

## ÖYUN KURAMI BAĞLAMINDA ROBERTO BENİGNİ'NİN *HAYAT GÜZELDİR* ADLI FİLMİNİN İNCELENMESİ

THE ANALYSIS OF *LIFE IS BEAUTIFUL* BY ROBERTO BENIGNI IN THE CONTEXT OF THE GAME THEORY

Cansu ÖKSÜZ

*Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü*  
*cansuoksuz@hotmail.com*

### Özet

Oyun, insanın varlığıyla beraber kendini ve yaşamını ilk kurgulayışıdır. Öyle ki yaşamının ilk anlarından itibaren insanoğlu için kendini ve dünyayı anlamlandırma süreci boyunca bir sığınak görevi görmüştür. Günümüzde gelişen teknoloji ve değişen dünyayla birlikte kaçınılmaz olarak bir dönüşüme uğrayan oyun, yerini hala korurken çeşitliliğini ise arttırarak devam ettirmiştir. Huizinga'nın döneminin ekseriyetinde bir öngörüşlülükle sunduğu oyun kuramı, insanı ve toplumu kaostan kurtarma dâhil birçok unsur barındırmaktadır. Aynı zamanda toplumdaki dengeyi de sağladığı düşünülen oyun, odak noktasında insanı tutarken kültürden önce bile var olma niteliği taşımaktadır. Bu bağlamda Huizinga'nın oyun kuramı ile ilgili öne sürmüş olduğu birtakım kurallar vardır. Ancak bu kurallardan sadece birinin bile ihlali söz konusu olduğunda gerçekleşmesi mümkün değildir. Bu çalışmada gerçek hayattan geçici süreli soyutlanmayı sağlayan oyun ve içinde barındırdığı unsurlar Huizinga'nın düşünceleriyle açıklanacaktır. Ayrıca bu unsurlar konunun daha anlaşılır olabilmesi açısından Roberto Benigni'nin *Hayat Güzeldir* adlı filmi örnek alınarak izah edilmeye çalışılacaktır. Film, Huizinga'nın oyununu ve kurallarını yansıttığı düşünülen bazı öğeler barındırmaktadır. Bu nedenle seçilen filmin, oyun kuramı bağlamında incelenmesiyle birlikte kuramı, daha anlaşılır ve açık hale getirmesi amaçlanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Johan Huizinga, *Hayat Güzeldir*

**Abstract**

The game theory is the first construction of itself and its living with the existence of man. So that from human creation it has served as a refuge during the process of the signification of mankind and the world. With today's developing technology and changing world, the game, which has been transformed inevitably continues to increase its diversity while holding its own. The game theory, offered by Huizinga with a farsighted in the majority of his period, contains many elements, including human and social rescue from chaos. At the same time, the game theory, which is supposed to provide the balance in the society, carries the character of existence even before culture while holding human beings at the point of focus. In this context, there are some rules that Huizinga has put forward about the game theory. However, it is impossible to realize it, even if only one of these rules is violated. In this study, real-life temporary abstraction game and its elements will be explained by Huizinga's thoughts. In addition, these elements will be explained by taking as an example Roberto Benigni's film, *Life is beautiful* in order to make it more understandable. The film contains some elements that are thought to reflect Huizinga's game and its rules. For this reason, it is intended to make the theory clearer and more comprehensible, while examined the film in the context of game theory.

52

---

**Keywords:** Game, Johan Huizinga, *Life is Beautiful*

**Giriş**

Johan Huizinga<sup>1</sup> (1872-1945), insanın kültürel yaşamına ilişkin yaptığı çalışmalarla bilinmektedir. Huizinga'nın düşünceleri, ait oldukları dönem dolayısıyla bir öngörürlükle toplumsal bilimlerin ancak bütünsellikleri içinde ve tek bir bilim olarak ele alındıklarında yöntemsel bir tutarlılık gösterebileceklerini ifade etmeleri açısından önem arz etmektedir. Bu çalışmada Huizinga'nın ortaya attığı *oyun kuramı* (Kılıçbay, 2015) ele alınacaktır. Huizinga, bu kurama *homo ludens/oyun oynayan insanı* (And, 2003) eklemiştir. Ayrıca bu kavramı toplumun ilerlemesi, düzenin korunması ve huzurun sağlanmasının temeli olarak görmektedir. Ona göre insandan ve kültürden önce var olan oyun, hayatın her alanında vardır. Tanrı ise insana “oyun oynayarak yaşamayı” sunmuştur. İnsanlar bu şekilde uygarlıklarını geliştirecek,

---

<sup>1</sup> Johan Huizinga, Hollandalı filozof ve tarih profesörü.

mutlu ve huzurlu yaşamaya devam edecek, bu sayede toplumsal düzen korunacaktır. İnsanın zaman zaman yaşadığı gerginlikler, gerçek hayattan sıyrılma arzusu oyun sayesinde sağlanacaktır ve ancak huzurlu bireyler sayesinde toplumdaki düzen devam edebilecektir. Oyunu, uygarlığın gelişmesinin önkoşulu kabul eden Huizinga, onun toplumun tinsel güçleri ile materyal güçleri arasında dengeyi sağladığını savunmaktadır.

İnsanların rahatlama, bir süre olaylardan uzak kalma isteği yadsınamaz bir gerçektir. Günlük hayatta karşılaşılan olaylardan kaçarak bir şekilde rahatlama isteyen birey, oyuna yönelir ve oyunun sınırları dâhilinde gerçek hayattan ayrışır. Oyun içinde yaşadığı gerilim, heyecan, oyun sonunda amacına ulaşma isteği onu birey için cazip hale getirmektedir. Burada oyundan kasıt futbol, müsabaka, gösteri, ibadet ya da kişinin kendi kendine yarattığı bir olgu da olabilir. Zira oyun, unsurlarına ve kurallarına bağlı kaldıkça her yerde var olabilir.

### **Oyun**

Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bir amaca sahip, gerilim ve sevinç duygusu ile alışılmış hayattan, başka türlü olma bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir. Oyun ve oynamak kelimelerinin kullanımı birçok dilde değişkenlik göstermekte ve oyunun algılanışına dair önemli ipuçları sunmaktadır. Farklı dillerde farklı ekler ve kullanımlarla yerleşen bu kelimeler, oyunun kültürle ilişkisini de açığa çıkarmaktadır.

Bütün insanlar oyun oynar ve bu işi birbirlerine benzer şekillerde yaparlar. Ancak bütün diller, oyun kavramını tek bir kelime içinde kavrayamazlar. Oyun kavramı, oyunu ifade etmek için kullandıkları kelimenin ya da kelimelerin ifade ettiğinden daha fazlasını içermeyebilir. Genel bir kavram soyutlaması, bir kültüre bir diğerinden daha erken ya da daha tam bir şekilde dâhil olma ihtimali taşıyabilir. Bunun sonucunda ise çeşitli oyun biçimlerini ifade eden terimlerle birlikte birçok gösterge; oyunun işlevinin birincil olmasına karşılık, bu olgunun soyutlanmasının bazı kültürlerde ikincil olarak yer aldığını göstermektedir. Oyunu ifade eden hiçbir ortak Hint-Avrupa kelimesi olmaması nedeniyle bunun bir kavram olarak daha

geç tarihlerde ortaya çıktığı düşünülmektedir. Germanik<sup>2</sup> diller grubu bile, oyunu belirten üç farklı terimin kullanılmasıyla birbirlerinden ayrılmış durumdadırlar. Yunancadaki *inda* eki, çocuk oyununu belirtmek üzere dikkat çekici bir ifade olanağı sunmaktadır. Bu sonek çekimsizdir ve dilsel açıdan indirgenemez niteliktedir. Yunanlı çocukların en çok oynadıkları oyunlar; *sphairinda* (top), *helkustinda* (ip), *streptinda* (çelik çomak), *basilinda* (küçük kral)dır. Bu sonekin tam bağımsızlığında, simgesel olarak ifade edilen oyun kavramının indirgenemezliği yatmaktadır.

Bir kelimenin dil içindeki kavramsal değeri, aynı zamanda onun zıddını ifade eden kelime tarafından da tanımlanır. Oyunun zıddı, bize göre *ciddiyet*'tir ve aynı zamanda *çalışma*'dır. Ayrıca alaycılık ve şaka da ciddiyetin karşıtıdır. Oyun ve ciddiyet arasındaki tamamlayıcı zıtlık, hiçbir dilde Germanik dillerde olduğu kadar tam değildir. Diğer diller, oyun kavramının zıddı olarak bir sıfata sahiptir, ama ad ya yoktur ya da kısmen vardır. Ciddiyeti karşılayan bir terim olması, oyun kavramının bilincine tamamen ulaşıldığını göstermektedir. Oyun kavramını çok kesin bir şekilde belirleyen Germanik diller, bu kavramın zıddını da aynı şekilde kavramışlardır. Oyun-ciddiyet zıtlığında, *oyun* pozitif terim, *ciddiyet* ise oyunun inkârı noktasında kalmakta ve tükenmektedir. Ciddiyet, oyun-olmayan'dır ve başka hiçbir şey değildir. Buna karşılık, oyun ciddi-olmayan kavramıyla asla tanımlanamaz ve tüketilemez. Oyun, bizatihi bir kavram olarak kabul edilmiştir. Bu kavram, olduğu haliyle, ciddiyet kavramından daha üst bir düzlemde yer almaktadır. Çünkü ciddiyet, oyunu dışlamaya yöneliktir, oysa oyun, ciddiyeti rahatlıkla içerebilir.

Oyun, hayvan hayatının içinde bile bir tepkiden daha fazlasıdır. Oyun anlam bakımından zengin bir işlemdir. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur olarak "oynamak" yer alır. Her oyun bir anlam taşır. Ama bunu sadece zihinle ya da içgüdüyle açıklamak yetersizdir. Psikoloji ve fizyoloji, oyunu hayvanlarda, çocuklarda ve yetişkin insanlarda

---

<sup>2</sup>German kabilelerinin konuştuğu diller grubu. Hint-Avrupa dil öbeğinin bir dalıdır ve başlıca üç dil grubuna ayrılır. Kuzey grubunda İskandinav dilleri yer alır. Batı Germanik'ten İngilizce, Almanca ve Felemenkçe, bir de Frizonca doğmuştur. Doğu Germanik'te 4-5. yüzyıllarda Roma İmparatorluğu'nu istila eden kavimlerin (Ostrogotlar, Vizigotlar, Vandallar, vb.) dilleri yer alır. Günümüzde ortadan kalkmış olan bu dillerden yalnız Vizigotlar'ın dili olan Gotikçe bilinmektedir.

gözmek, tasvir etmek ve açıklamaya çalışmaktadır. Bu bilim dalları oyunun doğasını ve anlamını saptamaya ve onun hayat düzlemindeki yerini belirlemeye uğraşmaktadır.

Oyun oynamak, 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 girmektir (Suits, 1995: 45). Tüm oyunlar, çocukların kendi dünyalarını ve diğer insanları öğrenmelerine yardımcı olan çeşitli deneyimler içermektedir. Bu bağlamda oyun manipülatiftir, araştırıcıdır ve pratiğe dayalıdır. Bir kız çocuğunun annesine ya da bir erkek çocuğunun babasına öykünmesi ve bunlara dayalı oyunlar yaratması buna örnek verilebilir. Dolayısıyla oyun, bir şeyleri araştırma, öğrenme, keşfetme, kontrol etme, öğrenilenler arasında ilişki kurma ve deneyimleme sürecidir.

Oyun, öğrenmek için uygun bir atmosfer yaratır. Oyun sırasında özellikle çocuk, risksiz bir ortamda “keşfetmek ve yaratmak” için serbest kalmaktadır. Çocuk doğal olarak bu atmosferde merakı sonucu keşfetmeye ve yaratmaya başlayacaktır. Bu sayede çocukların dış dünyaya ilişkin bilgileri oluşturması ve özümlemesi oyun aracılığıyla sağlanmaktadır. Çünkü çocuğun neredeyse doğumdan itibaren oynamaya başladığı ve ilk çocukluk yıllarında kendini, çevresini, dünyayı oyun oynayarak tanıdığı bir gerçektir. Çocuğa hem dış dünyadaki nesne ve kişilerle hem de iç dünyasındaki düşünce ve duygularla baş etmeyi öğretir. Bir yandan da, çocukların, kendilerini ifade etme alanını oluşturur; çocuk deneyimlerini oyun aracılığıyla yansıtır.

Oyun, gözlenebilir bir olgudur. Sadece çocuk ya da insan değil, düşünen her canlı, bir dile sahip olsun ya da olmasın oyun kurabilir, oyun oynayabilir. Ancak oyun denildiğinde ilk akla gelen şeyin çocuk olması, insanın öğrenilmişlikleriyle sınırlandırılmasındandır. Canlılar neredeyse hayatlarının hemen hemen her alanında zaten bir oyun içindedirler. İnsan da var olduğundan itibaren yaşam için verdiği mücadele de dâhil olmak üzere hep bir oyun oynamaktadır. İnsanın iletişim kurabilmek için yarattığı dil dahi bir oyun kabul edilebilir. Çünkü nesne, zihinsel bir süreçle anlamlandırılmaya çalışılmıştır. Zihin, bir oyun oynayarak madde ile düşünülen şey arasında bir süreç

yaşamaktadır. Soyutun ifadesinde simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir.

Daha ilk uygarlıklardan itibaren insanların yapmış olduğu ibadetler, adaklar, şölenler hatta avlanma dâhi bir oyun olarak adlandırılmaktadır. Bu noktadan itibaren toplumların oyunu oynama biçimleri sayesinde bir kültür ya da diğer bir deyişle bir oyun kültürü yaratılmaktadır. Düzen, hukuk, ticaret, zanaat, şiir, bilgelik, sanat, bilim, müzik gibi birçok ögenin kökenlerinin bir kısmı oyunsal eylem alanına dâhil edilmiştir.

Bilinebildiği kadarıyla oyunun kendisi, insanın tarihinden daha eskidir. Oyun hakkındaki düşünceler ise insanın düşüncelerinin başlangıçlarına kadar uzanmaktadır. Yunan düşüncesinde oyun kavramının felsefi ifadelerle kullanılmasına ise ilk kez Herakleitos'la karşılaşmıştır. Herakleitos, “*Zaman, dama taşlarını bir o yana bir bu yana sürerek oynayan bir çocuktur; çocuk hükümranlığı!*” demiştir (Diels'ten aktaran: Soykan, 1991: 39). Onun bu sözü dönemin oluş ve yok oluşa olan bakış açısını göstermektedir. Varlık, evrenin daha doğrusu Zeus'un bir oyunudur ve “*oluş ve yok oluş*” hiçbir suç ve cezaya tabii değildir görüşü hâkimdir. Herakleitos, hayatta var olan zıtlıklar arasında bir oyun olmadığı takdirde dünyanın sonunun geleceğini savunmaktadır. Çünkü oyun, bir kaçış olarak görülebileceği gibi aynı zamanda bir düzenin de temelidir. Evren bir oyuncaktan ibarettir ve insanın tüm çabası oyun olmalıdır (Nietzsche, 1956: 37).

Platonise insanı Tanrı'nın oyuncağı olarak görmektedir. “*Güzel oyunlar oynayarak yaşamalı*” der (Platon, 1994: 267). Ona göre görüntüler dünyası bir oyun niteliğindedir. Ancak oyun, insanı geleceğe hazırlamak için kullanılmalı ve eğitici öğeler içermelidir. Platon, çocukların oyunlarının kontrol altına alınması gerektiğini söyler ve oyunu sınırlandırır. Çocuk ileride ne yapacaksa küçük yaşlardan itibaren oyunu buna göre düzenlenmelidir. Bu sayede öğretilen bilgiler oyun aracılığıyla çocukta istek ve tutku uyandıracak ve çocuk kolaylıkla yönlendirilebilecektir.

Nietzsche, bu âlemden oluş ile yok oluşun, yapma ile mahvetmenin, hep aynı masumluk içinde kalması ve içine ahlâk bakımından sorumluluk katılmaması gerektiğini savunmaktadır. Ateşin yani evrenin, kendisiyle daima bir oyun içinde olduğunu ve her şeyi başlatıp daha sonra dağıttığını, dağıttığında ise oyuna hep baştan

başlandığını ve bu döngüyle her yeni oyunda başka bir âlemin hayata kavuştuğunu ifade etmektedir (Nietzsche, 1946: 40-41).

Schiller ise oyun kuramını sanatla bağlantısı içinde ele almaktadır. İkisini benzer olarak nitelendirirken her ikisinin de ereğinin kendinde olduğunu savunmaktadır. Oyun oynayan çocuk için kendi dışında başka bir amaç ya da dünya yoktur. Sadece “oyun oynamak” için oyun oynamaktadır. Schiller, sanatı da aynı şekilde görmektedir. Ona göre sanatın da kendinden başka bir amacı yoktur. Sanatçı ve çocuk özgürdür, oyun aracılığıyla günlük sıkıntılardan uzaklaşıp gerçek dışı dünya da kurdukları oyunu yaşamaktadırlar. Schiller, insanın ancak insan olduğu zaman oyun oynadığını ve sadece oyun oynadığı zaman tam insan olabildiğini söylemektedir (Özgu, 1990: 76). Bu sözle insanın ancak sanatla gerçek özgürlüğe kavuşabileceğini açıklamaya çalışmaktadır. Oyun, onun için hayattır ve insan biri duyumsal, biri formel olmak üzere iki temel dürtüye sahiptir. Duyumsal dürtü her zaman değişme için bastırmakta, formel dürtüyse birlik ve sürekliliği, devamlılığı aramaktadır. İkisinin de sınırlanmaya ihtiyacı vardır. Duyumsal dürtü ahlak yasalarına zarar verebilir, formel dürtüdeyse duygular zarar görebilir. Bu durumda ikisi de kontrol altına alınmalıdır. İki temel dürtü arasındaki uyum ise üçüncü bir dürtüyle, yani oyun dürtüsüyle sağlanabilir. Oyun dürtüsü ise ancak sanatla ortaya çıkar (Schiller'den aktaran: Soykan, 1991: 43).

Aristo farklı kültürlere ait toplumlarda insanların inançlarının, değerlerinin, kurumlarının değiştiğini fark etmiş, bütün ile bütünündeki birimler arasındaki etkileşimi açıklamaya yönelik bir yöntem arayışının gerekli olduğunu savunmuştur. Geleneğin bir bütün şeklinde kabullenildiği ve toplumu biçimlendirdiği eski toplumun, yeni bir toplum olabilmesi için akılla düşünmesi gerektiğini vurgulamıştır. İnsanı ve dünyasını anlayabilmek için, dış gerçekliği oluşturan tüm varlıkların ve bunların içinde yer alan tüm öğelerin nedenlerini, kökenlerini araştırmakla kalmamıştır. Sadece düşün hayatı değil sanat üzerine de çalışmalar yapmıştır. İnsanın ürettiği çeşitli etkinlikleri ve dönem koşullarına göre bu etkinliklerin işlevlerini de konu almıştır. Aristo, egemen insan ile bağımlı insan arasındaki birlikte var oluş ilişkisinin doğal bir ilişki sayıldığı eski dönem düşünürüken Huizinga, insanın ve toplumun kültürel değişimlerinin uzun tarih dönemleri içerisinde ortaya çıkan en genel özellikleri ile görebilmeyi başarmış bir kültür tarihçisidir. Bu noktada

Huizinga'nın Aristo'nun görüşlerinden yararlanarak ilerlemesi oldukça doğaldır. Aristo'ya göre özgür ve yaratıcı zaman kullanımı, temelinde köle emeği bulunan toplumsal yaşamda, özgür insanlar için hem bir erdem, hem de bir yücelmedir. Bu aynı zamanda özgür insanın yükümlülüğüdür (Oskay, 2001:11). Oyun, işle ve çalışmayla bağlantılıdır. Çalışmanın sonrasında ise dinlenmek de gerektiğinden Aristo, oyunun sağaltıcı yanlarını kabul eder. Ancak diğer yandan oyunun, özgür insan için yaşamın ereği olamayacağını savunmaya devam eder (Oskay, 2001: 12). Huizinga, Aristo'nun gerek çalışmayı ve gerekse çalışmanın *telos*'u<sup>3</sup> olan özgür zamanı, insan için, "birbirini bütünleyen bir birliktelik içinde" düşündüğünü söylemektedir. Ona göre, Aristo, boş ve özgür olmayı evrenin ilkesi ve çalışmanın ereği saymış; fakat bunun serbest zamanın anlamsız ve amaçsız bir biçimde harcanması anlamına gelmeyeceğini de belirtmiştir. Aristo, *diagoge*'un (serbest zamanı olmak), *paideia* (yücelmek ve eğitilmek) amacıyla kullanılması gerektiğini savunmuştur (Oskay, 2010: 145-146). Ayrıca Aristo'ya göre *diagoge*'un insan tarafından yüceltici amaçlar için kullanılabilmesinin bir önkoşulu vardır: kişinin *bilinçli* ve *özgür* olabilmesi! Önkoşulun nedeni ise, çalışma-dışı zamanın (*diagoge*) amacının insanın "mükemmelleşmesine" katkıda bulunması gerekliliğidir. Bilinç ve özgürlükten yoksun kişi ise mükemmel olamayacağı için "mükemmel" *paideia*, bu kimseler için erişilmez olmaktadır. Bu nedenle serbest zamanın anlamsız işlerle geçirilen bir zaman değil, yüceltici amaçlar için yaşanabilen bilinçli ve özgür zaman şeklinde kullanılabilmesi, en temelde kişinin "*insan*" olarak kendisinin *özgürlüğüne ve bilinçliliğine* bağlıdır (Oskay, 2010: 146).

Roger Caillois ise *İnsan, Oynamak ve Oyun* adlı çalışmasında oyunun altı özelliğinden bahsetmektedir. Oyun: özgürdür, emir vermez, rutin hayattan ayrıdır, kendi zaman ve mekânı vardır, kesin değildir. Oyunun sonuçları önceden kararlaştırılmaz ve oyuncunun girişimiyle alakalıdır. Bir şey üretmez, zenginlik sağlamaz ve başladığı gibi biter. "Yap-ınan" kurallar içerirken sıradan yasaları ve davranışları askıya alabilir. Oyuncular ise bunlara uymak

---

<sup>3</sup>Telos: İlkçağ Yunan felsefesinde varılacak son nokta olarak "tamamlanma"; ulaşılabilecek "hedef" anlamında kullanılan terim "erek" ya da "son amaç".



zorundadır. Tüm bu özellikler ise hayatın oyun niteliğini anımsatmaktadır.

Kimileri oyunu, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi olarak tanımlamıştır. Kimileri ise, canlı varlık oyun oynarken, doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altındadır veya bir gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir veya hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktadır ya da oyun, insanın nefesine hâkim olmasını sağlamaktadır. Daha başka varsayımlar da, oyunun kökenini hem egemenlik kurma arzusu hem de yarışma ihtiyacı içinde, bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirleyebilmeye yönelik olan kendiliğinden yatkınlıkta aramaktadırlar. Ayrıca oyunu, zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu kabul edenler de vardır yani bunlara göre oyun ya fazlasıyla tek yanlı hareket etmeye yönelten bir eğilimin zorunlu telafisidir, ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır. Ancak yine de hepsi ortak bir noktada buluşmaktadır. Bu nokta ise oyunun, oyun olmayan bir şey karşısında ortaya çıktığı ve bazı biyolojik ihtiyaçlara cevap verdiği.

### **Oyun Kuramı Bağlamında “Hayat Güzeldir/Life is Beautiful”**

Buraya kadar oyun hakkındaki çeşitli düşünceler aktarılmaya çalışılırken bu noktadan itibaren Huizinga’ya göre oyunu oyun yapan unsurlar, oyunun sınırları ve kuralları *Hayat Güzeldir*<sup>4</sup> üzerinden örneklendirilecektir. Sisler içinde “*Bu basit bir hikâye. Ama anlatması pek de kolay değil*” sesiyle başlar filmin öyküsü. Sislerin içinde, kameraya arkası dönük, kucağında çocuk olan bir adam belirir. “*Tıpkı masallardaki gibi hüznü ve masallardaki gibi mutluluk ve harikalarla dolu*” sözleriyle birlikte sisin içindeki adam kaybolur.

<sup>4</sup>*Hayat Güzeldir*, Yahudi soykırımını konu alan 1997 yapımı bir Roberto Benigni filmidir. İkinci dünya savaşı sırasında İtalya’da yaşayan bir Yahudi’yi odak noktasına alan filmde soykırımı, çocuğunun gözünde bir oyuna dönüştüren Guido’nun yaşamını konu alır. Almanlar İtalya’yı işgal eder ve orada yaşayan Yahudileri toplama kampına götürürler. Her şeyden habersiz olan oğlunu gerçeklerden uzaklaştırmak isteyen baba, onu yaşananların sadece bir oyundan ibaret olduğuna inandırır.

Oyun, Huizinga'ya göre yeryüzünde insana ait her şeyin başlangıcıdır. İnsanoğlu yaşamını ilk anlarından itibaren oyun oynayarak gerçekleştirmiştir ve bir kültür varlığı söz konusu değilken bile oyun vardır (Huizinga, 2015: 16). Aydınlanma çağında insanın “homo sapiens” kavramındaki kadar akıllı olmadığı görülünce “homo faber” yani imal eden insan kavramı ortaya atılmıştır. Ancak bu noktada imal etmenin aynı zamanda birçok hayvanı da nitelediği görülmektedir. Bu bağlamda uygarlığın oyun şeklinde ve oyunun içinden çıkıp geliştiğini düşünen Huizinga, bu iki kavram yerine “homo ludens”i yani oyuncu insanı savunmaktadır.

Huizinga oyunun kültürden ve dolayısıyla insandan daha eski olduğunu söylemektedir. Kültürün varlığı için insan gereklidir ancak hayvanlar, kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. İnsandan önce hayvanların bir oyun içinde olduğu açıktır. Hayvanlar, insanın herhangi bir şey öğretmesine gerek duymamış henüz onların olmadığı tarihlerden itibaren oyun oynamaya başlamışlardır. Bu bağlamda oyunun temel çizgileri hayvanlarla birlikte çizilmiş, insanlar bu temel çizgilere bir şey katmamıştır. Oyunun bütün temel çizgileri, hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır. Huizinga, bu çizgileri fark edebilmek için hayvanları izlemenin yeterli olduğunu düşünmektedir. Hayvanların kurmuş oldukları oyunlar, tabi ki hayvan eğlencesinin en ilkel biçimlerinden biridir ve bu oyunların çok daha üstün nitelikli ve sonsuz derecede daha gelişmiş olanları vardır. Ancak oyunun, en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile tamamen fizyolojik, bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psikik bir tepkiden daha fazla olduğunu belirtmek gerekir. Oyunu, sadece zihinle ya da içgüdüyle açıklamak yetersizdir. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun “kasıtlı” bir karakteri bulunmaktadır.

Oyun herkes tarafından gözlenebilir bir olgu olarak, aynı anda hem hayvanlar âlemini hem de insanlar âlemini kapsamaktadır. Bu nedenle hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilemez; çünkü akla dayandırılması onu insanlar âlemiyle sınırlandıracaktır. Oyunun varlığı hiçbir uygarlık basamağına, evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı değildir. Her düşünen varlık, sahip olduğu dilde oyunu tanımlayacak genel bir terime sahip olmasa bile, oyun kurup oynayabilir. Sonuç olarak oyunun hayattaki varlığı inkâr edilemez niteliktedir. Diğer yandan oyun içinde var olan soyut adalet, güzellik,

hakikat, zihin, tanrı, ciddiyet gibi unsurları inkâr etmek mümkündür. Ama oyunu kabul etmek, istense de istenmese de tini<sup>5</sup> kabul etmek demektir. Çünkü özü ne olursa olsun oyun, madde değildir. Hayvanlar âleminde bile fiziksel hayatın sınırlarını aşmaktadır. Sadece güç etkileri tarafından yönetilen bir dünyaya ilişkin determinist anlayışın bakış açısından oyun, kelimenin tam anlamıyla superabundans'tır, yani gereksizdir. Yalnızca, mutlak determinizmi devre dışı bırakan tinsel soluk oyunun mevcudiyetini mümkün, kavranabilir ve anlaşılabilir kılmaktadır. Oyunun varlığı, bizim evren içindeki konumumuzun mantıküstü karakterini sürekli ve en yüksek anlamıyla ortaya koymaktadır. Hayvanlar oyun oynayabilirler: Demek ki sadece mekanik şeyler olmanın çok ötesindedirler. Biz de oynuyoruz ve oynadığımızın bilincindeyiz: Demek ki biz de sadece akıllı varlıklar olmanın ötesindeyiz; çünkü oyun irrasyonel bir olgudur (Huizinga, 2015: 20).

Oyun toplumsal yapı olarak, çok sayıdaki somut biçimler içinde ele alınabilmektedir. Oyunu oyuncunun tarzına uygun olarak, asıl anlamı içinde anlamaya çalışmak da mümkündür. Ancak oyunda belirgin imgelerin kullanıldığı, gerçeğin belli bir temsiline dayandığı fark edildiğinde bu durumda ilk çaba bu imgelerin veya bu temsilin değerinin anlaşılması yönünde olmalıdır. Bu noktaların oyun üzerindeki etkileri gözlenmeli ve bunu yaparken de, oyun kültürel hayatın faktörü olarak kavranmaya çalışılmalıdır. Satranç oyuncusuyla futbol oyuncusu arasındaki fark kesindir. İki oyununda yapısı birbirinden farklıdır ve oyuncular belirlenen zaman ve mekân sınırlılıkları içinde oyuna yoğunlaşmaktadır. Oyunu oynayan ve oyunu gözlemleyen arasında da muhtemel bir ilişki söz konusu olabilmektedir.

Oyun fikri, bilincimizde ciddiyet fikrinin karşıtıdır. İlk bakışta, bu antitez, oyun kavramı kadar ortadan kaldırılamaz gözükmektedir. Bu oyun-ciddiyet antitezi, daha yakından ele alındığında, bize ne sonuca ulaştırıcı ne de sağlam gelmektedir. Oyun, ciddi olmayandır. Fakat bu yargı oyunun pozitif karakterlerine ilişkin hiçbir şey söylememekle beraber aynı zamanda istikrarsızdır. Yukarıdaki önermeyi, oyun ciddi değildir, biçiminde değiştirdiğimiz anda, antitez bize hemen ihanet

<sup>5</sup> Tin: Evreni açıklamak için her şeyin özü, temeli veya yapıcısı olarak benimsenen madde dışı varlık.

eder, çünkü oyun çok ciddi bir şey de olabilir. Üstelik hayatta karşılaştığımız birçok temel kategori ciddi olmayan içinde yer almakla birlikte, bu nedenden ötürü oyunla eşdeğer değildir. Gülme bazı bakımlardan ciddiyetin karşıtıdır, ama oyunla hiçbir şekilde doğrudan bağlantısı yoktur. Çocuklar, futbol veya satranç oyuncuları, akıllarından asla gülme isteği geçmeden, derin bir ciddiyet içinde oynayabilirler. Nitekim tamamen fizyolojik olan gülme işlevinin sadece insana özgü olmasına karşılık, yaratıcı oyun işlevinin insan ile hayvanda ortak olarak bulunması ilginçtir. Aristoteles'in animal ridens<sup>6</sup> kavramı, insan-hayvan zıtlığını homo sapiens'ten<sup>7</sup> daha açık bir şekilde nitelenmektedir (Huizinga, 2015: 22).

Oyun, gönüllü bir eylemdir. Emirlerle bağlı bir oyun ise oyun değildir. Yani emir söz konusu olduğunda bunun sadece bir oyun temsili olduğunu bilmek gerekir. Çünkü oyunun en temel özelliği özgürlüğü yani gönüllü olarak yapılmasıdır. İnsan istediği zaman oyun oynayabilir ya da istediği zaman oynadığı oyunu bırakabilir. Sadece oyun oynarken duyulan “zevk” emredici bir faktör olabilir. Bir görev olarak oynandığında bu oyunun kendisi olmaz. Her şeyden önce oyun serbest zamanda yapılan bir etkinliktir. Ancak oyun, kültürel bir işlev haline getirildiğinde bir ödev, zorunluluk, görev olarak nitelendirilmektedir. Burada da oyunun en temel özelliği ortaya çıkmaktadır. Oyun serbesttir, özgürlüktür.

Filmdeki karakterler şehir yaşantısına ilk adım attıklarında şehirden bahsederken; Guido “burada özgürsün ve istediğin gibi bağırabilirsin” der Ferruccio'ya ve bunun ardından Ferruccio bağırmaya başlar. Guido ise onu hemen susturur. Burada insanların en özgür olduklarını düşündükleri yerde bile aslında hayatlarının nasıl sınırlandırıldığı ve kendi çerçevesiyle örüldüğü, en özgür alanlarda dâhi kurallarla nasıl şartlandırıldıkları görülmektedir. Sadece bu da değildir oyunun içinde yer alan kurallar. Amcasının yanında garson olarak işe başlayacak olan Guido, önce bir sınava tabii tutulur. Garsonluğun kuralları, sınırları anlatılır, tavuğun ya da ıstakozun nasıl servis edileceği açıklanır ve bunun aslında bir sanat olduğuna değinilir. İnsan hayatında birçok yerde bunlara benzer bir kural, bir sınır bulunmaktadır.

---

<sup>6</sup>Aristoteles, insanı "animal ridens" yani "gülen hayvan" olarak tanımlar.

<sup>7</sup>Homo Sapiens: Bilen insan. İnsanın bir us varlığı olduğu düşüncesi.

Oyunlar gündelik hayatın zorunluluğu değil aksine ondan uzaklaştıran, kendine özgü eğilimleri olan geçici faaliyetlerdir. Çocuklar ve hayvanlar oyun oynarlar. Oyunlar, fiziksel ve seçmeci yeteneklerini ortaya çıkarır. Ancak en temelde bundan zevk alırlar ve özgürlükte bu noktada kendine yer bulur. Yetişkinler için ise isterse ihmal edebileceği bir olaydır. Keyfidir. Oyundan alınan zevk ihtiyacı olduğu ölçüde oyunu gerekli kılar ve bu da emredici noktasını oluşturmaktadır. Yani oyun, bir görev değildir. Dayatılmış bir ödev sorumluluğu yoktur. Tamamen boş zamanda içinde gerçekleştirilmektedir. Ne gündelik ne de asıl hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar.

Guido, toplama kampında oğluna bir oyun sunmaktadır. Küçük çocuk her şeyden habersizdir. Ailesini bir arada tutabilmek ve oğlunu Yahudi toplama kamplarının dehşetinden elinden geldiğince uzak tutmak çabası ile Guido, bu yıkımın aslında eğlenceli ve gerçekçi bir oyun olduğuna oğlunu inandırmaya çalışır. Oğlunun tankları sevdiğini bilen baba, oğlunu eğer bu oyunu oynarlarsa bir tank kazanacaklarına ikna ederken başladıkları oyun, gerçekte Guido'nun ölümünün ardından ABD askerlerinin kampa bir tankla gelerek çocuğu kurtarmasıyla son bulur. Ancak aynı zamanda yaşananlar çocuğa anlatılan şekliyle bin puana ulaştıklarında son bulmuştur. Oyun başarıya ulaşmıştır ve çocuk tüm kurallara uyduğu için sonunda babasının vadettiği büyük ödül olan tankla birlikte kamptan kurtulmaktadır. Aslında küçük çocuk bile “sadece -miş gibi yaptığı”, “yalnızca oynamak için” davrandığı konusunda tam bir bilince sahiptir. Bu bilincin çocuk ruhunu ne kadar karmaşıklaştırdığını açıklayabilmek adına Huizinga, geçmişte bir babanın ona anlattığı olayı şu şekilde aktarmaktadır:

Bu baba dört yaşındaki oğlunu, bir dizi iskemlenin en önündekine oturmuş halde “trencilik” oynarken bulmuş. Çocuğunu öpünce, oğlan ona hemen, “baba, lokomotif öpemezsin, vagonlar bu işin gerçek olmadığını düşünebilirler” demiş (Huizinga,2015:26).

Oyunun bu “sadece -miş gibi yapma” niteliği içinde oyuna ilişkin bir aşâğılık duygusu, “ciddi”nin zıddı olan bir “matrak” duygusunun ifade edildiği görülür; bu duygu kimi zaman oyunun kendisi kadar temel bir duygudur. Bununla birlikte, daha önce de gözlediğimiz gibi, bu “sadece -miş gibi yapma” kavramı, bu “sadece oynama”nın aşırı bir ciddiyetle veya coşkuya dönüşen ve “sadece” nitelemesini bir süre,

tam anlamıyla devre dışı bırakan bir kendini bırakmayla gerçekleştirilmesi olanağını hiçbir şekilde dışlamamaktadır. Her oyun, oyuncuyu her an tümüyle içine alabilir. Oyun-ciddiyet zıtlığı değişebilir. Ancak oyunun değerinin azalması ciddiyetin değerinin artmasına denk düşer (Huizinga, 2015: 26).

Oyun, kendisine katılanları gönüllü ve kendine özgü bir yaşam alanına kavuşturur; onları, toplumun diğer üyelerinden (alanlarından) ayırır; onlara, toplumdaki geçici olarak ayrılmış bir *mekân* ve olağan zamandan farklılaştırılmış ayrı bir *zaman* sunar. Oyun için konulmuş bulunan ve *uyulduğu* için geçerli sayılan kurallar, belirli bir süre ile *sınırlanmışlık* ve oyundan başka hiçbir dış realite ile temasta bulunmama olanağı sayesinde oyunda olağandan daha büyük zevkler bulabilmeyi, oyunla dinlendirici bir zaman geçirmeyi sağlamaktadır. Bu ise oyuna katılan topluluk üyeleri arasında dayanışma ve onlara maddi çıkar endişelerinden uzak bir yaşam biçimi kazandırır. Gerçek hayatı süsleyip onun boşluklarını doldurabildiği için vazgeçilmez bir niteliğe sahiptir. Çünkü oyun, gündelik hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak tekrarlanabilir.

Filmin ilk dakikalarından itibaren yollarının kesiştiği Dora'ya âşık olan Guido, kadının kalbini kazanmak için küçük oyunlara başvurur. Oyunlarının mantığı Schopenhauer'in<sup>8</sup> istemi üzerinedir. Schopenhauer'den ilk olarak, Guido ve Ferruccio kasabaya varduktan ve amcası onlara iki kişilik bir yatak verdikten sonra, tam sakinleşmeye başlarken söz edilmektedir. Bu kadar çabuk uykuya dalmasının nasıl bir şey olduğu sorulduğunda Ferruccio, cevap olarak Schopenhauer'u verir: "*Schopenhauer, insanın iradesiyle her şeyi yapabileceğini söyler. Ne olmak istiyorsan o'sun.*" Bu noktada Huizinga'nın oyununun temel özelliklerinden *özgür* olma önkoşulu Benigni'nin filminde kendine Schopenhauer istemiyle yer bulmuştur. Huizinga'ya göre oyun, her şeyden önce *kişinin kendi iradesiyle* yapılmalıdır. Herhangi bir zorlama, oyunu bir taklitten öteye götürmez. Guido, espri anlayışına ve Schopenhauervari oyunlarına film boyunca devam etmektedir. Biraz da *polyannacı*<sup>9</sup> tavrı sayesinde

---

<sup>8</sup> Alman filozof, yazar ve eğitmandir. Schopenhauer, Alman felsefe dünyasındaki ilklerdendir ve dünyanın anlaşılmasız, akılsız prensipler üzerine kurulu nedenselliklerinin olduğunu söyleyerek dikkatleri çekmiştir.

<sup>9</sup>Polyannacılık: Her şeye iyi yönden bakmayı deneyen insanların oynadığı oyun, diğer adıyla "mutluluk oyunu"dur.

yaşadığı her zorluğun üstesinden gelmeye çalışır. Huizinga'nın deyimiyle oyun, günlük hayattan ve onun sıkıntılarından kurtulmak için bir kaçıştır. Bu kaçış sayesinde insan gerçek hayatın dışında kurulan oyun içinde kendini rahatlatır ve huzur bulur. Guido'nun yaptığı ise tam olarak aynı şeydir.

Oyunun istisnai veya benzersiz karakteri, en çarpıcı biçimde, oyunun gönüllü olarak büründüğü esrar havası içinde ortaya çıkmaktadır. Küçük çocuklar bile, oyunlarını “esrarlı küçük bir şey” haline getirerek daha çekici kılarlar. Bu oyun başkalarına değil, kişiye aittir. Diğerlerinin bireyin çemberi dışında yaptıkları, o an için onu ilgilendirmez. Gündelik hayatın kural ve örflerinin oyun alanı içinde bir değeri yoktur. Birey *başka* bir konumdadır ve “başka bir şekilde” hareket etmektedir. “Bildik dünya”nın bu geçici iptali, çocuklukta hatta ilkel halkların ibadete yönelik ayinsel oyunlarında yer alan yetişkinlerde de açıkça görülmektedir.

“Ben, olmak istediğim şeyim.”<sup>10</sup> Ferruccio'nun anlattığı Schopenhauer istemi o andan itibaren Guido'nun oyunlarından biri olmuştur. Hatta sevdiği kadın Dora'nın aşkını kazanabilmek adına kimi zaman bir müfettişin yerine geçmiştir. Kimi zaman ise istediklerini gerçekleştirmek için bunu kullanmıştır. Bu bazen bir anahtar bazen kuru bir şapka olmuştur ancak en çarpıcısı *tank* oyununun içinde oğlunun saklandığı yeri fark eden köpeğin oradan uzaklaşması için bunun kullanıldığı andır ve Guido bu küçük oyunları her defasında kazanmıştır. Guido'nun günlük hayatında bir oyun yarattığı açıktır. Ancak insanın gerçekte kim olmak isterse öylece o insan olamayacağını farkındadır. Aslında kendi içinde neşeli de değildir, sadece mizahı ve hayal gücünü bu oyunda stratejik olarak kullanmaktadır. Bunun koşulu ise bir ciddiyet ve bir gerçeklik duygusudur. Yahudilerin kampa götürülmesiyle birlikte oyun da kendi içinde en uç noktalarını yaşamıştır. Film başladığı andan itibaren içinde opera, müzik, dans gibi birçok sanatı da barındırmasıyla aslında oyunun her alanda kendine yer bulabileceğini de göstermiştir.

Bu sınırlı zaman ve mekân içinde oynanan oyun kendini bu alanlar içinde var eder. Her oyunun kendine özgü bir mekânı vardır. Bunun ister zorla ister kendi isteğiyle ya da diğer sebeplerle olması fark etmez. Zaman ve mekân olarak bazı sınırların içinde “sonuna kadar”

<sup>10</sup>Schopenhauer'in film içinde geçen başka bir deyimidir.

oyunabilir. Kendi akışına ve kendi anlamına sahiptir. Oyun önceden belirlenmiş mekânında gerçekleştirilir ve bir oyun ile kutsal bir eylem arasında nasıl biçimsel bir fark yoksa burada da futbol sahası, ibadet evi, sahne ya da oyun masası olması bunu etkilemez. Sonuç olarak hepsi biçim ve işlev olarak kendi sınırları içinde kendilerine özgüdür. Gerçek dünyanın içinde sınırlandırılmış belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi için kurulmuş geçici alanlardır. Askerlerin Yahudileri alıp götürdüğü sahnede yaşanan acı ve Guido'nun durumu oyunmuş gibi farklı bir biçimde aktarması ve yaşadığı onca acıya karşın asla bu tutumundan vazgeçmemesi filmin en çarpıcı özelliğidir. Çatışmalar, esir kamplarında çalıştırılmalar, açlık, koğuşlar, ölümler, yaralanmalar, kaçışlar hepsi Guido'nun olağanüstü çabasıyla çocuğa bir oyunmuş gibi yansıtılırken, her bir zorluk oyunun bir kuralı olarak tanıtılır. Tank oyunu Yahudi kampını mekânı olarak belirlemiş, zamanını ise toplamda 1000 puana ulaşmaya bağlamıştır. Tüm bunların üstüne koğuşa gelen Alman askerinin konuşmasını tercüme ettiği sırada Guido'nun oyunculuk içinde oyunculuk sergilemesi ise en can alıcı noktalarından biri olmuştur. Askerin kamp kurallarını sıraladığı sırada Guido'da yarattığı oyunun kurallarını dile getirmiştir. Durumu olabilecek en iyi şekilde değerlendirmiş ve çocuğunun zihinsel olarak etkilenmemesi için oyunu her şeyiyle gerçeğe dökmüştür.

Oyun bir kere oynandığında bellekte yerini alır ve istenildiği zaman tekrarlanabilir. Oyun sürerken, oyun içinde var olan hareketler, gidiş-gelişler, bağlanmalar, ayrılmalar, yerine geçmeler söz konusudur. Tekrarlanabilirliği ve bu oyunu var eden belirlenmiş özellikleri oyunun kültürel bir biçim almasını sağlamaktadır. Filmin içinde yer alan bir başka oyun ise Guido ile Alman doktor arasındaki bilmece oyunudur. Doktor, bilmeceye karşı aşırı takıntılıdır ve bu işi aralarında bir oyuna çevirmişlerdir. Oyuncular, oyunu istedikleri zaman bırakılabilirler fakat yine de oyunun mutlak bir sonu vardır. Bu son, oyun içindeki gerilimi noktalar ve oyuncu amacı doğrultusunda başarıya ulaşır. Bilmece oyununda ise oyunun sonu cevabın bulunmasıyla gelir ve o zamana dek oyun sürer. Guido'nun kampta doktorla kurduğu iletişimde yardıma ihtiyacı olan taraf aslında kendisi iken doktorun ondan bir bilmece için yardım istemesi, sonlandırılmamış bir oyunun gerilimini gözler önüne sermektedir. Oyunun içinde kaldığı için gerçek hayatın farkına varamayıp bir



bilmece sorması ve bunun cevabını araması takıntı ve hastalık boyutuna varan düşüncelerin, hırsın insanı nasıl ele geçirdiğini ve durulması gereken noktanın bilinmesi gerektiğini yoksa oyuncunun başkalarına zarar verme ihtimalinin söz konusu olabileceğini iyi bir biçimde örneklemektedir. Doktorun durumu karşısında hayal kırıklığıyla koğuşuna dönen Guido, siste kaybolup bir ceset yığınının çarptığında, iki dünya arasındaki karşıtlık iyice vurgulanır. Burada onun espri anlayışının ve Schopenhauervari isteminin sınırlarını görülmektedir. Oyun dışındaki gerçeklik tüm dehşeti ve çıplaklığıyla gözlerinin önündedir.

Oyun kendisi için kendine özgü alanı içinde mutlak bir düzen kurar. Yarattığı bu düzenle kusurlu bulduğu dünyadan mükemmelliğe geçiş yapmaktadır. Bu sınırlı mükemmelliğin devamı için konulmuş kuralların hiçbir şekilde ihlal edilmemesi gerekmektedir. Eğer ihlal edilirse düzen bozulur, oyunun niteliği ve değeri kaybolur. Mükemmelliğe olan eğilimi ise oyunun estetik yönünü vurgulamaktadır. Oyunun estetiği, düzenli ve mükemmel bir biçim yaratma saplantısında karşımıza çıkmaktadır. Paul Valery de oyunun bir düzen yaratma çabasını desteklemektedir ve ona göre bir oyunun kurallarından kuşku duymak asla mümkün değildir. Çünkü onları belirleyen ilke tartışmasız niteliktedir. Kurallar ihlal edilir edilmez, oyun evreni çöker, oyun diye bir şey ortada kalmaz. Hakemin düdüğü büyüü bozar ve bildik dünyanın mekanizmasını bir an için geri getirir (Valery'den aktaran: Huizinga, 2015: 29).

Giosue'nin büyüme sürecinde, faşizm tüm sertliğiyle gösterilmektedir. Guido ise onu faşizmden korumak için oyunlarına başvurmaktadır. Çocukla tanışılan sahnede Giosue bir dükkânda üzerinde “*Yahudiler ve köpekler giremez*” yazan bir tabela görür ve babasına: “Baba neden Yahudiler ve köpekler giremiyor?” diye sorar. Guido: “Çünkü Yahudileri ve köpekleri sevmiyorlar. Bunu herkes yapabilir. Mesela hırdavatçı da İspanyolları ve atları dükkânında istemiyor, eczacı Çinlileri ve kanguruları sevmiyor.” Giosue: “Ama baba, bizim dükkâna herkes girebiliyor.” Guido: “Haklısın,” diye cevap verir ve Giosue'ye neyden hoşlanmadığını sorduğunda “Örümcekler,” der. Guido kendisinin de Vizigotlardan hoşlanmadığını ekler. Böylece ertesi sabah dükkânı açtıklarında Vizigotlar ve örümceklerin girmesini yasaklayan bir tabela asmaya karar verirler. Burada çocuğun ve kendisinin maruz bırakıldığı aşağılamadan,

Giosue'yi korumak adına kendince yeni bir oyun belirler. Gerçek hayattan uzaklaştırılan çocuk oyuna çekilir. Böylelikle kusurlu dünyadan oyun sayesinde mükemmelliğe doğru bir geçiş söz konusu olmaktadır. Çocukların masum, temiz, kirlenmemiş dünyası ve insanın olabileceği en zor durumda bile hayatı bir oyunmuş gibi yaşayabilmesi fikri de filmdeki oyuna hâkim olan düşünce yapısını ortaya koymaktadır.

Oyun içinde kurallara uymayan ve buna karşı çıkan oyuncu, *oyunbozan* olarak adlandırılmaktadır. Bu kelimeye daha çok çocuk oyunlarında rastlanmaktadır ancak durum bununla sınırlı değildir. Oyuncular topluluğu için oyunu tehlikeye atan, oyunun değerini kaybettiren kişidir ve oyundan atılması gerekir. Çünkü oyun dürüstçe oynanmalıdır. *Oyunbozanlık* ve *dürüstçe oynama*'yı Oğuz Atay'ın *Tutunamayanlar*<sup>11</sup> adlı eserindeki karakterlerle örneklendirmek mümkündür. *Tutunamayanlar*'da hayatta kalmak için diğerleri gibi olmaya çalışan karakterlerin Huizinga'nın da söylediği gibi *–miş gibi* bir oyun içerisine girmesi söz konusudur. Karakterler gerçek hayattan kaçmak için hem kendi içlerinde hem de ikisi arasında bir oyun kurmuşlardır. Ancak aralarından Selim Işık intihar etmiştir ve oyun içinde *oyunbozan* konumuna gelmiştir. Bu intihar nedeniyle birlikte kurdukları oyun tehlikeye girmiştir ve sonucunda düzende bir bozulma meydana gelmiştir. Sorumluluk, suçluluk, yalnızlık ön plana çıkmıştır ve kurulan oyun çökmüştür.

Oyun içinde kuşkusuz insanı en çok meşgul eden unsurlardan biri ise gerilimdir. Gerilim, belirsizliğe ve şansa işaret eder. Bir gevşeme, çözülme isteği uyandırır. Bir çaba sonucunda bir şeyin “başarılması” söz konusudur. Kumar ve spor oyunlarında, gerilim en yüksek noktadadır. Böylelikle gerilim unsuru, oyuncunun cesaret, azimlilik ve dürüstlük gibi hünerlerinin sınanması anlamına geldiğinden, oyuna belirli bir etik değer de katmış olur çünkü oyuncu, kazanma isteğine karşın oyunun kurallarına uymaya devam etmek zorundadır.

---

<sup>11</sup> Konusu: Selim Işık'ın intihar ettiğini öğrenen Turgut Özben, ihmal ettiğini düşündüğü arkadaşının geçmişinin izini sürmeye ve Selim'in tanıdığı insanlar aracılığıyla onu tanımaya çalışır. Her insana farklı bir yönünü gösteren Selim'in görüntüsü, Turgut'un bu insanlarla konuşması sonucu okuyucunun ve Turgut'un gözünde netlik kazanacaktır. Romanda birçok kişi vardır ama her biri aslında Selim'in hayatındaki kişilerdir ve tüm anlatılanlar Selim Işık'ı aydınlatır. Selim Işık “düşünen ve sorgulayan insan”ın simgesidir ve bu yüzden “tutunamamış”tır.

Bu unsur en durağan olaylarda bile yer almaktadır. En basit masket oyununda ya da bir kuşun şişeyle kavgasında dahi bir gerilim vardır. Hatta günlük hayatta kendini var eden kadına ait gerilime bir örnek olarak John Berger, *Görme Biçimleri* adlı eserinde çok yönlü bir çalışmaya imza atmıştır. Kadının var olmasıyla ilgili bölümünü ise oyun ve gerilim kapsamında şu şekilde izah etmek mümkündür.

Toplum içinde kadının varlığı, onun kendine karşı tutumunu gösterir. Daha doğrusu ona neyin yapılıp neyin yapılamayacağını belirler. Bu bağlamda kadının sesi, duruşu, giyinişi tüm bunlar ancak kadının varlığına bir katkıda bulunuyorsa yapılmalıdır. Çünkü kadın yaratılış itibariyle erkeğin mülkiyetindedir. Bu yüzden kadın, özel ve sınırlı bir alanla çevrelenmiştir ve bunun sonucunda kişilik olarak ikiye bölünmüş durumdadır. Kadın her an kendini izlemek zorundadır. Çocukluğundan itibaren yürürken, ağlarken, gülerken, giyinirken dahi ona, kendisini izlemesi gerektiği öğretilmiştir. Aynı anda *gözleyen* ve *gözlenen* olmuştur. İşte kadının oyunu burada ortaya çıkmaktadır. Varlığından itibaren ona dayatılan kurallar ve sınırlılıkları onun oyun alanını belirlemiştir. Sürekli kendini izlemesi ve üstelik iki ayrı kişilik olarak kendini izlemesi onun gündelik hayatındaki oyununun gerilimini oluşturmaktadır (Berger, 2009: 45-64).

İlkel toplumlarda görülen, gençlerin erkekler cemaatine kabul edildikleri inisiyasyon<sup>12</sup> törenleri sırasında yasanın ve genel kuralların dışında tutulanlar yalnızca yeni adaylar değildir. Kabile içindeki bütün kavgalar da askıya alınmakta kan davaları ertelenmektedir. Kabilenin alışılmış hayatının kutsal oyunlar dönemi nedeniyle geçici olarak iptal edilmesinin, daha gelişmiş kültürlerde de birçok göstergesi vardır. Eski Roma'nın Tanrı Saturnus<sup>13</sup> onuruna düzenlendiği şenlikler veya karnaval âdetleri de buna örnek teşkil etmektedir. Öteki olmanın kolaylığı ve oyunun esrarı, maskeli balolarda göze çarpmaktadır.

<sup>12</sup>Inisiyasyon: Bireyin spiritüel gelişimi için, "spiritüeltesir"i alıp aktarabilen bir üstadın sert ve sürekli kontrolü altında, bir düzen ve disiplin içinde, sınavlara dayalı tarzda, metotlu olarak eğitimi şeklinde tanımlanmaktadır.

<sup>13</sup>Roma mitolojisinde bir tanrı, kral. Roma Mitolojisinde Altınçağ Tanrısı olarak da bilinir. Diğer tanrılar(krallar) gibi gökyüzünde değil yeryüzünde yaşar. Yunan mitolojisindeki karşılığı Kronos'tur. Zamanı kontrol eder, disiplin ve ahlak kurallarını belirler, tarım ve hasat konusunda ise semboldür. İnsanlara tarımsal faaliyetleri öğretir. İlahi kurallar yerine kendi iradesini ve yasalarını uygulamaya çalışanları şiddetli şekilde cezalandıran bir motiftir. Roma'da bu mitolojik motif adına 17-23 ve 25 Aralık günleri arasındaSatürnalya Bayramı kutlanır.

Burada, oyunun “alışılmamışlık” karakteri tamdır. Kılık değiştiren veya maske takan kişi, başka bir kişiyi “oyunmaktadır”. Bu tabiri caizse çocukça dehşet zincirinden boşanmış eğlence, kutsal ayin ve mistik hayal gücü, maskeli balo veya kıyafet değiştirme alanının tümüne, çözülmüş bir şekilde hâkimdir. Demek ki oyunu biçim açısından, kısaca tanımlamak mümkündür: olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve kurmaca ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem (Huizinga, 2015: 30-31). Bunlara bakıldığında oyunun, gerçek dünyadan ayrı kurmaca bir özgürlük içinde var olan ancak yine de oyuncuyu içinde tutabilen, maddi ve zorunlu etkiden sıyrılmış, sınırlandırılmış zaman ve sınırlandırılmış mekânda geçen, kendine özgü kuralları ve belirli bir düzeni olduğunu tekrar etmek gerekir. Oyun, bir şey için mücadele ederken aynı zamanda o şey’i temsil de eder. Ancak bu, oyunun bir şey için olan mücadeleyi “temsil” etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek olan mücadele olarak da açıklanabilmektedir. Temsil etmek ise bir şeyin görülmesini sağlamak gibi bir anlama sahiptir. Bu olay, seyircilerin gözleri önüne yerleştirilen doğal bir verinin görülmesine indirgenebilir. Filmde hayal edilen bir şeyin gerçekleştirilmesini temsil eden Giosue sayesinde imgeler aracılığıyla yeniden üretilen bir anlam söz konusu olmuştur. Burada oyunun bir şey için olan mücadeleyi temsil ederken aynı zamanda bir şeyi en iyi temsil eden mücadele olması hali gerçekliğe kavuşmaktadır. Oyunun gözlenebilir bir olgu olduğu ortadadır. Bu konuya Huizinga şöyle bir açıklama getirmiştir:

Erkek tavuskuşu veya hindi, dişilerine tüylerinin ihtişamını göstermektedir; ama bu sunum alışık olunmayan çok özel bir olgunun hayranlık uyandırmak üzere dışavurumunu içermektedir. Eğer kuş buna bir de dans adımları eklerse, bu durumda iş bir gösteriye, sıradan gerçekten bir kaçışa, bu gerçeğin daha üst bir düzleme aktarılmasına dönüşür. Bu durumda hayvanda neyin meydana geldiğini bilmeyiz. Benzeri temsiller çocuk hayatında çok erken yaşlardan itibaren hayal gücüyle yüklüdür. Alışılmış durumdakinden daha güzel, daha soylu veya daha tehlikeli başka bir şey temsil edilir. Prens, baba, kötü büyücü veya kaplan olunur. Çocuk ayrıca, “sıradan gerçek” hakkındaki bilincini de tam olarak kaybetmeksizin, kendisini öyle olduğuna inandıran bir heyecan hissetme derecesine ulaşır. Çocuk bir görünüşün, hayal edilen bir şeyin gerçekleştirilmesini temsil eder; yani bu, imge aracılığıyla bir yeniden üretim veya ifadedir (Huizinga, 2015: 32).

Çocuk oyunundan, eski uygarlıkların ibadetlerindeki kutsal temsillere geçildiğinde, çocuk oyunlarına nazaran burada oyunun daha

da içinde olan ve aydınlatılması güç bir unsur bulunmaktadır. Kutsal temsil, bir görünüşün gerçekleştirilmesinden daha fazla bir şey olduğu gibi, simgesel bir gerçekleştirmeden de fazla bir şeydir. Mistik bir gerçekleştirmedir. Görünmez ve sözle anlatılması olanaksız bir şey burada güzel, hakiki ve kutsal bir biçime bürünmektedir. İbadete katılanlar, eylemin yüce bir mutluluğu somutlaştırdığından ve kendi alışılmış hayatlarındakinden daha yüksek bir düzeni gerçekleştirdiğinden emindir. Ancak bu gösteri yoluyla gerçekleştirme, gene de oyunun biçimsel karakteristiklerini her açıdan gerçekleştirmektedir. Eyleme bağlı olarak sınırları belirlenen bir mekânın içinde sahneye konulmakta ve bir şenlik gibi, yani neşe ve özgürlük içinde oynanmaktadır. Geçici bir değeri olan, kendine özgü bir evrenin sınırları bu amaçla belirlenmektedir. Ancak bu gerçekleştirmenin etkisi oyunun bitmesiyle sona ermez. Görkemini dışarıya, olağan dünyaya yansıtmakta ve bayramı kutlamış olan grup için, bir dahaki kutsal dönem gelene kadar güvenlik, düzen ve refah sağlamaktadır.

Kutsal eylem bir *dromenon*, yani kendi kendini yapan bir şeydir. Temsil edilen şey bir *drama*, yani kendi kendini yapan şeyin bir gösteri veya bir yarış haline bürünmesidir. Eylem kozmik bir olayı, yalnızca temsil olarak değil, aynı zamanda özdeşleşme olarak da yeniden üretir. Bu olayı tekrarlar. İbadet, eylemde simgelenen etkiyi belirler. İşlevi basit bir taklit değil, bir dâhil olma veya bir katılımdır. Eylemin ortaya çıkmasını sağlayan bir faktördür (Huizinga, 2015: 33). Arkaik topluluk, oyunu tıpkı çocuğun ve hayvanın oynadığı gibi oynamaktadır ve bu oyun en başından itibaren, oyuna özgü unsurlardan yana zengindir: düzen, gerilim, hareket, gösteriş, heyecan. Oyunun içinde bir şeylerin, bir yaşam imgesinin ifade edildiği şeklindeki anlayış, oyun kavramına ancak toplumsal hayatın daha evrilmiş bir aşamasında dâhil olur. Sözel ifadeden yoksun olan oyun, şiirsel bir biçime bürünmektedir. İnsanın kozmosla bütünleştiği konusunda sahip olduğu bilinç, kendine özgü bir nitelik olarak, en yüksek ve en kutsal ilk ifadesini biçimin ve oyun işlevinin içinde bulmaktadır. Kutsal bir drama ilişkin anlam yavaş yavaş oyunun içine dâhil olmaktadır. İbadet oyuna eklenmektedir. Ama yine de kendinde oyun, ilk ve temel olgudur. Burada kültür açısından önemli olan nokta yaşanmış olan şey toplumun zihninde bir değer almıştır. Bu değer

başka bir düzleme aktarılırken toplumun zihninde yer eden simgesel temsilin ne anlama geldiğini anlayabilmek açısından önemlidir.

### **Sonuç**

*Hayat Güzeldir* kuşkusuz Huizinga'nın oyununu en çarpıcı şekilde gözler önüne sermektedir. İkinci Dünya Savaşı'nın en acı gerçeklerinden biri olan Yahudi soykırımını konu edinen film, bunu gerçeğinden uzak bir şekilde ele almasıyla dikkat çekmektedir. Yaşanan bu acı olaylar, farklı bir bakış açısıyla işlenmiş ve gerçeğini inkâr ederek, yaşamayı mümkün kılan karakterler ortaya çıkmıştır. Film, sahip olduğu unsurlarla oyunun, alışılan hayattan başka türlü olma bilincini gözler önüne sermektedir. Filmde alışılmış olanın, alışıldığı gibi olması gerekirken aksine bu gerçek dünya inkâr edilmiştir. Fakat başka türlü olma isteği de yine bilinçli olarak yapılmaktadır. Çünkü oyun, gerçekle düş arasında bir denge unsurudur. Aslında oyunun farkındayken bilinç, dengeyi geçici olarak yaratılan oyunla sağlamaktadır. Bu bilinçle bildik dünya geçici olarak iptal edilerek tamamen özgür bir seçim olması koşuluyla bu kurmaca dünyaya, onun düzenine ve kurallarına uyulur. Bu sayede yaşamın gereksinimlerinden ziyade yapılan bu eylem bağımsız bir anlam kazanmaktadır. Huizinga'nın oyun kuramına kattığı *homo ludens*, Guido sayesinde oyun oynayan insanı, bilmekten ziyade onu ve oyununu anlamlandırabilmede katkı sağlamaktadır. Günlük hayattan ve gerçeklerden kaçışın bir yolu olan oyun, yaşanan savaştan ve felaketlerden oğlunu uzak tutmak isteyen babanın amacına ulaşmasını sağlamıştır.

Huizinga'nın ortaya koymuş olduğu oyun, yaratıldığı süreçten itibaren sabit kalmamıştır ve özellikle bir kültür olarak toplumdaki varlığını günden güne temellendirmiştir. Huizinga'nın bu konuya en önemli katkısı ise konuyu ele aldığı dönem itibariyle bunu tam bir uz görüşlülük içinde işlerken aynı zamanda oyunun toplum içindeki yerini, unsurlarını, amacını gözler önüne sermiş olmasıdır. Tanrı'nın insana sunduğu “oyun oynayarak yaşamaya”, “homo ludens”i ekleyerek oyunu, sağlıklı bir toplumun önkoşulu olarak konumlandırmıştır. Bu bağlamda toplumun mevcut düzeninin korunması ve gelişmesi aynı zamanda refahın, mutluluğun devam etmesi için oyunun, toplumdaki materyal güçler ile tinsel güçler arasında bir denge unsuru olması gerektiğini de vurgulamıştır. Bu

denge, oyunun işleviyle eşanlamlıdır. Bunu kullanmak ise tamamen özgür iradeye bağlıdır.

Huizinga oyunu gerçek hayattan geçici zamanda bir *kaçış* olarak görmüştür ve bu unsur kendini *Hayat güzeldir*'de sergilemiştir. Bu sayede özgür iradeyle gerçek hayattan kaçış tam anlamıyla başarılıdır. Her oyun kendi zamanını, mekânını, kurallarını belirlemektedir. Kurallarına ve sınırlılıklarına sadık kalınarak tamamlanan oyunun mutlak bir sonu vardır ve Giosue oyunun başından itibaren oyun içinde ona verilen görevleri yerine getirerek tankı kazanmıştır. Yarattığı oyun sayesinde oğlunu soykırım gerçeğinden uzak tutan Guido, filmin sonunda ölmüştür, ancak bu onun kendi içinde oynadığı ve ailesini hayatta tutmayı amaçladığı oyununun, başarısız olduğu anlamına gelmez aksine Guido da bu oyundan istediğini elde etmiştir. Bu oyunda önemli olan yaşanan olayların saklanması ve küçük oyuncunun bu atmosferden soyutlanmasıdır. Burada kampın tüm gerçekliğine rağmen oyun sayesinde koruyucu bir kalkan oluşturulmuş ve hayatta kalma güdüsü bu yolla anlatılmıştır. Yahudi soykırımının inkârının odağında bir oyun kurulmuş ve bundan galip çıkılmıştır.

Huizinga'nın her canlının bir oyun içinde olduğu ve insanın oynayarak hayatta kaldığı görüşü bu kuram çerçevesinde değerlendirilmektedir. Ancak oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. Zorunlu olarak yapılması onun oyun kimliğini ortadan kaldırmaktadır. Çünkü oyun özgürdür, bu sayede gerçek yaşamın dışına çıkılmaktadır. Bu gerçeğe geçici süreli bir ara verme olarak nitelendirilebilmektedir. Oyuncuya bu sayede bir rahatlama sağlamaktadır. Kendine ait mekânı ve zamanıyla sınırlandırılmıştır. Fakat bir noktada başlayan oyun, belli bir noktaya ulaşmasıyla sonuca bağlanır. İçinde gerilimi barındırır ve oyuncuların sonuca ulaşmak için harcaması gereken bir çaba söz konusudur. Tüm bunlar günlük hayat düşünüldüğünde insanın gerçekleştirdiği eylemlerdendir. Sadece spor, müsabaka ya da çocuk oyunlarını değil, hayvanları, dini ritüelleri, sanatı dahi içinde barındırabilen çok geniş bir kapsama sahiptir. Tek başına gerçekleştirilen oyunlar dışında bireylerin aynı amaç için bir araya geldikleri eylemler kişileri ortak bir sonuca ulaştırırken aynı zamanda onlar arasında bir bağ, paylaşım kurar. Bu da Huizinga'nın oyunu ele alırken özellikle üzerinde durduğu oyunun toplumsal işlevi ile alakalıdır. Çünkü oyun sayesinde toplumdaki mevcut düzen

korunur ve geliştirilerek devam ettirilebilir. İnsanların rutinlerinde birçok kez oyuna başvurdukları açıktır. Fakat aralarındaki paylaşımı arttırma ya da içsel bunalımlarından kaçış imkânı sunma özelliğiyle oyun, toplumu ve bireyi dengede tutan vasfıyla önem arz etmektedir. İnsandan ve kültürden daha önce gelen oyun, gelişen teknoloji ve değişen dünyada insanla birlikte çeşitliliğini arttırmaya devam ederken bireyin ve toplumun yaşamının her alanında kendini var ederek gerçekliğinin aksini iddia edilemez hale getirmektedir.

### **Kaynakça**

Anchor, Robert. (1978). *History and Play: Johan Huizinga and His Critics. History and Theory*. s. 55.

And, Metin. (2003). *Oyun ve Bugü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Armes, Roy. (2011). *Sinema ve Gerçeklik: Tarihsel Bir İnceleme*. Çev: Zeynep Özen Barkot. İstanbul: Doruk Yayınları.

Atay, Oğuz. (2014). *Tutunamayanlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.

74

Aygün, Arzu. (2008). *Tutunamayanlar'da "Oyun" Kavramı*. Yüksek Lisans Tezi, Ankara: Bilkent Üniversitesi, Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü.

Barnard, Malcolm. (2002). *Sanat, Tasarım ve Görsel Kültür*. çev. Güliz Korkmaz. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Barthes, Roland. (2016). *Göstergebilimsel Serüven*. Çev. Sema Rifat, Mehmet Rifat. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Baudrillard, Jean. (2002). *Tüketim Toplumu: Söylenceleri, Yapıları*. çev. Ferda Keskin, Nilgün Tural. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Benigni, Roberto. (1997). *La Vita é Bella* (Film/DVD). İtalya.

Berger, Arthur Asa. (1993). *Kitle İletişiminde Çözümleme Yöntemleri*. çev. A. Tunç, A. H. Yüksel, D. Güler, M. Barkan, N. Bayram, N. Ulutak. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Basımevi.

Berger, John. (2009). *Görme biçimleri*. çev. Yurdanur Salman. İstanbul: Metis Yayıncılık.



- Büker, Seçil. (1989). *Film ve Gerçek*. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Eğitim Teknolojisi ve Yaygın Eğitim Vakfı.
- Caillois, Roger. (1961). *Man, Play and Games*. University of Illinois Press.
- Callious, Roger. (1994). Oyunun tanımı. Çev. Turhan Ilgaz. *Sanat Dünyamız-Üç Aylık Kültür Dergisi*, sayı 55.
- Coşkun, Esen E. (2011). *Dünya Sinemasında Akımlar*. Ankara: Phoenix Yayınevi.
- Daldeniz, Elif. (2000). *Walter Benjamin ve Yeniden Yaratılabilir Sanat Yapıtı*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü.
- Debord, Guy. (2016). *Gösteri toplumu*. çev. Ayşen Ekmekçi., Okşan Taşkent. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Dikmen, Bülent-Laustsen, Carsten. B. (2016). *Filmlerle sosyoloji*. çev. Sona Ertekin. İstanbul: Metis Yayıncılık.
- Eisenstein, Sergey. M. (1993). *Sinema Sanatı*. çev. Nilgün Şarman. İstanbul: Panel Yayınları.
- Huizinga, Johan. (2015). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lotman, Yuriy M. (1986). *Sinema Estetiğinin Sorunları: Film Semiyotiğine Giriş*. çev. Oğuz Özügül. İstanbul: De Yayınevi.
- Melucci, Alberto. (2013). *Oyuncu Benlik*. çev. Başak Kır. İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Monaco, James. (2001). *Bir Film Nasıl Okunur*. çev. Ertan Yılmaz. İstanbul: Oğlak Yayıncılık.
- Nietzsche, Friedrich W. (1956). *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*. çev. Nusret Hızır. Ankara: İş Bankası Kültür Cep Kitapları.
- Oluk, Ayşen. (2008). *Klasik Anlatı Sineması*. İstanbul: Hayalet Kitap.
- Oskay, Ünsal. (2001). *Müzik ve Yabancılaşma*. İstanbul: Der yayınları.

Oskay, Ünsal. (2010). *19. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri: Kuramsal Bir Yaklaşım*. İstanbul: Der Yayınları.

Pekman, Yavuz. (2003). *Oyunlarla Yaşayanlar ve Yaşadığımız Oyunlar. İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölüm Dergisi*. 22.

Perriault, Jacques. (2016). *İletişim Biliminin Unutulmuş Kökenleri*. çev. Hüseyin Köse. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Pilavcı, Gizem. (2014). *Oyun Kavramı ve Mimari Tasarıma Kattığı Farklı Boyutlar: Oyun Alanları ve Oyun Mekânları Üzerine Bir İnceleme*. Yüksek Lisans Tezi, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.

Platon. (1994). *Yasalar, I.-XII. Kitaplar*. çev. Candan Şentuna, Saffet Babür. İstanbul: Kabcacı Yayınevi.

Schiller. (1990). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. Çev. Melahat Özgü. İstanbul: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.

Smith, Geoffrey Nowell. (2008). *Dünya Sinema Tarihi*. çev. Ahmet Fethi. İstanbul: Kabcacı Yayınevi.

Soykan, Ömer Naci. (1991). *Sanatın Kaynağı Sorunu: Oyun ve Dans. Felsefe Dünyası Dergisi*. 2, ss. 39-54.

Suits, Bernard. (1995). *Çekirge-Oyun, Yaşam ve Ütopya*. çev. Süha Sertabiboğlu. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Şenyücel, Kerime. (1999). *Sinemayı Sanat Yapanlar*. Ankara: TRT Yayınları.

Teksoy, Rekin. (2005). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi 1. Cilt*. İstanbul: Oğlak yayıncılık.

Teksoy, Rekin. (2005). *Rekin Teksoy'un Sinema Tarihi 2. Cilt*. İstanbul: Oğlak yayıncılık.

Wollen, Peter. (2004). *Sinemada Göstergeler ve Anlam*. çev. Zafer Aracagök, Bülent Doğan. İstanbul: Metis Yayıncılık.

Yılmaz, Sıdıka. (2010). *Homo Sermo Onis: İfade Eden İnsan*. İstanbul: Agora Kitaplığı.