

T.C.
DOKUZ EYLÜL ÜNİVERSİTESİ
GÜZEL SANATLAR ENSTİTÜSÜ
GRAFİK ANASANAT DALI
Yüksek Lisans Tezi

**MASA OYUNLARINDA
GÖRSEL-İÇERİK İLİŞKİSİ VE UYGULAMA
ÇALIŞMASI**

Hazırlayan:
Murat CENGİZ

Yöneten:
PROF. Dr. H. Yakup ÖZTUNA

İZMİR - 2008

YEMİN METNİ

Yüksek lisans tezi olarak sunduđum “Masa Oyunlarında Görsel-İçerik İlişkisi ve Uygulama Çalışması” adlı çalışmanın, tarafımdan, bilimsel ahlak ve geleneklere aykırı düşecek bir yardıma başvurmaksızın yazıldığını ve yararlandığım eserlerin bibliyografyada gösterilenlerden oluştuđunu, bunlara atıf yapılarak yararlanılmış olduğunu belirtir ve bunu onurumla doğrularım.

01.07.2008

Murat Cengiz

TUTANAK

Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü' nün/...../..... tarih vesayılı toplantısında oluşturulan jüri, Lisanüstü Öğretim Yönetmeliği'ninmaddesine göre Grafik Anasanat Dalı yüksek lisans öğrencisi Murat Cengiz'in "Masa Oyunlarında Görsel-İçerik İlişkisi ve Uygulama Çalışması" konulu tezi/projesi incelenmiş ve aday/...../..... tarihinde, saat ' da jüri önünde tez savunmasına alınmıştır.

Adayın kişisel çalışmaya dayanan tezini/projesini savunmasından sonra dakikalık süre içinde gerek tez konusu, gerekse tezin dayanağı olan anabilim dallarından jüri üyelerine sorulan sorulara verdiği cevaplar değerlendirilerek tezin/projenin olduğuna oy.....ile karar verildi.

BAŞKAN

ÜYE

(ÜYE)

(ÜYE)

ÜYE

YÜKSEKÖĞRETİM KURULU DOKÜMANTASYON MERKEZİ

TEZ/PROJE VERİ FORMU

Tez/Proje No:

Konu Kodu:

Üniv. Kodu:

- Not: Bu bölüm merkezimiz tarafından doldurulacaktır.

Tez/Proje Yazarının

Soyadı: CENGİZ

Adı: MURAT

Tezin/Projenin Türkçe Adı: "Masa Oyunlarında Görsel-İçerik İlişkisi ve Uygulama Çalışması"

Tezin/Projenin Yabancı Dildeki Adı: "Relation of Content and Visual in Board Games"

Tezin/Projenin Yapıldığı

Üniversitesi: D.E.Ü.

Enstitü: G.S.E. Yıl: 2008

Diğer Kuruluşlar :

Tezin/Projenin Türü:

Yüksek Lisans:

Doktora:

Tıpta Uzmanlık:

Sanatta Yeterlilik:

Dili: Türkçe

Sayfa Sayısı:

Referans Sayısı:

Tez/Proje Danışmanlarının

Ünvanı: Prof. Dr.

Adı: H. Yakup Soyadı: ÖZTUNA

Türkçe Anahtar Kelimeler:

1- Masa Oyunu

2- Oyun Tasarımı

3- İllüstrasyon

4- Oyun Tarihi

5- Oyun Tasarımcısı

İngilizce Anahtar Kelimeler:

1- Board Game

2- Game Desing

3- Illustration

4- Game History

5- Game Designer

Tarih:

İmza:

Tezimin Erişim Sayfasında Yayınlanmasını İstiyorum

Evet

Hayır

ÖZET

Bu tezde, Türkiye'de daha ziyade "Aile oyunları" olarak bilinen masa oyunları ve bu oyunları oluşturan unsurların birbirleriyle olan ilişkileri, kültürel ve tarihsel açıdan ele alınmıştır. Tarih öncesi dönemlerde ortaya çıkan masa oyunlarının evrimsel gelişimi incelenmiş ve farklı kültürlerle nasıl bir etkileşime girdikleri irdelenmiştir.

Günümüz dünyasında, sadece vakit geçirmeye ve eğlenmeye yarayan araçlar olarak görülen masa oyunlarının, tarih boyunca, kültürel, sosyal ve dini işlevler yükledikleri gösterilmiş; bu işlevlerin, oyunları oluşturan görsel elemanları nasıl etkilediği incelenmiştir. Tarihsel süreçte değerlendirilen masa oyunlarının, baskı tekniklerindeki ve bilişim teknolojilerindeki gelişmelerden, yapısal ve görsel olarak nasıl etkilendikleri irdelenmiştir.

Tezin amacı, tarih öncesinden günümüze kadar gerçekleşen; oynama eylemine yaklaşımdaki değişimlerin ve bu oyunların etkileşime girdikleri kültürel değerlerin, masa oyunlarındaki görsel ve yapısal yansımalarını incelemektir.

ABSTRACT

In this thesis, board games, which mostly recognized as "family games" in Turkey, and the relationships between the elements that form a board game are discussed in historical and cultural context. The evolutionary development of board games, which first appear in prehistoric times, is surveyed and their interactions with different cultures are examined.

Board games, which mostly perceived as tools for recreation nowadays, are put forth to have carried cultural, social and religious functions. The effects of these functions had on the visual aspects of board games are observed. Board games are evaluated in historical continuum and the effects of advancements in printing techniques, communication and data processing technologies are discussed.

The scope of this thesis is to construe the visual and structural repercussions that are affected by changes in approach to gameplay that took place and the cultural values these games interacted with throughout history.

ÖNSÖZ

Öncelikle, hayatımın her aşamasında bana destek veren, ilgi, sevgi, sabrını benden esirgemeyen ve bu çalışmanın ortaya çıkmasını mümkün kılan annem Şenay Cengiz'e; bu çalışma süresince bana yol gösteren danışmanım Prof. Dr. H. Yakup Öztuna'ya; çalışmanın son halini alması konusunda büyük emeği geçen Uzm. Dr. Ahmet Erinanç'a; bu çalışmayı oluştururken öğrendiklerimi gerçek bir uygulamaya dönüştürmem konusunda bana fırsat sağlayan Harald Enoksson'a; yardım ve desteklerinden ötürü, Anıl Yıkgeç'e, Arş. Gör. Fuat AKDENİZLİ'ye ve Arş. Gör. Betül USLU'ya teşekkürlerimi iletmek isterim.

Murat CENGİZ

İÇİNDEKİLER

YEMİN METNİ	ii
TUTANAK.....	iii
YÖK DÖKÜMANTASYON MERKEZİ TEZ VERİ FORMU.....	iv
ÖZET.....	v
ABSTRACT.....	vi
ÖNSÖZ.....	vii
İÇİNDEKİLER	viii
RESİMLER LİSTESİ.....	ix

1. GİRİŞ	1
----------------	---

2. OYUN	2
---------------	---

2.1. Masa Oyunu Ayrımı.....	5
-----------------------------	---

2.2. Oyunları Oluşturan Ortak Biçimsel Öğeler.....	6
--	---

2.2.1. Oyuncular	8
------------------------	---

2.2.2. Hedefler	8
-----------------------	---

2.2.3. Prosedürler	9
--------------------------	---

2.2.4. Kurallar	10
-----------------------	----

2.2.5. Kaynaklar	11
------------------------	----

2.2.6. Çatışma	11
----------------------	----

2.2.7. Sınırlar	11
-----------------------	----

2.2.8. Ölçülebilir Niteliğe Sahip Sonuç	11
---	----

2.3. Dramatik Öğeler	12
----------------------------	----

2.3.1. Meydan Okuma	12
---------------------------	----

2.3.2. Oynama	12
---------------------	----

2.3.3. Dramatik Önerme	13
------------------------------	----

2.3.4. Karakter	13
-----------------------	----

2.3.5. Hikâye	14
2.4. Masa Oyunlarının Fiziksel Öğeleri	14
2.4.1. Taşlar	14
2.4.2. Tahta	15
2.4.3. Olasılık Araçları	17
2.5. Geleneksel Masa Oyunları İçin Sınıflandırma Modelleri	21
3. TARİHTE MASA OYUNLARI	28
3.1. Antik Dönemden Sanayi Devrimine Kadar Masa Oyunları	30
3.1.1. Mancala (Mangala)	32
3.1.2. Ur'un Kraliyet Oyunu	33
3.1.3. Yirmi Oyunu (T'au, Aseb)	35
3.1.4. Senet.....	37
3.1.5. Petteia ve Latrunculi	40
3.1.6. Ludus Duodecim Scriptorum (Tabula) veya Diagrammismos (Grammai)	42
3.1.7. Tabula	43
3.1.8. Nard	45
3.1.9. Tavla	46
3.1.10. Merels (Morris Ailesi)	49
3.1.11. Go (Wei-Qi / Wei-Chi)	51
3.1.12. Liubo	54
3.1.13. Tafl	56
3.1.14. Tilki Oyunları	59
3.1.15. Solitaire (Çivi Solitaire)	60
3.1.16. Pachisi	61
3.1.17. Chaturanga	64
3.1.18. Shatranj	67
3.1.19. Xiang Qi (Çin Satrancı)	69

3.1.20. Changgi (Kore Satrancı)	71
3.1.21. Shogi (Japon Satrancı)	74
3.1.22. Sittuyin (Birmanya Satrancı)	75
3.1.23. Makruk (Tayland Satrancı)	78
3.1.24. Avrupa Satrancı	79
3.2. 18. Yüzyılda Masa Oyunları	85
3.3. Sanayi Devrimi ile Birlikte Masa Oyunu Üretiminde Gerçekleşen Değişimler	87
3.4. 19. Yüzyılda Masa Oyunlarının Amerika'da Yaygınlaşması ve Masa Oyunlarının Altın Çağı	94
3.4.1. Oturma Odasında Masa Oyunları	96
3.4.2. Öğretici Masa Oyunları	98
3.4.3. Ahlaki Değerler ve Masa Oyunları	100
3.4.5. Oturma Odasında Atletizm	107
3.4.6. Kent Deneyimi Üzerine Oyunlar	110
3.4.7. Dünya Seyahati Konulu Oyunlar	113
3.4.8. Savaş Konulu Oyunlar ve Savaş Tarihi Oyunları	115
3.5. Yirminci Yüzyılda Temalı Oyunların Evrimi ve Alman Ekolünün Ortaya Çıkışı (Eurogames)	123
4. STREET SMART OYUNU VE SOSYOEKONOMİK DİNAMİKLERİN OYUNDAKİ YANISMALARI	131
5. SONUÇ	146
KAYNAKÇA	148

RESİMLER LİSTESİ

2.1. Aşık Kemikleri ve antik zarlar	18
2.2. Amerikan yerlilerine ait olasılık araçları.....	19
2.3. Fırdöndü, Amerika, 19.yy.	19
2.4. Çelikten yapılmış, modern çokgen zarlar.....	20
2.5. Memlük Oyun Kartları, 15.yy.	20
2.6. Old Maid Masa Oyunun Kartlarından Örnekler	20
3.1. Aşık kemiklerinin zar olarak okunuşları.....	31
3.2. Mancala tahtaları.....	32
3.3. Farklı sütun sayılarına sahip mancala tahtaları	33
3.4. Ur'un Kraliyet Oyunu.....	34
3.5. T'au oyununun tahtası ve pulları.....	36
3.6. T'au oyununda hareket yönleri.....	36
3.7. Firavun Tutankhamun'un mezarından çıkarılan senet oyunu tahtası.....	37
3.8. Firavun Amenhotep III.'ün mezarında bulunan senet oyunu takımı.....	39
3.9. Senet oyunu tahtası ve taşları.....	39
3.10. Achilles ve Aias petteia oynarken.....	41
3.11. Yeniden kurgulanmış bir latrunculi oyun tahtası.....	41
3.12. Roma dönemi oyun tahtası.....	42
3.13. Tabula oyunu.....	44
3.14. Buzurchmir, nard oyununu icat ederken.....	45
3.15. Üç bilge, krala oyunlarını sunarken	47

3.16. 18.yy. Alman tavla takımı.....	48
3.17. Nine Men Morris Oyunu.....	49
3.18. Zarlarla oynanan Nine Men Morris.....	50
3.19. 11.yy. Nine Men Morris oyun takımı	50
3.20 Go oyun takımı.....	52
3.21. Oymalı Go tahtası	52
3.22. Arduvaz ve deniz kabuğundan yapılmış go taşları	52
3.23. Antik baduk (Go) tahtası ve taşları	54
3.24. M.Ö. 4.yy. Taştan liubo tahtası.....	55
3.25. Mavi taş üzerine kemik kakma, ayaklı liubo tahtası ve dört adet fildişi oyun taşı.....	55
3.26. Kehribardan yapılmış tafl piyonları.	57
3.27. Tafl tahtası ve oyun taşları	57
3.28. Tafl kralı ve piyonu	58
3.29. Çeşitli tafl varyantlarındaki taşların başlangıç konumları	58
3.30. Tilki ve Kazlar tahtası. İzlanda, 9.yy.	59
3.31. Solitaire oyununa ait el yapımı takımlar	60
3.32. Yarı değerli taşlardan üretilmiş, İngiliz tarzı solitaire takımı	60
3.33. Radha ve Krishna pachisi oynarken.....	61
3.34. Saray avlusuna yapılmış pachisi tahtası. Fatehpur Sikri.....	62
3.35. El yapımı, kumaştan pachisi tahtası, Hindistan	62
3.36. Pachisi tahtası ve oyun taşları, Peru.....	63

3.37. Pachisinin bir içki oyunu olarak uyarlanmış hali.....	63
3.38. Chaturanga (Chaturanji) tahtası, taşları ve zarları.....	65
3.39. Chaturanga taşları, Bengal	65
3.40. Chaturanga taşları, Hindistan.....	66
3.41. Chaturanga taşları, Sikh	66
3.42. Sırlanmış porselenden shatranj taşları, İran, 12.yy.	68
3.43. Shatranj tahtası ve taşları, 17.yy.	68
3.44. Xiang Qi tahtası ve taşları.....	70
3.45. Turnuvalarda kullanılan Xiang Qi takımları.....	70
3.46. Changgi tahtası ve taşları	73
3.47. Shogi tahtası ve taşları	75
3.48. Sittuyin oyununda piyonların başlangıç dizilimi	76
3.49. Pişmiş topraktan sittuyin taşları, 14.yy. Burma	77
3.50. Sittuyin taşları, Hindistan, 17.yy.....	77
3.51. Sittuyin taşları, Burma, 18.yy.	77
3.52. Makruk oyununun başlangıç dizilimi	78
3.53. Makruk tahtası ve taşları	78
3.54. Makruk taşları, Kamboçya	78
3.55. Lewis satranç taşları, 12. Yüzyıl.....	80
3.56. İslami tarzda satranç taşları, 15.yy.....	81
3.57. Satranç tahtası, Almanya, 14.yy.....	81
3.58. Satranç tahtası (16.yy.) ve taşları (19.yy.), Venedik.....	82

3.59. Satranç takımı, 1870, Pencap	82
3.60. Staunton yapımı ahşap satranç taşları	82
3.61. Jaques Staunton tarzı satranç takımı	83
3.62. Bauhaus tarzı satranç takımı	83
3.63. İskambil kâğıtlarından oluşturulmuş satranç takımı	84
3.64. Temalı satranç takımı, Rusya, 20. Yüzyıl	84
3.65. "Umbra-Wobble" satranç takımı, Adin Mumma	85
3.66. Satranç takımı yapan zanaatkârlar	88
3.67. Journey Through Europe.....	89
3.68. Game of John Giplin	89
3.69. Bir Kaz Oyunu türevi.....	91
3.70. The Checkered Game of Life.....	93
3.71. Monopolist.	93
3.72. 19.yy. renkli taş baskı, kart oyunu kutularından örnekler.....	95
3.73. The Hand of Fate.....	97
3.74. The World's Educator.....	99
3.75. Monopoly oyununa ait, çeşitli tarihlerden kalma saklama kutuları	102
3.76. Landlord's Game'e ait patent formu	103
3.77. Monopoly'e ait patent formu	104
3.78. The Game of Dont's oyun kartları.....	105
3.79. Mansion of Happiness oyunun kutusu	106
3.80. Mansion of Happiness, oyun tahtası	106

3.81. The Game of Fish Pond Oyun Kutusu	107
3.82. Fish Pond oyunu.....	108
3.83. Pillow-Dex oyun kutuları.....	108
3.84. Steeple Chase oyun tahtası.....	109
3.85. Steeple Chase oyununda kullanılan bir piyon örneği.....	109
3.86. Game of Golf oyun tahtası	110
3.87. Rival Policemen	112
3.88. The Game of City Life, or the Boys of New York	112
3.89. The Horseless Carriage Race oyun kutusu.....	113
3.90. Horseless Carriage oyununun tahtası (1900)	114
3.91. To the North Pole by Airship oyununun kutusu	114
3.92. Chivalry, oyun tahtası	116
3.93. Game of War at Sea, oyun tahtası.....	116
3.94. Napolyon dönemi askerlerini temsil eden, boyanmış minyatürler.....	118
3.95. İkinci Dünya Savaşı, Alman ordusu minyatürleri.....	118
3.96. H.G. Wells, icat ettiği oyunu oynarken.....	120
3.97. Askeri birlikleri temsil eden karton pullar	120
3.98. Risk Oyunu	121
3.99. Warhammer 40.000 serisine ait, bilimkurgu tarzı minyatürler	122
3.100. Warhammer Fantasy Battles serisine ait, fantastik kurgu tarzı minyatürler	122
3.101. Talishman oyunu (1983), oynanırken	124

3.102. Dungeon Quest (1987), oynanırken	124
3.103. Settlers of Catan	125
3.104. Settlers of Catan oyununa ait ahşap oyun taşları	125
3.105. Puerto Rico oyununda her oyuncunun önünde bir adet bulunan oyun tahtası	128
3.106. Carcassonne.....	128
3.107. El Grande	129
3.108. World of Warcraft: The Boardgame	129
3.109. Arkham Horror.....	130
4.1. Street Smart, Kutu Kapağı ve Karakter Kartları	144
4.2. Street Smart, Oyun Pulları	145

1. GİRİŞ

İnsanlık tarihinden daha eski olan oyunun, uygarlık tarihinde büründüğü pek çok biçimden biri olan masa oyunlarının tarihsel ve yapısal evriminin inceleneceği bu çalışmada, masa oyunlarının kültür olgusuyla girdikleri ilişki ve bu ilişkinin oyunların fiziksel dünyadaki tasviri olan öğeler üzerindeki etkisi irdelenecektir.

Bunu gerçekleştirmek için öncelikle oyun teorisyenlerinin oynama anlamındaki oyun kavramıyla ilgili çalışmaları irdelenerek, ele alınacak örnekleri değerlendirmek için kullanılabilir bir zemin oluşturmak amaçlanmaktadır. Bu zeminden yola çıkarak hâlihazırda var olan ve birbirinden çok farklı görünen oyunlar kıyaslayarak ortak öğeler taşıyıp taşımadıklarına bakılacaktır. Böylece birbirlerinden çok farklı görünümlere ve yapılara sahip olan farklı olguları nasıl olup da oyun olarak değerlendirebildiğimizi görebilme amacı güdülmektedir.

Oyunları oluşturan soyut ve somut ortak öğelerden bir "oyun anatomisi" oluşturulduktan sonra bu yapıya uygun olarak hangi oyunların bu çalışmanın kapsamı açısından "masa oyunu" olduğuna dair bir çerçeve çizilecektir. Çizilecek bu çerçeve dahilinde insanlık tarihinden evvel ortaya çıkan masa oyunu örneklerinden başlayarak günümüze kadar gelen belli başlı masa oyunu örnekleri ve oyun tasarım anlayışları incelenecektir. Burada maksat, tarihi süreç içinde ortaya çıkan oyunların anatomik yapılarını birbirleriyle kıyaslayarak masa oyunlarının gelişim biçimleri ve yönleri hakkında iç görüş kazanmaktır.

Yirminci ve yirmi birinci yüzyıldaki masa oyunu anlayışlarının ele alındığı bölümde, konuyla ilgili makalelerden ve var olan oyunlardaki trendlerden yararlanarak, faydalanılarak masa oyunlarının çağımızda kültürel olarak hangi konumda buldukları irdelenecek ve bu kültürel açılımın hangi hedef kitlelere yönelebileceği ve bu oyunların sahip oldukları potansiyel, anlaşılmaya çalışılacaktır.

2. OYUN

Oyun kelimesi, birbiriyle örtüşen ama farklı tanımlara sahip olan olguları karşılamaktadır. Oyun kelimesinin karşılığını kavram olarak oyun, eylem olarak oyun, kültürel işlev olarak oyun veya bir sistemler bütünü olarak oyun gibi farklı şekillerde tanımlanabilir.

Oyun, insan tarafından icat edilmiş bir olgu değildir. Oyunun temel çizgileri hayvanlar tarafından belirlenmiştir ve insanların yapısal olarak buna yeni bir şey kattıklarını söylemek mümkün değildir (Huizinga, 1955, s.16).

Psikoloji ve fizyoloji, oyunları, kendi açılarından tasvir etmeye ve tanımlamaya çalışmaktadır. Oyunsal aktiviteyi, insan davranışlarını çözümlmek için kullanmak mümkün olsa da, faydacı ve rasyonalist yaklaşımların bazı noktalarda tıkanma eğilimi göstermektedirler. Bu tür yaklaşımlara örnek olarak yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmak, doğuştan gelen taklit eğilimi, gevşeme gereksiniminin doyuma ulaştırılması veya eğitim, egzersiz amaçlı oyun şeklindeki açıklamalar verilebilir. Bu tıkanmanın nedeni, oyunun varlığının irrasyonel olmasıdır. Oyun, aynı anda hem hayvanlar âlemini hem de insanlar âlemini kapsar. Bu yüzden akla dayandırmak, oyunu insanlar âlemiyle sınırlandırmak demektir. (Huizinga, 1955, s.19).

Oyun gibi disiplinler arası bir olguyu ele alırken, oyunun kültürle olan ilişkisini göz önünde bulundurmak gereklidir. Eğer hayvanlar âlemindeki oyunlara bakacak olursak, yarış, yuvayı süsleme, mücadele etme, danslarla gösteriş yapma gibi oyunun temel elemanlarını içeren eylemler görürüz. Ancak kültür kavramını ne kadar daraltırsak daraltalım, bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir. Ama hayvanlar oyun oynamayı insanlardan öğrenmemişlerdir. Yani oyun kültürden daha eskidir ve bir bakıma bütün kültürlerin üzerinde yer almakta veya hiç değilse, onlara karşı bağımsız kalmaktadır. (Huizinga, 1955, s.39).

Kültürel işlev olarak değerlendirildiğindeyse, oyunların din, hukuk, savaş ve sanat ile iç içe olduğunu görürüz. Bu, özellikle masa oyunlarını, doğdukları çağ

içinde değerlendirebilmek açısından önemlidir. Günümüzde salt çocuk eğlencesi olan oyunların çoğu, aslında dinsel törenlerin bir uzantısıdır. Örneğin halat çekme oyunu, doğa güçleri arasındaki çatışmayı simgelerken, aşık oyununda kullanılan aşık kemikleri aynı zamanda fal bakmak için kullanılan araçlardı (Parlett, 1999).

Zar, aşık kemiği ve benzeri araçların ürettikleri sonuçlar da, kutsal güçlerin onayını veya reddini göstermekteydi. Mısırlıların kutsal metinleri olan "Ölümler Kitabı"nın on yedinci bölümünde, ölümden sonra oynanılan ve Herodot tarafından firavunun da oynadığı aktarılan bir oyundan söz edilir. Bu oyunun oyuncularını, öteki dünyada yaşayan ruhlardır. Hukukun kökenlerindeyse, üzerinde oturulup adalet dağıtılan sihirli kalkanın, daha sonra içinde herkesin eşit kabul edildiği bir sihirli çembere ve sonra da mahkeme salonuna dönüştüğünü görmek mümkündür. Kökeninde, dava açmak bir bahistir ve haklılığını iddia etmek için ortaya konulan somut veya soyut bahis aracından gelir. Aynı şekilde hâkimlerin kullandıkları peruka, takke veya cübbe gibi kıyafetlerin de kökenleri ilkel kabilelerin maske ayinlerine kadar uzanmaktadır. Bu oyunlarda maskeyi takan kişinin o maskenin temsil ettiği varlığa dönüştüğü, kabile üyeleri tarafından mutlak bir şekilde kabul edilirdi. Buna paralel olarak da davanın görüldüğü sihirli çemberin içinde cübbesine bürünen hâkim, hüküm verme yetkisine sahip, insan harici bir varlık yerine geçmektedir (Huizinga, 1955, s.108).

Aynı şekilde dil de oyunsal bir yapıya sahiptir:

"İnsan, dili sayesinde nesnelere ayırmakta, tanımlamakta, fark etmekte; tek kelimeyle, adlandırmaktadır; başka bir ifadeyle, şeyleri zihin alanına kadar yükseltmektedir. Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir. Böylece insanlık, doğa evreninin yanındaki hayal edilmiş ikinci evren olan varoluş ifadesini hep yeniden yaratmaktadır. " (Huizinga 1955, s.21).

Bu durum oyunun "yerine geçme" özelliği ile ilişkilidir. Dilin bu özelliğini aynı şekilde bir masa oyunu oluştururken de görebiliriz. Oyun evreninin sınırlarını belirleyen oyun tahtası üzerinde yer alan her oyun parçası bir simgedir ve temsil ettiği şeyin anlamına bir gönderme yapar. Zihinde yer alan oyun evreninin, fiziksel dünyaya yansıtılması gerçekleşir. Yani bir nevi kelime oyunu yapılıdır. Bu şekilde o oyunun evrenine özgü "görsel bir dil" oluşturmak söz konusu olabilir. Aslında, günümüzde, bilgisayarlarda ve etkileşimli medyada yapılmakta olan şey de aynen budur.

Semiyotik olarak bakıldığında, insanlar, iletişim kurmak için simgeleri kullanmaktadırlar. Simge, kendisinden başka bir şeyi temsil ettiği için, betimlemesi de simgenin anlamı olarak algılarız. Duman kokusu "ateşi" temsil ediyor olabilir veya Satranç oyunundaki en uzun boylu taş "Şah"ı belirtiyor olabilir; aynı şekilde Kağıt-Taş-Makas oyununda V şeklinde açılmış iki parmak "makas", uzatılan yumruk "taş" anlamına gelebilir (Salen, 2004).

Oyunlarda kullanılan semboller, gerçek dünyadaki nesnelere gönderme yapıyor olsalar da, sembolik değer veya anlamları, oyunun yapısını oluşturan diğer sembollerle girdikleri ilişkiye göre biçimlenmektedir. Anlamlarını oyunun kendi içindeki yapıdan kazanan sembollerle ilgili bir örneği Scrabble oyununun tarihçesinden gösterebiliriz.

1993 yılında Scrabble'in haklarına sahip olan ve dağıtan Hasbro firmasına karşı, etnik hakaretleri *Resmi Scrabble Oyuncu Sözlüğü*'nden çıkarması talebiyle bir kampanya başlatılmıştır. O zamanın kural kitabında JEW, KIKE, DAGO ve SPIC gibi kelimeler, oynanması oyun sistemine göre legal kelimeler olarak yer almaktaydı. Anti Defamation League (Karalama Karşıtları Derneği) ve National Council of Jewish Women (Ulusal Musevi Kadınlar Konseyi) gruplarından gelen baskılar sonucunda Hasbro sözlükteki "hakaret niteliği taşıyan" kelimeleri sözlükten çıkaracaklarını beyan etti.

Bunun üzerine Stefan Fatsis'in *Word Freak: Heartbreak, Triumph, Genius, and Obsession in the World of Competitive Scrabble Players*, kitabında aktardığına

göre, Scrabble cemaati, iki yüz kadar kullanılabilir kelimenin kaybedilmesi üzerine deliye döndü. Genellikle koyu Hıristiyanlardan oluşan küçük bir grup kararı destekledi. Ama bir grup Musevi oyuncunun başını çektiği çok büyük bir çoğunluk Hasbro'yu sansürcülükle suçladı. Argümanları, kelimelerin kelime oldukları ve onları bir sözlükten yasaklamanın yok olmalarını sağlamayacağıydı. Buna ek olarak, oyuncular, Scrabble esnasında, oyun tahtasına yerleştirilen kelimelerin birer anlam taşımadıklarını savunuyorlardı.

"Scrabble oyunun yapısı dahilinde kelimeler, harf dizilerine dönüşmekte ve kelime olarak bir anlam ifade etmemektedirler. Daha ziyade harfler, yazım kurallarına göre dikkatlice düzenlenmesi gereken bulmaca parçalarıdır. Oyun yapısı dahilinde bu işaretçi zincirlerinin, sözdizimsel ilişkileri haricindeki tüm anlamları boşaltılmıştır. Ancak Scrabble'in dışına çıktıklarında, ırkçı düşmanlığı temsil etmektedirler." (Salen, 2004)

Bir noktada bu oyunların vermiş olduğumuz bu örnektekine benzer kültürel araçlar olarak kullanılmış olabileceklerini, özellikle antik dönem masa oyunlarını irdelerken, göz önünde bulundurmak gerekir. Oyunlar yapılarını oluşturmak için sembolleri, kullandıkları kadar bizzat kendileri de birer kültürel sembol olarak tanımlanmaya uygundurlar.

2.1. Masa Oyunu Ayrımı

Masa oyunu ya da masa üstü oyunu (Board Game/Table Game) kavramı, biçimsel tanım olarak kesin bir netliğe sahip değildir. Günümüzde masa oyunları dendiği zaman, bilardo ve masa tenisi benzeri “spor” oyunları da akla gelmektedir (Table Games). Ancak bu “spor” oyunlarının kökenleri, gene “spor” kategorisinde yer almayan masa oyunlarından gelmektedir. Örneğin bilardonun atası kabul edilen oyun, taştan bir kaidenin üzerindeki daire biçiminde kesilmiş tahtadan oyun taşlarına parmaklarla vurma suretiyle oynanmaktaydı. Ayrıca her ne kadar masa üstünde ve kapalı alanda oynandığını belirtecek şekilde adlandırılıyor olsalar da “masa oyunları” tarihin belli dönemlerinde, popüler açık hava eğlenceleriydi.

Örnek olarak Shakspeare'in döneminde, çok eski bir İngiliz oyunu olan "Nine Men's Morris" in sıklıkla açık havada oynandığı bilinen bir gerçektir (Shakespeare, Bir Yaz Gecesi Rüyası, Perde II, Sahne I).

Bu çalışma açısından masa oyunları; bir veya birden fazla kişi ile birlikte, genellikle bir masa başında veya düz yüzey üzerinde, oyun tahtası; zar veya firdöndü gibi, şans faktörünün oyuna dahil edilmesini sağlayan araçlar; kartlar; piyon veya sayaç taşları gibi belirteçler ve benzeri yardımcı nesnelere (oyun elemanları) vasıtasıyla oynanan oyunları kapsamaktadır. Bu tanımın sınırlarını zorlayan birkaç örneğe de yer verilmiştir.

2.2. Oyunları Oluşturan Ortak Biçimsel Öğeler

Bütün oyunlar, aynı genel yapıya sahip değildir. Bir kart oyunu, bir masa oyunundan çok daha farklı bir biçime sahiptir. Aynı şekilde üç boyutlu bir video oyunu da, bir genel kültür oyunundan çok farklıdır. Ancak bu farklı örneklerin hepsinin paylaştığı bazı unsurlar olmalıdır, çünkü bunların her birisi net bir şekilde "oyun" olarak algılanmalıdır.

Farklı platformlardaki oyunların ortak unsurlarını, oyunları birbirleriyle kıyaslayarak bulmak mümkündür. Bunun için bir masa oyunu olan *Okey* ile bir video oyunu olan *Quake*'i karşılaştırabiliriz.

Okey

Okey, 4 kişi ve 106 adet taşla oynanan bir masa oyunudur. Taşlar 4 ayrı renkten 2'şer adet olmakla birlikte, 1'den 13'e kadar numaralanırlar, ayrıca 2 adet de 'sahte okey' taşı vardır. Oyuncuların amacı, ellerindeki taş takımını okey kurallarına göre tamamlanmış (bitmiş) hale getirmektir. Elini en çabuk tamamlayan oyuncu oyunu kazanır. Oyuncular birbirlerinin taşlarını görmemektedirler. Oyun başladığında bir kişiye 15, diğer 3 kişiye 14 taş verilir. Ortada bırakılan desteden bir taş açılır; açılan taşın rakamsal değerinin bir fazla değere sahip olan taş o oyun için "Okey taşı" olur. "Okey taşı" herhangi bir renk veya rakamdaki bir taş yerine kullanılabilen "joker"dir. Oyun, elinde 15 taşı olan oyuncunun elindeki taşlardan

birisini atmasıyla başlar. Oyuncular her seferinde 1 tek taş alarak ve 1 tek taş atarak ellerini bitirmeye çalışırlar. Yere atılan taşlar diğer oyuncular tarafından görülür.

Bir oyuncu sıra kendine geldiğinde öncelikle bir taş alır. Ya kendisinden önceki oyuncunun değeri görülebilir şekilde attığı taşı alabilir veya masanın ortasında kapalı bir şekilde kümelenmiş olan taşlardan (yerden) birini çekebilir. Bu adımdan sonra oyuncunun elindeki taşlardan birini seçip elinden çıkarması gerekir. Oyuncu işine yaramayacağını düşündüğü bir taşı seçerek kendinden sonraki oyuncuya atar. Atacağı bu taşı diğer oyuncu alabilir veya yerden bir taş çekebilir. Bu döngü oyuncuların birisi elini tamamlayana (bitene) kadar devam eder.

Eli okey kurallarına göre bitmiş olan oyuncu, taş atma sırası kendisine geldiğinde atacağı taşı, orta alana atarak oyunu bitirir ve tüm ikramiyeyi bu oyuncu kazanır. Ayrıca oyuncunun attığı son taş Okey Taşı ise veya oyuncu Çifte Bitiş yapmış ise (taşları ikişerli takımlar halinde tamamlama durumu) diğer oyuncuların oyun miktarı daha kesinti yapılarak ikramiye ikiye katlanır ve oyuncuya verilir.

Quake

Tek kişilik *Quake* oyununda, oyuncu, üç boyutlu sanal bir ortamdaki bir karakteri kontrol eder. Oyuncunun kontrol ettiği karakter yürüyebilir, koşabilir, yüzebilir, ateş edebilir ve bazı eşyaları toplayabilir ama sınırlı miktarda zırh, sağlık ve cephaneye sahiptir.

Oyunda sekiz çeşit silah vardır: balta, pompalı tüfek, çift namlulu pompalı tüfek, çivi zımbası, bomba atar, roketatar ve yıldırım silahı. Her silah, belirli bir tür cephane kullanır. Fişekler, her iki pompalı tüfek tarafından, çiviler çivi zımbası, el bombaları bomba atar ve roketatar, bataryalar da yıldırım silahı tarafından kullanılır. Ayrıca oyun içinde karakteri güçlendirebilecek, yaralarını tedavi edecek, saldırılardan koruyacak, su altında nefes almasını sağlayacak, dokunulmaz veya görünmez yapabilecek çeşitli *güçlendiriciler* (power-up) vardır.

Oyun dünyasında fantastik veya sıradan niteliklere sahip düşmanlar mevcuttur. Bu düşmanlara ek olarak ortamda patlama, balçık, su, lava, tuzaklar gibi çeşitli çevresel tehditler bulunmaktadır.

Quake oyununda temel amaç, bölümler (level) içinde ilerlerken hayatta kalmaktır. Ayrıca oyunun hikayesine göre "Quake" adı verilen bir düşmanı ortadan kaldırmak gibi genel bir amaç da vardır.

Oyun, her biri beş alt bölümden oluşan, her biri ayrı temalara sahip dört kısımdan oluşmaktadır.

İlk bakışta bu iki oyunun tanımları birbirlerinden çok farklı görünecektir. Birisi rakam işaretli taşlarla oynanan, *tur* bazlı bir masa oyunudur. Ötekisiyse Gerçek zamanlı, üç boyutlu bir aksiyon-av oyunudur. Birisi, gerektiğinde, sıradan bir deste kâğıt ile oynanabilecekken, ötekisini oynamak için lisanslı bir bilgisayar yazılımı ve o yazılımı çalıştırma kapasitesine sahip bir bilgisayar gerekmektedir. *Okey'in* kuralları kuşaktan kuşağa sözlü olarak aktarılabilir, kamu malıdır. *Quake* ise lisanslı bir üründür. Ancak ikisinin de oyun olarak nitelendiririz.

2.2.1. Oyuncular

Bu iki deneyim arasındaki en açık benzerlik, oyuncular için tasarlanmış olmalarıdır.

Söz konusu deneyimlerdeki "Oyuncu" ifadesini şu şekilde açabiliriz:

"Oyuncular, eğlencede istemli olarak yer alan ve onu tüketen katılımcılardır. Oyuncular aktiftirler, seçimler yaparlar, oyuna maddi veya manevi yatırım yaparak bağlanırlar ve potansiyel kazananlardır" (Fullerton, 2004, s.24).

2.2.2. Hedefler

Bir diğer ayırt edici özellik, her iki eğlence biçiminin de katılımcılarına (her ne kadar birbirlerinden farklı olsalar da) hedefler belirliyor olmasıdır. Genel olarak pasif olan diğer eğlence araçlarında böyle bir hedef belirleme söz konusu değildir.

Tipik olarak bir oyun potansiyel oyuncularını için hedefler belirlenerek tasarlanırsa da bütün oyunlar için bu durum geçerli deęildir. Yirminci yüzyılın son çeyreğinde tasarlanan oyunlarda "*Emergent*" (Meydana çıkan) olarak adlandırılan, bir hedeflendirme anlayışı ortaya çıkmıştır. "*Emergence*", basit kuralların karmaşık sonuçlar doğurma eylemidir (Rollings, 2003, s.262). Terim burada; önceden varlığı görülmeyen bir yerde belirlemek, ortaya çıkmak anlamındaki "Emerge" kelimesinden türemiştir.

"Bir oyundaki kendiliğinden "meydana çıkan nitelik (emergence)", söz konusu oyun tasarlandığı esnada oyunun tasarımcısı tarafından önceden sabitlenmeyen bir oynayış (gameplay) prosedürünü ifade etmektedir. Oyuncular oynayış esnasında sıfırdan veya tasarımcı tarafından önceden belirlenmiş sınırlı sayıdaki hedefler haricinde olacak şekilde kendi hedeflerini belirlemektedir. Bu tür oyunlarda oyunculara sunulan oynayış mekanikleri, hedef belirlemeye müsait veya teşvik edici niteliktedir. Burada anlatılmak istenen, "kendiliğinden meydana çıkan" bir oynayışın her zaman tasarımcı tarafından öngörülmemeyen bir unsur olduğudur. Ağırıklı olarak video oyunlarında görülen ve bu oynayış prensibinden yola çıkarak tasarlanan oyunlara kum havuzu oyunları (oyun parklarında çocukların içinde oynadıkları içi kum dolu, etrafı çevrili alan; sandbox games) denmektedir." (Rollings, 2003, s 263).

2.2.3. Prosedürler

Her iki oyun açıklaması da oyuncuların, oyun hedeflerine ulaşmak için neleri nasıl yapabilecekleri ile ilgili net talimatlar vermektedir. Örnek olarak Okey oyununda, her oyuncunun elindeki taşları hangi şekillerde yerleştirebileceği ve bu taşların nasıl devredebileceği hakkında açık ifadeler vardır. *Quake* oyununda karakter için "yürüyebilir, koşabilir, yüzebilir, ateş edebilir ve bazı eşyaları toplayabilir".

"Prosedürler, oyunun kuralları tarafından müsaade edilen hareketler veya oynayış biçimleridir ve oyun olarak tanımladığımız deneyimler için ayırt edicilik bakımından önemli bir nitelikler. Oyuncu davranışlarını yönlendirerek, oyun alanının hükmü haricinde gerçekleşmesi muhtemelen mümkün olmayan etkileşimler yaratırlar" (Fullerton, 2004, s.25).

Oyun prosedürlerinin en önemli özelliği, genellikle en etkin olan yöntemleri kullanmamalarıdır. (Okey oyununda ortadaki desteden taşlar seçilip alınarak eller tamamlanmaz, oyuncu sadece kendisinden bir evvel oynayan oyuncunun masaya attığı taşları toplayabilir, diğer oyuncuların attığı taşları yalnızca görebilir vb.)

2.2.4. Kurallar

İki tanım da, oyuncuların ne yapıp ne yapamayacaklarına dair kurallar içermektedir. Oyuncuların ellerinde kaç adet taş bulundurabilecekleri, hangi mermilerin hangi silahlarla kullanılabilecekleri vb.

Tüm oyunlar, deneyim içerisinde gerçekleştirilebilecek hareketleri, yasaklayıcı ilkeleri ve kabul edilebilecek davranışları belirleyen kurallara sahiptir. Oyuncular bu kurallara uyarlar, çünkü bu kurallar olmaksızın, oyun dünyasının bütünlüğünün ortadan kalkacağını bilirler. Bu açıdan kuralların oyunun kendisi olduğunu söylemek mümkündür, çünkü kurallar icat ederek, oyun olmayan bir şeyi oyunsallaştırmak mümkündür:

"Diğer bazı tür etkileşimli eğlenceler oyun değildir. Bir "oyuncak" kurallar olmaksızın oynamaya yarayan bir nesnedir. Eğer bazı kurallar uyduracak olursanız o oyuncakla bir oyun oynayabilirsiniz ama normal koşullar altında bir oyuncak kurallarla birlikte sunulmaz.

Oyuncaktan farklı olarak bir "bulmaca" (puzzle) kesin bir kurala sahiptir: ulaşılması gereken tek bir geçerli (doğru) çözümü vardır. Bulmacalar, normalde tek bir bireyin eylemleriyle sınırlıdır. Tipik olarak problem çözme ve ileriye düşünme becerisi gerektirirler ama bir rol yapma

(yerine koyma) içermezler, veya yapay bir evrende kurgulanmamışlardır" (Rollings, 2003, s.35).

Bu tanıma bakarak, bir bulmacayı oyun yapan şeyin de, içerdiği kural olduğunu söyleyebiliriz.

2.2.5. Kaynaklar

Her iki tanım içerisinde de, oyuncunun başarısı açısından önem taşıyan ve sınırlı miktarlarda bulunan unsurlar belirtilmiştir. Oyun taşları, silahlar, cephaneler; pek çok oyunda başarı için kaynak bulmak ve bu kaynakları yönetmek kilit bir unsur teşkil eder. Kaynaklar, değerlerini, işlevselliklerinden ve az bulunurluklarından kazanırlar.

2.2.6. Çatışma

İki tanım içerisinde de gerek oyuncular arasında gerekse oyuncu ve oyun arasında, etkin olmayan prosedürler sayesinde oluşturulan bir sürtüşme vardır. Bu sayede ortaya, oyuncuların kendi galibiyetleri ile sonuçlandırmaya çabaladıkları bir çatışma ortaya çıkar.

2.2.7. Sınırlar

Her iki tanım içerisinde de dolaylı yolla belirlenen, oyunu "gerçek hayattan" ayıran sınırlar vardır. *Quake* oyunu için bu sınırlar, bilgisayar içindeki üç boyutlu uzayın mimarisi ile oluşturulmuştur. *Okey* oyunundaysa bu sınırlar fizikselden ziyade kavramsaldir. Oyuncuların birbirleri ile konuşabilmeleri ve taş takas edebilmelerinin gerekliliği dışında, fiziksel bir sınır söz konusu değildir. Ancak; oyunu oynuyor olduklarına, oyunu terk etmeyeceklerine veya oyun destesine dışarıdan taş eklemeyeceklerine dair bir sosyal anlaşma ile kavramsal olarak sınırlandırılmışlardır.

2.2.8. Ölçülebilir Niteliğe Sahip Sonuç

İki tanımın ortak olduğu son nokta, her ikisinde de ölçülebilir; eşit olmayan neticelere yönelik deneyimler olmasıdır. Okey oyununda birden fazla oyuncu taşları takım olarak dizebilir belki ama ancak tüm taşları takım haline getiren ilk oyuncu

kazanabilir. Bir oyunda tüm katılımcılar hedefleri gerçekleştirebilir ancak sistem, hangi oyuncunun galip olduğunu belirleyecek başka unsurlara sahip olabilir.

Özellikle işbirlikli sistemleri olan oyunlarda, başarının farklı şekillerde tanımlanabildiğini de unutmamak gerekir. Net bir kazananın veya kaybedeni olmayan oyunlarda (çoğunlukla rol yapma oyunlarında), genellikle hikâyenin alt hedeflerinin gerçekleştirilmesiyle ilerletilmesi, karakterlerin hayatta kalması da arzu edilen neticeler olarak tanımlanabilir.

Bu ortak niteliklerden yola çıkarak, oyunun; oyuncuları planlanmış bir çatışmaya dahil eden ve eşit olmayan bir sonuç ile çözümlenen kapalı, biçimsel bir sistem olduğunu söyleyebiliriz. (Fullerton, 2004, s.37).

2.3. Dramatik Öğeler

Biçimsel öğeler oyunların yapısını belirlerken, oyunların ürettikleri dramatik öğeler de, oyuncuların oyunla duygusal bir bağ kurmasını sağlar. Oyunun sağladığı soyut mücadele, bazı oyuncuları tatmin etmeye yetecek olsa da oyuncular genellikle yaşadıkları deneyimle duygusal olarak bağlanmalarını sağlayacak öğeler ararlar. Bu durumun sağlanması için çok karmaşık bir yapıya gerek yoktur. Bir temsil olan oyunun, çok basit bir noktada oyuncu ile bağ kurması yeterlidir. (Saltzman, 2004)

2.3.1. Meydan Okuma

Oyunlar, oyuncuların kendi lehlerine olacak nitelikte sonuçlarla çözümlenmeye çalıştıkları çatışmalar içerir. Oyun ilerledikçe, çatışmayla beraber gerilim hissi artar. Eğer gerilim çok yüksekse, umutsuzluk veya hayal kırıklığı oluşur. Eğer gerilim yeterli değilse, oyuncular oyundan alabileceklerini aldıklarını hissedip oyunu bırakabilirler.

2.3.2. Oynama

Yapılandırılmış ortamlara ve meydan okuma unsuruna ek olarak oyunlar, oyuncuyu kurgulanmış dünya içindeki hedeflerine ulaşmak için hayal gücü ve sosyal beceriler gibi araçları kullanmaya teşvik edebilir.

2.3.3. Dramatik Önerme

Oyunların, oyuncuyla duygusal bağ kurması için bir diğer yol da oynayıyla ilgili genel bir dramatik önermelerde bulunmasıdır. Buna örnek olarak *Monopoly*'i verebiliriz. *Monopoly* oyunundaki dramatik önerme, her bir oyuncunun gelişmekte olan bir ekonomide alım, satım ve işletme yaparak en zengin kişi haline gelmeye çalışan mülk sahipleri olduğudur. Oyunun icat edildiği dönem olan 1929 Dünya Ekonomik Bunalımı sırasında bu önerme oyuncular için büyük cazibe taşımaktaydı (Parlett, 1999).

Bütün oyunlar bir dramatik önerme içermezler. Dramatik önermeler, oyuncuların, oyunla duygusal bağ kurmalarını kolaylaştırır. Oyunu görselleştirme aşamasında eğer varsa, dramatik önermeden faydalanılır. Ancak iyi bir oyun, dramatik bir önermenin varlığından bağımsız olarak iyi bir şekilde işlemeye devam edecektir. Bu noktada dramatik önermenin bir diğer yararı, oyun sistemlerini oyuncunun gerçek hayatta evvelden aşına olduğu sistemlerle özdeşleştirerek oyunu öğrenmeyi ve kavramayı kolaylaştırmasıdır.

2.3.4. Karakter

Bir hikâyeye aktarma veya oluşturma biçimi olarak oyunda karakterler, geleneksel hikâyecilikte olduğu gibi, dramatik öykünün aktarılmasında aracı görevi üstlenirler. Oyuncuların oyundaki varlıklarını temsil eden öğelerle duygusal bağ kurmasını kolaylaştıran bir araç olarak önemlidirler. (Rollings, 2003, s.121).

Antik dünya oyunlarında karşımıza çıkan temsiller, bireysel karakterlerden ziyade genel tiplerdir (kral, savaşçı, tilki gibi). 18.yy. itibariyle masal kahramanları ve çeşitli firmaların reklam maskotları oyunlarda yer almaya başlamıştır (Hofer, 2003). Günümüzde kullanıldığı anlamıyla oyun karakterlerinin ortaya çıkışıysa, seksenli yıllara doğru, masa başı rol yapma (RPG) ve video oyunları ile gerçekleşmiştir.

Video oyunlarında, ekrandaki oyun elemanlarına bir çeşit kumanda cihazıyla müdahale etmek gerekirken, masa oyunlarında oyuncular her bir oyun elemanı ile

bire bir fiziksel ilişkiye girebilir. Bu yakın temas nedeniyle de masa oyunlarındaki fiziksel öğeler, çoğunlukla, oyuncunun iradesinin somutlaştırılmış temsilleri olma eğilimindedirler. Dolayısıyla, karakterlerin kullanımı, video oyunlarında daha yaygındır. Ancak temalı masa oyunlarının yaygınlaşmasıyla birlikte, daha ziyade Amerikan tasarımı masa oyunlarında olmak üzere, özgün karakterlerin kullanımı yaygınlaşmıştır.

2.3.5. Hikâye

Hikâyeleştirme, masa oyunlarında çok başvurulan bir yöntem değilse de mevcuttur. Dramatik önerme ile hikâyenin arasındaki fark, dramatik önermenin başladığı noktadan başka bir yere varmasının gerekmesiyle oluşur. Bu açıdan masa oyunlarında hikâye entegrasyonu, çoğunlukla rastgeleleştirme araçları vasıtasıyla yapılır ve oyunun sabit dramatik önermesi ile paralel olarak her oynayıta farklı bir hikâye anlatılmış olur (Arkham Horror, Fantasy Flight Games). Günümüzde hikâyelerin oyunlarla nasıl bütünleştirilebileceği, yaygın bir tartışma konusudur.

2.4. Masa Oyunlarının Fiziksel Öğeleri

2.4.1. Taşlar

Piyon (Daha eski adıyla “sütun” (pillar)), figürin (küçük heykelcik) ve oyun taşları; oyuncuları veya onların kontrol ettikleri oyun birimlerini veya oyun alanı içerisindeki diğer aktif elemanları temsil etme, gerektiğinde bu birimlerin konumlarını belirtme işlevini gerçekleştirirler.

Sayaç taşları (counter), oyuncuların sahip oldukları değişken değerlerin, bilhassa kontrol ettikleri birbirinden farklı ve bağımsız birimlerin taşıdıkları değerlerin takibini yapmak için kullanılırlar. Piyon, figürin ve diğer oyun taşlarından farklı olarak sayaçlar konum belirtmek için kullanılmazlar ama konum belirten ayrı bir oyun elemanı ile birlikte yığılabirler.

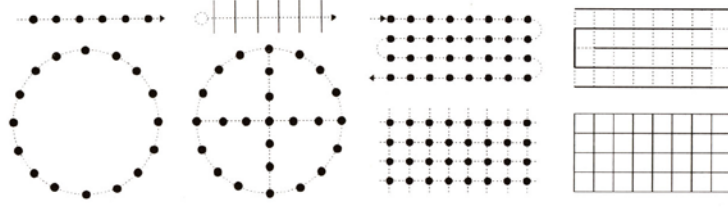
2.4.2. Tahta

Oyun tahtası olarak adlandırılan araç, geleneksel olarak taş üzerine çizilerek veya kazınarak, ahşap üzerine oyularak veya çizilerek; kâğıt, karton, plastik veya buna benzer herhangi bir malzemenin yüzeyine uygulama ile yapılmış olabilir. Oyun tahtaları genellikle dörtgen olsalar da geometrik olarak bir sınırlama yoktur. Oyun tahtasının temel amacı, oyunun geçtiği farazi uzayı somut bir alan olarak yansıtarak taşları hareket ettirme prosedürü için bir zemin oluşturmak ve oyun alanını sınırlamaktır. Modern oyunlarda bu temel amaca, tahta üzerine eklenen yönerge işaretleri ve metinler aracılığıyla oynanabilirliği arttırmak da eklenmiştir. Bu açıdan daha karmaşık niteliğe sahip olan bir grup modern oyunda oyun tahtası, dijital medyadaki kullanıcı arayüzünün işlevini üstlenmektedir.

Geleneksel oyun tahtaları oyun uzayını, noktaların birbirleriyle olan konumsal ilişkilerine göre değerlendirmektedirler. Bu açıdan değerlendirdiğimiz zaman karşımıza düzlemsel, bölgesel ve ağ yapılı olacak şekilde üç oyun tahtası formatı çıkar.

Bir yarış oyunu oynamak için uygun bir düzlemsel hat, yere veya uygun başka katı bir yüzeye delikler, oyuklar açmak ya da katı nesnelere dizmek yoluyla oluşturulabilir. Düzlemsel oyun hattı, çember şeklinde bükülerek, bir döngü haline gelmesi sağlanabilir veya ilginçliğini arttırmak için bazı noktalarına kestirmeler yerleştirilebilir.

Hattı uzatmanın bir diğer yolu, onu katmanlar haline gelecek şekilde bükme olacaktır. Bir sonraki adımda hat katmanları birbirlerini doksan derecelik açılarla kesecek şekilde yerleşecektir. Taşlar, kesişme noktaları veya kesişimlerin kapattıkları hücreler arasında hareket edebilirler.



Şekil 2.1. Geleneksel oyun tahtası biçimleri.

Kendi üzerine bükülerek katmanlar halinde oluşturulmuş düzlemsel hatlı bir oyun tahtasında, taşların düz bir çizgi üzerinde herhangi bir yöne doğru hareket edebileceği kabul edildiğinde, ortaya alansal bir oyun çıkacaktır. Modern düşünce yapısına sahip bir zihin bu tanıma otomatik olarak diyagonal hareketi de ekleyecek olsa da diyagonal hareketin görüldüğü kadar besbelli bir hareket biçimi olmadığı izlemeyi uyandıran kanıtlar vardır (Parlett, 1999, s.15).

Her ne kadar hücreleri kullanan bir oyunu kolaylıkla noktalar üzerinde oynamak mümkünse de, bunun tersinin her zaman geçerli ya da en azından uygulanabilir olduğunu söyleyemeyiz. Merels, Tilki ve Kazlar ailesinin mensubu oyunlarda noktalar bazı yönlerde diyagonal yönde bağlanmış ama bazı yönlerde bağlanmamış noktalar vardır ve oyunun kuralı, taşların, çizgiler üzerinden hareket edebileceği şeklindedir. Böyle oyunlar, ancak geçerli çizgilerin oluşturduğu bir tahta üzerinde oynanabilir. Parlett'ın yaptığı ağ yapılı oyun tahtası tanımı, düzlemsel hat ile alansal oyun tahtası arasında bir yerde değerlendirilebilir.

Tavlanın atası olan oyunlar, her biri altı kare veya daha fazla olan iki, üç ve dört sıraya sahip tahtalarda oynanırdı. Yunan Petteia ve Romen Latrunculi gibi ilkel savaş oyunları her zaman kare olmamakla birlikte genellikle dörtgen olan ızgara sistemlerinde oynanırdı. Bu ızgaralar her iki boyutta da altıdan on iki birime kadar değişmektedir. Üretim ve taşıma kolaylığı, çeşitli oyunların oynanabilmesi, takip edilebilecek kadar az sayıda ama oynayış çeşitliliği sunacak kadar da çok kare içermesi açısından 8 x 8 ebadındaki oyun tahtaları kısa süre içinde yaygınlaşıp standart haline gelmiştir.

Yirminci yüzyılla birlikte gelişen temalı oyunlardaysa iki boyutlu tahtanın üzerindeki noktaların birbirleri ile olan ilişkisi konumsal olmanın haricinde

kavramsal da olabilmektedir. Bu durum oyun parçalarının noktalar arasındaki hareketlerini konumsal bir sistemin haricindeki mekaniklere bağlayabilmeyi mümkün kılar.

World of Warcraft masa oyununda savaş esnasında oyuncular kullandıkları kaynaklara göre çeşitli zarlar atılır. Bu atışların sonucunda farklı renkteki zarlardan elde edilen olumlu değerler, zarların renklerine göre üç farklı alana yerleştirilirler. Bu alanlarda biriktirilen sayaçlar oyun kurallarına göre elendikten sonra geriye kalan sayaç taşlarının kurallarca uygun olanları üçüncü bölüme aktararak başarının derecesi belirlenir. Burada sayaç taşlarının alanlar arasında hareketi konumsal değil kavramsal bir değerlendirmeye göre gerçekleştirilmektedir; bu örnekteki alanlar oyun uzayındaki noktalarını değil, sistem mekaniklerindeki aşamaları görselleştirmektedir. (Fantasy Flight Games, 2005).

2.4.3. Olasılık Araçları

Zar dendiği zaman akla günümüzde en yaygın olarak kullanılan kübik, altı yüzlü zar gelmektedir. Aslında zar, rastlantısal bir sonuç üretmek amacıyla atılıp yuvarlanan herhangi bir nesne olabilir. Zarların kübik olma gibi bir zorunluluğu yoktur. En ilkel zarlar, bir yüzü düz, aksi yüzü kavisli olacak şekilde hazırlanmış çubuklardı ve genellikle gruplar halinde atılırlardı (binary lot). Antik zamanlarda pek çok oyunda zar olarak deniz salyangozu kabukları kullanılmıştır. İlk çokgen zarlar aşık kemikleridir. Uzun çubuklar şeklinde dört veya daha fazla yüzeye sahip zarlar mevcuttur. Günümüzde masa oyunlarında en yaygını altı yüzeyli zar olmak üzere pek çok farklı çokgen zar kullanılmaktadır (dört, sekiz, on, on iki, yirmi, otuz ve yüz yüzeyli). Zarlar, yüzeylerini işaretlemek suretiyle sayısal değerler haricinde yön ve belirli bir oyuna özgü başka değerleri belirlemeleri için de kullanılmaktadır.

Herodot kübik zarın icadını Anadolu'daki Lidyalılara ithaf etmiştir. Murray'de çalışmalarında bunu desteklemektedir zira milattan önce yedinci yüzyıldan evvel Mısır'da da görülmemektedirler ve daha sonraki tarihlere ait buluntuların çoğunluğu Roma dönemine aittir. Milattan sonra altıncı yüzyılda İran oyunu Nard ile birlikte Hindistan'a ulaşmışlardır ama hiçbir zaman yerel Hint oyunlarındaki *pasa*'nın yerini

almamışlardır. Etrurya zarları aksi tarafların farklı şekillerde eşleştirilmesiyle numaralandırılmışlardır. Bu eşleştirmelerden bazıları (1-2) (3-4) (5-6), (1-2) (3-5) (4-6), (1-3)(2-4)(5-6), şeklindedir. Karşıt tarafların toplamı 7 olacak şekilde işaretleme ise ilk olarak Antik Yunan'da yapılmış ve günümüze kadar da bu gelenek devam etmiştir. Buradaki mantık, aritmetik olarak simetrik dağılımın en adil olasılığı ortaya çıkaracağıdır. İlginç bir şekilde zarın solaklığı konusunda böyle bir evrensellik yerleşmemiştir. Eğer bir zara, köşesinden bakıldığında 1-2-3 rakamları saat yönünde okunuyorsa bu sağ elli bir zardır. Eğer rakamlar saat yönünün tersi istikamette okunuyorsa bu solak bir zardır.



Resim 2.1. Aşık kemikleri ve antik zarlar.

Zar benzeri bir diğer olasılık üretici de firdöndüdür (Teetotum). Zarların kumarla ilişkilendirilmesi nedeniyle eski zamanlardan günümüze kadar kullanım görmüş bir araçtır. İlk firdöndü ortasından mil geçirilmiş kübik bir zardı. Bu şekilde yalnız dört tarafından birinin üzerine düşebiliyordu. On altıncı yüzyılda Almanya'da popüler olan bir kumar oyunu için kullanılmıştır. Bu aletin İngiliz benzeri on sekizinci yüzyılda ortaya çıkmıştır. Ortasından mil geçen kare şekilli bir ahşap tahtadan oluşan bu firdöndüler birer topaç gibi döndürülebiliyorlardı. On sekizinci yüzyılın sonlarına doğru ortasından mil geçen ahşabın kenar sayısı altıya çıkmış ve o dönemde üretilen aile oyunlarında "aile ortamına yakışmayacak bir kumar havasından" kaçınmak için kullanılmıştır. Bu esnada İngiltere'de kullanılmakta olan

altı kenarlı firdöndülerden farklı olarak Amerikan örneklerinde yaygın olarak sekiz kenarlı firdöndüler görülmektedir.



Resim 2.2. Amerikan yerlilerine ait olasılık araçları. Çubuklar, deniz kabukları, ceviz kabukları, erik çekirdekleri, ahşap parçaları, mısır taneleri ve kunduz dişleri (Parlett, 1999).



Resim 2.3. Firdöndü, Amerika, 19.yy.



Resim 2.4. Çelikten yapılmış, modern çokgen zarlar.



Resim 2.5. Memlük Oyun Kartları, 15.yy.



Resim 2.6. Old Maid Masa Oyununun Kartlarından Örnekler. Amerika, 1887.

Oyun kartlarının kendi aralarında deęişen pek çok işlevi mevcuttur. Oyun kartları, iskambil kâğıtlarında olduęu gibi oyunda rastlantı unsuru oluşturmak için kullanılabilirler. Tesadüf etmeni haricinde piyon, figürin veya dięer oyun taşlarının işlevini görmeleri için kullanıldıkları oyunlar mevcuttur. Kartlar genellikle söz konusu piyon/figürin/taş veya tesadüfi durum ile ilgili kural bilgilerini ve/veya yönergeleri yazılı olarak el altında bulundurma avantajına sahiptir.

2.5. Geleneksel Masa Oyunları İçin Sınıflandırma Modelleri

Oyunlar farklı niteliklerine göre gruplandırılabilirler. Bu gruplandırmayı soyut nitelikli oyunlar, temalı oyunlar; icat edilmiş oyunlar, evrimleşmiş oyunlar; şans, beceri, şans ve beceri oyunları şeklinde ve başka niteliklere göre yapmak mümkündür (Parlett 1999, s.7). Masa oyunlarında fiziksel form, oyuncuların oyun içi hedeflerinden kaynaklanmaktadır. Yani oyun tahtası oyuncuların amaçlarına ulaşmak için kullandıkları araçlardır. Geleneksel oyun tahtasının bu noktadaki işlevi, oyuncuyu, oyun içindeki uzaysal konumu hakkında bilgi sahibi yapmaktır. Öte yandan rulet, *cribbage* gibi oyunlarda oyun tahtası puanlamayı belirtmek veya bahislerin konumlarını görselleştirmeye yarar; bahisler veya puanlar kendi aralarında bir etkileşime girmemektedirler ve bu nedenle oyun tahtasının varlığı, oynayışın özüne etki etmemektedir, bu etkisizlikleri nedeniyle incelemekte olduğumuz masa oyunu tanımına girmemektedirler.

Murray geleneksel masa oyunları için beş sınıf belirlemiştir:

1. Oyuncunun bütün taşlarını, bir çizgi üzerinde hizalanacak şekilde veya öngörölmüş başka bir düzende dizmeye çalıştığı *hizalama ve konumlandırma* oyunları.
2. Rakibin tüm taşlarının ele geçirilmesi veya etkisiz kılınmasının amaçlandığı *savaş* oyunları (Satranç vb.).
3. Bir tarafın, öteki taraftan sayıca üstün olduęu ve taraflardan birinin dięerini hareketsiz hale getirmeyi amaçladığı *av* oyunları (Tilki ve Kazlar, Tafl vb.).

4. Çoğunlukla atılan zar veya benzeri kura araçlarına uygun olarak oyuncuların taşlarını belli bir konuma ulaştırmaya çalıştıkları *yarış* oyunları.
5. Nötr oyun taşlarının çoğunluğunun ele geçirilmesinin amaçlandığı *mangala* oyunları (Murray, 1978).

Bu sınıflandırmanın mantığında, oyunların erken insanın faaliyetlerinin temsili olduğu yatmaktadır (savaş, kuşatma veya av, yarış, düzenleme ve sayma) (Murray, 1978, s.4). Bell, az çok aynı tanımlama yöntemini takip etmiş ancak av oyunlarını savaş oyunları içine dahil etmeyi yeğlemiştir.

Parlett ise oyunların sistemlerinin gerçek hayatla ilgili neyi taklit etmeye çalışmış olabileceğinden ziyade, oyunların altyapılarında yatan soyut prensipleri değerlendirerek bir sınıflandırma yapma yoluna gitmiştir. Aynı zamanda tanımlarını yetmişli yıllardan itibaren ortaya çıkmaya başlayan yeni oyun türlerinin prensiplerini kapsayacak şekilde güncellemeye çalışmıştır. Bu sınıflar yarış, espas, kovalama, çıkarma ve tematik oyunlar şeklindedir.

Yarış oyunları: Oyun tahtası, bir veya birden fazla başlangıç ve bitiş noktasını barındıran, doğrusal bir yarış pistini temsil eder. Oyuncuların amacı, yönettikleri elemanları başlangıçtan bitişe en önce ulaştırmaktır. Yarış güzergâhı basit bir çizgi veya kapalı bir döngü olabilir. Çatallanma ve dallanma şeklinde açılan kestirme yollar içerebilir ama esas olarak oyun elemanlarının özel olarak belirtilmiş bu kestirme yollar haricinde yalnızca ileri veya geri gidebilecek olmaları açısından düzlemsel nitelik değişmez.

Parlett, elemanların ilerletilme yöntemlerine göre dört farklı tür yarış oyunu belirlemiştir:

1. Basit yarış oyunları. Her oyuncunun oynatabileceği tek bir taşı vardır. Herhangi bir oyuncu seçimi içermediği için salt şans oyunlarıdır (Snakes & Ladders, Kaz Oyunu).

2. Karmaşık yarış oyunları. Her oyuncunun tipik olarak iki veya dört adet oynatabileceği az sayıda taşı vardır. Bu oyun biçimi oyuncuya seçim yapma hakkı tanınması itibariyle beceri unsuru içermektedir (Pachisi, Ludo).
3. Çok kısımlı yarış oyunları. Her oyuncunun bitişe ulaştırmak için tipik olarak on beş adet civarında olmak üzere çok sayıda taşı vardır. Bunun sonucu olarak oyunun içerdiği beceri unsuru önemli derecede artar (Tavla ailesi vb.).
4. Stratejik yarış oyunları. Bu oyunlarda zar veya başka bir rastlantısal sonuç üretme aracı kullanılmaz. Taşların ilerleme miktarı hesaplama ve strateji ile belirlenir.

Espas (Space) oyunları: Bu sınıf, Murray'in hizalama ve konumlandırma oyunları, Bell'in pozisyona bağlı oyunlarını kapsamakta ve genişletmektedir. Temel oynama şablonu oyuncuların iki boyutlu tahta üzerinde taşları belirlenmiş bir dizin, düzenleme veya uzaysal konuma getirme amacıyla hareket ettirmeleridir. Bu gruptaki oyunlar taş yerleştirmeyi, taş hareket ettirmeyi veya her iki oynama biçimine sahiptir. *Go* ve *Merels* gibi bazı örneklerin oynanışında taş ele geçirme de mevcuttur ve bu prensip açısından savaş oyunları ile kesişmektedirler.

Tüm espas oyunları iki boyutlu ve taşların serbest hareket ettirilebildikleri oyunlardır.

1. Hizalama. Amaç, üç veya daha fazla taşı düzlemsel bir çizgi üzerine hizalanacak şekilde dizmektir. (Merels, Morris oyunları)
2. Aktarma. Amaç, taşları oyun tahtasının karşı tarafına temas edecek şekilde bir hat oluşturmak üzere hareket ettirmektir (Hex, Twixt).
3. Geçiş. Amaç, taşları tahtadaki eş yerlerine en önce ulaştırmaktır (Çin daması, Halma).
4. Erişme. Amaç *geçiş* oyunları ile aynıdır ancak tek bir taşı karşı tarafa ulaştırmak yeterlidir (Quandary, Epaminondas).

5. Konumlandırma. Amaç, tüm taşları belli bir kalıba uyacak şekilde dizmektir. *Solitaire* (Tek kişilik dama) bu sınıf içerisinde ilginç bir örnektir çünkü oynanış itibariyle oyun, sondan başa doğru oynanmaktadır.
6. Sınırlandırma. Amaç, rakip oyuncuyu daha fazla hareket edebilme veya taş konumlandırabilme yetisinden mahrum bırakmaktır (Do-Guti, Pentominoes).
7. İşgal. Amaç, en geniş alanlı bölgeyi işgal etmektir (Go, Reversi/Othello).

Kovalama (Chase) oyunları: Bu grup, Murray'in av oyunları sınıflandırmasından daha fazlasını içermektedir. Murray'in tanımındaki oyunlarda yalnızca daha az sayıda taşta sahip olan oyuncu bir ele geçirme hamlesi yapabilmekte veya taşlarını güvenli bir alana ulaştırmaya çalışmakta ve oyunlar dörtten fazla olmamak üzere genellikle iki kişi arasında oynanmaktadır. Parlett, Murray'in tanımındaki tematik öğeleri elemiştir. Bu gruptaki oyunların alt yapısındaki bulunan ve diğer oyun sınıflarından ayıran ortak mekanik, tarafların güçlerinin simetrik bir eşitlik ve hareket seçeneği eşitliği ile değil çift taraflı bir asimetri ile düzenlenmiş olmasıdır. Bu durumda Murray ve Bell'in savaş veya kuşatma oyunu olarak gruplandıkları Tafl türevi oyunlar da bu grup altında toplanmaktadır.

Çıkarma (Displace) oyunları: Murray'in tanımıyla tipik bir savaş oyunu eşit güçte birlikleri yönettiği ve taraflardan herhangi birine bir avantaj verilmediği doğrudan çatışma oyunlarıdır. Amaç, savaş alanında hakimiyet sağlamak ve karşı tarafın birliklerini teorik olarak tamamen imha edilmeleri kaçınılmaz hale gelecekleri noktaya ulaşmaktır. Parlett'in bu sınıfı için "savaş oyunu" adını kullanmayı bırakmasının nedeniyse, Murray'in döneminden beri savaş oyunu deyişinin satranç ve benzeri oyunlardan farklı, uzmanlaşmış bir hobi alanını ifade eder hale gelmesidir. Parlett bu tür hobi savaş oyunlarını temalı oyunlar sınıfına dahil etmeyi uygun görmüştür (Parlett, 1999).

Savaş oyunları çoğunlukla alansal veya ağ biçiminde düzenlenmiş (genellikle karelenmiş) bir ızgara sistemi üzerinde oynanır. Hepsi taşları hareket ettirme mekaniği ile kurulmuş oyunlardır. Bu mekaniğin tek istisnası, Go gibi zapt etme mekaniği içeren espas oyunlarının olduğu sınıf kesişiminde görülür. Amaç rakibin

taşlarını, genellikle çoğunu veya hepsini (damada olduğu gibi) veya ana taşı (satrançta olduğu gibi) ele geçirme yoluyla alt etmektir. Etkileşim taşları kuşatma ya da muhafazaya alma (custodianship), üzerinden atlama, yerini alma gibi prosedürlerle ele geçirme şeklinde gerçekleşir (muhafazaya alma; taşları, rakip üniteyi iki yandan sıkıştırarak şekilde konumlandırarak gerçekleştirilir). Murray çalışmalarında savaş türünde nitelediği oyunları bu taş ele geçirme yöntemlerine göre kendi aralarında sınıflandırmıştır. Ancak günümüzde savaş kategorisi altında yeni oyunların icat edilmeye devam edilmesi nedeniyle yeni taş ele geçirme yöntemlerinin de icat edilme ihtimali söz konusudur. Bu yeni yöntemlerden birine örnek olarak *Khet* oyunundaki bir kısım hareket ettirilebilir taşın üzerinde yer alan aynaları kullanarak oyun tahtasına yerleştirilmiş olan lazer ışını isabet ettirme suretiyle ele geçirmeyi verebiliriz (boardgamegeek.com). Nitekim Parlett, *The Oxford History of Board Games* isimli çalışmasında çıkarma (displace) olarak adlandırdığı bu oyun grubunu kendi içinde, oyun taşlarının işlevsel açıdan ne derece çeşitli olduklarına göre sınıflandırma yoluna gitmiştir.

1. Doğrusal (ve farksız). Tablan ve Puluc gibi bazı primitif oyunlar tek boyutlu, doğrusal bir tahta üzerinde oynanırlar. Bell bu tür oyunları "koşmalı savaş oyunları" olarak nitelendirmiştir. Tane sayma veya bir diğer adıyla fasulye oyunlarına (bean games) benzerlik göstermektedirler.
2. Farksız. Taşlar sahiplik açısından farklılaştırılmışlardır ancak işlevsel açıdan oyunun başından sonuna değin birbirlerinin tıpatıp aynıydırlar.
3. Yarı farklılaştırılmış. Bu sınıf özellikle dama türevlerini içermektedir. İşlevsel açıdan farksız elemanlara sahip oyunlarla benzerlik gösterirler ama yarı farklılaştırılmış elemanlara sahip oyunlarda belli koşulları sağlayan taşlar terfi edilebilir ve diğer taşlardan bu şekilde işlevsel açıdan farklılaştırılmış olurlar.
4. Farklılaştırılmış. Oyun taşları işlevsel olarak oyunun başından itibaren birbirlerinden farklılaştırılmışlardır. Bu türün baş temsilcisi olan satranç ve

türevleri, belirli bir taşın (şah) ele geçirilmesini, oyunun hedefine koyması açısından da bu sınıf altında ayrışır.

Mangala (Mancala) ve Owari gibi tane sayma ya da diğer adıyla fasulye oyunları (bean games) ayrıca hareket ve varlık zaptı (material capture) oyunlarıdır. Tek başına oynanmayan diğer bütün oyunlardan ayrılan bir özellikleri, hiçbir taşın işlev, değer, güç ve hatta sahiplik açısından bir diğerinden farklı olmamasıdır. Fasulye oyunları doğrusal bir hat üzerinde oynanırlar. Bu hat, yere açılmış veya ahşaba oyulmuş çukurluklardan oluşur. Hat, başlangıcına döngü yapacak şekilde iki veya daha fazla sayıda dizi olarak düzenlenir. Oyunun başında oyuklar tohum, fındık, çakıl taşı veya benzeri nesnelere temsil edilen oyun taşlarıyla doldurulur. Hareket, bir çukurluğun içindeki taşları alarak ileri doğru takip eden çukurluklara birer birer dağıtma suretiyle gerçekleşir. Belli konumlandırmalar, oyuncu için taş zaptını mümkün kılar ve oyunu en fazla taş zapt eden oyuncu kazanır (And, 2007, s.342).

Tematik Oyunlar: Masa oyunlarının binlerce yılı bulan tarihinin çoğu klasik oyunlar tarafından kapsanmaktadır. Bu tür oyunlar çoğunlukla yalnız oyun taşları, tahtası ve bazen de zarlardan oluşurlar; tasarımcıları belli değildir ve halk kültürü olarak kabul edilirler. Ancak günümüzde masa oyunu satan bir mağazaya gidildiğinde, raflarda yer alan oyunların azınlığının bu tür oyunlar olduğunu görmekteyiz. Günümüzde masa oyunu başlığı altında sunulan oyunların çoğu matematikselden ziyade tematiktir; düz, monokrom ve soyut yapı yerini incelikli, zengin ve renkli görsellere bırakmıştır. Bunlar anonim olmaktan ziyade belli tasarımcı veya üretici firmalara ait ürünlerdir. Tematik oyunların hepsi modern oyunlardır ama tüm modern oyunlar tematik değildir. Azınlıkta olsalar da tasarımcılar ve firmalar hâlâ klasik oynama anlayışı ile paralel ve belirli bir temaya sahip olmayan, soyut nitelikli oyunlar tasarlayıp üretmektedirler. Ayrıca daha sonra inceleyeceğimiz Avrupa masa oyunu tasarım ekolünün kalburüstü örneklerine yakından bakıldığında, oyunlardaki temaların alabildiğine tematik ve hatta bazı durumlarda oynayışın içeriği ile bir alakası olmayan salt, rafine mekaniklerin üstünü örtmek için kullanılan kozmetik kurgular olduğunu görmekteyiz. Bu derece rafine bir

oyun tasarımı noktasına gelindiğinde soyut ve tematik oyun ayrımı bulanmaktadır. (Parlett, 1999, s.349).

Tematik oyunlar da kendi içlerinde antik ve klasik oyunlar gibi oynama prosedürlerine göre sınıflara ayrılmaktadır. Bu sınıfların bir kısmı antik dönemde ortaya çıkan sınıflarla örtüşmektedirler ve hatta tematik oyunların en basitlerinin çoğunluğu doğrudan doğruya antik oyun yapılarını kopyalamaktadır (zar at ve ilerle gibi). Klasik sistemlere paralel olsalar bile bu tür masa oyunlarını klasik masa oyunlarından ayıran nitelik, hepsinin tematik bir kurguya sahip olmasıdır. Çok farklı ve deneysel mekaniklere sahip olabilen tematik oyunlar, belirli bir hedef kitle göz önünde bulundurularak tasarlanırlar ve oyunları hitap ettikleri bu pazar dilimlerine göre sınıflandırmak mümkündür.

Tasarımcı için, yayıncılara pazarlama açısından dört temel pazar (oyun sınıfı) mevcuttur. Bunlar, söz konusu pazarda oyunu satın alan tüketicinin türüne, kullanılan dağıtım kanallarına ve yayıncıların ürün beklentilerine göre tanımlanırlar. Bu sınıflar toplu pazar, hobi oyunları, Amerikan özel ilgi oyunları ve Avrupa oyunları, şeklindedir.

Toplu pazar oyunları, çoğunlukla Amerika menşeli oyunlardır. Büyük oyuncak marketleri ve benzeri yerlerin raflarında bulunan oyunların çoğu bu türdedir. Çoğunlukla iki tür olurlar. Birinci tür, *Pictionary*, *Tabu*, *Cranium*, gibi yetişkinler için parti oyunlarıdır. Bunların yanında *Monopoly*, *Clue*, *Boggle* ve *Scrabble* gibi klasik aile oyunları bulunmaktadır. Çocuklara yönelik oyunların çoğu da bu sınıfa girmektedir.

Hobi oyunları, çoğunlukla ergen veya yirmili yaşlarındaki erkekler tarafından haftada bir veya daha sık oynanan oyunlardır. Genel olarak bu oyunlar aşırı derecede karmaşıktır ve meraklılarının tek bir oyun için üretilen ilaveler, kartlar, heykelcikler (*figurine*) veya yeni kural kitapları için yüklü paralar harcaması alışılmadık bir durum değildir. Hobi oyunları başlıca üç grupta toplanır: rol yapma oyunları (*Role-Playing Games*; RPG), minyatür oyunları ve takas edilebilir kart oyunları (*Trading card games* veya *collectible card games*; TGC / CCG).

Amerikan özel merak grubundaki oyunlar, toplu pazar veya hobi sınıfına dahil olmayan Amerikan oyunlarını barındırır. Strateji oyunları, içki oyunları, gizem çözüme oyunları gibi sınırlı bir pazar dilimine hitap ederler.

Avrupa oyunlarından bahsedildiği zaman aslında çoğu zaman kast edilen Alman firmalarının ürettiği oyunlardır. Alman masa oyunu pazarı, büyük bir pazardır. Masa oyunlarının dünyanın diğer bölgelerine göre nispeten yaygın olduğu Kuzey Amerika'ya kıyasla, Almanya'da masa oyunları daha kabul görmüş, yaygın bir eğlence aracıdır. Alman firmaları, her sene piyasaya onlarca yeni oyun sürerler ve bunların çok azı başka dillere çevrilip dünya pazarlarına sunulur. Alman oyunları, Amerikalıların alışkın oldukları oyunlara göre çok daha kuramsal, karmaşık ve stratejik olma eğilimi gösterirler (Salen, 2004).

3. TARİHTE MASA OYUNLARI

Tarihlendirilebilen en eski masa oyunu olan Senet, milattan önce 3500 yılına aittir. Mangala (Mancala) gibi ilkel kabileler tarafından günümüze dek oynanmaya devam eden ve farklı coğrafyalara yayılan bir oyunun ise ortaya çıkış tarihi hakkında bir şey söylenememektedir.

Antik dönemden başlayarak oyun örneklerine baktığımız zaman, özellikle satranç ve tavla gibi bazı oyunların doğdukları coğrafyaların dışına taşıp, kültürel birer organizma gibi seyahat ettikleri kültürler arasında ve zaman içinde evrim geçirdiklerini görmekteyiz. Bu durum, oyunların kökenlerine bakarak o oyunları ortaya çıkan toplulukların dünyayı algılama biçimleri hakkında iç görüş edinmemizi mümkün kılmaktadır. Aynı oyunun, zaman içinde ayrı kültürlerde, gerek fiziksel gerekse içerik olarak açık bir şekilde farklılaşması, tarihteki insan topluluklarının dünya görüşlerini birbirleriyle kıyaslamak açısından bize kayda değer veriler sunmaktadır.

Günümüz oyunlarında olduğu gibi, antik ve klasik oyunlarda da oyunun sınırlarını tanımlarken kültürel ideolojilerden etkilenmişlerdir. Satranç oyunun atası olan Hindistan kökenli Chaturanga oyunundaki hareket ve etkileşimle ilgili kurallar, beşinci yüzyıl Hindistan ordusunun değerlerini ve sosyal hiyerarşisini yansıtmaktadır. Tarihi kaynaklara göre oyunun isimsiz tasarımcısı, oyunu kurgularken, Hint ordusunu model olarak almıştır. Zaman içinde oyun, ülkeden ülkeye geçtikçe, yerel orduların niteliklerini yansıtır şekilde biçim değiştirmiştir (Murray, 1913). Oyunun ilk halinde bulunmayan kraliçe ve piskopos (vezir ve fil) taşlarının eklenmesi, yüzeysel değil ama oyunun biçimsel yapısını ve oyuncu deneyimini doğrudan etkileyen değişikliklerdir. (Avedon, 1971, s.274)

2008 Haziran ayı itibariyle *Board game geek* internet sitesinin veritabanında çoğu modern örnekler olsa da, otuz beş bini aşkın masa oyununun bulunduğunu göz önünde bulundurunca incelememizin temelini oluşturacak oyunların sayısını sınırlandıracak kıstasları belirlemek zorunlu hale gelmektedir.

Oyunlar, ortaya çıkış biçimi açısından devrimsel ve evrimsel olarak ikiye ayrılır. Bu bölümde bir kısım oyun (en azından bilindiği kadarıyla) devrimsel olarak ortaya çıktıkları için örnek olarak seçilmişlerdir. Bu oyunlar daha sonraki pek çok oyun için evrimsel çıkış noktası oluşturmakta veya bir oyun ailesini tanımlamak için kullanılmaktadırlar.

Evrimsel olarak ortaya çıkan oyunlar ise, birer kültürel organizma olarak oyunun yaşamsal sürecini incelemek için seçilmişlerdir. Bilhassa satranç türevleri, iyi korunmuş tarihsel örneklerle ve dokümantasyona sahip olmaları, pek çok kültürde de farklı şekillerde yorumlanmış olmaları açısından, bu anlayışla dahil edilmişlerdir.

Ayrıca masa oyunlarında "standartlaşmış kurallar" kavramı çok yeni bir olgudur. Modern döneme kadar masa oyunlarının birer halk kültürü unsuru olması itibariyle belli bir oyunun kuralları, oyunu imal etmek için kullanılacak hâlihazırdaki malzemenin miktarına ve kalitesine ve yerel halkın tercihlerine göre farklılıklar göstermektedir. Belli bir oyunun her küçük varyantını dahil etmeye çalışmak, bu çalışmanın kapsamında değildir.

Son olarak tarihçede yer alan antik dönem oyunları, en azından aynı aile içinde kabul edilen oyunların, evrimsel gelişiminin daha net bir şekilde ortaya konulabilmesi açısından mümkün olduğunca saptanabilen ortaya çıkış tarihlerine göre kronolojik bir şekilde sıralanmaya çalışılmıştır.

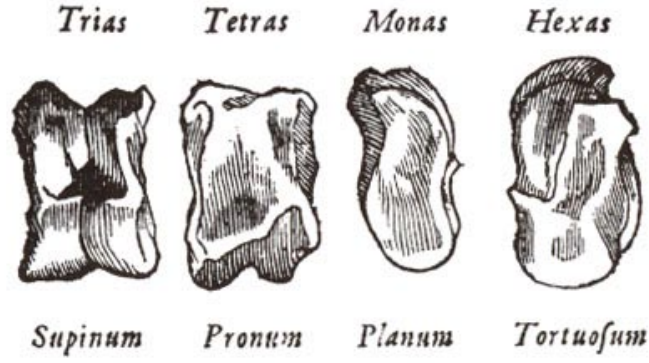
3.1. Antik Dönemden Sanayi Devrimine Kadar Masa Oyunları

Antik dünyaya ait kalıntılar bize toplumun en üst tabakasından en altına kadar her tür insanın vakit geçirmek için masa oyunları oynamış olduğunu göstermektedir.

Sümer, Lidya, Frigya, Mısır, Yunan, Pers ve Roma gibi uygarlıklarının altın çağlarında masa oyunlarının yaygınlığı ve popülerliği, bize o dönemin insanların günümüz uygarlığıyla boy ölçüşecek ve hatta aşacak dereceye kadar boş vakte sahip olduklarını işaret etmektedir.

Gerçekten de antik dünyanın işçileri, bugüne kıyasla daha kısa mesai saatlerince çalışmakta ve daha çok bayram kutlamaktaydılar. Bu sayede farklı eğlencelere vakit ayırabilmekteydiler (Kowalski, 2004).

Antik yunan oyunu *Astragalos* (aşık oyunu), bir puanlama sistemiyle oynandığı bilinen ilk oyundur. Astragalos, koyun keçi ya da diğer çiftlik hayvanlarının aşık kemiklerini birer zar gibi atarak oynanırdı. Romalılar bu oyunu Tali olarak adlandırmış ve kemiklerin her bir yüzüne 1, 3, 4 ve 6 değerlerini vermişlerdir. Astragal kemiklerinin gruplar halinde atıldığı bilgisi Filistin'de bulunan soylu mezarlarından öğrenilmiştir. Bu kemiklerin genel biçimleri kübik olmasına karşın, bu yüzeylerden ikisinin kavisli olması nedeniyle ancak dört yüzeyinden birinin üstüne düşebilmekteydi. Zar oyunu olarak oynandıklarında maksat, yüksek rakamlar elde etmekten ziyade kombinasyonlar oluşturmaktı. 1-1-1-1 şeklinde gelen kombinasyona "köpek" denir ve her zaman kaybederdi. Dört 1-3-4-6 şeklinde gelen kombinasyona "Venüs" denir ve her zaman kazanırdı. (Parlett, 1999, s.24).



Resim 3.1. Aşık kemiklerinin zar olarak okunuşları.

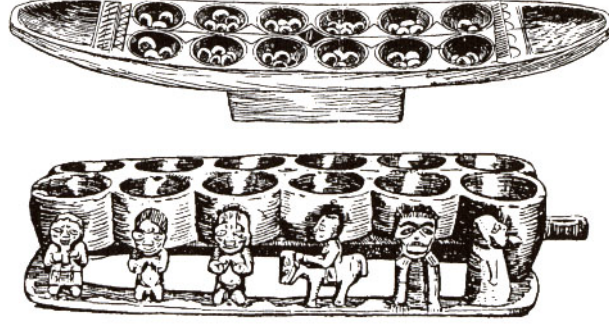
Tali'nin kökenleri belirgin bir şekilde, M.Ö. 10.000 yıllarında başlayan düzenli tarım ve hayvancılığın başarısında yatmaktadır. Bu dönemde ihtiyacın üzerinde yiyeceğin üretilmesi ve nüfusun artışı, kültürel bir zenginleşmeyi mümkün kılmıştır. Kesin bir kanıt olmamakla birlikte, bu oyunun muhtemel coğrafi kökeni Mezopotamya'dır. Tali, Roma ve Yunan uygarlıklarının ulaştığı her yerde görülür olmuş ve Avrupa'da varlığını Orta Çağ'a kadar sürdürmüştür (Kowalski, 2004, s.4).

Roma Cumhuriyeti zenginleşip Roma İmparatorluğuna dönüştükçe, aslında tarımsal kökenli olan Tali zarları altın ve gümüşten yapılmaya başlandığı ya da fildişinden oyulduğu görülmektedir (Kowalski, 2004, s.4). Bu şekilde oyun, imparatorluğun zenginliğinin ve gücünü simgeleyen bir mecaz haline gelmiştir.

"Alea" Romalıların zarla oynanan oyunlar için kullandıkları ve masa oyunlarını da kapsayan genel bir terimdi. Teknik olarak Alea, Saturnalia haricinde yılın tüm zamanlarında yasaktı. Ama işin aslı kumar meyhanelerde, evlerde ve hatta imparatorun sarayında bile her daim bulunan ve sevilen bir eğlenceydi. Yapılan kazılarda Roma İmparatorluğundan kalma pek çok oyun markaları da bulunmuştur. Bunlar muhtemelen yasal komplikasyonların önüne geçmek için kullanılıyorlardı.

3.1.1 Mancala (Mangala)

Mancala geniş ama çok belirgin karakter özelliklerine sahip, salt beceriye ve zekâ gücüne dayanan bir grup oyuna verilen isimdir. Kökeni muhtemelen siyah Afrika olsa da tipik bir halk oyunudur, ancak yerel anlaşılabilirliğe sahip bir dialekte sahiptir; mancala oynamak, kağıt oyunları oynamaya benzer genellikte bir oyunsal aktivitedir.



Resim 3.2. Mancala tahtaları.

Üstte: Wari tahtası (Batı Afrika). Alttı: Ayo tahtası, Nijerya.

Mancala, Afrika'daki yüzlerce kabile tarafından oynanmaktadır. Görünüşe bakılırsa, her bir kabile, kendi içinde kurallara farklı bir yorum getirmektedir. Bu gruptaki oyunlar, özellikle Afrika'daki bu insan topluluklarında önemli sosyal işlevlere ve kültürel derinliğe sahiptir. Öyle ki bazı yerlerde kralların seçilmesinde, önemli kararların alınmasında ve kabile meclislerinde kullanılan bir araçtır (And, 2007).

Mancala, muhtemelen dünyadaki en eski oyundur, zira Morris varyasyonlarında olduğu gibi, etrafta bulunabilecek sıradan malzemelerle kolayca oluşturulabilecek bir oyundur. Örneğin Afrika'da insanlar, genellikle toprağa açılmış deliklerde, topladıkları çakıl taşlarını kullanarak bu oyunu oynamaktadırlar. Oyun tamamen matematiksel bir yapıya sahiptir, daha karmaşık varyasyonları, satranç kadar geniş bir perspektife sahip olabilir.

Taştan mancala tahtaları Memphis'teki tapınakların çatılarına oyulmuş olarak bulunmuştur. Thebes ve Luxor'daki kalıntılara bakılarak bu oyunun mısırdaki

M.Ö.1400 yılından önce oynandığı söylenebilir. Oyunun Mısır'daki muhasebe işlemleri ve stok tespiti işlemlerinden evrimleşmiş olma ihtimali vardır. Bu tür hesaplama/kayıt tutma araçlarının Antik Sümer'de bile mevcut olduğu tespit edilmiştir (Caillois, 2001).

Mancala, tüm Afrika'da oynanmaktadır. Çift sıralı Mancala tahtaları genellikle ekvatorun kuzeyinde görülmekteyken, dört sıralı tahtalar genellikle ekvator güneyinde karşımıza çıkmaktadır. Ayrıca tüm Karayip'te ve Güney Amerika'nın doğu sahil şeridinde bu oyuna rastlanmaktadır.

Mancala türlerine bütün Anadolu'da da rastlanmaktadır. Farklı bölgelerde farklı isimler altında oynanan mancala türevleri bulunmaktadır. Osmanlı'da kahvehanelerde tavla ve satrançla beraber ilgi gören bir oyun olduğu da bilinmektedir (And, 2007, s.345).



Resim 3.3. Farklı sütun sayılarına sahip mancala tahtaları.

3.1.2. Ur'un Kraliyet Oyunu

Milattan önce otuzuncu yüzyılda Sümer İmparatorluğunun başkenti olan ve günümüz Irak'ında Basra'nın yaklaşık 170 km kuzey batısında bulunan Ur şehrindeki kraliyet mezarlarında bütün olarak muhafaza edilebilmiş masa oyunu takımlarının bilinen en eski örnekleri bulunmuştur. Bulunan parçalar bir çeşit yarış oyununa işaret etmektedir. Oyunun antik Sümer adı bilinmediği için genellikle Ur'un Kraliyet Oyunu olarak anılır. Örnekler deniz kabuğu, kemik, lacivert taşı (lapis lazuli) ve kırmızı kalker ile süslenmiştir (Kowalski 2004).

Oyunun M.Ö. 2500 tarihindeki oynanış biçimine dair kurallar bulunamamış olsa da, aynı tasarıma sahip oyun tahtaları M.Ö. 2.yy.'da hâlâ kullanım görmekteydi. Arkeologlar bu tarihte yazıldığını tespit ettikleri, oyunun kurallarını içeren bir tablet bulmuşlardır. Oyunun erken dönem örneklerinde ise, tahtaların üzerinde birbirinden farklı desenler görülse de, her zaman beş rozet görülmektedir (Parlett 1999).

Oyun tarihçileri, oyunun bu dönemlerde nasıl oynanmış olabileceği üzerine değişik öngörülerde bulunmuşlardır. Bazı tahtalarda sadece rozetler bulunmaktadır. Tahtalardaki rozetlerin benzer desenler içermesi ise, oyun içerisinde sadece bu rozetlerin bir önem teşkil ettiği düşüncesine yol açmıştır. Ancak görülebildiği kadarıyla, farklı tahtalardaki karelerin içerisinde rozetler yerine farklı semboller bulunabilmektedir. Bu durumda sembollerin sadece dekorasyondan ibaret olmaması muhtemeldir. O zamanlar, kuralları sabitleyecek belli otoriteler bulunmadığı için, muhtemelen birden fazla popüler varyasyon mevcuttu. Oyun, oynanış mekanikleri itibariyle günümüz tavlmasının ilk atası olarak da düşünülebilir (Murray, 1978).



Resim 3.4. Ur'un Kraliyet Oyunu.

3.1.3. Yirmi Oyunu (T'au, Aseb)

Ur'un Kraliyet Oyununa Benzer bir oyun da ismini oyun tahtasındaki karelerin sayısından alan Yirmi Oyunu'dur. Böyle bir oyun, milattan önce ikinci bin yılın ortalarından itibaren, Babil'de bilinmektedir. Daha sonraki örnekler M.Ö. 3. yüzyıl Mezopotamya'sından ve İran'dan kalmadır. Mısır'da, Yeni İmparatorluk döneminin gelişile beraber popüler olmuştur (Kendall, 1992, s.53).

Oxford the History of Board Games'de T'au adı geçmemektedir. Ancak aynı kaynakta Beni-Hassan'da bulunan ve M.Ö. 12. yüzyıla ait bir lahitin duvarlarında yer alan bir tasvirde bahsedilmiştir. Buradaki yazıtlarda oyunun adı *aseb* olarak geçmektedir ki bu Mısır diline ait olmayan, muhtemelen Babil kökenli bir kelimedir. Medinat-Habu'daki bir başka duvar resminde ise III. Ramses, bu oyunu tanrıça Isis ile oynarken resmedilmiştir (Kowalski, 2004).

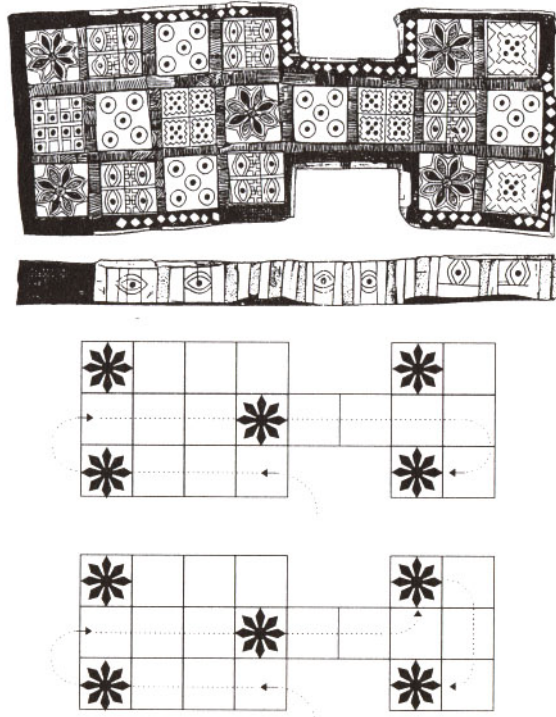
Oyunun tahtası bazen bir kutu biçiminde yapılmakta ve oyun parçalarını saklamak için de kullanılmaktaydı. Bu tahtaların arkasında ise farklı bir oyun deseni bulunmaktaydı (Çoğunlukla bir Senet tahtası).

Oxford History of Board Games kitabında "Tau" ismi geçmemektedir. Bunun yerine oyunun adının, bir yazıtta geçtiği üzere, "Aseb" olduğu söylenmektedir. Görünüşe bakılırsa bu bir Mısır kelimesi değil, muhtemelen bir Antik Sümer kelimesidir.

Son zamanlarda yapılan çok daha ilginç bir keşif, Hindistan'daki bir Musevi yerleşiminde yapılan kazıda da bu oyuna ait bir tahtanın bulunmuş olmasıdır.



Resim 3.5. T'au oyununun tahtası ve pulları.

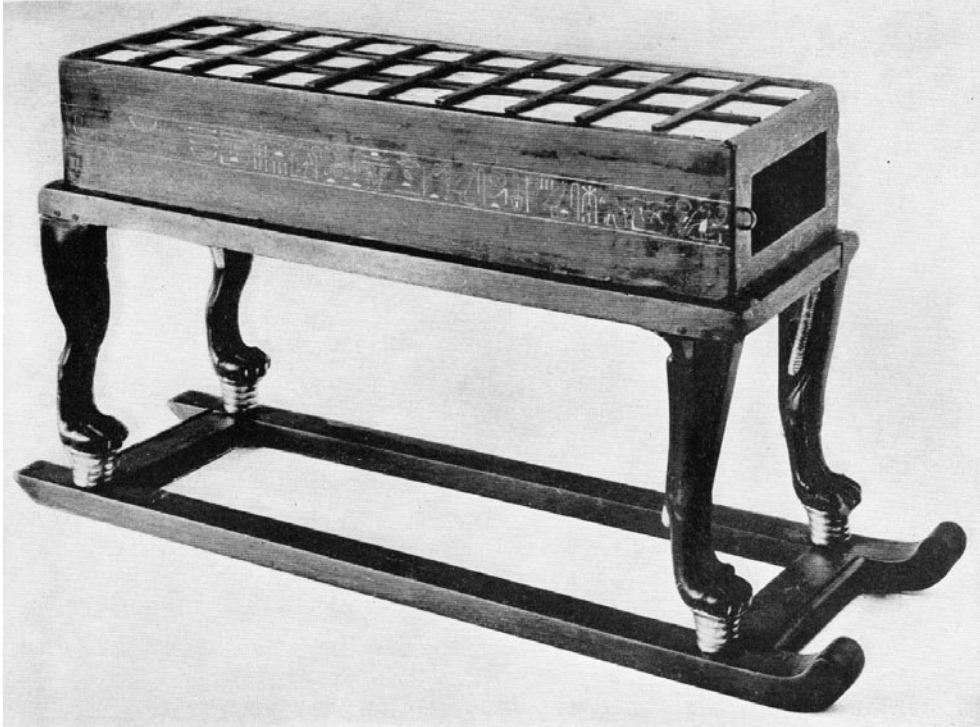


Resim 3.6. T'au oyununda hareket yönleri.

3.1.4. Senet

Senet oyunu, Mısır'da, hanedanlık döneminin en popüler oyunuydu. Sonraları, Nil'in ötesine geçip Roma İmparatorluğunda da yaygın bir şekilde kabul görmüştür. Hanedanlık öncesi dönemde, Mısır'da ortaya çıkan bir masa oyunu olan Senet'in, (Bazen Senat) milattan önce 3500'e kadar uzanan bir geçmişi olduğu belgelenmiştir. Abydos'da gün yüzüne çıkan hanedanlık döneminden öncesine ait bir oyun kalıntısının, neredeyse M.Ö. 4000'e ait olma ihtimali vardır. (Kowalski, 2004, s.6). Oyunun antik Mısır'daki tam adı zn.t n.t H'b (Geçme oyunu) idi (Parlett, 1999).

Oyuna ait kalıntılara, hanedanlık öncesi ve birinci hanedanlığa ait Mısır gömülerinde rastlanmıştır. Ayrıca senet oyununun tasvir edildiği duvar resimlerine, Merknera'nın mezarında (M.Ö. 3300–2700), Hesy'e ait bir üçüncü hanedanlık dönemi mezarında (2686–2613) ve Rashepes'in mezarında da (M.Ö.2500) rastlanmıştır.



Resim 3.7. Firavun Tutankhamun'un mezarından çıkarılan senet oyunu tahtası.
M.Ö. 1332-1323

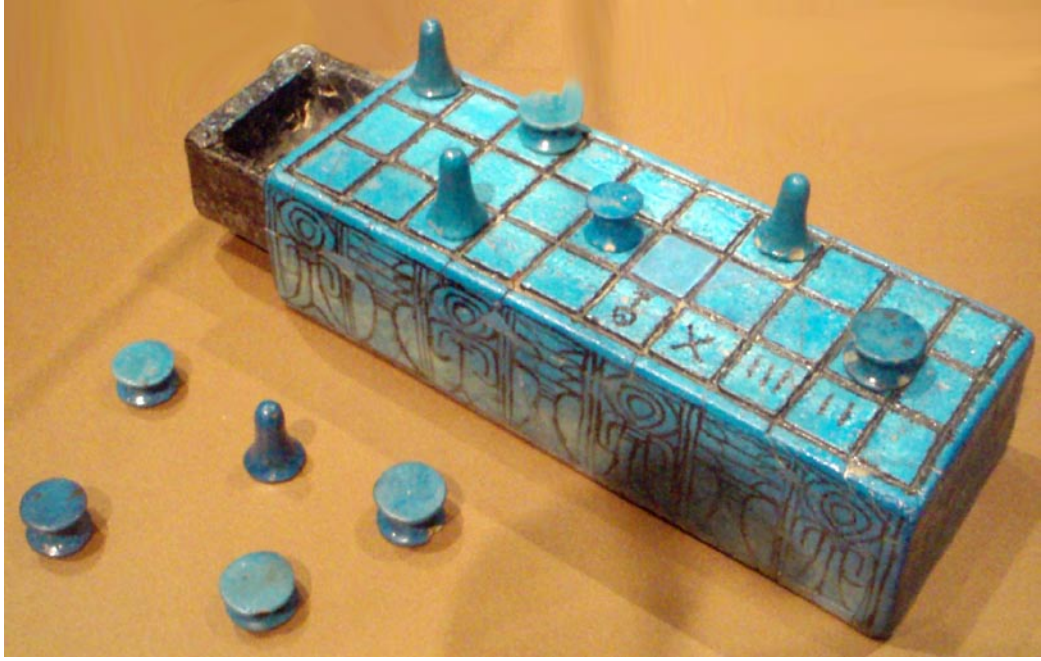
Milattan evvel on üç ve on dördüncü yüzyıllardan itibaren hanedanlık tarihçelerinde bu oyuna dair göndermeler ve anlatımlar mevcuttur. Kraliyet mezarları haricinde de pek çok oyun tahtası bulunmuştur. Bu tahtaların bazıları taş yüzeylere kazanmış, kimisi kilden yapılmış, diğerleriye düzgün bir şekilde ahşaptan oyulmuştur. Bu durum bize oyunun tüm sosyal sınıfları tarafından benimsendiğini ve sevildiğini göstermektedir (Parlett, 1999, s.66). Bulunan tahtalar üç sıra ve onar kare olarak düzenlenmiş otuz karelik alanlardır. Oyun taşları iki oyuncu arasında basit geometrik şekillerden aslan ve iblis kafalarına kadar değişen bir tezatlık içindedir. Taşların sayısı oyuncu başına beş ve yedi arasında değişmektedir. Bu rakam Yeni Hanedanlık döneminde (M.Ö. 1550-1150) beş olarak sabitlenmiştir.

Mısırlılar sonraki zamanlarda senet oyununda çokyüzlü (polyhedral) zar kullanımını benimsemişlerse de ilk başta çubuk zarlar kullanmaktaydılar. Çubuk zarların bir yüzeyi kavisli ve siyah, aksi yüzeyi ise düz ve beyazdı. Oyuncunun hareket miktarını belirlemek için dört çubuk birlikte atılırdı. Zar çubuklarının atılma eylemi (casting sticks) grup halinde zar atımına dönüşmüş gibi görünmektedir (casting lots). Grup halinde atış (casting lots) etimolojik olarak günümüz İngilizcesinde kalmıştır (casting ballots); "loto" yani kura çekimi için farklı renklerdeki küçük topların atılması, döndürülmesi (Kowalski, 2004, s.11).

Senet tahtaları sıklıkla, kişinin ölümden sonraki yolculuğunda faydalı olacağı düşünülerek mezara yerleştirilen eşyaların arasına konulmaktaydı. Ölüler Kitabı'nın yedinci bölümünde de bu oyunun varlığından bahsedilmiştir. Senet oyunu icat edildiği zaman salt bir zaman geçirme aracıyken, Mısır dininin gelişmesi ve ölümden sonraki dünyaya duyulan ilginin artmasıyla, Mısırlılar inançlarını oyununa geçirmişlerdir. M.Ö. 1293 yılında, on sekizinci hanedanlığın sonuna gelindiğinde oyun, ölümden sonraki hayatın bir simülasyonu haline gelmiştir (Piccione, 1980).

Gün yüzüne çıkartılan kalıntılardan ve çözümlenen dini metinlerden anlaşıldığına göre, oyun tahtasının üzerindeki çeşitli karelerdeki işaretler, farklı tanrıların etki alanlarını temsil etmekte ve bu dini içeriğe göre oyunun gidişatını etkilemekteydiler. Örnek olarak, sol üstte bulunan kare "Thoth'un Hanesi" idi ve ölen

kişinin yargı karşısına çıkmasını temsil ediyordu. On beşinci kare olan "Tekrarlanan Hayat Hanesi" idi ve Mısır'daki yeniden doğuş sembolü olan, kurbağa ile işaretlenmişti. Buraya düşen oyuncular ek bir tur hakkı kazanıyorlardı. Oyun bu tür sembollerin aracılığı ile ilerliyor ve nihayetinde kişinin hâlâ hayattayken, ritüel olarak Ra'ya ulaşmasını temsil ediyordu. Genellikle Mısır dinini determinist olarak gören Mısır bilimcilerin aksine, senet ile ilgili bulunan dini metinler ve beceriye dayanan bu oyunun ritüel niteliği, bize Mısırlıların ölümden sonraki hayatlarını etkileyebileceklerine inandıklarını da göstermektedir (Piccione, 1980).



Resim 3.8. Firavun Amenhotep III.'ün mezarında bulunan senet oyunu takımı (M.Ö 1391-1350).

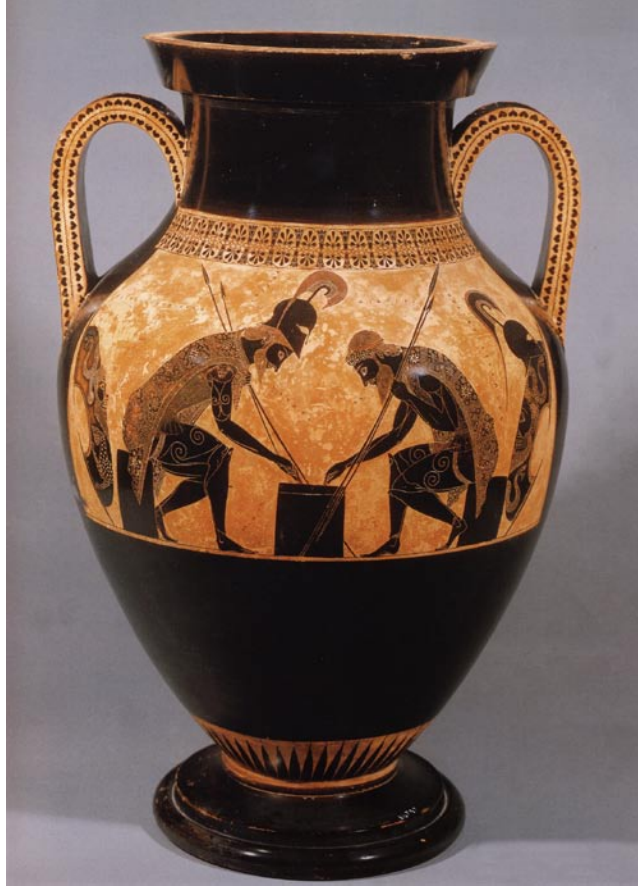


Resim 3.9. Senet oyunu tahtası ve taşları (M.Ö. 1300-1200).

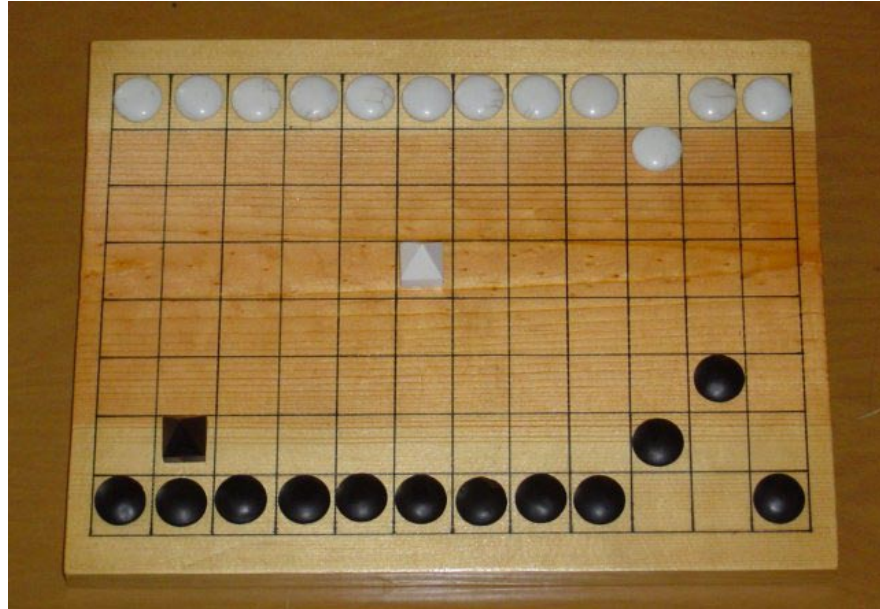
3.1.5 Petteia ve Latrunculi

Pessoi, yani "taşlar / adamlar" ile oynan oyunlardan bahseden ilk kişi, Homer olmuştur. Plato'nun yazılarından anlaşıldığı kadarıyla Yunan kökenli petteia, *pessoi* kullanılarak oynanan ve salt beceriye dayanan, zar içermeyen bir grup savaş oyunu için kullanılan genel bir isimdi. Yapılan tasvirlerde, rakip taşların kuşatılarak veya diğer taşlar ile araları kesilerek, etkisiz hale getirildikleri anlatılmaktadır (Austin, 1940). M.S. 180'de Julius Pollux, Onomasticon isimli sözlükte, poleis (şehirler) isimli ve bir oyunun amacını, rakip taşların iki yandan çevrelenerek oyun dışında bırakılması şeklinde tasvir etmiştir. Petteia, sıradan siyah ve beyaz taşlarla (*pessoi*), çeşitli ebatlardaki tahtalarda oynanırdı. Truva antik kentinden elde edilen örnekler bakılacak olursa, Yunanlılar, bu oyunu Truva Savaşı esnasında da oynamaktaydılar (Kowalski, 2004).

Latrunculi veya Ludus Latrunculorum, Petteia'nın Roma dengi ve çok benzeriydi. Roma'nın en sevilen zekâ oyunuydu. Beceri ve bilgi gerekliliği açısından modern satranç ve Go ile ortak noktaları vardır. Petteia'dan farklı olarak "Kartal" adı verilen ekstra bir taşı daha vardır. Farklı ebatlarda kullanılan tahtalar arasında en popülerleri 12×8 ölçülerinde olanıdır. Genellikle camdan imal edilen siyah ve beyaz taşlar tahtanın karşıt taraflarına dizilirlerdi. Satranç oyunundaki kale taşları gibi hareket ettikleri düşünülmektedir. Rakip taşları eleme Petteia'daki gibi muhafazaya alma (Custodianship) yöntemi ile gerçekleştiriliyordu. Amaç rakibi taşları hareket edemez hale veya tüm taşlarını eleyerek etkisiz hale getirmektir (Parlett, 1999).



Resim 3.10. Achilles ve Aias petteia oynarken.
M.Ö. 530. Museo Gregoriano Etrusco, Vatikan.



Resim 3.11. Yeniden kurgulanmış bir latrunculi oyun tahtası.

3.1.6. Ludus Duodecim Scriptorum (Tabula) veya Diagrammismos (Grammai)

Senet oyununun, Yunan uyarlaması olan *diagrammismos*'u, Roma'daki ludus duodecim scriptorum'dan ayırt etmek mümkün değildir. *Duodecim scriptorum*, "on iki hat" anlamına gelmektedir. Oyunun tahtası üç sıra halinde dizilmiş on iki karelik hatlardan oluşmaktaydı (Parlett, 1999).

Duodecim scriptorum meyhanelerde ve genelevlerde öylesine bir kumar odağı olmuştur ki, milattan sonra ikinci yüzyılda Roma'da yasaklanmıştır. Bunun sonucu olarak mekân sahipleri masaların üzerine oyun tahtası yerleştirmek yerine, her sırada altı harfli iki adet olmak üzere üç sıra halinde kelimeler kazımaya başlamışlardır. Bu sayede muhtemelen oyunun fanatiklerini memnun etmenin yanında, yerel sulh hâkimlerini de (magistrate) yanıltmayı başarmışlardır (Kowalski, 2004). Tasarım açısından oyun tahtasının tipografik bir düzenleme olarak tasvir edilmesi ayrıca ilginç bir durumdur.



Resim 3.12. Roma dönemi oyun tahtası.
Efes, Türkiye.

Bu kıtalar zaman içinde, on iki filozofun mısraları olarak bilinmeye başlamışlardır. İçerikleri mizahi ve hatta şiirsel olabilmekteydi. Şu örnekteki düzenleme, aynı zamanda restoran menüsü işlevi görmekteydi:

ABEMUS INCENA

PULLUM PISCUM

PERNAM PAONEM

"Yemek için; tavuk, balık, jambon ve tavus kuşu."

Diğer keskin bir alaycılığa sahip düzenleme:

SPERNE LUCRUM

VERSAT MENTES

INSANA CUPIDO

"Kazandıklarını geri çevir, aldatmacaya ve çılgın arzulara son ver."

(Schädler, 2004).

Oyun muhtemelen, Mısır'daki Senet oyunundan türemiştir. Üç adet altı yüzeyli zar ile on beşer adet siyah ve beyaz taş kullanılarak oynanmaktaydı. Oyun kurallarının detaylı bir açıklaması bulunmasa da, eldeki veriler bu oyunun Tabula ailesinin bir ferdi olduğunu göstermektedir.

Duodecim Scriptorum, milattan sonra birinci yüzyılda, yerini iki sıra halinde dizilmiş on iki noktadan oluşan bir zemine sahip bir türevine bırakmıştır. Bu türevin altıncı yüzyıldaki adı "Alea" olarak geçmektedir. Alea sözcüğü, daha sonra orta çağda, zar ile oynan oyunlar belirtmek için kullanılan genel bir isim haline gelmiştir. Bu iki oyun da "Tabula" (Tables) olarak anılmaktadır ki bu da erken Orta Çağ'da en popüler olan ve günümüz tavlasına kadar uzanan bir dizi masa oyununun genel adıdır (Parlett, 1999).

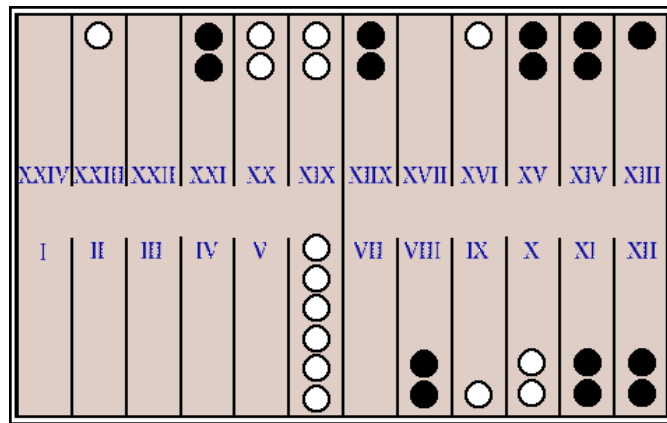
3.1.7. Tabula

Çok yaygın bir Roma oyunu olan Tabula aslında duodecim scriptorum ve Mısır kökenli *senet*'in daha rafine ve geliştirilmiş bir biçimidir. Oynanış bakımından

senet oyununa oldukça benzemektedir. Oyuna karşılıklı taraflardan başlayan siyah ve beyaz taşlar, üç zarın atışından elde edilen sonuca göre hareket ederdi. Kurallardaki bazı farklılıklar bir yana bırakılırsa, tabula oyununun günümüz tavalasının ilk doğrudan atası olduğu düşünülebilir. Kendinden önceki türevleri gibi, yaygın bir şekilde kumar amacıyla da oynanan bir oyundu. Augustus, Caligula ve Claudius gibi erken dönem imparatorları tarafından, saplantı derecesinde sevilerek oynandığı bilinmektedir (Kowalski, 2004, s.12).

Tabulanın kuralları hakkında sahip olduğumuz bilginin çoğu imparator Zeno tarafından milattan sonra 480 yılında oynanan bir oyunun kaydından gelmektedir. Bu oyunda Zeno kendisini öylesine savunulmaz bir konumda bulmuştur ki oyunun hamleleri gelecek kuşaklar stratejik tartışmasını yapabilsin diye saklanmıştır (Parlett, 1999).

Askerler arasında popüler olan Tabula, milattan sonra birinci yüzyılda Roma'nın Orta Doğudaki genişlemesiyle birlikte Arabistan'a ulaşmıştır. Burada muhtemelen Mısır kökenli senetin bazı özelliklerinden faydalanarak hafif bir biçimde değişerek karşımıza *nard* oyunu olarak çıkmaktadır. Tabula aynı zamanda Avrupa çapında da bazı başka oyunların ortaya çıkmasına vesile olmuştur. İzlanda'da *ad elta stelpur*, İngiltere'de *taefle* ve *fayles* (M.S. 1025), İspanya'da *six-ace* (M.S. 1251), ve Fransa'da *tourne-case* bunlardan bazılarıdır (Schädler, 2004).



Resim 3.13. Tabula oyunu.

3.1.8. Nard

Nard, milattan sonra 220 civarında Uzak Dođuya ulařmıř ve byk kabul grmřtr. in kaynakları nardın icadını Hindistan'ın batısına atfetmektedir. Oyunun isminin uzun hali "nardshir" ilk olarak Babil *Talmud*'unda geer (M.S. 300-500) (Schdler, 2004).

1283 tarihli Alfonso yazmalarında anlatıldıđı biimiyle (*Libro de los Juegos*, Oyunlar Kitabı) nard, tavlının atası olarak grlmektedir, ancak daha evvele ait arayı dolduracak kuralların bulunmaması nedeniyle bu sadece biimsel bir benzerlikten ibaret de olabilir. Murray alıřmalarında *nard* kelimesinin İnan dilinde ahřap silindir veya blok anlamına, *shir* kelimesininse aslan anlamına geldiđini yazmıřtır. Bylece oyunun adı, oyun tařları olarak kullanılan hem dz hem de aslan kafalı paraları karřılayacak niteliktedir (Murray, 1978).



Resim 3.14. Buzurchmir, nard oyununu icat ederken.
řeyhname, 1536. British Library.

3.1.9. Tavla

On yedinci yüzyılın başında, Nard oyununun kurallarında yapılan değişikliklerin ardından, tavla ve tavla grubu olarak bilinen oyunlar tekrar canlanmış ve günümüze kadar aynı kalan farklı isimlerle bütün Avrupa'ya yayılmıştır (Parlett, 1999).

Tavla, bir dizi aksi istikametli hareket oyununun ortak adıdır. Bu tür oyunlarda oyuncular oyuna tipik olarak on beşer taşlık bir düzenleme ile tahtanın karşıt taraflı konumlardan başlarlar. Oyuncular, taşlarını, rakiplerinin taşlarının hareketinin aksi istikametine doğru dönecek şekilde hareket ettirirler. 1283 tarihli Alfonso el yazmasında, birkaç adet doğrudan tavlının öncüsü olan oyundan bahsedilmektedir. Oyunu felsefi ve teolojik açıdan değerlendiren bu tarihi belgede, tavla oyununa özel bir yer verilmiştir. Kitabın giriş bölümünde aktarılan bir efsane, üç bilgeye, zekânın mı yoksa şansın mı daha iyi olduğunu soran ve verecekleri cevapları kanıtlayacak birer oyun yapmalarını isteyen bir Hindistan kralını anlatır. Aradan bir süre geçtikten sonra ilk bilge gelir ve zekânın daha iyi olduğunu söyler. Bu iddiasını kanıtlamak için de, salt zekâ ve strateji oyunu olan satrancı sunar. İkinci bilge, ne kadar zeki olunursa olunsun, alabildiğine aksi bir talih karşısında yapılabilecek bir şey olmadığını söyleyerek, zar oyunlarını sunar. Üçüncü bilge ise hem iyi, hem de kötü şans karşısında oynayacak akla sahip olmanın en iyisi olduğunu söyleyerek tavla oyununu sunmuştur (Golladay, 2004, s.61).

Günümüz masa oyunu tasarımında önde gelen Avrupa ekolünün, stratejiye şanstın biraz daha ağırlık vermekle beraber, tavlının bu hikâyede anlatılan felsefesini benimsediğini söylemek yanlış olmayacaktır.

Tavla tahtalarını ve pullarını yapmak için, kıymetli veya sıradan, hemen her tür materyalin kullanıldığını görmekteyiz. Bu malzemelerin arasında fildişi, mermer, kristal, yarı değerli taşlar, çeşitli ağaçlardan elde edilen ahşaplar, sedef, ve inciler vardır. Günümüzde alışkın olduğumuz, dış yüzeyinde satranç tahtası bulunan katlanabilir, kutu biçimli oyun tahtası ise Rönesans'ta icat edilen bir buluştur (Schädler, 2004, s.40).



E Poi que el aceder es mas aselegado juego e enrryudo que los otros mihi las tablas: fabla en este libro pume ramente del. e muel tra como ha a seer el tablero fecho: e quãtas casas ha en el. e quales son los juegos e quantos e como a nombre cada uno dellos e en quales casas an de seer: e como los mueren logando co el los e tomando los unos con los otros e quales meorias an los unos sobre los otros. E como han a seer aperebidos los jugadores de saber logar en guisa que nescan: e non sean uençidos: e de como an raque al rey que es el mayor reyno: e de todos los otros: que es una manera de afirmar al sennor con derecho: e de como dan mate que es una manera de grant refonna: assi como sil uençiesen el matassen. E otros juegos a y de muchas maneras. pero todos fueron fechos a semejanca de las cosas que aca

ecieron segun los tiempos que fuerõ o son o poduen seer mostrando de como los reyes en el tiempo de las guerras en que se fazen las buertes han de guenear a sus enemigos punnan to de las uençer: prendiendo lo e matando lo: o echando los de la guerra. E otros como en el tiempo de las paces han de mostrar sus desozos e sus riquezas e las cosas que nenen nobles e estimas: e segun esto fizieron un juego: los unos de. vii. casas. los otros de. x. los otros de ocho. los otros de. x. los otros de quanto: e assi fizieron del conuento fasta en una casa: que partieron en ocho partes. E todo esto fizieron por grantes semejanças segun los saleres antiguos: que usaria los sabios. E sero entre todos los otros juegos el que se fizieron por mejor e mas comunal el de las. viii. casas: por que nõ es tan uagrosa como el de las diez o de veinte. ni otros con aprehensio: como el de las seys o de diez ayuso. E por e cutel usã comunalmente los omes

Resim 3.15. Üç bilge, krala oyunlarını sunarken.
Libro de los Juegos. 1283



Resim 3.16. 18.yy. Alman tavla takımı.

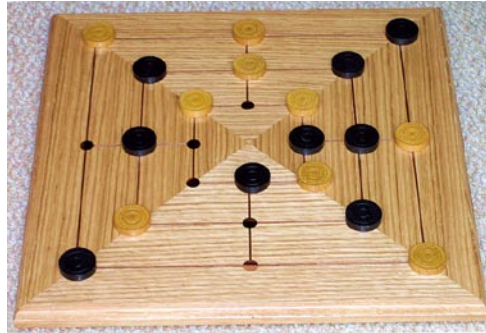
Orta Çağ'da, yaygınlık açısından doruk noktasına ulaşan tavla, Birinci Dünya Savaşından önce tekrar popüler olmuşsa da yirminci yüzyılın ortalarında kaybolup, 1970lerde tekrar popüler hale gelmiştir. Orta doğuda yaygın bir biçimde Tric-Trac adı altında oynanmaktadır. Çin ve Japonya'da ise 18. Yüzyıla doğru pratik anlamda tamamen kaybolmuştur (Schädler,2004).

Tavla kelimesi, belli bir oyunu (Backgammon) karşılamak için kullanılmasının yanı sıra, aynı ailenin parçası olarak kabul edilen oyunlar için de kullanılan genel bir isimdir: Chouette (3-4 oyuncu versiyonu), Eşli Tavla, Sixey-Acey, Hollanda Tavlası, Türk Tavlası (Mültezim), Yunan Tavlası (Plakato), Gioul (Orta Doğu), Acey Deucey (Hollanda Tavlasının Amerikan silahlı kuvvetleri türevi), Avrupa Acey Deucey, Rus Tavlası, Tabard Tavlası ve İzlanda Tavlası (Kotra) (Parlett,1999).

3.1.10 Merels (Morris Ailesi)

Merels, nine men morris oyununun Latince karşılığıdır ve three men's morris gibi oyunların içinde bulunduğu grubu belirtmek için de kullanılır. Three mens morris oyunu Terni Lapilli oyununun bir başka türüdür ve oyun tahtası üstünde ek olarak diyagonal çizgiler bulunmaktadır. Bu oyuna ait olduğu düşünülen ve M.Ö. 1440 olarak tarihlendirilen bir oyun tahtası Mısır'da bulunmuştur. Bulunan bu örneğin haricinde bu oyunun türevlerine ait oyun tahtaları Truva'da, Atina'da ve İrlanda'da, Bronz Çağı'na ait olduğu tespit edilen bir yerleşim biriminde ve Sri Lanka'da bulunmuştur.

Merels, Orta Çağ Avrupa'sında satranç ve tables oyunundan aşağı sayılmayacak bir sosyal statüye ulaşmıştır. Aristokratlar, ince ve zengin süslemelere sahip, bir tarafına satranç, diğer tarafına merels yerleştirilmiş ve açıldığı zaman, iç kısmında tavla ailesine ait oyunların bulunduğu (tables) tahtaların maliyetini karşılayabiliyorlardı. Merels oyunu bulduran bu tasarıma sahip oyun tahtalarının yapımı, yirminci yüzyıla kadar devam etmiştir ve günümüzde yaygın olmasa da, hâlâ zaman zaman görülmektedir. Ancak genel olarak merels oyununun popülerliği kalmamıştır. Orta Çağ'ın sonlarına doğru Avrupa'da, kapalı alanlarda oynanan oyunların içeriği daha sofistike bir hal almaya başlamıştır. Bu gelişmede muhtemelen, 14. yüzyılın ikinci yarısında Avrupa'ya girip, soylular için entelektüel bir etkinlik haline gelen, kart oyunlarının etkisi vardır. Satranç, vezir taşının güçlendirilmesiyle farklı bir boyuta taşınıp, Tables oyunu da Tavla ve Trictrac'a evrimleşirken, Merels de bu gelişim yolunu izlemeye çalışmış ama oyunun mekaniklerinin yapısının sığılığı nedeniyle başarısız olmuştur.



Resim 3.17. Nine Men Morris Oyunu.



3.18. Zarlarla oynanan Nine Men Morris.
Libro de los Juegos. 1283.



Resim 3.19. 11.yy. Nine Men Morris oyun takımı.
Warick Kalesi, Birleşik Krallık.

3.1.11. Go (Wei-Qi / Wei-Chi)

Çin’de Wei Qi (ya da Wei-Chi), Kore de Baduk (Paduk ya da Pa-Dok) olarak bilinen ve daha resmi adıyla I-go olan bu oyun, çoğu oryantal oyun uzmanı tarafından karmaşıklık ve boyut açısından satrancın çok ötesinde, dünyanın en büyük stratejik beceri oyunu olarak görülmektedir. Ayrıca, dünya tarihindeki oyunlar arasında en uzun süre değişime uğramaksızın günümüze ulaşan oyundur. Antik dönem ve Orta Çağ oyunları arasında, en iyi belgelenmiş oyundur. Satrançtan farklı olarak da, bugüne kadar en büyük Go oyuncularına rakip olabilecek bir bilgisayar yazılımı ortaya çıkartılamamıştır. (Kowalski, 2004)

"Wei qi" kelimesinin anlamı “çevreleme oyunu”dur. Amaç, oyun taşlarını kullanarak en geniş alanı ele geçirmektir. Oyuncular bu amaca ulaşmak için, oyun tahtası üzerindeki çizgilerin kesişim noktalarına, sırayla taş yerleştirirler. Taşları, rakip taşlar tarafından kuşatılmayacak ve mümkün olduğunca geniş bir alana hakim olacak şekilde yerleştirmek gerekir. Birbirine yakın dizili taşlar daha korunaklı bir konum sunarken; yaygın bir şekilde yerleştirilen taşlar, oyun tahtasının daha geniş bir alanına hakimiyet sağlar. Oyunun inceliği, bu iki durum arasındaki dengeyi sağlamakta yatmaktadır.

Çin efsanelerine göre go, İmparator Shun (M.Ö. 2255-2206) tarafından oğlu Shokin’in zekasını geliştirmek amacıyla icat edilmiştir. Bu hikaye başka imparatorlara da atfedilmektedir. Bunlar muhtemelen efsaneden başka bir şey değildir. Oyunun kökenlerinin Çin haricinde, merkezî Asya’da ortaya çıkıp Nepal ve Tibet üzerinden Çin’e yayıldığı da düşünülmektedir (Parlett, 1999).

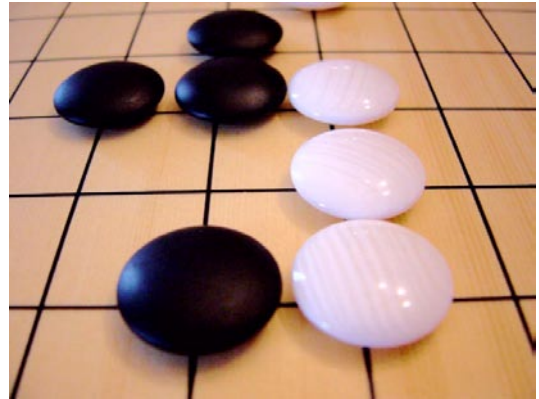
Göz önünde bulundurmaya değer bir diğer teori de, oyunun kökenlerini gökyüzünü veya gökyüzü ve yeryüzünü temsil eden tahtanın üzerine siyah ve beyaz taşları serpmek suretiyle bakılan bir fal sistemine bağlamaktadır. Bu teori, oyunun günümüzde bile bazı parçalarının astrolojik göndermelerle isimlendirilmesinden ağırlık kazanmaktadır. Ancak kehanet aracının mı yoksa oyunun mu daha önce ortaya çıkmış olduğu, tartışmaya açık bir konudur. Oyunun milattan önce iki bin yılından evvelle dayandığı ise ortak bir kanıdır (Kowalski, 2004).



Resim 3.20. Go oyun takımı.
Kaya ağacı oyun tahtası, jujube ağacından çanaklar ve yunzi oyun taşları.



Resim 3.21. Oymalı go tahtası.



Resim 3.22. Arduvaz ve deniz kabuğundan yapılmış go taşları.

Milattan sonra birinci yüzyılda, tarihçi Pan Ku şöyle yazmıştır:

"Tahta, kare şeklinde olmalıdır çünkü toprağı/yeri ve onu oluşturan dik açılar da dürüstlüğü simgeler. Tarafların taşları sarı ve siyahtır; bu ayırım Yin ve Yang'ı temsil eder. Taşların tüm tahtaya yayılışları gök cisimlerini temsil etmektedir. Bu benzerlikler aşikar olmakla birlikte, hareketleri yapmak, oyunculara kalmıştır ve bu da hükümranlıkla alakalıdır. Kuralların izin verdiği yoldan giderken iki rakip de bu kurallara tâbidir-işte bu Tao'nun katılığı/cefasıdır" (Parlett, 2004, s.168).

Go tahtası, düz bir masa tahtası veya daha geleneksel olarak, masa ayakları olan bir tahta şeklinde olabilir (Go-Ban). Antik go tahtaları 13×13'den 21×21 ebatlarına kadar değişmekteydi. Bu ebat sağladığı açılış çeşitliliği, oyun dengesi ve sunduğu kritik noktaların uygunluğu açısından erken dönemlerde 19×19 olarak sabitlenmiştir (Murray, 1978).

Oyun tahtası için kullanılan en geleneksel ve pahalı ağaç Yew ailesinden bir yumuşak ağaç olan *Kaya*'dır. *Kaya* oyun tahtaları bir servet değerinde olabilir; en iyi *Kaya*'lar batı Miyazaki'den gelirler ve 700 yaşından daha eski olabilirler. Daha ucuz diğer ağaçlar ise *Kaya*'ya çok benzeyen hiba; sarı, dayanıklı Endozezya ağacı olan agathis'tir. En popüler ağaç ise katsura'dır. Bu ağaç *Kaya*'nın rengine ve parlaklığına sahip değildir ama sert ve uzun ömürlüdür. Yüzeyde bulunan zerrelere kalitesi ve yönü de önemlidir. Simetrik ve düz yönlü zerrelere sahip olan ahşaplar daha makbuldür. Sonuçta ortaya çıkan oyun tahtaları büyük kütleye ve dayanıklılığa sahiptir. Bir on ikinci yüzyıl samurayının oyun oynarken suikaste uğradığı ve saldırganlardan birini kılıçtan geçirmeden evvel diğer ikisini oyun tahtasıyla safdışı ettiğine dair bir kayıt bile mevcuttur (Kowalski, 2004, s.24).

En iyi Go taşları istiridye kabuğundan yapılır ve bu malzemedeki zerrenin ve malzemenin kalitesi de fark yaratır. Taşların kalınlığı kişisel zevke göre değişse de, genellikle 9-10mm arasında olmaktadır. Taşların konulduğu kaselerin ahşaplarında da, oyun tahtasında aranan nitelikler aranmaktadır.



Resim 3.23. Antik baduk (Go) tahtası ve taşları.
Gwangju Halk Müzesi

3.1.12. Liubo

Kökenleri milattan önce 1500 yıllarına kadar takip edilebilen bir oyundur. Adı, çince “Altı Çubuk” anlamına gelmektedir. Özellikle Han hanedanlığı döneminde çok popüler ve saygın bir oyun olduğu bilinmektedir (M.Ö. 207 – M.S. 220). Bu dönemde en iyi oyuncular çok saygın kişiler olarak görülürler ve kendi aralarında şirketleşirdi. Daha sonraki dönemlerde muhtemelen tavla’nın bir atası olan Nard’ın bir uyarlaması tarafından geri plana itilmiş ve nihayetinde kaybolmuştur. Bu oyuna dair en son referans Song dönemindedir (1162’den önce) ve burada “eski bir oyun” olarak bahsedilmektedir. Ne yazık ki oyunun nasıl oynandığına dair yeterince detaylı bilgi bulunmamaktadır (Cazaux, 2006).

Oyunun materyalleri ise iki set taştan ve altı adet bölünmüş, iki tarafı işaretlenmiş bambu çubuktan oluşmaktaydı. Siyah ve beyaz olarak ayrılan taşlar, birer kral ve beşer piyonluk setler oluşturlardı. Taşların yapımında fildişi, kemik, bronz veya yeşim taşı kullanılmıştır.



Resim 3.24. M.Ö. 4.yy. Taştan liubo tahtası.



Resim 3.25. Mavi taş üzerine kemik kakma, ayaklı liubo tahtası ve dört adet fildişi oyun taşı.
M.Ö. 206 - M.S. 220

Oyunun farklı dönemlerde, farklı biçimlerde oynandığına dair bulgular vardır. Bazı dönemlerde bir savaş oyunu, diğerlerindeyse bir yarış oyunu olarak oynanmıştır. Ayrıca oyunun tahtası da, oyundan bağımsız olarak geleceği okuma, fal bakma amaçlı olarak kullanılmıştır. Taşlar, atılan çubukların, muhtemelen dini metinlere göre (I-ching) yorumlanmasıyla, hareket ettiriliyordu. Bu uygulamanın pek çok başka uygarlıkta, diğer yarış oyunları ile yapıldığı görülmektedir (Cazaux, 2003).

3.1.13 Tafl

Tafl milattan sonra 400 yıllarında İskandinavya'da oynanmış bir oyundur. Daha sonra Norveçliler tarafından İzlanda'ya ve Britanya'ya taşınmış, oradan da Galler'e yayılmıştır. Saksonlar tarafından oynanan yegane masa oyunudur (Kowalski, 2004).

Tafl ailesine ait oyunların belirleyici özelliği, karşıt gruplar arasındaki eşit olmayan güç dağılımıdır. Genellikle amaç, daha az sayıda olan gücün, daha büyük sayıda olan gücü ele geçirmesi, karşı tarafın da genellikle bunu engellemeye çalışmasıdır.

Oyun, merkezdeki kral figürünün, kenarlardan birine ulaştırılmaya çalışılması, karşı tarafın askerlerinin de, satrançtaki fil figüründe olduğu gibi oktagon hareketler ile bunu engellemeye çalışması şeklinde gerçekleşir.

18x18 büyüklüğünde bir oyun tahtasının bir parçası Wimose, Fyn, Danimarka'da bulunmuştur. Bu buluntu, milattan sonra 400 olarak tarihlendirilmiştir ki bu, Tafl olarak nitelendirilen bir oyuna ait en eski buluntudur. Bu tür bir oyun sıklıkla İzlanda destanlarında geçmektedir.

Görüldüğü kadarıyla Tafl daha sonra Hnefatafl'a dönüşmüştür (Kelime anlamı ile "Kralın Masası"). En popüler olduğu dönem, Orta Çağ'dır. Satrancın 11. Yüzyılda İngiltere'ye, 12. Yüzyılda İskandinavya'ya girmesiyle hnefatafl uzak ve izole bölgeler haricinde popülerliğini kaybedip yok olmuştur. Oyunun adı en son olarak Gallerde 1587 ve Laponya'da da (Lapland) 1732 yılında geçmektedir. (Murray, 1978, s.56).



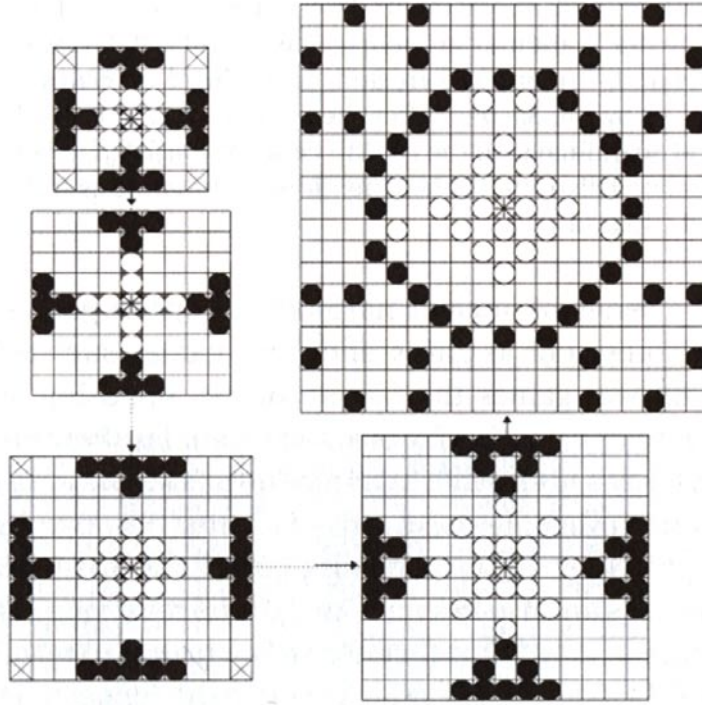
Resim 3.26. Kehribardan yapılmış tafl piyonları. 9.yy.



Resim 3.27. Tafl tahtası ve oyun taşları.



Resim 3.28. Tafl kralı ve piyonu.

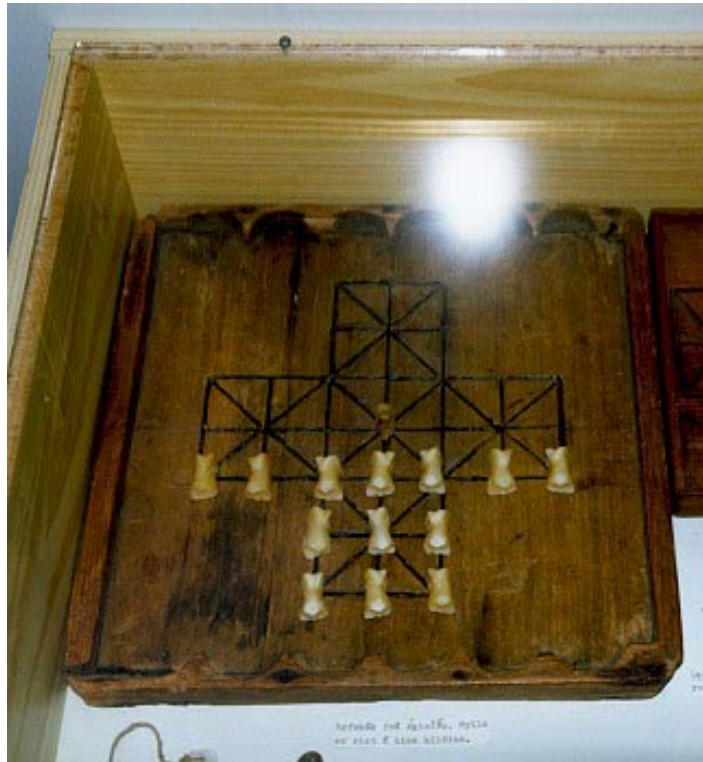


Resim 3.29. Çeşitli tafl varyantlarındaki taşların başlangıç konumları (Parlett, 1999).

3.1.14 Tilki Oyunları

Tilki oyunları, Halatafl'dan (Tafl oyununun bir türevi) türemiş oyunlardır. Tilki Oyunu'na dair ilk muhtemel referans bir İzlanda destanı olan Grettis'de yer alır ki bu destanın, milattan sonra 1300 civarında, ülkenin kuzeyinde yaşayan bir rahip tarafından yazıldığı düşünülmektedir. Daha sonraki İzlanda destanlarında adı geçen Freysafl oyununun da bizzat Tilki ve Kazlar oyunu olması muhtemeldir.

Bu tür oyunlar genellikle haç şekilli bir tahtada, noktalar üzerinde oynanır. Oyunculardan biri, tek bir piyon olarak tilkiyi yönetmektedir. Tilkiyi yöneten oyuncunun amacı, tilki piyonunu kazları (veya koyunları) temsil eden piyonların üzerlerinden atlatarak, kaz piyonlarını oyun tahtasından elemektir. Kazları oynayan oyuncunun amacı ise, kendi yaptığı hamleler ile tilkiyi sıkıştırarak hareket etmesini imkansız hale getirerek oyunu kazanmaktır (Murray, 1951).

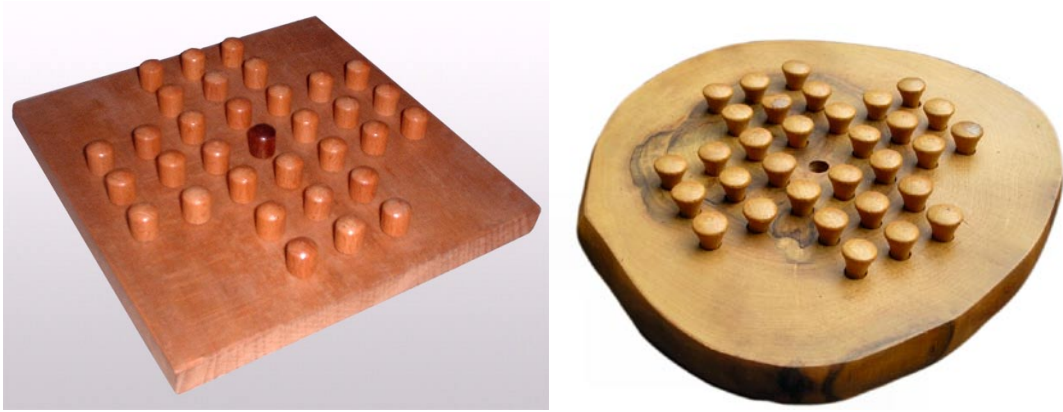


Resim 3.30. Tilki ve Kazlar tahtası. İzlanda, 9.yy.
Skogar Halk Müzesi, İzlanda.
Kaz piyonları koyun kemiğinden yapılmıştır.

3.1.15. Solitaire (Çivi Solitaire)

Daha ziyade bulmaca niteliği taşıyan bir oyun olan solitaire, Tilki ve Kazlar tahtası üzerinde oynanır. Piyonlar ya da taşlar, oyun tahtasına, ortada tek bir delik/alan boş kalacak şekilde yerleştirilir. Amaç, çivi biçimli piyonları birbirlerinin üzerlerinden atlatmak ve üzerinden atlanan piyonları oyundan çıkarmak suretiyle tahtada tek bir piyon bırakmaktır.

Rivayete göre oyun Bastille hapisanesine mahkum edilmiş bir Fransız kontu tarafından icat edilmiştir ancak bunu destekleyecek somut bulgulara ulaşılamamıştır. Oyuna dair ilk somut kanıtlar 14. Louis'nin sarayından kalmadır. 1697 tarihli bazı sanat eserlerinde çivi solitaire oyunu yer almakta ve o dönemde çok popüler olduğunu göstermektedir. 18.yy.'da İngiltere'ye geçmiştir (Parlett, 1999).



Resim 3.31. Solitaire oyununa ait el yapımı takımlar.



Resim 3.32. Yarı değerli taşlardan üretilmiş, İngiliz tarzı solitaire takımı.

3.1.16. Pachisi

Pachisi (Parcheesi, Pachisi, Parchisi, Parchesi; aynı zamanda Yirmi Beş), Hindistan'ın ulusal oyunudur. Oyunun adı, Hintçe, yirmi beş anlamına gelen “paciş” kelimesinden gelir ki bu da oyunun orjinalinde kullanılan deniz salyangozu (cowry) kabuklarını atarak ulaşılacak en yüksek rakamdır. Aslında Pachisi, Chaupar (chausar, chaupad ya da sanskritçede Pat) olarak bilinen daha eski, karmaşık ve beceri isteyen bir oyundan türemiştir (Parlett, 1999).

Kayıtlara göre, 16.yy Moğolistan İmparatorluğu'nun başındaki Hint İmparator Birinci Akbar, işlemeli mermer döşenmiş büyük salonlarda Chaupar oynardı. 1 metreden biraz daha yüksek bir kürsüde oturur ve salyangoz kabuklarını atardı. Etrafındaki kırmızı ve beyaz karoların üzerinde duran, 16 cariyeye oyun taşı vazifesi görür ve imparatorun yönlendirmelerine göre hareket ederlerdi. Bu oyun tahtalarının kalıntıları halen Agra ve Allahabad'da görülebilmektedir (Bell, 1979).

Ludo, Pachisi oyununun batırılılaştırılmış versiyonudur. İngiltere'de ilk olarak 1863 civarında yayınlanmıştır. Daha popüler hale getirmek için oyunun daha incelikli kuralları ortadan kaldırılmıştır ve bugün “Kızma Birader” olarak adlandırılan oyun haline gelmiştir. Kızma Birader adı da Alman uyarlamasından türetilmiştir. Parcheesi, Ludo'nun Amerikan dengidir ama doğrudan Hint pachisiden türetilmiştir. Ludo'ya kıyasla biraz daha karmaşık bir zar mekaniğine sahiptir.



Resim 3.33. Radha ve Krishna pachisi oynarken.



Resim 3.34. Saray avlusuna yapılmış pachisi tahtası. Fatehpur Sikri.



Resim 3.35. El yapımı, kumaştan pachisi tahtası, Hindistan.



Resim 3.36. Pachisi tahtası ve oyun taşları, Peru.



Resim 3.37. Pachisinin bir içki oyunu olarak uyarlanmış hali.

3.1.17. Chaturanga

Chaturanga ya da Shaturanga, günümüz batı satrancının ilk atası olarak kabul edilmektedir. 3-6.yy'lar arasında Hindistan'ın kuzeybatısında bir filozof tarafından icat edildiği düşünülmektedir. 7. yüzyılda, kuzey batı Hindistan'daki Pencap'daki varlığın kesindir. Buradan Hindistan'ın güneyine, batıda İran ve Arabistan'a, doğuda da Çin ve Japonya'ya yayılmıştır (Parlett, 1999).

Oyunun ilk biçimi hakkında ise netliğe kavuşmamış iki görüş vardır:

Bu görüşlerden birincisine göre chaturanga iki kişilik bir savaş oyunudur. "Chaturanga" kelimesi, orduyu oluşturan dört kolu temsil etmektedir. 8×8 karelik tahtada oynanan oyunda toplam otuz iki adet ve beş çeşit taş mevcuttur.

Piyadeler: Satrançtaki piyonlar gibi hareket eden 4 adet piyon.

Kayıkçılar: Bir tekne ancak 2 kare olmak üzere diagonal hareket edebilirdi. Ancak araya giren taşların üzerinden atlama becerisine sahipti.

Süvari: Satrançtaki at gibi hareket ederdi.

Fil: Satrançtaki kale gibi hareket ederdi.

Raja: Satrançtaki şah gibi hareket eden bir insan figürü. (Murray, 1913).

Diğer görüşe göre oyun, her biri bir Raja'nın (kral) kontrolü altında olan 4 ordu arasındaki bir savaş şeklindeydi (Oyunun bu hali "chaturanji, yani dört kral" olarak da geçmektedir). Oyunda aynı şekilde dört çeşit ünite vardır: piyade, süvari, filler ve kayıkçılar. Oyun için kullanılan 64 karelik tahta, antik dönem Hindistanında oynanan bir yarış oyunu olan Ashtapada'dan devşirilmiştir. Oyunun dört kişi tarafından oynanması haricinde günümüz batı satrancından en büyük farkı, hangi taşın hareket edeceğinin zar ile belirlenmesiydi.

Oyun, yapı itibariyle karmaşık kurallara sahip bir kumar oyunuydu. Zaman içinde Hindu yasalarıyla kumarın yasaklanmasıyla beraber önce oyunun içindeki kumar faktörü elenerek zarlar kullanımı bırakılmış, süreç içinde oyun taşlarının hareket biçimlerinin değişmeleriyle oyun, Shantranj olarak adlandırılan oyuna

dönüşmüştür (Parlett,1999). Birinci görüşü savunanlara göre, dört ordulu oyun, daha sonra ortaya çıkmış, yerel bir Hindistan türevidir.



Resim 3.38. Chaturanga (Chaturanji) tahtası, taşları ve zarları.



Resim 3.39. Chaturanga taşları, Bengal.



Resim 3.40. Chaturanga taşları, Hindistan.



Resim 3.41. Chaturanga taşları, Sikh.

3.1.18. Shatranj

Shatranj oyununa dair ilk referans, milattan sonra 600 yıllarında yazılmış bir Pers kitabında yer almaktadır. Kitaba göre Naushirawan hükümdarlığı döneminde Hindistan'dan bir elçi gelmiş ve çeşitli hediyelerin arasında bu oyunu getirmiştir. Milattan sonra 650'de oyun Arap krallıklarına ve Bizans sarayına ulaşmıştır. Takip eden dört asır boyunca Avrupa'da oyun büyük bir değişiklik göstermemiştir (Murray, 1913).

Onüçüncü yüzyıldan kalma Alfonso ve Cotton elyazmalarında Shatranj'ın o dönemdeki oynanış biçimi anlatılmıştır.

Kral (Shah): Avrupa satrancındaki şah gibi hareket ederdi (ortogonal olarak bir kare).

Başbakan (Firz): Tek kare, diagonal olarak hareket ederdi.

Fil (Fil): Diagonal olarak iki kare hareket ederdi ama araya giren taşların üzerinden atlayabilirdi.

Savaş Atı (Faras): Avrupa satrancındaki at gibi hareket ederdi (ortogonal olarak iki kareye ek olarak iki karelik hareket hattına paralel olacak şekilde bir kare).

Ruhk: Satrançtaki kale gibi hareket ederdi (ortogonal olarak sınırsız kare).

Piyon: Satrançtaki piyonlar gibi (ileri doğru tek kare) hareket ederler ve tahtanın öteki ucuna ulaştıklarında, başbakan olarak terfi edilirdi (Golladay, 2004).

Oyun Avrupa'ya girdiği esnada, Kuzey Hindistan'dan doğu yönüne yayılmaktaydı. Sittuyin, Makruk, Shiang K'i (Çin satrancı), Kore Satrancı ve Shogi (Japon Satrancı) Shatranj'ın modern formları olarak karşımıza çıkmaktadır (Parlett, 1999).



Resim 3.42. Sırlanmış porselenden shatranj taşları, İran, 12.yy.
New York Metropolitan Museum of Art.



Resim 3.43. Shatranj tahtası ve taşları, 17.yy.

3.1.19. Xiang Qi (Çin Satrancı)

Xiang Qi, Shatranj'ın önemli ölçüde değişikliğe uğramış bir çeşididir. Bu oyuna dair ilk referans, 847 yılında ölmüş olan Nui Seng-ju tarafından yazılmış "Harikalar Kitabı" (Book of Marvels) içinde yer almaktadır.

Oyun taşları, üzerlerinde çince karakterler olan, sade biçimli disklerdir. Taşlar, kare alanlar içinde hareket etmekten ziyade, oyun tahtası üzerindeki çizgilerin kesişim noktaları arasında hareket ederler. Üzerinde 10×9 noktadan oluşan tahtada xiang qi'yi avrupa satrancından ayıran iki belirgin öge bulunur. Bunlardan birincisi, oyun tahtasının ortasından geçen ve "nehir" olarak adlandırılan ayırıcı alandır. Diğeri ise, her oyuncunun kendi tarafında bulunan ve dokuz noktadan oluşan, "kale" adı verilen bölgedir (Parlett, 1999).

General: Kale olarak tanımlanan alan içerisinde ortagonal olarak hareket edebilir, ancak bu alandan dışarıya çıkamaz veya karşı ordunun generali ile aralarında hiçbir asker olmayacak şekilde, aynı hat üzerindeki bir noktaya hareket edemez.

Mandarinler: Tek adım diagonal olarak hareket edebilirler ancak kale alanının dışına çıkmalarına izin verilmez.

Filler: Diagonal olarak iki adım hareket edebilir ancak araya giren taşların üzerinden atlayamazlar. Ayrıca nehri de geçemezler.

Atlılar: Satrançtaki atlar gibi hareket ederler (ortogonal olarak iki kareye ek olarak iki karelik hareket hattına paralel olacak şekilde bir kare). Ancak yollarına çıkan taşların üzerinden atlayarak geçemezlerdi.

Savaş Arabaları: Satrançtaki kale gibi hareket ederler (ortogonal olarak sınırsız kare).

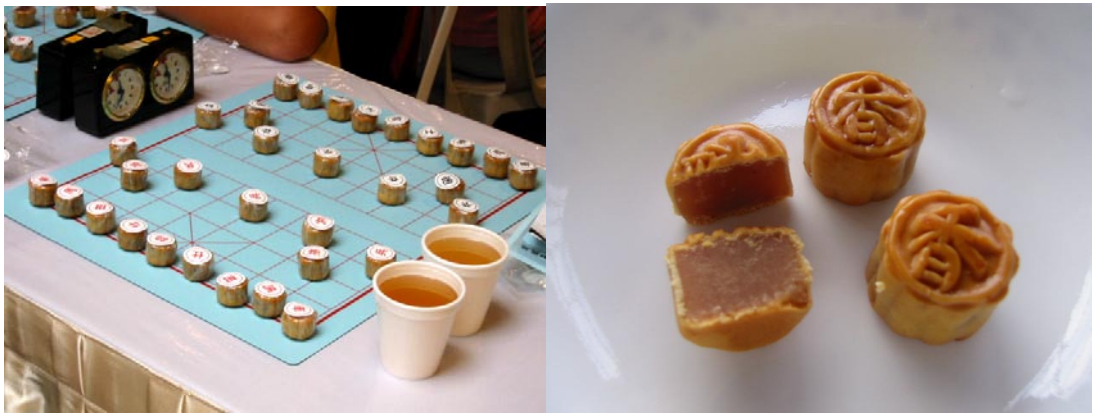
Toplar: Ortogonal olarak herhangi bir mesafe kat edebilirler. Ancak bir taşı ele geçirebilmeleri için, öncelikle başka bir taşın üzerinden atlamış olmaları gerekir.

Askerler: Askerler nehri geçene kadar ancak birer adım ilerleyebilirler. Nehri geçtikten sonra yanlara doğru ilerlemelerine izin verilir. Askerler için herhangi bir terfi sözkonusu değildir.

Xiang Qi oyununda berabere kalma kavramı yoktur. Eğer bir oyuncu hareket edemiyorsa, oyunu kaybetmiş sayılır ki bu durum Avrupa Satrancı'ndaki pek çok uğraştırıcı unsuru da ortadan kaldırmaktadır (LAU, 1985).



Resim 3.44. Xiang Qi tahtası ve taşları.



Resim 3.45. Turnuvalarda kullanılan Xiang Qi takımları. Oyun taşları, doyurucu ve yoğun bir Çin hamur işi olan ay çöreklerinden (mooncake) yapılmıştır.

3.1.20. Changgi (Kore Satrancı)

Changgi, jangki ya da tjangkeui olarak adlandırılan ve Kore Satrancı olarak da bilinen oyun, enine 9, boyuna 10 çizgi genişliğinde bir tahta üzerinde oynanır.

Changgi, bazı durumlarda, sıçrayabilen toplar ve uzun menzile sahip olan filler nedeniyle oldukça hızlı ilerleyebilen bir oyundur. Ancak profesyonel oyunlar çoğunlukla yüz turdan uzun sürer ve bu açıdan bakıldığında modern batı satrancından daha yavaş bir oyundur. Ayrıca, çatışmanın, tahtanın ortasında yer alan birkaç sırada yoğunlaştığı modern batı satrancıyla kıyaslanacak olursa, savaş eş zamanlı olarak tüm tahtaya yayılmış olarak ilerler.

Changgi'nin oynandığı oyun tahtasında, 9 dikey, 10 yatay çizginin oluşturduğu 90 adet kesişim noktası bulunur. Oyunda kullanılan tahta hemen hemen xiang qi için kullanılan oyun tahtası ile aynıdır. Görülebildiği kadarıyla changgi, xiang qi oyunundan türemiştir.. Tek fark, changgi tahtasının ortadan bir nehir temsili ile ayrılmamış olması ve dolayısıyla taşların nehirle ilgili kurallara sahip olmamasıdır. Oyun taşları, yazı karakterleri ile tanımlanan disklerden oluşur. Bir taraf yeşil (ya da mavi) öteki taraf ise kırmızıdır. Yeşil taraf oyuna önce başlar. Her iki oyuncu, tahtanın kendisine ait tarafının sınırının merkezine bitişik duran, 3 x 3 çizgilik, kale adı verilen bir alana sahiptir (Parlett, 1999, s.290).

Oyun taşlarının üzerlerindeki yazıların, karalama karakterleri ile yazılmış olması, bazı taşların tanınmasını ciddi şekilde zorlaştırır.

General: Batı satrancında kral (şah) olarak tanımlanan taş, bu oyunda ordunun generali olarak geçmektedir. Yeşil tarafa ait generalin üzerinde “Han”, mavi tarafa ait generalin üzerinde ise “Cho” karakteri bulunur. Bu karakterler, Qin hanedanlığı öncesi dönemde çekişen Han ve Chu eyaletlerine birer atıftır. Kuzey Kore’de Chu-Han atfi kullanılmaz. Bunun yerine kırmızı general jang (chang, general), yeşil general gwan (kwan; hükümet) olarak adlandırılır (CAZAUX, 2006).

Changgi’de, xiang qi’den farklı olarak general, kalenin arka merkezinden ziyade, orta merkezden oyuna başlar. Ayrıca general, kalenin çizgilerini takip etmek suretiyle, kalenin içinde istediği dokuz pozisyondan herhangi birine gidebilir.

General kaybedildiğinde, oyun da kaybedilmiş sayılır. General, hiçbir durumda kaleyi terk edemez. Eğer bir general, karşı tarafın generali ile aynı dikey çizgide duracak şekilde hareket ederse ve oyun sırası gelen oyuncu generalini başka bir pozisyona hareket ettirmezse, oyun beraberlikle sonuçlanır. Bu durum, generallerin karşı karşıya gelmesine müsaade etmeyen çin satrancındakinden farklı bir durum yaratır.

Korumalar: “Sa” karakteri ile işaretlenmiş olan taşlar, sivil hükümet memurlarını temsil ederler. Generale yakın durdukları için bunlara koruma, asistan veya mandarin dendiği de olur. Generalin bir sağında, bir de solunda olacak şekilde oyuna başlarlar. Kaleyi terk edemedikleri için bunlar oyunun en zayıf taşlarıdır. Ancak generali korumak için çok faydalıdır.

Filler: “Sang” karakteri ile işaretlenen filler, korumaların yanlarına gelecek şekilde yerleştirilirler. Bu taşlar bir adım dikey veya yatay, takiben başlangıç noktalarından uzağa doğru iki adım diagonal olarak hareket ederler. Xiang Qi’den farklı olarak, bu taşlar oyuncunun tahtanın kendisine ait olan yarısına kısıtlanmamışlardır, zira ortada bir nehir çizgisi yoktur. Bu durumda kore satrancında filler çok daha saldırgan bir pozisyona sahiptirler. Fillerin yeri, oyunun kurulumu esnasında, yanlarında yer alan atlarla değiştirilebilir.

Atlar: “Ma” karakteri ile işaretlenen atlar, avrupa satrancındaki denklere gibi hareket ederler. Ancak bu hareket esnasında, hareketin açığı yapan kısmı başka bir taş tarafından işgal edilmemiş olmalıdır. Bunun haricinde atın hareketi fil ile aynıdır.

Savaş arabaları: “Cha” karakteri ile işaretlenirler. Batı satrancındaki kaleler gibi hareket eder ve taş alırlar. Oyuna, oyun tahtasının köşelerinde başlarlar.

Toplar: Bu taşlar “Po” karakteri ile işaretlenir. Her oyuncunun iki adet topu vardır. Toplar, piyonların arkasında yer alan sıraya, atların önüne gelecek şekilde yerleştirilirler. Toplar, aynen savaş arabaları gibi hareket ederler. Ancak topların bir taşı alabilmesi için, alınacak taş ile top arasında, rakip veya müttefik bir tek bir taşın bulunması gerekmektedir. Oyunun başlarında kalabalık alanlar daha sık olduğu için güçlü taşlardır ancak tahtadaki taşların sayısı azaldıkça güçlerini hızlı bir şekilde

yitirirler. Taş almak için üzerlerinden atlayacakları taş, bir diğer top olamaz. Bir top, diğer bir topu ele geçiremez. Xiang qi den farklı olarak, changgi’de topun sırf bir taşı alabilmesi için değil aynı zamanda hareket edebilmesi için bir diğer taşın üstünden atlaması şarttır.

Askerler: Bu taşlar kırmızı taraf için “byeong” (askerler), yeşil taraf için “jol” (haydutlar) olarak işaretlenir. İki taraf, beşer adet askere sahiptir. Tahtanın ortasındaki çizgiden bir gerideki sıraya dizilirler. Batı satrancındaki piyonlardan farklı olarak yanlara doğru hareket edebilir ve bu şekilde taş ele geçirebilirler.

Diğer satraç türevlerinden farklı olarak bu oyunda oyuncunun kendi sırasını pas geçmesine izin verilir.



Resim 3.46. Changgi tahtası ve taşları.

3.1.21. Shogi (Japon Satrancı)

Shogi ya da Sho-gi (Generallerin Oyunu, Japon Satrancı), satranç ailesinin diğer üyelerine göre önemli bir farklılığa sahiptir: oyuncu rakibinden aldığı taşları, kendi ordusuna ait bir taş olarak oyuna geri koyabilir. Bu durum, oyunda beraberlik durumunun daha nadir görülmesini ve daha ilginç bir oynayış biçimi sağlar. Oyun taşları üzerlerinde japonca karakterler bulunan tahta sayaçlardır; taşlarda renk ayrımı yoktur. Her iki oyuncunun da benzer birer set taşa sahip olması nedeniyle, taşların hangi oyuncuya ait olduğu ayrımı, taşların baktıkları yöne göre yapılır. Oyun tahtası, renklendirilmemiş 9×9 şeklinde karelenmiş bir alandır. Kenarlarda yer alan sütunların merkezlerindeki karelerin köşeleri, küçük birer haç ile işaretlenmiştir. Bu işaretler, her oyuncuya en yakın üçer sütundan oluşan, kendilerine ait alanları belirtmeye yarar (Parlett, 1999).

Düşman bölgesine giren taşlar, kurallarla önceden belirlenmiş bir şekilde, oyuncunun isteğine bağlı olarak, farklı taşlara terfi edilebilirler. Her taşın arka yüzünde farklı bir Japonca karakter bulunmaktadır. Terfi eden taş, arka yüzüne çevirilir.

Mücevherli Kral – Satrançtaki şah gibi hareket eder.

Altın General – Bir kare ortagonal veya ileri-diagonal şekilde hareket edebilir.

Gümüş General – Bir kare diagonal veya ileri hareket edebilir. Terfisi Altın General olarak yapılabilir.

Şerefli At – İki kare ileri ve bir yana doğru. Terfisi Altın General olarak yapılabilir.

Uçan Savaş Arabası – Satrançtaki kale gibi hareket eder. Terfisi Ejderha Kral olarak yapılabilir. Ejderha Kral, Mücevherli Kral veya Uçan Savaş Arabası gibi hareket edebilir.

Açılı Giden - Sıraçtaki fil gibi hareket eder. Terfisi Ejder At olarak yapılabilir. Ejder At, Mücevherli Kral veya Açılı Giden gibi hareket edebilir.

Mızrak – Sadece ileri doğru herhangi bir mesafe gidebilir. Terfisi Altın General olarak yapılabilir.

Askerler – İleri doğru tek kare gidebilir. Terfisi Altın General olarak yapılabilir.



Resim 3.47. Shogi tahtası ve taşları.

3.1.22. Sittuyin (Birmanya Satrancı)

Sittuyin ya da Burma Satrancı, hâlâ orijinal at ve fil figürlerini korumaktadır. Sit, Burma dilinde ordu anlamına gelir. Sittuyin kelimesini ise kabaca “ordunun temsili” olarak çevrilebilir. Oyunun hem taşları, hem de tahtaları geniş ve etli olma eğilimi gösterir. Modern Avrupa Satrancı’nın baskın çıkmasından sonra artık Güney Burma’da oynanmamaktadır. Ancak ülkenin kuzey batısındaki çay evlerinde bu oyunun hâlâ oynanmakta olduğu görülmektedir (www.wikipedia.org).

Oyunun başında tahtada sadece piyonlar bulunmaktadır. Oyun, oyuncuların taşlarını, tahtanın kendilerine ait bölümüne, istedikleri herhangi bir düzende yerleştirmeleriyle başlar.

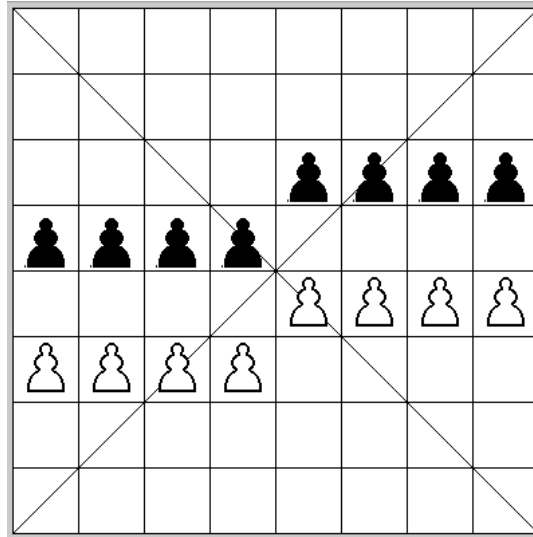
Oyunda, fil ve vezir taşları haricindeki diğer taşlar, modern Avrupa Satrancı'nda olduğu gibi hareket ederler.

Fil; herhangi bir yönde diagonal olarak hareket edebilir ya da bir kare ileri hareket edebilir.

Vezir, herhangi bir yönde diagonal olarak hareket edebilir.

Oyun tahtası köşelerinden başlamak suretiyle diagonal olarak işaretlenmiştir. Piyonlar bu köşelere ulaştıkları zaman "Fer" olarak terfi ederler. Ancak bunun olabilmesi için öncelikle oyuncunun Fer'ini kaybetmiş olması gerekir. Fer kaybedildiği anda bu diagonal çizgilerle işaretlenmiş olan karelerden biri üzerinde bulunan bir piyon terfi edilebilir. Bu kareleri geçmiş olan piyonlar terfi edemezler. Oyuncu, terfi ettirme işlemi, bir hamle olarak sayılır ve o tur başka bir hamle gerçekleştiremez (Parlett,1999).

Oyunun amacı rakibi şah-mat yapmaktır. Rakibin şahını beraberlik durumuna getirmeye izin yoktur.



Resim 3.48. Sittuyin oyununda piyonların başlangıç dizilimi.



Resim 3.49. Pişmiş topraktan sittyin taşları, 14.yy. Burma.



Resim 3.50. Sittyin taşları, Hindistan, 17.yy.

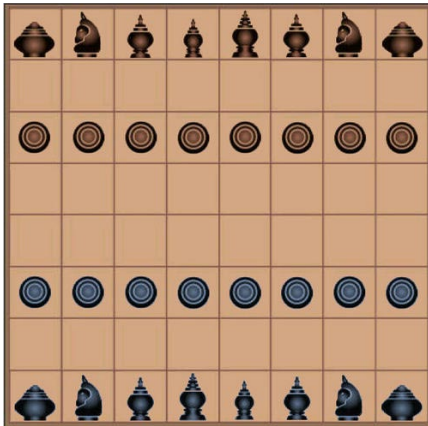


Resim 3.51. Sittyin taşları, Burma, 18.yy.
Yeşil ve kırmızı boyayla renklendirilmiş fildişi.
(The Metropolitan Museum of Art)

3.1.23. Makruk (Tayland Satrancı)

Makruk ya da Tay satrancı, Kore veya Burma satrancından farklı olarak anavatanında yaygın ve iyi durumdadır. Tayland içinde Makruk oynayanların sayısı Avrupa satrancı oynayanlardan çok daha fazladır. Oyun, ülke çapında televizyona yayımlanan bir eğlencedir. Makruk Tayland'da olduğu kadar Kamboçya'da da oynanmaktadır. Makruk, hem Japon hem de Burma türevlerine yakınlık gösterir ve pek çok kişi tarafından bu iki oyundan daha eski olduğu düşünülmektedir (Cazaux, 2006).

Oyunun taşları, Stupa'lar veya Siam'ın pek çok yerinde görülmesi mümkün olan Tay tapınakları biçimindedir. Eskiden oyun taşı olarak çoğunlukla deniz salyangozu kabukları kullanılırdı. Taşlar kabukların ağzı aşağı gelecek şekilde konulur, taşın terfisi durumunda kabuğun ağzı yukarı bakacak şekilde çevirilirdi (Murray, 1913).



Resim 3.52. Makruk oyununun başlangıç dizilimi.



Resim 3.53. Makruk tahtası ve taşları.



Resim. 3.54. Makruk taşları, Kamboçya.

3.1.24. Avrupa Satrancı

Uzun süre boyunca Orta Çağ'da satrancın soyluların ve zenginlerin tekelinde olduğu düşüncesi yaygınsa da, arkeolojik keşifler, bu dönemle ilgili pek çok çeşit oyun malzemesi ortaya çıkarmış; bize satranç ve tabulae gibi oyunların insanların günlük hayatlarında düzenli bir yere sahip olduğunu göstermeye başlamıştır. Bu noktada altını çizmekte fayda olan bir nokta da, yazılı tarihin, yazabilen insanların tarihi olduğu gerçeğidir. Günümüzdekinden farklı olarak on ikinci yüzyılda satranç zekâdan ziyade görgülü olmanın ve sosyal statünün bir göstergesiydi. (Parlett, 1999, s.300).

Satranç Avrupa'ya güneyden, İslam dünyasından 10. Yüzyılda girmiştir. Ciddi bir şekilde yayılmasıysa 15. Yüzyılda gerçekleşmiştir. Açılış oyunlarını hızlandırmak için pek çok deney yapılmış; en sonunda bazı taşların güçlerinin arttırılması ve *rok*, piyonun iki kare ilerleyebilmesi gibi yeni kuralların eklenmesiyle çözüme varılmıştır. En önemli değişiklik fers (Pers veziri) taşının en güçlü taş olan vezire (Queen-kraliçe) dönüştürülmesi ve fil taşının diagonal hareketindeki menzil sınırının kaldırılmış olmasıdır. Nihayetinde yapılan değişikliklerle satranç bir savaş oyunu temsili olan kökenlerinden biraz daha uzaklaşarak Orta Çağ'daki Avrupa toplumunun sosyal ve feodal hiyerarşisini yansıtan bir yapı kazanmıştır (Murray, 1913).

1749 yılında Francois-Andre Danician Philidor, ki kendisi zamanın önde gelen bir kompozitörü ve satranç oyuncusuydu, "Satranç oyununun analizi" adında bir kitap yayınlamıştır. Bu kitap satranç edebiyatının en büyük eserlerinden biri haline gelmiş ve o zamandan beri pek çok dile çevirisi yapılmıştır. 19. yüzyıl ortasının en önemli oyuncularından olan Howard Staunton, bazı teorik çalışmalar hazırlamış ve 1851 yılındaki ilk satranç turnuvasını düzenlemiştir. Bu turnuvanın galibi Alman satranç oyuncusu Adolf Anderssen olmuştur. 1858 yılında Paul Charles Morphy, Amerika'dan Avrupa'ya gelerek genç yaşta en iyi oyuncu ünvanını devralmıştır.

19. yy'ın ortasına kadar satranç oyununda kullanılan taşlar, iki aşırı uçta yer almaktaydı. Bunlardan biri, zenginlerin kullandığı, son derece detaylı, pahalı dekoratif takımlardı. Bu takımlarda yer alan taşlar temsil ettikleri karakterlerin biçimini alacak şekilde ve son derece ince detaylarla işlenmişlerdi. Aynı zamanda bu taşların çoğu, ağır ve kullanışsızdı da. Halk arasındaysa, ancak üst kısımlarındaki çıkıntıları sayesinde birbirinden ayırt edilebilen, ağaç yumruları kullanılmaktaydı.

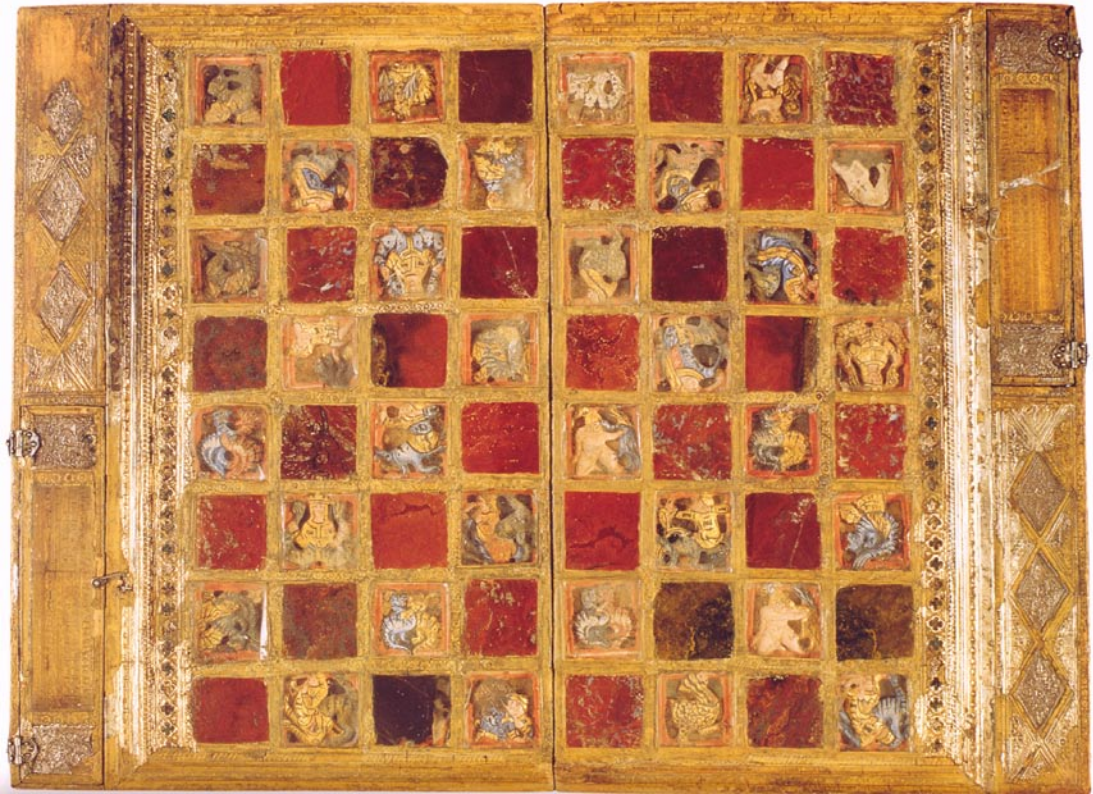
1847 yılında, Londralı John Jaques, bu iki uç nokta arasında memnun edici bir denge kuran, pratik ve zarif bir tasarım ortaya çıkardı. Taşlar, tepelerindeki semboller sayesinde kolayca da ayırt edilebilmekteydiler; kral ve kraliçe için taşlar, fil için psikopos başlığı gibi. Piyonlar, mason sembolünü temsil edecek şekilde düşünülmüşlerdir. Aynı zamanda, taşların kendi kaideleri üzerinde sahip oldukları farklı yüksekliklerle ayırt edilmeleri prensibi de korunmuştur. Howard Staunton bu tasarımın genel faydalarını hemen fark ederek, kendi adını verdiği takımları 1849 yılında piyasaya sürdü. Bu Staunton takımları kısa sürede popülerlik kazandı. Yüzyılın sonunda tasarımlar hafif bir şekilde evrim geçirmiştir. Temel değişiklikler, taşların üst kısımlarındaki ayırt edici bölümlerin kırılmaya daha dayanıklı ve seri üretime olanak tanıyacak şekilde düzeltilmesini kapsıyordu. 1890 yılında piyasaya sürülen bu set, kısa zamanda tüm dünyada standart satranç takımı olarak kabul gördü. Günümüzde aynı takım, geçerliliğini korumaktadır. Jaques of London hâlâ Jaques ailesi tarafından işletilmekte, dünya çapındaki turnuvalara ve organizasyonlara satranç takımları hazırlamaktadır.



Resim 3.55. Lewis satranç taşları, 12. Yüzyıl.
(British Museum)



Resim 3.56. İslami tarzda satranç taşları, 15.yy.
Fildişi, boynuz ve kemik.



Resim 3.57. Satranç tahtası, Almanya, 14.yy.



Resim 3.58. Satranç tahtası (16.yy.) ve taşları (19.yy.), Venedik.



Resim 3.59. Satranç takımı, 1870, Pencap.



Resim 3.60. Staunton yapımı ahşap satranç taşları.



Resim 3.61. Jaques Staunton tarzı satranç takımı.



Resim 3.62. Bauhaus tarzı satranç takımı, Josef Hartwig, 1904.
Taşların formları, hareket biçimlerini yansıtacak şekilde tasarlanmıştır.



Resim 3.63. İskambil kâğıtlarından oluşturulmuş satranç takımı.



Resim 3.64. Temalı satranç takımı, Rusya, 20. Yüzyıl.



Resim 3.65. "Umbra-Wobble" satranç takımı, Adin Mumma. Tasarımcı, satranç gibi statik görünümlü bir oyuna hareket hissi katmak için bu tasarımı oluşturmuştur. Satranç taşları, hacı yatmaz benzeri bir düzeneğe sahiptir.

3.2. 18. Yüzyılda Masa Oyunları

Bundan iki yüz elli yıl öncesinin İngiltere'si, o zamanın oyun üretiminin merkezi sayılırdı. Bu tarihte Amerika'da bir oyun üretimi söz konusu değildi. İngiltere'nin nüfusu ancak yedi milyon civarındaydı ve bunun yarım milyonu Londra'da yaşamaktaydı. Ülke çapındaki tüm iletişim, kara yolları vasıtasıyla gerçekleştiriliyordu; tren, telefon, telgraf ya da benzeri bir iletişim veya ulaşım aracı yoktu. Edinburgh'den Londra'ya (Yaklaşık 635 Km'lik bir mesafe) yaz mevsiminde ancak on günde ulaşılabilirdi. Kış zamanı yolculuk bundan birkaç gün daha uzun sürüyordu ama at arabasının karda saplanıp kalması da sık görülen bir durumdu. Yollarda haydutlar da halen mevcuttu (Dick Turpin, York'da 7 Nisan 1739'da asılmıştı) (Whitehouse, 1971).

Bugün bildiğimiz anlamda bir okul yoktu. Eğitim kısıtlanmıştı ve okuryazarlık yaygın değildi. Londra, Edinburgh ve birkaç önde gelen yerleşim biriminin kendi posta ofisleri olmasına rağmen Rowland Hill'in posta ağının kurulması ancak 1840 yılında gerçekleşecekti.

"Kaleler ve malikâneler yapıları sayesinde soylulara ve üst tabakaya güvenlik sağlasalar da, herhangi bir konfor bir yana, sağlıklı bir ortam bile

sunamıyorlardı. Pek çok şehrin pisliği tarif edilemez boyutlardaydı. Bu şehirlerde, gecenin belirlenmiş bir saatinde evlerde biriktirilen dışkılar, evin önündeki sokağa boca edilir ve bu pisliklerin leşçiller tarafından temizlenmeleri umulurdu (topuklu ve yüksek tabanlı ayakkabıların ortaya çıkışı da, herhangi bir estetik kaygıdan ziyade, üst tabakadaki insanların kıyafetlerini sokak zeminindeki bu pislikten koruma çabasına dayanmaktadır)" (Whitehouse, 1971, 3).

Bu zamanlarda ve bu koşullarda çocuklar için eğlence olabilecek çok az şey vardı. Karanlık çöktüğünde uzun süren ve yavaş geçen kış gecelerini aydınlatmak için yakılacak mumlardan başka bir şey yoktu. Bu şartlar altında, 1750'lerdeki çocukların, günün bu saatlerinde ortaya çıkartılıp bir firdöndü veya zar aracılığıyla masadaki mumun başına toplanıp oynayacakları, onları eğitmeyi veya ahlaki dersler vermeyi amaçlayan oyunları şevkle bekleyecekleri açıktır (Stevenson, 1991).

17. ve 18. Yüzyıllarda çocukluk kavramı ortaya çıkmaya başlamıştır. On sekizinci yüzyılda, Viktorya dönemine kadar "çocukluk" diye bir kavram da mevcut değildir. Bu dönemden önce çocuklar, çocuk olmaktan ziyade "küçük insanlar" olarak değerlendirilmekteydi (Caillois, 2001). Bu noktada hatırlatılmasında fayda olan bir diğer durum ise, oyunların on sekizinci yüzyıla kadar çocuklar için değil, bilakis yetişkinler için bir aktivite olarak görülmesidir. Pek çok farklı antik uygarlığın bıraktığı kalıntı ve görsellerde bunun örnekleri görülmektedir. Antik Yunan'da, yetişkinler taştan bir kaidenin üzerindeki oyunu oynarken, biraz ötede topaç benzeri oyuncaklarla oynayan çocukları tasvir eden resimlemeler vardır. Yani oyunlar büyükler içindir; çocuklar ise oyuncaklarla oynarlar (Bell, 1979).

On yedinci ve on sekizinci yüzyıl kırsal yaşamı keyfî şeylere ayırmak için çok az zaman bırakmaktaydı. Buna ek olarak, oyunlara şüpheyile bakılmaktaydı. Püritenler oyun oynamayı hoş görmemekteydiler ve zarı da şeytan icadı olarak kabul ediyorlardı. Öyle ki on sekizinci yüzyılın ortasında ve sonuna doğru İngiltere'de oyun neredeyse ortadan kalkmıştı. Pek çok kentte bazı oyunların oynanmasını yasaklayan yasalar çıkartılmıştı (Onur, 2005, 35). Bu durumda dini görüşlerin ve baskıların

büyük bir payı vardır. Ayrıca zararın kumar ile ilişkilendirilmesi yüzünden oyunlardaki şans etmenini gerçekleştirmek için firdöndü kullanılması bu dönemde yaygınlaşmıştır.

On dokuzuncu yüzyılda Locke'nin çevreci görüşlerinin ve Rousseau'nun doğalcı görüşlerinin toplumda yer etmesiyle birlikte çocuğa bakış değişmiştir. Sonuç olarak çocukluk kavramının ortaya çıkmasıyla da birlikte, çocuklara yönelik ürünler oluşturma fikri de ortaya çıkmıştır. Bu toplumsal gelişmelerle eş zamanlı olarak gerçekleşen baskı teknolojilerindeki ilerlemeler, çocuklara yönelik oyunların tasarlanıp üretilmesine olanak sağlamıştır (Stevenson, 1991).

3.3. Sanayi Devrimi ile Birlikte Masa Oyunu Üretiminde Gerçekleşen Değişimler

Baskı tekniklerinin üretimde yaygınlaşmasına kadar süren ve antik çağlarda başlayan masa üstü oyun geleneğinde, görseller, evrensel olarak bir fikrin veya fikir dinamiklerinin grafik bir şekilde özetlemeyi amaçlamaktadır. Yani bu “klasik dönem” oyunlarındaki görseller, dekoratif farklılıkları ve incelikleri bir yana bırakacak olursak, oyunların arkasında yatan fikirlere fiziksel form kazandırmaya yararlar.

18. yüzyılın ortalarından itibaren iç mekânlarda oynanan oyunlar konusunda somut yenilikler ortaya çıkmaya başlamıştır. Matbaanın yaygınlaşması ve ekonomik bir üretim aracı haline gelmesiyle beraber, “klasik” olarak nitelendirebileceğimiz ve kökenleri antik çağlara dayanan oyunlardan farklı üsluplara sahip, temalı oyunlar ortaya çıkmıştır.

Zamanın haritaları gibi, oyunlar da bakır veya çelik plakalar üzerine yapılan gravürlerle basılıp, suluboya ile elde renklendiriliyorlardı. Aynı oyunun farklı kopyaları hemen her zaman renklendiren kişinin o anki keyfine göre farklılıklar göstermekteydi. Öte yandan pek çok örnek o kadar iyi renklendirilmiştir ki baskı mı yoksa el renklendirmesi mi olduklarını ayırt etmek çok zordur (Whitehouse, 1971).

en todas las tierras: mas que los otros
 juegos. E la figura del tablero es que a de
 ser quadrado: e ha de aver ocho carreras:
 e en cada carrera ocho casas que son por
 tres sessenta e quatro casas. E la me
 yor de las casas an de ser duna color: e la
 menor de otra: e ovalli los tableros



De quantos colores an de ser todos los table
 ros del acañer.

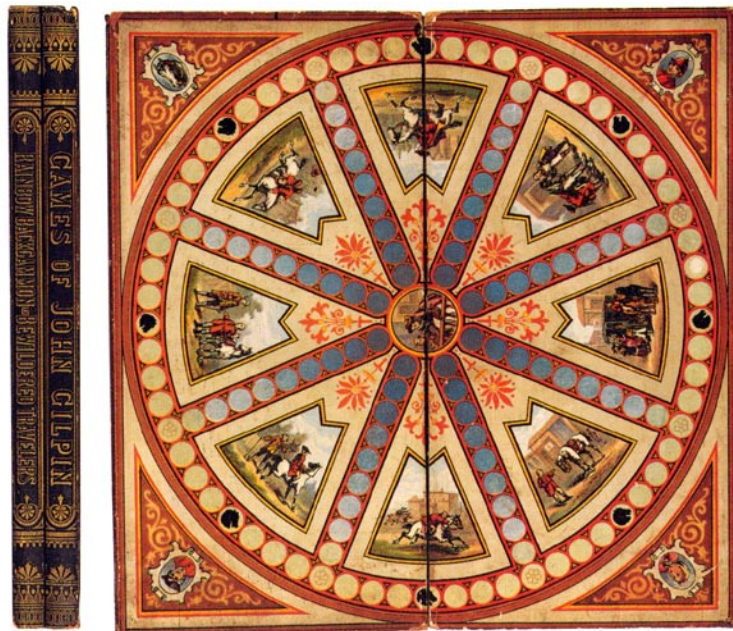
Es tres: an de ser de
 vn color: e los otros duna
 color: e enen se enbalar en
 las dos carreras primeras
 del tablero. E los otros dize
 seves de la otra color an de
 ser enbalar de vn color del tablero en
 esta misma manera: en derecho de los otros
 E tres: e tres tableros los otros son meno
 res: que fueron hechos a semejanca del pu
 eblo menor que va en la bueste. E los
 otros juegos que son mayores es el uno a
 semejanca del rey: que es menor de la bu
 este: e aquel tiene estar en la una de las do
 casas de medio. E el otro de la otra
 casa de medio: esta otro tablero que es a se
 mejanca del alferez que tiene la senna

de las sennales del rey: e algunas omnes:
 a que non saben el nomb. e: e llaman le:
 alferez. E estos dos tableros cada uno ue
 ga por si e no a otro ninguno en todas lo
 otros tableros: que los semeie. E en la
 otras dos casas al lato de las: estan otros
 dos tableros que se semeian e llaman los
 alferez en algarrama que quiere tanto:
 rezar en nuestro lenguaje: como elesthan
 res que solen los reyes leuar en las bat
 allas: e cada uno leualla al menor de los que
 si el uno se muere: que el fincasse el otro
 E en las otras dos casas cada de las: es
 tan otros dos tableros que se semeian e lla
 man los otros comunamente cualllos.
 mas los sus nombres de tres son cuallle
 ros: que son puestas por cabdiellas por ma
 rido del rey: para ordenar las azes de la
 bueste. E en las otras dos casas de la

Resim 3.66. Satranç takımı yapan zanaatkârlar.
 Libro de los Juegos, 1283



Resim 3.67. Journey Through Europe
 Tasarımcısı bilinen ilk oyundur. Carrington Bowles, 1759
 (Whitehouse, 1971)



Resim 3.68. Game of John Giplin
 McLoughlin Brothers, 1880 öncesi.
 Solda, kitap kılıfı biçimli muhafaza.

1840 yılından az evvel taş baskılar gravürlerin yerini almaya başlamıştır. Gene de bazı durumlarda ana hatlar ve daha geniş alanlar baskıyla renklendirilirken, detaylar elle renklendirilmeye devam etmiştir.

Belli alanlarda, az çok sabit renklerin kullanıldığı durumlarda, şablonlar kullanılsa da, bu renkler çoğunlukla hâlâ elle uygulanmaktaydı.

Bu erken dönem ticari oyunları katlanıp kaldırıldıkları zaman kalın kâğıttan veya ince mukavvadan yapılmış kitap kılıfı biçimi muhafazalarda saklanmaktaydılar. Bu muhafazalar çoğu zaman ebruli veya benzer süslü kâğıtlarla kaplanır ve cildin sırt kısmına gelecek şekilde isimleri yazılırdı (Hofer, 2003).

1890'lara gelindiğinde aynı montaj ve katlama yöntemleri hâlâ rağbet görüyor olsa da, kitap kılıfı formatının yerini katlanan kapaklar almaya başlamıştır. Bu korumalar genellikle kumaşla kaplanmış mukavvadan yapılmakta ve varak ve dekoratif yazılarla süslenmekteydiler. Bu dönemden günümüze kalan en iyi korunmuş örnekler, kitap kılıfı biçiminden ziyade bu tür korumaya sahip olan oyunlardır.

Ancak bu dönemde her ne kadar yeni masa oyunları icat edilmeye başlandıysa da, piyasaya çıkan oyunların çoğunluğu, oyun mekanikleri açısından değerlendirildiğinde, genellikle aynı veya aynı denecek kadar birbirlerini ve antik dönemden kalma oyunları taklit etmekteydi. Farklılaştırma, genellikle temadaki değişiklikler veya kullanılan farklı görsel elemanlarla sağlanmaya çalışılıyordu. Bu durumun dışına çıkan istisnai örnekler bulunsa da, karmaşık veya strateji ağırlıklı oyunların üretiminin ve tasarımının yaygınlaşması ancak 20. yüzyılın ortalarını bulmuştur. 19. Yüzyılın ortalarından evvel ortaya çıkan oyunların çoğunluğunu salt şans faktörüne dayanan mekaniklere sahip Kaz Oyunu (The Game of Goose) türevleri ya da oyuncu için çok sınırlı miktarda beceri veya bilinçli seçim yapmayı gerektiren tasarımlar oluşturmaktadır.



Resim 3.69. Bir Kaz Oyunu türevi (1750 öncesi).

"18. yüzyılda oyunların endüstriyel kaynağı Avrupa'dır. Daha sonradan dünyanın önde gelen oyun üreticilerinin merkezi haline gelecek olan Birleşik Devletler, bu dönemde masa oyunları pazarında henüz sadece küçük çaplı bir ithalatçı olarak görünmekteydi. Yeni oyunlar daha ziyade İngiltere ve Fransa gibi Avrupa ülkelerinde tasarlanmakta ve üretilmekteydi. Asya ve diğer kıtalarda endüstriyel anlamda modern oyunların üretilmeye başlaması ve yaygınlaşmasıysa ancak ikinci dünya savaşından sonra söz konusu olmuştur" (Whitehouse, 1971, s.3).

19. yüzyılın ortasında masa oyunları, Amerika'ya İngiltere'den gitmekteydi. "The Mansion of Happiness (1843)" gibi ilk Amerikan üretimi oyunlar ise ya tamamen İngiliz oyunlarının kopyaları ya da onlardan türetilmiş oyunlardı. 1880'lere gelindiğinde ise üreticiler artık piyasaya sürdükleri oyunlar için net bir Amerikan kimliği koymayı başarmışlardı.

On sekizinci yüzyılda daha geniş çaplı üretim olanakları sunan yeni teknolojilerin ortaya çıkması ve bunların daha evvel seri olarak üretilmeleri mümkün olmayan oyunları ulaşılabilir bir konuma getirmesiyle birlikte oyunlarda yenilikler denemeye başlamıştır. Yani kısaca; yeni biçimsel üretim teknikleri daha zengin bir içeriği mümkün kılmış, bu zengin içerik de görsel sunumda yeniliklere ihtiyaç duyulmasına neden olmuştur.

Bu dönemde çocuklara yönelik olarak üretilmeye başlayan oyunlar, günümüzde anladığımız anlamda eğlence araçlarından ziyade ders araçlarına benzemektedir. Coğrafya haritaları ve bilimsel çizelgeler oyun tahtalarının temelini oluşturuyordu. Daha sonra yirminci yüzyılda radyo ve televizyonun evlere girmesiyle oyun endüstrisinin etkinliğini azalttığına bile, masa oyunları aile içi eğlence ve eğitim olgusunun önemli bir parçası olarak kalmayı başarmışlardır.

Günümüzün, dünya çapında yaygın pek çoğunun kökleri on dokuzuncu yüzyılda piyasaya sürülen oyunlara dayanmaktadır. “Monopoly”, ilk olarak 1935 yılında piyasaya sürülmüş olsa da teması zenginlik kazanmak üzerine kurulu olan “Monopolist”, “Bulls and Bears: The Great Wall St. Game” gibi oyunlardan gelmektedir. “The Game of Life”, “The Checkered Game of Life” in güncellenmiş bir halidir. Popülerliğini hâlâ korumakta olan bir diğer oyun olan “Trivial Pursuit’in” doğrudan atası ise “The World’s Educator” gibi soru-cevap oyunlarıdır. Bugün her üç Amerikan evinden birinde bulunması mümkün olan “Scrabble” ise yüzyılın başında çok popüler olan “Anagrams” oyunundan gelmektedir (Parlett, 1999).

İnsanlar kriz dönemlerinde rahatlamak ve kafalarını kaygılardan uzaklaşmak için gene masa oyunlarını kullanmışlardır. Amerikan Sivil Savaşı’nın patlamasıyla birlikte aileler içe dönük bir yaşama geçmiş ve masa oyunlarının satışında bir fırlama olmuştur. Savaşın ilk kış mevsiminde, “The Checkered Game of Life” o güne değin görülmemiş bir rakama ulaşarak, 40,000 adet satılmıştır (Hofer, 2003).



Resim 3.70. The Checkered Game of Life (1860).



Resim 3.71. Monopolist (1885).

3.4. 19. Yüzyılda Masa Oyunlarının Amerika'da Yaygınlaşması ve Masa Oyunlarının Altın Çağı

"1840'dan 1920'lere kadar Amerikalıları eğlendiren oyunlar, o günün insanların değerlerine, inançlarına ve isteklerine etkileyici bir pencere sunmaktadır. Bu dönemde Birleşik Devletler ağırlıklı şekilde kırsal olan yaşam tarzından kentleşmeye geçmiş, bu esnada milyonlarca yeni göçmeni bünyesine almak için genişlemiş ve uluslar arası bir ticari güç haline gelmiştir. Ülke artan bir şekilde kentli ve endüstriyel hale geldikçe ev ve iş alanları birbirinden gitgide farklılaşmıştır. Artık ekonomik üretimin kalbinde bulunmayan hane, eğitimin, eğlencenin ve ahlaki gelişimin merkezi olmuştur. Orta sınıf aileler, yükselen gelir seviyesiyle beraber artan boş vakitlerini değerlendirmek için ev ortamı içinde gerçekleştirilecek aktiviteleri benimsemiş ve çocukları beceri geliştirici ya da ahlaki eğitim verecek nitelikteki oyunları oynamaya teşvik etmişlerdir" (Hofer, 2003,s.13).

Dönemin kültürel ve teknolojik gelişmeleri bir araya gelerek masa oyunlarının üretiminde bir devrimin gerçekleşmesini sağlamışlardır. Kâğıt üretimindeki ve baskıdaki gelişmeler, ticari oyunları toplu olarak üretilebilir konuma getirmiştir. Matbaadaki gelişmelerin en önemlisi 1870'lerde mükemmelleştirilen renkli taş baskıdaki (chromolitography) ilerleme olmuştur. Bu yöntem, keskin hatlı ve zengin renkliliğe sahip görsellerin, makul maliyetler dahilinde, seri olarak üretilebilmelerine olanak tanımıştır (Whitehouse, 1971).

Küçük, kutuda sunulan bir kart oyunu için 25 sent, daha şık sunumlu oyunlar için 3 dolar ve üstü olan fiyatları, dönemin orta sınıf bir ailesinin, büyük bir maddi külfete girmeden karşılaması mümkündü. Elde yapılan ve çok daha sınırlı sayıda üretilebilen, bu yüzden de çok daha yüksek maliyetlere sahip olan evvelki dönem oyunlarına kıyasla bu durum, çok değişik çeşit ve nitelikte masa oyununu toplumun

farklı ekonomik sınıfları için ulaşılabilir hale getirmiş, dolayısıyla masa oyunlarının çehresini önemli şekilde değiştirmiştir.

Masa oyunlarının bu altın çağında üretilen oyunlar, bize renkli taş baskı devriminin yol açtığı değişimleri gayet net bir şekilde göstermektedir. “Yankee Pedlar” ya da “What Do you Buy?” gibi erken dönem oyunları küçük ve monokrom, gravür baskıların üzerine el renklendirmesi şeklinde üretilmekteydi. Bu zaman alıcı ve pahalı işlem çoğunlukla düşük maaşlar ödenen fabrika işçisi genç kızlar tarafından gerçekleştirilmekteydi. 1870’lerde oyun üreticilerinin renkli taş baskıyı üretim sürecine dahil etmeleriyle birlikte kutular genişleyip, renkli hale geldiler ve keskin grafikler sunmaya başladılar. 1880’lerin ortalarına gelindiğinde, New York şehri merkezli olan McLoughlin Brothers (1858-1920 arasında aktif olan bir firma) ürettikleri tantanalı, dikkat çekici ve genellikle içerdikleri oyunlardan daha gösterişli olan kutularla, masa oyunu piyasasına hâkim durumdaydılar.



Resim 3.72. 19.yy. renkli taş baskı, kart oyunu kutularından örnekler.

New York şehri, ülkenin ticari başkenti olarak, Amerikan renkli litografisinin önde gelen merkezi ve canlı masa oyunu endüstrisinin kalbi haline gelmişti. Amerika’da üretildiği bilinen en eski oyun olan “Traveller’s Tour through the United States” 1822 yılında New York şehrindeki bir kitapçı tarafından yapılmıştı. Masa oyunlarının popülerliğinin doruk noktada olduğu on dokuzuncu yüzyılın son çeyreğinde, McLoughlin Brothers gibi ülkenin önde gelen üreticilerinin, aşağı Broadway gibi merkezî alışveriş semtlerinde, önde gelen dükkânları bulunmaktaydı.

Adı aile eğlencesi kavramıyla özdeşleşen McLoughlin Brothers haricinde New York şehrindeki önemli oyuncak ve masa oyunu üreten firmaların başında Selchow & Righter, J.H. Singer, E.I. Horsman, J Ottmann, Clark & Sowdon ve Brooklyn'den S.L. Hill gelmekteydi. Massachusetts'de faaliyet gösteren Milton Bradley ve Parker Brothers gibi merkezleri New York dışında bulunan diğer büyük üreticiler ise kentin hareketli pazarından faydalanmak için burada şubeler bulundurmaktaydı. Masa oyunlarının altın çağı yirmici yüzyılın dönümünden bir süre sonraya kadar devam etti. Daha sonralarıysa piyasayı tetikleyen yaratıcı ve sanatsal istek yavaş yavaş azaldı. Milton Bradley'in McLoughlin Brothers'ı 1920'de satın almasıyla birlikte masa oyunlarının altın çağı, resmi olarak sona erdi.

Masa oyunlarının altın çağı olan 1880ler ile 1900'lerin başı arasında üretilen ürünler, oyuncular için hiç ya da çok az beceri gerektiren şans oyunlarıydı. En sık görülen oyun türü, eğitici bir tema altına gizlenmiş, asıl amacın belli bir hedef noktaya diğer oyuncularından önce varmak olduğu yarış oyunlarıydı. Amerikalılar oyunlarla ilgili görüşlerinde esneklik kazandıkça, zarlar da ana oyun elemanları haline gelmeye başladı. Her ne kadar stratejik beceri gerektiren oyunların üretimi azınlıkta kalsa da, bir miktar şans ile beceriyi birleştiren oyunlar da görülmekteydi. "Fish Pond", ve "Tiddledy Winks" gibi oyuncuların el becerilerini ya da bilgi birikimlerini sınanan soru-cevap oyunları bu dönemde büyük popülerlik kazanmıştır.

3.4.1. Oturma Odasında Masa Oyunları

On dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında, oturma odası (parlor), Amerikan aile hayatının merkeziydi. Radyo, televizyon ve video oyunları icat edilmeden evvel, aileler boş zamanlarının büyük kısmını, evin bu alanında bir araya gelip, konuşarak, okuyarak, yazarak ve her çeşit oyunu oynayarak geçirirlerdi. Niteliği veya kalitesi ne olursa olsun, her oturma odasının odak noktası, merkezdeki masa idi. Odanın ortasına yerleştirilen bu masa, yapay ışıklandırmanın pahalı olduğu bir dönemde, bir ışık kaynağının ortak kullanımını sağlamak gibi pratik bir amaca hizmet etmekteydi. Zaman içinde merkez masa, aile yaşamını simgelemeye başlamıştır (Hofer, 2003).

19. yüzyılda icat edilen bu masa oyunları, her ne kadar artık daha ziyade mutfak masası üstüne veya oturma odasının zeminine yayılmış olarak oynansalar da, günümüz ailelerini hâlâ eğlendirmektedir. “Old Maid” gibi kart oyunları, “Anagrams” gibi kelime oyunları ve “Jack Straws” (Günümüzde “Pick Up Sticks”) gibi beceri oyunları süregelen favorilerden bazılarıdır.

Bugün artık rağbet görmeyen, kaybolmuş pek çok oyun ise Viktorya kültürü hakkında bize önemli bilgiler sunmaktadır. Mistisizm içeren fal bakma oyunlarının popülerliği, 19. y.y.’da batıdaki sihre ve esrarlı şeylere duyulan merakı ve hayranlığı yansıtırlar. Bitmek bilmez çeşitlilikteki sohbet ve görgü temalı oyunlarsa, planlı ve kontrollü sosyal etkileşime ne kadar önem verildiğini göstermektedir (Freitag, 1993).



Resim 3.73. The Hand of Fate.
McLoughlin Brothers, 1901.

Mistisizm teması üzerine kurulu pek çok oyun, oyun tahtasının merkezine yerleştirilmiş manyetik bir mekanizma içeriyordu. Bu tür oyunlardan biri olan, "The Hand of Fate" oyununa baktığımızda, tahtayı oluşturan şeritlerden hangisinin kullanıldığına göre, farklı bir oyun oynanabildiğini görmekteyiz. Merkezdeki manyetik diske bağlı olan "el" yardımıyla en içteki çembere danişılarak tarihi sorular yanıtlanırken, orta çemberle, kişinin doğum gününe göre karakter tahlili yapılıyordu. En dıştaki çember kullanılarak da "doğru mu, yanlış mı" türü sorular cevaplanıyordu (Hofer, 2003).

3.4.2. Öğretici Masa Oyunları

Oyun üreticileri ürünlerini, çocukları eğitmek ve ahlaki değerleri aşlamak için gerekli, ebeveynlik araçları olarak pazarlamaktaydılar. McLoughlin Brothers'ın 1885 tarihli katalogunda şöyle bir ifade görülmektedir:

“ Oyunlar bütün aileler için bir gerekliliktir ve ebeveynler çocuklarının bu gereksinimini doğru bir şekilde karışlamalıdır. Oyunlar sadece eğlendirmekle kalmaz, çocukları eğitmeye ve onlara öğretmeye de hizmet ederler. Ocak başlarını mutlu yerler haline getirir ve çocukları evde tutarak, aile çatısı altından başka yerlerde eğlence arayışına girmekten alıkoyarlar.” (Hofer, 2003)

Zengin çeşitliliğe sahip oyunlar, alttan alta veya açık bir şekilde, her yaştaki çocuğu el becerilerini geliştirmeleri için teşvik etmekte veya onları bu konularda eğitmekteydi. Harf blokları koordinasyona yardım etmekte ve alfabeyi öğretmekte; yapbozlar el becerilerini geliştirmekte; bol miktarda bulunan soru-cevap oyunları, pek çok tarihsel olayı ezberlemeye teşvik etmekte; peri masalları ve ninnilerden esinlenerek canlı resimlemelerle süslenen masa oyunları, ahlaki mesajlar içermekteydi (Braden, 1988).

Aile içinde oynanan pek çok oyun, okulda öğretilmekte olan konuları pekiştirici nitelikteydi: edebiyat, tarih ve coğrafya bunlardan bazılarıydı. Söz konusu 19.yy. Amerikası olduğunda, masa oyunları, ülkede zorunlu kamu okullarının yeni

yayılmaya başladığı ve şehirlerdeki okulların yeni göçmen öğrencilerle dolup taşıdığı bir dönemde gelişip güçlenmişlerdir. Oyun üreticileri, 1870 ile 1900lerin başı arasında çok sayıda eğitici oyun satmış ve bunu da, iyi eğitilmiş çocukların, ahlaki, demokratik bir refah toplumu için temel alt yapı olduğu söylemi ile gerçekleştirmişlerdir.



Resim 3.74. The World's Educator. W.S. Reed Toy Co. (1887).

Eğitici oyunların ilgi çekici örneklerinden biri olan 1887 yapımı "The World's Educator" oyunu, renkli taş baskı ile resimlenmiş bir ahşap kutu içinde sunuluyordu. Oyun, iki binin üzerinde bilgi sorusu içermekteydi. Sorular ve referans numaralarıyla kodlanmış cevapları, otuz iki adet büyük kart üzerinde yer almaktaydı. Oyunculara güncel olaylarla ilgili sorular veya kelime oyunlu bilmeceler soruluyordu. Daha sonra verilen cevabın doğruluğunu kontrol etmek için, ahşap kutunun yan tarafına yerleştirilmiş, dönen silindir mekanizmaya başvuruluyordu. Soru hanesindeki koda göre çevrilen silindir, cevabın bulunduğu haneye ait referans numarasını veriyordu (Hofer, 2003). Daha sonradan oyunu genişletmek için eklerin satın alınabildiği (expansion set) ilk masa oyunlarından olması da bu oyunun bir diğer özelliğidir.

3.4.3. Ahlaki Değerler ve Masa Oyunları

Masa oyunları, on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında batıda, ahlaki değerlerin ve başarı kavramına yaklaşımın nasıl değiştirdiğini çok etkileyici bir şekilde sergilemektedir. Amerika'da ilk yapılan oyunlarda temel alınan hayatta başarılı olma modeli, erdemli Hıristiyan yaşamıydı. Bu erken dönem oyunlarından biri olan "Mansion of Happiness'da" (1843) oyuncular, dindarlık, dürüstlük ve alçak gönüllülük gibi erdemleri temsil eden oyun karelerinin üzerlerine geldikleri zaman ilerleme sağlarken; gaddarlık, kendini beğenmişlik, nankörlük gibi genel ahlaka ters düşen davranışları temsil eden karelere denk geldiklerinde, oyunda geride kalıyorlardı (Stevenson, 1991). Zamanında büyük popülerlik kazanan "Checkered Game of Life" (1860) hayatın aşamalarını temsil eden damalı bir oyun tahtası üzerinde, gene benzer ahlaki davranışlarla göre yönlendirmeler yaparken, aynı zamanda, puan toplamayı oyunun amacı yapma fikrini de getirmiştir (Parlett, 1999).

Ekonomik genişlemenin ve iyimserliğin ön plana çıktığı 1880lerde yeni bir tür masa oyunu ortaya çıkmıştır. Ahlaklıktan ziyade materyalizmin merkeze oturduğu bu oyunlarda oyuncular, kapitalist davranışlar sergilediklerinde ödüllendirilmekteydiler. Buna örnek olarak; "Game of District Messenger Boy"da (1886) oyuncular ayak işçisi olarak başladıkları oyunu, firmanın yöneticisi konumuna yükselerek tamamlama gayesindeydiler. Her ne kadar ahlak merkezli oyunlar tamamen ortadan kaybolmadılarsa da (mesela "Mansion of Happiness 1890larda tekrar dirilmiştir) kapitalist ve rekabetçi davranışları teşvik eden oyunlar piyasaya egemen olmuş ve bu süreç 1935 yılında "Monopoly"i ortaya çıkarmıştır.

Monopoly oyunu, hem dönemin ahlaki ve dünya görüşünün değişimi hem de masa oyunlarının evrimsel süreci açısından önemli bir örnektir. Pek çok açıdan tüm modern tematik oyunların yapısal atası olan Monopoly, ticaret oyunları açısından da bir arketip niteliği taşımaktadır.

Günümüzdeki formuyla değerlendirecek olursak Monopoly, iskelet olarak bir yarış oyunudur. Klasik yarış oyunu biçiminden farklı olarak amaç, bitiş çizgisine en önce varmak değil (yarış pisti, sonu olmayan bir döngüdür), diğer tüm oyuncular

enerji kaybından ötürü yarış dışı kaldığında, yarışa devam edebilen en son oyuncu olmaktadır. Burada enerji, para birimleriyle ifade edilir ve çeşitli prosedürler aracılığı ile temin edilir. Pek çok açıdan Monopoly, Kaz Oyunu'nun genişletilmiş bir türevi olarak düşünülebilir. Oyunu özgün kılan şey ise, oynayış sisteminin içine "mülkiyet" kavramını getirmiş olmasıdır. Oyun alanını oluşturan çeşitli kareler, oyuncular tarafından sahiplenilebilir ve bu alanlara gelen diğer oyunculardan ücret talep edilebilir. Ayrıca diğer oyuncularla takas/ticaret yapma prosedürü de mevcuttur (Parlett, 1999).

Bu yeniliklerin hepsi bir arada ele alındığı zaman masa oyunlarının evrimi açısından önemli bir diğer sonuçla karşılaşmaktayız:

"Bir masa oyunundaki oynayışın ağırlık merkezi, tahtanın kendisinden çıkmış ve oyun tahtası ile mevcut kaynaklar arasındaki ilişkiye ve bu kaynakların oyuncular arasındaki dağılımına kaymıştır" (Parlett, 1999, s.350).

Günümüz oyunlarında yaygın olarak görülen, oyuncular arasındaki ilişkiye odaklanmış oynayış yapısının ilk örneği böyle ortaya çıkmıştır.

Oyunun kültürel dinamikler açısından sunduğu hikâye de oldukça çarpıcıdır. "Landlord's Game", Monopoly'nin doğrudan atası olan oyundur. Kendisi bir Maryland kuveykırı olan (quaker, protestan kilisesine ait bir mezhep) Lizzie J. Magie tarafından, 1904 yılında patenti alınmıştır. Oyun tahtasının yapısı ve tasarımı, doğrudan doğruya Monopoly oyununu yansıtmaktadır. Ancak oyunun teması, Monopoly oyununun anlatısıyla taban tabana zıt bir ahlak dersidir. Magie'nin amacı, vicdansız mülk sahiplerinin, nasıl adaletsiz kiralar talep edebileceklerini göstermek ve arsa spekülasyonunun önüne tek bir vergiyle geçmenin mümkün olduğunu vurgulayarak, mevcut sistemi eleştirmektir. Oyunda arsa tekeliyle öne geçmeye çalışan oyuncular için, hapis de dahil olmak üzere, çeşitli cezalar yer almaktadır. Magie, bu oyunu "tek-vergi" teorisinin yaratıcısı olan Henry George'un doktrinlerinden yola çıkarak tasarlamıştır.

El yapımı olarak üretilen ve gene elden dağıtılan Landlord's Game'in bir kopyası, 1933 yılında, ısıtma sistemi mühendisi olan Charles Darrow'un eline geçmiştir. Darrow, bu oyundan esinlenip, tasarım becerilerini kullanarak, Parker Bros firmasına, Monopoly oyunu için bir teklif götürmüştür. Parker Bros tarafından, fazla karışık olduğu için geri çevrilen oyun, Darrow'un kişisel çabalarıyla piyasaya sürülmüştür. Oyunun kısa sürede elde ettiği ticari başarı üzerine Parker Bros oyunun üretim haklarını satın almış; 46 yaşında emekliye ayrılan Darrow, 1967 yılında bir multimilyoner olarak vefat etmiştir (Parlett, 1999).



Resim 3.75. Monopoly oyununa ait, çeşitli tarihlerden kalma saklama kutuları.
Yukarıdan aşağı, soldan sağa olmak üzere:
1935; 1957; 1964; 1999; 2005

No. 748,626.

PATENTED JAN. 5, 1904.

L. J. MAGIE.
GAME BOARD.

APPLICATION FILED MAR. 23, 1903.

NO MODEL.

2 SHEETS—SHEET 1.

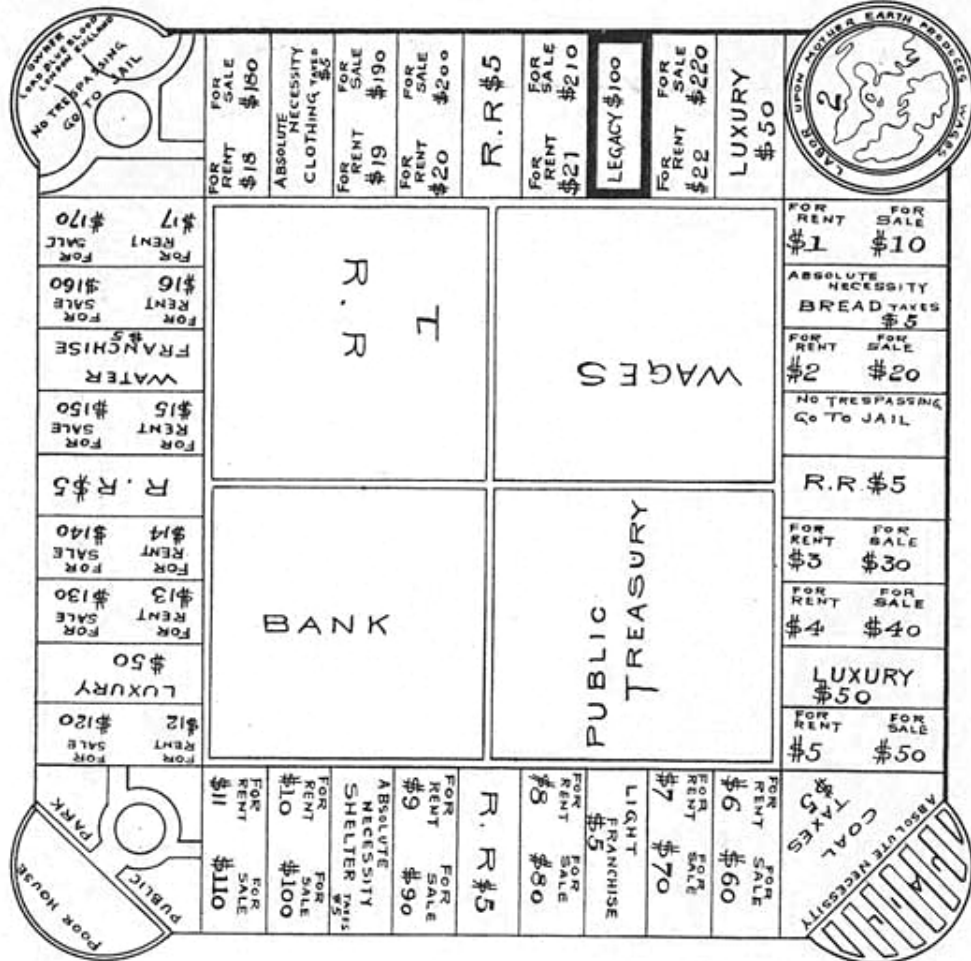


Fig. 1.

Witnesses
F. L. Ourand.
M. H. Ourand.

Inventor
Lizzie J. Magie
by *John A. Paul*
Attorney

THE MORRIS PETERS CO. PHOTO-LITHO. WASHINGTON, D. C.

Resim 3.76. Landlord's Game's patent form.
L. J. Magie, 1904.

Fig. 1.

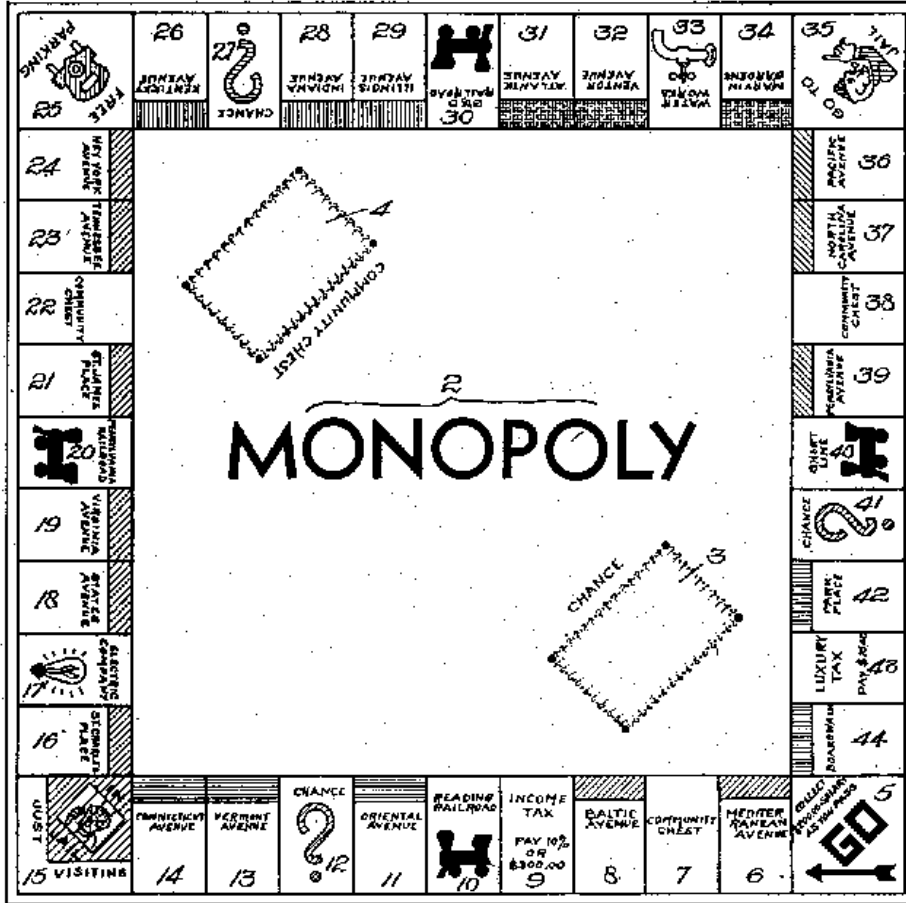


Fig. 2.

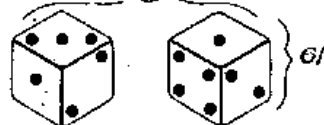


Fig. 3.

Fig. 4.



Fig. 5.



Inventor:
 Charles B. Darrow.
 by Emory, Borer, Townsend, and McClean
 Attys.

Resim 3.77. Monopoly'e ait patent formu.
 C.B. Darrow, 1935.

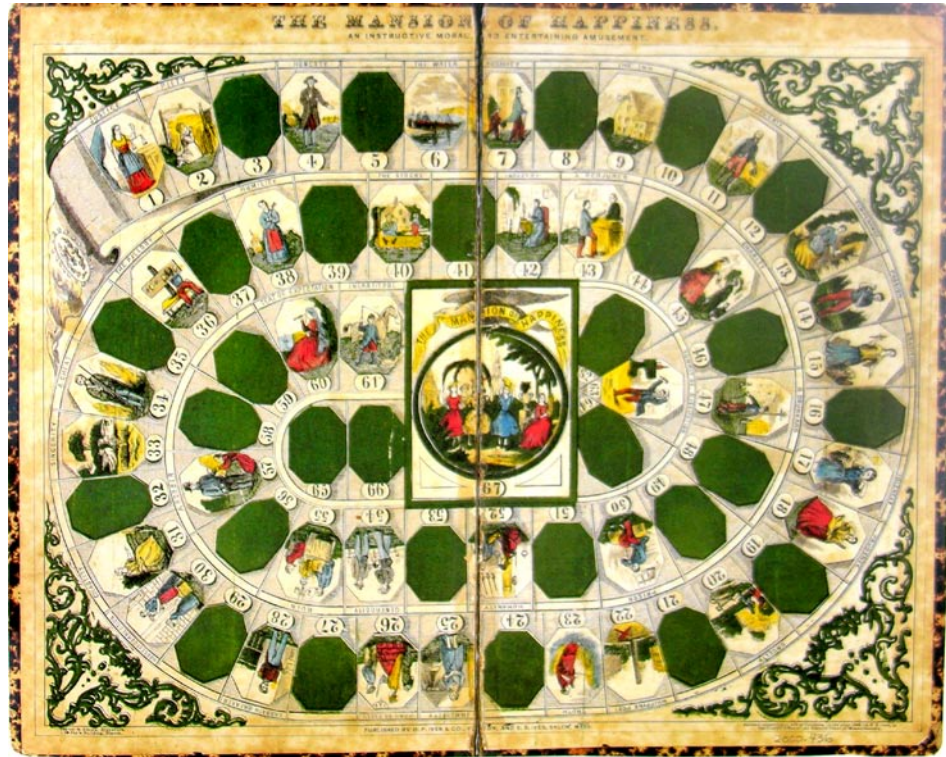
Dönemin yaygın dünya görüşünü ve kültürünü yansıtan diğer oyunlar, günümüz düşünce yapısına yabancı, bazen rahatsız edici ve hatta tiksindiricidir. Örnek olarak bu dönemde popüler olan sohbet oyunlarında öngörülen pek çok deyiş, o zamanlar, son derece resmi bir yapıya sahip sosyal iletişim protokollerine alışkın insanlar için uygun olsa da, günümüzde kulağa basmakalıp ve yavan gelmektedir. Popüler sohbet oyunlarından olan 1905 tarihli "The Game of Dont's and Old Maid", bir kadın için en kötü kaderin, hiç evlenmemek olduğu görüşü üzerine kurulmuştur. Irkçı oyunların çiğliği ve gaddarlığı ise günümüz izleyicisi için şok edici bir nitelik taşımaktadır (Hofer, 2003). 1864 tarihli Mansion of Happiness oyununda oyuncular, iyi davranışlarla ve Hıristiyan öğretilerine göre erdemli yaşayarak, oyun tahtasının merkezindeki "Mutluluk Tahtına" ulaşmaya çalışmaktadırlar. Oyunun bu nitelikleri, sivil savaş öncesi Amerikansındaki baskın inanç biçimini yansıtmaktadır. Öte yandan aynı oyunun 1895 tarihli "modernize edilmiş" hali, selefinin taşıdığı basit ahlaki temayı devam ettirirken, daha gösterişli bir pakete bürünmüştür. Artık oyuncunun hedefi, huzurlu bir Hıristiyan cennetinden, gösterişli bir Tac Mahal'e dönüşerek, değişmekte olan değerleri yansıtmaktadır.



Resim 3.78. The Game of Dont's oyun kartları.



Resim 3.79. Mansion of Happiness oyunun kutusu (1895).



Resim 3.80. Mansion of Happiness, oyun tahtası (1864).

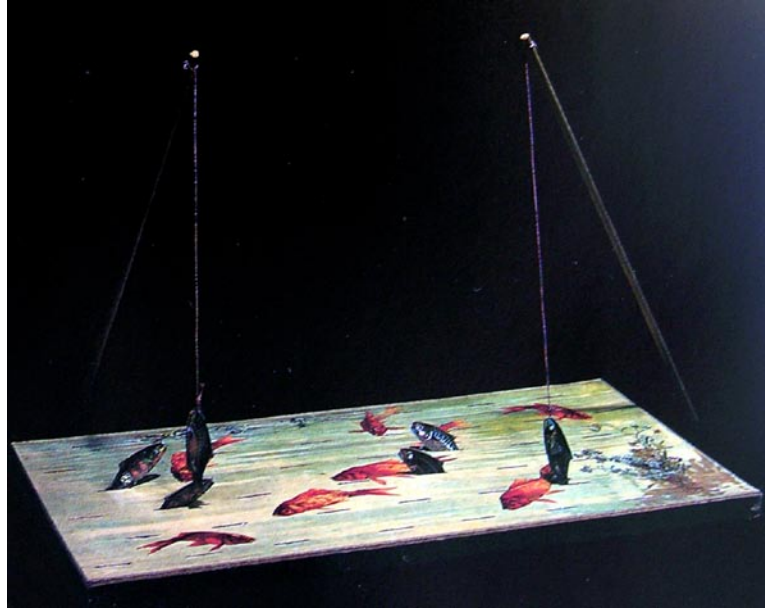
3.4.5. Oturma Odasında Atletizm

On dokuzuncu yüzyılda, özellikle Amerika’da, organize spor etkinliklerinde büyük bir patlama olmuştur. Orta sınıf Amerikalılar atletizm kulüplerine üye olup, takım sporlarına izleyici veya yarışmacı olarak katılım göstermeye başladılar. Bu aktiviteler, sosyal reformcular tarafından bireysel sağlığa, ahlaka, karaktere ve genel toplum yararına katkıda buldukları söyleviyle büyük destek gördü. Masa oyunu üreticileri de bu popüler akıma katılarak, beysbol, basketbol, futbol ve golf temalı pek çok oyun piyasaya sürdüler. Amerikan kimliğinin bir parçası olarak algılanan beysbol, 1860’larda masa oyunu konusu olarak da yaygınlaştı. Yarış sporlarının heyecanını –bilhassa atları, bisikletleri ve tekneleri içerenler- kapalı alanlarda yaşamak isteyen oyuncular, oyun tahtasının etrafında toplanıyorlardı. (Braden, 1988)

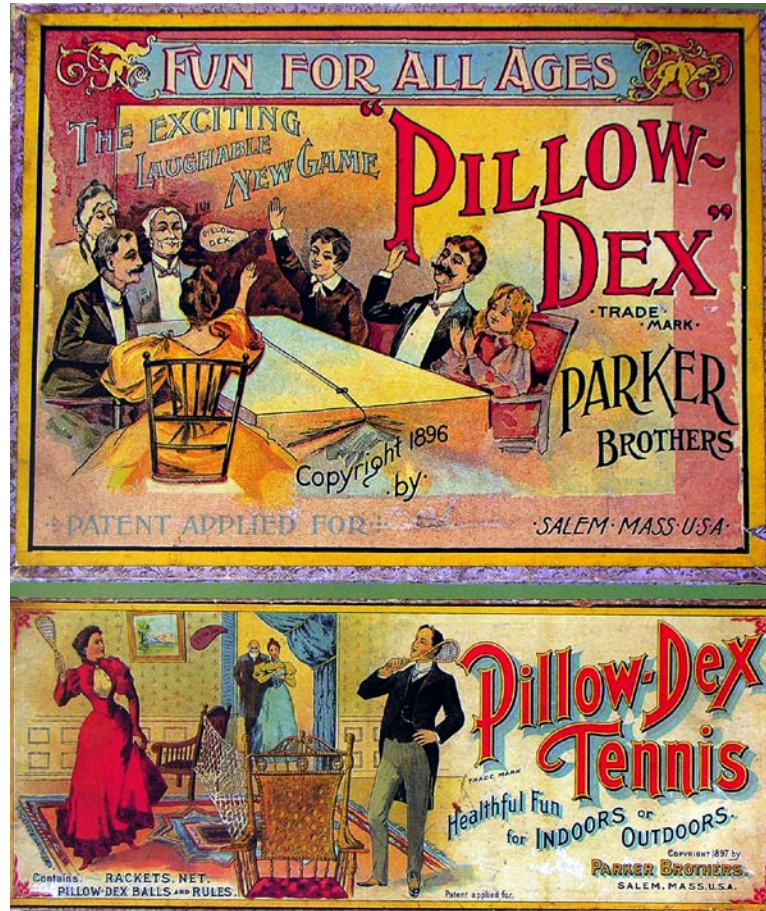
On dokuzuncu yüzyıl geç dönem oyunlarının pek çoğu gerçek atletizm oyunlarını taklit ederken, bazıları da oyuncuların kendi fiziksel ve el becerilerini sınamaktaydı. Örnek olarak; “Fish Pond” oyununda oyuncuların tahtadan balık avlama çubuklarıyla, bir havuz maketinin içine yerleştirilmiş olan kartondan balıkları çekip çıkartmaları gerekiyordu. Yetişkinlere yönelik beceri oyunlarından “Pillow Dex”, ping-pong’un atası sayılabilecek özellikler göstermekte ve oyuncuların bir ağ veya lastik ile ayırdıkları masanın üzerinde birbirlerine bir balonu atması şeklinde oynanmaktaydı. Burada mantık, tenis sporunu iç mekanda günlük nesnelere taklit etmekte (Hofer, 2003).



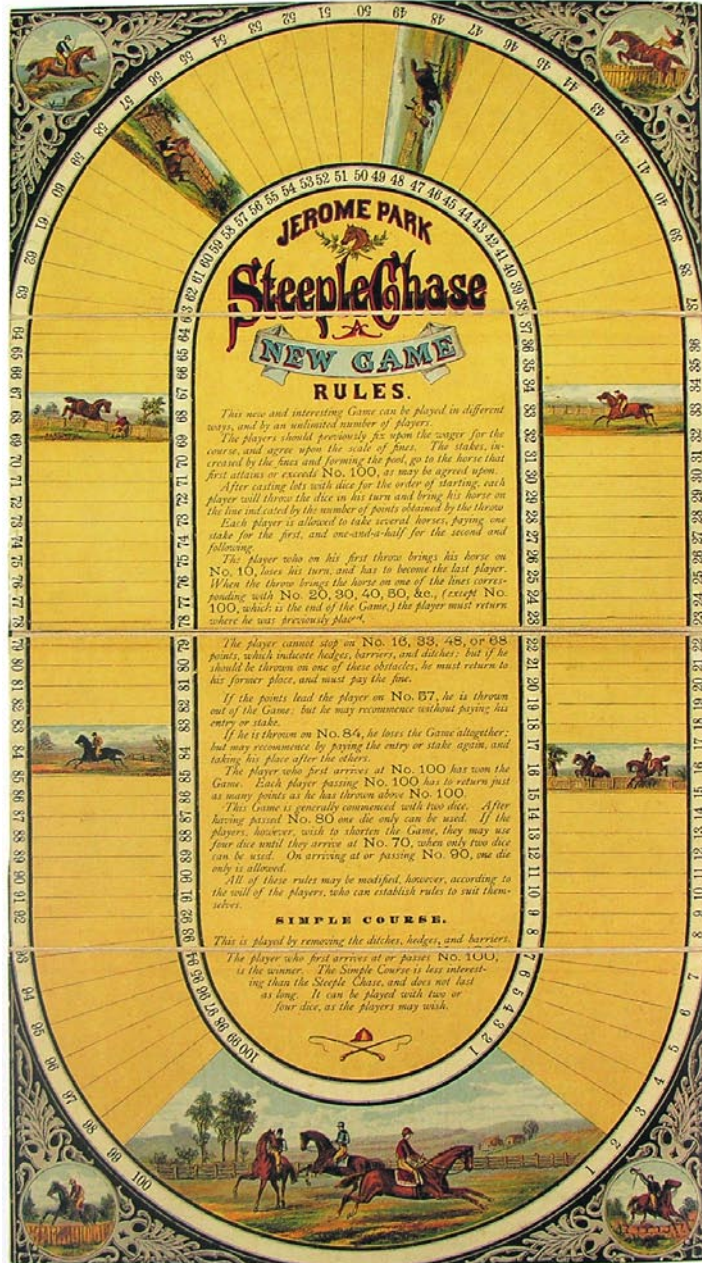
Resim 3.81. The Game of Fish Pond Oyun Kutusu (1890).



Resim 3.82 Fish Pond oyunu.



Resim 3.83. Pillow-Dex oyun kutuları (1897).



Resim 3.84. Steeple Chase oyun tahtası (1885 civarı).



Resim 3.85 Steeple Chase oyununda kullanılan bir piyon örneği. Ahşap kaide üzerine tutturulmuş kalın kağıt.



Resim 3.86. Game of Golf oyun tahtası (1896).

3.4.6. Kent Deneyimi Üzerine Oyunlar

Amerikan Devriminden önce başlayan kentleşme süreci, on dokuzuncu yüzyılda hız kazanmıştır. 1920 nüfus sayımına göre, o tarihte Amerika, resmi olarak bir şehirler ve şehirliler ülkesi haline gelmişti. Kırsal yaşam yerini kentli kültüre bıraktıkça, ülkenin değişen benlik görüntüsü oyunlara yansımaya başladı. Mimari

harikalardan, sokak çocuklarına kadar değişen konularıyla bu dönemin oyunları, Amerika'nın 19. yüzyılın son çeyreğinde, kültür ve ticaretin merkezi olan şehirlere duyduğu hayranlığı yansıtmaktadır (Braden, 1988).

Tantanalı bir metropol ve pek çok oyun üreticisinin de merkezi olan New York şehri, ülkenin refahının ve artan uluslararası önemin simgesi haline gelmişti. 1898'deki Büyük New York'un birleşimine gelindiğinde, beş kentten oluşan bu topluluğun nüfusu üç milyonu aşmış ve ülkenin en kalabalık, en yoğun ve en büyük şehri haline gelmişti. Gökdelenleri, anıtları ve teknolojik atılımları, sık sık masa oyunu tahtalarında ve bu oyunların kutu resimlemelerinde boy göstermekteydi.

Şehir yaşamını yansıtan ilginç oyun örneklerinden "Rival Policemen" oyununda (1896), oyuncular, şehirde faaliyet gösteren farklı polis ekiplerini yönetmekteydi. Amaç, şehrin sokaklarında dolaşan suçlulardan mümkün olduğunca fazlasını yakalamaktı. Aslında oyun, New York şehrinde suç oranının özellikle çok yükseldiği; eyalet polisinin ve şehre ait polis kuvvetlerinin aynı anda ama işbirliğine girmeden, durumu kontrol altına almaya çalıştığı bir dönemden esinlenilerek yapılmıştır (Hofer, 2003, s.144).

Doğrudan New York şehrini konu alan, 1889 tarihli, "The Game of City Life or the Boys of New York" oyununa ait kartlarda, büyük şehre ait kişilikleri ve yaşanan olayları yansıtır nitelikte, çok çeşitli resimlemeler bulunmaktadır. Bunlar arasında yer alan, kapitalist karakter, eşini döven adam, gaddar kadın, sokakta kumar oynayanlar, rom satıcısı, işinden kaytaran banka veznedarı ve köşe başlarında aylıklık eden adam gibi kartlar, Amerikalıların, New York'un "Günah Şehri" olarak saldığı üne duydukları ilgiyi yansıtmaktadır. (Hofer, 2003, s.139).

Şehir turizmi temalı oyunlar da, Amerika'nın, gelişmekte olan şehirleri, orta sınıf aileler için cazip tatil yerleri olarak pazarlama çabalarıyla canlanan turizm sektörünü yansıtmaktaydı. Mesela "Peter Coddle's Trip to New York" ülkenin her tarafından insanları vekâleten bir şehir gezisine çıkartmaktaydı. Bu oyunun Boston

ve Chicago da dahil olmak üzere başka şehirleri konu alan benzerleri de piyasaya sürülmüştür. Kırsaldan gelen ziyaretçilerin naifliklerini alaya alan tavırları ile bu oyunlar, hızlı büyüyen kentler nedeniyle Amerikalıların yaşadıkları şoku ve kentliliğin getirdiği sofistike duruşa duyulan kolektif tutkuyu ele vermektedirler (Freitag 1993).



Resim 3.87. Rival Policemen.



Resim 3.88. The Game of City Life, or the Boys of New York

3.4.7. Dünya Seyahati Konulu Oyunlar

On dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısında Amerika'da üretilen oyunlarda büyük bir iyimserlik ve hızla büyüyen bir ülkenin maceraperestliği açık şekilde ifade edilmiştir. Dönemin telgraf, kanal ve demiryolu ağı gibi teknolojik atılım projeleri, iletişimi geliştirmiş ve Amerika'nın batıya doğru genişlemesine hız kazandırmıştır. Bu atılımlar aynı zamanda da Amerikalıların ulusal bir kimlik edinmesine katkıda bulunmuştur. Masa oyunları, bu teknolojik atılımları kutlarken, insanlara giderek büyüyen ülkenin coğrafyasını, evlerinden bile çıkmadan keşfetme olanağı tanımıştır. Muhtemelen bölgesel genişlemeye ve endüstriyel büyümeye zemin hazırlamada en büyük paya sahip olan tren yolları, masa oyunlarının favori konusu haline gelmiştir. Bu oyunların tahtalarının çoğu seyahat ve posta temaları üzerine oturtulmuş ve henüz yeni kurulmuş olan demiryolu ağını, grafik bir üslupla tasvir edecek biçimde tasarlanmışlardı.

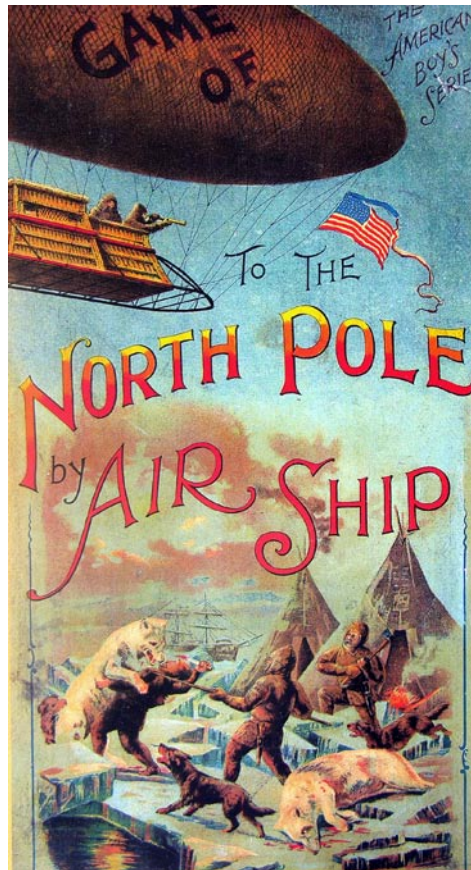
Yüzyılın sonuna gelindiğinde Amerikalılar ulusal sınırlarının da dışına büyük sayıda seyahat düzenlemişlerdi. Bu tür seyahatlere katılamayan insanlarsa, bu yolculukları canlandırmak ve o heyecanı hissedebilmek için masa oyunlarına yönelmişlerdir. Pek çok keşif oyunu, Jules Verne'in 1873 tarihli 80 Günde Devr-i Âlem romanı gibi edebiyat örneklerinden veya Amiral Robert E. Peary'nin 1909 yılında yaptığı Kuzey Kutbu keşif yolculuğu gibi güncel olaylardan esinlenilerek tasarlanmıştı.



Resim 3.89. The Horseless Carriage Race oyun kutusu (1900)



Resim 3.90. Horseless Carriage oyununun tahtası (1900)



Resim 3.91. To the North Pole by Airship oyununun kutusu (1897).

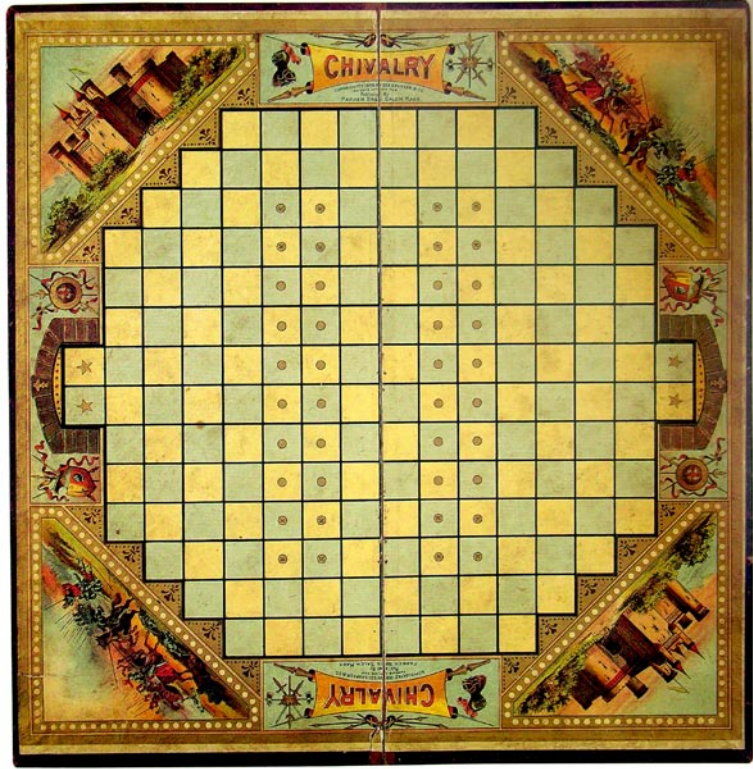
3.4.8. Savaş Konulu Oyunlar ve Savaş Tarihi Oyunları

Günümüzde savaş oyunlarının bilhassa çocuklar için uygunluğu, çok tartışılan bir konudur. 19. yüzyıldaysa bu konuda herhangi bir kaygı yoktu. Hatta güncel çatışmalarla ilgili pek çok oyun da bulmak mümkündür; Amerikan Sivil Savaşı ve Fransa-Prusya savaşı bunlardan sadece iki tanesidir. Amerika'nın galip olarak çıktığı İspanya-Amerika savaşıyla ilgili, bilhassa Amerikalıların bu zaferden duydukları gururu net bir şekilde yansıtan pek çok milliyetçi içerikli oyun üretilmiştir (Hofer, 2003).

Genel tüketici pazarı haricinde, oyun üreticileri doğrudan doğruya ordu mensuplarının ihtiyaçlarına yönelik üretimlerde de bulunmuşlardır. Örnek olarak, Milton Bradley, Sivil Savaş esnasında Kuzey birliklerine taşınması kolay oyunlar dağıtmıştır. Askerlerin sırt çantalarına kolayca sığacak büyüklükteki bu oyun setlerinin içinde "The Checkered Game of Life" ile birlikte satranç, dama ve domino bulunmaktaydı (Braden, 1988).

Savaş konulu oyunlar haricinde, ilk örneklerini "Minyatürlü Savaş Tarihi Oyunları" adı altında toplayabileceğimiz ve savaş konulu masa oyunlardan yapı itibariyle net bir şekilde ayrılan bir grup oyun olduğunu belirtmek gerekir. Bu gruptaki oyunlar evrimleşerek yetmişli yıllardan itibaren, beklenmeyen bir şekilde, yeni oyun türlerini ortaya çıkarmıştır. Bu tarih temalı oyunlar aynı zamanda satrançtan ayrılan ilk savaş oyunları olma özelliğine sahiptirler.

Her ne kadar bu oyunları "tarihi savaş oyunları" (Historical Wargames) olarak isimlendirmek mümkün ve daha yaygın olsa da, bu çalışma içerisinde, konularını yaşanmış savaşlardan alan "temalı masa oyunları" ile tarihi savaşların taktik ve stratejik incelikleri üzerine odaklanan, daha ağır kurallara sahip ve tarih araştırmacılığı içeren, simülasyon nitelikli oyunları birbirinden ayırt etme amacıyla; tarihi simülasyonculuğa yönelik gruptaki oyunlar, bu çalışma içerisinde "savaş tarihi oyunları" olarak adlandırılacaklardır.



Resim 3.92. Chivalry, oyun tahtası (Parker Brothers, 1888).



Resim 3.93. Game of War at Sea, oyun tahtası (McLoughlin Brothers, 1898).

Minyatür; savaş tarihi oyunlarında kullanılan asker ve birlik heykelciklerine verilen genel isimdir. Savaş tarihi oyunlarda amaç, ölçekli ve üç boyutlu maketler kullanarak (diorama), tarihte gerçekleşmiş savaşları tekrar canlandırmak, stratejik olasılıkları ve alternatifleri değerlendirerek, bunlar üzerine tartışmaktır. Satrançtan ayrılan ilk savaş oyununu "Brunswick Dükü'nün kâtibi" olan Helwig, 1780 yılında icat etmiştir. 1666 karelik bir alanda oynanan bu oyun için o zamana kadar başka bir oyunda kullanılmamış arazi koşulu kuralları ve birlikleri nitelik olarak birbirlerinden ayıran farklı matematiksel değerler bulunmaktaydı (HMGS, 2006).

*Kendini kabul ettirip yaygınlaşmaya başlayan ilk örnek, 1811 yılında Prusya ordusunda karşımıza çıkmaktadır. Baron von Reisswitz'in bu tarihte oluşturduğu oyunu krala göstermesiyle birlikte birdenbire Rus ve Prusya saraylarında çok büyük popülerlik kazanmıştır. Ancak profesyonel askerler, oyunu ilgi çekici bulmamışlardır. Bu durum 1824 tarihide Reisswitz'in oğlu deniz teğmeni George Heinrich Rudolf Johann von Reisswitz'in, babasının oyununun geliştirilmiş hali olan ve gerçek topografik haritaları kullanan *Anleitung zur Darstellung militärische manöver mit dem apparat des Kriegsspiels'i* (Bir Savaş Oyununu Görünümü Altında Taktik Savaş Manevralarının Temsili) sunmasıyla değişmiştir. O sırada Prusya ordusunun başında olan ve fikre hiç de sıcak bakmayan Genelar von Muffling, bir saatlik sunumun ardından "Bu bir oyun değil! Bu savaş eğitimi! Bunu tüm orduya tavsiye etmeliyim!" demiş ve dediğini de gerçekleştirmiştir. Bu oyunlar daha sonra Almanya'ya geçmiş ve 1876 tarihinde ilk Alman savaş tarihi oyunu ortaya çıkmıştır. 1870-71 Fransız-Prusya Savaşı esnasında, Prusya'nın ihtiyat birliklerinin Fransa'nın tamamen profesyonel ordusunu hezimete uğratmasından sonra savaş tarihi oyunları diğer ülkelerinin ordularının da ilgisini çekmeye başlamıştır. (Gray, 1995)*

Birinci Dünya Savaşı sonrası bu savaş oyunları, özellikle Alman ordusunda, Versailles antlaşmasının geniş askeri tatbikatları engelleyici koşulları nedeniyle

önemlerini korumuştur. Antlaşma dönemi boyunca Alman ordusunun en önemli eğitim aracı bu simülasyon oyunlarıydı.



Resim 3.94. Napolyon dönemi askerlerini temsil eden, boyanmış minyatürler.



Resim 3.95. İkinci Dünya Savaşı, Alman ordusu minyatürleri.

Çoğu modern savaş tarihi oyuncusu, modern hobi oyunlarının doğumunu aslında bir pasifist olan İngiliz bilimkurgu yazarı H.G. Wells tarafından 1913 yılında yazılan "*Little Wars: A Game for Boys from Twelve Years to One Hundred and Fifty and for that More Intelligent Sor of Girl Who Likes Games and Books*" isimli çalışması olarak görmektedir. Bu oyun, o güne kadarki savaş tarihi oyunlarına göre basit kurallara sahipti ve kurmalı yay ile çalışan, minyatür toplarla oynanıyordu (Wells, 1913).

Her ne kadar Wells'in çalışması aşırı derecede basit olsa da, savaş oyunları konusunda kendisinin de öngöremediği bir etkisi olmuştur. İmalatı ucuz olan parçalar ve basit kurallarla çok daha geniş kitlelere hitap edebilecek bir oyun kurmuştur. Maliyetleri ve gerektirdikleri ince hazırlıklar, ayrıca ciddi derecede ağır kuralları nedeniyle savaş tarihi oyunlarının, o zamana kadar, silahlı kuvvetler mensuplarının tekelinde olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Wells'in çalışmasını takiben, daha oturaklı ama gene de sade ve erişilebilir kural sistemleri ortaya çıkmaya başlamıştır (Gray, 1995).

Ticari savaş tarihi oyunları piyasasında bir sonraki devrim 1953 tarihinde gerçekleşmiştir. Baltimore'dan, Charles Roberts adında bir genç, *Tactics* adını verdiği, ilk karton ve kâğıttan yapılmış, savaş tarihi oyununu yayınlamıştır. Bu oyunda askeri birlikler, üzerlerine ilgili ünitenin çarpışma niteliklerine ilişkin özet bilgilerinin basıldığı karton pullarla temsil ediliyorlardı. Maliyeti ve oynamaya hazır hale getirme süresi çok daha düşüktü ayrıca nispeten az yer kaplıyordu. Oyuncular tek başlarına da oynayabiliyorlardı ve kurşun figürler kullanarak kurgulanması mümkün olmayacak derecede geniş çaptaki operasyonları canlandırmak olasıydı. Oyun öylesine başarılı oldu ki, Roberts savaş tarihi oyunları yayınlamak amacıyla bir firma kurdu. Avalon Hill firması bu noktadan itibaren sektör lideri haline geldi ve sadece 1962 yılında 200,000 kutu oyun sattı. (HBGS, 2008)

Ancak 1964 yılında Avalon Hill firması çeşitli nedenlerden ötürü iflas etti. Bu nedenlerden önemli bir tanesi, Vietnam savaşı yüzünden orduyla ve askerlikle alakalı olan her şeye karşı oluşan güvensizlikti. Yine de Monarch yayıncılık Avalon Hill'i

bünyesine alıp 1998 tarihinde hakları Hasbro'ya geçene kadar savaş tarihi oyunları üretmeye devam etmiştir.



Resim 3.96. H.G. Wells, icat ettiği oyunu oynarken (1923).



Resim 3.97. Askeri birlikleri temsil eden karton pullar.



Resim 3.98. Risk Oyunu.
(İlk çıkış tarihi 1959. Fotoğraftaki örnek 1993 Parker Bros. sürümüdür)

Savaş tarihi oyunlarının günümüzün popüler kültürüne etkili olan bazıları uzantıları, Vietnam savaşı sonrası ortaya çıkmıştır. Bu dönemde fantastik kurguya ilginin artmasıyla birlikte, simülasyon nitelikli bu oyunlarda fantezi temaları görülmeye başlanmıştır. Oyuncular gittikçe daha küçük çapta birlikleri yönetmeye ve en sonunda savaş alanındaki tek bir karaktere odaklanmaya yönelmişlerdir. Bunun sonucunda 1975 yılında Gary Gygax'ın tasarladığı ilk (masa başı) rol yapma oyunu ("tabletop" Role Playing Game, RPG ya da Fantasy Role Playing Game, FRP) ortaya çıkmıştır. İlk başlarda harita üzerinde, minyatürlerle oynanarak varlığını sürdüren bu hobi, daha sonraları bu araçları zorunlu tutmayıp; oyuncular arası iletişime, rol yapmaya ve hikâye anlatımına odaklanarak, daha önceden çizmiş olduğumuz "masa oyunu" (board game) tanımının dışına çıkmıştır. Bilimkurgu ve fantezi kurgu savaş oyunu hobileri, savaş tarihi oyunlarından ayrılmış ve günümüzde ilgi görmeye devam eden, savaş tarihi oyunlarından daha popüler birer hobi dalı haline gelmişlerdir (Applecline, 2007).



Resim 3.99. Warhammer 40.000 serisine ait, bilimkurgu tarzı minyatürler.



Resim 3.100. Warhammer Fantasy Battles serisine ait, fantastik kurgu tarzı minyatürler.

3.5. Yirminci Yüzyılda Temalı Oyunların Evrimi ve Alman Ekolünün Ortaya Çıkışı (Eurogames)

Seksenli yıllara gelindiğinde Avrupa oyun pazarı, üretim açısından alabildiğine durgun bir konumdaydı. Dönemin nispeten yenilikler sunan Amerikan oyunlarıysa, fantastik taktik savaş oyunlarından türetilmiş olan *Talisman*, *Dungeonquest* ve *Wizard's Quest* gibi masa oyunlarıydı. Almanya'daki üretim, çocuklarla oynamaya uygun aile oyunlarına odaklanmıştı. Tasarlanan oyunların çok azı yeni fikirler veya kavramlar sunuyordu (Kulkmann, 2001).

Yetmişlerin sonu ve seksenlerin başı itibarıyla video oyunlarının yaygınlaşması, video oyun konsollarının gelişmesi, ayrıca Commodore-64 gibi, bireysel kullanıcılar tarafından karşılanabilecek maliyetteki kişisel bilgisayarların ortaya çıkmasıyla beraber, oyun endüstrisinde, masa oyunlarına ait olan dilim küçülmüştür.

Bu küçülme, 1995 yılında Alman tasarımcı Klaus Teuber'in icat ettiği *Die Siedler von Catan* (Settlers of Catan) masa oyunuyla birlikte radikal şekilde değişti. Settlers of Catan, Alman Yılın Masa Oyunu Ödüllerinden iki tanesini birden kazanmakla kalmadı, aynı zamanda Amerika'da da büyük ilgi çekerek, bugüne dek en çok satan Alman oyunu ünvanını da kazandı (Kulkmann, 2001).

Settlers of Catan'ın elde ettiği başarı, Alman oyun tasarımına çok büyük bir itici kuvvet sağladı. Birden bire yayıncılar on beş yıl içinde ürettiklerinden daha fazla sayıda oyun üretmeye başladılar. Ortaya çıkan bu yeni oyunlar halk tarafından çok iyi karşılandı ve yeni masa oyunlarının icadı, ivme kazanarak devam etti.

Bu ani başarının ardında yatan çeşitli nedenler vardı. Bunlardan ilki, özellikle Avrupa'da insanların "görünmez" şekilde, kaliteli oyunlara aç olmalarıydı. Avrupa'daki yegâne iyi oyunlar, Amerika'dan gelmeydi ve bunlar ancak iyi İngilizce bilen bazı oyun koleksiyoncularında bulunmaktaydı. Göz önünde alınması gereken bir diğer etmen de internet ticaretinin henüz başlamak üzere olması ve doksanların ikinci yarısına kadar, insanların iyi oyunlardan haberdar olup bu oyunları getirtmek için kullanışlı bir yola sahip olmayışlarıdır (Kulkmann, 2001).



Resim 3.101. Talisman oyunu (1983), oynanırken.



Resim 3.102. Dungeon Quest (1987), oynanırken.



Resim 3.103. Settlers of Catan (1995)



Resim 3.104. Settlers of Catan oyununa ait ahşap oyun taşları.

Yeni icat edilen Avrupa oyunları, özellikle de Alman oyunları, içerik ve oynayış bakımından o zaman için kaliteli olarak kabul edilen Amerikan oyunlarından çok farklıydı. Öğrenmesi ve oynaması kolay bu oyunlar sayesinde, insanlar vakit geçirmek için yeni bir hobi keşfetmiş oldular; zira Settlers of Catan gibi Alman oyun tasarımı ekolü niteliklerine sahip bir oyunu öğrenmek on dakikadan daha uzun sürmüyordu. En az iki, iki buçuk saat veya daha uzun süren Amerikan oyunlarına kıyasla Alman oyunları çok daha kısa sürmekteydi. Üstelik basit ama derin bir oynayış sağlayan kuralları vardı. Ayrıca oyunu oynarken bir şeyler içip, arkadaşlarla sohbet etmek de mümkündü; çünkü bu tür oyunlardan zevk alabilmek için yüksek bir konsantrasyon gerekmemekteydi. Ayrıca en önemlisi, Alman oyunları fantezi temalı oyunlar değildi. Fantezi oyunları, özellikle de rol yapma oyunları, yetişkin Almanlar tarafından şüpheyle karşılanmaktaydı (Kulkmann, 2001).

Anglo-Amerikan oyunları genellikle tema yönünden ağır ve mekanik açısından hafif oyunlardır. Şans faktörünün belirleyiciliği, Avrupa oyunlarına kıyasla daha fazladır. Öte yandan simülasyonist olma eğilimindedirler ve gerçekçilik için sadeliği feda etmeye meyillidirler. Oyun kurguları doğrudan çatışmaya zemin hazırlar nitelikler gösterir. Bu tür çatışma içeren oyunların önemli bir kısmındaysa "kral yapan" (king maker) adı verilen bir durum gözlenmektedir (www.bgdf.com). Kral yapan senaryosu; doğrudan çatışma içeren oyunlarda, geriye üç rakip oyuncunun kaldığı durumlarda görülür. Denk güçlere sahip iki oyuncudan hangisinin oyunu kazanacağını, zayıf durumdaki üçüncü oyuncunun saldırma konusundaki tercihi belirleyecektir. Zira böyle bir durumda üçüncü oyuncunun saldırdığı taraf, üçüncü oyuncuyu saf dışı etse bile, bu sırada harcayacağı güç yüzünden, başlangıçta denk kuvvette olduğu diğer rakibine göre zayıf bir duruma düşecektir (www.wikipedia.org).

Avrupa tasarımı ekolünde, oyun kurallarının, kral yapan durumunun ortaya çıkmasına mahal vermeyecek şekilde düzenlenmesine büyük önem verilmektedir. Tipik bir Alman oyunu 4-6 kişi oynanır ve masa sohbeti içerir. Oyuncuları

birbirleriyle sosyal ilişkiye girmeye teşvik edecek şekilde hazırlanmış kurallar yaygındır. Bu tür kurallar; alış-veriş, açık arttırma veya pazarlık gibi durumları ortaya çıkarmaya yönelik olabilir. Aynı zamanda kapalı puanlama gibi sistemler kullanılarak her bir oyuncunun, oyunun bittiği ana kadar katılım göstermesi teşvik edilir. Amerikan oyunlarından farklı olarak, Avrupa oyunlarında oyuncuların elenmesi şeklindeki sistemlere kaçınılır. Ortalama bir oyunun, oynanıp bitirilme süresi, doksan dakika veya daha kısadır. Alman oyunları şans faktörü barındırsalar bile, Avrupa tarzı oyun severler şansın oyunun galibini belirleyecek kadar etkin olmasından hoşlanmadıkları için, şans faktörü, galibi belirleyici bir işlev görmekten ziyade oyuna renk katmaya yarar (Salen, 2003).

Alman oyunlarının popülerliğini arttıran bir diğer önemli etmen, bu yeni oyunların ve içerdikleri parçaların genel tasarımıydı. Yayıncılar, ürettikleri oyunların grafik tasarım açısından kalburüstü olmasına özen gösteriyorlardı. Böylece oyunların cazibesi içerdikleri parçalar sayesinde de artmıştır. Plastik parçalar her fırsatta ahşap denklemleriyle değiştirilmeye başlandı. Çoğunlukla Amerikan MB gibi firmaların ürettikleri, kırılğan, plastik oyun parçalarının yanında, Alman üreticilerin piyasaya sundukları ahşap parçalı oyunlar, çok daha yüksek bir kalite izlenimi uyandırıyorlardı (Kulkmann, 2001).

Bu değişikliklerin bir bütün haline gelmesi, sadece Alman toplumu için değil diğer toplumlar için de büyük bir yenilik olmuştur. Klasik oyunlar, meraklılarının oluşturdukları alt kültürler sayesinde ayakta kalmaya devam edebiliyordu; ama doksanlardan itibaren düşüşe geçen Anglo-Amerikan oyun firmaları, özellikle aile dostu oyunlar konusunda çok zayıftı. Piyasadaki bu hitap edilmeyen dilime ulaşan Alman oyunları, birden bire pek çok ülkede talep görmeye başladı.

Settlers'ın Alman oyun sektörüne kazandırdığı hız, takip eden yıllarda Essen'deki oyun fuarında kendisini hissettirmeye devam etti. Goldsieber veya Hans im Glück gibi genç oyun mucitleri, Settlers'ın ruhunu taşıyan, yetişkinlere göre, kısa

akşam eđlenceleri olarak oynanabilecek tasarımlar ortaya ıkarmaya başladılar. *El Grande*, *Carcassonne*, *Puerto Rico* bu patlamaya verilebilecek rneklerdir.



Resim 3.105. Puerto Rico oyununda her oyuncunun nnde bir adet bulunan oyun tahtası (2002).



Resim 3.106. Carcassonne (2002).



Resim 3.107. El Grande (1995).



Resim 3.108. World of Warcraft: The Boardgame (2005).



Resim 3.110. Arkham Horror (2005).

4. STREET SMART¹ OYUNU VE SOSYOEKONOMİK DİNAMİKLERİN OYUNDAKİ YANISMALARI

Street Smart yalnızca eğlenceli bir oyun değil; aynı zamanda gelişmekte olan bir ülkede yer alan bir şehrin, büyümesinin simülasyonudur. Mülkiyet haklarının yatırımlar, vergi gelirlerinin yolsuzluklar üzerindeki etkileri gibi sosyoekonomik mekanizmaları modellemektedir. Bu sistemler, ilgili oyun mekanizmalarıyla beraber, aşağıda sıralanmıştır. Bütün modellerde (veya illüstrasyonlarda) olduğu gibi, StreetSmart da gerçek dünyayı bire bir kopyalamamaktadır. İçsel olarak tutarlı ve dışsal olarak uygulanabilir bir standart sosyal bilimsel model içermesi gerekliliğinin yanı sıra, aynı zamanda kolay anlaşılabilir, eğlenceli ve oynanabilir bir masaüstü oyunu modelini gerçekleştirmesi de gerekmektedir. Aşağıda, modelin sınırlamalarına, oyun mekanizmasının gerçek hayatta görülen mekanizmalardan farklılaştığı veya onları tamamen devre dışı bıraktığı noktalara da dikkat çekildi.

Oyun Özeti²

a) Dükkânlar

StreetSmart'ın oyun tahtası, birbirine yatay ve dikey olarak bağlı (ızgara biçiminde) şehir bloklarından oluşmaktadır. Oyuncular bu alanın üzerine, şehrin büyüklüğünü ve genel karakterini yansıtan, aynı zamanda oyuncunun bunlar üzerindeki etkisini gösteren *Dükkânlar* kurarlar. StreetSmart oyununu kazanma

1 Bu metin, “Bureaucrat” ve “Cholera” oyunlarını da içine alan ve oyunun “tam sürümü” olan, ilk baskı (İngilizce) olan “Power and Water Game” adlı oyuna atıfta bulunmaktadır. İkinci baskıda (İskandinav), orijinal oyunun bazı öğeleri, ticari nedenlerle oyun dışı bırakılmıştır. İlgili yerlerde, görsel tasarım ile ilgili notlar Murat Cengiz tarafından eklenmiştir.

2 Oyunun tüm kurallarını, StreetSmart adı altında bulunmaktadır (Birinci Baskı, Harald Enoksson, Mondainai Strategy Games, Uppsala 2007)

koşulu, oyun bittiğinde en fazla Dükkâna sahip olmaktır. İki çeşit dükkân vardır:

Yasal Dükkânlar ve Gangster Dükkânları. Yasal Dükkânlar, resmi ve kayıtlı işyerleridir. Polis buralara koruma sağlayabilir ve Bürokrat, buralardan vergi tahsil edebilir. Gangster Dükkânları yasal olmayan şirket aktivitelerini temsil eder. Bunun yanı sıra, sırtını yasal korumadan ziyade mafyaya dayayan, kayıt dışı ekonomideki zararsız aktiviteleri de temsil etmektedir. Demografik bir perspektifle bakıldığında, Yasal Dükkânlar, “iyi muhitleri”, Gangster Dükkânları ise “kenar mahalleleri” temsil etmektedir. Oyunun sonunda, her iki tip dükkân da aynı miktarda puan kazandırmaktadır, fakat oyunun diğer öğeleriyle girdikleri etkileşim, birbirlerinden farklıdır.

b) Karakterler

Oyunun her turunda, oyuncular daha fazla sayıda dükkâna sahip olmaya (veya o ana kadar ele geçirdikleri dükkânları korumaya) çalışırlar. Bunu da oyunun 9 karakterinden birini oynatarak gerçekleştirirler. Her karakter, oyun tahtası üzerindeki bir piyonla tarafından temsil edilir ve gittikleri yerdeki şehir bloklarını etkilerler. Oyuncular, bir karakteri doğrudan kontrol edebilmelerinin yanı sıra, bütün karakterleri de dolaylı olarak etkileyebilmektedirler. Her turun sonunda, bütün oyuncular tekrar bir karakter seçerler; böylece oyunun akışı içinde oyuncular, farklı farklı karakterleri kontrol etmeyi deneyebilirler.

Karakterler ve özellikleri şu şekildedir:

1. Tüketici

“Tüketiciyi oynamak” pazarlama kampanyaları ve diğer etkileme yöntemlerini kullanarak, halkın ve kamunun tüketimini, kendi lehine şekillendirmeyi denemeyi temsil etmektedir. Tüketici piyonu bir Dükkân üzerinde durduğunda, para harcayarak o Dükkânın sahibine, oyun tahtasında yeni bir Dükkâna yatırım yapmasını sağlayacak kaynağı temin eder. Tüketici bir Yasal Dükkândan alışveriş yaparsa, yeni bir Yasal Dükkân açılır; eğer bir Gangster Dükkânından alışveriş yaparsa, yeni bir Gangster Dükkânı açılır. Yeni açılan Dükkân, şehirdeki ekonomik

fırsatların cazibesine kapılarak, çevre bölgelerden şehre gelen göçmenlerin yarattığı nüfus artışını temsil etmektedir.

2. Bürokrat

Bürokrat bir dükkân üzerinde durduğunda, o Dükkân, bir Adres sahibi olur (oyunun başında şehir, bir adres sistemine sahip değildir). Adres, karakterlerin pek çoğunun Dükkânı bulmasını kolaylaştırır (bunun, Dükkân sahibine bazen olumlu bazen olumsuz etkileri vardır). Eğer adres, yasal bir Dükkâna aitse; Bürokrat, Dükkânı “emlak vergisi” olarak istimlâk ederek, kamulaştırabilir. Eğer bir oyuncunun Dükkânı emlak vergisi olarak elinden alınırsa, oyuncuya bunun karşılığında, dükkânın eskiden bulunduğu bölgenin yasal Arazi Tapusu verilir. Arazi Tapusu da oyunun sonundaki puanlamada, bir Dükkân değerinde sayılır. Bunun yanı sıra Arazi Tapusu sahibi, kendi arazisine, yeni bir Dükkân da açabilir.

3. Gangster

Gangster, bir Dükkân üzerinde durduğunda, Dükkân oyundan çıkartılır ve bunun yerine Gangsteri oynayan oyuncuya ait bir Gangster Dükkânı yerleştirilir.

4. Polis

Polis, bir Gangster Dükkânı üzerinde durduğunda, Gangster Dükkânı oyundan çıkartılır ve onun yerine Polisi oynayan oyuncuya ait bir Yasal Dükkân yerleştirilir. Eğer Polisin piyonu, Gangsterinkine çarparsa, Gangsteri oynayan oyuncunun tüm Gangster Dükkânları oyundan çıkartılır ve yerlerine Polisi oynayan oyuncuya ait Yasal Dükkânlar yerleştirilir.

5. Tiryaki (Sigara Tiryakisi)

Tiryaki, bir sigarayı bitirmeden diğerini yakan bir tiplemedir ve yanan izmaritleri etrafa atmaktadır. Tiryaki, bir Dükkân üzerinde durduğunda, Dükkân oyun tahtasından kaldırılır ve yerine bir Yangın işaretçisi yerleştirilir. Yanmakta olan şehir bloklarının üzerine yeni bir Dükkân kurmak mümkün değildir. Tiryaki karakteri, oyuncular tarafından oynanabilecek bir karakter olsa da (daha eğlenceli bir

oyun için), aslında “kötü şansın” etkisini temsil etmektedir. Bu nedenle Tiryaki, Adresi olan bloklar üzerinde hareket ederken, manevra avantajından faydalanamaz.

6. İtfaiyeci

İtfaiyeci, bir Yangın işaretçisi üzerinde durduğunda, Yangın işaretçisi kaldırılarak yerine, İtfaiyeciyi oynayan oyuncuya ait bir Yasal Dükkân yerleştirilir.

7. Çöpçü

Tüketici bir Dükkânın üzerinde durduğunda, Dükkân alanını kirletir ve bu durum, Dükkânın alanına bir Çöp işaretçisi yerleştirilerek ifade edilir. (Burada amaç, tüketimin kirlilik yarattığını ifade etmek değil; tüketimin büyüme yarattığını; alt yapı gelişiminin ayak uyduramaması halinde, şehrin hızlı büyümesinin, sıklıkla ve sağlığa aykırı durumlara yol açtığını temsil etmektir. Bir Dükkânda Çöp olduğu sürece, Tüketici orada tüketime devam etmez; ayrıca o Dükkân, Kolera salgınına da açık bir konumda sayılır (konuyla ilgili detaylar aşağıdadır). Çöpçü, üzerinde Çöp olan bir Dükkânda durduğunda, alanda bulunan Çöp, kaldırılır.

8. Bakteri

Bakteri, üzerinde çöp olan bir Dükkân üzerinde durduğunda, Dükkân (ve Çöp) kaldırılır ve bunların yerine Kolera işareti konulur. Kolera etkisi altında olan bloklara yeni Dükkân açılmaz. Her oyun turunun arasında, üzerinde Kolera bulunan kareye komşu (sadece yatay ve dikey, çapraz değil) olan, üzerinde Çöp bulunan Dükkânlar olup olmadığı kontrol edilir. Varsa, buradaki Dükkânlar ve Çöpler de kaldırılarak, yerlerine Kolera işareti konulur (bu kural tek tur içinde peş peşe uygulanmaz, yani Kolera'nın kendi kendine yayılması her turda bir adım şeklindedir). Bakteri karakteri (oyunu daha eğlenceli hale getirmek amacıyla) oyuncular tarafından direkt oynanılabilse de, aslında bu karakter, kötü şansın etkisini temsil eder. Bu nedenle Bakteri, Adresi olan bloklar üzerinde hareket ederken, avantajlı manevradan faydalanamaz.

9. Doktor

Doktor, bir Kolera işareti üzerinde durduğunda, Kolera işareti kaldırılır ve yerine Doktoru oynayan oyuncuya ait bir Yasal Dükkân konulur.

c) Elektrik ve Su Sistemleri

Şehrin Güneybatı köşesinde temiz Su kaynağı, Güneydoğusunda ise bir Elektrik kaynağı bulunur. Bu kamu hizmetleri, kaynaklara Adres işaretleriyle bağlantısı olan bütün bloklara ulaşır. Bu sistemlere bağlı bloklarda Dükkânları olan oyuncuların, Elektrik/Su hizmetinden faydalanabilmesi için, bir Dükkânını (ödeme olarak) feda etmesi, yani bunlara yatırım yapması yeterli. Elektrik sisteminden faydalanma hakkına sahip olmak, bu hatta bağlı Dükkânlarını, iki kat verimli hale gelmesini sağlar; Müşteri üzerlerinde durursa, tek Dükkân yerine, İki Dükkân birden açma hakkı kazanılır. Su sisteminden faydalanma hakkına sahip olmak, Dükkânlarda, salgın şeklinde yayılan Koleranın bulaşmasının önünü keser (yine de Bakteri tarafından direkt olarak ortaya çıkarılan Koleraya karşı korunma sağlamaz).

d) Karakter Grupları

Analitik amaçlar doğrultusunda incelendiğinde, 9 karakter 4 ana gruba ayrılabilir:

Kapitalist Karakterler

Bu karakterler, Tüketici, Bürokrat ve Çöpçüdür. Bunlar genellikle, göreceli olarak oyun tahtasında çok sayıda Dükkâna sahip olan, pazarlama/geliştirme/koruma işlerinden birini gerçekleştirmek isteyen “varlıklı” oyuncular tarafından tercih edilir.

Memur Karakterler

Bu karakterler, Polis, İtfaiyeci ve Doktordur. Bunlar genellikle, göreceli olarak oyun tahtasında pazarlama/geliştirme/koruma işlerini yapmak için az sayıda Dükkâna

sahip olan, “varlıklı olmayan” oyuncular tarafından tercih edilir. Gelir basamaklarında yukarılara tırmanmak için yasal (veya yarı-yasal) yöntemleri temsil ederler.

Yıkıcı Karakterler

Bu karakterler Tiryaki ve Bakteri. “Kötü Şansı”, “ortaya çıkan terslikleri” temsil ederler. Adresi olan bloklar üzerinde hareket ederken, manevra kabiliyetleri artmaz. Bunlar genellikle mevcut diğer karakterlere talebin az olduğu, yani “yapacak daha iyi bir şey olmadığı” tercih edilir (yıkıcı davranışlar için, bu her zaman iyi bir mazeret olmuştur). Başkalarının Dükkânlarını yıkmak puan kazandırıcı bir hamle değildir, ancak yine de göreceli bakış açısıyla, oyunu kazanma şansını arttırmaya yarar. Ayrıca, İtfaiyeci ve Doktor gibi karakterlere fırsatlar yaratarak, daha sonra bu karakterleri kullanarak fayda sağlama potansiyeli ortaya çıkartırlar.

Kanun Karşıtı Karakter

Bu, Gangsterdir. Benzeri olmayan bu karakteri kullanarak, hem başka oyuncuların Dükkânlarını gasp etmek mümkündür.

1. Eşitsizlik Suça Neden Olur

a) Sosyoekonomik mekanizma

Eşitsizlik, bir ülkenin “sosyal sermayesini” yıpratır; yani halkının sosyal bağlarını zayıflatır ve güven duygusunu örseler. Ayrıca eşitsizlik, suçu daha kârlı hale getirir; diğerleri ne kadar zenginse, çalınacak o denli çok şey vardır ve kişi ne kadar fakirse, çaldıklarının değeri o kadar artar.

Yapılan pek çok araştırma, gelir dağılımındaki adaletsizliğin, suça teşvik unsuru olduğunu ortaya koymuştur.³

b) Oyun mekanizması

Oyuncunun ne kadar az Dükkânı varsa, Kapitalist Karakterleri oynatmak o kadar fayda sağlamaktadır. Diğer oyuncuların ne kadar çok Dükkânı varsa, Gangsteri oynatmak, başkalarının Dükkânlarını gasp etme şansını ve dolayısıyla daha yüksek, beklenen getiri durumu oluşturur.

c) Bağlantı

Oyun mekanizmaları, eşitsizlik (en zengin ve en fakir oyuncuların Dükkân sayıları arasındaki fark) ve suç oranı (Gangster karakterinin oynanma sıklığı) arasında pozitif korelasyon yaratmaktadır.

2. İşsizlik Suça Neden Olur

a) Sosyoekonomik mekanizma

İstihdam olanakları azaldıkça, özellikle genç erkeklerde, suça eğilim giderek artmaktadır.⁴ Bu bilhassa, halkın uyuşturucu ticaretinin içine kolayca çekilebileceği kentsel alanlarda geçerlidir.⁵ İşsizlik ve suç arasında güçlü bir ilişki mevcuttur.⁶

3 - Daly, Wilson, & Vasdev, "Income inequality and homicide rates in Canada and the United States", *Canadian Journal of Criminology*, April 2001: 219-236

- Fleisher, Belton M. 1966. "The Effect of Income on Delinquency" *American Economic Review* 56: 118-37.

- Ehrlich, Isaac. 1973. "Participation in Illegitimate Activities: A Theoretical and Empirical Investigation." *Journal of Political Economy* 81: 521-65.

4 Freeman, Richard B. 1996. "Why Do So Many Young American Men Commit Crimes and What Might We Do About it?" *Journal of Economic Perspectives* 10:22-45.

b) Oyun mekanizması

Az sayıda Dükkânı olan oyuncular için, Kapitalist karakterleri oynamanın bir getirisi de azdır. Bu nedenle Memur Karakterler ve Gangster arasında seçim yapmaları gerekmektedir. Memur Karakterlere talep (duyulan ihtiyaç) azsa, bu durumda Gangsteri oynamanın getirisi daha yüksek olur.

c) Bağlantı

Memur Karakterlere talep azaldığında, Gangster daha sık oynanır. Bu nedenle, oyunda işsizlik ve suç arasında pozitif korelasyon bulunmaktadır; bu durum da gerçek hayatı yansıtmaktadır.

3. Yetersiz Devlet Kaynakları Yolsuzluğa Neden Olur

a) Sosyoekonomik mekanizma

Finansal durumu zayıf olan devletler, memurlarına makul düzeyde maaş ödeyemezler. Hak ettiği az maaş alan devlet memurları, kabul edilebilir düzeyde gördükleri tüketim seviyesine ulaşmak ve bunu sürdürmek için başka yollar arar. Rüşvet almak veya konumlarını suistimal etmek, çekici hale gelir.⁷

5 Duster, Troy. 1997. "Pattern, Purpose and Race in the DrugWar: The Crisis of Credibility in Criminal Justice." Pp. 260–87 in *Crack in America: Demon Drugs and Social Justice* edited by Craig Reinerman and Harry G. Levine. Berkeley: University of California Press.

6 "Economic Inequality and the Rise in U.S. Imprisonment", Bruce Western, Meredith Kleykamp, Jake Rosenfeld, Princeton University, April 2004

7 Örneğin:

- Treisman, Daniel, "The causes of corruption: a cross-national study", *Journal of Public Economics* 76 (2000) 399–457

- Roaf, James, "Corruption In Russia", European II Department, IMF, Conference on Post-Election Strategy Moscow, April 5-7, 2000

b) Oyun mekanizması

Memur Karakterlerden herhangi biri, bir Dükkanı kurtardığında, Dükkan gerçek sahibine verilmez, fakat onu kurtaran oyuncunun olur. Eğer Dükkan, Arazi Tapusu olan bir bölgedeysen, onu kurtaran oyuncuya verilmez, toprak sahibi (ve Dükkanın gerçek sahibi) oyuncuya iade edilir.

c) Bağlantı

Oyunun ilk safhalarında, henüz vergi toplanmaya başlamadan önce, Memur Karakter kurtardığı Dükkanları ele geçirir. Fakat ne kadar çok vergi toplanırsa, oyun tahtsında o kadar çok Arazi Tapusuna sahip alan oluşur ve Memur Karakterler, kurtardıkları Dükkanları gasp etmek yerine, gerçek sahiplerine iade ederler. Bu nedenle oyun mekanizması, vergi geliri ile yolsuzluk arasında negatif korelasyon oluşturmaktadır.

d) Sınırlamalar

1) Oyunda benzeri oluşturulan, vergi geliri ve yolsuzluk arasındaki ilişki, daha çok etkin ve samimi hükümetleri olan ülkeler için geçerlidir. İşlevsiz, savaş döneminde olan veya parazit hükümetler için geçerli değildir.

2) Bu oyun, Doktoru, maaşını devletten alan bir çalışan olarak konumlandırmaktadır, bu bütün ülkelerde geçerli olan bir durum değildir.

3) Oyunda, belli bir oyuncunun devlet korumasından faydalanma derecesi, o oyuncunun vergisini ne kadar ödediğiyle doğru orantılıdır. Yani bu ilişkinin bir de bireysel yönü vardır. Gerçekte bu ilişki sadece toplumsal çapta gözlemlenir.

- Ni, Shawn and Van, Pham Hoang, "High corruption income in Ming and Qing China", Department of Economics, University of Missouri, Columbia

4. Mülkiyet Hakları Yatırımı Teşvik Eder

a) Sosyoekonomik mekanizma⁸

İnsanlar ikamet ettikleri veya üretim yaptıkları mekânın yasal tapusuna sahip değillerse, yatırım yapma eğilimleri azalır. Sürekli olarak tahliye edilme tehdidi altında yaşadıkları için, onları yatırım yapmaya teşvik eden şeyler azalmıştır. Çünkü tahliye edilmeleri durumunda buraya harcadıkları zamanı ve yaptıkları maddi yatırımları kaybetmiş olurlar.

b) Oyun mekanizması

Oyundaki Dükkân açma işi, gerçek dünyadaki yatırım yapma eylemine denk gelmektedir. Fakat StreetSmanrt'da, oyunun galibiyet durumu, değişken Dükkân sayısına bağlı olduğu için, yatırım daha çok şu şekilde gerçekleşir: “bu tur yeni Dükkân kurmayı bir kenara bırakıp, mevcut Dükkânları geliştirerek, gelecek tur kazanılacak Dükkân sayısını artırmak.” Çöpçüyü oynamak, size aynı turda yeni Dükkân kazandırmıyor fakat üzerinde Çöp olan (buralardan Tüketici alışveriş yapmıyor ve Kolera tehlikesine açık) Dükkânları, üzerinde Çöp olmayan (tüketicinin alışveriş yaptığı ve Kolera tehlikesine dayanıklı) Dükkânlar haline getiriyor.

Yukarıdaki 3b maddesinde de açıklandığı üzere, Arazi Tapusu olan yerlerin üzerine inşa edilen Dükkânlar, Arazi Tapusu olmayan yerlere inşa edilenlere oranla çok daha güvenlidir. Gangster veya Yangın tarafından işgal edilmenin ardından kurtarıldığında, istimlâk edilmek yerine, Arazi Tapusunun sahibine iade edilirler. Bu nedenle, Çöpçüyü kullanarak, Dükkânları temiz tutmak, Dükkânın bulunduğu arazinin mülkiyet hakkı mevcut ise, daha kazançlı olmaktadır. Gangster Dükkânlarını temizlemenin getirisi hemen hemen hiç yoktur; çünkü bunlar sadece Gangster ve Tiryaki'nin değil, aynı zamanda Polisin de tehdidi altındadır.

8 Besley, Timothy, “Property Rights and Investment Incentives: Theory and Evidence from Ghana”, University of Chicago Press , 1995

c) Bağlantı

Arazi Tapuları (mülkiyet hakları), Çöpçüyü kullanarak Dükkanların bakımını yapmanın beklenen yatırım getirisini artırmaktadır.

5. Aşırı Vergi Toplamak Durgunluğa Sebep Olur

a) Sosyoekonomik mekanizma

Vergi oranı ve ekonomik büyüme arasındaki uzun vadeli ilişki tartışmalı olsa da vergideki artışın genellikle⁹ kısa dönemde gayri safi milli hâsılada büyümeyi azalttığı kabul edilmektedir.

b) Oyun mekanizması

Bürokrat, emlak vergisi karşılığı olarak bir Dükânı tahsil ettiğinde, Dükân, oyun tahtasından kaldırılır ve Tüketicinin alışveriş yapabileceği Dükân sayısında bir azalmaya sebep olur; yani tüketimin (dolayısıyla büyümenin) gerçekleşme potansiyelini düşürür. (Vergi olarak alınan Dükân karşılığı verilen Arazi Tapusu, kendi içinde “verimsizdir”.) Bürokratın çok etkin davranarak, bütün Dükânları vergi olarak toplaması olasılığının, teorik olarak gerçekleşmesi de mümkündür. Bu durumun yaşanması halinde, vergi oranı %100 olarak gerçekleşir, tüketim (ve dolayısıyla büyüme) potansiyeli %0’a düşer, şehir “ölür” ve oyun biter.

c) Bağlantı

Bürokratın vergilendirmesi, Tüketicinin alışveriş yapabileceği Dükânların sayısını geçici olarak azaltır ve şehrin kısa dönemde beklenen büyüme oranını düşürür. Bu nedenle oyun mekanizması, kısa dönemde beklenen büyüme ve vergi oranı arasında negatif korelasyon oluşturmaktadır.

9 Romer, Christina and Davd, “The Macroeconomic Effects of Tax Changes: Estimates Based on a New Measure of Fiscal Shocks” (NBER Working Paper No. 13264),

6. Toplumsal Kopuř (Ayrımcılık)

İyi muhit

Eęer řehrin bir bölgesinde kümelenmiř Yasal Dükkânlar varsa, Bürokratla oraya gidip, kişisel durumu güvence altına almak arzu edilen bir durumdur. Bürokrat gittięi yerlere Adres sistemini getirdięinden, řehrin bu kısmı adresleme sistemine kavuřacaktır. Adresler, (Yıkıcı Karakterler hariç) bütün karakterler için yol bulmayı son derece kolay hale getirecektir. Böylece Tüketici, Bürokrat, Polis, İtfaiyeci, Çöpçü ve Doktoru ihtiyaç duyulan yerlere götürülmesi kolaylařacaktır. Gangster, řehrin bu bölümünden uzak duracak, çünkü Adres sistemi, Polisin onu bu bölgede yakalamasını kolaylařtıracaktır (bu durumda Gangsteri oynayan oyuncunun tüm Gangster Dükkânlarını kaybetme riski vardır). Şehrin bu bölümünde yer alan Dükkânlar, dięer muhitlerdekilere göre çok daha güvenli hale gelecektir. Bu nedenle, Çöp temizleme, Elektrik ve Su baęlantısı kurma işlerine ilk yatırım yapılacak yer de burası olacak.

Kötü Muhit

Eęer řehrin bir bölgesinde kümelenmiř Gangster Dükkânları varsa, Bürokratu oraya götürmenin bir anlamı yoktur; çünkü Gangster Dükkânlarından vergi alınamaz ve buralara Arazi Tapusu verilemez. Bu nedenle Gangster Dükkânları Adres sahibi olamayacak ve dięer karakterleri iş alanının olduęu bu bölgeye kolayca getirmek mümkün olmayacaktır. Gangster daha sık ziyaret etmeye bařlayacak, çünkü Polis onu bu muhitte o kadar kolay bulamayacaktır. Bu muhitte yer alan Dükkânların rakipler tarafından ele geçirilme olasılıęı göreceli olarak daha fazladır ve yok olma riskleri daha yüksek olduęundan, Çöp temizleme ve dięer kamusal hizmetlerden faydalanmak için yapılacak yatırımların geri dönüşü, büyük olasılıkla yeterli olmayacaktır. Bunun sonucunda řehrin bu kısmı daha pis, daha az verimli ve Kolera'dan daha çok zarar görmeye meyilli olacaktır.

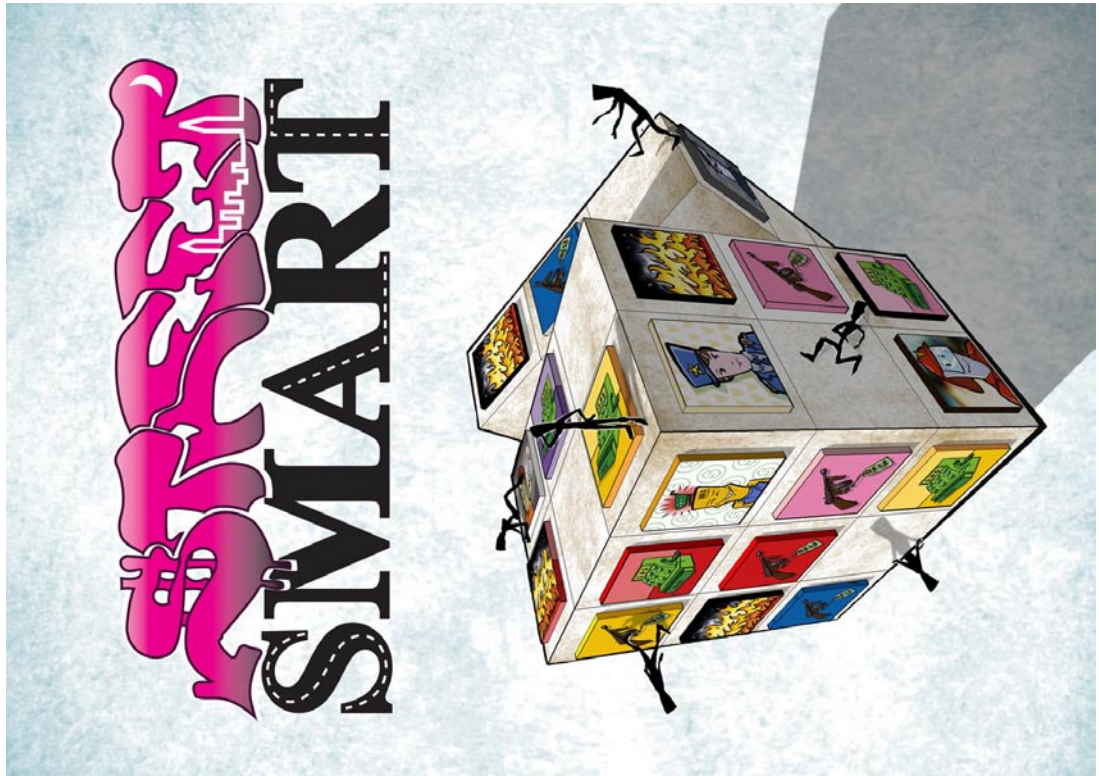
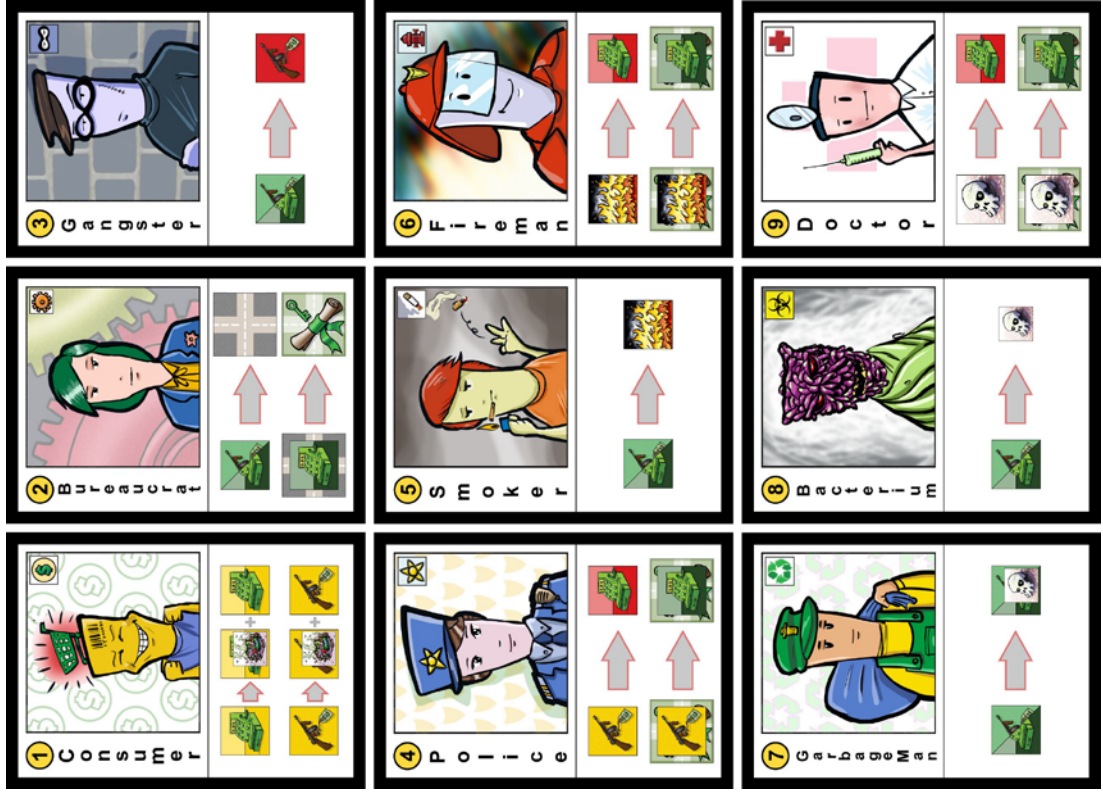
Toplumsal Kopuř

Yukarıda tanımlanan iyi ve kötü muhitlere sahip olan Őehir, eninde sonunda, bir tarafta zengin ve güvenli kısım, diđer tarafta kuralsız, fakir ve güvensiz kısım olacak Őekilde kutuplařacaktır.

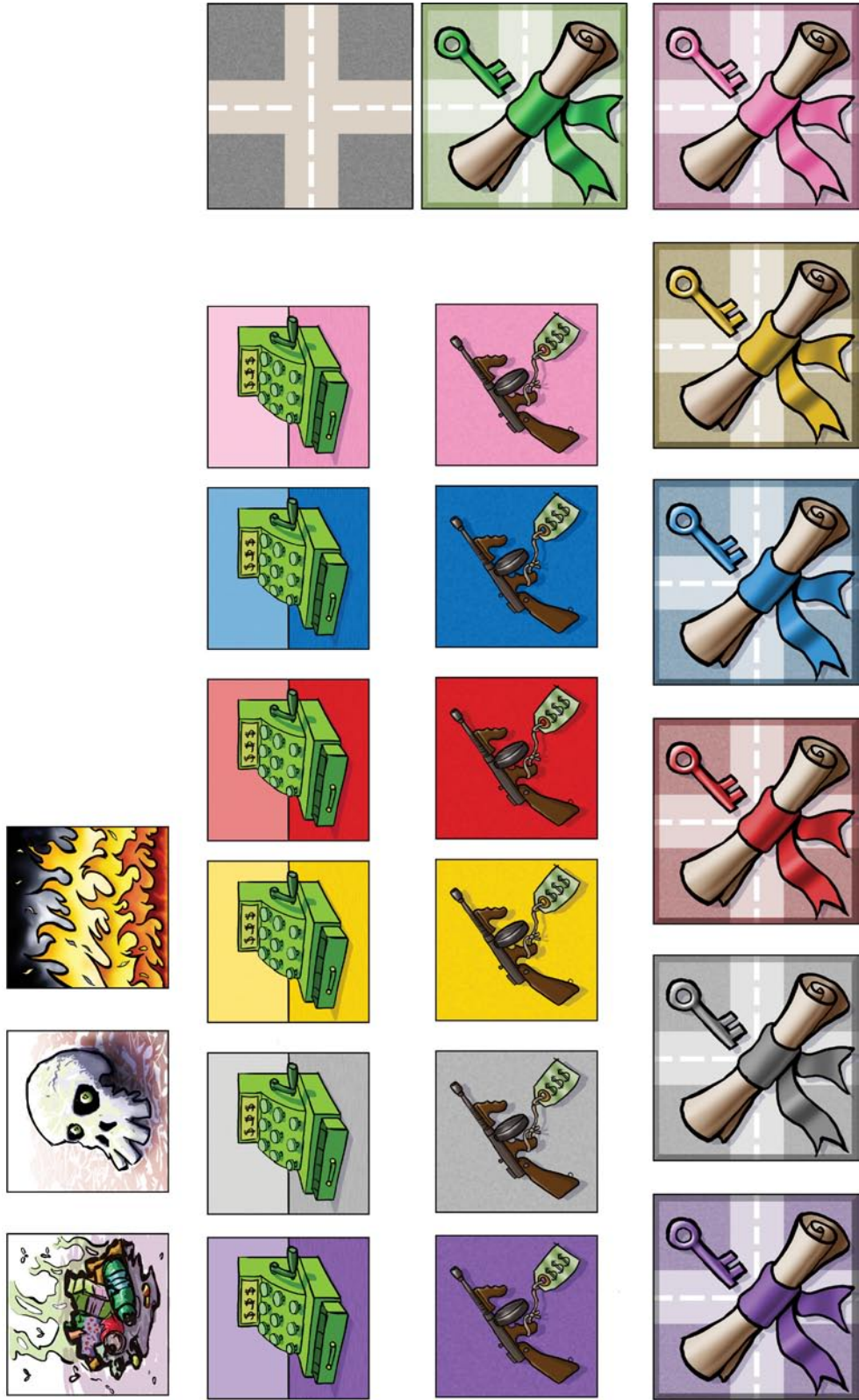
Görsel Detaylar

Bu simülasyondaki bariz görsel yönlendirme haricinde birkaç detay daha mevcuttur. Oyunun genel tasarımında temiz bir Avrupa tarzı masa oyunu görsel üslubu yakalanmaya çalıřılmış ve canlı renkler seçilerek, aslında oldukça ağır bařlı olan temasına neřeli bir hava verilmek istenmiřtir.

Simülasyon içindeki arzu edilmeyen bazı durumlar görsel tasarım anlayıřını da etkilemiřtir. Karakter tasarımları, herhangi bir ırkın anatomik özelliklerine gönderme yapmayacak Őekilde belirsiz düşünölmüş, gene ten renkleri seçilirken, aynı Őekilde bir ırksal yönlendirmeden kaçınılmıřtır. Ayrıca, karakterler arasında sayısal olarak cinsel dađılım mümkün olduđunca eřit bir Őekilde gerçekteřtirilmeye çalıřılmıřtır.



Resim 4.1. Street Smart, kutu kapağı ve karakter kartları.



Resim 4.2. Street Smart, oyun pulları.

5. SONUÇ

İki binli yıllarla birlikte yeni ve yaratıcı fikirlerin ortaya çıkma sıklığı azalsa da, masa oyunlarına dair bakış, insanlık tarihi boyunca hiç olmadığı kadar genişlemiştir. İnsanlar, Essen gibi oyun fuarlarında gezerken sunulan yeni oyunlara birer festival filmi gibi yaklaşmaya başlamıştır. Alman oyunlarının "kazanmaksızın keyif alınabilen oyun" felsefesiyle birlikte; kazanmaya yönelik prosedürlerin ağırlık merkezinden çıkartılıp, yerlerine oyuncu deneyiminin getirildiği oyunlar ortaya çıkmıştır. Böylece, yeni deneyimler arayışı içinde satın alma davranışı gösteren oyuncu profili ortaya çıkıp yaygınlaşmaya başlamıştır. Fantasy Flight ve Atlas Games gibi belli bir kısım Amerikan firmalarının ürettikleri oyunlar, tema açısından Amerikan kurgu anlayışını korumaya devam ederken, oynanış biçimi olarak, Avrupa ekolünün etkilerini göstermeye başlamıştır. (Applecline, 2007)

Ayrıca ilk başta masa oyunlarının geri plana itilmesine neden olan kişisel bilgisayar devrimi, internetin erişiminin ve kullanımının yaygınlaşmasıyla birlikte, dünya çapında bir masa oyunu cemiyeti oluşmasını sağlamıştır. İnsanlar Board Game Designers Forum (www.bgdf.com) benzeri internet sitelerinde yeni ve deneysel oyun tasarımları üzerine tartışmaya başlamış, Board Game Geek (www.boardgamegeek.com) gibi sitelerdeyse, insanların deneyimlerini ve bilgilerini paylaşması, masa oyunlarını çok daha ulaşılabilir bir konuma getirmiştir.

Orta ve uzun vadede başarılı olan oyunlarda, görsellerin ikinci planda kaldığını görmekteyiz. Oyunlar, ilgi çekmek ve piyasada tutunmak için görsellere ihtiyaç duysalar da, akıcı ve eğlenceli oynama dinamiklerine sahip olmayan oyunları, ne denli şatafatlı olsalar da, görseller kurtaramamaktadır. Günümüz oyunlarının çoğunluğu her ne kadar tema açısından ağır şekilde yüklü olma eğilimi gösteriyor olsalar da tasarım açısından en çok değer verilen bazı Alman oyunlarında temayı ve görselleri, oynayışa en ufak bir tesir olmaksızın tamamen değiştirmenin mümkün olduğunu görmekteyiz. Satranç gibi çok sevilen oyunlarda görsellerin niteliğinin oyuncunun deneyiminde oynayış açısından herhangi bir fark yaratmadığını da göz önünde bulunduracak olursak, görsellerin içerik ile olan ilişkisinde görsellerin

tamamen ikinci planda olduğunu söylenebilir. Ayrıca gereksiz derecede gösterişli görseller maliyeti arttıracığı için, oyunun başarısını olumsuz yönde de etkileyebilirler.

Sonuç olarak görsellerin amacının, oynayışın önüne geçmeden oyunu daha çekici kılmak; oyun parçaları arasında görsel farklılaştırma yaratma ve prosedürleri görsel olarak belirginleştirme yoluyla, oynanabilirliği arttırmak olduğunu söylenebilir.

Tarih boyunca, masa oyunlarının içinde buldukları toplumları yansıttıkları kadar, o toplumların dinamiklerine etki ettiklerini de görmekteyiz. Yani oyunlar kültürün parçası oldukları kadar, kültür üreten olgular olarak da karşımıza çıkmaktadır. Bizzat kendileri sembol haline gelebilen, birer "simgeler bütünü" olarak oyunlar, bize kendimiz hakkında çok şey söylemektedir. Senet veya satranç gibi masa oyunlarından tek birinin tarihsel süreç içinde incelenmesi; belli bir tarih veya coğrafya ile sınırlandırılacak masa oyunlarının, birbirleriyle ve içinde buldukları toplumlarla girdikleri ilişki; masa oyunlarının sanatsal akımlarla olan etkileşimi; kültürel birer sembol olarak veya dinsel bağlamda açılımları, masa oyunları ile ilgili derinlemesine irdelenebilecek konulardan, sadece birkaç tanesidir.

KAYNAKÇA

AND, Metin; **Oyun ve Būgü**, 2. Baskı, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, 2007, 571 S.

APPLECLINE, Shannon; **Science Fiction, Fantasy, and Horror, Part One: A History and Ten Top Games**,

http://boredgamegeeks.blogspot.com/search/label/gaming_history, 2007.

AUSTIN, Roland G.; Greek Board Games, **Antiquity**, september, University of Liverpool, İngiltere, 1940, s.257-271.

AVEDON, E.M. ve Brian Sutton Smith; **The Study of Games**, John & Wiley Sons Inc., New York, 1971)

BELL, R. C.; **Board and Table Games from Many Civilizations**, Dover, New York, 1979.

BRADEN, Donna R.; **Leisure and Entertainment in America**, Henry Ford Museum and Greenfield Village, 1988.

BRUNNER, Charles; **Game Graphics**, Rockport Publishers INC, Hong Kong, 1995, 160 S.

CAILLOIS, R.; **Man, Play and Games**, University of Illinois Press, Chicago, 2001.

CAZAUX, Jean-Louis; "We Played Liubo Last Night!", **Abstract Games**, Ağustos, 2003.

CAZAUX, Jean-Louis; **Another View On Chess**,
<http://history.chess.free.fr/index.htm>, 2006

COHEN, D.; **The Development of Play**, Routledge Press, London-New York, 1993.

ELLIS, M. J.; **Why People Play?**, Prentice-Hall Inc. Englewood Cliffs, New Jersey, 1973.

FANTASY FLIGHT GAMES, **World of Warcraft: the Boardgame Rulebook**, 2005.

FATSIS, Stefan; **Word Freak: Heartbreak, Triumph, Genius, and Obsession in the World of Competitive Scrabble Players**, Penguin Books, Amerika, 2001.

FERLITO, Gianfelice; "Chessmen in the Islamic World", **P Art and Culture Magazine**, Sayı 13, 2004, 152 S.

FREITAG, Peter J; "Playing the American Dream: The Values of Industrial Society as Expressed by Board and Card Games", **Ephemera Journal 6**, 1993, 21-39.

FULLERTON, Tracy, Christopher Swain ve Steven Hoffman; **Game Design Workshop**, CMP Books, A.B.D., 2004, 460 S.

GOLLADAY, Sonja Musser; "The Illuminated Microcosm of Alfonso X's *Book of Games*", **P Art and Culture Magazine**, Sayı 13, 2004, 152 S.

GRAY, Albay Wilbur; **Playing War: the Applicability of Commercial Conflict Simulations to Military Intelligence Training and Education**, DIA Joint Military Intelligence College, Bolling AFB, DC, 1995

HOFER, Margaret K.; **The Games We Played**, Princeton Architectural Press, China, 2003, 160 S.

HUIZINGA, Johan; **Homo Ludens**, Fransızcadan Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, (İkinci Yazılış: 1955), 2. Baskı, İstanbul, 2006, 272 S.

KENDALL, Timothy, 'Le Jeu des Vingt Cases', **Jouer dans l'Antiquité**, Marseille, 1992, 148 S.

KOWALSKI, Wladislaw Jan; "Board Games of the Ancient World", **P Art and Culture Magazine**, Sayı 13, 2004, 152 S.

KULKMANN, Frank Schulte; **The Story of a Boardgamer**,
www.boardgame.de/reviews/story.htm, (2001).

- LAU, H. T.; **Chinese Chess**, Tuttle Publishing, Boston, 1985.
- MURRAY; Harold James Ruthven; **A History of Chess**, Oxford, 1913.
- MURRAY, Harold James Ruthven; **The History of Board Games**, Hacker Artbooks, Newyork, 1978, 267 S.
- ONUR, B.; **Türkiye'de Çocukluğun Tarihi**, İmge Kitapevi, Ankara, 2005.
- PARLETT, David; **The Oxford History of Board Games**, Oxford University Press, New York, 1999, 386 S.
- PICCIONE, Peter A.; In Search of the Meaning of Senet, *Archaeology*, Temmuz/Ağustos, 1980, s.55-58
- ROLLINGS, Andrew ve ERNEST Adams; **Andrew Rollings and Ernest Adams on Game Design**, 1. Baskı, New Riders Publishing, A.B.D., 2003, 621 S.
- RÖLLICKE, Hermann Josef; **Of "bent ways", "owls" and "fish-catchers" liubo: an ancient Chinese board-game for spirits and men**, Board Game Studies, sayı 2, 1999.
- SALEN, Katie ve Eric Zimmerman; **Rules of Play - Game Design Fundamentals**, MIT Press, 2004, 670 S.
- SALTZMAN, Marc; **Game Creation and Careers**, New Riders Publishing, A.B.D., 2004, 707 S.
- SCHÄDLER, Ulrich; "The Best of All Games: Backgammon", **P Art and Culture Magazine**, Sayı 13, 2004, 152 S.
- STROUHAL, Ernst; "A Mechanical Ballet: Art and Chess", **P Art and Culture Magazine**, Sayı 13, 2004, 152 S.
- STEVENSON, Louise L; **The Victorian Homefront**, Twayne Publishers, New York, 1991.

WELLS, Herbert George; **Little Wars; a game for boys from twelve years of age to one hundred and fifty and for that more intelligent sort of girl who likes boys' games and books**, Project Gutenberg, 1913.

WHITEHOUSE, FRB; **Table Games of Georgian and Victorian Days**, Priory Press LTD, Birmingham, 1971, 102 S.

INTERNET SİTELERİ

Gamasutra: www.gamasutra.com

Board Game Geek: www.boardgamegeek.com

Board Game Designers Forum: www.bgdf.com

Wikipedia: www.wikipedia.org

HMGS, Historical Miniatures Gaming Society, Eastern Chapter: www.hmgs.org, 2006

Gone Gaming: www.boredgamegeeks.blogspot.com

Spiel des Jahres: <http://spieldesjahres.kiratec.eu>

Another view on Chess (Jean-Louis CAZAUX): <http://history.chess.free.fr/index.htm>