designing Gamification: Creating Gameful And Playful Experiences. *CHI'13 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*'da sunulan bildiri.
- Hamari J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. *The System Sciences (HICSS)*. 47. *Havai Uluslararası Konferansı*. s. 6-9.
- Knaving, K., & Björk, S. (2013). Designing for Fun and Play: Exploring Possibilities in Design for Gamification. *The Proceedings of the First International Conference on Gameful Design, Research, and Applications*'da sunulan bildiri.
- Korn, O., Funk, M., & Schmidt, A. (2015). Towards A Gamification Of Industrial Production: A Comparative Study in Sheltered Work Environments. *Proceedings of the 7th ACM SIGCHI Symposium on Engineering Interactive Computing Systems*'da sunulan bildiri.

Mekler E. D., Brühlmann, F., Opwis, K., & Tuch, A. N. (2013). Do Points, Levels And Leaderboards Harm İntrinsic Motivation?: An Empirical Analysis Of Common Gamification Elements. Proceedings Of The First International Conference On Gameful Design, Research, And Applications’da sunulan bildiri.

Yayınlanmamış Doktora ve Yüksek Lisans Tezleri

- Azeri, N. (2000) Görsel Sanatlarda Oyunsallık: Rönesans, Dada, Sürrealizm, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Baran, Derya, (2006). Heykel Üretiminde Oyun Olgusu ve Bir Sergi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Dokuz Eylül Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Kermen, S. (2005). Sanat Olarak Oyun, Oyun Olarak Sanat. Yüksek Lisans Tezi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Tufan, A. (2012) Sanat Üretiminde İroni ve Oyun Etkisi, Yayınlanmamış Doktora Tezi. Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.

İnternet Kaynakları

- http-1:**http://www.tdk.gov.tr/index.php?option=com_gts&arama=gts&guid=TDK.GTS.5c0f4310372385.10705891 (Erişim tarihi:06/03/2017)
- http-2:**http://www.magisdesign.com/elenco_prodotti/spun/ (Erişim Tarihi: 30/03/2018)
- http-3:**<http://www.fikirgazetesi.com.tr/denizlide-11-yasindaki-cocuklar-top-oyunayan-robot-yapti-87265/1> (Erişim Tarihi: 30/03/2018)
- http-4:**<https://fizikcisehriye.wordpress.com/2016/02/17/evcilik-oyunu-nasil-oyunanir/> (Erişim Tarihi: 30/03/2018)
- http-5:** <https://canimanne.com/en-eglenceli-klasikleemis-oyun-lego.html> (Erişim Tarihi: 30/03/2018)
- http-6:** <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/archeology-of-a-mother-tongue.html>(Erişim tarihi: 13/04/2018)
- http-7:** <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=157> (Erişim tarihi: 13/04/2018)
- http-8:** <http://waves-waves.com/portfolio-posts/formaphone/> (Erişim tarihi: 13/04/2018)
- http-9:** http://www.lozano-hemmer.com/vectorial_elevation.php (Erişim tarihi: 16/04/2018)

- http-10:** <http://mkluff.com/blog/2018/10/16/week-7>(Eriřim tarihi: 15/04/2018)
- http-11:** <http://www.marcovigo.com/en/content/martin-creed-obras>
(Eriřim tarihi: 16/04/2018)
- http-12:** <https://muse.jhu.edu/article/54701/summary>(Eriřim tarihi: 16/04/2018)
- http-13:**<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/tgarden-sponge-foam.html>(Eriřim tarihi: 16/04/2018)
- http-14:** <http://www.nimk.nl/eng/esther-polak-nomadic-milk>
(Eriřim tarihi: 30/04/2018)
- http-15:** <http://www.marknapier.com/portfolio/net-flag/>
- http-16:** <http://artelectronicmedia.com/artwork/placeholder-0>
(Eriřim tarihi: 13/04/2018)
- http-17:** <http://www.medienkunstnetz.de/works/frontiers-of-utopia/>
(Eriřim tarihi: 02/02/2018)
- http-18:** <http://v2.nl/archive/works/world-membrane-and-the-dismembered-body>
(Eriřim tarihi: 03/03/2018)
- http-19:** <http://alkislarlayasiyorum.com/icerik/388302/metro-istasyonundaki-piyano-merdivenler> (Eriřim Tarihi: 30/03/2018)
- http-20:** <http://www.turkcelldiyalogmuzesi.com> (Eriřim Tarihi: 30/03/2018)
- http-21:** <https://www.frameweb.com/news/anything-can-break-by-pinaree-sanpitak>
(Eriřim tarihi: 17/04/2018)
- http-22:**<https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/a-volve.html>
(Eriřim tarihi: 13/04/2018)
- http-23:** <http://www.limitsizandroid.com/swarm-nedir-ne-ise-yarar/> (Eriřim Tarihi: 30/03/2018)
- http-24:** <http://pocketguide.homedepot.com/#/> (Eriřim Tarihi: 30/03/2018)
- http-25:** <https://www.facebook.com/pg/DonusumDernegi/posts/>
- http-26:**<https://yr.media/journalism/science/alternate-reality-game-eavesdrops-on-climate-changed-future/> (Eriřim Tarihi: 30/03/2018)
- http-27:** https://sharonferris.wordpress.com/2007/11/28/couchot-edmondbret-michel_-i-sow-to-the-four-winds-1990/ (Eriřim tarihi: 13/04/2018)
- http-28:** <http://www.medienkunstnetz.de/works/home-of-the-brain/>
(Eriřim tarihi: 13/04/2018)

- http-29:** <http://www.artelectronicmedia.com/artwork/genetic-images>
(Eriřim tarihi: 13/04/2018)
- http-30:**
https://books.google.com.tr/books?id=0Aw1nuFZ5NUC&pg=PR9&lpg=PR9&dq=Lovers+Leap,+1994/+Miroslaw+Rogala&source=bl&ots=mANef4Qee7&sig=7ZSeVmk_zszF8OPVmgesESMAM9M&hl=tr&sa=X&ved=2ahUKEwinytzy4Y3fAhWDLIAKHQ0CegQ6AEwC3oECAQQAQ#v=onepage&q=Lovers%20Leap&f=false(Eriřim tarihi: 13/04/2018)
- http-31:** https://www.iamas.ac.jp/interaction/i97/artist_Fujihata.html
(Eriřim tarihi: 13/04/2018)
- http-32:**<http://v2.nl/archive/works/passage-sets-one-pulls-pivots-at-the-tip-of-the>
(Eriřim tarihi: 16/04/2018)
- http-33:** <http://www.immersence.com/osmose/>(Eriřim tarihi: 15/04/2018)
- http-34:** <http://www.kenrinaldo.com/portfolio/autopoiesis/>
(Eriřim tarihi: 16/04/2018)
- http-35:** <http://artelectronicmedia.com/artwork/glyphiti>(Eriřim tarihi: 16/04/2018)
- http-36:** <https://www.jeffreyshawcompendium.com/portfolio/configuring-the-cave/>
(Eriřim tarihi: 17/04/2018)
- http-37:** <http://www.artelectronicmedia.com/artwork/payphone-robert-lazzarini>(Eriřim tarihi: 16/04/2018)
- http-38:** <http://benayoun.com/moben/2002/11/11/so-so-so-somebody-somewhere-some-time/>(Eriřim tarihi: 16/04/2018)
- http-39:** <https://www.theguardian.com/culture/2004/oct/12/1>(Eriřim tarihi: 13/04/2018)
- http-40:** <http://its-a-textile-world.blogspot.com/2008/11/isabel-berglund-city-of-stitches-x.html>(Eriřim tarihi: 13/04/2018)
- http-41:** <http://artdaily.com/news/19144/Yayoi-Kusama---Dots-Obsession---Love-Transformed-into-Dots#.XAqD5i2B1-U>(Eriřim tarihi: 15/04/2018)
- http-42:** http://www.lozano-hemmer.com/pulse_room.php
(Eriřim tarihi: 16/04/2018)
- http-43:** <https://www.hunter.com/trends/interactive-art-while-nothing-happens>
(Eriřim tarihi: 15/04/2018)
- http-44:** <https://www.thunter.com/trends/yulia-drobova-fraternite>
(Eriřim tarihi: 17/04/2018)

- http-45:** https://www.centrepompidou.en/cpv/agenda/event.action?param.id=FR_R-18c1df3c1dcc684bafad929b4898161(Erişim tarihi: 15/04/2018)
- http-46:** http://www.jeppehein.net/pages/project_id.php?path=works&id=200
(Erişim tarihi: 17/04/2018)
- http-47:** <https://incandescentcloud.com/aboutcloud/>(Erişim tarihi: 15/04/2018)
- http-48:** <http://www.waves-waves.com/portfolio/well/>(Erişim tarihi: 13/04/2018)
- http-49:** <http://waves-waves.com/portfolio-posts/re-conn-act/>
(Erişim tarihi: 13/04/2018)
- http-50:** https://www.lawrencemalstaf.com/_work/polygon.html
(Erişim tarihi: 18/04/2018)
- http-51:** https://www.borusancontemporary.com/_Content/Media/downloads/sergibru
(Erişim tarihi: 13/05/2018)
- http-52:** <https://www.kw-berlin.de/en/commission/julia-scher/>
(Erişim tarihi: 15/05/2018)
- http-53:** <http://www.medienkunstnetz.de/works/telematic-dreaming/>
(Erişim tarihi: 15/04/2018)
- http- 54:** <http://www.medienkunstnetz.de/works/breath/>
(Erişim tarihi: 15/02/2018)
- http-55:** <http://www.medienkunstnetz.de/works/the-file-room/>
(Erişim tarihi: 15/02/2018)
- http-56:** <http://marceliantunez.com/work/epizoo/>
- http-57:** <https://www.digitalartarchive.at/database/general/work/ucbm-you-could-be-me.html> (Erişim tarihi: 03/03/2018)
- http-58:** <http://www.ekac.org/geninfo.html>(Erişim tarihi: 16/04/2018)
- http-59:** <https://www.nytimes.com/2003/02/21/arts/art-in-review-mark-hansen-and-ben-rubin-listening-post.html> (Erişim tarihi: 03/03/2018)
- http-60:** <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/exhibition/susan-hiller/susan-hiller-room-guide/susan-hiller-witness> (Erişim tarihi: 03/05/2018)
- http-61:** <https://www.blasttheory.co.uk/projects/uncle-roy-all-around-you/>
(Erişim tarihi: 03/05/2018)
- http-62:** <http://www.fishandchips.uwa.edu.au/project.html>
(Erişim tarihi: 03/05/2018)

- http-63:** <http://www.realclearlife.com/art/ken-feingold-sculpture-the-animal-vegetable-mineralness-of-everything/>
(Eriřim tarihi: 29/04/2018)
- http-64:** <http://number27.org/iwytwm>
(Eriřim tarihi: 30/04/2018)
- http-65:** http://www.lozano-hemmer.com/solar_equation.php
(Eriřim tarihi: 30/04/2018)
- http-66:** <https://olafureliasson.net/archive/artwork/WEK108107/dong-zhuang-sunpath>
(Eriřim tarihi: 30/04/2018)
- http-67:** <http://mulksuzlestirme.org> (Eriřim tarihi: 01/05/2018)
- http-68:** <https://www.e-flux.com/announcements/29383/do-we-dream-under-the-same-sky/>
(Eriřim tarihi: 30/04/2018)
- http-69:** <https://www.waves-waves.com/portfolio/hipermevcudiyet/>
(Eriřim tarihi: 30/04/2018)
- http-70:** <https://miamirail.org/reviews/hector-zamora-memorandum/>
(Eriřim tarihi: 29/04/2018)
- http-71:** <http://www.leemingwei.com/mobile/projects.php>
(Eriřim tarihi: 29/04/2018)
- http-72:** <https://frieze.com/article/57th-venice-biennale-arsenale>
(Eriřim tarihi: 30/04/2018)
- http-73:** <http://www.merdivenartspace.com/2017/11/17/merhaba-dunya/>
(Eriřim tarihi: 30/04/2018)
- http-74:** <https://csismn.com/CENTRALIZED>
(Eriřim tarihi: 24/06/2018)
- http-75:** http://www.jeppehein.net/pages/project_id.php?path=works&id=291
(Eriřim tarihi: 24/06/2018)
- http-76:** <http://www.depoistanbul.net/event/sibel-horada-bir-ic-mekân-bahcesi/>
(Eriřim tarihi: 02/12/2018)
- http-77:** <https://universaleverything.com/projects/emergence>
(Eriřim tarihi: 12/11/2018)