

**CHARLİE’İN MODERN ZAMANLAR’INDAN, GOOGLE’İN GENÇ ÇIRAKLAR’INA;
İŞ YAŞAMINDA GELENEKSELDEN REKREATİFE GEÇİŞ**
Charlie’s Modern Times versus Google’s Internship: Transition from Traditional to Recreative Works

* Göknil Nur KOÇAK
** Meryem Ezgi ÖZKAN
*** Aslı TANER



ÖZET

Bu çalışmada monoton, değişime açık olmayan, seri üretimin hâkim olduğu bir çalışma ortamı yerine yaratıcılığı destekleyen çalışma ortamının nasıl olabileceği sorusuna yanıt aranmaktadır. Bu sorunun yanıtı beraberinde “rekreatif iş” ve “rekreatif iş ortamı” kavrayışlarını getirmektedir. Araştırmanın yöntemi örnek olay incelemesidir. Seri üretim ve verimlilik artışının hedef alındığı geleneksel iş ve ortamlarını temsilen “Chaplin’in “Modern Zamanlar” filmi; yaratıcılık ve yenilikçiliğin hedef alındığı rekreatif iş ve ortamlarını temsilen “Genç Çıraklar” filmi karşılaştırmalı olarak incelenmiştir. Örnek olay bulgularından hareketle yapılan kavramsallaştırma şu şekildedir: “Çalışanların fiziksel, duygusal ve düşünsel olarak aktif, kişisel zaman planlamasında serbest oldukları, etkileşimli ve oyunlaştırılmış süreçler içinde bireyselliğin korunabildiği işlere rekreatif iş denir”. Yenilik ve yaratıcılık gerektiren bilgi çağında rekreasyon serbest zamana hapsolmuş bir etkinlik olmanın ötesinde, her çeşit eyleme için bir nitelik olarak değerlendirilmelidir. Bu kapsamda rekreatif iş, rekreatif ebeveynlik, rekreatif eğitim, rekreatif yönetim gibi kavrayışlar geliştirilebilir. Üniversitelerin Rekreasyon Yönetimi bölümlerinin müfredatları bu kapsamda tasarlanabilir.

doi.org/10.32958/gastroia.582284

Yazar Bilgileri

ORCID:

* 0000-0002-1574-4403

**0000-0002-0448-7077

***0000-0003-4103-7857

Email:

* goknilkocak@hotmail.com

** meryemezgiozkan@gmail.com

*** asltnr@gmail.com

Anahtar Kelimeler: Serbest zaman, Rekreatif iş, Rekreatif yönetim, Bilgi çağı.

ABSTRACT

This study questions the qualities of work places which contribute innovation and creativity versus traditional work environment. The answer of this question brings the concepts "recreative work" and "recreative workplace". Case study method is employed. Two representative movies are examined. Chaplin's "Modern Times" is considered for the traditional work environment which portrays efficiency and effectiveness focus of mass production. The movie named "Internship" is examined as the representative of the workplaces focus on innovation and creativity. Referring to case study findings a novel definition of recreative workplace is proposed: “Workplaces which workers are physically, emotionally and intellectually active, free in designing personal time schedule and individuality can be maintained in interactive and gamified processes are called recreative workplaces”. In the information age which innovativeness and creativity are primary, recreation should not be restricted as a free time activity. Information age may require the appearance of some new concepts like “recreative work, recreative parenthood, recreative education, recreative management”. Scholars are invited to think on this novel perspective.

Keywords: Leisure, Recreative work, Recreative management, Information age.



GİRİŞ

Verimlilik argümanının temel olduğu sanayi çağında, üretim miktarını artırmak ve maliyetleri azaltmak esas alınmaktaydı (Özsever, Gençoğlu ve Erginel, 2009: 46). Maliyetleri azaltmanın yollarından biri de sıfır hata ve standardizasyondur. Böylece standartlara uymayan hatalı ürün miktarı azalacak, vadini yerine getiren sıfır hatalı ürünler nedeniyle müşteri memnuniyeti sağlanabilecekti. Hatasız, standart kalitede, düşük maliyete yüksek miktarda üretim yapılan ve böylece ölçek ekonomilerinden (sürümden kazanma) yararlanarak katma değer yaratan bir ekonomik perspektif kabul görmekteydi. Endüstri çağının standart kalite hatasız üretim yapma arayışı iş yapış biçim ve ortamlarını da şekillendirdi. İş görenlerin de belli alanlarda uzmanlaşmasını gerektirdi. Standart üretim çabasının gerektirdiği uzmanlaşma iş göreni makine-teçhizatın bir parçasıymış gibi fonksiyonel bir niteliğine indirgedi. Tüm gün biteviye aynı işi yapan iş gören doğal olarak yıprandı. Tıpkı makinanın verimli çalışması için dinlendirilmesi veya bir bataryanın performansını sürdürmesi için şarj edilmesi gerektiği gibi, insanların iş performanslarının iyi olabilmesi için iş dışı zamanda dinlenmeleri zorunluluğu ortaya çıktı. Aksi takdirde standart işlerin rutin biçimde yapıldığı iş ortamları çalışanlarda tükenmişliğe dolayısıyla iş performansının düşmesine neden olabirdi. Bu koşullarda çalışanlar verimli biçimde çalışmaya devam edebilmek için iş ve diğer zorunlu meşguliyetlerinden arta kalan zamanda kendilerini yenilemeliydi. Serbest zaman kavrayışı ve günümüzün modern rekreasyon anlayışı böyle bir ortamda şekillendi (Torkildsen, 2005: 50). Nitekim geleneksel rekreasyon tanımı tam bu bakış açısını yansıtmaktadır. Şöyle ki: İş ve diğer zorunlu mecburiyetlerden arta kalan serbest zamanda dinlenmek, eğlenmek, rahatlamak amacıyla yapılan gönüllü faaliyetlere rekreasyon denir.

Sanayi çağı bilgi çağına evrilirken tüketici beklentileri ve işletmelere rekabet üstünlüğü sağlayan unsurlar değişti (Yağcı, Koçak ve Buzlu, 2017: 139). Bilgi çağının müşterileri standartlara uygun sıfır hatalı ürünün ötesinde; pek çok alternatif arasından yeni, farklı, özgün olanı talep etmeye başladı. Tüm bunların yanı sıra iletişim teknolojilerindeki radikal değişim iş yapış biçim ve ortamlarını da etkiledi (Koçak ve Eryılmaz, 2018: 63). Aşağıdaki tablo sanayi toplumu ve bilgi toplumu arasındaki belirgin farkları özetlemektedir:



Tablo 1. Boyutlarla Dönemsel Karşılaştırma

	Sanayi Toplumu	Bilgi Toplumu
Periyot	Dev fabrika çağı	Dev beyin çağı
	Sanayi dünyası	Dijital dünya
	Erkek dünyası	Herkesin dünyası
Mekan	Sanayi kenti	Evrensel köy
	Topraktan fabrikaya	Fabrikadan büroya
Yapı Taşları	Atom	Bayt
	Kitap	Görüntü
	Kağıt	Tuş
	Çark	Çip
Araçlar	Buhar makinası	Uzay gemisi
	Makine	Bilgisayar
	Makine altyapısı	Ar-ge altyapısı
	Telgraf ağı	Fikir ve buluş
Biçim	Devasa fabrika	Minyatür ofis
	Hiyerarşi basamakları	Network kanalları
	İnsan vücudu ve merkezi sinir Sistemi	Beyin ve Sanal şebeke sistemi
	Organik bağ	Dijital bağ
İçsel Eğilim	Sermaye birikimi	Bilgi birikimi
	Mülkiyet ruhu/ kapitalist Ruh	Enformasyonelizmin ruhu
Tehditler	İşçi-işveren savaşı	Enformasyon savaşı
	Sanayi casusluğu	Silikon vadisinde casusluk

Kaynak: Alpaslan ve Kutanis, 2007: 59

Bilgi çağında değişen rekabet koşulları üretim girdisi olarak görülen kıt kaynak kavrayışını, zaman yönetimini ve katma değer anlayışını da etkiledi. Ekonomideki işlenen kıt (doğal) kaynak (*operand resources*) yaklaşımının sınırlarından çıkıldı ve sonsuz olarak değerlendirilen yaratıcı ve yenilikçi insan melekesi işleyen kaynak olarak (*operant resources*) (Constantin ve Lush, 1994) asıl önemli girdi haline geldi. Birim zamanda maksimum üretime odaklı ve ölçek ekonomilerinden (sürümden kazanma) yararlanmayı gerektiren katma değer anlayışının ötesine geçildi. Aynı ve standart ürünlerin ötesinde farklı ve yeniyi talep eden müşteriler, yenilikçi ve yaratıcı ürün tasarımlarını gerektiriyordu. Yenilikçi ve yaratıcı tasarım belirli saat aralıklarında ve sınırlandırılmış tekdüze mekânlarda yapılabilecek biteviye bir iş değildi.

Bilgi çağının yenilikçi ve yaratıcı tasarım gerektiren işleri, standartlaştırılmamış ortam-zaman-etkileşim gerektirmektedir. Seri üretim bandının fonksiyonel bir bileşeni olmanın ötesinde yaratıcı ve yenilikçi olması beklenen çalışanların yenilenmek için iş dışı serbest zamana indirgenmiş rekreasyon katılımı, bilgi çağının gerekleriyle örtüşmemektedir.



Nitekim bugün boş zamanın yenilenmenin ön koşulu olmadığını, insanların sevdikleri işleri yaparken de yenilenebildiklerini biliyoruz (Koçak , Eryılmaz, 2018: 79). Bu çalışmada monoton, değişime açık olmayan, seri üretimin hâkim olduğu bir çalışma ortamı yerine farklılığın benimsendiği ve yaratıcı çalışma ortamının nasıl olabileceği sorusuna yanıt aranmaktadır. Bu sorunun yanıtı beraberinde “rekreatif iş” ve “rekreatif iş ortamı” kavrayışlarını getirmektedir. Rekreasyonu iş dışı serbest zaman etkinliklerine indirgeyen yaklaşıma alternatif olarak sunulan bu yeni bakış; rekreasyon araştırmacıları ve profesyonelleri için yeni düşünce ve performans sahaları açabilir. Rekreasyon eğitimi ve uygulamaları bu perspektiften tekrar gözden geçirilebilir.

YÖNTEM

Bu çalışmanın amacı rekreasyon araştırmaları için “rekreatif iş” ve “rekreatif iş ortamı” kavramlarını önermektir. Bu amaçla “rekreatif iş ve bunu destekleyen iş ortamının ne/nasıl olabileceği” sorusuna yanıt aranmaktadır. “Rekreatif iş ve iş ortamı” ne/nasıl olmalıdır sorusuna cevap oluşturmak için, “geleneksel iş ve iş ortamlarının” ne/nasıl olduğu karşılaştırma referansı olarak dikkate alınacaktır. Geleneksel ve rekreatif iş ve iş ortamları betimlemesi için nitel araştırma tasarımlarında kullanılan örnek olay incelemesi yapılacaktır. Örnek olay niteliğinde 2 farklı sinema filmi seçilmiştir. Geleneksel iş ve ortamlarını temsilen Charlie Chaplin'in “Modern Zamanlar” filmi incelenmiştir. Rekreatif iş ve ortamlarını temsilen Google Kampüsü'nde geçen “Genç Çıraklar” filmi incelenmiştir. Her iki film de internet ortamında ücretsiz erişimle izlenebilmektedir. “Modern Zamanlar” ve “Genç Çıraklar” filmlerine yönelik bulgular takip eden kısımda görsellerle desteklenerek sunulmuştur. Filmlerden edinilen gözlem verilerine dayanan bulgulardan hareketle sonuç bölümünde; rekreatif iş ve ortamının ne ve nasıl olduğu, geleneksel iş ve ortamlarından farklarıyla birlikte betimlenmektedir.

Bulgular

Her iki film de zamana yönelik bir vurguyla başlamaktadır. Kavram olarak incelendiğinde zaman; bireyin kontrolü dışında kesintisiz olarak devam eden ve olayların geçmişten günümüze gelip, geleceğe doğru birbirini takip ettiği bir süreç olarak belirtilebilir (Gürbüz ve Aydın, 2012:3 aktaran Yıldız, 2014). Türk Dil Kurumu (TDK) ise zaman kavramını; “bir işin, bir oluşun içinde geçtiği, geçeceği veya geçmekte olduğu süre ve vakit” veya “bir işe ayrılmış veya bir iş için ayrılmış saatler” olarak tanımlamaktadır (TDK, 2020). Parmenides'e göre değişim ve hareket bir şeyin var olmayı bırakması ve yerine yeni bir şeyin var olması demektir ve zaman değişimin ve hareketin ölçü birimidir (aktaran; Cathcart, Klein, 2018: 27). Modern zamanlar filminin başında beliren saat, serbest zamanın bitişini ve iş zamanının başlangıcını imgelemektedir. Geleneksel iş ortamında zaman üretim miktarını etkileyen bir girdidir ve bu haliyle “birim zamanda üretilen iş” verimlilik ölçütlerinden biridir. Genç çıraklar filminin başında saat pazarlayan Billy ve Nick'in müşterilerine hitaben “*zaman kontrol edilemez fakat yönetilebilir*” ifadesi, geleneksel bakış açısında zamanın bir “girdi” olduğunu teyit etmektedir. Billy ve Nick'in pazarlama işi için müşterileriyle akşam yemeğinde yani iş saati dışında buluşması ve fakat bu zamanın da aslında iş amaçlı kullanılıyor oluşu, serbest zamana sirayet eden bir iş zamanı vurgusunu taşımaktadır. İş iyi giderse Billy kız arkadaşıyla tatile gidebilecektir. Yani rekreasyon iş dışı zamana ait bir

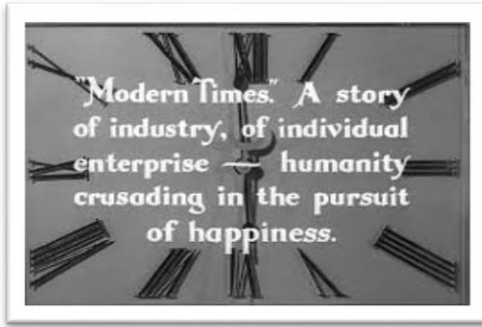


Charlie'nin Modern Zamanlar'ından, Google'ın Genç Çıraklar'ına; İş Yaşamında Gelenekselden Rekreatife Geçiş

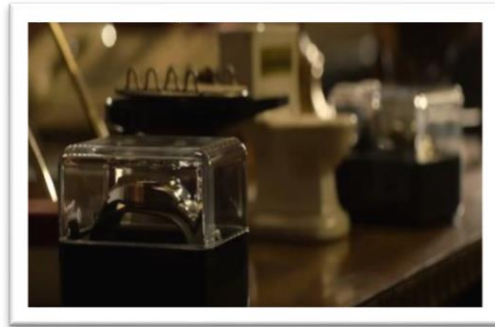
Göknil Nur KOÇAK, Meryem Ezgi ÖZKAN, Aslı TANER

eylemdir. Henüz rekreatif iş ve ortamıyla tanışmamış olan Billy ve Nick yaratıcılık gerektiriyor gibi gözükken pazarlama işinde dahi geleneksel standart düsturların içindedirler.

İşlerini kaybetmelerinin ardından Nick yatak satıcısında işe başlar fakat Billy'nin Google'a stajyer olarak girip sonrasında kalıcı olma hayali vardır. Nick'e bu fikri söylemek için gittiğinde iş zamanında olan Nick “sonra” der. Billy Google’ı betimlemek için “*gelecek sonrayı beklemes*” ifadesini kullanır. Burada zaman için farklı bir kavrayış vardır. Gelecek şimdidedir. Hayallerinin peşinden gitmek için işin bitmesini beklemek, yani sonrayı/geleceği beklemek gerekmez. Geleceğin şimdide olması, iş ve iş dışı zaman ayrımını ortadan kaldıran ilk emaredir.



Modern Zamanlar



Genç Çıraklar

Şekil 1. Geleneksel iş ve ortamlarında verimlilik girdisi olarak zaman

Modern zamanlar filmindeki saat görselinin hemen ardından toplu halde fabrikaya doğru ilerleyen insanlar belirir. Bu görüntünün ardından beliren koyun sürüsü görüntüsü iş görenlerin fonksiyonel niteliğine yönelik çarpıcı bir benzetmedir. Sahne adeta Fayol'un bilimsel yönetim yaklaşımına (Eren, 2011: 25) bir gönderme yapmaktadır. Her şey organize ve planlıdır. Sevk ve idare yapılandırılmıştır. İtaat ve uyum önemlidir. Taylorist-Fordist çalışma modeline göre (Orhan, 2010: 137) iş görenlerin çalışma koşul ve saatlerine uyma zorunluluğu vardır. Genç çıraklar filminde sergilenen iş ve ortam ise çok farklıdır. Her anlamda esnek bir yapılanma göze çarpmaktadır. Google Kampüse ilk geldiklerinde karşılaştıkları insansız araç Nick'i şaşırtır ve ürkütür. Bunu fark eden Billy arkadaşını rahatlatmak için “*korkutucu, çünkü yeni*” der. Standart ve rutin olanın aşinalıktan kaynaklı bir konforu vardır. Bu konfor alanına rağmen biteviye aynı rutini sürdürmek tükenmişliğe neden olur. Genç Çıraklar filminin başında Nick'in yatak satıcısı olan patronu standart işleri betimlemek için “*biz bu işe dul bırakan deriz, bir yılda ölürsün*” ifadelerini kullanmıştır. Standart iş süreçlerinde yaşanan tükenmişliği azaltmak ve yaşamsal dengeyi (*homeostasis*) desteklemek için iş dışı rekreasyon faaliyetlerine katılım gerekli görülmektedir. Rekreasyon faaliyetleri insanlara yeni ve farklı deneyimler sunar. Yeni bir deneyimde bilinmezliğe yönelik gerginliğe (stres) heyecan eşlik etmektedir. Nitekim Google Kampüse girdiklerinde Billy'nin Nick'e “*Çocukken gittiğin en muhteşem rüya parkını düşün. Sonra da ona hiç benzemeyen milyon kere daha iyi bir yer hayal et. İşte biz ordayız*” ifadesi, rekreatif iş ortamına yönelik bir betimleme olarak değerlendirilebilir. Yenilik pozitif stres yaratarak



Charlie'nin Modern Zamanlar'ından, Google'ın Genç Çıracılar'ına; İş Yaşamında Gelenekselden Rekreatife Geçiş

Göknil Nur KOÇAK, Meryem Ezgi ÖZKAN, Aslı TANER

yaşamsal (*homeostatic*) fonksiyonu destekler. Heyecan verici yeni deneyimler iş dışı zamanda yapılan rekreasyon faaliyetlerine atfedilen özelliklerken, Google Kampüsteki işin kendisi bu nitelikleri taşımaktadır.



Modern Zamanlar

Genç Çıracılar

Şekil 2. Geleneksel iş ortamlarının rutinine karşılık, rekreatif ortamın yarattığı pozitif stres

Modern Zamanlar'da Fordist-Taylorist sistem eleştirisi olarak değerlendirilebilecek diğer bir sahne Charlie'nin tuvalete gitme bahanesiyle işe ara verdiğinde sigara kaçamağı yaparken yakalandığı sahnedir. Tuvalette kalış süresini ölçen bir mekanizmaya basarak tuvalete giren Charlie sigara yaktığında dev ekrandan kendini gözetleyen patronu belirir ve derhal işe dönmesi konusunda sert bir uyarıda bulunur. Çalışan üzerinde kurulan kontrol, yöneticinin ve Charlie karakterinin McGregor'un X-Y teorisindeki (Koçel, 2011: 581) X özelliğini taşıdığını göstermekte ve aynı zamanda otoriter mekanizmaya vurgu yapmaktadır. Günümüzde "sanayi sonrası toplum" ya da "bilgi toplumu" diye adlandırılan yapıda (Dura ve Atik, 2002: 38) otoriter ve sınırlandırıcı tutumların yenilikçilik ve yaratıcılığı desteklemeyeceği açıktır. Google gibi yenilikçilik ve yaratıcılık odaklı bir işte çalışanların bu yönünü desteklemek için iş ortamı rekreatif nitelikte tasarlanmıştır. Billy'in Nick'e söylediği "*Önemli bir şey yapmak istiyorum, heyecan verecek ve harika bir hayat istiyorum ve burası çalışmak için en iyi yer. Uyku bölmeleri, masaj salonları, voleybol sahaları var*" ifadeleri bilgi çağının iş kavrayışıyla rekreasyonun sentezi niteliğindedir. Aşağıdaki görsellerde tuvalette sigara kaçamağı yaparken kameralar aracılığıyla her an çalışanları gözetleyen patronuna yakalanan Charlie ve Google Kampüste dileyenlere iş ortamında şekerleme yapma imkânı sağlayan uyku kapsülleri görülmektedir.



Modern Zamanlar



Genç Çıraklar

Şekil 3. Geleneksel iş ortamlarındaki otoriteye karşılık, çalışan odaklı rekreatif iş ortamı

Modern Zamanlar filminde klasik yönetim anlayışını yansıtan en çarpıcı sahnelerden biri Charlie'nin yemek makinasına bağlandığı sahnedir. Sanayi çağının verimlilik odaklı yaklaşımının getirdiği iş-zaman etütleri çerçevesinde iş görenin yemek için zaman ve fiziksel enerji harcamasını engelleyen bir otomasyon sistemi olan yemek makinasına bağlanan Charlie'nin hali acıklıdır. Yemek, fiziksel ihtiyacın ötesinde sosyalleşme ve keyif aracıdır. Geleneksel iş ortamını yansıtan Modern Zamanlar filminde makine gibi bir üretim girdisine indirgenen çalışanın yemek ihtiyacına bile eylemsel bir sınırlama getirilme girişimi görülmektedir. Genç Çıraklar filminin geçtiği Google kampüste ise durum radikal biçimde farklıdır. Tüm yiyecek ve içecekler çalışanların istediği zaman ulaşabileceği durumda, seçme şansı tanıyan çeşitlilikte ve tamamen ücretsizdir. Sanayi çağındaki el-kol koordinasyonu ile minimum hareket maksimum üretim mantığıyla, bilgi çağının bireysel yenilikçilik ve yaratıcılığı destekleyen ortam ve imkân tasarımı arasında belirgin farklar göze çarpmaktadır. Aşağıdaki görsellerde Charlie ve bağlandığı yemek makinasının yanı sıra, Billy'nin kampüste aldığı hiçbir yiyecek/içecek için ücret ödemek durumunda olmadığını duyduğu zamanki şaşkın ve memnun ifadesi görülmektedir.



Modern Zamanlar



Genç Çıraklar

Şekil 4. İş-zaman etüdü odaklı verimlilik anlayışının dönüşümü



Charlie'nin Modern Zamanlar'ından, Google'ın Genç Çıracıklar'ına; İş Yaşamında Gelenekselden Rekreatife Geçiş

Göknil Nur KOÇAK, Meryem Ezgi ÖZKAN, Aslı TANER

Modern Zamanlar filminde seri üretim bandında çalışan Charlie işi yetiştirmeye çalışırken bandın üstüne düşer ve kayarak çarkların arasına sıkışır. Çarkların arasına sıkışan Charlie beklenmedik biçimde rahatsız gözükmemektedir. Bu hâl geleneksel iş ve ortamlarında çalışanların sisteme koşulsuz uyum gösterdiği durumda ulaşacağı konforu sembolize etmektedir. Duyu reseptörlerine ulaşacak çeşitli uyaranlardan mahrum, dolayısıyla algılamaktan, düşünmekten ve yargılamaktan azade olan çalışan artık “*kapalı sistemin*” bir parçasıdır ve doğal olarak duygusuz ve nihayetinde de eylemsizdir. Geleneksel iş ve ortamlarının desteklediği otoriter kişilik örüntüsü (Orhan, 2010: 138) gösteren çalışan kendi insan doğasına yabancılaşmaktadır. İnsani ahlak ve erdemlerin önüne maddi çıkar rasyonalitesini koyan “Ekonomik İnsan” (*homo-economicus*) tabiri geleneksel işlerde çalışanları tarif etmek için uygun olabilir. Tıpkı makinanın çarkları gibi fiziksel bir fonksiyona indirgenmiş, sorgulamadan, yargılamadan, kurallara ve güç odaklarına körleme bir bağlılık gösteren ve bunda menfaat gören çalışan üretim verimliliğinin devamı için istenen nitelikte olabilir. Bilgi çağının gerektirdiği yaratıcı ve yenilikçi insanın geleneksel iş görenden farklı olarak eleştirel düşünme, kritik problem çözme gibi niteliklere sahip olması gerekmektedir. Genç çıracıklar filminde bilgi çağı çalışanlarının eleştirel düşünme, kritik problem çözme, strateji geliştirme, ekip çalışması gibi yetkinliklerini desteklemek için “oyunlaştırma” uygulamaları dikkat çekmektedir. Rekreasyon faaliyeti benzeri oyunlaştırılmış (*gamified*) iş tasarımında ekipler birbirleriyle rekabet içindedir. Oyunlar fiziksel ve zihinsel gayret gerektirmektedir. Oyun aynı zamanda duygusal uyarımı desteklemektedir. Google Kampüste fiziksel oyunlar için çeşitli alanların varlığı dikkat çekmektedir. Kurallara tabi olmasına rağmen akış deneyimi (*flow experience*) içinde insani yaratıcılık ve anlam inşası gerektiren oyunu iş ortamına taşıyan bilgi çağının iş görenlerini “Oynayan İnsan” (*homo-ludens*) olarak tabir etmek uygun olabilir. Oyunlaştırılmış iş ve ortamı “*açık sistem*” niteliklerine (Eren, 2010: 53) uygun gözükmektedir.



Modern Zamanlar



Genç Çıracıklar

Şekil 5. Ekonomik İnsan'a (*homo-economicus*) karşılık Oynayan İnsan (*homo-ludens*)



SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

Bu çalışmada seri üretim bandının fonksiyonel bir bileşeni olmanın ötesinde yaratıcı ve yenilikçi olması beklenen bilgi çağı çalışanlarının, yenilenmek için iş dışı serbest zamana indirgenmiş rekreasyon katılımına dayalı kavrayışının uygun olmadığı iddia edilmektedir. Bu iddiadan hareketle “rekreatif iş” ve “rekreatif iş ortamı” kavramları ortaya atılmaktadır. Araştırma bulgularından hareketle rekreatif iş ve ortamı şu şekilde tanımlanabilir:

“Çalışanların fiziksel, duygusal ve düşünsel olarak aktif, kişisel zaman planlamasında serbest oldukları, etkileşimli ve oyunlaştırılmış süreçler içinde bireyselliğin korunabildiği işlere rekreatif iş denir”.

Bu tanıma göre rekreatif iş ortamı çalışanların fiziksel aktivitelerini destekleyecek nitelikte olmalı ve bu anlamda çekim yaratmalıdır. Fiziksel ve düşünsel aktiviteler çalışanlara akış deneyimi yaratacak nitelikte oyunlaştırmayla desteklenmeli ve böylece duygusal uyarım imkânı sağlanmalıdır. Zaman kişisel tercihler doğrultusunda planlanabilmelidir. Çalışanlar ekip içinde olmasına rağmen özgün bireysel niteliklerini işe yansıtılabilmelidir. Aşağıda rekreatif iş ve ortamını geleneksel iş ve ortamlarından ayırt etmeye yardımcı olabilecek bir tablo sunulmaktadır. Tablodaki ayrımlar çalışmada örnek olay olarak incelenen filmeler arası karşılaştırmalardan çıkarılmıştır.

Tablo 2. Geleneksel ve rekreatif iş ve ortam karşılaştırması.

Ögeler	Modern Zamanlar	Genç Çıracıklar
Sosyal Ortam	Etkileşimsiz, sıkıcı, monoton	Etkileşimli, eğlenceli, değişken
Duygusal ortam	Negatif stres (<i>distress</i>)	Pozitif stres (<i>eustress</i>)
Örgütsel amaç	Standardizasyon, verimlilik, etkinlik	Yaratıcılık, yenilikçilik, etkililik
Fiziksel ortam	Renksiz, hareketsiz, biteviye	Renkli, hareketli, aktif
Örgüt	Otoriter, güç odaklı	Esnek, ekip odaklı
Boş Zaman Kavramı	İş zamanı – serbest zaman ayrımı	Gelecek şimdidedir
Giyim	Standart	Serbest
Ortam	Kapalı sistem	Açık sistem
İşgücü niteliği	Beden işçiliği	Hayal gücü+ Beyin işçiliği
Çalışma Şartları	Tanımlı	Oyunlaştırılmış
Saatleri	Yönetim tarafından belirlenir ve herkes için aynıdır	Çalışanlar koşullarına göre belirler
Bireye Özgü Nitelikler	Ekonomik insan	Oynayan insan

(Tablo yazarlar tarafından oluşturulmuştur.)



Günümüz mesleklerinin bazılarında (örn: akademisyen, youtuber, blogger, yaşam koçu, yazar, düşünür) boş zaman kavramının ortadan kalktığı ve bireysel deneyimlerin iş veya serbest zaman sınırlamasından bağımsız şekilde ve bütünlük bir yaşam pratiğine dönüştüğü görülmektedir. Yenilik ve yaratıcılık gerektiren bilgi çağında rekreasyon serbest zamana hapsolmuş bir etkinlik olmanın ötesinde, her çeşit eyleme içkin bir nitelik olarak değerlendirilmelidir. Bu kapsamda rekreatif iş, rekreatif ebeveynlik, rekreatif eğitim, rekreatif yönetim gibi kavrayışlar geliştirilebilir. Üniversitelerin Rekreasyon Yönetimi bölümlerinin müfredatları bu kapsamda tasarlanabilir.

Bu çalışmada rekreatif yönetim anlayışına tabi çalışan bireylerle geleneksel yönetim anlayışına tabii çalışan bireylerin işe yönelik sonraki tutumlarına yönelik bir karşılaştırma bulunmamaktadır. Rekreatif yönetimin kavramsallaştırılması konusunda çalışma yapılması faydalı olabilir. Gelecek araştırmalarda farklı iş ve ortamlarının rekreatif düzeylerini ve bunların iş gören doyumu, iş sadakati, psikolojik esneklik (*psychological resilience*), iş stresi gibi yapılarla etkilerini belirlemeye yönelik ampirik araştırmalar yapılabilir. Böylece işlerin rekreatif niteliklerini geliştirmek ve bu tip işler için çekim yaratmak mümkün olabilir.

KAYNAKÇA

- Alpaslan, S. ve Kutanis, R. (2007). Sanayi ve bilgi toplumu yönetim metaforlarının karşılaştırılması. *Akademik İncelemeler Dergisi*, 2(2), 50-71.
- Cathcart, T. ve Klein, D. (2018). *Platon Bir Gün Bir Karikatür Çizer*, Aylak Kitapevi.
- Constantin, A. James, Lush, F. Robert. (1994) *Understanding Resource Management*, Oxford Publishing.
- Dura, C. ve Atik, H. (2002). *Bilgi Toplumu Bilgi Ekonomisi ve Türkiye*, İstanbul: Literatür Yayınları.
- Eren, E. (2010). *Davranış ve Yönetim Psikolojisi*, Ankara: Beta Yayınevi.
- Eren, E. (2011). *Yönetim ve Organizasyon*, Ankara: Beta Yayınevi.
- Koçak, G. N. ve Eryılmaz, G. (2018). Rekreasyon araştırmaları için temel bir araştırma yapısı ve ölçek önerisi, *Gaziantep Üniversitesi Spor Bilimleri Dergisi*, 3(2), 61-84.
- Koçel, T. (2011). *İşletme Yöneticiliği*, İstanbul: Beta Yayınevi.
- Orhan, K., (2010). "Modern Zamanlar" filmi ve dönemselsel bir çalışma ilişkileri yorumlaması, *Çalışma ve Toplum Dergisi*, (1), 133-152.
- Özsever, Ç., Gençoğlu, T., ve Erginel, N. (2009). İşgücü verimlilik takibi için sistem tasarımı ve karar destek modelinin geliştirilmesi. *Dumlupınar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi*, (18), 45-58.
- Torkildsen G. (2005). *SportandLeisure Management*, Routledge, USA.



Gastroia: Journal of Gastronomy and Travel Research, Vol. 3, Issue 4 (Özel Sayı), 836-846, 2019

Charlie'nin Modern Zamanlar'ından, Google'ın Genç Çıraklar'ına; İş Yaşamında Gelenekselden Rekreatife Geçiş

Göknil Nur KOÇAK, Meryem Ezgi ÖZKAN, Aslı TANER

Türk Dil Kurumu Resmi İnternet Sitesi, <http://tdk.gov.tr/> (Erişim Tarihi: 07.02.2020).

Yağcı, M. İ., Koçak G. N. Ve Özkan Buzlu, M. (2017). Pazarlamada Paradigma Kayması ve Türetimcilik Bakış Açısının Sunumu, *Doğuş Üniversitesi Dergisi*, 18 (1), 135-145.

Yıldız, G. (2014). Rekreasyon Araştırmaları İçin Temel Bir Değişkenin Kavramsal ve Operasyonel Tanımlarıyla Sunumu ve Geleneksel Ön Kabullere Yönelik Eleştirel Sınamalar. Mersin Üniversitesi, Yüksek Lisans Tezi.