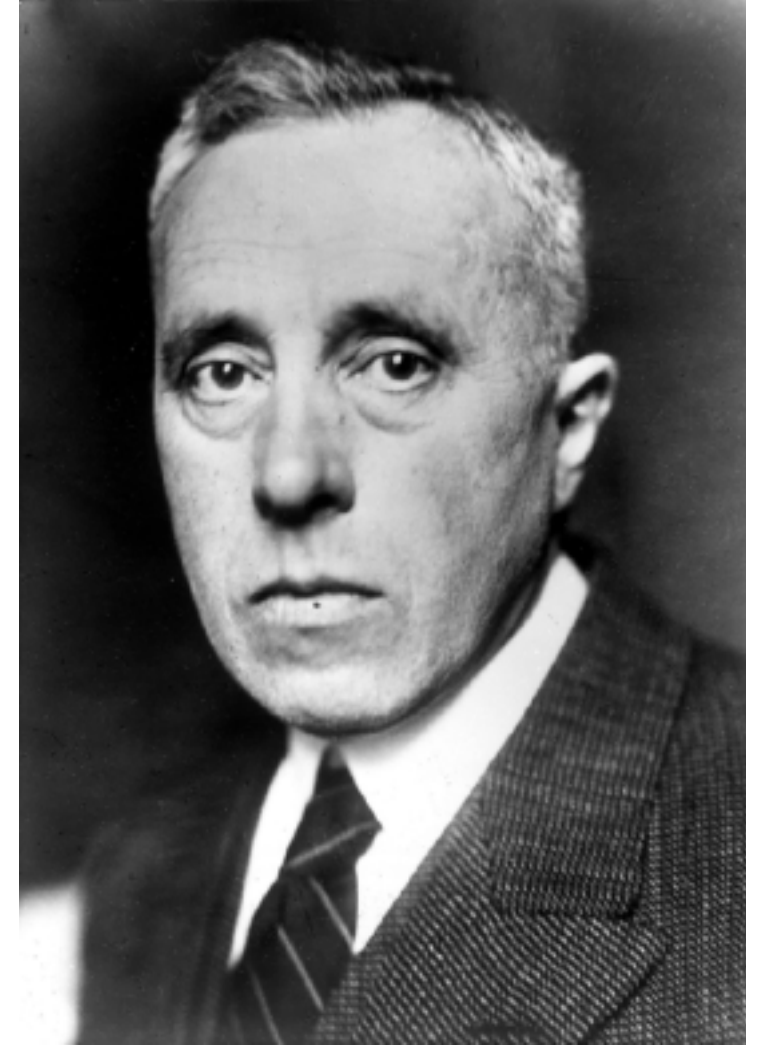


OYUN NEDİR

Huizinga oyunun tanımını řu řekilde yapar: “oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiđi, iradi bir eylem veya faaliyettir”



Ulsten - Bilderdienst, 1933

OYUN NEDİR

1952 yılında A.S. Douglas Cambridge Üniversitesinde insan-bilgisayar etkileşimi üzerine verdiği tezde kullanmak üzere tic-tac-toe (Türkiye'de SOS olarak oynanmaktadır) oyunun grafik versiyonu olan xox yazdı. OXO, EDSAC adı verilen ve görsel olarak kullanılacak için ampuller kullanan bir bilgisayar üzerinde geliştirildi. Oyunda, oyuncu bilgisayara karşı oynuyordu.

