



Araştırma Makalesi • Research Article

Johan Huizinga'da Kültür Yapıcısı Olarak Oyun Kuramı Üzerine Bir İnceleme: "Squid Game"

An Analysis on Game Theory as a Culture Builder at Johan Huizinga: "Squid Game"

Semra Kotan*, Tuba Arslan**

Öz: Toplumlara ve kültürü şekillendirebilen oyunlar insanın en saf fiziksel ve biyolojik etkinlik alanıdır. Kültür aktaran bir öge olan oyun geçmiş ve gelecek arasında bir bağ kurarken her dönem çocukların en önemli edimlerinden biri olarak yerini korumaktadır. Bu çalışmanın amacı kültürün oluşumundan da önce var olmuş oyunları kültürel boyutta incelemek ve oyun ediminin kültürle bağlantısını "Squid Game" dizisi özelinde ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu bağlamda çalışmada bir anlatı örneği olan "Squid Game" dizisinin, kültürel düzeylerinin karşılık geldiği kavram ve kodlarla oluşturulan temsillerle örtüşmesi bakımından önemlidir. Çalışmanın ilk kısmında oyun ve kültür nedir sorusuna cevap aranarak oyunun ve kültürün insan yaşamındaki önemi Johan Huizinga'nın "Oyun Kuramı" çerçevesinde değerlendirilmiştir. Çalışmanın son kısmında 2021 yılında internette en çok aranan ve izlenen yapımlardan Netflix dizisi "Squid Game"deki geleneksel çocuk oyunları Huizinga'nın oyun kuramı doğrultusunda içerik analizi yöntemiyle çözümlenmiştir. Öte yandan, çalışmada analizi yapılan filmdeki geleneksel çocuk oyunları kültürle ilişkisine bakılarak detaylı bir biçimde açıklanmaya çalışılmıştır. Çalışmanın sonuç kısmında ise oyun kuramı esas alınarak Huizinga'nın "Oyun Kuramı"nın işlevleri ve anlatıdaki temsil biçimleri değerlendirilmiştir. Çalışmada analizi yapılan serinin anlatı yapısının oyun kuramının işlevleri ile örtüştüğü sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Kültür, Johan Huizinga'nın Oyun Kuramı, Squid Game, Geleneksel Çocuk Oyunları

Abstract: Games that shape societies and cultures are the purest physical and biological field of human activities. Play, which is an element that transfers culture, maintains its place as one of the most essential acts of children in every period, while establishing a link between the past and the future. The aim of this study is to examine the games that existed before the formation of culture in the cultural dimension and to reveal the connection between the game act and culture in the "Squid Game" series. In this context, the "Squid Game" series, a narrative example in the survey, is significant in that it overlaps with the representations created with the concepts and codes that their cultural levels correspond to. In the first part of the study, the answer to the question of what is game and culture is sought and the significance of game and culture in human life is evaluated within the framework of Johan

* Dr. Öğretim Üyesi, Atatürk Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo, Sinema ve Televizyon Bölümü

ORCID: 0000-0002-1583-3772 semra.kotan@atauni.edu.tr

** 100/2000 Yök Doktora Bursiyeri, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Temel İletişim Bilimleri ABD Doktora Programı

ORCID: 0000-0002-0936-6756. tuba.arslan3@ogr.atauni.edu.tr (Sorumlu yazar)

Cite as/ Atıf: Kotan S. & Arslan, T. (2023). Johan Huizinga'da kültür yapıcısı olarak oyun kuramı üzerine bir inceleme: "Squid Game". *Anemon Muş Alparslan Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(1), 73-95.

<http://dx.doi.org/10.18506/anemon.1134241>

Received/Geliş: 22 Jun/Haziran 2022

Accepted/Kabul: 03 January/Aralık 2023

Published/Yayın: 30 April/Nisan 2023

Huizinga's "Game Theory". In the last part of the research, traditional children's games in the Netflix series "Squid Game", which is the most sought-after and watched production on the internet in 2021, are analyzed by content analysis method in line with Huizinga's game theory. On the other hand, traditional children's games in the movie analyzed in the study tried to be explained in detail by looking at their relationship with culture. In the conclusion part of the survey, the functions of Huizinga's "Game Theory" and the representation forms in the narrative are evaluated based on game theory. It is concluded that the narrative structure of the series analyzed in the research overlaps with the functions of game theory.

Keywords: Game, Culture, Huizinga's Game Theory, Squid Game, Traditional Children's Games

Giriş

İnsanlar doğduğu andan itibaren biyolojik yapıları gereği sürekli araştırma ve öğrenme eğilimindedir. İnsan zihninin öğrenme yapısının karmaşıklığı öğrenmenin nasıl gerçekleştiğini anlama konusunda araştırmacıları çeşitli kuramlara ve yaklaşımlara yönlendirirken elde edilen sonuçlar oyunların insana ait öğrenme-öğretme süreçlerinde önemli bir olgu olduğunu göstermiştir. Tarihsel gelişim izlendiğinde oyun kavramının önemini düşünürler tarafından zamanla daha iyi anlaşıldığı görülür. Oyun, çocuğun zihnini tazeleyen, dinlendiren ve öğrenme gücünü artıran etkinliktir (Akandere, 2003'den akt; Koçyiğit, Tuğluk, ve Kök, 2007: 328). Oyun, insanlık tarihi kadar eski ve süregelen aktivitelerdendir. Hem geçmişte hem de günümüzde tüm insanlık tarihi boyunca var olagelmiştir. And'a göre, oyun kelimesinin kökeni Şamanlıktan gelmektedir ve Türkçenin en eski sözcüklerinden biridir. Geçmişte oyun, şamana ve şaman töreninin tamamına verilen addır. Şaman kelimesi Hindistan Pali dilinde 'ruhlardan esinlenen kişi, budhacı rahip' anlamına gelen 'Sramana' sözcüğü, Mançu dilinde 'oynayan, zıplayan' anlamına gelen 'saman' sözcüğü, Yakutlar'da oyun, Moğallar'da bögü, böğü (büge,bü) ve udagan (Buryatça udayan, Yakutça udoyan: kadın şaman), Türkçe-Tatarca kam (Altayca kam, gam, Moğolca kami), Kırgız ve Kazaklar'da bakşı sözcüğü ile ifade edilir¹ (Akın, 2011: 3). Oyun kelimesi zamanla şaman ve şamanın yönettiği tören, yani eylemin yerine kullanılmaktadır. Oyun sözcüğünün çeşitli anlamları düşünüldüğünde, bunların hemen pek çoğunun şamanın büyüsel törenindeki çeşitli öğelerle örtüştüğü görülür (And, 2003: 37). Oyun tarihsel süreç içerisinde şaman anlamının yanı sıra farklı anlam türlerini de günümüze taşımıştır. Çok farklı tanımları barındıran oyun kelimesi TDK sözlüğüne göre; tiyatro ve sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi, sahne ve mikrofonda oynanmak için hazırlanmış eser, temsil ve bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma (2022: 2758) şeklinde açıklanmıştır. Kelimenin kazandığı anlamların ortak noktasını ise çeşitli akıl ve beden hünerlerine dayalı hareketler oluşturmaktadır. Yani oyun kelimesinde mutlak surette bir akıl ve beden becerisi vardır (Çolak, 2009: 13). Diğer taraftan oyun ve oynamak fiili, Fransızca, Almanca ve Türkçe gibi birçok dilde birbirleri yerine kullanılırlar (Türkçedeki oyun ve oynamak, Fransızcada "jeu" ve "jouer" Almandada "spiel" ve "spielen" gibi) (Sezan, 2016: 8). Ancak oyun ve oynamak kavramları anlamsal olarak farklı eylemleri ve olguları ifade edebilmektedir.

Oyunlar, eğlendirirken eğiten, dinlendiren paylaşmayı, düşünmeyi ve çözüm üretmeyi esas alan bir faaliyettir. Oyunlar kişinin fiziksel, ruhsal, bilişsel, duyuşsal ve sosyal gelişimiyle doğrudan ilgilidir. Çocuk oyun oynadıkça becerileri yetkinleşir. Oyun çocuğun gelişimi açısından vazgeçilmez bir unsur olup, çocuğun büyümesinde ve sağlıklı bir birey olmasında beslenme ve sevgi kadar gerekli bir eylemdir. Çocuk, oyun aracılığı ile üzüntülerini, kaygılarını, düşmanlıklarını, sevgilerini, kıskançlıklarını, hayallerini, iç çatışmalarını, düşüncelerini ifade eder (Gökşen, 2014: 52). Çocuk oyun aracılığı ile hem kendini tanıır hem de kendini başkalarından ayıran özelliklerin ayırdına varır. Özellikle evcilik oyunları ve çeşitli meslekleri taklit ederek dramatize edilen oyunlar çocukların hayal güçlerini geliştirerek sosyal ilişkileri ve hayatı öğrenme konusunda önemli bir işlev görür. Bilinçli bir etkinlik ve hayata hazırlık için bir basamak olan oyunlar, çocukların özgür ve kendilerine özgü bir ortamda

¹ Şaman sözcüğünün karşılıkları için bkz; Sedat Veyis Örnek, 100 Soruda İlkelerde Din, Büyü, Sanat, Efsane, Fono Tesisleri, İst., 1971.
Mircae Eliade, Şamanizm, Çeviren: İsmet Berkan, İmge Yayınları, İst. 1999.
Erhan Tuna, Şamanlık ve Oyunculuk, Okyanus Y., İst., 2000.
Orhan Hançerlioğlu, İslam İnançları Sözlüğü, Remzi Y., İst., 2000.

öğrenmelerine olanak sağlar. Bu da çocuğun gelişimi ve eğitimi için oldukça önemlidir. Yine oyun çocuğun iç dünyasını yansıtır, çocuk oynayarak veya oyunla kendini ifade eder, iletişim kurar (Akandere, 2003'den akt; Koçyiğit ve Tuğluk, ve Kök, 2007: 326). Çocuk oyun ortamında eğlenerek öğrenirken, diğer insanlarla iletişim kurma, paylaşma, iş birliği yapma ve yardımlaşma gibi sosyal ilişkileri de geliştirir. Oyun oynayarak benzer durumlarda ortaya çıkacak problemleri çözme yeteneği de kazanır. Toplumsal normları ve etik değerleri oyun yoluyla kazanması daha kolaydır. Oyun, çocuğun fiziksel ve kişilik gelişiminin yanı sıra, sosyal ve kültürel gelişimini yaparak yaşayarak öğrendiği bir ortamdır. And'ın belirttiği gibi, kültüre bir geçiş ve yetişkinler dünyasına katılımı sağlayan önemli bir yoldur (And, 1979: 43). Kültürle ilişkisi noktasında toplumun yaşadığı tarihi, coğrafi, fiziki ortamın ve toplumun kültürel yapısının etkisiyle ortaya çıkan geleneksel çocuk oyunları, kültürün devamlılığını sağlamaktadır. Kültürel unsurlarla birlikte var olan ve biçimlenen oyun aracılığı ile çocuklar içinde yaşadıkları toplumun kültürünü kazanırken, o toplumun kültürü de çocuk oyunlarından beslenmektedir. Dolayısıyla oyunlar toplumların kültürel zenginliklerini içerisinde barındıran önemli bir öğedir (Özhan, 1997: 6). Oluştugu toplumun kültürünün birer aynası olan oyunlar, kültürden eski bir olgu olup, toplumu ve kültürü şekillendiren etkinliklerdir. Oyunlar tarihin akışı içerisinde kültürün kalıntılarıdır (Caillois, 1961: 58). Oyun kuramının baş yapıtlarından olan Huizinga'nın *Homo Ludens* kitabında oyun, hayvanların doğal oyun davranışlarıyla birlikte gelişen bir edimdir. Bu açıdan bakıldığında oyun doğaya ait ve içgüdüsel bir etkinlik olarak tanımlanmaktadır. Oyun insanda doğuştan gelen bir güdüdür. Ancak oyun eylemine sadece içgüdüsel veya sadece zihinsel olarak bakılmaması gerekir. Oyunlar insanların doğumlarından itibaren öğrenmelerine sürekli olarak yön veren bir edimdir. Bebeklerin ve çocukların dünyayı oyun olarak algıladıkları zihinleri, onların bilişsel, duyuşsal, fiziksel bağlamlarda gerekli yeterliliğe ulaşmasında, dahası hayatın onlardan ilerideki yaşantılarında talep edeceği (Huizinga, 1955: 3) yeterlilikleri sağlamalarında en önemli yardımcıdır. Oyunların toplumun, bireyin ve kültürün gelişimi üzerindeki etkilerine bakıldığında oyun oynama eyleminin fiziksel, biyolojik ve sosyal gelişimi açısından ne denli önemli bir etkinlik olduğu görülebilmektedir.

Söz konusu çalışmada amaç insan varlığının en temel edimi olan oyun kavramının ne olduğunu açıklamanın yanında oyunun kültürdeki yerini ortaya koymaktır. Diğer yandan oyunun kültürden önce varlık gösterdiği ana varsayımından hareketle Huizinga'nın "Oyun Kuramı" üzerinden 2021 yılının en çok arananlar listesinin ilk sırasında yer alan "Squid Game" dizisini okuyup değerlendirmek bir diğer amaçtır. Çalışmanın örneklemini orijinal bir Netflix içeriği olan ve 9 bölümden oluşan "Squid Game" dizi serisi oluşturmaktadır. Amaçsal örneklem tekniği ile seçilmiş olan bu dizi "Oyun Kuramı"nın temel işlev ve özellikleri noktasında zengin içeriğe sahip olması bakımından önemlidir. Dizinin analiz edileceği materyallerin çeşitlilik göstermesi çalışmaya derinlikli bakış açısı katmak için anlamlı veriler sunmaktadır. Dizinin bütün bölümleri izlendikten sonra elde edilen verilerin analiz edilmesinde ise içerik analizi yöntemi kullanılmıştır. Sosyal bilimciler için kaynaklık eden arşiv, belge, dergi, gazete, sinema ve dizi gibi çeşitli basılı ve görsel içeriklerin anlamlandırılması amacıyla kullanılan sistematik bir yöntem olan içerik analizi değişkenlerin derinlemesine incelenmesini olanak tanımaktadır. İçerik analizi; işaretlerin sınıflandırılması ve bu işaretlerin hangi yargıları içerdiğini ortaya koymak için, açıkça formüle edilmiş kurallar ışığında, araştırmacının ortaya koyduğu yargıların bilimsel rapor olarak değerlendirilmesini sağlar (Janis, 1949: 425). Dizinin anlatı yapısı, olay örgüsü, karakterleri, karakterler arası ilişkiler ve diyalogları ile sinematografik düzeyde belli kavram ve kodların oluşturulduğu analiz kısmında bu kodların karşılık geldiği temsiller ayrıntılı biçimde anlatılmıştır. Çözümlemede elde edilen verilerin tablo halinde sunulması ise analiz sonuçlarının daha iyi anlaşılmasında önemlidir.

1. Kültürel Bir Öge Olarak Çocuk Oyunları

Oyunlar gelişimleri ve değişimleri açısından toplumların kültürel yapısıyla birlikte düşünülmelidir. "Kültür bir toplumun üyesi olarak insanoğlunun öğrendiği (kazandığı) bilgi, sanat, gelenek-görenek ve benzeri yetenek, beceri ve alışkanlıkları içine alan karmaşık bir bütündür." (Güvenç, 1976: 101). Bir başka tanımda kültür, bir milletin manevi varlığını ve düşünce birliğini meydana getiren fikir, sanat mahsullerinin, ananelerin bütünüdür (Rado ve Ergin, 1970: 16-17). TDK sözlüğüne göre ise kültür; tarihsel, toplumsal gelişme süreci içinde yaratılan bütün maddi ve manevi değerler ile bunları

yaratmada, sonraki nesillere iletmede kullanılan, insanın doğal ve toplumsal çevresine egemenliğinin ölçüsünü gösteren araçların bütünü” olarak tanımlanır (TDK, 2022). Oyun ise kültürden daha eski bir kavramdır. Oyunlar kültürden önce oluşmuş etkinliklerdir (Huizinga, 1955: 1). Huizinga oyunu kültürle, gündelik yaşamla ve toplumlarla olan ilişkisi çerçevesinde olmazsa olmaz bir toplumsal kurum olarak değerlendirmektedir. Ona göre oyun hem kültürün içinde hareketlilik sağlarken hem de özü itibariyle kültür yapıcı bir güce sahiptir. Oyunların varlığı ve gelişimi kültürün gelişimine paralel bir şekilde ilerlemektedir. Bu kapsamda düşünüldüğünde oyunlar içinde bulunduğu toplumun kültürüyle yakından etkileşim içindedir (Sezgin, 2016: 8). Bir toplum ve dolayısıyla o toplumun kültürü toplumun oyunlarından bağımsız düşünülemez. Kültür oyun biçiminde doğar ve oyun kültürün başlangıcından itibaren var olan bir eylemdir. Örneğin av gibi doğrudan hayati ihtiyaçların giderilmesini hedefleyen faaliyetler bile, arkaik toplulukta kolaylıkla oyun biçimine bürünmektedirler (Huizinga, 2006: 70). Toplumsal hayat, oyunlar tarafından temsil edilen yüksek bir saygınlık veren biyoloji-üstü biçimler halinde açığa çıkmaktadır. Topluluklar bu oyunlarla, hayatı ve dünyayı yorumlayabilmişlerdir. Buradan oyunun kültüre dönüştüğünü değil de bunun ötesinde, kültürün ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlamak gerekir. Kültür ile oyunun bu ikili birlikteliğinde, oyun nesnel olarak gözlenebilen ve somut biçimde belirlenebilen ilksel unsuru meydana getirmektedir; buna karşılık kültür, bizim tarihsel yargımızın verisi olan bir duruma atfedilen nitelemeden başka bir şey değildir (Huizinga, 2006: 70). Kültür ile oyun bağlantısı, tüm belirtilerden anlaşıldığı üzere, özellikle toplumsal oyunun üst biçimlerinde, yani bu oyunun bir topluluğun veya bir grubun veyahut karşılıklı olarak iki grubun kurallı eylemiyle ilişkili olduğu yerde aranmalıdır. Bireyin tek başına oynadığı oyun, kültür için ancak sınırlı ölçüde verimlidir (Huizinga, 2006: 71).

Tarihi ve toplumu yorumlamada çocuk oyunları bir belge niteliği taşımaktadır. Çocuk oyunları çocukluğa ve çocuk kültürüne dair önemli ipuçları da içermektedir (Akyol ve Kutlu, 2020: 103). Geçmişte gününün neredeyse tamamını açık havada geçiren çocukların, materyale bağlı kalmaksızın ya da az sayıda materyalle oynadığı oyunlar, geleneksel oyunlardır. Geleneksel oyunlar içinde bulunan toplumun değerlerini, kültürünü, adetlerini yansıtan tasarlanmış etkinliklerdir (Bozkurt ve Sözer, 2018: 304). “Geleneksel oyun; bireylerarası iletişim temelli, fiziksellığe ve yaratıcılığa dayanan oyunlardır” (Yenğin, 2010: 106). Tarihsel süreçte araştırmalar ve gözlemlerden hareketle oyun oynamak, insan doğasının bir parçasıdır. Diğer taraftan oyun oynama edimi günümüze kadar değişmezken farklılaşan tek şey oyunun nasıl ve neyle oynandığı olmuştur (Vatandaş, 2020: 915). Top, ip ve taş çok eski zamanlardan günümüze kadar ulaşmış oyun araçlarıdır. Geleneksel oyunlar daha çok grup oyunlarıdır, genelde açık alanda oynanırlar ve hareket içerirler (Sormaz ve Yüksel, 2012: 999). Geleneksel çocuk oyunları genel olarak aşık oyunları, atlama-sıçrama-sekme oyunları, değnek oyunları, dilsiz-şaşırtma oyunları, dramatik oyunlar, ezgili oyunlar, koşma-kovalama-kapma oyunları, saklama-saklanma oyunları olarak sınıflandırılmaktadır (Cengiz, 1998: 296). Çocuk doğduğu andan itibaren çevresinde bulunduğu her türlü maddeyi oyuncuğa dönüştürebilme potansiyeline sahiptir. Çocuk oyunları ve oyuncakları tarihsel süreç içerisinde çevreyle dönüşmeye ve şekillenmeye devam etmektedir.

İnsanın gelişim ve sosyal çevresi açısından büyük bir öneme sahip olan oyunlar insanı, kültürü ve medeniyetleri şekillendiren önemli unsurlardır. Dünyanın her yerinde, çocuğun hayatının büyük bir bölümünü oyun oluşturmaktadır. Pek çok ülkede oyun kurallarının farklılıklarına rağmen benzer oyunların oynandığı görülmektedir. Her ne kadar zaman içerisinde geleneksel oyunların yerini oyuncaklar ve dijital oyunlar almış olsa da köklü geçmişe sahip olan ülkelerde geleneksel oyunlar oynamaya devam etmektedir. Zamanla kimi oyunlar unutulup giderken kimileri de popülerliğini yitirmiştir. Bu zaman döngüsü içerisinde çocuklar ya kendilerine yeni oyunlar oluşturmuşlar ya da yetişkinlerden öğrendikleri oyunlarını değiştirerek oynamayı sürdürmüşlerdir. Günümüzde hala oynamaya devam eden çoğu oyun geçmiş çağlarda da oynanan oyunlar arasında yer almaktadır. Zaman içinde ve kültürler arasında yapılan oyun çalışmaları, insan toplumlarında oyunun iki karakteristik özelliğini ortaya çıkarmıştır. Birincisi, oyun hem çocuk hem de yetişkin olarak insanlar arasında her yerde vardır ve çocuk oyunları tüm toplumlarda ve kültürlerde yetişkinler tarafından desteklenmektedir. İkinci olarak, oyun tüm toplumlarda çeşitli türleri ile çok yönlü bir olgudur (Özyürek ve Dakak ve Yurt, 2021: 74). Ancak oyun türlerinin topluma göre yaygınlık derecesi ve biçimsel

farklılıkları bulunabilir. Bu farklılıklar, çocukluğun doğası ve belirli kültürlerdeki oyunun değeriyle ilgili farklı tutumlardan kaynaklanabilir (Whitebread ve Basilio, 2021: 78). Oyun kültürel bir olgu olarak kuşaktan kuşağa aktarılırken kültürler arasındaki benzerliklerin de çocuk oyunlarına yansımaları kaçınılmazdır. Oyunların oluşmasında cinsiyet ve yaş gibi çocuğa ilişkin faktörlerin etkisinin yanı sıra kültürün de etkisi yadsınmaz. Oyunlar, toplumların yapısını, tarihini ve kültürünü yansıtmaktadırlar.

Oyunlar oynanış şekil ve kuralları, ismi olarak ülkeden ülkeye farklılıklar gösterebilmektedir. Aynı oyunlar aynı kültürde bile oynansa arasında yöresel farklılıklar bulunmaktadır. Bu nedenle birçok ülkede bazı farklılıklara rağmen oyunlar oynanmaya devam etmektedir. Bazı oyunların yerine yenileri eklenirken, Aç Kapıyı Bezirgân Baş, ebe davul zurna, sek sek gibi bazı geleneksel oyunlar hala oynanmaktadır. Günümüzde çocuklar tarafından oynanan körebe, halat çekme gibi oyunların geçmiş yüzyıllarda da oynandığı bilinmektedir. Dünya genelindeki oyunlarda atlama, atma, koşma, sallanma, toplar vb. ortak unsurlar yer alırken (Wikipedia, 2022) her insan aktivitesi gibi, oyun da kültürel bağlamdan etkilenmektedir. Farklı kültürler oyuna farklı değer ve anlam yükleyebilirler. Oyunlar, her bölgede kendine özgü kültürel unsurları içermektedir. Çocuk oyunlarında kültür ve gelenekler, ekonomik ve toplumsal koşullar belirleyici rol oynasa da dünyanın her yerinde, farklı kültürlerde çocuklar oyun oynamaya devam etmektedir (Onur ve Güney, 2004: 131). Çocuk oyunları, karşılıklı etkileşime dayalı olarak dünya üzerinde yayılır. Oyunlar gibi pek çok kültürel unsur toplumsal etkileşim araçları televizyon, film, internet ve sinema vb. yoluyla toplumdan topluma çocuklara aktarılmaktadır. Çalışmaya konu olan “Squid Game” dizisi oyun üzerine kurulu anlatı yapısı ile içerisinde geleneksel oyunları barındırır. Dizide yer verilen çocuk oyunları: “Ddakji, misket, kırmızı ışık yeşil ışık, kalamar, cam köprü ve şeker kalıbı”dır. Aynı isimde, ya da farklı isimlerde aynı içerikte değişik kültürlerde de var olan bu oyunların oynanma şekilleri ise aşağıdaki gibidir:

1.1. Ddakji Oyunu

Bir çeşit taso oyununa benzer özellikler taşıyan bir oyundur. Taso oyununun kuralı, yere belirli sayıda taso koyarak, başka bir tasoyla da yerdeki tasolara vurup ters çevirme şeklinde oynanmaktadır. Ddakji oyununda da kurallar aynı şekildedir. Bazen Ttakji olarak da adlandırılan Ddakji, katlanmış kâğıt karolar kullanılarak oynanan geleneksel bir Güney Kore oyunudur. İki veya daha fazla oyuncu tarafından oynanan Ddakji, iki kare kâğıdın bir kareye birleştirilmesiyle oluşturulur. Ddakji’de amaç rakibin kâğıdını ters çevirmektir. Bu eylem bir kartı diğerine mümkün olduğunca sert atıp vurdurularak yapılır. Ddakji atmak basit görünse de diğer oyuncunun karosunu çevirmek beceri ve pratik gerektiren bir iştir. Atışı kartın en geniş kısmına yönlendirmek, onu çevirmeye yardımcı olur. Kâğıdı ilk çeviren oyuncu oyunda başarılı olur.

1.2. Kırmızı Işık Yeşil Işık Oyunu (Mugunghwa Kkoci Pieot Seumnida)

Kore’de oynanan “Kırmızı ışık yeşil ışık” oyunu Türkiye’de “Ebe davul zurna bana vurma 1-2-3” oyununa benzer özellikler taşımaktadır. Bu oyunda, bir ebe seçilir, diğer oyuncular ebeye belli bir uzaklıkta belirlenen çizgide beklerler. Ebe duvara dönüp gözleri kapalı bir şekilde durur ve ‘Davul-Zurna 1, 2, 3’ şeklinde oyunun sözlerini söylemeye başlar. Bu sırada diğer oyuncular da ebeye yaklaşmaya çalışır. Ebe gözlerini açıp arkasını döndüğünde herkes olduğu gibi hareket etmeden beklemelidir. Hareket eden oyuncular oyundan elenir. Ebe tekrar arkasını döner ve arkadaşları yaklaşır, en çok yaklaşan, ebe arkası dönükken ebeye dokunur ve ebe saymayı bırakıp arkadaşlarını, belirlenen çizgiyi geçmeden kovalamaya başlar. Yakalanan kişi ebe olur. Eğer ebe birini yakalayamazsa tekrardan ebe seçilir. Dizideki oyunların ilki olan (Mugunghwa kkoci pieot seumnida) kırmızı ışık yeşil ışık oyunu bir grup çocukla oynanır. Grup oyun alanının ucunda, başlangıç çizgisinde durur. “Ebe” olan kişi diğer uçta, bitiş çizgisinde durur, genellikle bir ağaca bakar. “Ebe” olan kişi, arkası gruba dönük olarak durur. (Mugunghwa kkoci pieot seumnida) der ve hızla grupla yüzleşmek için arkasını döner. Ebe gruptan uzaklaşırken, gruptakiler bitiş çizgisine doğru koşarlar. Bu arada, “Ebe” olan kişi (Mugunghwa kkoci pieot seumnida) demeyi bitirir bitirmez hızla gruba döner. Grup hareket etmemelidir. Hareket ettiği görülen herkes “Ebe” olanla ele ele tutuşmalıdır. 1. Kişi “Ebe” olanla el ele verdikten sonra hareket ederken yakalanan diğer kişiler, hareket ederken görülen kişilerle el ele vererek zincir oluşturur. Oyun,

birisi bitiş çizgisine ulaşır “Ebe” olan kişiye dokunana kadar bu şekilde devam eder. Sonra “Ebe” olan onları yakalamaya çalışırken herkes kaçır. Ebe birini yakalayamazsa kendisi yeniden ebe seçilir.

1.3. Şeker Kalıbı Oyunu

Dalgona Güney Kore’de şekerle yapılan geleneksel bir oyundur. Dalgona oyununda, Dalgona şekeri adı verilen Kore bal peteği kurabiyesinden şekiller oluşturularak yapılmaktadır. Kore’de Dalgona oyunu geleneksel olarak Ppopgi olarak da bilinir. ‘Seçmek’ anlamına gelen Ppopgi, 1960’larda ve 1970’lerde Kore’de çok popüler bir oyun olarak değerlendirilirken bu geleneksel Kore şekeri, sokak satıcıları tarafından, özellikle okulların dışında satılır. Oyunda çocuklar, merkezi şekli kırmamak için mücadele ederler. Bu işlem için bir iğne veya kürdan kullanırlar. Çocuklar başarılı olursa, bazı satıcılar onlara ikinci bir bal peteği şekerlemesi hediye eder.

1.4. Misket Oyunu

Misket, bilye, bilya, cicoz, cille ve mile gibi yöreden yöre değişen daha birçok isimle bilinmektedir. Misket oyununun tüm dünyada bilinen en eski çocuk oyunlarından biridir. Kore’de (daeliseog geim) olarak bilinen misket oyunu farklı isimlerle adlandırılıp farklı kurallarda oynansa da oyunun ana aracı misketlerdir. Misket oyununun kesin tarihi bilinmese de bilye kalıntılarına antik Mısır ve Ortadoğu ülkelerinde yapılan arkeolojik kazılarda rastlanılmıştır. Mısır’daki Keldaniler adlı ulusun kalıntılarında genellikle kilden, taştan veya camdan yapılmış bilyeler yer alıyordu. Yine aynı coğrafyada, Pakistan’da 2010 yılında kazı çalışmaları tamamlanan Mohenjo-Daro isimli antik kentin kalıntılarında da bilye malzemelerinin izine rastlanmıştır. Öte yandan Roma edebiyatında, örneğin Ovid isimli antik şairin Nux isimli metninde, fındıklarla oynanan bir oyun olarak bahsedilmektedir. Bütün bu bilgilere rağmen misket oyununun hangi tarihte ve hangi kültürde başladığı bilinmemektedir. 1800’lü yıllarda ilk olarak Almanya’da bir oyun malzemesi olarak üretilen misketler daha sonrasında pek çok ülkede popüler olmuştur. Türkiye tarihinde ise misket, bir aşık kemiğini misket (bilye) gibi kullanarak başka bir aşığı veya aşıkları vurmaya, bir çizgi / çember dışına çıkarmaya, bir çukura sokmaya vb. suretiyle oynanır. Anadolu’da aşıkla oynanan oyunlar arasında en yaygın ve çeşitli olanı bu gruptaki oyunlardır. Bu gruptaki oyunların kökeni muhtemelen Orta Asya Türk toplumlarına kadar uzanır (Bozbay, 2013: 156). Günümüzde de Orta Asya toplumlarında benzer oyunlar oynanmaktadır. Misket Türkiye’de daha çok kırsal bölgelerde ya da şehirlerdeki orta ve düşük gelirli bölgelerde ortaya çıkan bir oyundur. Tumba oyunu, kuyu oyunu, şap, çukur, karış, cimboz veya üçgen oyunu gibi farklı kurallara göre oynanan misketler, aslında dünyanın her yerinde çeşitli biçimlerde oynanmaktadır. Ancak en yaygın haliyle misket yana dizmece ve kuyu şeklinde oynanmaktadır. Dizmece yan yana dizilmiş misketleri bir adet misketle vurmaya çalışılır. Bir oyuncu sıranın en başındaki misketi vurursa o sıradaki bütün misketleri kazanır. Diğer şeklinde ise, toprağa ufak bir kuyu kazılır ve misketler içine yerleştirilir. Oyuncular bir adet misketle kuyunun içindeki misketleri vurarak dışarı çıkarmaya çalışır. Bu şekilde rakip oyuncunun misketlerini kazanır. Misket oyunu rakip oyuncudan elde edilen misketleri kazanarak oyun tamamlanır.

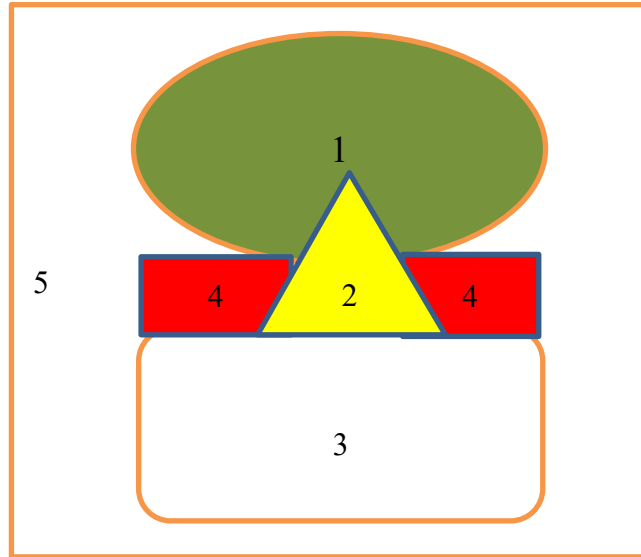
1.5. Cam Köprü Oyunu

Popüler dizide gördüğümüz oyunlardan bir diğeri, cam köprüde yürüme oyunudur. Cam köprü, sondan bir önceki oyundur. Bir nevi şans oyunu olan cam köprü oyununda hayatta kalma şansınız camın kırılıp kırılmadığına bağlı olarak gelişir. Cam köprü oyunu sek sek oyununa benzer özellikler göstermektedir. Cam köprü oyununda başlangıç noktasından bitiş noktasına kadar camdan bir köprü vardır. Köprüdeki yol karelere ayrılmış durumdadır. Sağ veya sol taraftan bir kare seçerek bir adım şeklinde ilerlenmektedir. Karelerden biri zayıf camdan, diğeri ise insanı taşıyabilecek güçte camdan yapılmıştır. Oyuncular, oyun için verilen süre bitmeden ve de köprüden düşmeden yolun sonuna ulaşmayı hedeflerler. Seksek oyunu ise, tıpkı “Cam köprü oyunu” gibi grup halinde ve tek başına oynanabilen denge ve yetenek oyunudur. Oyun için el büyüklüğünde bir taşta ihtiyaç vardır. Daha sonrasında yere tebeşirle çizgi çizilir. Genel olarak sek sek oyunu çocuklar arasında çizgi oyunu olarak da adlandırılmaktadır. Sek sek şeması sert bir yüzeye (asfalt, kaldırım taşı vs.) çizilir. Sonra oyuncular sırasıyla taşlarını kutucukların içine atmaya çalışırlar. Eğer taş bir çizginin üzerinde kalırsa veya hedeflenen kutunun dışına çıkarsa oyun sırası bir sonraki oyuncuya geçer. Taş çizilen kutucuğun içine girdiği zaman o kutuya kadar tek ayak üzerinde sekerek bölümler geçilir. Çizgi içerisinde ilerleyen

oyuncu çizgilere basarsa oyundan elenir sıra yine diğer oyuncuya geçer. Oyunun daha zor olanları da vardır.

1.6. Kalamar Oyunu ve Ojingeo

Kore'ye özgü bir çocuk oyunudur. Oyun, yere çizilen oyun tahtasının şekli bir kalamara benzediği için kalamar oyunu olarak adlandırılmıştır. Bölgesel olarak "Kalamar Gaisan" veya "Kalamar Takkari" gibi adlandırmalar da yapılmaktadır. Oyun çocuklar tarafından oynanır. Kalamar oyunu, hücum ve savunma olmak üzere iki takım ile oynanır. Oyunun iki amacı: Hücum edenlerin saldırı amacına ulaşması, takımların birbirini yok etmesidir. Takımların her birinin ana üslerine "ev" denir. Üstteki daire hücum takımının evi, alttaki dikdörtgen ise savunma takımının evidir. Oyuncular hücum sırasında sadece tek ayağıyla hareket edebilirler. Ancak, oyuncunun bir ayağı "güvenli alanda", bir ayağı da diğer alanda durabilir. Bir savunma oyuncusu, üçgeni ve dikdörtgenin çoğunu birbirine bağlayan dar köprü alanını geçtikten sonra üçgenin tepesindeki (hücum eviyle örtüşen) küçük kama şeklindeki ilerleme alanına ulaştığında tüm alanlarda iki ayağı üzerinde hareket edebilir. Benzer şekilde, dikdörtgenin en altındaki küçük bir daire veya alternatif olarak köprü alanının her iki tarafındaki savunma evinin üst köşeleri, hücum oyuncuları için ilerleme alanları olarak kullanılabilir.



Şekil 1. Kalamar Oyun Alanı

Oyun, beş aşamadan oluşur: Yukarıdaki şekilde görüldüğü üzere 1 numaralı yeşil alan hücum yapan tarafın evidir. Sarı ile gösterilen 2 numaralı alan savunma için ilerleme alanı evidir. Savunma yapan tarafın evi ise 3 numaralı bölgedir. Hücum yapan tarafın ilerleme alanı ise 4 numaralı alanlardır. 5. alan ise diğerleri içindir. Oyunda, hücumcuların amacı, sahanın karşı tarafında yer alan "ev" e ulaşmaya çalışarak sahanın ortasını tek ayak üzerinde geçmektir. Savunma oyuncusunun amacı da hücumculara karşı koymak ve durdurmak olacaktır.

2. Huizinga'da Oyun Kuramı

İnsan uygarlığının tarih sahnesine çıktığı günden bugüne bilinçli ya da bilinçsiz bir biçimde gerçekleştirmiş olduğu fiziksel ve zihinsel eylemler oyun kavramının kökenini oluşturur. Bütün yapıp ettiklerinin oyunla başlayıp, oyundan ibaret olduğu tezi insan eylemlerinin derinlikli yapısına ait ipuçları içermektedir. İlk insanın doğayla vermiş olduğu mücadelede koşmak, zıplamak, atlamak, tırmanmak gibi farklı birçok etkinliği hem bireysel hem de toplumsal bileşenleriyle oyunun doğasına ve anlamına vurgudur. Burada oyunun içermiş olduğu eylemlerin işlevsel çeşitliliğine bağlı olarak farklı birçok tanımı yapılabilir. Bu tanımlamalardan birisi oyunun fiziksel, biyolojik ve zihinsel aktif olmayı gerekli kılmasıdır. Sürece katılma içgüdüyle eyleme geçen bireyin zihnen ve bedenen katılımını gerektiren

oyunda birey, nesnelere ve diğer oyuncular ile etkileşim halindedir. Bireyin hareket etme, hissetme ve düşünmeye odaklı istekli tavrının dünyayı algılama ve adlandırmadaki rolü bu anlamda büyüktür.

İnsanların doğumdan itibaren bilişsel düzeyde gelişmelerini sağlayan ve onları sosyalleştiren oyun, taklit etme içgüdüsüne dayanır. Öğrenme davranışını ortaya çıkaran aile ve sosyal çevre tarafından sarmalanmışlık hali, bireylerin çevresindekilerle iletişim ve etkileşim sürecinde taklitle ilişkilidir. Dolayısıyla taklit, bireyin topluma uyum sağlaması, bütünleşmesi noktasında en temel öğrenme yöntemlerinden birisidir. Anne-babasıyla, çevresiyle özdeşleşme yoluyla bağ kuran çocuk, onların rol ve davranışlarını taklit etmekte ve onları rol model olarak almaktadır. Oyun oynarken çocukların anne, baba rollerine bürünmeleri, onların rollerini üstlenmeleri bireylerin taklitle öğrenme biçimi olarak oyunun önemini vurgulamaktadır. Çünkü bireylerin duygusal ve bilişsel gelişimi açısından bakıldığında bebeklik döneminde çevresini keşfetmesi ve anlamlandırması, anne-babayla oyun yoluyla kurmuş olduğu bağ nispetinde mümkündür. Doğal, kendiliğinden ve içgüdüsel bir öğrenme eylemi olan oyun başka bireylerle etkileşim sonrası sosyalleşmeyi de sağlar. Bireylerin toplumdaki rollerini öğrenme sürecini ifade eden sosyalleşme edimi, oyunla kurulan ilişkide anlamlıdır. Birey bir taraftan biyolojik anlamda büyüme ve olgunlaşma sürecini tamamlarken diğer yandan içerisinde yaşadığı toplumun kültürünü, normlarını öğrenir. Bu öğrenme süreci aynı zamanda rolleri içselleştirip benimseme sürecini de kapsar. Toplumun bir üyesi olan birey adeta genel toplum yasalarını içeren bu senaryolara göre rollere bürünür, kendini inşa eder ve gerçekleştirir (Klima, 1973: 496-497).

Oyun daha çok fiziksel enerji ve içgüdüsel dışavurum yönüyle değerlendirildiği klasik oyunlarda bireyleri gündelik hayatın koşuşturmacasından, zorlayıcı şartlarından uzaklaştıran, eğlendirme işlevli bir alandır. Eğlence etkinliği olan oyun burada bireyin rahatlatma ihtiyacından kaynaklı bir davranış biçimidir. Oyunun eğlendirici olma özelliği genel olarak boş zaman etkinliği şeklinde algılanmasına sebep olmaktadır. Ancak özellikle çocuklar üzerinden değerlendirildiğinde oyun onlar için oldukça ciddi bir uğraştır. “Oyun fikri, düşünce tarzımızda ciddiyet fikrinin karşıtıdır. İlk bakışta, bu antitez, bizatihi oyun kavramı kadar ortadan kaldırılamaz gözükmektedir. Bu oyun-ciddiyet antitezi, daha yakından ele alınca, bize ne sonuca ulaştırıcı ne de sağlam gelmektedir. Şunu söyleyebiliriz: Oyun, ciddi-olmayan’dır. Fakat bu yargı oyunun pozitif karakterlerine ilişkin hiçbir şey söylemediği gibi, çok da istikrarsızdır. Yukarıdaki önermeyi, oyun ciddi değildir biçiminde değiştirdiğimiz anda, antitez bize hemen ihanet eder, çünkü oyun çok ciddi bir şey de olabilir” (Huizinga, 1995: 22). Oyunun anlamını belirlemeye ilişkin ciddiyetle yapılan bir eylem olduğunu veren tanımda insanın ya da hayvanın oyun oynarken aslında taklit etme eğilimiyle ilerideki ciddi ve acımasız yaşama kendisini hazırladığı gerçeği vurgulanır. Erken çocukluk dönemindeki bireyin ileriki yaşamı için geliştirmiş olduğu bir savunma biçimi olan oyun fiziksel, zihinsel ve psikolojik yetkinlik kazanmasına yardımcı faaliyetlerdir. Tüm sevinçlerini, hüznlerini, saldırganlık ya da nefret duygularını açığa çıkaran oyunla hayata hazırlanan bireyler oyun yardımıyla ileriki yaşlarının provasını yaparlar. Dolayısıyla bireyin içinde barındırdığı fazla enerjinin boşalmasını sağlayan faydalı bir etkinlik olan oyun bu enerjinin atılmasıyla bireylerin rahatlatma ihtiyacını karşılayan tatmin edici bir eylemdir. Özellikle çocuklarda biriken fazla enerjinin atılması için amaçsız ve bilinçsizce yapılan eylem olan oyunla gerginlik hissi azalır ya da tamamen ortadan kalkar. Oyun oynamak bu işleviyle insanın saldırganlık gibi zararlı eğilimlerden zararsız bir biçimde kurtulmasının bir yolu olarak değerli ve sağlıklı bir eylemdir.

Tarihsel izlekten bakıldığında toplumsal değişme pratiğinin odağında var olan oyun aynı zamanda kültürel bir olgudur. Bütün bir yaşam biçimini ifade eden kültürün insanla birlikte başladığı varsayımından hareketle diğer tüm alanları besleyen ve onlardan beslenen kültürel unsur olan oyun, önemli bir kalıttır. Ancak Huizinga oyunu önceleyerek onun kültürden daha önce var olduğunu ifade eder. Bu görüşünü desteklemek için ise hayvanların tıpkı insanlar gibi oyun oynayabildiklerinin, oyun oynamayı öğrenmek için ise insan türüne ihtiyaç duymadıkları gerçeğinin altını çizer. Ona göre oyunun bütün sınırları, kapsamı insandan önce hayvanlar arasında zaten belirgin ve işlevsel bir biçimde vardır. Düşünebilen ve üretebilen olma özellikleri insan türünün hayvan karşısında en temel edimleridir. Home Sapiens (düşünür insan) ve Homo Faber (yapımcı insan) tanımlamalarına Home Ludens’i ekleyen Huizinga, “oynayan insan” kavramsallaştırmasını ortaya atarak insana yeni bir boyut kazandırmıştır. Bu

bağlamda anlam bakımından zengin ve çok çeşitli işlevlere sahip olan oyun, psikolojik, fiziksel faaliyetlerin sınırlarını aşar ve insanın bütün yapıp ettiklerine mana katar. Oyunun yapılan farklı tanımlamalarından hareketle biyolojik beklentilere ya da ihtiyaçlara cevap verdiği varsayımı Huizinga'ya göre, tek başına yeterli ve eksiksiz bir açıklama değildir. Çünkü ona göre oyun tüm bu eğilimlerin ötesinde, onları kapsayan daha derinlikli içeriğe sahiptir. Bebeğin keyiflenerek niçin bağırduğu ya da oyuncunun hırslanarak nasıl gözü dönercesine mücadeleye ettiği, bir futbol müsabakasını izleyen kalabalık taraftarlarının niye çılgınca heyecan duyduklarını sorgulayan Huizinga bu sorulara verilecek anlamlı ve direkt yanıtlar olmadığını ifade eder. Aslında böyle bir açıklamanın olmayışı da tam oyunun ruhuyla ilgilidir. Oyunun temelde kökeni yaşanan bu aşırı duygusal yoğunlukta ve tahrik etme gücünde saklıdır (Huizinga, 2006: 13-18). O halde oyun için getirilen birçok mantıklı açıklama bu yönden yersizdir. Hayvanların da insanlar gibi oyun oynayan türler oluşu, oyunun zevklendiren ve keyiflendiren olma özelliği oyunun varlığına düz bir tanımlama getirmenin önünü kapatan ana engeldir.

İnsanın varlık gösterdiği ilk alan olarak oyun kültürden öncedir ve anlamlıdır. Kültürü belirleyen oyun olduğu fikri Huizinga'ya göre ilk insanın temel gereksinimlerini karşılamadaki av faaliyetlerine kadar uzanmaktadır biyolojik varlığını sürdürebilmesi için gerekli besinleri sağlamada insanlar av ritüeliyle hayatı ve dünyayı yorumlayarak kendiliklerini gerçekleştirmektedir. İnsan yine ilk anlamlı etkinliği olan “iletişim kurma”, “öğrenme”, “emredebilme” yetilerini dil aracılığıyla gerçekleştirir ki “dil” ve “oyun” arasındaki iç içelik bu noktada başlar: “Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir” (Huizinga, 2006: 21). İnsanın iletişim kurabilmesi, diğerleri ile anlaşmayı sağlayabilmesi için ortaya koyduğu dilsel faaliyetler, basit oyunların bir başka görünümüdür. Düşünen, öğrenen insan dili sayesinde dış dünyayı algılayıp, yorumlayıp, aktarırken simgesel olarak ağzıyla zihni arasında oynanan bir oyunda ev sahibidir.

Her oyunun gönüllü bir katılımı gerektirmesi özgürlüğün oyun için belirleyici bir unsur olduğunun ispatıdır. Hayvanların ve çocukların içgüdüsel olarak bir oyuna dahil olmaları onların zevk alarak oynamayı seçebilme özgürlüklerine yapılan vurgudur. Ancak yetişkinlerin çoğunlukla zorunlu katılım sağladıkları oyunlar genelde oyunun kültürel bir işlev olarak anıldığı durumlarda söz konusudur. Oyunun kültürel ve ruhani bir unsur olarak varlığı eski uygarlıkların ilk dönem kutsal törenlerine kadar gitmektedir. Ayinlere katılan insanlar yüce bir görevle hakikate ve güzele hizmet ederken simgesel düzeyde oyunun içinde varlıklarını kalıcı kılarlar. Mevsimsel döngülerde, bahar şenliklerinde ritüel biçiminde gerçekleştirilen bu oyunlar kutsal birer eylem olarak kabul edildikleri için gerçek hayatta işlerin yolunda olması için gerekli edimlerdir. Şöyle ki ritüellerin yapılmadığı dönemler açlık, kuraklıkla karşılaşılacağı ve ürünlerin olgunlaşmayacağı şeklindeki inanışlar söz konusudur. Dolayısıyla kültür bilimi üzerinden bakıldığında yaşanmış ve deneyimlenmiş eylemlerin tekrarına dayalı simgesel temsiller ritüellerin özüne yapılan bir vurgudur. O halde dramatik olarak gerçekleştirilen temsil, ibadet ya da gösteri simgesel olarak gerçeğin ikamesidir. Güneşin doğuşu-batışı, mevsimlerin birbirini izlemesi, hasat toplama zamanları vb. mitolojik söylencelerde insanın doğasına, hayata ve ölüme ilişkin gerçek temsilleri içermekte ve kutsal bir oyunmuş gibi evrensel düzen yeniden yeniye inşa edilmektedir. Oyuna özgü bütün unsurların gösterişin, düzenin, hareketin, heyecanın ve eylemin olduğu ritüeller, toplumsal hayatın birer yansımasıdır. Altı çizilmesi gereken önemli bir nokta, oyunun gönüllü bir eylem olarak özgürlüğü vaat etmesine karşın kutsal törenlerde ya da ritüellerde zorunlu katılım esastır. Çünkü yaşadıkları hayatın onlara huzur ve mutluluk getirmesini güvence altına almaları ancak bu ödev bilinciyle mümkündür (Huizinga, 2006: 21). Diğer taraftan oyunun keyfe tabi olan özgürlükçü yanı insanın oyunu istediği zaman ihmal edebilme özgürlüğü anlamına da gelir. Oyunu dileyen dilediği zaman erteler ya da oyunu iptal eder. Bu durumda oyun, otoriter bir dayatma değildir. Oyunun aslolan gündelik hayat olmayışı dolayımı ile insanlarınmış gibi yaptıkları temsiller dünyasıdır. Yani gerçek dünyanın ve eylemlerin birer yansımasıdır. Kurgusal dünyada gerçek hayatın boşlukları doldurularak gerçek hayatın yavan tadı adeta lezzetlendirilir.

Oyunun asıl dünyadan ayrılan bir başka yönü, belli bir zamanda ve mekânda sürekli oynanmasıdır. Bu süre zarfında oyun içerisinde arada kalmışlıklar, baht dönüşleri, birliktelikler,

kopmalar gibi birtakım eylemler mümkünken bunlar oyunun cezbedici yanını gözler önüne serer. Bu türden eylemlerin sınırlı bir mekânda gerçekleşme zorunluluğu bu anlamda dikkat çekicidir. Futbol sahası, tebeşirle çizilmiş bir çember, oyun masası, sahne vb. oyun alanı olarak önceden ayrılmış, çerçevelenmiş özel sınırları ve kuralları olan belli oyun alanlarıdır. Oyun alanlarındaki bu sınırlılık gerçek hayatın düzensiz ve kusursuzluğunun karşısında mutlak bir düzendir (Huizinga, 2006: 25-27). Düzen oyunun kendisiyken, düzenin ihlali oyunun kurallarının bozulması anlamına gelir. Oyundaki mekân ve zaman sınırlılığı gibi her oyunun kendine ait kurallar içermesi de bir düzen ifadesidir. Oyun içinde sınırları belli kurallar, tartışılmazdır ve mutlak emredici niteliktedir. Dolayısıyla oyunda kuralların görmezden gelindiği durumlar oyunun mekanik yönünü ortadan kaldırır. Oyun ihmali noktasında kurallara uymayan ve kuralları bozan kişiler ise oyunbozanlardır ve bunlar oyunu dürüstçe oynamayan, diğer oyuncu topluluğunun başarısını tehdit eden kimselerdir. Oyun içerisinde pürüz çıkararak düzenin bozucusu konumunda olanlar ayrıca kültürü bozguna uğrattılar. Dolayısıyla oyunbozanın oyundan atılması halinde ancak düzen sağlanacağı fikri oyunun devamlılığı için elzemdir. Kimi zaman yeteneksizliğinden, korkaklığından ötürü oyunun kurallarını ihlal eden oyunbozanlar, iki yüzlü, sahte, sapkın ve taraf değiştiren tanımlamalarıyla anılırlar. Oyunu kurallarına göre oynamayı beceremeyen oyunbozanların topluluktan atıldıktan sonra devrimci özellikleriyle yeni örgütler kurma konusunda yetenekli oldukları gözden kaçırılmamalıdır (Huizinga, 2006: 29-30). Bir temsil alanı olan oyunun biçimsel anlamda neye karşılık geldiğine yönelik bahsi geçen tanımlamalardan beslenerek ortak bir kod çıkarılacak olursa oyun, aslolan hayatın içinde kurmaca bir evreni simgeleyen, oyuncunun içine dahil olduğu bir pratiktir. Zamansal ve mekânsal sınırlamaların oyunun kurallarındaki kısıtları içeren yönü de evrenin belli bir düzen üzerine kurulu yapısına bir göndermedir.

Kültürün oyunla olan ilişkisinde “Mücadele, temsil, taklit, tahrik, kısıtlayıcı kural, gösteriş” gibi unsurlar kültürden önce hayvan gruplarında ve topluluklarında daha sonra ise insanlar arasında işlerlik gösterir. Oyunun temel karakteristiklerinden olan özellikle grup halinde oynanan oyunlarda aslolan başarıyı sağlamada tarafların zıtlaşması ve çarpışmasıdır. Karşılıklı mücadelede üstünlük kurma çabasının bir sonucu olan “kazanma eğilimi” ilk bakışta oyunun sınırları ile belirlenmiş bir görünümüdür. O halde bir başarı sorunsalı olan oyun, fiziksel, zihinsel ve ahlaki değerler sayesinde kültür düzeyini yükseltmektedir. İlkel anlamdaki kazanma içgüdüsünde bireyin kazanma hevesi yalnızca hayatta kalabilme amaçlıdır ve burada öne geçme, birinci olma esastır. Maddi kazanım elde etme gereksinimi ise daha arka planda kalmaktadır. Ancak oyunda kazanılan başarı oyunun sınırlarını aşan biçimde itibar ve onur kazanımı anlamını da ifade eder. Burada kazanma olgusu kimi zaman kazanan kişi ya da grubun maddi gücünü de artırma olasılığıdır. Kazanılan şeyin altın, gümüş, mücevher olması oyun ödülü sayılırken bir güvence ya da bedel oluşu ise sembolik olarak değerli bir kazanımdır (Huizinga, 2006: 76). Oyunu kazanmayı sağlayan şeyin çoğu zaman oyuncuların yardımlaşması, grup dayanışması sonucu gerçekleşen iş birliği oluşu sosyal birliktelik becerisiyle ilişkilidir. Tıpkı aslolan dünyada insanların yardımlaşarak ya da birbirlerini aldatarak, hile yaparak bir adım öne geçme çabalarının oyundaki görünümü olan bu durum oyunun kazanılmasında her yolu meşru kılar. Dolayısıyla özellikle arkaik kültürlerde kurnaz olmak, bilge olmak, güçlü olmak ya da usta olmak oyun kazandıran temel yetilerdir. Farklı birçok anlatıda kazananın hileye, aldatmacaya başvurması kahraman olmada önemlidir. Fakat Huizinga için oyunun özü temelde düzen ve kurallarla anlamlı olduğu için başvurulan bu yollar oyunun ahlaki ruhunu ortadan kaldırır. Oyunda kazanım sağlama sürecin gerilim unsuru taşıması anlamına gelir. Belli bir başarıyı elde etme odaklı insan bu uğurda belirsizlik içerisinde ve bilinmezlik karşısında gerilir. Tıpkı dramatik anlatı yapılarında mevcut olan ve kazanma-kaybetme ikiliği şeklinde iki durumla sonlanan gerilim unsuru oyunda bireyin derinden hissettiği heyecanın adıdır. Özellikle şans oyunlarında ya da kişisel oyunlarda sonucun önceden kestirilme olasılığının güç olması gerilimin doruk noktaya ulaşmasına nedendir. Gerilim unsuru burada küçük bir çocuktan, yavru bir kediye, yetişkin bireye kadar hemen her varlıkta hissedilebilir. Çünkü bu gerilim, bireyin gücünü, yetkinliğini, becerisini, fiziksel dayanıklılığını, cesaretini ve hırsını sınırlar. Oyunun değerini belirleyen etken burada gerilimdir.

2.1. “Squid Game” Örneği

Squid Game, 2021 yılında Netflix'in yayınlamış olduğu Güney Koreye ait bir drama dizisidir. İlk sezonu çekilmiş olan dizi dokuz bölümden oluşmaktadır. Dizinin ilk sahnesi Kore'ye ait “Kalamar Oyunu”nun çocuklar tarafından yere çizilmiş bir alanda nasıl oynandığını anlatan ve dizinin ana karakteri olan Seong Gi-hun'un konuşması ile başlar. Gi-hun çocukken yaşadığı yerde "Kalamar" adında bir oyunları olduğunu ve oyunun Kalamar şeklinde bir sahada oynandığını ifade eder. Aynı zamanda oyunun nasıl kurulduğunu ve iki rakip takımın kazanmak için hangi kurallara uymak zorunda olduklarını ayrıntılayarak anlatan Seong Gi-hun oyunun kazananı olarak betimlenir. Siyah-beyaz olarak gösterilen sahnede geçmişe ait bir anısını paylaşarak oyunu kazanmanın vermiş olduğu keyfin değerinin paha biçilemez olduğunu söyler. Çocukların hücum ve defans olarak ikiye ayrıldığı oyun Huizinga'nın kuramında bahsetmiş olduğu işlevleri içermektedir. İki takım oyuncularının gönüllü katılımı ile gerçekleşen “Kalamar Oyunu” tebeşirlerle çizilmiş, belli sınırları olan bir alanda belli bir zaman diliminde oynanır. İçerisinde galip ya da mağlup olma arasındaki belirsizliğe bağlı gerilimin ve heyecanın çocukların yüzlerinde bariz hissedildiği oyunda oyuncular kazanma iç güdüsüyle, büyük bir hırsla mücadele vermektedir. Oyun sonunda kazanan takım oyuncuları birbirlerine sarılarak “Yaşasın!” diye bağırlarlar. O an dünyaların onların gibi hissetmeleri ve mutluluklarını ifade etme biçimleri de oyunun kazanımlarıyla ilgilidir. İş birliği ve yardımlaşma eşliğinde kazanılan oyunda kazanan takımın maddi bir kazanç elde etmemesi ancak buna rağmen yaşanan tarifsiz tatmin kazanmanın sembolik değerini ifade eder. Kazanmak için beceri ve gücün yanında dizide verilen bu ilk oyunda Seong Gi-hun'un hamle yapmak için rakibinin dikkatini dağıtarak zekasını kullanıp üstün gelmesi oyunun özüne yapılan bir göndermedir. Emredici ve sınırları belli olan kurallar eşliğinde oynanan oyunlarda kazanmak için bilgece yapılan hamleler bu noktada önemlidir. Kültür oluşturucusu olan oyun burada bireyleri asıl hayata hazırlayan ve aslanan hayattaki boşlukları doldurmayı sağlayan bir temsil dünyasıdır.

Renklerin normale döndüğü sonraki sahnede kumar bağımlısı bir şoför olan Seong Gi-hun eşinden ayrılmış ve bir kız çocuğu babası olarak karşımıza çıkar. Maddi imkânsızlıklar içerisinde yaşlı annesi ile yaşayan Seong Gi-hun o gün doğum günü olan kızına güzel bir hediye almak ve onu yemeğe götürmek ister. Ancak bunun için parası olmayan Seong Gi-hun annesinden gizlice kredi kartını alır ve bankamatige takip başarısız birçok deneme gerçekleştirerek kartın bloke olmasını son anda önler. Kızının doğum tarihi olan rakamlardan oluşan şifreyi şans eseri girer. Bu bankamatik sahnesi de dizi içerisindeki ikinci küçük oyun sahnesidir. “Para çekme” eylemi, bankamatigin kendisiyle sınırlı olan alanda kartın makinenin içerisinde olduğu zaman dilimi içerisinde şifrenin doğru girilmesinin gerekli olduğu kuralına bağlı şans oyunu niteliği taşır. Şifreyi defalarca giren ancak her seferinde başarısız olan Seong Gi-hun'un büyük bir gerginlik yaşadığı görülür. Zekasını kullanarak yaptığı hamlede şansında önemli bir faktör olduğu son deneme ise büyük bir sevinç ve rahatlamayla son bulur. Seong Gi-hun oradan çektiği bir miktar parayı at yarışına yatırarak daha fazla kazanmak ister. Dizinin üçüncü küçük oyunu olan bu bahiste Seong Gi-hun ilk denemesinde oynadığı rakamı tutturamayınca yeniden oynamaya karar verir. Şans oyunlarının sonucunun kestirilme olasılığının düşük olmasının yaratmış olduğu gerilimin ilk kaybedişle doruk noktaya ulaşmış olması da yine oyunun anlamına dairdir. Bu defa yine şans faktörünün öne çıktığı oyunda kızının doğum tarihini oluşturan rakamlar sayesinde bahsi kazanan Seong Gi-hun oldukça keyiflidir. At yarışının oynandığı “Hipodrom Dışı Ganyan Bayi” ile sınırlanmış mekânda yarışın başlama ve bitiş zamanının da sınırlı olduğu oyun yine emredici kurallar eşliğinde oynanmış ve Seong Gi-hun bu oyundan maddi bir kazanım elde etmiştir. Dolayısıyla kazanılan para oyunun güvence sağlayan değerli yönünü ortaya koyan bir temsildir.

Kazandığı paranın bir kısmını Kang Sae-byeok adında bir kadına kaptıran Seong Gi-hun elindeki parayla oyuncak kapma makinesinden kızı için oyuncak almak ister. Anlatı içerisinde bir dükkân ya da oyuncak mağazası yerine oyuncak kapma makinesinden oyuncak alma çabası düşük gelirliliğe vurgudur. Çünkü bu makineler genelde maddi durumu iyi olmayan bölgelerde her sokak başında bulunan ve içerisinde oldukça ucuz hatta ikinci el oyuncakların yer aldığı şans faktörünün etkili olduğu bir mekanizmaya sahiptir. Kancanın oyuncacı yakalayabilme ve makinenin kazanma kutusuna kadar taşıyabilme gücünün oyuncunun kontrolünde olması oyuncacı düşürüp kaybetme ya da kazanma

arasındaki belirsizlikle gerilmesine yol açar. Dolayısıyla bu sahnede oyuncak kazanma oyunu şans ve beceri ilkeleriyle ilişkilidir. Önceki iki oyunda şanslı yolunda giden Seong Gi-hun bu oyunda herhangi bir oyuncak yakalamayı başaramamıştır. O esnada yanında beliren bir çocuğun “Bayım oyuncak düşünmeden seçtiğiniz için sürekli düşüyor” ifadeleri Seong Gi-hun’ın oyunu kazanamayışının bilişsel ve psikolojik düzeyde kazanmaya odaklı olmadığını vurgular. Bu durum üzerine Gi-hun çocuktan yardım ister ve çocuk oyuncak kazanır. Çocuğun Seong Gi-hun’a stratejik düşünmediği için kaybettiğini söylemesi, oyunun yalnızca bilgi, beceri sayesinde değil yardım yoluyla bir kazanımla sonuçlanmasını ifade eder. Diğer taraftan birçok denemesi hüsrarla sonuçlanan Seong Gi-hun’ın oyun esnasında çocuğun yardımıyla kaderi değişir ve kızını mutlu edeceğini düşündüğü oyuncak kutusunu nihayet kazanarak eline alır. Oyunun özünü oluşturan bu baht dönüşü yine çocukla karşılaşma sonrası gerçekleşir. Kızıyla birlikte akşam yemeği yiyen ve ona hediyesini veren Seong Gi-hun, daha sonra metro istasyonunda bir adamla karşılaşır. İstasyonda karşılaştığı adamın kendisini bir oyuna davet ettiği Seong Gi-hun önce tereddüt etse de daha sonra oyuna katılma konusunda rıza gösterir. Oyun kuramının özelliklerinden olan oyunun gönüllü bir katılımı gerekli kılması hali burada karşımıza çıkar. Geleneksel Kore oyunu olan Ddakji yani kâğıt çevirme oyununun ikili arasında oynandığı bu sahne dizinin bir diğer oyunudur. Seong Gi-hun adamla oyun oynayıp kazanması şartıyla her bir kazanmada yüz bin won alacaktır. Zarfın döndürülmesi ise kazanmanın ilk ve tek şartıdır. Üst üste başarısız denemeler gerçekleştiren Seong Gi-hun parası olmadığını söyleyince adam bu durumu vücudunu kullanarak telafi edeceğini ve her bir tokatın yüz bin won değerinde olacağını ifade eder. Bu sahne, oynanan bir oyunun kazanımının yalnızca maddi değerle eş değer olmadığı bunun karşısında tokat atmanın da değerli bir kazanım olduğu anlamındadır. Birkaç tokat sonrası başarmak zorunda hissettiği için gerilen Seong Gi-hun iyice hırslanır. Artık şanslı dönmeye başlar ve kartı çevirmeyi başarır. Oyun oynamaktan bu andan itibaren zevk almaya başlayan Seong Gi-hun çocuksu özgürlükle oynar ve kazanır. Bu oyunları birkaç gün oynayarak para kazanabileceğini söyleyip kartını veren adamı Seong Gi-hun yine reddeder. Fakat içerisinde yaşadığı hayatın gerçeklerinin adam tarafından yüzüne vurulması ve tefecilere, bankalara borçlu olması teklifi cazip hale getirir. Akşam eve döndüğünde ise annesinden eski eşinin kızını alıp başka bir ülkeye taşınacağını duyması Seong Gi-hun için tam bir yıkımdır. Eline kartı olarak oradaki numarayı çeviren Seong Gi-hun’ın karşısına çıkan ses “Oyuna katılmak istiyor musunuz” der. Bu söylem oyunda gönüllülüğün esas olduğunu vurgular.

Oyuna katılmak için yol üzerinde beklerken gördüğümüz Seong Gi-hun önünde duran bir minibüsün şoförüne “Parola Yeşil Işık, Kırmızı Işık” der ve araca biner. Başkalarının da araçta olduğunu gören Seong Gi-hun durumu henüz algılayamadan ortama verilen bir gazla bayılır ve gözlerini kendisi gibi yeşil kıyafetler giymiş yüzlerce insanın bulunduğu bir yatakhane klasik müzik eşliğinde açar. Ana karakteri umutsuzluğa düşüren bu olay sonrası ise anlatı şekillenmeye başlar. Dramatik olayın Seong Gi-hun’un eyleme geçmesinde etkili olduğu ve olayların bundan sonra ivme kazandığı karşılaşma, klasik anlatının nedensellik ilişkisine dayanır. Oyuncular, internet kafeye benzer biçimde dizayn edilmiş ve birçok bilgisayar ekranının bulunduğu bir odada yüzleri maskeli kırmızı üniformalı görevlilerce izlenmektedir. Her bir oyuncunun üzerinde oraya giriş sırasını belirten numaralar yazarken Seong Gi-hun’ın 456 numara olarak alana son giriş yapan oyuncu olduğu vurgulanır. Görevlilerin oyun alanına gelerek oyunculara sonraki altı gün için altı farklı oyun oynanacağı ve bu oyunları kazanıp galip gelenlerin ise yüklü miktarda para kazanacağı bilgisini vermeleri oyunun bir şey için yarışılması gereken yönünü vurgular. Görevlilerin yüzlerini göstermek istemedikleri için maske takmalarını sorgulayan katılımcılara kâğıt çevirme oyununda vaat edilen paranın verildiği hatırlatılır. Oyuncuların orada kendi istekleriyle bulduklarını ifade eden görevliler yine oyunun iradi bir eylem olma özelliğini vurgular. Katılımcılara imzalatılan rıza formunda yer alan maddelerin içerikleri oyunun dayatıcı kurullarla oynanacağını gösterir. Bir oyuncunun oyunu bırakamayacağı ve oynamayı reddeden oyuncunun eleneceği ifadelerin yer aldığı ilk iki madde oyun kuramındaki oyunun istenilen anda iptal edilebilirliği ya da oyuncu tarafından bırakılabilirliği ilkelerine ters düşmektedir. Dolayısıyla oyuna katılım sağlama konusunda yalnızca özgür olan bireyler oyunun zorunlu temsil dünyasındadır. Ancak çoğunluğun kabul etmesi halinde oyunların feshedilebileceğini içeren son onay maddesi oyunculara göreceli bir iradi alan sunar. Oyunun özgürce razı olduğu bu sahne sonrası ilk büyük oyun “Yeşil Işık Kırmızı Işık” için oyuncular alana giderler. Yarış pistine çıkan renkli merdivenler aslanan dünyanın gerçek görünümünün

aksine illüzyon üretir. Çocuk oyun evlerinin şekerleme renklerinde kurgulanmış mimarisinde merdivenler aniden yıkılacakmışçasına huzursuzluk hissi verir. Burada renklerin verdiği duygulanımla yolların çıktığı kanlı yarış alanları bir zıtlık içerisinde verilir. İlk büyük oyunun yarış alanı ise yapay bulutlarla kaplı gökyüzü, ağaçlar ve klasik çatılı kulübelere dönüşen dört duvarla sarılmış bir yarışma mekanıdır. Dolayısıyla oyunun oynanacağı alan belli sınırlarla ayrılmış yapay ve abartılı estetiğe sahiptir. Üç ayrı kapıdan oyun alanına giriş yapan oyuncular dış sesin uyarılarıyla alanda bekler. Oyunun kurallarının emredici üslupla tekrar edildiği anda oyuncuların oynayacakları oyunun çocukken oynadıkları bir oyun olduğunu aralarında konuştukları ve kazanacaklarına dair iddialaşmaları da görülür. Oyun fikrinin en başta ciddiyetten yoksun oluşu oyuncular arasındaki bu iddialaşma sahnesinde göze çarpar. Ancak dev oyuncak bebeğin oyunculara yüzünü döndüğünde hareket eden yarışmacıyı tespit etmesi sonrası ilk yarışmacının ateş edilerek öldürülmesi diğer katılımcıların bilinçlenmesinde etkili bir hamledir. Artık gülmeyi bırakarak büyük bir gerilim ve ciddiyete bürünen yarışmacıların tek hedefi hayatta kalma mücadelesi vermektir. İlk oyuncunun oyundan kuralına göre öldürülerek atılmış olması sonrası paniğe kapılan birçok katılımcı arkalarını dönüp girdikleri kapıdan kaçmak için koşarlar. Fakat kapılar kapalıdır ve kurallara aykırı davranıp hareket ettikleri için her biri vurularak oyundan çıkarılır. Huizinga'ya göre oyunun belli bir zaman diliminde ve mekânsal alanın sınırları içerisinde oynanmak zorunda olması oyunun özüdür. Oyundaki bu belirlenmiş sınırlar içinde belli bir düzen vardır. Hayatın karmaşasına rağmen bu geçici olarak sağlanmış düzen sınırları koyulmuş kurallarla anlamlıdır. Kuralların ihlali ise oyundan çıkarmanın simgesel düzeyde ölümle temsili biçiminde sunulur. Eski çağlarda insanların ayakta kalabilmeleri için canlarını ortaya koymaları dizideki oyunların ölümcül içeriklerine yapılan vurgudur. Seong Gi-hun oyun esnasında yerde yatan oyunculardan birine takılıp düşmek üzereyken 199 numaralı Pakistanlı Abdul Ali'nin ona yardım etmesiyle yarışa devam eder. Abdul Ali arkadan tutarak onun hareket edip vurulmasını önler. Diğer taraftan gerçek hayatta iki düşman olan 067 numaralı Kuzey Koreli sığınmacı kadın Kang Sae-byeok ve 101 numaralı gangster olan Jang Deok-su arasında oyun esnasında aralarında geçen diyalogda önemlidir. Kadının arkadan Jang Deok-su'nun saçlarını tutarak harekete etmeye zorladığı ve daha sonra çekip yere düşürerek kendisinin gerisinde kalmasını sağladığı görülür. Oyun kazanmada veya kaybetmede rekabetin, hasmın olması gibi yardımcı bir dostun olmasının oyunun özü bakımından anlamlı olduğu görülür. Bu durum gerçek hayatta kurulan sosyal ilişkilerde insanların iş bölümü yaparak birbirleriyle yardımlaşmaları veya birbirlerinin arkasından iş çevirerek öne geçme çabalarının oyun evrenindeki yansımasıdır. Oyuncuların neredeyse yarısının öldüğü bu oyun sonrasında koşarak dev oyuncağın yanına gelenler oyunu bitirmiş sayılırlar. Gerilimin sevince dönüştüğü bu sonuç oyuncular açısından alışılmışın dışında başka türlü, yepyeni bir bilince varmanın adıdır. Gerilim sonrası rahatlama bu anlamda oyunun özü ve zevkli yanıdır. Çocukken oynadıkları oyunun kanlı sonla bitmesi geriye kalan diğer oyuncuları korkuttuğu için onay formunun üçüncü maddesi gereği katılımcılar oyunu yarıda bırakmak isterler. Oyunculara son bir seçme hakkı verilerek gitmek ya da kalmak için oy kullanmaları istenir. Bu oylamanın sonunda katılımcılar beyin tümörü olan yaşlı oyuncu Oh Il-nam'ın kullandığı son oyla adadan ayrılarak gerçek yaşamlarına geri dönerler. Ancak günlük hayattaki yaşam şartlarının ağır gelmesi, teklif edilen ödülün ise katılımcıları cezbetmesi sonucu her biri tekrar yarışmayı tamamlamak için geri dönerler. Seong Gi-hun, mahalleden olan çocukluk arkadaşı Cho Sang-woo (gerçek hayatta menkul kıymetler şirketinde yatırım ekibi başkanı olan ancak müşterilerini dolandırdığı için polis tarafından aranan), Abdul Ali ve Oh Il-nam (1 numaralı yaşlı adam) yatakhanece birbirlerini görürler. Seong Gi-hun kendisini vurulmaktan kurtaran Abdul Ali'ye teşekkür eder. Kendi aralarında "Bu işi tıpkı ordudaymışız gibi birtakım olarak yapsak ya! Ne oynayacağımızı bilmiyoruz. Her şeye hazırlıklı olmak için grup kurmak en iyisi" şeklinde konuşarak iş birliği içerisinde hareket etmeleri gerektiğini ancak bu güçle yarış kazanabileceklerini ifade ederler. Dörtlü bir araya gelirken Abdul Ali'nin fiziksel olarak güçlü olduğu ve takım için fayda sağlayacağı düşünülürken yaşlı adamın takıma dahil edilmesi Cho Sang-woo tarafından pek iyi karşılanmaz. İyi bir üniversitede ekonomi okuduğu için kendini diğerlerinden daha avantajlı gören Cho Sang-woo bu birleşmeye faydacı gözle bakar. Farklı gruplanmaların görüldüğü aynı sahnede gerçek dünyada birlikte çalışmış ancak birbirlerine düşman olan Kang Sae-byeok, Jang Deok-su diğer yarışmacılar arasında geçen konuşmada kadının diğerlerini Jang Deok-su'a güvenmemeleri konusunda uyardığını görürüz. Jang Deok-su ile ilgili "Beyler bu denyoyla çalışmayın. Dışarıda kendi çıkarları için insanların ceplerini

araklardı. Sonra da patronun ceplerine el sürecek kadar cesarete geldi, yakalandı ve bu duruma düştü” tarzındaki açıklamaları sahtekârlık ve iki yüzlülükle verilen ahlaki olmayan mücadeleyi ve oyunu bu mücadeleyle kazanma şansını ve sonuçlarını gözler önüne serer. Halbuki oyun “dürüstçe” verilen bir mücadeledir. Jang Deok-su burada kadına “Ne kadar güçlü olursan ol burada tek başına kazanamazsın. Bizim takıma katıl”! telkinleri ise oyunu kazanmada iş birliğinin önemli bir nitelik olduğu anlamına gelirken birlikte hareket etmenin oyuncularını birbirlerine yakınlaştırdığı manasını da taşır. Gi-hun ve takım arkadaşları sonraki oyunun ne olacağı konusunda konuşurken kamera kadrajına girerler. En yaşlı oyuncu Oh Il-nam ilk oyuna bakınca bu oyununda çocukların çok önceden oynadıkları bir oyun olacağından emin olduğunu söyler. Ancak çok çeşitli oyunlar olduğunu ifade eden Gi-hun, Ddakji, dabanggu, biseokchigi, seksek, kovalamaca, don katsu, maviş, elden ele ip, gonggi, lastik gibi oyun isimleri sayar. Sözlerine Kore kültürüne ait bu çocuk oyunlarının basit kurallarla oynandığını ekler.

İkinci oyun için yarışmacılar büyük boy kaydıraklar, salıncaklar ve tırmanma kafesleriyle dolu oyun alanına gelirler. Duvarlarına mavi bulutlar çizilmiş, etrafı renkli çitlerle ayrılmış alan oyunun sınırlanmış mekânsal temsilidir. Yarışmacılara duvarda yer alan yıldız, şemsiye, daire ve üçgen şekillerinden birisini seçip onun önünde beklemeleri emri verilir. Gece gizlice havalandırma deliğinden mutfağı gözleyen sığınmacı kadının kazanlarda şeker erittiklerini gördüğünü söylemesi üzerine oyunun ne olacağı hakkında doğru bir tahmin yürüten Cho Sang-woo takımındakilere her birinin farklı şekiller seçmelerini önerir. Kendisi ise üçgeni seçer. Geleneksel bir oyun olan Dalgona kazıma oyununu oynamaları için yarışmacıların seçtikleri şekillerden şekerler ve deseni kırmadan kalıptan çıkarabilmeleri için iğneler verilir. İğneyle desenlerin etrafını oymak el becerisi gerektiren incelikli bir iştir. Ancak bu oyunda şans faktörü de önemlidir. Çünkü üçgen ya da daire gibi şekiller şemsiye ve yıldız kadar ayrıntı içermediği için onları seçenlerin oyunu kazanma olasılıkları yüksektir. Oyun alanındaki kumlara rahat olabilecek şekilde uzanan, oturan oyuncular konsantre bir şekilde desenleri kırmadan çıkarmaya çalışırlar. Kameranın genel çekimle verdiği bu sahne kum havuzunda onlarca çocuğun kendilerinden geçmişesine oyun oynamalarına benzer. Sınırlı alanda sınırlı zaman içerisinde görevlerini başarıyla tamamlayanlar yatakhaneye dönerken deseni parçalamadan çıkarmayı beceremeyenler alandaki görevlilerce vurulur. Oyunu tamamlama hedefinde olan ve her ortamı sürekli manipüle eden kadın oyuncu Han Mi-nyeo görevlilerden sakladığı bir çakmak yardımıyla ısıttığı iğne ile şekli çıkarmayı başarır. Kadın oyun alanını terk ederken çakmağı fark ettirmeden Deok-su’un önüne atar ve onun da oyunu bitirmesini sağlar. Oyunun tıpkı gerçek hayattaki sosyal ilişkileri inşa eden dayanışmayla anlamlı olması bu sahnede her seferinde kavga eden ikili arasındaki ilişkide görünürlük kazanır. Oyunun olumlu etkisi olarak ortaya çıkan iş birliği kurma ilkesi gerçek yaşamda dengeli bir toplumun yapıcı özelliğidir. Dizinin ilerleyen sahnelerinde ikili arasında buzların eridiğini görmemiz bunun örneğidir. Bir diğer sahnede Gi-hun’un açığa girdiği andaki gerginliği ise oyunun önemli unsuru olan kazanma ya da kaybetme belirsizliğini içten içe yaşayan insan duygulanımıdır. Stresten terleyen Gi-hun’ın yüzünden düşen ter damlası sonrası şekerin eridiğini fark etmesi ise oyundaki baht dönüşüdür. Gi-hun desenin etrafını diliyle ıslatmaya başlar. Süreleri gittikçe daralan ve yarışmayı bir an önce bitirmek isteyen diğer katılımcıların da ondan gördükleri gibi şekeri dilleriyle yaladıkları sahne oyunun taklide dayanan yanıdır. Oyunun özgül manalarından olan taklit, bu oyunda en başta oyuncular tarafından olumlu ya da olumsuz hangi sonuçlarla karşılanacağı bilinmeden bilinçsizce başlatılan bir eylemdir. Ancak şekerin ıslak kısmının eridiğini görenler için artık bu eylem ciddiyetle sürdürülmektedir. İnsanlardan önce oyun oynamayı bilen hayvanlara özgü bir tavırla şekeri yalayan oyuncular burada fiziksel ve psişik bir etkinlikten çok daha fazlasını yaparlar. 1 numaralı yaşlı oyuncunun Gi-hun’a “Teşekkür ederim. Senin yöntemini kopyalayıp sağ kaldım” demesi insanın doğuştan gelen taklit yeteneğinin hakimiyeti altında ortaya koyduğu bir davranış biçimidir. Çocuğun taklide dayalı öğrenme biçimi doğuştan gelen dolayısıyla kültürden önce var olan bir edimdir.

Yarışma sonucunda ölen yarışmacıların kazanacağı paraların da hayatta kalan yarışmacıların gözleri önünde kumbaraya eklenmesi her birinin orada bulunma sebeplerini yineleyerek hatırlatmaktadır. Bu sahneyle oyuncuların zihinlerine işlenen kazanma fikri oyunla çok sıkı ilişki içindedir. Görevlilerin hayatta kalan oyunculara yemek dağıttıkları sahnede Deok-su ve beraberindekiler daha fazla yiyecek alabilmek için sıraya ikinci kez girerler ve oyuncu sayısı sınırlı yemekten ikinci kez alırlar. Bazılarına yemek kalmadığını gören ve durumu görevlilere bildiren bir oyuncunun Deok-su

tarafından öldürülmesi ve bu ölümün oyuncunun oyundan elenmesi şeklinde duyurulması oyun kazanmada izlenen her yöntemin meşru olduğu fikrini oyuncular açısından doğurur. Devamı olan sahnede iş birliği içerisinde olan takımların birbirlerini gece uyumamaları gerektiği ikazı aksi taktirde diğer takım oyuncularını tarafından zayıf anlarında öldürülecekleri düşüncesi de kazanmayı gerekli kılan her şeyin “alışılmış” sayıldığı anlamı taşır. Beklenmedik bir anda gerçekleşecek olan saldırıya karşı birlikte hareket etmeleri konusunda birbirlerini güdüleyen yarışmacılar kolektif bir yetkinliğe ulaşır. Herhangi bir gruba dahil olmayan sığınmacı kadın Sae-byeok’un tek başına otururken kamera kadrajına girdiği an hissettiği korku ise belirsizlikten duyulan gerginliğin resmidir. Gi-hun’ın kadının yanına gidip onların takımına katılması gerektiğini aksi taktirde yalnızken tehlikede olacağını ifade etmesi ve onu ikna etme çabası oyunun ana işlevlerindedir. Huizinga’nın oyun kavrayışında ilke ve modern oyun ayırımına dayanan bu ani saldırılar, pusu kurup arkadan vurmalar ilkel savaşların oyuna bezenmiş halidir.

İlk iki oyunun bireysel oyun olması oyunda hedefe ulaşmak ya da galip gelmek anlamları taşımamakla beraber sonraki oyunları oynamaya hak kazanmış olmak anlamı taşır. Dolayısıyla bu kavram ancak, ötekine karşı oynandığı zaman esas anlamdaki galibiyeti ifade eder. Üçüncü oyun için oyun alanına geçen oyunculara bu oyunun bir takım oyunu olacağı ve yarışmacıların onar kişilik gruplara ayrılmaları gerektiği söylenir. On dakika ile sınırlandırılan takımlara ayrılma süresi oyunun “belli zaman kısıtında oynanma” özelliğine örnek sayılır. Halat çekme oyunu oynanacağını öğrenen Deok-su, yanındaki adama güçlü olanları toplamasını söyler. Deok-su, şeker oyununu kazanmasında yardım eden kadını takımına kabul etmez. Stratejik davranmanın oyun kazanmadaki önemine vurgu yapan bu sahnede kadın katılımcıların takımlara tercih edilmediği görülürken fiziksel olarak güçlü görümlü erkekler kendi aralarında gruplaşır. Gi-hun, Sang-woo, Abdul Ali, Deok-sum, yaşlı adam ve sığınmacı kadının birlikte oldukları takımın oyuncu sayısı ona tamamlandığında takımda artık üç kadın oyuncu ve yaşlı bir adam vardır. Kadınların zayıf karakterler olarak resmedildiği geleneksel anlayışın dizide özellikle halat çekme oyunu üzerinden verilmesi geleneksel cinsiyet rollerine bir göndermedir.

Halat çekme oyununda görevliler, yerden yüksekte hazırlanmış bir kulede halat çekme oyunu oynayarak rakiplerini aşağı düşürmeyi başaran takımın yarışı kazanacaklarını söylerler. Oyunun ne olduğunu öğrenenler için takımlarında kadın ve zayıf erkek yarışmacıların olması bir şanssızlık ve dezavantajdır. Çünkü oyun için kullanılabilecek bir niteleme olan “talih” vurgusu bu oyunda güç ve beceri kadar etkilidir. Diğer taraftan Gi-hun ve takımının oyunu kazanabilmesi için yaşlı adamın verdiği tavsiyeler oyunun bilgece bir eylem oluşu anlamına da gelir. Somut dünyada hayatta kalabilmek için bir şeyi yapma yetisi, fiziksel güç, cesaret, beceri ve bilginin oyun açısından da gerekliliği bu bağlamda anlamlıdır. Çünkü oyun dışsal dünyanın yansımadaki temsilidir. Gençken memleketinde kendisinin de halat çekme oyunu oynadığı ve oyunu nadiren kaybettiğini anlatan yaşlı adam her ne kadar dezavantajlı olarak görülse de yarışı nasıl kazandığını takımına anlatır. Bilgece bir tavırla düşünülerek sunulan taktikler, bu üstünlükle yarışın kazanılmasını sağlar. Oyunun temel işlevlerinden olan sınırlı mekân-sınırlı zaman olgusu bu oyun için daha anlamlıdır. Çünkü mekânın yerden metrelerce yüksek olan birbirinden ayrılmış iki platform üzerinde kurgulanması kaybeden için oyunun aynı anda iki kısıtının ortadan kalkması anlamına gelir. Kaybeden takımın yukarıdan aşağıya düşerek oyundan elenmesi fikri bu anlamda yüksek düzeyde gerilim içerir. Oyunun dahil etmesi yanında oyundan çıkarması ya da eklenme ve ayrılma edimlerinin birlikteliği oyunun dengeli ritmi-armonisidir. Gerilime neden olan belirsizlik hissine neden olan ise bu oyunda yüksekte sert zemine çakılmak ya da platformda kalabilmeyi başarmak arasındaki bilinmezliktir. Şans gerektiren zar oyunları ya da fiziksel yetkinliğe dayanan sportif oyunlar gerilimin doruk noktada yaşandığı bazı oyunlardır. Gerilim sonrasında kazananda yaşanan sevinç duygusu ise alışılmışın dışında “başka türlü olma bilincine ermişlik” şeklinde tanımlanabilir. Ancak kazanma her zaman sevinç çığlıklarıyla görünürlük kazanmaz. Huizinga’ya göre “oyuna çözülmez bir şekilde bağlı olan sevinç, yalnızca gerilime değil, aynı zamanda taşkınlığa da dönüşebilir. Çılgınlık ve huşu oyunsal ortamın iki kutbunu meydana getirmektedir” (Huizinga,2006:40). Bu oyunda Gi-Hun ve takımının kazanma sonrası yaşadığı duygusal karmaşa oyunun sonuçlarının doğası gereği istikrarsız oluşu anlamındadır. Bu oyundan da sağ çıkıp yatakhaneye geri dönen oyuncuların korku ve yorgunlukları gözlerinden okunur. Işıklar kapandığında birbirleri ile mücadele etmeye takatleri kalmayan oyuncular sırayla nöbet tutarak günü sonlandırır.

Sonraki sahneden oyuncuların dördüncü oyunu oynamak için görevliler eşliğinde oyun alanına gitmeleri istenir. Hoparlördeki görevli, bu oyunun ikili takımlar halinde oynanacağına, oyunu birlikte oynamak isteyen kişilerin birbirini seçmeleri gerektiğini söyler. İki kişi takım olmaya karar verip el sıkıştığında ise partner olacaklarını da ifade etmiş olurlar. Oyun partneri seçimlerini on dakika içerisinde gerçekleştirme zorunluluğu oyunun “kısıtlı zaman” ilkesine örnektir. Belli bir zaman dilimi içerisinde özel kurallara tabi kılınmış olan dördüncü oyun kuşkuyla yer bırakmadan, sorgulamaksızın oyuncular tarafından onaylanır. İkili takımlar oluşturulurken oyuncuların birbirlerini ikna etme çabaları ve yöntemleri ise oyunun temel bileşenleri hakkında önemli veriler sunar. Diğer oyunlarda da istenmeyen oyuncu profili çizen Mi-nyeo, kendisini kabul ettirmek için daha önce dolandırıcılıktan beş kez hapis yattığını, çalışmaktan asla yılmadığını ve oldukça zeki olduğunu söyler. Bu örnek özelinde beceri, cesaret, çalışkanlık ve zekâ gibi özellikler oyunda takıma dahil olmanın olumlu belirtilerinin birer kanıtıdır. Ancak Mi-nyeo'nun kadın olması kendisinde olduğunu düşündüğü tüm bu meziyetlerin önünü tıkamaktadır. Başka bir kadın oyuncu olan Sae-byeok'ın “Kimseyi böyle ikna edemezsin, hadi dürüst olsanıza, bir kadın ya da yaşlı bir adam istemiyorsunuz.” ifadeleriyle anlam kazanır. Tüm eşleşmeler yapıldıktan sonra oyun dışı kalan Mi-nyeo kültürel bir öğe olan oyunda istenmeyen oyuncuyu temsil eder. Dolayısıyla oyunun özgürlük ve serbestlik alanı anlamları takımların oluşturulmasında istenilen oyuncunun dahil edilmesi istenmeyenine ise dışarıda bırakılması anlamı taşır. Oyunun dahil edici ya da serbest bırakıcı olma işlevleri ayrılma, birleşme, çeşitleme, denge sağlama, birbirine eklenme biçiminde oyunda kendinden var olan eylemlerdir. Mi-nyeo'nun hiçbir takıma dahil olamayışı anlatı açısından oyun dışı kalma, elenme anlamı taşısa da durumun öyle olmadığı sonraki sahnelerde anlaşılır.

Birçok evden oluşan sokak temsili yapay bir alanda geçecek dördüncü oyun misket oyunudur. Tıpkı Kore sokak aralarında geleneksel olarak oynadığı şekliyle bir mekân tasviri sunan sahnede alan çocukluğa, çocukluk anlarına gönderme yapan bir kültürel öğedir. Mekân evlerin kapı numaraları, etrafında bulunan saksı çiçekleri, askıdaki çamaşırları ile adeta gerçek dünyanın bir yanılmasıdır. Dolayısıyla sınırları önceden belirlenmiş bu alan Huizinga'ya göre önceden tahsis edilmiş, kendine özgü kurallarla oyun oynamak için hazırlanmış geçici bir dünyadır. Eşleşmeler esnasında oyuncuların birbirlerini ikna etmede ortaya koydukları söylemler de yine oyunun işlevleri bakımından anlamlı veriler sunar. Gi-hun'a “Kalanların içinde benden iyisini bulamazsın. Ben matematik öğretmeniyim ve sabahları futbol oynuyorum. Çok zindeyimdir. Şu an biriyle takım olmazsan arkada kalırsın.” diyen yarışmacının ustalık ve bilgiyle övünmesi oyunun rakibi geçme ve kazanma içgüdüleriyle ilişkisini betimler. Ancak oyunun kurallarının açıklandığı sahne bütün yarışmacılar için hezeyandır. Çünkü ikili takımlara verilen onar tane misketin partnere karşı oynanarak kazanılması gerektiği oyunda partnerle rekabet etmenin esas olduğunu gösterir. Bu durumda dengeleri değiştirecektir. Eşleşmeler sonunda aynı takımda olan Gi-hun ve yaşlı adam oyun alanında ilerlerken aralarında oyunla ilgili konuşurlar. Yaşlı adamın çocukken hiç durmadan misket oynadığını söylemesi ilk başta Gi-Hun'ı heyecanlandırırken oyunun kurallarını öğrendikten sonra onun kaygılanmasına sebep olur. Karı-koca'nın birlikte yarışmak için eşleştiği bir başka sahnede yine birbirlerine karşı yarışmak zorunda olan yarışmacılar hüsrana uğramıştır. Dayanışma ve yardımlaşma iç güdüsüyle kurulan takımlarda oyuncular artık rakibi üzerinde üstünlük kurma çabasına girişecektir.

Oyun için ayrılmış sürenin otuz dakika oluşu oyun teorisinin bir başka özelliğidir. Kısıtlı zaman dilimi içinde ortadaki on misketi rakibini nakavt ederek kazanan yarışmacının hayatta kalacağı bu oyun stratejik hamlelerin ne denli önemli olduğunu izleyen sunar. Her takımın kendi kurallarını koyarak oyunu oynayıp bitirmeleri gerekliliği misketle farklı biçimlerde oynama yöntemlerinin de önünü açar. Avuç içinde tutulan misket sayısının tek mi çift mi rakamlardan oluştuğunu tahmin edip bahse girme, yere dizilen misketleri sırayla yapılan vuruşlarla tek tek kazanma ya da yerde açılan bir çukurun içerisinde misketi düşürmeye çalışarak ortaya konulanları kazanma farklı oynama şekilleridir. Taktik ve stratejik üstünlüğün kazanma açısından önemli olduğu oyunda şans faktörü de önemlidir. Şansı yolunda gitmeyen taraf için ise hileye başvurma oyunun kazanılmasında meşru bir yol olarak görülür. Beceri, yetkinlik, güç, bilgelik ya da şans nasıl çarpışma içindeyse hile de oyun süresince yarışılır. Aldatmacaya dayalı oyun kazanma fikri her ne kadar olumlanmasa da arkaik kültür ya da popüler kültürün getirdikleri göz önünde bulundurulduğunda ahlaki yargıların ters yüz edildiği görülür. Dizide

özellikle misket oyunu, hileyle takım arkadaşına üstün gelmeyi gerekli kılan bir mücadele alanıdır. Bir sahnede misketlerin çoğunu kazanan Abdul Ali'ye Sang-woo'nun "Hile yapıyorsun değil mi? Nasıl sürekli kazanıyorsun? Kazanmanın şansı elli ellidir. Böyle olması bana mantıklı gelmiyor" diyerek çıkışması oyunda kazanmak için gerekli olan şeyin yalnızca bilgi, beceri ve şans olmadığını altını çizer. Sang-woo'nun Abdul Ali'den özür dileyerek onu yanlış anladığını dile getirir. Ağlayarak ölmemesi gerektiğini söylerken oyundan birlikte çıkabilmeleri planını anlatır. Ancak türlü söz oyunlarına başvurup Abdul Ali'yi kandırarak çakıl taşlarıyla misketleri yer değiştiren Sang-woo, Ali'nin ölmesini sağlayarak oyunun kazanan tarafı olur. Oyunun kurallarının bağlayıcılığı ve şüpheye yer bırakmayan tavrı içerisinde on misketin kazanılması burada esastır. Dolayısıyla her ne kadar oyunda hile yoluna başvurulsa dahi kurallarına uygun biçimde oyunu oynamak ve bunu karşısındaki rakibine hissettirmeden yapmak oyunun büyüsel işlevini bozmayan bir ritüeldir. Rakibini yanıltmak ve üzerinde baskı kurmak amacıyla kullanılan ve dramatik etkiyi artıran söz oyunları var olan durumu örterek, saklayarak ya da rakibin ilgisini dağıtıp başka yöne çekerek süreci manipüle eder. Gi-hun ve yaşlı adam arasında geçenler yine oyunun temel bileşenleri ile ilgilidir. Oyun alanını çocukluğundaki mahallesine benzeten yaşlı adam kendi evini aramaya koyulur. Bu durum oyunun başlamasını geciktiren bir engeldir. Oyunun gönüllülüğe bağlı oluşu Gi-hun'ın yaşlı adamı oyun için ikna etme çabasının defalarca sonuçsuz kaldığı sahne ile ilişkilendirilir. Öte yandan ikili arasında oyun kazanmaya yönelik mücadelede Gi-Hun'un yaşlı adamın anlık hafıza kaybından faydalanarak aldatmaca yoluna girdiği görülür. Yarışın galibi olmak ve cazip gelen para ödülünün sahibi olmak için duyulan tutkulu istek ile ölmekten korkmanın verdiği tarifsiz korku yarışanlar açısından aldatmayı haklı göstermektedir. Misket oyunundaki bütün karşılaşmalarda tarafların gerilimi son derece hissedilirdir. Ölmek ve hayatta kalmak arasındaki belirsizliğin doğurduğu gerilim unsuru oyuna özgüdür. Gerilim duygusuna eşlik eden eylemde olma hali oyuncu açısından rahatlama ve gevşemeyle sonuçlanır.

Oyuncular oyun sonrasında yatakhaneye döndüklerinde karşılarında oyun dışı kalmış olan Mi-nyeo'yı görür ve şaşırırlar. Çünkü herhangi bir gruba dahil olamayan yarışmacının normal şartlar altında oyundan atılmış olacağını düşünürler. Mi-nyeo "Şu maskeliler bana dedi ki en zayıf halkaymışım. Çocukken oyun oynarken aramıza almadıklarımıza derdik ya. Çocukların eskiden uyguladığı güzel bir kuralmış. Zayıf halkanın dışlanması önlüyormuş falan" diyerek kültüre ait oyunsal bir faktörün altını çizer. Herhangi bir özelliğinden dolayı istenmeyen olma, oyuncu açısından başlı başına üzüntü verici bir durumdur. Buna ek olarak oyuncunun oyun dışı bırakılması da onda olumsuz duygulara sebep olacaktır. Kültürde zayıf kabul edilenin ötekileştirilmeden takımdaki varlığını sürdürmesine izin verilmesi bu izlekte anlamlıdır. Beşinci oyunu izlemek için gelen maskeli özel konuklar oyunun kültürle olan ilişkisinde toplumsal niteliğini vurgulayan bir temsildir. Huizinga'nın "yetişkin ve uygar kişi için bile, bazı ısrarlı unsurlar maskeden kaynaklanır. Maskeli insanın görünüşü, belirgin dinsel kavrayışlarla hiçbir ilişkisi olmayan saf estetik algılama olarak bile, bizi hemen "gündelik hayatın dışına, gün ışığının aydınlatığı dünyadan farklı olan başka bir dünyaya götürür: ilkelin, çocuğun ve şairin alanına, yani oyun alanına" (Huizinga, 2006: 47) ifadesi ilkel ayinlerin dahi köken olarak bayram havasında oynanan oyunlar olduğunu ortaya koyar. Hayvan figürlerinden oluşan, altın sarısı, parlak maskeli konuklar anlatıda seyirci olma unsuru taşır. Zorlu müsabakaların seyircilerin gözleri önünde oynanması işin gösteriye dönüşmüş olması demektir. Ancak burada seyirci faktörü yarışmacılar için psikolojik baskı veya destek olmaktan çok uzaktır. Çünkü konuklar bu oyunu oyuncuların kendilerinin izlendiğinden habersiz bir yerde izlerler. Konukların müsabakayı izlerken kendi aralarında kazanacak olanları tahmin edebilme biçiminde iddialaşmaları yine oyunun doğası ve anlamı üzerine bir işlemdir. Konukların önlerinde bulunan ve yarışmacıların numaralarının yazılı olduğu satranç tahtası beşinci oyun alanı ile benzeştirilir. Biçimsel olarak sınırlandırılmış cam köprüden oluşan ve yükseğe inşa edilmiş oyun alanı satranç tahtasındaki sınırlarla eşdeğerdir. Kaybeden numaraların satranç tahtasında düşüşü ile kaybeden oyuncunun yerden metrelerce yükseklikten düşüşü anlatıda paralellik arz eder. Kültürel bir yanı da olan satranç oyununun izleyeni heyecanlandırıp, coşkulandıran tarafı dizide konukların "Camdan Köprü" oyunu oynayanları izledikleri andaki coşkuyla özdeşir. Yine satranç tahtasının her bir karesi köprüde tasarlanmış cam bölmeleriyle benzerdir. Şans unsurunu barındırmayan daha çok zekâ gerektiren hamlelerin kazanmak için gerekli olduğu satranç oyunu karşısında cam köprü oyunu, şans oyununa

benzer. Çünkü yan yana inşa edilmiş iki cam bölmeden biri kırılabilir camken diğeri kırılmayan camdır. Dolayısıyla köprüyü geçebilme bir yanıyla şanlı olmayı gerekli kılar. Satranç oyunu genelde savaş oyunu şeklinde tanımlanır ve düşünsel anlamda yoğunlaşma becerisini gerekli kılar (And, 2003: 72). Oyun esnasında yarışmacıların hangi bölmenin kırılıp kırılmayacağını önceden kestirebilme çabaları bu özellikle örtüşür.

Kendilerine verilen numaralardan birini seçmeleri istenen yarışmacılar oyunun ne olduğu hakkında bir fikre sahip olmadıkları için seçimlerinin neler doğurabileceği konusunda endişelidir. Oyunun gerilim unsurunun belirsizlik kaynaklı ortaya çıkma sebebi numara seçme sahnesinde anlam kazanır. Seçilen numara sırasına göre köprüden geçmek zorunda olduklarını öğrendikleri sahne ise yarışmacılardaki gerilim unsurunu doruk noktaya taşır. Başlarda olan numaraların müsabaka açısından bir dezavantaj olması, sonlarda kalanların öndekilerin hamlelerini izleyip ona göre hareket etmeleri avantajını da beraberinde getirir. Köprünün on altı dakikada geçilme zorunluluğu oyunun kendi akışı içinde sonuna kadar ve belli bir zamanda oynanması anlamına sahiptir. Sınırlandırılmış zamanda belli bir düzen içerisinde oynanan oyun bu sahnede harekete geçen bir oyuncunun hemen ardından harekete geçme zorunluluğunu doğurur. Aynı zamanda doğru bölmeye basmanın hayatta kalmak için önemini vurgular. Gerçek hayatta bir cam fabrikasında çalışan yarışmacılardan birinin platforma yansıyan ışığın kırılma açısına bakarak kırılabilir-kırılmaz cam ayrımı yapması oyun kurallarının bozulması anlamına gelir. Bu durumun önüne geçilerek gerekli aydınlatma kesilir ve oyunun ruhu yeniden garanti altına alınmış olur. Beşinci oyun sonunda Gi-Hun, Sang-woo (çocukluk arkadaşları) ve Sae-byeok hayatta kalmayı başarır. Son karşılaşma için oyunculara takım elbise giymeleri gerektiği söylenerek güzel bir akşam yemeği ziyafeti verilir. Fedakâr davranarak büyük bir çaba sarf ettikleri için onlara duyulan minnet duygusunun karşılığı olarak bu ziyafet son oyununda aynı ciddiyetle oynanmasına teşvik etmek için hazırlanmıştır. Oyuncular yatakhaneye döndükten sonra önceki oyunda yaralanmış olan Sae-byeok, Sang-woo tarafından öldürülerek oyundan çıkmış olur. Final oyunu için iki çocukluk arkadaşı Sang-woo ve Gi-Hun kalır. Görevliler tarafından hücum ve savunmayı belirlemeleri için yazı tura atılacağı söylenir. Yazı-tura sonrası Sang-woo savunmada Gi-Hun ise hücumda kalacaktır. Oyun alanına götürülen ikiliye son oyunun “Kalamar oyunu” olduğu söylenir. Yapay bir mekânda çizgilerle sınırlanmış oyun alanında oyunun kuralları anlatılır. Bu kurallara göre, “Hücumcu kazanmak için kalamar hattının içine girmeli, savunmayı geçmeli ve ayağı ile kalamarın kafasına dokunmalıdır. Savunmacı kazanmak için hücumcuyu hattın dışına itmeli. İki oyuncudan birinin oynamaya devam edemediği bir durumda son ayakta kalan kazanır”. Kuralların net bir biçimde belirlendiği bu oyun, konuklar tarafından en kanlı oyun olarak tanımlanır. Çünkü oyun içerisinde kazanmak için başvuru her türden şiddet geçerlidir. Dolayısıyla oyun içerisinde hayatta kalabilmek için düşünülen, yapılan her türlü hamle özgürce seçilebilir. Gi-Hun’ın Sang-woo’nun yüzüne toprak atarak onu zayıflatmaya çalışması ve cebinden çıkardığı bıçakla ona saldırması bu özgürlükle ilişkilendirilir. Oyunsal bir nitelik olan heyecan, dizinin son bölümünde konukların yarışı izlerken derinden hissettikleri bir duygu durumudur. İki oyuncu üzerine girilen bahisler, yatırılan paralar, kazanma hırsı konuklar açısından gerilim taşır. Sang-woo’yu etkisiz hale getiren Gi-Hun yarışı bitirmek için kalamarın kafasına doğru ilerlerken son anda oraya ayak basmaktan vazgeçer ve oyunu bu haliyle bitirmek istediğini söyler. Oyunun istendiğinde vazgeçilebilir olduğu ilkesi bu sahneyle temsil edilir. İkisinin de pes ederek çoğunluk olarak oyunu feshedebilecekleri fikri Gi-Hun’ın özgürlük sınırını belirleyen kuraldır. Ancak Sang-woo’nun bıçakla kendini öldürerek oyunu kaybetmesi Gi-Hun’ın başından beri vaat edilen parayı kazanmasına sebep olur. Alışlageldik hayata bambaşka biri olarak yeniden dönen Gi-Hun, oyun kuranın yaşlı adam olduğunu öğrenir. Niye böyle bir şey yaptığını öğrenmek isteyince de yaşlı adam Gi-Hun ile son bir oyun oynamak istediğini söyler. Sokakta yatan bir adam üzerine iddiaya girmek isteyen yaşlı adam “gece yarısına kadar orada durursa ben, gece yarısından önce biri ona yardım ederse de sen kazanacaksın” der. Yaşlı adam bahsi kazanan Gi-Hun’a arkadaşlarıyla küçükken çok eğlendiğini, ölmeden önce bu hissi tekrar yaşamak için böyle bir şey yaptığını söylerken seyirci olmanın oyuncu olmak kadar keyif verici olmadığını da vurgular. Anlatılanlardan hareketle, oyun kuramının işlevleri ile dizi içeriğinde karşılık geldiği temsil biçimleri aşağıda belirtildiği gibi kategorize edilebilir.

Tablo 1. Huizinga'nın Oyun Kuramının İşlevleri ve Anlatıdaki Temsil Biçimleri

| |
|---|
| Oyunun kökeni kazanma ve egemenlik kurma arzusuna dayanır. |
| Bütün oyuncular gerçek hayattaki borçlarından kurtulmak için vaat edilen parayı kazanma arzusu ile yarışırken egemen olmak birincil hedefdir. Ancak yalnızca oyun kuran açısından keyif almak ön plandadır. |
| Söz konusu oyunsu geriye kalan her türlü ahlaki öğreti inkâr edilebilir. |
| Her oyunda oyun kazanma uğruna hileye, aldatmaya başvurularak adalet, iyi niyet, doğruluk gibi ahlaki eylemler yok sayılmıştır. |
| Oyun kurgulanmış bir gerçeklik olduğu için ciddi bir edim değildir. |
| En başta ciddi olmayan bir tavırla yaklaşılacak ilk oyunun kanlı sonla bitmesi oyunların ciddiye alınması gerekliliğini ortaya çıkarır. |
| Oyun gönüllü bir eylemdir. |
| Bütün oyuncuların oyuna dahil edilme biçimi kendi rızalarıyla ilişkilendirilir. |
| Oyun keyfe tabidir. Her an ertelenebilir ya da iptal edilebilir. |
| İlk oyun sonrası aralarında oylama yapan oyuncular oyun edimine son verir. |
| Oyun aslölan hayat değildir. |
| Mekanlar, oyunun kendisi, oyunun kuralları ve benzeri her unsur yapay bir gerçekliğin yansımasıdır. |
| Oyunun mekânsal ve zamansal sınırlılığı vardır. |
| Bütün oyunlar önceden tasarlanmış belli bir mekânda ve belli bir zaman kısıtı içinde oynanır. |
| Oyun sınırları içinde belli bir nizam söz konusudur. |
| Belli kurallara bağlı oynanan oyunlar bir düzeni ifade eder. |
| Oyunun kuralları tartışmaya kapalı ve emredici niteliktedir. |
| Bütün oyunlarda görevliler oyun öncesi kuralları tekrar ederek hatırlatır. Kuralların ihlali ise ölüm cezasıyla sonuçlanır. |
| Gerilim duygusu oyunun özüdür ve belirsizliğe ve şansa vurgudur. |
| Müsabakalarda oyuncuların hissettiği gerilim, genelde kazanma- kaybetme arasındaki olasılıklarla ilgilidir. |
| Oyunda eklemlemeler, ayrılmalar, çözümler oyunun ruhuyla ilintilidir. |
| Takım oyunlarındaki çeşitli deneyimler bahsi geçen faktörleri doğurur. |
| Oyun sonuna kadar oynanır. |
| Para ödülünü ulaşma bütün oyunların kazanılarak bitirilmesi anlamına gelir. |
| Oyun kazanma bilgelik, şans, fiziksel yetkinlik gibi farklı birçok öğeyle ilişkilidir. |
| Bütün oyunlar farklı stratejik hamleler sonrası gerekli olan yeterlilikle kazanılır. |

Sonuç ve Değerlendirme

Dünyanın neresinde olursa olsun çocuklar, her durum ve koşulda oyun oynamak için fırsat yaratırlar. Oyun oynamak bir çocuk için anlamlı bir etkinlik alanıdır. Oyun çocukların yaşama gayelerini oluşturur. Oyunların zamanla toplumsal işlevleri değişse de doğaları aynı kalmıştır. Oyunlar kültüre bir geçiş basamağını oluştururken, yetişkinlerin de çocukların dünyasına katılmalarını sağlayan bir yol olmuştur. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur "oyunu oynamaktadır" (Huizinga, 2006: 17) Oyunlar gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların kurmaca bir dünya olan oyun aracılığıyla giderilmesi ve böylece insanda kişisel benlik duygusunun oluşmasını sağlamaktadır. Oyun yalnızca biyolojik gelişimin işlevsel aracı olarak değil de aynı zamanda kültürel bir olgu olarak düşünülmüş ve kültürün morfolojisine uyarlanan bilimsel düşünce araçlarıyla ele alınmıştır (Huizinga, 2006: 14). Anlam bakımından oldukça zengin bir işleve sahip olan oyun hem kültürün içinde yer alır hem de ondan önce var olup kültürün başlangıcından itibaren ona damga vuran, verili bir kendilik sunar. Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, "gündelik" hayattan farklı olarak önceden belirlenmiş bir eylem ile karşılaşırız (Huizinga, 2006: 20). Bütün bu özellikleri bizzat oyunun insan ve kültür üzerindeki etkilerinde görebiliriz ve bunu yaparken de oyunu kültürel hayatın unsuru olarak kavramaya çalışırız. Johan Huizinga'nın oyun kuramında bahsetmiş olduğu oyunun temel işlevleri ile dizideki oyunların işlevleri ilişkilendirildiğinde benzer karakteristik kodların ortaya çıktığı görülmektedir.

Söz konusu çalışmada yer alan “Squid Game” dizisinden yola çıkıldığında dizi içerisinde karakterlerin sergilediği oyunlar, “Oyun Kuramı”nın karakteristik işlevleriyle örtüşmektedir. Çalışmada analizi yapılan dizinin anlatısı hem hayatta kalma hem de başarıya güdüsü üzerine kuruludur. Gönüllülük esasına dayanan her oyun dizi içerisinde zorunlu katılıma dönüşmektedir. Dizi karakterlerinin her birinin yaşam şartları bu oyunlara zorunlu katılımı mecbur kılmıştır. Çocuk dünyasında kendi kurallarına sahip olan oyunlar dizide yetişkin dünyasının eğlence anlayışına göre şekillendirilmiştir. Diğer taraftan zevk için oynanan oyunlar gereksinimleri karşılama noktasında zorunluluk haline dönüşmüştür. Bu durum ise oyuncunun oyundan keyif alma haz almasına önüne geçmektedir. Salt anlamda oyun, gerçek hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme pratiği sunar. Yine oyunun amacı dolaysız maddi çıkar ve bireysel açlığın tatmininin ötesindedir. Fakat dizide ekonomik nedenlerden dolayı oyuna katılmak zorunda kalan dizi karakterleri maddi çıkarları etrafında toplanmışlardır. Oyunun kendi doğasında var olan oyundan ayrılmalar, yer değişiklikleri ve birbiri yerine geçmeler dizide oyuncuların çoğunluğun kararıyla oyundan ayrılabilmeleri ya da devam edebilmeleri şeklinde gerçekleşmektedir. Oyunun değerini belirleyen gerilimdir ve gerilim artınca da oyuncu oyun oynadığını unuttur. Gerilim unsurunu çok fazla kullanan dizide karakterler oyunu unutmaktan ziyade oyunun gerçekliğinden kopmamaktadırlar. Bu gerilimi de ayakta tutan tek gerçeklik karakterlerin hayatta kalma arzusudur. Oyuncudaki kazanma içgüdüğü kişinin ve grubun maddi gücünü artırabilme olasılığı oyuncu için ikincil bir kaygıdır. Fakat gerçek dünyanın kaygıları dizi de karakterlerin ölüm korkusunun önüne geçerek kazanma arzusuna dönüşmüştür. Esas olan "kazanmış olmak"tır. (Huizinga, 2006: 75) Dizi karakterlerinin oyun sonundaki büyük ödüle sahip olma arzusu gerçekte çocukların oyunda başarıya arzusuyla örtüşmektedir. Ayrıca filmde oyuncuların her bir etapta hayatta kalma içgüdüğü de çocukların oyundan elenmeme, oyunu devam ettirme arzusuna denk düşmektedir. Benzersiz ve kendine özel bir dünya sunan oyunlar daha gizemli bir eylem haline gelerek oyuncuya farklı bir ortam sunar. Dizide oyunun büyümlü ve gizemli dünyasına taşıyan yetişkinler çocuk oyununun herhangi bir aşamasında olmayan “ölüm olgusu” nu kaybetme korkusu ile bağdaştırmaktadır. Ölüm korkusu ve hayatta kalma içgüdüyle tüm sosyal rollerini, sorumluluklarını ve etik değerlerini geride bırakan yetişkinler, oyunlarını tıpkı bir çocuk kadar fevri ve gerçek hislerle oynamak zorunda kalmaktadırlar. Diğer bir karakteristik unsur, oyunun oynayan kişilere özgü olması ve başkalarının o alana girememe hususudur. Kendine ait bir alanı olan oyun dizide yetişkin insanları yarıştırdığı bir arenaya dönüştürmüştür. Böylece oyun onayana ait olmaktan çıkıp gitmiştir.

Kaynakça

- And, M. (1979). “Çocuk Oyunlarımızın Kültürümüzdeki Yeri ve Önemi”. *Ulusal Kültür-Üç Aylık Kültür Dergisi*, 1(3), 42-66.
- And, M. (2003). *Oyun ve Bugün/ Türk Kültüründe Oyun Kavramı*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Akın, A. B. (2010). Türklerde Şamani ve Oyun İlişkisi. *Güzel sanatlar Enstitüsü dergisi*. 0(25), 1-13.
- Akyol, P. K. ve Kutlu, M. M. (2020). Kör Keçi'den Körebe'ye Oyun İçinde Oyun. *Antropoloji dergisi*, 39, 103-109.
- Bozbay, H. (2013). Geçmişten Günümüze Aşık Oyun. *Folklor/edebiyat Dergisi* 19(73),156.
- Bozkurt, E. ve Sözer, M. A. (2018). Mendil Kapmaca Oyunu ile Sorumluluk Değerinin Öğretiminin Vignette Tekniği ile İncelenmesi. *Turkish Studies*, 13(27), 299-325.
- Caillois, R. (1961). *Man, Play, and Games*. (Translated from the French by Meyer Barash) Champaign:University of Illinois Press.
- Çolak, F. (2009). Geleneksel Kayseri Çocuk Oyunları ve Halkbilimsel İncelemesi. Konya: Kömen Yayınları.
- Cengiz, S. (1998). Çocuk Oyunlarının Sınıflandırılması. *Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi Dergisi*, 38(1-2), 287-300.

- Gökşen, C. (2014). Oyunların Çocukların Gelişimine ve Gaziantep Çocuk Oyunları. *A. Ü. Türkiyat Araştırmaları Enstitüsü Dergisi*, 0(52), 29-259
- Güvenç, B. (1976). “Değerler, Tutumlar ve Davranışlar”. Ankara: Türkiye ve Orta Doğu Amme İdaresi Enstitüsü Yayınları.
- Huizinga, J. (1955) *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture*. Boston: The Beacon Press.
- Huizinga, J. (1994). *Homo Ludens, “Kültür Olgusu Olarak Oyunun Doğası ve Anlamı*. (Çev. M. A. Kılıçbay). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Janis I. L. (1949) The Problem of Validating Content Analysis. H.D. Lasswell ve ark (eds), The Language of Politics: Studies in Quantitative Semantics, George Stewart. New York.
- Koçyiğit, S. ve Tuğluk, M. N. ve Kök, M. (2007). Çocuğun Gelişim Sürecinde Eğitsel Bir Etkinlik Olarak Oyun. *Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Dergisi*, 0(16), 324-342.
- Onur, B. ve Güney, N. (2004). *Türkiye’de Çocuk Oyunları: Araştırmalar*. Ankara: Ankara Üniversitesi Çocuk Kültürü Araştırma ve Uygulama Merkezi Yayınları.
- Özhan, M. (1997). *Türkiye’de Çocuk Oyunları Kültürü*. Ankara: Feryal Matbaası.
- Özyürek, A. ve Dakak, S. Ve Yurt, N. (2021). Altı Kıtada Oynanan Çocuk Oyunları ve Türkiye’de Oynanan Oyunlarla Benzerliği. *Unika Sağlık Bilimleri Dergisi*, 1(2), 72-85.
- Rado. Ş. ve Ergin, M. (1970). Hayat Büyük Türk Sözlüğü. İstanbul: Hayat Yayınları.
- Sezgin, S. (2016, Mayıs). ‘İnsan ve Oyun: Oyunların Dünü, Bugünü, Yarını’. IX. Uluslararası Eğitim Araştırmaları Kongresi’nde sunulan bildiri, Çanakkale. Özet <https://atif.sobiad.com/index.jsp?modul=makaledetay&Alan=sosyal&Id=AW4RFtZbyZgeuuwf eBik> adresinden edinilmiştir.
- Sormaz, F. ve Yüksel, H. (2012). Değişen Çocukluk, Oyun ve oyuncağın Endüstrileşmesi ve Tüketim Kültürü. *Gaziantep Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 11(3), 985-1008.
- Tdk, (2022). <https://www.tdk.gov.tr/?s=k%C3%BClt%C3%BCr> (Erişim Tarihi:10.04.2022).
- Vatandaş, S. (2020). Oyun ve Oyuncak: Teknolojik ve Toplumsal Dönüşüm Sürecinde Oyun ve Oyuncağın Anlamsal ve İşlevsel Değişimi. *Süleyman Demirel Üniversitesi Vizyoner Dergisi*, 11 (28), s. 913-930.
- Whitebread, D. ve Basilio, M. (2013). Play, culture and creativity. *Cultures of Creativity*. Billund, Denmark: The LEGO Foundation. 76-82.
- Wikipedia.(2022).https://tr.wikipedia.org/wiki/%C3%87ocuk_oyunlar%C4%B1 (Erişim tarihi: 10.04.2022).
- Yenğin, D. (2010). Dijital oyunlarda şiddet kavramı: Yeni şiddet (Doktora Tezi) Yükseköğretim Kurulu Ulusal Tez Merkezi'nden edinilmiştir. (Tez No. 271493).

Beyan ve Açıklamalar (Disclosure Statements)

1. Araştırmacıların katkı oranı beyanı / Contribution rate statement of researchers: Birinci yazar /First author % 50 İkinci yazar/Second author %50
2. Yazarlar tarafından herhangi bir çıkar çatışması beyan edilmemiştir (No potential conflict of interest was reported by the authors).

Extended Abstract

From the past to the present, the game has had an essential place in the life of every living thing. Science branches such as physiology and psychology have also made an effort to determine the meaning and nature of the game and to determine the place of the game in life. The importance of the game in human life and the necessity and benefit of the function it fulfills is accepted as the starting point of almost every scientific study. While emphasizing that the game is a phenomenon even older than culture, Huizinga puts "homo ludens", who is a gamer/player person, against "homo sapiens" (wise man) and "homo faber" (the man who makes tools). For him, game is a cultural constructor. In Huizinga's example of hunting, hunting in archaic societies took the form of game before it became a culture, and it has been expressed in the form of game from the beginning of the culture. This thinker, who defines, theorizes, and conceptualizes the concept of a game in a very broad sense, looks for the function of the game in culture, not in the life of humans or non-human creatures.

Game is a human innate action. Games contribute to the learning of people from the moment they are born. It has an important place in infants and children to reach the necessary competence in their future lives. Game is at the root of all human actions. The first man's struggle with his environment is a reference to the nature and meaning of the game. Game contributes to the development of societies and cultures as well as individuals. Depending on all these, every game develops with the society in which it was born and the culture of that society.

For this reason, games are considered together with the cultural structure of society in the context of their development and change. While culture is defined as a whole that encompasses the knowledge, art, traditions and customs, talents, skills, and habits that people have learned, the game is considered an indispensable social institution within the framework of its relationship with daily life and societies formed before culture. Therefore, a culture is born as a game and develops. Communities have been able to interpret their world and their lives only with these games. It is understood from this that, rather than a game turning into a culture, culture both carries the lines of a game and develops together since its formation.

The game, which shapes cultures and civilizations, has an important place in terms of human development and social environment. The game takes place in a large part of the lives of children in every corner of the earth. Although the rules of the games vary from country to country, there are also games with similar rules. While some games have been forgotten from the past to the present, others remain popular. Although traditional games have been replaced by digital games with the developing technology, games such as "Open the door, bezirgânbaşı, sek-sek, ebe davul zurna, körebe, and rope pulling" are some of the games that continue to be played from the past to the present. In the "Squid Game" series, which is the subject of the research, traditional children's games such as "Ddakji, misket, red light green light, squid, glass bridge, and candy mold" are included. While common elements such as jumping, running, throwing, and swinging are encountered in games worldwide, it is also possible to encounter cultural elements in games (Wikipedia, 2022). The games exhibit unique cultural elements in each region. In addition to culture and traditions, economic and social reasons determine the conditions of children's games (Onur ve Güney, 2004: 131). While the games spread around the world depending on mutual interaction, they continue to be played in different cultures with different names and similar contents.

Many theorists see game as "a way to get rid of excess life energy", an activity performed due to an innate tendency to imitate or the need for relaxation, or the preparation process of babies and children for future life, the desire to control one's self, and the desire to get rid of harmful tendencies. On the other hand, it is thought that the game has many different functions such as compensating for the things that are impossible to reach in life through a "fictional world" and thus ensuring the protection of the "sense of self" (Huizinga, 2010: 17-18). While Huizinga talks about the characteristic elements of the game in his book *Homo Ludens*; He emphasizes that every game is a voluntary and arbitrary action, it is an area of occupation that takes away from the troubles of daily life, it is played to the end within certain limits in terms of time and place, while separating the game from daily life, it has an order in itself and the game includes and attracts people. Game, which is an independent element of daily life, is outside the non-obligatory satisfaction mechanisms of needs, activities, and desires. Moreover, the act of game interrupts this mechanism. Thus, the game is seen as an interruption in daily life and a relaxation occupation. But even with this regularly repeated feature of the game, it accompanies real life and forms a part of it. It colors and decorates life, fills the gaps by eliminating its deficiencies, and in this context, it performs an indispensable function. The biological functions of the game are inevitable for human beings, and the meaning, expression value, and spiritual and social bonds it creates for societies are indispensable as a cultural function. The game is located in a higher realm than the purely biological mechanism of reproduction, nutrition, and protection of the species. The game takes place within the boundaries of its own spatial space. In any case, human game is also meaningful as a sacred practice. There is no formal difference between a game and a sacred action, the sacred action and the game are performed under the same forms. In other words, the sacred place is not different from the place where the game takes place. Playgrounds are places allocated to them, separated, and subject to special rules within their

own borders. It has its own absolute order within the boundaries of the playing field. Game creates order, game in order. A peculiar and absolute order prevails within the boundaries of the playing field. And thanks to this, the game has an even more positive new line. It creates temporary and limited perfection in the imperfection of the world and the confusion of life. The game requires absolute order. The smallest violation of this order spoils the game and destroys the quality and value of the game.

This study, it is aimed to clarify the connection between the concept of the game, which is one of the most basic needs of human beings, with culture, and the place of the game in culture, through the series "Squid Game". The series includes traditional games with a narrative structure based on children's games. The research aims to evaluate the "Squid Game" series produced in 2021 in the context of Huizinga's "Game Theory", based on the assumption that the game phenomenon existed before culture. This series, selected with the purposeful sampling technique, is important in terms of carrying the basic functions and features of "Game Theory". In addition, the narrative structure of the series, the plot, the relationships between the characters, and the cinematographic features are also important in terms of corresponding to certain codes and concepts.