

EĞLENCE VE OYUNLAR

Yazan: Robert A. GEORGES
Çev.: Derya Filiz KORKMAZ*

Oyun insanlar arasında ve tüm kültürlerde açıkça ortaya koyulan kendini ifade etme amaçlı bir davranıştır. Sanat, dil ve din gibi oyun da tam olarak tanımlanamayan karmaşık bir olgudur. Yine de oyunun pek çok özelliği kolayca ayırt edilebilir. Öncelikle oyun yaşamla bağlantılı biyolojik gereksinimleri karşılamakla doğrudan ilgili olmadığı için gönüllü yapılan bir harekettir. Her ne kadar fiziksel, sosyal, psiko-sosyal ve kişisel gelişmeye büyük ölçüde katkıları olsa da mal-mülk kazanımına doğrudan etkisi olmadığı için oyunun somut bir şekilde üretici bir etkinlik olmadığı görülür. Yani bir insan top oynamayı öğrenir çünkü başkalarının böyle yaptığını görür ve bundan zevk alacağını düşünür. Oyuna zorla katılmaz ve oynayacağı oyundan ötürü de bir ödül beklentisinde bulunmaz. Oyunun bir başka özelliği de zaman ve mekân sınırlaması olmamasıdır; bu da oyunun amacının ve güdüsel kaynaklarının içten geldiğini gösterir. Örneğin “evcilik” oynayan çocuklar kendi rollerini ve gerçekliklerini yaratır; ne yaptıkları ve ne amaçla çalıştıkları bu mikrokozmos içinde belirlenir. İsteyerek veya dışsal etmenlere bağlı olarak bir oyun etkinliğinin durması zamansal ve mekânsal olarak gerçeklikten ayrı olma durumuna son verir.

Rekabete dayalı bir etkileşim olmadığı sürece bu boş zaman etkinliği oyundışılık veya daha doğru bir ifadeyle eğlence olarak adlandırılabilir. Fakat oyunlar en az iki kişi arasında yarışma içermeleri bakımından diğer oyun etkin-

liklerinden ayrılır. Ayrıca uyulması gereken ve katılımcıların önceden bildikleri kişisel etkileşimi belirleyen, açık veya kapalı kurallar ve kaybeden ve kazananları belirlemeye yönelik belirli bir yöntem de gerek vardır. Örneğin “sandalye kapmaca” oyununda oyuncular (1) her zaman bir tane eksik sandalye olması gerektiğini; (2) müzik durdurulduğunda diğer yarışmacılarla boş bir sandalye için yarışılması gerektiğini; (3) boş sandalye bulamayan kişinin oyundan eleneceğini; (4) sadece bir kişinin, yani tüm elenen kişilerden geri kalan tek kişinin kazanan olacağını bilirler. İşte oyunun böyle bir sistem olarak algılanması ve katılımcıların bunun karşılığında bahsedilen sistem içindeki alt sistemleri keşfedebilmeleri oyunları insan ve hayvanlara ait diğer oyun etkinliklerinden ayırır.¹

Konu hakkında ilk araştırmaları yapanlar oyunun doğasına önem vermediler. Bunun yerine belirli eğlence ve oyun türlerinin tarihi ve gelişimine odaklandılar. Alanın öncülerinden olan Joseph Strutt kendi ülkesindeki insanların boş zaman etkinlikleriyle ilgileniyordu çünkü bunun ulusal İngiliz karakteri hakkında birtakım bilgiler sağlayacağını düşünüyordu. Strutt *İngiliz Halkının Spor ve Boş Zaman Etkinlikleri* (1801) adlı tarihi kitabının giriş bölümünde şöyle yazmıştı: “Belirli bir insan topluluğunun karakteri hakkında doğru bir tahmin yürütebilmek için bu insanlar arasında yaygın olan spor ve boş zaman etkinliklerini araştırmak son derece gereklidir”. Strutt sözlerine şöyle devam ediyordu

* Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Türk Halkbilimi Yüksek Lisans Öğrencisi.
(d-filiz-k@yahoo.com.tr)

“Bu insanları hiçbir şeyi gizlemenin gerekli olmadığı emeklilik dönemlerine kadar izlersek onları en gerçek haliyle görme ve ulusal karakterlerini en iyi şekilde değerlendirme imkânını buluruz.

Diğerleri de Strutt’ın bu ilgisini paylaşmış ve 19. yüzyılın geri kalan kısmında Avrupa’da ulusal oyun ve eğlenceler alanında yapılan derlemeler hızla büyümüştür. Bu oyun ve tekerleme derlemelerinin ilkleri arasında sırasıyla İskoçya (1842) ve İngiltere (1849) oyun ve tekerlemelerini derleyen Robert Chambers ve J. O. Halliwell² ve Ernst L. Rochholz tarafından hazırlanan Alman çocuk oyunları hakkında geniş bir derleme olan *Alman Çocuk Şarkıları ve İsviçre’den Çocuk Oyunları* (1857) bulunmaktadır. Fakat akademik ürünlerin doruğa ulaşması yüzyılın son çeyreğinde gerçekleşmiştir. Bu dönemde Almanya, Rusya, Macaristan ve Norveç gibi ülkelerde yeni ufuklar açan kapsamlı çalışmalar yayınlanmıştır.³ Sadece 1883 yılı içinde İtalyan halkbilimci Giuseppe Pitre tarafından hazırlanan muhteşem bir Sicilya derlemesi, Eugene Rolland’ın Fransız oyun ve şarkıları hakkındaki çalışması ve William W. Newell’in kapsamlı çalışması *Amerikalı Çocukların Oyun ve Şarkıları* gibi pek çok eser basılmıştır⁴. Büyük Britanya hakkındaki standart eser olarak bilinen ve hâlâ pek çokları tarafından örnek bir derleme olarak kabul edilen Lady Alice B. Gomme’in *İngiltere, İskoçya ve İrlanda’nın Geleneksel Oyunları* adlı eseri 1894 ve 1898’de iki cilt halinde basılmıştır. Aynı dönemde Amerikalı bir antropolojist olan Stewart Culin yüzyılın sonlarına doğru Hawaii, Kore ve Filipinler hakkında değerli yazıları ve 1907’de bastırıldığı Kuzey Amerikalı Yerlilerin Oyunları adlı kapsamlı çalışmasıyla daha egzotik kültürlerin geleneksel eğlence etkinliklerine yönelmiştir⁵. Ayrıca Alfonso de Cock ve Isidor Teirlinck’in hazırladığı bir ulusa yönelik en kapsamlı çalışma olan sekiz ciltlik

derleme *Kinderspiel en Kinderlust in Zuid-Nederland’a* (1902–8) değinmeden geçmek olmaz.

Halkbilimciler gibi 19. yy. ve 20. yy. başlarında bu geleneksel oyun ve eğlence araştırmalarının ana amacı genelde metin toplamak, düzenlemek ve geleneksel eğlencelerin kaynakları hakkında yorum yapmak veya belirli oyunların kaynaklarını tahmin etmeye çalışmaktı (ör. “Londra Köprüsü” kurumların bağış yapması ve “Hobscotch” klasik labirent mitlerinden yola çıkılarak geliştirilmiş olabilir).⁶ Fakat bunların üretkenlikleri ve eserlerinin kapsamlılığı hiçbir zaman aynı derecede olmamıştır.

1900’lerin başından beri halkbilimciler geleneksel boş zaman örüntülerine nispeten az ilgi göstermiştir. Oyun ve eğlenceler gibi halk hikâyeleri için de hiçbir sınıflama sistemi yapılmamış ve hiçbir oyun kuramı geliştirilmemiştir. Dahası konu hakkında bilimsel dergilerde sayısız makale yayınlanmasına rağmen kitap şeklinde çok az sayıda çalışma bulunmuştur. Bunların çoğu da analitik olmaktan uzak derlemeler olmaları bakımından sadece önceden hazırlanan çalışmaları izlemekle yetinmiştir. Bunlar arasında oyunlar hakkında Amerika’nın önde gelen otoritelerinden olan Paul G. Brewster’in yayınları bulunmaktadır. Brewster’in standart eseri *American Nonsinging Games* (1953) ve Avrupa, Asya ve Afrika oyunları üzerine çalışmaları⁷ mükemmel parça örnekleri ve geniş karşılaştırmalı tarihi notlara sahip olsa da yöntemsel ve karşılaştırmalı tekniklere yönelik hiçbir yenilik içermemektedir. Aynı husus Jamaika oyunları üzerine çalışan Martha Warren Beckwith (1922), Danimarka oyunları üzerine çalışan S. T. Thyregad (1931) ve Tabagod ve Trinidad şarkı oyunlarına yoğunlaşan J. D. Elder (1965) için de geçerlidir.⁸

Diğer pek çok çalışma seçilmiş eğlence ve oyunların durumsal ve işlevsel yorumlamalarını içerir. Wolford (1916), Batkin (1937) ve Warnick (1942) konu

olarak halk şarkıları ve oyunlarından hareket eden kısa süreli bir eğlence türü olan Amerikan oyun partisinin tarihi gelişimini sosyal açıdan önemi üzerinde durmuştur.⁹ Thomas W. Tolley'in Amerikalı siyahların ritim, oyun, tekerlemelerini inceleyen kitap uzunluğunda tek çalışma olan *Negro Folk Rhymes* (1922) adlı eseri konu hakkında kapsamlı fakat çoğunlukla zayıf yorumlara yer verir. Çeşitli fıkra, çocuk oyunları, şakalar, takma adlar ve takvim geleneklerini içeren *The Lore and Language of Schoolchildren* (1959) adlı çalışmaları olan Peter ve Iona Opie'nin çalışmaları da kayda değerdir. Fakat bu kitaplar bile parça derlemelerine olması gerekenden fazla yer ayırmıştır.

Geleneksel yeni yaklaşımlar özellikle psikoloji, sosyoloji ve antropoloji gibi sosyal bilimlerde belirmiştir. Bu çalışmaların önemi henüz değerlendirilememişse de özellikle Huizanga, Piaget, Erikson, Caillous, Sutton-Smith ve Roberts'ın çalışmaları çoktan oyuna uygulanmıştır. Piaget ve Erikson araştırmalarını çocukların oyun etkinliklerine yoğunlaştırırken Sutton-Smith ve Roberts her çeşit oyunu kültürlerarası açıdan incelemiş Huizanga ve Caillous oyun hakkında genel yazılar yazmıştır.¹⁰ Aşağıda geleneksel eğlencelerin doğasıyla ilgili bu çalışmaların kesin olmayan bulgularından hareketle tartışmalara yer verilmiştir.

Önceden de pek çok kez belirtildiği gibi geleneksel eğlence ve oyun öğrencileri zamanlarının büyük kısmını parça kaydetmek, düzenlemek ve açıklamalar hazırlamaya ayırmıştır. Fakat her araştırmacı ayrıca kendi materyalleri için uygun bir sınıflama sistemi bulmak amacıyla geleneksel eğlencelerin yapısı sorunuyla ilgilenmek durumunda kalmıştır. Herhangi bir standart derlemeye göz atıldığında böyle bir görevin ne kadar zor olduğu hemen anlaşılır. Örneğin oyunlar bazen konfigüresyonel çizgiler halinde (köprü, yuvarlak ve çizgi oyun-

ları), bazen söz konusu etkinliğin yapısına göre (yakalama, saklanma ve tahmin oyunları), sıklıkla da oyuncuların cinsiyetine göre (küçük oğlanların oyunları, erkek oyunları) ve arada sırada kullanılan aletlere göre (özel hazırlanmış veya her zaman bulunabilen) gruplanır.

Araştırmacılarının kendileri de bu tutarsız kategorilerden şikâyetçidir. Örneğin Brewster *The Frank Brown Col. Of North Carolina Folklore* kitabının oyunlar kısmının giriş notlarında şöyle demiştir: “En sonunda benimsediğim sınıflama sistemi kendime aittir ve hatasız olmadığını kabullendiğimi belirterek gelecek olan eleştirilere açtım. Fakat saatlerce süren deneme yanılma ve belirsizliğin ardından yapılabilecek en iyisi buydu”. Sutton-Smith de buna benzer bir açıklamayı *The Games of N. Zealand Children* (1959) kitabında yapmıştır; zorluğun “oyunların kaynaklarını pek çok yerden almasından dolayı karmaşık davranışlar olmasına” bağlamıştır.¹¹ Bu yüzden sınıflamaları küçümsemek yerine oyun etkinliklerinde saklı olan davranış çeşitlerine yoğunlaşmalıyız. Daha önce bahsedilen oyun ve eğlencelerin genel karakterlerini göz önüne alarak her biri oyun etkinliğinin nihai amacına ulaşmaya dayanan temel davranış çeşidi ile ilgili dört model çerçevesinde geleneksel oyun ve eğlenceleri inceleyebiliriz.

İlk model oyun dışı etkinlikler (eğlence) “İspanya Kralı” ve “Yaşlı Cadı” ile örneklenebilir. İlkinin tipik bir versiyonu North Carolina'dan alınan şu parçadır:

Kızlar bir sıra halinde oturur. Erkekler şarkı söyleyerek onlara yaklaşır:

“Biz İspanya'nın üç iyi kralıyız
Kızınız Jane'i istemeye geldik.”
“Kızım Jane daha çok küçük
Sizin yalancı sözlerinize kanacak kadar.”
“Genç olsun büyük olsun
Onun güzelliği çok, o verilmeli.”
“Git, git İspanya'nın kralı
Ve halkadaki en güzeli seç.”

Seçilen kız kralın elini tutar ve birlikte iki grup arasında gezinirler. Oyun tüm erkek ve kızlar eşleşene dek sürer ve daha sonra bir eş gerektiren diğer oyunlar oynanır.¹²

“Yaşlı Cadı” (“Molly Bright”, “Chickamy, Chickamy, Craney Crow”) daha ayrıntılıdır. Her katılımcıya bir rol verilir: Anne, çocuk veya cadı. Anne bir iş için çocuklarını yalnız bırakmak zorunda kalır ve onlara yaşlı cadıyı içeri almamalarını öğütler. Onlar da ahlalır ve cadı hepsini teker teker götürür. Son çocuk kaçırıldıktan sonra anne, çocukların her birinin yemek olarak sunulduğu cadının evine çağırılır. Belirli önerilere göre anne çocukları kurtarır, eve dönerler ve hareketlenme sona erer. Bazı versiyonlarda cadı takip edilir, yakalanır ve cezalandırılır, bazılarındaysa cadı kendi varisi olarak birini yakalamak zorunda kalır böylece oyuna bir şans ve korku faktörü getirilir.

Bu oyunların ikisi de temelde belli rollerin oynandığı minyatür oyun dramalarıdır. Dramatizasyon birinde kur yapma ve eş seçimine diğerindeyse çocukların yakalanmasına yoğunlaşsa da oyunun gerektirdikleri rol oynama ve taklittir. Bu eğlenceler (oyun olmayan) sosyal rol ve insan davranışlarının taklidine dayanması bakımından mimik modelleri olarak değerlendirilebilir.¹³

Oyun etkinlikleri rekabetten çok taklide dayalı olmaları bakımından mimik modelleri olsa da okul öncesi ve ilkökullü çocukları arasında popüler olmaları doğaldır. Dahası, Piaget ve Erikson’un dediği gibi bu tür etkinlikler sosyalleşme sürecinin doğal bir parçasıdır. Çünkü bu yolla çocuklar gerçekliği objektif olarak taklit etmeyi öğrenir.¹⁴ Böylece, gerek günlük işleri yaparak (kıyafet yıkama, evi süpürme, “Here We Go Round the Mulberry Bush” ta olduğu gibi kiliseye giderek), gerek sosyal rollere bürünecek (ör. “the farmer in the dell” deki gibi

çiftçi, karısı ve çocukları), gerek hayatta önemli dönemeçleri yaşayarak (“Jenny Jones”ta ölüm ve cenaze gibi) çocuk planlama ve denemeyle gerçekçi deneyimler edinir.

Kinci modele gelirse bu da uzun bir geçmişe ve coğrafi dağılıma sahip iki örnekle açıklamak doğru olabilir. İlki, “Prison Base” (“Hapishane demirleri”) 13. yüzyıla dayanır. Bu oyunun bir açılması Brewster’da vardır:

İki lider seçilir. Bunlar oyuncular arasından kendilerine bazılarını seçer. Her grup rakibinden 50 yard uzaklıkta bir alan seçer ve karşısındakine meydan okur. Karşı grubun üyesi tarafından dokunulan her iki tarafın üyeleri alanın birkaç yard uzağındaki bir alanda çizili bir halkada hapsolür. Eğer kendi grubundan biri ona dokunup kurtarmaya cesaret ederse geri dönebilir. Oyun bir tarafın tüm üyeleri yakalandığında biter.¹⁵

Bu oyuna benzer bir diğeri de “How Many Miles to Babylon”dur. (Marylbright, Molly Bright, King and Queen of Cantelon-- Babil’e ne kadar var?). bu oyun Elizabeth döneminden beri oldukça bilinen bir oyundur. Oyunda oyun alanının karşıt iki tarafında duran iki grup vardır. Ana oyuncu--cadı diye bilinir—bunların ortasında durur. Oyun Newell’de verilen parçaya benzer bir parçayla başlar:

“Marlow, marlow, parlak marlow,

Babil’e ne kadar mil var?”

“On ve üç mil.”

“oraya mum ışığında gidebilir miyim?”

“Evet, ayakların ışık kadar uzunsa,

Ama yolun kenarındaki cadıdan uzak dur.”¹⁶

Daha sonra oyuncular alanın bir tarafından ötekine koşmaya başlar, bu arada ebe olabildiğince kişiyi yakalamaya çalışır. Yakalananlar cadı tarafından yakalanana yardım etmek zorundadır ve

oyun yakalanmayan tek kişi kalana dek sürer. Bu kişi kazanan kişi olur ve sonraki oyunun cadısı olur.

İkinci modeli birinciden ayıran özellikler “Prison base” ve “How Many Miles to Babylon”da bellidir. İkisi de rekabete dayalıdır ve belli kuralları vardır. Yani ikisi de oyundur ve tüm oyunlarda olduğu gibi amaç kazanan ve kaybedenleri belirlemektir. Yukarıda belirtildiği gibi oyunlarda ayırtedici olan yön oyunun amacı değil o amacı gerçekleştirmek için yapılması gereken davranıştır. Bu ikinci modelde önemli olan fiziksel beceri ve kıvraklıktır.¹⁷

Bu modeli izleyen oyunlarda rekabet Hobsotch, Jacks ve Marbles’daki gibi bireyler arası veya takımlar arası (ör. Anthony Over, Capture the Flag-bayrağı yakala) veya “Tag” oyunlarındaki gibi birey ve grup arasında olabilir. Yine de tüm durumlarda önemli olan oyuncuların fiziksel gücüdür.

Daha önceden antropolojistler tarafından yapılan kültürler arası araştırmalar fiziksel beceri ve çabukluğa önem veren oyunların hemen hemen evrensel bir coğrafi dağılıma sahip olduğunu gösterir.¹⁸ Ayrıca çocuk gelişimi çalışmaları da bu tür etkinliklerin motor becerilerin gelişmesindeki önemine dikkati çeker.¹⁹ Bir kültürdeki çocuk yetiştirme uygulamaları ve fiziksel beceriyi vurgulayan oyun çeşitleri ve sayıları arasında sıkı bir ilişki vardır.²⁰ Şüphesiz fiziksel beceri ve çabukluğa önem veren oyunlar insanların neden oyun oynadıklarını öğrenmemize yardımcı olur.

Üçüncü modeli “Hare and Hounds” (yabani tavşan ve tazılar) oyunuyla örnekleyebiliriz. Struutt (1801), Lady Gomme (1894) ve Brewster (1953) tarafından belirtilen çeşitlemeler bu oyunun zamanla ne kadar az değişime uğradığını gösterir.

I. Bu oyunda erkeklerden birinin arkadaşlarından önce koşmasına izin

verilir. Amaç mümkünse eve dönmeden onu yakalamaktır. Aşağıda 16. yüzyıl sonlarında eski bir komediden alınan aylak bir oğlana ait konuşmayı içeren bir metin vardır:

Ve oyun oynayıp tilkiyi avladıktan sonra

Gruptaki tüm oğlanları geçmeliyim²¹

II. Bir oğlan oyunu. Bir oyuncu yabani tavşan olarak seçilir. Yanında kâğıt parçaları içeren bir torba taşır. Geri kalanlar tilkidir. Tavşanın başlamak için diyelim 15 dakikası vardır, daha sonra yol boyunca takip edenleri aldatmak için kâğıt parçalarını yere atar ama kâğıt pusulalarının devamını sağlamak zorundadır. Tazılar onu kovalar ve önceden anlaşıldığı üzere eve dönmeden yakalamaya çalışırlar.²²

III. Tilkiye başlaması için birkaç dakika verilir. Daha sonra köpekler onu kovalar. Gerçek bir tilki gibi diğeri izini kaybettirmek için binbir yola başvurarak onlar yoldan geçene kadar saklanır.²³

“Hare and hounds” oyununda diğer oyunlardaki gibi rekabet vardır (birey ve grup arasında) ve her iki tarafın amacı kazanmaktır (tavşan yakalanmayı önleyerek; tazılar kurbanı yakalayarak). Yine bu amaca ulaşmanın yöntemi amaçtan daha önemlidir. Yukarıda kullanılan metin bu konuda açıklayıcıdır: Tavşan takipçileri aldatmaya çalışır (II) ve onları aldatmak için her yola başvurur (III). Yani tavşan bir stratejisttir ve yakalamaya çalışanlar da bazı stratejilere başvurur. Her iki tarafın da pek çok alternatifi vardır ve seçim yapmak zorundadır. Bu kararı değişik çözümlerin sonuçlarını düşündükten sonra alırlar. Yani her iki taraf da birbirlerine “karşılıklı bir bakış açısıyla” bakarlar.²⁴ Böylece “Hare and hounds” başarıyı stratejinin belirlediği bir oyun modeli olarak görülebilir.²⁵

Stratejinin türü genelde oyunun yapısına göre belirlenir. Örneğin “nou-

ghts and crosses” veya “tic-tac-toe”da iki oyuncu eşit sayılır; her biri diğerinden önce bir sırada üç tane X veya O elde etmeye çalışır. “steps” (basamaklar) ve “may I?” (yapabilir miyim) adlı oyunlarda ise ana oyuncu hâkimdir çünkü diğer oyuncuların hareketleri üzerinde denetimi vardır. Her oyuncunun atacağı adımın çeşidi ve sayısını belirlediği için (ör. Üç dev adım, beş bebek adımı) taraflılık gösterebilir. Diğer oyuncular “yapabilir miyim?” diye sormaktan bilerek kaçınarak sessiz protesto gibi “karşı-stratejilere” dayanarak hareket edemezler.

Stratejiye dayanan ve gerçek hayat durumlarını gösteren oyunlar arasındaki benzerlik açıktır. Yazdığı sınav kâğıdında profesörün hoşuna gidecek şeyleri yazan öğrenci böyle bir davranış biçimini benimsemiştir. Aynı şey dikkat çekmek isteyen çocuk ve askeri bir savunma planlayan ordu komutanı için de geçerlidir. İlk iki modelde gösterilen eğlence ve oyunlarda olduğu gibi başarılı strateji yoluyla kazanılan sonuçlar gerçek insan davranışına uygun veya hazırlayıcıdır.²⁶

Son model için birkaç bilindik etkinliği açıklamak yeterli olacaktır. İlk olarak bir oyuncunun diğerinin elindeki taş veya bilyelerin sayısının tek veya çift olduğunu tahmin etmeye yönelik “Odd or Even” (çift mi tek mi) adlı tahmin oyununu alalım. Diğer bir örnek de hangi oyuncunun ebe olacağını belirlemeye yöneliktir (ör. “Eenie, meenie, miney, moe”, “bir patates, iki patetes”, “bir, iki, ikiri Ann”).²⁷ Son olarak bir oyuncunun şişeyi çevirip o yöndeki oyuncuyu öptüğü “Şişe çevirmece” vardır.

Bu etkinlikler içerik olarak değişiklik gösterse de pek çok benzerlik barındırır. Öncelikle oyuncuların hareketleri ve sonuçlar arasında neden sonuç ilişkisi yoktur. Her durumda şans geçerlidir. Dahası, olasılıklar (ör. Tek gelme ihtimali) bellidir. (“Çift mi tek mi”de tahmin edenin doğru bilme şansı % 50’dir. Fakat

şişe çevirmecede ihtimaller oyuncu sayısına dayalıdır). Bir başka benzerlik de oyuncunun rolünün sonuç konusunda pasif olmasıdır. Bu eğlence türü sonucun şansa dayalı olduğu tahmin merkezli modeller olarak tanımlanabilir.²⁸

Bu modele dayalı geleneksel eğlence ve oyunlar genelde oyuncuların belli bir nesnenin yerini tahmin etmelerini (ör. “Düğme, Düğme”de düğmenin “Yüzüğü sakla”da yüzüğün yerini bulmaya çalışarak) görülemeyen birinin kim olduğunu bilmeye çalışmalarını (Punchback- arkadan dokun—gözleri kapalı halde arkasına dokunulan kişi dokunanı tahmin etmeye çalışır) gerektirir. Zar oyunlarında ise oyuncu sadece zar gibi bir işarette yazılı sayıya göre sonuçları göze alır. Bu farklılara rağmen bir olasılık modeli ve oyuncuların şans denemeleri söz konusudur.

Bahsedilen dört modelin her biri geleneksel oyun ve eğlenceleri incelemek için bir çerçeve işlevi görür. Sadece bir arada ele alınırlarsa böyle bir durumun önemi anlaşılabilir. Öncelikle, hepsi oyun çeşitleri olmaktan öte davranış örüntüleridir. Bundan dolayı hiçbirisi özel değildir. Yani bir çeşit davranışın vurgulandığı bir oyun veya eğlence daha başka davranış çeşitlerini de az çok içerir. Örneğin “tavşan ve tazılar” oyununda strateji kazanmanın ön koşuluysa da her iki taraf da bir fiziksel beceri gösterir ve biraz şans faktörü de etkilidir. Aynı şekilde başarı için fiziksel becerinin gerekli olduğu “saklambaçta” saklananlar iyi bir saklanma yeri bulmak için strateji kullanmalıdır; ebe de saklanma yerlerini düşünerek belli stratejiler sergiler.

Bu modellerle ilgili diğer önemli bir özellik de hem geleneksel hem gelenek dışı oyun etkinlikleri için yararlı olmalarıdır. Şu nedenlerden ötürü bu modeller önemlidir: (1) davranışsal bir bakış açısıyla geleneksel ve gelenekdışı oyunlar açısından hiçbir fark yoktur; (2)

geleneksel oyunları diğerlerinden ayıran kuralları aktarma şeklidir; (3) geleneksel oyunların sadece geçmişe ait ilginç özellikler olmayıp insan oyunlarının doğaçlama oyun etkinlikleri ve organize atletik davranışlar olarak işlevsel ve anlamlı davranış sistemleri olması. Halkbilimciler için açıklaması güç olan şey neden değişik kültür ve çağlardan insanların belirli oyunları tatmin edici, yararlı ve anlamlı buldukları; ikinci olarak geleneksel oyun etkinlikleri ve diğer geleneksel yansıtıcı davranışlar arasındaki ilişkiler nedir?

Daha fazla araştırma yapılmadan bu sorulara yanıt vermek güç olsa da belki belirli cevaplar sağlayacak gözlemler yapılabilir. İlk soruya bakacak olursak pek çok geleneksel oyun ve eğlence metninin dili ve oyuncuların hareketleri arasında doğrudan bir ilişki vardır. Yani “Sally Waters” da bir yuvarlağın ortasındaki insanın davranışları diğerlerinin söylediği direktiflere göre belirlenir:

Küçük Sally Waters
Güneşte oturarak
Ağlayıp sızlayarak
Genç bir adam için,
Kalk Sally kalk
Sil gözyaşlarını
Uç doğuya
Uç batıya
Uç en çok sevdiğine.²⁹

Bu oyunun metnini öğrenip sonra hareket katmaya gerek yoktur; şarkı ve hareketler aynı anda öğrenilir. Bu yüzden dil ve hareketler ayrılmaz bir bütündür. Metin değiştirilirse unutulur veya bazı yerleri atlanırsa hareketler de değiştirilir. Lady Gomme bu oyunu evlilik oyunu olarak adlandırır çünkü derlediği 42 çeşitten 33’ü Sally ve eşinin düğünü ile ilgili metinler içerir.³⁰ Fakat yakın zamanlarda bulunan örneklerde bu yoktur. Sally Waters ve benzer geleneksel eğlencelerden anlayacağımız (Londra

Köprüsü, İşte üç düğ koşarak geliyor) hareketi takip eden sözler ve sözü takip eden hareketlerin insanlar için önemi olduğudur. Yeni bir metin yaratmaktansa bir kültürde bilinenleri kullanmak daha kolay olması bu türlerin kültür ve zamanlar arasında popülerliğinin nedeni olabilir.

İkinci soruya gelince geleneksel oyun etkinlikleri ve diğer geleneksel yansıtıcı davranış örüntüleri arasındaki ilişki çoktan beri araştırılmaktadır. Sutton-Smith, Roberts ve Kendon oyun ve halk öykülerinde stratejinin önemi üzerinde durmuştur.³¹ Dundes davranışsal değil de biçimsel bir bakış açısı olan Dundes oyun ve halk öykülerinin yapıları arasında benzerlik saptamıştır.³² Tekerlemeleleri soran ve cevaplayanların davranışları ve üçüncü ve dördüncü model arasında da şaşırtıcı benzerlik vardır. Soru soran stratejist; cevaplayan şansçıdır. Bunlar tabii ki ilk gözlemlerdir ama alanda daha fazla araştırma yapılmasını teşvik etmeye yeterlidir.

Bu tartışmalardan geleneksel eğlence ve oyunların halkbilimcileri için çalışılması gereken en karmaşık yansıtıcı davranış çeşitlerinden olduğu açıktır. Diğer halkbilim unsurları gibi bazı geleneksel zaman geçirme çeşitleri kısa ömürlüken, “çift mi tek mi” ve “geyiğin kaç boynuzu var” gibi oyunlar antik Yunan ve Roma çağlarına uzanır. Dahası oyun seçimleri değişebilir; geleneksel oyun etkinlikleri yaş grubu ve kültüre göre değişebilir.³³ İster eski olsun ister yeni, ister yaygın olarak bilinen ister belli kültürlerde bilinen, ister geleneksel olarak öğrenilen ister formal olarak öğretilen olsun oyunların işlevleri hep aynıdır. Belki de gelecekte yapılacak araştırmalar Johan Huizinga’nın klasik çalışması Homo ludens (1949) giriş kısmında “uygarlık oyun içinde ve oyun gibi açığa çıkar” sözünü doğrular.

NOTLAR

1 Oyunun bu genel özellikleri pek çok araştırmada belirtilmiştir: Johan Huizinga, *Homo Ludens* (Londra, 1949; ilk basım Almanya, 1944); Jean Piaget *Çocuklukta Oyun, Rüyalar ve Taklit*, çev. C. Gattegno ve F. M. Hudson (Londra, 1951); Joseph Caillois *İnsan, Eğlence ve Oyunlar*, çev. Meyer Barash (Glencoe, Ill., 1961)

2 Robert Chambers, *Popular Ryhmes of Scotland* (Edinburgh, 1942); James O. Halliwell, *The Nursery Rhymes of England* (Londra, 1942); *Popular Ryhmes and Nursery Tales* (Londra, 1949).

3 Friedrich Zimmer, *Volkstümliche Spiellieder und Liederspiele* (Quedlinburg, 1879); E. A. Pokrovskij, *Detski igry* (Moskova, 1895); Aron Kiss, *Magyar gyermekjátékjtemeny* (Budapeşte, 1891); Bern Stoylen, *Norske Barnerim og Leikar* (Kristiania, 1899); ve E.T. Kristiansen, *Danske Børnerim, Remske og Lene* (Anhus, 1896).

4 Giuseppe Petri, *Giouchi Fanchiullechi sicialiani* (1883) ve Eugene Rolland, *Riemes et jeux de l'enfance* (Paris, 1883)

5 "Hawaiian Games", American Anthropologist, n. S. 1. (1899): 201-47; "Philliphine Games", American Anthropologist, n. S. 2. (1900): 643-56 ve *Korean Games with Notes on Corresponding Games of China and Japan* (Philedelphia, 1895).

6 Bkz. Newell (1963), pp. 210-11,254 ve Gomme, I. (1894), 226-27, 346-50.

7 "Some games from other lands", *Southern Folkore Quarterly* 7 (1943): 109-17; "Three Russian Games and Their Western and other Parallels", *Southern Folkore Quarterly* 23 (1959): 126-31; *Games and Sports in Shakespeare, Folklore Fellows Communications, 177* (Helsinki, 1959); ve (Thomas A. Sebeok ile) *Studies in Cheremis: Games, Indiana UniversityFolklore Series, NO. 11. Bloomington, Ind. 1958*.

8 Martha Warren Beckwith, *Folk-Games of Jamaica*, Publications of the Folklore Foundation (1922); S. T. Thyregod, *Danmarks Sangiege* (Copenhagen, 1931); ve J.D. Elder *Songgames from Trinidad and Tobago*. Publications of the American Folklore Society. Bib. And Special Series, 16 (1965).

9 Leah Jackson Wolford, *The Play-party in Indiana*, Indiana Historical Col. 4 (1916); B. A. Botkin *The American Play-Party Song*, Uni. Of Nebraska, 37, (1937); Florence Warnick, *Play Party Songs in Western Maryland*. (Washington, 1942).

10 Örnek çalışmalar yukarıda n. 1 ve 13, 16, 19, 27 ve 30. notlardadır.

11 Brian Sutton-Smith, *The Games of N. Zealand Children. Berkeley and Los Angeles* (1959) s.7.

12 Paul G. Brewster. Ed. "Children's Games and Rhymes", *The Frank Brown Col. Of North Carolina Folklore*1. (Durham, 1952): 93.

13 Mimik terimi başka bir anlamda Calliois tarafından da kullanılmıştır. (s. 19-23).

14 Piaget, 142-46; Erikson, *Childhood and Society*, (NY: 1950), s. 182-218.

15 Brewster, *The Frank Brown Col. Of North Carolina Folklore*, 73.

16 Newell (1963) 153.

17 Sutton-Smith, R. Ve diğerleri de fiziksel beceriyi ele alır. Bkz. John M. Roberts, Malcolm J. Arth ve Robert Bush, "games in culture", *American Anthropologist*, 5, 61. (1959), 597- 605; B. Sutton-Smith ve John M. Roberts, "Rubrics of competitive behaviour", *Journal of Genetic Psychology*. 105 (1964):13- 37.

18 Roberts, Arth ve Bush, 603- 4.

19 Piaget, 142- 46.

20 John M. Roberts ve B. Sutton- Smith, "Child training and game involvement", *Ethnology*, (1962), 174, 180.

21 Strutt, *Hunt the Fox*, 284.

22 Gomme, "Hare and hounds", 191.

23 Brewster, "fox", *American Nonsinging Games*, 77.

24 Bu terim Omar K. Moore ve Alan R. Anderson tarafından kullanılır. "The structure of personality". *Motivaiton and Social Interaction*. (NY: 1963), 179.

25 Stratejinin oyunda rolü için Roberts, Arth ve Bush (s. 600- 601); Moore ve Anderson, 178-82. Suttptn-Smith ve Roberts, "Rubrics of competitive behaviour", "Child Training and Game Involvement".

26 Roberts, Arth ve Bush sosyal karmaşıklık ve oyun stratejileri (s. 600- 601) arasında bir ilişki olduğunu iddia eder.

27 Henry Bolton, *The counting out rhymes of children: their antiquity, origin and wide distribution* London, 1888.

28 Bkz. Anderson ve Moore, 176- 8; Roberts ve Sutton-Smith, "Cross-cultural correlates of games of chance", *Behavior Science Notes* 3, (1966): 131-44, ve Calliois ve Huizinga.

29 Newell, 1963, 70.

30 Gomme, (1898), 149-79.

31 John M. Roberts, Brian Sutto- Smirh ve Adam Kendon, "A strategy in folktales and games", *Journal of Social Psychology*, 61 (63), 185-99.

32 Alan Dundes, "On game morphology: A study of the structure of Non-verbal folklore", *New York Folklore Quarterly* 20, (1964): 276-88.

33 Bkz. Leah R. C. Yoffie, "Three generations of Children's singing games in ST. Louis" *Journal of American Folklore* 60 (1947), 1-51; Sutton- Smith ve Rosenberg, "Sixty years of historical change in the game preferences of American children", *Journal of American Folklore* 74 (1961), 17- 46.