



**bitig**

**MSKÜ EDEBİYAT FAKÜLTESİ  
DERGİSİ**

**bitig**

**MSKU Journal of Faculty  
of Letters and Humanities**


**Yazar / Author**

Arş. Gör.

Damla TORUN ÖNGAY

**Adres:** Bitlis Eren Üniversitesi,  
Fen-Edebiyat Fakültesi, Türk  
Dili ve Edebiyatı Bölümü

**e-posta:** [dtorun@beu.edu.tr](mailto:dtorun@beu.edu.tr)

 0000-0002-3679-9016

**Atıf / Citation**

Torun Öngay, Damla (2021),  
“Kurgu mu? Gerçek mi? Rol  
mü? Rutin mi? Oyun Kültür  
Benlik Türk Halk Kültüründe  
Geleneğin ‘Temsil’leri”, *bitig  
Edebiyat Fakültesi Dergisi*, C. 1,  
S. 2, s. 465-470.

**KİTAP TANITIMI**

**Book Report**

## **Kurgu mu? Gerçek mi? Rol mü? Rutin mi? Oyun Kültür Benlik Türk Halk Kültüründe Geleneğin “Temsil”leri**

**Dursun, Aysun (2021), *Oyun Kültür Benlik Türk  
Halk Kültüründe Geleneğin “Temsil”leri*, İstanbul:  
Kesit Yayınları.**

Oyun kavramı, geçmişten günümüze farklı disiplinler için önemli konulardan biri olmuş, pek çok araştırmacı bu alanda çalışmalar yapmıştır. Bu çalışmalardan biri de Dr. Aysun Dursun’un 2021 yılında yayımlanan *Oyun Kültür Benlik Türk Halk Kültüründe Geleneğin “Temsil”leri* adlı eseridir. Çalışmada, geçmişten günümüze kültürle sıkı bir ilişki içinde bulunan oyun kavramının günlük yaşama yansımaları, bireyin “benlik sunumu”nu gerçekleştirmesinde ve geleneğin aktarılmasındaki rolü Türk kültüründen örneklerle ele alınmıştır.

Araştırmacı, konuyla ilgili olarak akla gelebilecek; yeni bir şeye sahip olan ya da hayatındaki bir aşamada başarılı olan kişiyi “hayırlı olsun” kalıbıyla tebrik etmenin önemi nedir? Bayramlarda büyüklerin ellerinin öpülmesinin eli öpen ve elini öptürenin “toplumsal statü”sü açısından kıymeti nedir? Bir damat adayının kendisine ikram edilen tuzlu kahveyi reddetmesi damat adayı “rol”ünü nasıl etkiler? Türk misafirperverliğinde misafir odası, misafir terliği, misafir havlusu vb. özel nesnelere yanında konuğa verilen önem ya da samimiyet derecesine göre sunum yaparken

ortaya çıkarılan sofrta takımlarının, çay bardaklarının, peçetelerin, ikram edilen şeylerin bireyin "benlik sunumu"yla ilgisi nedir? Gündelik hayatta jest ve mimiklerle desteklenen davranış kalıplarıyla, sözlü ve sözsüz iletişim biçimleriyle gelenek nasıl "temsil" edilir? gibi soruları oyun kültür benlik kavramları çerçevesinde ele alarak incelemiştir.

Çalışma "Giriş", "Gelenegin Temsilcisi Olarak Oyuncu/İcracı (Aktör)", "Gelenegin İcrasına Katkı Sağlayanlar: Takımlar", "Bir Temsil Olarak Gelenegin İcrası (Performans)", "Geçiş Dönemleri Geleneklerinin Temsili", "Komşuluk Geleneklerinin Temsili", "Misafirlik Geleneklerinin Temsili", "Esnaflık Geleneklerinin Temsili", "Sonuç" ve "Kaynakça" başlıklarını içermektedir.

Çalışmanın "Giriş" bölümünde oyun ve benlik kavramları ayrıntılı bir biçimde ele alınarak oyun kavramıyla ilgili çalışmalar hakkında bilgi verilmiş ve çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturan Erving Goffman'ın "Benlik Sunumu Yaklaşımı" açıklanmıştır. Oyun kavramı, geçmişten günümüze gösterdiği değişim ve dönüşüm göz önünde bulundurularak değerlendirilmiştir. Bu değerlendirme yapılırken oyun ve kültür kavramları arasındaki sıkı ilişkiye dikkat çekilmiş, oyunun bir kültür taşıyıcısı olduğu belirtilmiştir. Bunun yanında oyunun insan hayatının hemen her döneminde ve alanındaki varlığına, insan benliğinin oluşumundaki işlevselliğine değinilmiştir. İnsan, toplum içinde varlığını kabul ettirmek ve etkin olabilmek adına çeşitli rollerle "yaşam oyunu"na katılmaktadır. Bu oyunu oynarken toplumdaki ve gelenekten beslenerek rolünü icra eder. Goffman'ın yaklaşımına göre bu durum, insanın kişisel ve toplumsal benliğini oluşturmaktadır. Çalışmada gelenekler, kolektif bilinçdışının etkisiyle toplumsal benlik oluşumunun kaynağı olarak görülmüş ve "benlik sunumu" bağlamında değerlendirilmiştir.

"Gelenegin Temsilcisi Olarak Oyuncu/İcracı (Aktör)" başlığında, bireyin günlük yaşamın içinde bir oyuncu olarak kendine yer bulduğu ifade edilmiş ve üstlenilen roller gelenekler çerçevesinde incelenmiştir. Her birey, geleneğe ve toplumsal statüye göre kendine düşen rolü üstlenerek oyununu sergiler. Hayatın olağan akışı içinde bireyin statüsü belirli durumlarda değişebilir ve birey, belli bir tipolojinin özelliklerini taşıyan bir rol üstlenir. Örneğin çocuk sahibi olan bir kadın ve erkek, toplumda anne baba statüsü elde eder. Anne-baba, çocuğun toplum içinde kendine bir yer edinmesi ve benliğini oluşturması konusunda deneyimleriyle aktif rol oynar. Bunun gibi anneanne/babanne, dede, torun, gelin-damat, akraba, arkadaş, komşu, misafir,

esnaf-müşteri gibi toplumsal roller, bireyin gelecekteki rolüne hazırlanmasını ve geleneğin aktarılmasını sağlar. Birey kimi durumlarda birden fazla rol üstlenebilir veya bulunduğu ortama bağlı bir takım kurarak hayatın içindeki oyununa devam edebilir. Bireylerin üstlendiği roller arasındaki ilişkiler kültüre bağlı olarak şekillenir. Bazı rollerin karşı karşıya gelmesi de halk edebiyatı ürünlerine ve geleneksel oyunlara konu olur. Bu durum aynı zamanda oyunun kültürle kurduğu sıkı bağın bir göstergesidir.

“Geleneğin İcrasına Katkı Sağlayanlar: Takımlar” başlıklı bölümde, şartlara ve toplumsal statüye bağlı olarak bireyin kimi zaman tek başına veya kimi zaman da bir takım oyunu icra ettiği ifade edilmiştir. Bu takım oyunu oynanırken dikkat edilmesi gereken hususların ve uyulması gereken kuralların olduğuna işaret edilmiştir. Takımların güvenli biçimde performans sergilemelerinde sadakat, disiplin ve tedbirin önemine vurgu yapılmış, oyuncuların senaryoya bağlı kalmaları durumunda oyunda aksaklık yaşanmayacağı, bu durumun aynı zamanda takımın içindeki bütün oyunculara güven verdiği belirtilmiştir. Güven duygusu, insan ilişkilerinde olduğu gibi oyun için kurulacak takımların oluşmasında da önemli etkiye sahiptir. İnsanlar bu duyguyla birbirlerine bağlanıp birlik oluştururlar. Takım oyununda bir oyuncunun icrasının bozulması, takımın tamamını etkileyerek oyunun dağılmasına sebep olabilir. Buna bağlı olarak oyuncuların dikkatli tavırlar sergileyerek geleneğin icrasına katkı sağlamaları beklenir.



“Bir Temsil Olarak Geleneğin İcrası (Performans)” başlıklı bölümde, hayatın akışı içinde yaşanan durumlara göre temsil ettiği tipolojiyle ilişkili olarak bireye belirli roller düştüğü ve bireyin toplumsal kurallara ters düşmeyecek biçimde tavır, tutum ve davranışlarla rolünü icra ettiği ifade edilmiştir. Bireyin rolünü icra ederken bir vitrin oluşturduğu ve bu vitrin uyarıcılarından bireyin statüsü hakkında bilgi edinilebileceği belirtilmiştir. Çalışmada vitrin kavramıyla ifade edilen bireyin rolüne bağlı olarak takındığı hâl, tavır, giydiği kıyafet, kullandığı jest ve mimik gibi unsurlardır. İlgili bölümde bireyin icrasına

uygun bir set kurulduğu, bunun örneklerine Türk halk kültürünün geçiş dönemlerinde sıkça rastlanıldığı, bireyler arasındaki ilişki boyutunun vitrin ve set oluşumundaki etkisi ifade edilmiştir. Bireyin dış görünüşü, hâl ve tavırlarının süreklilik arz etmesi, icrasının inandırıcılığını arttıran faktörlerdendir. Bununla birlikte birey rolünü icra ederken beklenmedik durumlar yaşaması, beklenilmeyen oyuncuların oyuna katılması vitrin ve setin düzenini bozabilir. Böyle bir durumun yaşanmaması için seti kuran oyuncuların çeşitli stratejiler geliştirmesi ya da rollerini önceden canlandırarak hazırlık yapmaları gerekebilir. Hayatın başından sonuna kadar her birey, gelenegin icrasında değişik rollerle (oyuncu, seyirci, dışardakiler) yer alarak deneyim kazanır. Birey, toplumsal bilinç dışında nerede, nasıl davranması gerektiğini saklar ve zihninde yer etmiş bilgiler ışığında senaryoya uygun bir şekilde rolünü icra eder. Hayat oyunu, her bireyin üzerine düşen rolleri icra etmesiyle devam eder.

"Geçiş Dönemleri Geleneklerinin Temsili" adlı bölüm kendi içinde "Doğum Geleneklerinin Temsili", "Evlenme Geleneklerinin Temsili" ve "Ölüm Geleneklerinin Temsili" olmak üzere üç başlıkta incelenmiştir. Söz konusu dönemlerin icra edilen gelenek ve törenlerde bireyin benlik sunumunu yaptığı, bilgi ve birikimlerini aktardığı bir oyun alanı oluşturduğu belirtilmiştir. Gelenek ve törenlerin icrasında farklılıkların görülebileceği, bu farklılıkların bireyin kişisel vitrini ya da sahnenin gerçekleştiği set ile ilişkili olduğu ifade edilmiştir. Geçiş dönemlerinde icra edilen geleneksel ve modern oyunlar (uygulamalar) üzerinden örnekler verilmiştir. Oyunun kusursuz bir şekilde sunulmasında vitrinin, kurulan setin, oyunda yer alan takımların, başrol ve yardımcı oyuncuların senaryoya bağlılığının önemi büyüktür. Oyunların icrasıyla birey toplumsal kabulü sağlamak amacıyla benlik sunumunu gerçekleştirir. Geçiş dönemlerindeki çoğu oyun, bireyin bulunduğu durumu ilan etmesi üzerine kurulur. Ayrıca kimi oyunlarda yardımcı oyuncu olarak yer alan bireyler, başrol olacakları oyunlar için deneyim de kazanır. Buna bağlı olarak oyunun eğlendirme işlevinin yanında öğreticilik işlevinin de olduğu vurgulanır.

"Komşuluk Geleneklerinin Temsili" başlığında, günlük yaşam içinde bireyin oyun alanlarından birini oluşturan evde aktif rol alan oyunculardan birinin komşu olduğu belirtilmiş, kadim zamanlardan günümüze Türklerde komşuluğa verilen önem örneklerle açıklanmıştır. Hayatın akışı içinde yakın komşular, bireyin hem iyi hem de kötü gününde yanında olurlar ve oyuna dâhil olarak özellikle geçiş dönemleri geleneklerinde başrol oyuncuları kadar etkili roller üstlenirler. Bu örneklerden de

anlaşıldığı üzere komşular, gerektiğinde oyun kuruculuğu rolü üstlenerek oyunun vitrin ve setinin kurulmasına da maddi manevi katkı sağlarlar.

“Misafirlik Geleneklerinin Temsili” başlıklı bölümde, misafirin Türk kültüründe önemli ve ayrıcalıklı bir konuma sahip olduğu, buna bağlı olarak misafirlikle ilgili yüzyıllardır süregelen geleneklerin günümüzde de korunarak devam ettirildiği ifade edilmiştir. Ev sahibi ile misafir arasındaki ilişki esasen oyunun bir parçasıdır. Bu oyunun içinde karşılıklı tutum ve davranışlara dikkat edilmesi, her iki rolün temsilcisinin de rollerine uygun davranışlar sergilemesi, kişisel vitrinlerini duruma uygun düzenlemeleri gerekmektedir. Diğer pek çok oyunda olduğu gibi oynanan bu oyunda da bireyler, gelenekten beslenerek rollerini icra ederler. Oyunun sonunda önceki kuşaktan öğrendikleriyle misafirini ağırlayan ev sahibi hem misafiri hem de toplum tarafından takdir edilmeyi bekler. Bu durum ev sahibinin rolünü en iyi şekilde oynadığının bir göstergesi olacaktır.

“Esnaflık Geleneklerinin Temsili” başlıklı bölümde, alışveriş esnasında esnaf ile müşteri arasında gelişen oyunla bir nevi kültürel aktarımın sağlandığı ele alınmıştır. Bu oyunun çoğu zaman kalıplaşmış ifadeler üzerinden ilerlediği, esnaf ile müşteri arasındaki ilişki boyutunun oyunun devamlılığında etkili olduğu vurgulanmıştır. Esnaf ve müşteri ilişkisinden doğan oyunda samimiyet ile güven faktörü son derece önemli bir yere sahiptir. Müşteri, esnafa güvendiği ve iyi bir ilişki kurduğu takdirde yeniden o esnaftan alışveriş yapar ve böylelikle oyun her seferinde yeniden başlamış olur.

Çalışmanın “Sonuç” bölümünde bireyin doğumuyla başlayan hayat serüveninin her anı bir oyun ve bu oyunun başrolünde de bireyin kendisinin olduğu belirtilmiştir. Bireyin yaşadığı toplumun içinde var olma ve kabul görme isteği, onun kişisel vitrinini toplumun kabulleri doğrultusunda şekillendirmesine sebep olur. Birey, onu topluma tanıtan kişisel vitrinini kurduktan sonra kimi zaman tek başına kimi zaman ise bir takımın içinde çeşitli temsillere katılır. Bireyin sergilediği roller, toplum içindeki statüsüne bağlı olarak çeşitlilik arz eder ve birey, birden fazla role girip o role uygun vitrin sergiler. Günlük yaşam içinde birey, belli bir tipolojiyi temsil ettiği oyunlarda önceki kuşağın bilgi, birikim ve deneyimlerinden yararlanır. Gelenekten beslenen her icra, bireye toplum içindeki rolünü hatırlatır ve insanlar arasındaki etkileşimi hızlandırır. Birey, toplum içinde kendine düşen rolü layıkıyla icra ettiğinde arzuladığı toplumsal statüyü elde etmekle birlikte geleneği nesilden nesle aktarmış

olur. Hayatın devamlılığı, bireyin kendini ifade etmesi ve toplumsal birliğin oluşması bilinçli ya da bilinçsiz şekilde gelişen bir oyuna bağlı olarak sağlanır. Birey, benlik sunumunu kendi hayatının başrolünü oynadığı oyunla sergiler. Aynı zamanda yaşadığı toplumdaki diğer bireylerle takım olarak sergilediği oyunlar aracılığıyla aidiyet duygusu gelişir. Hayatın akışının bozulmaması için her birey üzerine düşen rolü en iyi şekilde oynamalı ve diğer bireylerle ilişkisini buna bağlı olarak yürütmelidir.

*Oyun Kültür Benlik Türk Halk Kültüründe Geleneğin “Temsil”leri* isimli çalışmada, oyunun bireyin yaşamındaki yeri, benlik oluşumu ile sunumundaki işlevi ve geleneğin aktarılmasındaki rolü ele alınmıştır. Oyun ve kültür arasındaki sıkı ilişkiye dikkat çekerek günlük yaşamda geleneğin temsillerinin gerçekleştirildiğini ve her bireyin bu icralarda önemli rollere sahip olduğunu, söz konusu rollerin bireyin benlik sunumu ve toplumsal benliği üzerinde önemli etkilerinin görüldüğünü somut örnekler üzerinden gösteren bu çalışmanın, oyun kavramına farklı bir bakış açısıyla yaklaşması bakımından literatüre önemli bir katkı sağlayacağı düşünülmektedir.