

**T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
TİYATRO ANASANAT DALI  
TİYATRO PROGRAMI**

**TİYATRODA OYUNSULUK VE BİR ÖRNEK METİN  
İNCELEMESİ; OĞUZ ATAY'IN 'OYUNLARLA  
YAŞAYANLAR'I**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Hazırlayan  
Rabia İlknur ŞAŞMAZER**

**Danışmanı  
Yrd.Doç.Dr. Fatma KEÇELİ**

**İstanbul – 2015**

T.C.  
HALIÇ ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE

.....Tiyatro.....Anabilim/Anasanat Dalı.....Tiyatro..... Programı Tezli Yüksek Lisans  
öğrencisi Rabiye İlker Şaşmaz tarafından hazırlanan  
"Tiyatroda Opsiyon ve Bir Örnek İncelemesi"  
Öğr. Atajin "Diyalarla Tiyatolar!"  
adlı bu çalışma jürimizce Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Sınav Tarihi 02.06/2015

( Jüri Üyesinin Ünvanı, Adı, Soyadı ve Kurumu ) :

Jüri Üyesi: Doç. Dr. Fatma Keçeli  
Danışman: Dürce ..... Üniv. Tiyatro ASD/ ABD Öğr. Üyesi

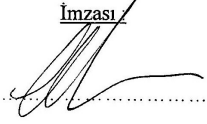
Jüri Üyesi: Prof. Dr. Ayşin Candan  
Halice ..... Üniv. Tiyatro ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: Prof. Dr. Cevat Çapan  
Halice ..... Üniv. Tiyatro ASD/ ABD Öğr. Üyesi

Jüri Üyesi: .....  
..... Üniv. .... ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

Jüri Üyesi: .....  
..... Üniv. .... ASD/ ABD Öğr. Üyesi (Yedek)

İmzası







## ÖNSÖZ

Bu tez çalışması, T.C Haliç Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Ana Sanat Dalı Tiyatro Bölümü'nde gerçekleştirilmiştir.Yazılan bu tez çalışması, oyun kavramının ne olduğunun, gerçekle nasıl bir ilişki içinde olduğunu ve oyun-gerçek ikileminin Oğuz ATAY'ın *Oyunlarla Yaşayanlar* metninde nasıl ele alındığının incelenmesi için kaleme alınmıştır.Bu tezi yazmamda bana yol gösteren, bu süreçte desteğini ve sabrını esirgemeyen danışman hocam Yrd. Doç. Dr. Fatma KEÇELİ'ye, yanımdan hiç ayrılmayan annem Aysel YEŞİM'e, bu süreçte bana destek olan arkadaşlarıma çok teşekkür ederim.

İstanbul, 2015

Rabia İlknur ŞAŞMAZER

## İÇİNDEKİLER

	<b>Sayfa No.</b>
<b>ÖZET</b> .....	<b>II</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>III</b>
<b>1. GİRİŞ</b> .....	<b>1</b>
<b>2. OYUNUN KÖKENİ</b> .....	<b>2</b>
<b>3. OYUNSULUK</b> .....	<b>21</b>
<b>3.1. Edebiyatta Oyunsuluk</b> .....	<b>20</b>
<b>3.2. Tiyatroda Oyunsuluk</b> .....	<b>24</b>
<b>3.3. Oğuz ATAY Metinlerinde Oyunsuluk</b> .....	<b>28</b>
<b>4. OYUNLARLA YAŞAYANLAR'DA OYUNSU OLANIN KULLANIMI</b> .....	<b>33</b>
<b>5. SONUÇ</b> .....	<b>50</b>
<b>6. KAYNAKÇA</b> .....	<b>59</b>

## GENEL BİLGİLER

Adı ve Soyadı : Rabia İlknur ŞAŞMAZER  
Anabilim Dalı : Tiyatro  
Programı : Tiyatro  
Tez Danışmanı : Yrd. Doç. Dr. Fatma KEÇELİ  
Tez Türü ve Tarihi : Yüksek Lisans – Mayıs 2015

### TİYATRODA OYUNSULUK VE BİR ÖRNEK METİN İNCELEMESİ; OĞUZ ATAY'IN 'OYUNLARLA YAŞAYANLAR'I

#### ÖZET

Bu çalışma, yirminci yüzyılda Türk edebiyatına giren, modern ve modern sonrası akımında, kimi eleştirmenlere, incelemecilere göre modernizm, kimilerine göre ise postmodernizm akımının ülkemizdeki ilk temsilcisi olarak kabul edilen Oğuz ATAY'ın yazınlarında kullandığı 'oyun' kavramını, yazarın tek tiyatro oyunu olan *Oyunlarla Yaşayanlar* metninde izi sürülmek üzere kaleme alınmıştır. Öncelikle edebiyatta kullanılan 'Oyun' kavramının kökeninin ne olduğu, nereden çıktığını anlayabilmek için; filozof, sosyolog, psikolog ve dilbilimcilerin farklı yaklaşımları incelenmiştir. Ardından, oyun/oyunsuluk kavramının edebiyattaki yeri, Atay'ın, oyunsuluğu yapıtlarında nasıl kullandığı tartışılmıştır. Bu tez, *Oyunlarla Yaşayanlar* oyununda, oyunsuluk kavramının nasıl ele alındığı, metinlerde nasıl kullanıldığı, oyun-gerçek ikileminde gerçeğin nerede bitip, oyunun nerede başladığı ve karakterlerin tahammül edemedikleri gerçeklikten kaçışlarında, oyunun nasıl kolaylaştırıcı bir işlev üstlendiğini tartışmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, Oyunsuluk, Oğuz ATAY, *Oyunlarla Yaşayanlar*.

## GENERAL INFORMATION

Name and Surname : Rabia İlknur ŞAŞMAZER  
Department : Theater  
Programme : Theater  
Thesis Supervisor : Yrd. Doç. Dr. Fatma KEÇELİ  
Thesis Type and Date : Master – May 2015

### GAME-LIKE FICTION IN THEATRE AND A SAMPLE TEXT REVIEW; "OYUNLARLA YAŞAYANLAR" (THOSE WHO LIVE BY GAMES) BY OĞUZ ATAY

#### ABSTRACT

This study was written with the purpose of analyzing the use of the notion of "game" within the text of *Oyunlarla Yaşayanlar* (Those who Live by Games), the only play written by Oğuz Atay. Considered as the pioneer of modernism in our country according to some critics and researchers, whereas the pioneer of postmodernism according to others in the modern and postmodern movement, appeared in Turkish literature for the first time during the twentieth century, Oğuz Atay is known to have given this notion place in his works. In order to understand what the origin of the notion of "game" is and where it comes from, first we examined at the different approaches of philosophers, sociologists, psychologists and linguists. Following this is a discussion of the place of game-like fiction in literature and how Oğuz Atay used it in his works. This study discusses how the notion of game-like fiction is handled in Atay's play, *Oyunlarla Yaşayanlar* (Those Who Live by Games), how it is used in various texts, where reality ends and where the game starts in game-reality dilemma and how games play a facilitating role in characters' escape from the reality they cannot cope with.

**Key Words:** Game, Game-like Fiction, Oğuz Atay, *Oyunlarla Yaşayanlar*, Those Who Live by Games

## 1. GİRİŞ

Yirminci yüzyılda Türk edebiyatında etkisi görülmeye başlayan modernizm ve postmodernizm beraberinde 'oyun/oyunsuluk' kavramlarını da edebiyata sokmuştur. Bu süreçte artık edebiyat yapıtları geleneksel edebiyatta olduğu gibi, okuyucuyu bilgilendiren eğitici yapıtlar olmaktan çıkıp onun yerine kendini kurma sürecini anlatan eserlere dönüşmüştür.

Bu çalışmada, kimi araştırmacılara göre modern, kimilerine göre ise postmodern yazar olarak kabul edilen Oğuz ATAY'ın *Oyunlarla Yaşayanlar* adlı tek tiyatro eseri üzerinden oyunun edebiyattaki işlevini anlamaya çalışılmıştır.

Tezin ilk bölümünde 'Oyunun Kökeni' başlığı altında, 'Oyun nedir? Neden oynarız?' Sorularının yanıtları bulunmaya çalışılmıştır. Huizinga, Platon, Heraklitos, Derrida, Nietzsche, Suits, Berne ve Winnicott gibi düşünür, sosyolog, ve psikologların oyun hakkındaki fikirleri ve birbirlerinin düşüncelerine karşı yaptıkları eleştiriler incelenip, oyun kelimesinin değişik uygarlıklardaki etimolojik kökenine ve tanımlamalarına bakılıp nasıl ortaya çıktığı, işlevinin ne olduğu tartışılmıştır.

Çalışmanın ikinci kısmında ise; oyunun edebiyat içindeki yeri saptanmaya çalışılmış, sanatçıların gerçeği sorunsallaştırmak, ona şüpheyile bakmak için oyundan ve oyunsuluktan nasıl yararlandıkları araştırılıp, edebiyatta oyunun; okur ve yazarı nasıl içine alan nasıl bir süreç olduğu incelenmiştir.

Çalışmanın son bölümünde ise, Oğuz Atay'ın *Oyunlarla Yaşayanlar* metninde oyunsuluğun nasıl kullanıldığı, yazarın, oyun kavramını yorumlayan düşünürlerin hangilerinden nasıl yararlandığı ve bunun sebepleri tartışılmıştır.

## 2. OYUNUN KÖKENİ

*'İnsan yalnızca oynadığı zaman tam bir insan varlığıdır.'*  
Schiller

Oyun nedir? Niye oynarız? Türk Dil Kurumuna göre oyun: *'Yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence. Tiyatro veya sinemada sanatçının rolünü yorumlama biçimi. Müzik eşliğinde yapılan hareketlerin bütünü. Bedence ve kafaca yetenekleri geliştirmek amacıyla yapılan, çevikliğe dayanan her türlü yarışma. Şaşkınlık uyandırıcı hüner. Kumar. Teniste, tavlada taraflardan birinin belirli sayı kazanmasıyla elde edilen sonuç. Hile, düzen, desise, entrika'dır. Türk dil kurumunun oyunun farklı işlev ve anlamlarına değindiği görülür.*

Bazı dillerde 'oyun' kavramı tek bir kelime ile anlatılırken, bazılarında ise her oyun grubunun bir ismi vardır.

Prof.Dr. Özdemir Nutku, *Oyun, Çocuk, Tiyatro* adlı kitabında, Roger Callois'in oyunları gruplandırıldığını ve böyle incelenmesi gerektiğine inandığını söylemektedir. Callois, oyunların bölümlenmesi böyle olmuştur:

Oyunların Dağılımı:

	AGON (Çatışma-Yarışma)	ALEA (Talih)	MIMICRY (Öykünme)	ILINX (Baş Dönmesi)
↓ PAIDIA patırtı, şamata kargaşa gülme krizi uçurtma tektaş oyunu iskambil falları çapraz bulmaca LUDUS ↑	at yarışı } güreş vb. } kuralsız atletizm boks, bilardo eskrim dama, futbol satranç genel olarak spor karşılaşmaları	Tekerlemeler yazı-tura  bahis rulet  basit, karma ya da aktarmalı lotaryalar	çocuksu taklitler iluzyon oyunları bebek maske kılık değiştirme  tiyatro genel olarak gösteri sanatları	Çocuksu 'baş dönmesi dönme dolap salıncak vals panayır numaraları kayak, dağcılık canbazlık

NOT: Her dikey kolonda, kolonlar yukarıdan aşağıya olmak kaydı ile, paidia ögesinin giderek azaldığı, bunun üzerine ludus ögesinin arttığı bir sıraya göre dizmiştir.

(Nutku, 2006: 36)

Nutku, tabloda gördüğümüz paidia, agon, alea, mimcry ve ilinx'i kısaca açıklamıştır:

1)Agon; çatışma-yarışma anlamındadır. Olimpiyat'lar bu oyunlara örnek verilebilir. Bu oyunlar büyük bir ciddiyet içinde oynanır.



- 2)Alea; Talih oyunlarına Alea denir. Yetenek gerektirmediği için Agondan ayrılmıştır.
- 3)Mimicry; Taklit etme, öykünme anlamındadır. Oyuncuya başkası olma, öykünme fırsatı verir.
- 4)Ilinx; baş dönmesine dayalı oyunlardır. Bu oyundaki amaç en basitinden en tehlikelisine kadar baş dönüp (dengenin kaybolup) sonra geri gelmesidir.

Caillois, ilk tabloda 'oyunların dağılımı'nı ele alırken ikinci tabloda ise oyunların kültürel dağılımıyla ilgilenmiştir. Özdemir Nutku bu tabloya kitabında yer verirken kendisinde bazı eklemelerde bulunmuştur:

#### Dört Türün Toplumsal Konumu

	Toplumsal mekanizmanın kenarında konumlanan kültürel biçimler	Toplumsal yaşama bütünleşen kurumsal biçimler	Sapmalar
Agon (Rekabet-Yarışma)	spor türleri	ticari rekabet sınav ve yarışmalar	şiddet güçlü olma isteği, kurnazlık
Alea (Talih)	lotaryalar, kumarhane, at yarışları, müşterek bahisler	borsa sprkülasyonu	batıl inançlar, astroloji vb.
Mimicry (Öykünme)	karnaval tiyatro sinema 'ünlü'lere tapınma	üniformalar, etiket seromoni, temsil nitelikli meslekler	yabancılaşma çifte kişilik
Ilinx (Baş Dönmesi)	dağcılık kayak, (canbazlık, trapez)* (hava akrobasisi)* ('bungy-jumping')*	yapıldığında baş döndüren meslekler (minare ustası)* (gökdelen camlarının temizleyicisi)*	alkolizm, uyuşturucu

Not: (\*) işaretli yazarmın ekleridir. ( Nutku, 2006: 44)

Sanskritçe'de bir çok müsabaka biçimleri olmasına rağmen onları nitelemek için kullanılan bir ad bulunmaz ancak yetişkinlerin, çocukların ve hayvanların oyun biçimini *krîdati* ifade eder. Çinlilerde çocuk oyunları *wan*, müsabaka ile ilişkili olan oyunları *çeng* adları temsil eder. *Çeng*, *agôn*'la aynı sayılabilir. Ödüllü müsabakaları ise *saw* kelimesiyle ifade etmektedirler. Kızılderili ağızlarından biri olan Blackfoot (karaayak)'a baktığımızda da çocuk oyunları için *koâni* fiilinin kullanıldığını görürüz. *Koâni* aynı zamanda erotik ve gayri meşru ilişkileride temsil etmektedir. Japonca, *asobi* adı ve *asobu* fiiline sahiptir. Bu kelimeler batı dilindeki oyunu ifade ederler ve aynı zamanda ciddiyeti ifade eden kelimenin zıttıdır.

"Hristiyan ortaçağındaki şövalyeliğin benzeri olan Japon bushido'su, tamamen oyun alanında cereyan etmekte ve oyunsal biçimlere bürünmektedir. Dil bu kavramı asobase-kotoba'da korumaktadır; saraylı dili anlamına gelen asobase-kotoba, yüksek

mertebeden kişiler arasında kullanılır ve kelime anlamıyla oyun dili demektir. Üst sınıflar, en küçük eylemlerinde bile oyun oynuyor sayılmaktadırlar. "Tokyo'ya varıyorsunuz" ifadesinin saraylı biçimi, kelimesi kelimesine, "Tokyo'ya varışınızı oynuyorsunuz" olmaktadır. Aynı şekilde, "babanızın öldüğünü haber aldım"; "babanız beyefendinin ölümünü oynadığımı haber aldım" haline gelmektedir.... Yüksek mevkideki kişi öyle bir düzeyde görülmektedir ki, buradan ancak paşa gönlüm isterse alabilecektir." (Huizinga, 2006: 57)

Metin And, *Oyun ve Büğü* adlı kitabında *Divanü Lügati't-Türk*'ün Asya geleneğinin dilde yansıması olduğunu ve *Divanü Lügati't-Türk* incelendiğinde günlük eylemlerin yarış anlamına geldiğini söyler:

*ötgün* (= yansılamak, taklit etmek ve bunda yarış etmek), *büdhüş* (= oyunda ve raksta yarışmak) vb. Ayrıca *öçeş* (= yarış, yarış etmek), *oyun* da hem oyun, hem yarış anlamlarını yüklenir. (And, 2012: 32)

And, kitabında Asya ve Avrupa dillerindeki oyun kelimesinin Arapça'da, Osmanlıca'da, Türkçe'de ve Germen dillerinde dile nasıl yansıdığını göstermiştir. *La'b* kökü oyun, gülme ve alay etme anlamında kullanılan Osmanlıca ve Arapça bir kelimedir. Ayrıca Osmanlıca'da *mel'ab*: Oyun yeri, *lu'b / mel'abe*: oyun ,eğlence, *lu'bet*: oyuncak, *lu'bi*: oyuncu, *lu'biyyat*: seyirlik oyun anlamına gelen kelimelerdir. Germen dillerinde *spil* ve *spel* kökü, İngilizce'de de *play* ve *game* isim ve fiili yaygındır. Germen dillerinde oyun sözcüğü Türkçe'deki gibi hem ismi hem de fiili karşılamaktadır. 'Oyun'un Hint-Avrupa dillerindeki kökü neşe ile sıçramak anlamına gelen *ghem*'dir.

And, oyun kelimesinin erotik anlamlarına da değinir ve dilimizdeki 'oynaşmak' sözcüğünün 'oynamak'tan türetilmiş aşk ve sevişmekle ilgili bir kelime olduğunu söyler. Oyun kelimesinin erotik karşılıklarına Türkiye Çingenece'sinde rastlandığını And böyle göstermiştir:

Türkiye Çingenece'si'nde *keleva*, *keldo* oynamak, dansetmek; *kalata* müzik ezgisi, oynamak, oyalanmak, titremek, spor anlamına gelir. *Khelva* oynamak, spor yapmak, *kelava* ayı ve maymunların oyunu ve erkeklik ve kadınlık organının bir bölümüdür. (And, 2012: 35)

Caillois'in tablosunda ve Nutku'nun ekleme yaptığı Caillois tablosunda rastlanmayan oyun türü *potlach*'tır. Huizinga'ya göre *potlach* tipi oyunlar ciddi, zarar verici, kanlı ve kutsaldır. Bu tip oyunlar toplumun veya bireyin yükselmesini hedefledikleri için öncelikli olarak *agôn* tipi oyunların iç güdüsü *potlach*'a öncülük etmektedir. Yarışma oyunları ve biçimleri halkın dinsel kavrayışlarından,

kültürlerinden bağımsız olarak doğmuştur. Yarışma oyunları, insanın yükselme, şan ve şöhret kazanma hevsinden doğmuştur.

Oyunun etimolojik köken incelemesinin ve oyun çeşitlerinin gruplandırılmasının ardından, şimdi de, oyunla ilgili en çok tartışılan konu olan 'oyun-gerçeklik' ilişkisi üzerinde durulacaktır. Oyun-hayat ilişkisi ve oyunun hayatın neresinde durduğu, çeşitli düşünür, antropolog ve psikanalistlerin yaklaşımı eşliğinde tartışılacaktır.

Yücel Dursun, *Oyunun Ontolojisi* kitabında, Antik Yunan filozoflarından da bahseder. Platon'un oyun ile ilişkisindeki iki önemli kavrama değinir. Bunlardan biri taklit diğeri ise kukla dır. İnsanlar ve tanrılar arasında bir oyun vardır ve bu oyunda mimesis kavramı insanların yanında yer alırken, thauma (kukla) da tanrıların yanında yer alır. Tanrının kuklası olan insan tamamen iradesiz değildir.

Dursun, kukla, akla ve faal olma yetisine sahip olduğu için erdem ve kötülük arasında bir seçimde bulunup, tanrı ya da tanrıların oyununa katılıp oynayabilir. Akıl kentine yönetiminin temel etmeni olduğu için insanın da akla uygun davranışı ve erdemli olması Tanrıların oyununda oynayabilmesine olanak sağlar diyerek Platon'un bu söylemini yorumlar ve ardından. "*Peki ama, kukla ya da oyuncak, yani insan, tanrı ile oyunu nasıl oynayacaktır?*" sorusunu yöneltir ve cevabında da bize Platon'un mimesis kavramını işaret eder.

İnsan, "rolüne uyarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşamalı"dır. Bu onu özgürleştiren, faal kılan şeydir. Ve gerçekleştirilmesi de *mimesis* ile olur. "Nitekim, bizim tüm devlet düzenimiz en güzel ve en üstün yaşamın taklididir. İdeal devletin kuruluşu, ideal kent yönetimi, en iyi ve en üstün yaşamın taklidi (mimesis) ile olacaktır. Bunun için yapması gereken *oyunbaz* bir şekilde ideal olanı taklit etmektir. Yani bir yandan, oyunlar oynamalı, şarkılar söylemeli, dans etmelidir. Böyle yaparak yalnızca tanrı yanında çekmeyecektir, aynı zamanda "iyi taklit edilmiş ezgiler" sayesinde insanlar "erdem kazanma yolunda bu taklitleri izleyeceklerdir". İyi ezgilerle arınma yaşayarak kendilerini o iplerin tutsaklığından özgürleştireceklerdir. Ve böylelikle erdemli yurttaşlar, ipleri çekilen, onlara mahkum kukla olmaktan bir nebze kurtularak yaşamış, doğru hamleler yapmış olacaklardır. (Dursun, 2014: 32-33)

Platon, *Yasalar* ve *Devlet*'te de eğitimde oyundan söz eder. Eğitimin oyunvari olması; bireyin kendine uygun olanı seçmesine, tanrıların oynattığı kukla iplerinden bir nebze arınıp kendi özgür hamlelerini yapmaya olanak tanıdığını düşünür.

Çünkü her insan hiçbir şeyi köle gibi öğrenmemeli. Bedene zorla yaptırılan şeyin ona bir kötülüğü olmasa bile, kafaya zorla sokulan şey akılda kalmaz. Çocuklara zor kullanmayacaksınız. Eğitimin onlar için bir oyun olmasını sağlayacaksınız. Böylece onların yaradılıştan neye elverişli olduklarında daha iyi anlarsın... (Platon, 2015: 537a)

İyi bir çiftçi ya da iyi bir duvarcı olmak istiyorsa, duvarcı oyuncak evlerle oynamalıdır, çiftçide bunun için yapmalıdır, bunları yetiştiren kişide her birinin eline aslının aynı küçük araçlar vermeli, örneğin marangozun cetvel ve çekül kullanması, savaşıncının oynarken ata binmesi gibi önceden öğrenilmesi gereken ne kadar bilgi varsa, bunları öğretmeli, oyun aracılığı ile çocukların hazlarını ve tutkularını büyüdüklerinde hedef olarak seçecekleri yere yöneltmelidir.  
(Platon, 2012: 643c)

Dursun, Platon'un oyun anlayışı ile Heraklitos'un oyun anlayışında benzer noktalar olduğunu savunur. İkisinde de bir oyun söz konusudur. Platon ve Heraklitos'u temsil eden '*Aion*' ve '*Theion*' gibi her toplumun kullandığı dil de "oyun" kavramını ifade edecek kelimeler bulunmaktadır. '*Aion*' kelimesi Heraklitos'un 52. fragmanında geçmektedir.

(*Aion*, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur.) Bu Yunanca fragmanın Krell tarafından yapılan çevirisidir. Miller ise, "Zaman (*Aion*), bir oyun tahtasındaki taşları hareket ettiren oynayan bir çocuktur (*païs paizon*). Krallık (*basileie*) çocuğa (*paidos*) aittir" diye çevirir. Heidegger'in kendi yorumunda kattığı çeviriside şudur: "Varlığın kaderi/takdiri (*Geschick*), oynayan bir çocuktur, oyun-taşlarıyla oynayanıdır: Bir çocuğun krallığı-yani, varolanların varlığı, kurucu zeminleri yöneten, *arkhe*. Varlığın kaderi: oynayan bir çocuk."  
(Dursun, 2014: 23)

Dursun'a göre, Alman filozof Nietzsche'nin Heraklitos okuması, felsefi okumalar içinde Hedding, Derrida, Gadamer ve Fink'e oyun ile ilgili düşüncelerinde esin kaynağı olduğu için önemlidir.

Nietzsche'ye göre Heraklitos bu fragmanda aslında önemli ve yanıtlanmadığında rahatsız edebilecek bir sorunun yanıtını veriyor: "Saf ateş nasıl oluyor da saflıktan bu kadar uzak şekiller alıyor?" sorusunun yanıtıdır "oyun". Ancak ölümsüz ve saf ateşin "oyunu" iledir ki sayısız dönüşüm yerini buluyor ve oynayan kendini çoğaltıyor: "Bir olan, işte ancak bu anlamda, aynı zamanda çok olan" oluyor. Böylece hep yeni olarak uyanan oynama güdüsü (*immer neu erwachende Spieltrieb*) başka başka dünyaları hayata geçiriyor. Bu güdüyle saf ateş kendini toprağa ve suya dönüştürüyor. Nietzsche, bu sözleriyle, yalnızca *aiōn* sözcüğünü yorumlamakla kalmıyor, aynı zamanda fragmanın bütün derin anlamını ortaya çıkarıyor.  
(Dursun, 2014: 25-26)

Nietzsche, *Tragedyanın Doğuşu* kitabında, Apolloncu ve Dionysoscü kuvvetten bahseder. Tragedyada; akli olanla coşkun olanı temsil eden bu iki kuvvet, kendi arasında sürekli mücadele halindedir. Dionysoscü kuvvetin oyunu yıkıcı bulunurken, Apolloncu kuvvet doğuştan acı çeken, insanlara kalkan olarak tanımlanmıştır. Dionysoscü kuvvet gürültülü, coşkun ve ebedidir. Bu sebepten Dionysos'la yeni bir yaşam umut bulunduğu ifade edilir. Dionysos, insanı yaşamın anlamına ulaştırıp günahlardan arındırırken, aslında Apollon'a da ihtiyaç duyar. Çünkü; Apollon, bir bakıma Dionysos'un yarattığı kaosa da siper olur. (Nietzsche,

2009; 17)

Buradan da anlaşılacağı gibi Nietzsche dünyayı, gücün ve kuvvetin oyun alanı olarak görür. Güç ve kuvvetin oyun alanı olan dünyayıda 'gücü isteme dünyası' olarak adlandırır. Nietzsche bu oyun dünyasının kendini yıkan ve yeniden inşa eden Dionysosçu bir dünya olduğunu, iyi ve kötünün dışında amaçsız olduğunu söyler. Gücün ve kuvvetin oyun alanı olan bu dünya ile amacı kendi içinde olan çember ve halka ile bağlantı kurar Nietzsche.

Yücel Dursun, *Oyunun Ontolojisi* adlı kitabında Nietzsche'nin çember ile kurduğu ilişkiyi *Zerdüş'ten* bir örnekle açıklar:

"Suçsuzluktur çocuk ve unutkanlık, bir yeni başlangıç, bir oyun, kendiliğinden dönen bir tekerlek, bir ilk devinme, bir kutsal Evet"  
(Dursun, 2014: 49)

Nietzscheci anlamda "dünya-oyunu", her türlü oyunun "ebedi dönüş" düşüncesini beraberinde getirir.

Oyun kavramını incelemeye, 20 yüzyıla damgasını vuran en külliyatlı çalışmalardan biri olan. Huizinga'nın *Homo Ludens*'i ile devam edelim.

Huizinga'ya göre oyun kültürden önce varolmuştur. İnsan ve kültürün oyunun varolmasında bir katkısı yoktur, oyun zaten daha önceden varolmuştur. Huizinga; eğer oyun oynayan yavru köpekleri izlersek oynadıkları oyunlarda, oyunun temel çizgilerini görebileceğimizi söyler.

Huizinga; toplumun, yaşam biçimi ya da doğrudan avlanmak gibi hayati ihtiyaçlarını karşılama yolları arkaik toplumlarda oyun biçiminde olduğunu ifade eder. Bu da bize oyunun kültüre dönüştüğünü değil, kültürün oyun biçimleri altında, oyun ortamında geliştiğini görünür kılar. Grup halindeki oyunun bütün temel faktörleri hayvanlar aleminde mevcuttur. Eğlenme ve güzel vakit geçirme kültürle oluşmamıştır, zaten kültürden önce vardır.

Huizinga, oyunu hiçbir rasyonel ilişki üzerinden değerlendiremeyeceğimizi söyler. Bunu yaptığımızda oyunu sadece insanlara bırakmış oluruz. Oysa oyun; hem insanlar hem de hayvanlar alemini kapsamaktadır. Ciddiyet de dahil olmak üzere bütün soyut kavramlar inkar edilebilir ama oyun edilemez, bir zihin faaliyeti gerçekleştirse bile oyuna ahlaki bir işlev yüklenemez. Oyun ve ciddiyet arasındaki zıtlık değişebilir der Huizinga:

"Oyunun değerinin azalması ciddiyetin değerinin artmasına denk düşer. Oyun ciddiyete döner, ciddiyet oyuna."

(Huizinga, 2006: 26)

Kültürün oyundan türediğini söyleyen Huizinga, hayatın tamamını oyun olarak nitelemez; oyun, hayattan kaçış, oyun olmayanın neşeye dönüşmüş 'sihirli' halidir. Oyunun gerçeklik tarafından çizilmiş kuralları, mekanı ve zamanı vardır. Bu mekan kural ya da zaman ihlal edildiğinde 'sihir bozulur' ve gerçekliğe geri dönülür. Huizinga, zamanın, mekânın ve kuralların içinde bulunduğu oyun sahasını "sihirli çember" olarak isimlendirir.

Huizinga'ya göre, oyun gerçek hayatın dışında yer almaktadır, çünkü oyun her türlü maddi çıkardan arınmıştır. Oyun gündelik hayatı kesintiye uğratmaktadır. Huizinga, kesintisinde kesintiye uğraması takdirde "sihrin bozulacağını" tekrar gerçek hayata geçileceğini belirtir.

Huizinga'ya göre, kazanılacak bir şey varsa yada sonundaki galibiyetle ün salınacak bir şey varsa oyun vardır. Grup halinde oynanan yada iki kişi arasında oynanan bir oyun varsa kazanacak bir şey, tek başına oynanan bir oyun varsa -balık tutmak gibi- ün salınacak bir şey vardır. Oyun aslında bu iki sonuca dayanmaktadır. Oyunun kazanılma durumunun yada hedefine ulaşma durumunun, oyunun bütün kurallarına uyularak yapılması gerekmektedir. Çünkü kurallara uyularak hedefe ulaşıncaya oyun kazanılmış olur. Hile ve aldatmacaya başvurulduğunda oyun, oyun karakterini kaybeder, oyun ortadan kalkar.

Huizinga'ya göre, oyunun gerçekliği kuralları belirler. Oyunun kendine ait zamanı, mekanı ve kuralları vardır. Kurallardan biri ihlal edildi mi, zaman aşıldı mı yada mekânın dışına çıkıldı mı oyun, oyun olmaktan çıkar. Bu kuralları uygulamayan-uymayan oyunbozandır. Oyunun işlemesi için oyundan atılmalıdır. Oyun bozan dışında başka bir oyuncu çeşidi de sahte oyuncudur. Birçok efsane kahramanı yardım ve hile ile yarış-oyun kazanmaktadır. Tavşan ile kaplumbağa masalında kaplumbağanın aldatmacayla oyunu kazanması gibi birçok örnek verilebilir. Oyunun kurallarına uymayan bu tip oyuncular sahte oyuncudur. Sahte oyuncular, oyunbozan olmadıkları için yaptıkları hileler ortaya çıkana kadar oyunda kalabilirler.

Huizinga'ya göre oyun, bizi zararlı eğilimlerden uzak tutup gerçek hayatta gerçekleştiremediklerimizi bir kurmaca aracılığıyla gidermemizde yardımcı olur. Huizinga dilin, zihnin oyun oynayarak madde ile düşünülen şey arasında gidip

gelerek şeyleri zihin alanına kadar yükselttiğini söyler ve dilden daha karmaşık olan mitosları şöyle açıklar:

"İlkel insan mitosun yardımıyla dünyevi olguları açıklamaya çalışmakta ve insani şeylerin temelini tanrısalda aramaktadır. Mitosun gerçek görüntüsü verdiği değişken fantezilerin her birinde, ciddiyet ile şakacılığın sınırlarında yer alan yaratıcı bir zihin vardır. Son olarak ibadet konusunu ele alalım. İlkel topluluk, kendine dünyanın esenliğini güvenceye alma olanağı sağlayan kutsal ayinlerini, adaklarını, bağışlarını ve törenlerini, kelimenin gerçek anlamıyla, basit oyunlar biçiminde gerçekleştirmektedir. "  
(Huizinga, 2006: 21)

Huizinga'nın oyun üzerine bu tespitleri ve yaklaşımları Jaques Ehrmann ve Eugen Fink gibi düşünürlerce eleştirilmiştir.

Huizinga'nın oyun/kültür, oyun/ sıradan yaşam ayrımları, hem kesin çizgilerle ayrılmış olmaları açısından, hem de öncelik sonralık bakımından eleştirilmiştir. Erhmann, oyun, kültür ve gerçekliğin aynı şeyin problematik yüzleri olduğunu ayrı ayrı değil bir arada ele alınmaları gerektiğini söylemektedir. Fink, oyunun bir fenomen olması konusunda Huizinga ile aynı fikirde olsa da daha başka fenomenlerin olduğunu söyler. Ona göre oyun gerçek hayatı bir süreliğine kesintiye uğratar. Bununla birlikte oyun normal yaşamla ilgili değilmiş gibi görünsede aksine onunla çok alakalıdır. Fink, eğer oyunu, çalışma, iş, gerçeklik ile karşıt sayarsak onu diğer fenomenlerin içinde sıralama yanlışlığı yaparız. Oyun, temel bir varoluşsal fenomendir fakat ölüm, aşk, iş gibi varoluşsal fenomenlerden farklıdır. Oyun, onları temsil ederek içine alır der Fink. Fink de Huizinga gibi oyun ve gerçekliği ayırır:

Fink'in ayırımında oyun daha ağırlıklı bir konumdadır. Realite ya da yaşamın bir çok fenomeninde karşılaşılan oyunu Fink, bir anlamda, oynanan ya da oyuna konu olan fenomenler olarak görür. Fink'in bu bakış açısına göre, oyun ile, gerçekliğin oyun da dahil olmak üzere bir çok fenomeninin oynandığını ve böylelikle oyunun tüm diğer fenomenlerinin sembolik bir temsil içinde yutulduğunu söyleyebiliriz.  
(Huizinga, 2006: 157)

Dursun, Huizinga'nın aksine Erhmann ve Fink'in oyun ve gerçeği tam bir zıtlık içinde görmediklerini söyler ama bu bakışın oyun ve yaşamı birbirinden ayırt edilemez kılmadığını da belirtir. Oyun olarak ortaya çıkabilen yaşam oyundan ayrıda varlığını sürdürür. Oyunun fenomenleri yaşama, yaşaminkilerde oyuna dahil olur:

Nitekim, Fink'inde dediği gibi, oyun, "varoluşumuzun bildik modundan ayrı bir mesafede durur".  
(Huizinga, 2006: 157)

Dursun, bugüne kadar sihirli dünyanın en geniş terimlerinden biri olan "sihirli

çember"i, Huizinga, Erhmann ve Fink gibi düşünürleri baz aldığında "realitenin çemberi" olarak adlandırabileceğimizi, oyun ve realite aynı olanın iki yüzü yani birdir. Öyle olmasaydı ne Huizinga'nın dediği gibi oyun ve gerçekliği temelde bir ayrılık içinde ne de Erhmann ve Fink'in dediği gibi birlik içinde bulabilirdik der.

Dursun'a göre, Huizinga'ya potlatch analizine karşı getirilen en önemli eleştiriyi Ehrmann yapmıştır. Huizinga oyunu maddi çıkar ve kazançtan arınmış bir eylem olarak görürken, potlatch da gerçekleştirilen değiş tokuşa, kar gütmeyen bir oyun faaliyeti olarak bakıyordu. Ehrmann için bu anlayış kabul edilemezdi. Çünkü oyun doğrudan yarar gütmese bile dolaylı yoldan ekonomikti. Ehrmann oyundaki yararsızlığın görünüşte olduğunu bu bakımdan bildik dünyadan ayırlamayacağını söyler. Ehrmann'a göre kültürde ekonomik dolaşım varsa bu oyunada yansımaktadır.

Hollandalı filozof Huizinga'nın oyun kavramını ve bu kavramı incelemesinden elde ettiği sonuçlara aldığı eleştirileri değerlendirdikten sonra, şimdi de Fransız yapıbozucu filozof Derrida'nın oyun kavramının, 'dünya oyunu' ve diférance kavramları ile nasıl ele aldığına bakalım.

Fransız filozof Derrida da, bütün oyun biçimlerinden önce 'dünya oyunu' kavramının anlaşılması gerektiğini vurgular ama bunun 'dünyada oyun' kavramı ile karıştırmamanın gerektiğini söyler.

Derrida'ya göre, bir kavramın merkezi konuma sokulması, merkezin yerine geçmesi merkezi konumun var olmayışı ile mümkündür. Esas olmayan merkezin, merkezi olmayan yönü Derrida tarafından, *'aşkın (transcendental)ya da ayrıcalıklı gösterilen yoktur ve böylelikle anlamlandırma oyununun ya da sahasının limiti yoktur'* (Dursun, 2014: 108) diye açıklandığını anlatır. Merkezin özelliğinden dolayı Derrida *"bir çeşit çember içerisinde tutulduklarını"* ve *"bu çemberin biricik (unique)"* (Dursun, 2014: 108) olduğunu söyler.

Derrida'da oyunu 'çember' kavramıyla ilişkilendirirken oyun kavramında büyük ve küçük oyun olarak ikiye ayırır. Derrida'ya göre büyük oyun; 'oyunun temelsizliğini', küçük oyun ise 'anlam bağlanması'nı dile getirir. Küçük oyuna tek bir açıdan bakıldığında anlamlandırma oyununu anlatır. Küçük oyun çerçevesi oyun sahasının içinden, küçük, dar bir pencereden bakıldığı gibi, o sahanın sınırsızlaştığı, temelsizleştiği büyük bir pencereden de bakılabilir.

Derrida'nın oyun anlayışını kavramada diférance'ın önemli bir yer tutar.



Derrida *différance*'ı farkların oyunu olarak gördüğü için ona oyunun olanaklılığı demektedir. *Différance*'ın burada olan ve durgun bir mevcudiyeti bulunmamasıyla birlikte bir kavramın adını işaret etmemektedir.

Dursun, *Différance*'ın oyun ve oyunun olanaklılığı olmasından ötürü, *différance*'ın anlaşılmasının oyunun anlaşılmasında mümkün kılacağını söyler. Mevcudiyeti ile ilgili özelliğinden dolayı *différance* bir kavram değildir.

*Différance*, hem "nesnesi" olmayan hem de "varolmayan", "burada-olan" olmayan bir şeydir. Ayrıca gene Derrida'ya göre *différance*, "burada-olan" olmadığı gibi "burada-olan"ın bulunuşu (*la présence*) da değildir.  
(Dursun, 2014: 96-97)

Dursun, Derrida'nın tanımına göre *différance* yorumlamasında; *Différance*'ın karşısında varolan, mevcut olan bir nesne yok, zaten *différance*'da "burada olan", "var olan" ve "burada olanın bulunuşu"da değildir. Bunlar, Derrida'nın *différance* için yaptığı negatif tanımlardır. Bu tanımlarda *différance*'ın ne olmadığı anlatılmaktadır. Derrida'ya göre *différance*'ın pozitif tanımlarını örnek ve anlatılarla açıklar Yücel Dursun:

Pozitif bir tanımlamayla Derrida'ya göre, *différance* "bir kararsızlık, karar verilemezlik" durumunu yansıtır. Derrida, "-ance soneki[nin] aktif ve pasif arasındaki *kararsızlığı*" vurguladığını, dolayısıyla onun "ne aktifi ne pasifi" amaçladığını belirtir. Şu halde, *différance* ile ne aktif ne de pasif amaçlanmaktadır, *Différance* ile daha ziyade aktif ile pasif arasında her iki uca da gidebilen bir "gözden kaybolma" ya da "kararsızlık" anlatılmak istenmektedir denilebilir.  
(Dursun, 2014: 98)

Derrida'ya göre, *différance*'ın mantığı; ikilikler arasında yer alan ortak bir köktür ve Derrida tarafından "aynı"nın ögesi olarak ifade edilir. *Différance* oyunu bu ikilikler üzerinden sergilenir ve "farkların" *différance*'ın etkileri olduğunu belirtir. Karar verilemezlik durumu olduğu için ikili karşıtlıklardaki seçime "ne o ne bu ve hem o hem bu" yanıtıyla yaklaşır.

Derrida, Nietzsche'nin 'dünya oyunu' kavramının 'dünyada oyun' olarak anlaşılamayacağını belirtmektedir. Derrida'ya göre *différance*'da olduğu gibi 'dünya oyunu' da kendi çerçevesinde anlaşılmalıdır. Yücel Dursun, *différance* ve 'dünya oyunu' kavramlarının arasındaki ilişkiyi 'aşkın gösterilen' ile birlikte 'çember' kavramı üzerinden de kurulduğunu söylemektedir. Çember; Nietzsche ve Derrida için önemlidir. Derrida'ya göre bütün "anlamlandırma oyunu" onun içinde geçmektedir.

Derrida, Nietzsche ve Huizinga'nın oyun anlayışından yola çıkar. Ontoloji

bize oyunlar arasındaki temel farklılıkları anlamamıza yardımcı olan bir açıklama çerçevesidir. Bu çerçeve oyunlar arasındaki genel farklılıkları anlamakla kalmayıp, oyunun ne ya da neden olduğunu anlamamızda yol gösterir. Oyun ontolojisi "varlığa" vurgu yapmadığı için oyun "var" ya da "yok" (Derrida'nın da söylediği gibi) arasında olabilir. Tek tek oyunların özelliğinden değilde genelinden söz etmemiz gerekirse nu Nietzsche'den itibaren sözü edilmeye başlayan "çember" formudur. Oyun hareketleri ve aynının tekrarı problemide bu çember ile içeriğini bulur. Oyun ikiliklerin genel terimi olan iki ile oynanmaktadır ve ontolojik form gibi söz edilebilecek başka bir formda çerçevesidir.

Nietzsche ve Derrida gibi Huizinga'nın oyun tanımında da ikilik ve mekan kavramı mevcuttur. Huizinga'ya göre oyun sahası mekansaldır ancak bu mekansal sınırlar idealde var olabilir. Kelime oyunu oynayan iki kişi, iletişimin soyut sınırlarıyla bu sınırı belirler. Sınırlar maddi ya da idealen olsun her zaman oyuncular tarafından belirlenir. Bu sınırlar kasten çizilmiş ya da "verili," olabilir der Huizinga. Her ne olursa olsun oyun sahası ilebirlikte oyuna ait kuralların var olduğu özerk bir alan ortaya çıkmış bulunmaktadır. Huizinga'nın özellikle önemine dikkat çekmek istediği şey; oyunun oynandığı alandır.

Bernard Suits, *Çekirge* adlı eseri'nde oyunun yaşam içindeki varlığını kabul etmektedir. Oynamanın çalışmanın zıttı olarak düşünüldüğünü söyler ancak Suits'e göre çalışmak, istenen sonuca varabilmek için en etkili imkanlar kullanılarak gerçekleştirilirken, oynamak ise aynı sonuca en etkili imkanları kullanmadan varmaktır. Yani oyun, yetersiz imkanların bilerek seçildiği amaca ulaşma yoludur. Suits yarış oyunlarında finish çizgisine varmak için yarışmacıların koşu yolundan gittiklerini ama bunun yarışma olabilmesi için kimsenin akla daha uygun olan kestirme tarla yolundan gitmediğini söyler. Suits, bu düşüncesini bir de golf örneği ile açıklar; amaç, küçük bir topu yerdeki deliğe en az enerji ve en verimli yöntemle sokmak; en verimli yöntem topu elle deliğin içine bırakmak olurdu. Ama bunun bir golf oyunu olmasını istersek topu deliğe elle değil, ucunda metal olan golf sopasıyla, belirli bir uzaklıktan, golf oyununa ait vuruş teknikleriyle topa vurup topu deliğe sokmamız gerekmektedir.

Suits, kurallar ve amaçların bir ilişki içinde olduklarını söyler. Golfte amaç topu deliğe sokmak ya da bunun sonucunda ödül kazanmak değildir. Bunu yaparken

oyunun kurallarına da uymaktır. Golf skorunuz hakkında yalan söyleyip kupayı alabilirsiniz ancak oyunu kazanmış olmazsınız der.

Oyun, kuralları izlemenin amacın bir bölümünü oluşturduğu ve kuralların kesin olmadığı; yani oyun kurallarının yerini her zaman başka kuralların alabileceği; oyuncunun daima, oyun oynamayı bırakabileceği bir etkinliktir.  
(Suits, 2012: 41)

Suits oyunu; sonuca götürmede yararlı olanı yasaklayıp daha az yararlı olanı serbest bırakan, izin verdiği yöntemleri kullanarak sonuca ulaşmaya çalışan bir etkinliktir. Suits, oyuncu olmadan oyun oynamanın olanaksız olduğunu söyler. Suits bu tutuma *lusorik* (Latince ludus = oyun) tavrı der.

Suits'e göre, oyunun öğeleri; amaç, amaca ulaşmak için gerekli imkanlar kurallar ve *lusorik* tavidan oluşur. Suits oyunda üç tür amaç olduğunu söyler. Bu amaçları açıklayabilmek için bize uzun mesafe koşucusunu örnek verir. Uzun mesafe koşucusunun amacı; yarışa katılmak, yarışı kazanmak ya da finish çizgisine diğerlerinden önce varmaktır. Yarışı kazanmak finish çizgisine diğerlerinden önce varmak değildir. Tarladan dolaşarak da finish çizgisine önce varılabilir. Suits bu amaç türünü "elde edilebilen belli bir durum" olarak tanımlar. Yeterli beceriyle elde edilebilecek durum oyunun amacını oluşturduğu için pek bir şey kapsamaz. Suits bu amaca da *prelusorik* amaç der. Prelusorik amaç, parçası olabileceği bir oyundan önce ya da ondan bağımsız tanımlanır. Kazanmanın yalnızca içinde belirlediği oyuna dayanarak tanımlanan amaca *prelusorik*, tersine *lusorik* amaç der. Suits, araç ve yöntemleride, kazanmak için izin verilen olarak ele alıp, bunlara *lusorik* araçlar der.

Lusorik araçlar, *prelusorik* amaçlara ulaşmada (legal ya da meşru olarak) izin verilen araçlardır.  
(Suits, 2012: 52)

Suits kurallarda, *lusorik* ve *prelusorik* amaçlarla ilgili olmak üzere hedeflere göre oyunda iki tür kural bulunduğunu söyler. Bir oyunun kuralları *prelusorik* amaca varmak için yararlı yöntemleri, yasaklanmasıdır. Koşuda yarışçılardan birine çelme takmak yasaktır ama yararlıdır. Bunlar kurucu kurallardır. Kurucu kurallar, oyunun oynanması için gerekli koşulların çerçevesini oluştururlar. Diğer kurallar, kurucu kuralların belirlediği çerçevede işlerler ve onlar beceri kurallarıdır.

Suits, *lusorik* oyunun anlaşılabilmesi için Smith ve Jones örneğini verir. Burada Smith (oyun hakkında bilgisi yok) A'dan C'ye gitmek ister ama en rahat B'den geçerek gideceğini bilmektedir. Ancak biri Smith'e C'ye giderken B'den

geçemeyeceğini C'ye giderken B'den geçmeyi yasaklayan bir kural olduğunu söyler. Smith C'den A'ya yola çıkmış Jones'a yaklaşır ve kurala itiraz etmek istediğini söylemek istediğinde Jones itiraza karşı gelir ve de Smith çok şaşırır.

SMITH: C'ye varmak istiyorsan, en hızlı ve en uygun yoldan gitmeni engelleyen bir kuralı ne demeye destekliyorsun?

JONES: C'de olmaya karşı özel bir ilgim yok. İkinci derecede önem taşıması dışında benim amacım bu değil. Benim asıl amacım daha karmaşık. Amacım B'den geçmeden A'dan C'ye gitmektir. Eğer B'den geçersen bu amacıma ulaşamam, öyle değil mi?

S: Ama neden yapmak istiyorsun bunu?

J: Bunu Robinson yapmadan yapmak istiyorum, anladın mı?

S: Hayır anlamadım. Bu, hiçbirşeyi açıklamıyor. Robinson her kimse, neden yapmak istesin ki bunu? Korkarım onun da senin gibi C'de olmaya karşı ikinci dereceden bir ilgisi olduğunu söyleyeceksin.

J: Evet öyle.

S: Peki, ikiniz de C'de bulunmayı gerçekten istemediğiniz halde3 oraya kimin daha önce varmasının ne önemi var? Bu arada, neden B'den kaçınıyorsunuz Allah aşkına?

J: Sana bir soru sorayım. Neden C'ye gitmek istiyorsun?

S: Çünkü C'de güzel bir konser var ve onu izlemek istiyorum.

J: Neden?

S: Çünkü ben konserleri severim. Bu iyi bir neden değil mi?

J: En iyilerinden biri. Ben de her şeyden öte, B'ye uğramadan, A'dan C'ye Robinson'dan önce varmaktan hoşlanırım.

S: İyi de ben hoşlanmam. Öyleyse neden bana B'den geçmeyeceğimi söylediler?

J: Oh, şimdi anlıyorum. Seni yarıştı sanmışlar herhalde.

S: Nede sanmışlar?

(Suits, 2012: 55-56)

Suits, oyun yapıcı kişi, koyduğu kuralların aşırı gevşek ve aşırı sıkı olmasından kaçınmalıdır, yoksa oyunun Hiçbir işe yaramama ihtimali ortaya çıkar. Smith'in oyunu herhangi bir yöntem yasaklaması içermediği için amaçsız bir oyundur. Bunun nedenide zamanın kısıtlı kaynak olmamasıdır. Suits, Jones ve Smith arasındaki konuşmayı, Smith'in eve gitmeyi bir oyuna dönüştürme isteğini göz önüne alarak konuşmanın devamını kurgular.

JONES: Neden eve uzun yoldan dönmeye, aynı zamanda oraya *güneş batmadan önce* varmaya çalışmıyorsun? O zaman bu bir oyun olabilir dostum.

SMITH: Olanaksız.

J: Söyler misin, neden, Allah aşkına?

S: Çünkü varolan tüm zamanı, oyunun nasıl oynanacağını düşünerek harcadık. Güneş battı bile.

(Suits, 2012: 74)

Suits oyun kişilerini dört başlık altında toplar. Bu sıralamanın birincisini aylaklar oluşturur. Aylaklar; kuralları izlerler ama amaçları izlemezler. Hilebazlar; amaçları izler, kuralları izlemez. Oyuncular; hem kuralları hem amaçları izler. Oyunbozanlar ise; ne kuralları ne de amaçları izler.

Suits, *Çekirge*'de iki rolü olan bir oyuncudan bahseder. Bu oyuncu iki

rolünüde rahat bir şekilde oynayabilmek için bir partnere ihtiyaç duyar. Bu partnerde kendisi gibi oyundaki bir oyuncudur. Oyuncu, partnerlerini kimliği konusunda aldatarak (aslında olmadığı başka biri gibi görünerek) o an içinde bulunduğu dramatik amaçlara uygun roller vermelerini sağlar. Suits bu durumu; iki rolü olan iki kişilik; ama tek oyunculu bir oyun olarak adlandırır. İki kişilik, iki rolü oynayacak oyuncunun partneride kendi gibi bir oyuncu olursa birbirlerine, karşılıklarını almak için, istediklerini vereceklerinden oyun bir rol gösteri maksimizasyonu sistemiyle kendi kendini destekler halde gelir diyerek açıklar.

Suits, kitabında Dr. Heuschrecke ve Sinsi'yi konuşturduğu dialogda rol oynamakla yabancı ya da yakıştırılmış rol oynamak arasındaki farkı anlatmak için Dr. Heuschrecke'i şöyle konuşturur:

H: Bunu tanımlamanın tek yolu şudur: Oynanırken, oynayanın kimliği hakkında yanlış bilginin iletilmediği bir rol. Örneğin, benim işim bir banka soyguncu çetesini gözetlemek olsa ve bana bankanın görülebileceği yerlerde dolaşabilmek için akla uygun bir neden gerekse üzerime bir erkek izci üniforması giyer ve yaşlı kadınlara caddeyi geçmesi için yardımcı olurum. Bunu, kendi rolü olmayan bir rolü oynayan kişiye örnek olarak kabul edeceğimizi düşünüyorum.

S: Elbette.

H: Pekala, şimdi düşününki bir izci çocukaynı şeyi yapıyor. Üniformasını giyiyor ve yaşlı kadınlara caddeyi geçmesinde yardımcı oluyor. O da bir rol oynuyor, ama bu onun kendi rolüdür; yani onun gösterisi, gösteriyi yapan hakkında yanlış değil, doğru bilgi veriyor. Ama önemli olan rolün kendisinin her iki vaka da da tümüyle aynı olmasıdır.

(Suits, 2012: 141-142)

Suits yakıştırılmış rol oynamayı, elbise giymeye benzetir. İnsanın her türlü kıyafeti giyebileceğini söylediği Dr.H. İsterse iş elbisesi ya da amiral kıyafeti giyebileceğini ama bunların gerçeği yansıtmayacağını, rol giyinmeninde aynı şey olduğunu tek farkın kılık kıyafetin giysi biçimi, rollerin ise davranış biçimi olduğunu söyler.

Suits, bu tür rol oyunlarını "açık" oyun olarak nitelendirirken, finish çizgisine varmak, şahı mat etmek gibi sonuçları olan oyunlarda "kapalı" oyunlar olarak nitelendirir. Suits, bu oyunları oynayan oyuncularıda iki kategoriye ayırır. Birincisi, amatör oyuncu; oyunu amaç olarak oynayan oyuncular. İkincisi, profesyonel oyuncu; oyun oynamakla başka bir amaç elde edecek oyuncudur.

Kanada'lı psikiyatrist Eric Berne, *Hayat Denen Oyun* adlı kitabında, oyun kavramına psikolojik açıdan yaklaşır. Çocuğun dünyaya gözlerini açmasıyla birlikte oyun oynamaya başladığını söyler. Çocuk yetiştirmek Berne için, çocuğa oynayacağı

oyunları öğretmektir. Berne'e göre, insanlar kendileriyle aynı oyunları oynayan kişileri dost ve arkadaş seçerler. Oyunların çoğu akıllı karışmış kişiler tarafından oynanır. Bu kişilerin akılları ne denli karışıksa oynadıkları oyunlarda o denli karışık olur.

Berne, uzun süre dokunulmadan bırakılan bebeklerin büyük bir gerileme gösterdiklerinin ve hastalıklarla baş edemeyecek duruma geldiklerinin Spitz tarafından söylendiğini söyler. Berne, benzer yoksunlukların büyüklerde psikoz ve ya geçici akıl karışıklıklarına neden olacağını söyler. Bu yoksunluğun geçmişte tek başına uzun süreli tutsaklık geçirmiş kişilerde de söyler Berne. Yakın fiziksel dokunmayı tanımlayan okşamamanın anlamı genişletildiğinde "okşanma" sözcüğü başka birisinin varlığının algılandığını gösterdiğini, okşamamanın bir alış veriş olduğunu bununda toplumsal ilişkinin birimi olduğundan bahseder. Biyolojik üstünlükleri olsa da herhangi bir toplumsal ilişki, ilişki olmanın önüne geçemediğini "okşama" olgusunu oyunlar kavramıyla ilişkilendirdiğimizde görürüz.

Berne, *Hayat Denen Oyun* adlı kitabında yer alan 'Toplantı Oyunları' bölümünde; toplantı sebebiye bir araya gelen insanların toplantı öncesinde dahil olmak üzere sergiledikleri davranışları psikolojik olarak inceler. Toplantılarda tanışıklıklar derinleştikçe oyunların daha çok gün yüzüne çıkacağını söyler Berne. Toplantı Oyunu bölümündeki karakterlerini Beceriksiz/Kurban, Büyük Peder/Eski Toprak olarak adlandırır. Berne böyle durumlarda bilinen dört oyunun oynandığını söyler, bu oyunlar; "Ne Kadar Kötü Değil Mi?", 'Beceriksiz', 'Suçlu' ve 'Niye Yapmıyorsun – Evet Ama"dır. Bu oyunlardan "Beceriksiz"i şöyle anlatmıştır Berne:

1A. Ak, bir bardak içkiyi ev sahibesinin gece giysisine döker.

1K. Kara (ev sahibi) başlangıçta öfkeyle tepki gösterir, ancak kızgınlığını gösterirse kazançlı çıkanın Ak olacağını sezer (bu sezgi genellikle belirgin bir biçimde oluşmaz). Kara kendini toparlar, böylece kazandığı kanısına kapılır.

2A. Ak "Çok özür dilerim." der.

2A. Kara mırıldanarak ya da yüksek sesle abartarak özrünü kabul eder; kazandığı kanısı güçlenmektedir.

3A. Ak, Kara'nın eşyalarına zarar verme işlemini sürdürür. Onu bunu kırar, döker, türlü yollardan sağı solu kirletir. Masa örtüsü sigarayla yakılıp, ipek perde sandalye ayağıyla yırtılıp, salçada halının üzerine döküldükten sonra Ak'ın Çocuk benlik durumu iyiden iyiye neşelenmeye başlar; çünkü tüm bunları yaparak kendini eğlendiriyordur; üstüne üstlük yaptıklarının tümü de ilk eglemede bağışlanmıştır. Öte yandan Kara kendini denetleme, öfkesini engelleme konusunda sıkıntılı bir görünüm sergilemektedir. Böylece her ikiside bu talihsiz durumdan kazanç sağlamaktadırlar ve Kara'nın dostluğu sona erdirme konusunda istekli olması gerekmez.

(Berne, 2001: 124)

Berne, oyunların çoğunda ilk hamleyi yapanın kazanacağını söylediği gibi bu oyunda da ilk hamleyi yapanın kazanacağını söyler. Kara'nın kızgınlık gösterme durumunda Ak kırgınlıkla karşılık verecek ama Kara kendisini tutarsa Ak da istediğini yapacaktır. Berne kırıcılık, yıkıcılık değil, Ak'ın affedilme olayının oyunun doruk noktası olduğunu ve bunun bizi doğrudan karşı sava götürdüğünü söyler:

Karşı Sav: Karşı – "Beceriksiz" oyunu istenilen bağışlamayı sunmakla oynanmış olmaz. Ak "Özür dilerim, üzgünüm." dedikten sonra Kara mırıltıyla karşılık "Önemi yok." diyeceğine. "Bu gece karımı utandırabilir, eşyalarımı kırabilir, halımı rezil edebilirsin; ama, lütfen "Özür dilerim, üzgünüm." deme!" biçiminde konuşur. Kara burada bağışlayan Anababa durumundan, Ak'ı evine çağırarak tüm sorumluluğuda yüklenmiş bulunan, olaya nesnel açıdan bakan Yetişkin durumuna kaymaktadır. (Berne, 2001: 125)

Berne bu durumda Ak'ın göstereceği tepkinin çok güçlü olabileceğini ve Karşı -Beceriksiz-'i oynayan kişinin missillemelere ve bir düşman kazanmaya hazırlıklı olması gerektiğini söyler. Çocuklar bu oyunu oynadıklarında sonucu belli değildir ama sağı solu kirletmenin vereceği zevki yaşayacakları kesindir. Bu oyunu oynayan kişiler oyunun yararlarını elde etmeyi amaçlar. Bu oyunun temel amacında görüldüğü gibi affettir.

Berne, bu oyunlardan bağımsız olduğumuz zaman kurtulabileceğimizi açıklar: Anabaların doğumundan itibaren, çocukların nasıl davranmaları gerektiğini, ne yapmaları gerektiği öğretilmelerinin etkisinden kurtulmak yirmili, otuzlu yaşlarda mümkün olabilir. Ancak bu kurtuluş tümüyle gerçekleşmez. Özerkliğe (bağımsızlığa) erişmek oyunları ve oyunların özelliklerinin kaldırılıp atılmasıyla mümkün olur ana özerkliği elde tutmak devamlı bir uğraş gerektirir, der.

Suits, Berne'nin oyun örneklerini tutarsız tepirler olarak kabul eder. Bunun nedeni de oyuncuların oyunları Berne'nin dergimiyle 'okşanmak' , sosyal beğeni kazanmak için oynamaktadırlar. Suits'e göre, Berne'nin oyunlarından gösterilecek bir başarı beğeni kazanılmasıdır.

Suits, Berne'nin oyunlarının az ya da çok nevrotik oldukları için oyun oynadıklarını ve bu oyunların ve bu oyunların bilinçsizce olduklarını söyler. Suits'e göre radikal araçsalcılık kendi içinde çelişkili bir ilkedir. Berne'nin bu ilkeyi öznelerinin davranışlarından uyarlamasının çok ilginç olacağını söyler Suits. Suits, özneler oyun oynadıkları için nevrotik gereksinimler karşılanamaz. Gerçekte on oynadıkları anlaşılacaktır ya da Berne'nin söylediklerinin anlamsız olduğu

anlaşılacaktır der.

Suits, Berne özgü olarak tipik 'Beceriksiz' oyununu seçer. Suits, Berne'nin ilk hareketi yapan her zaman kazanır sözünü oyun hakkında söylenemeyecek kadar garip olarak tanımlar ve böyle bir durumun oyunda ciddi sorun olduğunu gösterir. Suits, Kara ve Ak'ın yerinde olsak, futbol maçından önce yazıtura atıp kazananı öyle belirlerdik, oyun oynamayada gerek kalmazdır der.

Suits, Berne'in oyunlarının güvenli oyunlar, yani dolandırıcılığın, hilebazlığının bir türü olduğunu söyler.

Berne, kitabının sonunda "özerklik" (bağımsızlık) dediği karakteristik durumu nevrotik insanların karakter özelliği ile karıştırdığını söyler Suits. Suits, Berne'in bu durumunu oyun oynamaktan kurtulmak olarak tanımlar. Suits Berne'nin oyuncularının psikolojik varlıkları sürdürebilmek için oynamalarını, karıncaların vardıklarını sürdürebilmeleri için çalışmalarını gibi.

Suits eleştirisini Berne ve kuşkucunun laflarıyla sonlandırır:

Tıpkı, karıncaların ekonomik otonomi (yani bağımsızlık) kazanmaları durumunda çalışmalarının bir nedeninin kalmaması gibi Berne'in oyuncularıda psikolojik otonomi durumuna ulaşırlarsa 'oyun' oynamaları için bir neden kalmayacaktır (diyor Berne). Bu, bana çok ilginç geliyor Kuşkucu; çünkü Berne'in oyun dediği şey ile benim oyun dediğim şey arasındaki uzlaşmaz farklılığı gözler önüne seriyor. (Suits, 2012: 187-188)

Metin And, oyunların sağaltma ve ruhsal tanımlamada başvurulmuş yöntemler olduğunu söyler. Hatta bir efsaneye göre ünlü Yunan hekimi melanpos, Proteus'un kendini inek sanan kızlarını, koşmaca oyunuyla iyi ettiğini söyler. Kanuni Süleyman zamanında da orta oyununun Süleymaniye'de deliler evindeki, hastalık sağaltmak adına başvuru olan oyunlarla bağlantılı olduğu söylenir. And, sadece ruhsal değil, bedensel hastalıkların sağaltmasında da kimi oyunlar için inanç bugünde yaşamaktadır der.

Winnicott, *Oyun ve Gerçeklik* adlı kitabında oyun terapistlerinin psikanalize dair yaklaşımlarını incelemektedir.

Winnicott'a göre, hastanın ve terapistin oyun alanlarının kesiştiği yerde psiko-terapi gerçekleşir. Psiko-terapi tedavisini oyun oynama durumu gerçekleştirir.

Oyun kültürden önce varolmuştur diyen filozof Huizinga gibi psikanalist Winnicott'ta; oyunun psikanaliz biliminden daha ötede bir şey olduğunu söyler. Winnicott'a göre oyun oynamak zaman ve mekan sürekliliğinin içinde yer alır.



Winnicott oyunun büyümeye ve sağlığa katkıda bulunduğunu düşünür. (Winnicott, 2013; 134-136)

Winnicott'a göre, yetişkinler oyun esnasında çocukların yanında olsalar bile, çocukların oyunlarına müdahale etmemelidirler. Oyun dünyasına müdahale edildiğinde çocuk yaratıcılıktan uzaklaşır. Sadece oyun oynamak bile çocuklar için bir psiko-terapidir. Psikoterapi sırasında oyun kendiliğinden oluşmalıdır. (Winnicott, 2013; 70-71)

Winnicott'a göre çocuk, oyun dünyasında dışarıdan müdahalelere kapalıdır. Çocuğun oyun alanı iç dünyada olmadığı gibi, dış dünyada da değildir. Çocuk oyun dünyasında dış dünyadan olgular kullanır ama bu olgular rüya pratiği olarak oyun dünyasında kullanılır. (Winnicott, 2013; 72-73)

Özetle bu bölümdeki oyun incelememizde, Platon'un hayatın tanrıların oyunu olduğu ve bizim bu oyunda kendi tercihlerimizle yarı kurtulabilir olacağımıza ve tercihlerimiz için gerekli olan eğitimin oyunla olması gerektiğinden, Huizinga'nın kültürden önce oyun vardır diyerek, oyun ve gerçekliği çok net çizgilerle ayırmasından, Nietzsche'nin dünyayı güçlerin oyun alanı olarak görmesinden, Derrida'nın "dünya oyunu" ve "dünyada oyun" ayrımıyla, anlaşıldığı zaman oyununda anlaşılacağını söylediği ikilikler arasında yer alan ortak kökü *différance*'ından, Suits'in *lusorik*, *prelusorik* oyunundan, Berne'in *Hayat Denen Oyun*'undan, Winnicott'un oyunla gerçekleştirdiği psiko-terapi tedavisine, düşünürler ve psikologlar tarafından nasıl yorumlandığını gördük. Şimdi ise oyun kavramının edebiyat içinde nasıl şekillenip kullanıldığını görmeye çalışacağız.

### 3.OYUNSULUK

Oyun sadece günlük hayatımıza değil onun temsili olan sanata da sızmıştır. Oyunun kurmaca özelliği modernist sanatı ve edebiyatı gerçeğin temsilinden uzaklaştırmıştır. Sanatçılar gerçeği sorunsallaştırmak, ona şüphe ile bakmak için oyundan ve oyunsuluktan yararlanmışlardır.

Oyunsuluk, postmodern sanatın da kurgusunda belirgin bir özelliğe sahiptir. Oyunsuluk kaynağını modernizmden alır. Edebiyat artık somut yaşamı değil, kendini nasıl kurguladığını anlatır. Oynanan sanatsal oyunlar haline gelir.

Eserlerinde okurla aralarındaki mesafeyi kaldırmak isteyen yazar, oyun ve oyunsuluktan yararlanır. Böylelikle yazar, hem okurla mesafeyi kaldırır hem de yaratım sürecine okur da dahil olur. Yazar için oyunsuluk, kurmacanın içinde kendiyi oynatan bir oyundur. Üst kurmaca ve metinler, aralıksız oyunsuluğun parçasıdır.

Postmodernizm de oyun, bir nevi modernin ürettiği ve gerçek olarak nitelendirdiği baskıdan/gerçekten kaçıştır. Postmodernist yazar, modernizm gerçekliğini yok etmek için oyunsuluğun işlevinden yararlanır. Gerçek diye birşey yoksa geriye sözcüklerin oyunu kalır. Sözcüklerin oyunu özgürlüğün aracı olduğu kadar eğlendiricidir de. Oyun, kendine özgü bir dünya yaratmakla bozulan dengeleri yeniden kurar. (Baş, 2011; 390-391)

Edebi yapıtlarda gerçek ve hayalin birbirine karışması, okurun/seyircinin hayal ve gerçek arasında gidip gelmesi, yaşadığı zihin bulanıklığıyla yaşananların gerçekliğinin ispatını araması okurun/seyircinin üstünde oyunumsu bir etki bırakır.

Postmodern edebiyatta oyunsuluğu ortaya çıkaran unsurlardan biri de metinlerarasılıktır. Metinlerarasılık kavramıyla postmodern metinlerin içinde farklı metinlere yer verme durumu oyunun bir parçası olmaktadır.

Oyunsu yazar, metnin kurgusunu içerikle sınırlı bırakmaz; kurgu, biçim ve dille oyunu kurar ve okurlarını bu oyuna davet eder. '*Oyunun tek yenilmezi ise yazarın ustaca kurguladığı oyunsu metindir.*' (Baş, 2011;406)

Metinlerarasılık ve üstkurmacanın ortaya çıkardığı oyunumsu anlatımın

örneklerine edebiyatımızdaki metinlerde ve tiyatro oyunlarında da rastlanmaktadır. Oyunsuluk ve oyun içinde oyun kurgusunun ilk örnek metinlerinin Oğuz Atay'ın kaleme aldığı *Tutunamayanlar*, *Tehlikeli Oyunlar* ve *Oyunlarla Yaşayanlar* olarak sıralayabiliriz.

### 3.1 Edebiyatta Oyunsuluk

Edebiyatta oyun bir denemeden çok okur ve yazarı içine alan bir süreçtir. Metinde oyun özgürlüktür, kronolojik zaman kavramının olmadığı geleneksel kurallara uyulmadığı, sahne geçişlerinin bir kurala oturtulmadığı ve anlatıcının tanımlanmadığı bir özgürlüktür.<sup>1</sup>

Oyunsu yaklaşım, edebiyattaki her konuda, her düzlemde oynanan bir oyundur. Yıldız Ecevit, yazarın etik/siyasal ya da tarihsel malzemeyi oyunlaştırdığını söyleyerek Suskind'in *Parfüm*'ünden örnek verir.

Her şey sanatsal düzlemde oynanan bir oyundur. Yazar, etik/siyasal ya da tarihsel malzemeyi oyunlaştırır. Süskind'in "Parfüm"ünde, art arda işlenen cinayetlerin metinde etik bir yönü yoktur; cinayet nedeni sanatsaldır. Ana kişi yaratıcı düzlemde oyun oynayan bir sanatçı gibi, öldürdüğü insanların kokularıyla bir başyapıt oluşturmaya çalışıyordu. Tarih ise, yine yazarın oyunsu iştahla el attığı bir alandır. Tarih de kendi gerçekliği olan bir zaman kesiti olmaktan çıkmış, Jameson'un dediği gibi 'bizim söz konusu geçmişle ilgili tasarımlarımız ve stereotiplerimizin bir tür pop-tarih'e dönüştüğü' bir kurmaca oyun alanı olmuştur postmodern edebiyatta. (Ecevit, 2014: 72)

Edebiyatta yalnızca sonsuz özgürlüğün aracı değildir oyun, bir işlevi daha vardır oda eğlenmek/eğlendirmektir. Okur metinden zevk alsın diye metnini eğlendirici öğelerle donatır.

Modernizm öncesi geleneksel edebiyatın kurgusuna alışmış okur, modernist romanın biçim oyunları içinde kendini yitirir ve anlayamadığı için bu türden uzaklaşır. Modernist edebiyatın az sayıda okuru; romanı şiir gibi okumayı öğrenmiş bir okurdur. Modernizm için önemli olan estetik düzlemde başarılı olmaktır. Ecevit modernizm için; '*Estetik hiyerarşinin dorukta yaşandığı bir edebiyat dünyasının adıdır*' der. (Ecevit, 2014: 56)

Geleneksel romanda oyun, olayın uzayıp yüzlerce sayfaya dönüşmesi ve okurun sıkılmaması için en önemli yoldu. Modern roman ise gerçeği baştan yaratıp, bilinç altının düşlerini bulup biçimlendirdi. Bu da romanı kurgu ve yapıyla oynanan bir oyuna dönüştürdü.

<sup>1</sup> Modernizm ve postmodernizimin ne olduğu, ayrıştığı ve kesiştiği noktalar bu tezin tartışma alanının dışında kalır. Bu tezde modernizm ve post-modernizm, içlerinde bulundukları oyun ve oyunsuluk çerçevesinde tartışılacaktır.

Modern edebiyatın amacı geleneksel romanda olduğu gibi, okuru bilgilendirmek, yol göstermek ya da gerçekle örtüştürmek değildi. Edebiyatı, okuru bilgilendirmenin bir yolu olarak gören geleneksel bakış bu değişimi kabul etmedi. Bu yüzden de bağımsızlaşan yeni edebiyat, gelenekçi kesimin suçlamalarına hedef oldu. Bu sebepten roman, modernizmin oyunsuluğuyla anti-roman durumuna geldi.

Geleneksel romanda zaman akımı geçmiş-şimdi-gelecek sırasıyla giderken, modernist romanda iç ve dış dünya arasındaki sınırlar silinir ve yazar soyut dünyanın zamanını kurgulamak zorundadır artık. Modernist yazarın yaşadığı en büyük zorluktur bu, çünkü insanın beynindeki zaman çizgisel akmamaktadır. Bu yüzden yazar deneysel biçimciliğe yönelir. Bilinçaltı ve oyun kurgunun odağına yerleşmiştir artık. Bu yüzden romanı yazmaktan çok kurgulamak önem kazanmıştır.

Modernist romanın yabancılaştırma estetiğini incelediğimizde, romanda dış dünyadan alınmış gerçek parçacıklarıyla oluştuğunu görürüz ama bu parçacıklar dış dünyaya öykünme yerine yeni bir gerçeklik yaratmak için bir araya getirilmiştir. Dış dünyadan bağımsız kendi yasaları olan bir gerçeklik, oyunsuluk çıkar karşımıza.

Modernist romanda yazar art arda gelen yerine, üst üste gelen, karışan imgeler sunar. Romancı gerçeği açıkça ortaya koymak yerine bulandırır modernizmde. Avangartist edebiyatın ana tekniklerinden biri olan imge, geleneksel edebiyatta gerçeğe birebir bağlı ya da gerçekle bağını kopartmadan özgür çağrışımlara açıkken, modernist edebiyatın oyunsuluğunda hiç görülmemiş şekilde gerçekte bağımsızdır. Yıldız Ecevit modernist imgeden şöyle bahseder:

Özde, edebiyatın, somut gerçeği başka türlü söylemek için oluşturduğu ve alegori/simge gibi geleneksel metaforik oluşumları da içine alan üst-kavram imgenin mutasyona uğramış biçimidir modernist imge. Edebiyat estetiği, yansıtmacılıktan yabancılaştırmaya doğru ilkesel bir dönüşüm geçirirken, metaforik düzlemdeki dönüşüm de modernist imgede son bulur. Modernist imge katıksız bir yaratıdır. (Ecevit, 2014: 54)

Oyunsu yaklaşım postmodernizmde de çeşitli bağlamlarda kendini göstermektedir. Postmodernizme göre her şey sanatsal bağlamda oynanan bir oyundur. Çünkü yazar, elindeki malzemeyi (tarih, siyaset vs.) oyunlaştırır. Yazar edebiyatı oyun olarak görüp içerik ve düzlemde onunla oynar. Postmodernizmdeki üst kurmaca ve metinler arası bu edebiyat oyununun bir parçasıdır. Postmodern oyun; modernin ürettiği ve gerçek olarak ortaya koyduğu değerler karşısında sığınabilecek bir alan olarak kabul eder. Yani postmodern yazar gerçeğin ruhunu

ortadan kaldırmak için oyuna sığır. Postmodern yazar, okurda metnin şifrelerini çözüp, göndermelerini görmesini isteyerek eserini, eğlence, oyun düzeyine çıkarır. Ecevit, Umberto Eco'nun da yorumunu katarak edebiyatta oyunun işlevini şöyle tanımlar:

Oyun bu edebiyatta yalnızca estetik düzlemdeki sonsuz özgürlüğün aracı ve göstergesi değildir; aynı zamanda pragmatik bir işlevi de vardır: eğlendirir. Postmodern yazar seçkince değildir, sanatsal bağlamda pek de seçkince sayılmayacak trivial/eğlencelik özellikle edebiyat türlerine rahatlıkla el atar, popülist diye damgalanmaktan korkmaz; okurunun metinden zevk alması için , bilinçli olarak eğlendirici/sürükleyici görünümlü öğelerle donatır metnini. Eco, okurunun her şeyden önce konu aracılığı ile eğlenmesini istediğini söyler. Bu yaklaşım kimi anlatıda, metin aracılığıyla okurla oynanan bilmecemsi/bulmacamsı oyuna dönüşürken, çoğu yazar eğlendirici bir konu aracılığıyla bunu yapmayı dener. (Ecevit, 2014: 73-74)

Ecevit, geçmişin ağırbaşlı, sağlam yazarı yerine artık ağırbaşlı olmayan, hayat karşısında kuşku dolu olan oyunbaz bir yazar olduğunu söyler karşımızda... (Ecevit, 2014: 76)

Geleneksel romandaki herşeyi bilen tanrısal anlatıcı, modernizm ve postmodernizmle birlikte tanrısal konumunu yitirir. O sadece tanrısal güçle anlatan, yorumlayan değildir artık. Konumdan konuma geçer ve sadece ona verilen bakış açısından gördüklerini yorumlar. Postyapısalcı kural 'ben'i yapısökümüne uğratar. Yani bütünsel, tek bir varlık yoktur artık. Benlikler arasında gezer ve bütünsel olmayan bir oyun anlayışı içinde yeniden kurgulanır.

Modern ve modern sonrası romanda okur üzerinde oyunumsu bir etki kalmasının nedeni; romanda anlatılanların gerçek mi kurgu mu olduğunun hayalin nerede başladığının sınırlarının anlaşılmasındır.

Hiçbir şeyin sağlam bir anlam temeli üzerinde oturmadığı bu kaygan/geçişimli oyun ortamında yazar da, anlatıcısı da, anlatı kişisi de aynı özelliği taşırlar; her türlü değişimin/dönüşümün/takasın olası olduğu bir ortamın varlıklarıdır onlar. Geçmişin güvenilir/sağlam/ağırbaşlı yazarı, yerini ağırlık/bilgelik sergilemekten hoşlanmayan, yaşamın anlamı konusunda kuşku dolu olan ve okurunu yönlendirmeyi aklından bile geçirmeyen oyunbaz bir kurgu sanatçısına bırakır. (Ecevit, 2014: 76)

Gerçeklik, postmodern romanda oyunumsu yaklaşımla yeni bir biçim düzlemine taşınır. Postmodern romanın oyunumsuluğu, geleneksel romanın ortadan kalkmasıyla yazar ve okur arasında bozulan ilişkinin yeniden kurulması için bir olanak sağlar. Geleneksel romanda yazar, okuyucuyu yönlendirirken postmodern romanda yazar okurunu serbest bırakır. Bu serbestlikle yazar, okuru ile oynadığı oyunda eserini haz ya da eğlence düzeyine çıkarır.

Postmodern romanda dil de oyun kavramıyla ilgili kullanılan unsurlardan biridir. Postmodernist/modernist metin kişileri, etten kemikten değil dilden oluşurlar; yaşadığımız dünyada değil, kitap sayfalarında var olurlar. Postmodernist metinlerde, başka metinlerinde izleri vardır, çünkü metinler arası aktarımla gelişirler. Geleneksel edebiyatın anlattığı doğadan, ağaçtan, denizden değil, harften, sözcükten oluşan, sadece anlatıcının değil, yazar ve okurun da içinde yer aldığı, metnin neyi anlattığı değil, nasıl kurgulandığının önemli olduğu bir edebiyattır artık.

Postmodern roman siyasi, sosyal, kültürel ve toplumsal dönüşümlerin yaşandığı bir çağın anlatısı olarak meydana gelmiştir. Bu çağın içinde barındırdığı çok kültürlülük, çoğalan tüketim, hızla ilerleyen teknoloji, ideolojilere karşı sarsılan inançlar gibi özelliklerin içinde şekillenen postmodernizm, çok katmanlı, çok kültürlü ve metinler arası iletişime dayalıdır. Postmodernizm üstkurmaca bir düzlemdir ve oyun/oyunsuluk eğilimi taşıyan bireyi anlatır.

### 3.2 Tiyatroda Oyunsuluk

Sevda Şener, *Tiyatroda Yaşam - Oyun İlişkisi* adlı kitabında, tiyatro yapıtına bizim dilimizde ve başka dillerde de 'Oyun' denmesinin bir anlamı olduğunu söyler ve 'Neden Oyun' sorusunun yanıtını Huizinga'nın *Homo Ludens (Oynayan İnsan)* yapıtında arar. Şener, Huizinga'nın oyunun, insanı yaşama serüvenine hazırlayan kurgusal bir düzenleme olduğunu saptamasından yola çıkarak tiyatro için; hayatı tanıma, anlamlandırma oyunudur der. Tiyatro, insanı anlattığı ve bu anlatımı da insanla yaptığı için somut gerçeğe diğer sanatlardan daha çok bağlıdır. (Şener, 2014; 11)

Tiyatro bize oyun-yaşam ikilemini gösterirken bir yandan da gerçeği değiştiremeyeceğini, oyun olarak kalacağını söyler. Seyirciyi içine düşürdüğü oyun-gerçek iklemi, ona eğlendirici olduğu kadar, düşündürücü bir oyun niteliği kazandırır. Tiyatroda, oyun kurgusunda sunulan yaşam öyküleri bize hayatın hem ciddi hem de şakacı bir oyundan ibaret olduğunu gösterir.

Tiyatroda oyunsulaştırılan hayatın aslında gerçekte de oyundan farklı olmadığını Shakespeare'in *Nasıl Hoşunuza Giderse* oyununda Jaques karakterine söylediği cümlelerden de görürüz;

Bütün dünya bir sahnedir,  
Kadın, erkek bütün insanlar da oyuncular.  
Her birinin giriş ve çıkış zamanları vardır.  
Her insan kısa ömrü içinde çeşitli roller oynar.  
Ve yedi perdeye bölünmüştür hayatı..

(Shakespeare, 2013; 46)

Şener'e göre, hayata tiyatro oyunu penceresinden baktığımızda, aslında toplumsal, kültürel koşullar, bizlere hayatta oynayacağımız rolleri biçmiştir ve bizde bu rolleri oynamaktayızdır.

Gerçeklerin karmaşık yapısı içinde öznenin ve nesnenin sık sık yer değiştirdiğini, oyunun oyununa geldiğimizi anlarız.  
(Şener, 2014;13)

Tiyatro oyunu, yapısı içinde, hayattaki oyunu gösterebildiği zaman; bizi, yaşamın oyunu ile yüzleştirip, içinde barındırdığı oyun niteliğine uyan bir işlev gerçekleştirmiş olur. Bu yüzleşme, hayattaki rolümüzü tanımamızı sağlar.

Yaşamdaki oyunu görüp, onunla yüzleşmemizi sağlayan tiyatro türlerinden biri de Antik Yunan tragedyalarıdır. Bu tragedyalar, yaşamın bir oyun olduğunu ve yaşamın gizinin bu oyunlarda saklı bulunduğu yorumuna açık oyunlardır.

Antik dönem oyunları, tanrılar ve krallar arasında oynanırken, oyuna getirmedeki başarıda yönetim erkinin kanıtı sayılır. Yönetim erkinin kanıtı olacak nitelikteki oyunların bir karşı oyunla bozulması, oyunu üst katmandan alıp insan vicdanının ve ahlak ilkelerinin kanıtı haline getirirler. Karşılıklı oyunların erkin gücü kutsanmış olurken diğer oyun kahramanı da yıkımı ile kurban konumuna gelir ve toplumu tutku, gurur gibi aşırılıklardan arıtır. (Şener, 2014;132)

Antik oyunların, hayatın bir oyun olduğunu anlatan yapısı, Platon'un hayatın, tanrıların bir oyunu olduğu ve insanların da bu oyunun birer oyuncusu -tanrıların kuklası- olduğu teziyle birbirini tamamlar gibidir. Bu Antik destanlar da, tragedyalar da tanrıların birbirlerine oyun oynarken bu oyunun bir parçası olarak insanları da kullandıkları anlatılmaktadır.

Antik oyunlardan sonra Romantik döneme, Shakespeare'in oyunlarına baktığımızda, tiyatro oyunundaki kişilerin akli ve insanı zorlayan oyunlar düzenledikleri görülür. Shakespeare'in *Nasıl Hoşunuza Giderse* oyunundaki Jaques'in tiradında da gördüğümüz gibi Shakespeare oyunlarının düşündürücü olduğu kadar keyif verici olmasının nedeni hayatla oyun arasındaki ilişkiye gönderme yapmasından kaynaklanmaktadır. Oyun ve gerçeğin yer değiştirmesi, insanın zekasına ve şakacı yanına gönderme yaptığı için hoşça giderken, bu yer değiştirme hileci yanına vurgu yaptığında ise düşündürücü bir hal alır.

Shakespeare komedi ve tragedilerinde hayatın bir oyun olduğunu ve insanların bu oyunda paylarına düşen rolü oynadıklarını göstermektedir. Shakespeare'in karakterleri bu gerçeğin farkına vardıklarında acı çekerler ve Shakespeare oyun kurgulamalarını bu acıyı gösterir şekilde yapmıştır. Sevda Şener, Shakespeare'in oyun karakterlerinin yüzleşmelerine *Tiyatroda Yaşam – Oyun İlişkisi* adlı kitabında bir örneklendirmeye açıklamıştır.

Othello'da kahramanını yanlışya sürükleyen örtük rolüyle yüzleştirmiştir, Hamlet'te ölümcül bir savaşımı karşılıklı oyunlarla çitlemiş, Kral Lear'de çocuksu bir hevesle başlatılan oyunu çılgınlıkla ve yıkımla noktalamış, Macbeth'de felsefi bir söyleme dönüşmüştür. Yazarın komedilerindeyse oyun oynama, aldatma, oyuna getirme, komedi türünün şakacı tavrına çok uyan bir yaşama biçimi olarak ele alınmıştır. (Şener, 2014; 33-34)

Shakespeare'in tiyatro oyunlarında tuzağa düşürme oyunlarında vardır. Tuzağa düşürme oyunlarını karakterler istediklerini elde etmek için ya da başkalarının istediklerinin kurbanı olmamak için oynarlar. İktidar, para, öç alma, aşk, kıskançlık gibi tutkular karakterleri tuzak kurup öç alma oyununa zorlarken bu oyunlar; kardeşler, akrabalar ve eski dostların birbirlerine ihanet etmesine neden olur.

Romantik dönemden sonra yirminci yüzyılın ortalarında oyunlardaki gerçekliğe yeni bir anlayışla yaklaşan oyunlar yazılmaya başlanmıştır. Bu oyunlarda toplumun dayattığı baskıların, rollerini taşımaya çalışan insanların yanı sıra düşlerle yaşama oyunlarının da bozulduğu görülmekteydi. Artık hayat oyunları şiirsel, üstü örtük bir anlatımla ya da merak uyandırıcı kurgu tekniklerinin arkasına saklanıyordu. Bu yüzden de dramatik etki acılaşıırken, güldürüde buruklaşıyordu. Trajedi, dram ve komedinin yerini trajikomedi, acıklı güldürü ve trajik boyutlu dram oyunları alıyordu.

Yazılan oyunlara daha çok iletişimsizlik, yabancılaşma, insansızlaşma gibi konular hakim olmaya başlamıştı. Oyun yazarları hayat oyunlarında bu konuları vurgulayacak şekilde kurgulamaktaydılar. Yirminci yüzyılda oyun yazarları kendini gizleme oyunlarını dramatik insanlık halleri olarak ele almışlardır. (Şener, 2014;86)

Bizim tiyatro yapıtlarımızda da yirminci yüzyılın getirdiği insani rollere tutsak eden, geleneklere işaret eden yapıtlar vardır. Toplum yapısı birbirine benzediği zaman, insan aynı insan, sorun aynı sorun olduğu için oyunlarda bu düzlemde benzerlik gösterirler.



Şener'e göre, bu gün geldiğimiz noktada, gerçeği oyunun içinde yok etme denemesi yapılırken olayların tek bir nedenle değilde birçok nedenle açıklanmaya çalışılması çözümü olanaksızlaştırmaktadır. Önceki dönem oyunlarındaki oyun-gerçek ayrımının bir adım ötesine geçilmiştir, bu sebeplede modern sonrası dönemde tiyatro oyunu gerçeğin yerini almakta, oyun kişileri kendi kimliklerinin oyundaki rolleri altında eriyip gitmesini kabullenmektedirler.

Modern sonrası tiyatrodaki gerçeğin yerini almaya başlayan oyunda oyun kişileri karşımıza birbirinden farklı kimliklerle çıkıyorlar. Onların bu kimlikleri hem yaşadıkları hem oynadıkları görülüyor. Yeni dünyanın çevresine yabancılaşmış, tek başına alışımsız insanın kendini rol kişilerine bölerek çoğaltmaya çalıştığını gösteren bir kurgulamadır bu. Hepsinde aynı gerçeklikte olan seçeneklerin bir arada yürürlükte olduğu kaygan bir ortamda yaşama tutunma çabasının dramıdır. Bu dram seyircide acıma duygusu, Ya da gülümseme eğilimi yerine şaşkınlık ve endişe yaratacaktır. Belli bir gerçeğe koşullanmış zihin, bu çoğul gerçeğin izini sürmekte zorlanır. Önceki dönemlerin oyunlarında seyirciye tanınmış olan, sahnedeki olayları uzak açıdan göreme, durumu oyun kişilerinden daha iyi tanıma ayrıcalığı elinden alınmıştır. Seyirci, dramatik ironi sanatının öznesi olmaktan çıkmış, nesnesi olmuştur ve bunun farkındadır. Bir oyunmuş gibi gelen bu durum yaşamın kendi ironisi olmuştur.  
(Şener, 2014; 124)

Her akımda ve her dönemde olduğu gibi tiyatronun yaşamla oyun arasındaki ilişkiyi gösteren kurgusu, modern sonrası dönemde de gündemden düşmemiştir. Tiyatrodaki oynusulukta değişen sadece hayat oyununun öznesi, amacı ve yöntemidir. Zaman içinde gerçekleşmekte olan bu farklılaşmanın nedeni de her dönemin kendine özgü ekonomik ve kültürel yapısının değişim göstermesinden kaynaklanmaktadır.

Yirminci yüzyılın ortasından son çeyreğe dek yazılan oyunlarda düşünce ve bilgi eksikliğinin yerini, içinde bulunulan durumun saçmalığı almıştır. Bu sebeplede artık üstesinden gelinmesi gerekli olan belli kişilerin kurdukları tuzak oyunları değil, kocaman bir saçmalık olan yaşamın ta kendisidir. (Şener, 2014; 135)

Tiyatro bize her dönemde tarihsel, toplumsal, siyasal, kültürel koşullar tarafından belirlenen bir hayat oyunu içinde yer aldığımızı ve yaptığımız şeyin aslında yaşadığımız ortamın bize biçtiği rolleri oynamaktan ibaret olduğunu göstermiştir.

Toplumsal değişim ve bu değişimin yarattığı karışıklıklar oyun yazarlarının farklı bakış açılarından yorumlanmıştır. Bu yorumların bazıları, seyircinin yaşadığı sorunları içerirken bazıları da yazarın bu durum karşısında kendi tepkisine göre ele alınmıştır.

Başlangıçta toplumun içinde bulunduğu karmaşayı ele alan yazarların, gün geçtikçe daha çok kendilerine, kendi iç dünyalarındaki sorunlara dönmekle birlikte iki yoldan da sorunlara işaret ettikleri ama bu sorunların çözümleri için bir yol gösteriminde bulunmadıkları görülmüştür. Bu tür yazınlarda başarılı olan oyunlar, seyirciyi/okuyucuyu yargılamaktan çok düşündürmeye yönelik olan oyunlar olmuştur. (Şener, 2007; 10)

Cumhuriyetin ilk yıllarında toplumdaki değer karmaşasının ekonomik yapı üzerindeki etkisi ele alınırken bir yandan da toplumda hakim olan yüzeysel Batı taklitçiliği ve bu taklitçilikten kaynaklanan çatışmalar kullanılarak üretilen oyunlarda yazılmıştır. Bu çatışmalarda, Cumhuriyetten sonra Batılı ölçütlerin uygulanmasındaki aşırılıklar ele alınmış ve dramatik olan, bir değişimin uyumsuzluğundan çıkartılmıştır.

Yaşadığı bu çatışma, Oğuz Atay'ın yapıtlarında da detaylıca kullanılmıştır. Atay, tek tiyatro oyunu olan *Oyunlarla Yaşayanlar*'da da bu karmaşanın baskısından kaçarak oyunlara sığınan bireylerin iç karışıklıklarını ve oyunlara sığınarak hayatla başetme çabalarını ele almıştır.

### 3.3 Oğuz Atay Metninlerinde Oyunsuluk

*“Gerçek başkalarının bize uygulamaya çalıştığı tatsız bir ölçüdür.”*  
Oğuz ATAY, *Tehlikeli Oyunlar*.

Kimi araştırmacılar Oğuz Atay'ın modernist kimileri de postmodernist olduğunu savunur. Örneğin Atay, Dilek Doltaş'a göre *Tehlikeli Oyunlar*'da üstkurmacayı ilk kullanan yazar olduğu için postmodernist sayılırken, Ersan Üldeş *Tehlikeli Oyunlar*'da kullanılan üstkurmaca tekniğinin romanı tümüyle postmodernist yapmayacağını, Atay'ı modern bir yazar olarak görmemizin daha doğru olduğunu söyler. Ecevit ise Atay'ın romanlarında 'Ben'e olan vurgunun, onu tümü ile modernist bir kulvarda değerlendirilmesine neden olacağını ifade eder. İster modernist ister postmodernist sayılsın, bizim için önemli olan Atay'ın, oyun ve oyunsuluktan yararlanmasıdır. Yapıtlarında, bireyi ve bireyin iç dünyasını ön plana çıkartan Atay güncesinde Türk edebiyatı ile hesaplaşır.

"Türk romanının sorunu kişiliktir. İnsanımız kişilik kazanma savaşının önemini henüz anlayamamış olmasıdır. Kendisiyle hesaplaşma diye bir kavramın varlığından

habersiz oluşudur. Bunun için romanımız düzmecedir." Sosyalist dünya görüşüne karşın, sanat ve ideolojilerin birbirinden farklı alanlar olduğunun bilincindedir Atay. Bu iki alanı birbirine karıştıran yazarlardan, "diyalektik gibi gerçekten büyük kavramların gerisine sığınan cüceler ordusu," diye söz eder günlüğünde. "Bir edebiyat çetesine yaslanmanın verdiği rahatlıkla" sürekli kendini yenileyen ve estetik düzlemde hiçbir yaratıcılık göstermeyen yazarları suçlar: "Sahte eleştirmenlerin koltuk değneklerine dayanarak yürüyenlerin dışında kalanların varlığına inanmak istediğim için yazıyorum bunları," der. (Ecevit, 2014: 87)

Atay, Türk romanında modernizmin öncüsü olduğu gibi ilk üst kurmaca yazarıdır. İkinci romanı *Tehlikeli Oyunlar* ve tek tiyatro oyunu olan *Oyunlarla Yaşayanlar*'la yenilikçiliğini sürdürür. Yıldız Ecevit, Atay'ın en büyük başarısının: "*Toplumsal öğenin edebiyatın ana amacı sanıldığı bir ortamda; toplumsallığın, yaratılan estetik bütünüün hizmetinde bir malzeme olarak nasıl kullanılabileceğini Türk okuruna göstermiş olmasıdır*" der. (Ecevit, 2014: 88)

Atay'ın üst kurmaca metninde oyun, kurmaca ve gerçek kavramları sürekli yer değiştirir ve roman kişilerinin yazma edimleri oyunla bütünleşir. Oyun, Atay'ın romanlarında en büyük yere sahip olan bir olgudur. Oyun kavramı; yaşam oyunundan tiyatro oyununa, çocuk oyunundan kumar oyununa bir sürü çeşidiyle gözler önüne serilir Atay'da. Atay'ın metinlerinde insanlar gerçek benliğini yaşamaz, toplumsal kalıplarıyla yaşam oyunu oynarlar.

Çağla Arslan, *Oğuz Atay ile Oyun Oynamak* adlı yazısında Atay'a "oyun bozan" denilmesinin nedeninden bahseder. Bunun içinde yaşadığımız kurumlar ve kavramlar dünyasın da oyunun kurallarını anlatıyor olması ile açıklar. Atay düşünülen ile düşleninlenin arasında ki farkı kıyaslayıp bunun dengesizliğini anlamıştır. Atay'ın metinlerinde rastlanan uyumsuz anlarda oyun ortaya çıkmaktadır. Oyun Atay'da yaşananların doğruluğunu gerçek ile değil oyun ile ortaya çıkartıyordu. (Arslan, 2007)

Atay, kurallara karşı çıkan, oyuncu bir oyunbozandır. Sözde oyuncudan farklıdır oyunbozan, sözde oyuncu affedilir ama oyunbozan oyundan atılmalıdır, çünkü diğer oyuncular için bir tehdittir.

*Tutunamayanlar*'da Turgut Özben'in "Affedersiniz, ne yapıyorsunuz orada?" sorusuna, Selim Işık; "Vakit geçirme oyunu oynuyoruz..." diye yanıt verir. Selim hayatını oyunlarla geçirdiğinin sinyalini verir. Selim'in hayatı oyundur, diğer

insanlarınkı de oyundur ancak, Selim'in oyunu onlardan farklıdır, Selim onlara göre oyunbozandır. (Atay, 2008; 40)

Atay romanlarında, Türk aydınlarına da eleştirilerini oyun ile sunarken oyunu bireyin kendi ile hesaplaşması içinde metinlerinde kullanır. Atay için tarihsel değil insani öz önemlidir, mekan ve zamanın bulanıklığına karşı, figürlerinin iç dünyaları bir harita gibi ayrıntılıdır.

Yıldız Ecevit , Oğuz Atay'a göre toplumsal yaşamında bir oyun olduğunu ve bunu bütün yazınına yansıttığını söyler. Atay yazınlarındaki figürler oyunu gerçek kimlikleri ile özdeşleştirir ya da bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde gerçekleri oyunlaştırırlar. Kendi kurdukları oyunların içinde aslında kendi gerçek benlerini yaşarlar.

Toplumun insana biçtiği rol; kişiye zorla giydirilen, ezberlenmiş, kalıplaşmış düşüncelerden ibarettir. Kişi kendi kimliğini ve kendi düşüncelerini bulamaz bu kalıpların içinde. Atay ise, metinlerinde karakterlerine kendi oyunlarını oynatır. *Oyunlarla Yaşayanlar* Atay'ın tek tiyatro metnidir ve oyun içinde oyun tekniğiyle kurgulanmıştır.

Sevda Şener *Oğuz Atay'da Oyun – Gerçek İkilemi* adlı yazısında, Atay'ın *Oyunlarla Yaşayanlar* oyununu bireyin dramı olarak ele aldığımızda, toplumdaki değişim nedeniyle oluşan değerler karmaşasını ve bunun da etkisiyle, toplumsal rollerinin verimsiz dünyasından kaçmak için kendi kurdukları oyunlara sığınan insanları tanıdığımızı söyler. (İnci, Türker, 2012; 27)

Şener, Atay'a karşı yapılan, 'gerçeklikle ilgisi olmayan fantezi yazardır.' yorumuna, 'fantezinin gerisinde kalan, çağın gerçeklerine eleştiride bulunan bir yazardır.' yorumuyla karşılık verir. (İnci, Türker, 2012; 45)

Okuru şaşırtan ve sınayan ama sonrasında ödüllendiren Atay'ın başlı başına tarz yaratmış olan ve öykücülüğü içinde çok karakteristik olan mizahına değinmeden geçmez Şener;

Oğuz Atay'ın başlı başına bir tarz yaratmış olan mizahı. Bu mizahta ağır basan yan mizahın en klasik bileşeni olan ironi. Ama bu ironi dille, dilin iç imkanlarıyla, göndermelerle, çağrışımlarla, acımasızlıkla yer yer ve bir yandan da hoşgörüsüyle öylesine sarmalanmış ve öykülerin zeminine kat kat döşenmiştir ki bilmem buna "ironi" deyip geçmek yeterli olur mu? Yani "ironi" dediğimiz zaman bizim tanımını verdiğimiz ve çeşitli örneklerini gösterdiğimiz ironi, bundan ibaret bir şey değildir. O ironiden ibarey değil Oğuz Atay'ın yaptığı. Başlı başına bir inceleme konusu olacak ve ayrı bir ad hak edecek bir mizah tarzı görüyorum Oğuz Atay'da. Mizahın en incelenmiş ve en vurucu şekli kendine yönelik alaydır, diye düşündüm. Kendine

yönelik alayda hep yüksek bir çita vardır. Her egoyu ezip geçen ama içinde bir kendini beğenme de bulunan amorftan resmedilmiş bir müsella. Genç arkadaşlarımız anlamayacaklardır: Tam silahlanmış ve bütün karşı saldırılara karşı korumalı bir egodur ki bu, taklidi neredeyse imkansız; imkanı olduğu her yerde de aslı kadar başarılı bir mizahı kendine yakıştırarak taşır. Oğuz Atay'ın romanlarında da görürüz biz bu özelliği; *Oyunlarla Yaşayanlar*'da da vardır. (İnci, Türker, 2012; 46)

Hasip Akgül, *Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu* adlı kitabında, uygarlıklardaki kötülüklerin nedeninin çocukların oyun oynamamış olmalarına bağlar. Oyundan uzak kalmanın alt yaşam biçimine geçiş demek olduğunu, "oyun"un ise güzeli bulma yönetimi önerdiğini söyler.

Akgül, Atay'ın, insanın en hassas noktasını yakalayabilmiş bir yazar olduğunu söyler. Bu hassas nokta ise oyundur. Çocukluktan itibaren insanın her evresinde vardır oyun. Yetişkinlikte duyulan çocukluğa dönüş özlemini giderecek en önemli yolu oyundur. Ama çoğunlukla bu durumun farkında olunmaz. Atay'ın eserlerinde insana ilişkin keşfettiği en önemli nokta budur ve Atay bu sebeple okuyucularını çepeçevre sarmalar. (Akgül, 1996: 34)

Atay'ın eserlerinde soyut yaşam eserlerinin yanı sıra, başkalarının kimliklerine bürünme oyunu da vardır. Eserlerindeki oyunlar genellikle yarım kalır, tamamlanmazlar. Oyunların tamamlanmamasını '*Bu geniş anlamda ölümden, gerçekliğin acımasızlığından kaçışı anlatıyor*' der Akgül. (Akgül, 1996: 60)

Oğuz Atay parçalanmış bir dünyaya ve insanlarına bir ayna tutmanın gerçekleri yansıtmada ve göstermede boş bir çaba olduğunu fark etmiş bir yazardır. Aynası bu yüzden kırık, belki de bu yüzden etkili ve doğrudur. (Akgül, 1996: 60)

Hasip Akgül, Atay'ın, insanın hassas noktalarını yakalayabilen bir yazar olduğunu ve yazarlığının, insanın varoluşundaki oyun gereksinimini yakaladığından bahseder.

Atay, romanlarındaki oyun kavramının kaynağını Fransız Psikolog Eric Berne'in *Hayat Denen Oyun* adlı kitabından aldığını ifade eder. Atay, bu kitabı *Tehlikeli Oyunlar*'ı yazarken okumuş ve *Oyunlarla Yaşayanlar*'ı yazmadan önce bir kere daha okuyacağını güncesine yazmıştır. Atay, Berne'in kitabından çok etkilenmiş ve bir roman, bir de tiyatro oyununun isminde 'Oyun' kelmesini kullanmıştır.

Atay'ın metinleri; belli bir zaman kavramı olmayışı, gerçeğin nerede başlayıp nerede bittiğinin anlaşılabilmesi, çok merkezlilik gibi, özellikleriyle oyunsudur.

Atay, kuyucu ile oyun oynayıp eęlendirirken bir yandan da okuyucunun kendi hayatında, çevresindekilere karşı rol aldığı oyunlara da değinilmiştir.

#### 4.OYUNLARLA YAŞAYANLAR'DA OYUNSU OLANIN KULLANIMI

*Oyunlarla Yaşayanlar* Oğuz Atay'ın tek tiyatro oyunu olmakla birlikte, oyunu, oyunsuluğu, oyun içinde oyunu ve insanların, hayatın, gerçekliğin onlara dayattığı rollerden kendi oyunlarını kurarak kaçma çabasını en belirgin şekilde gözler önüne seren tiyatro oyunudur.

Oğuz Atay, *Oyunlarla Yaşayanlar* oyunundaki karakterler isimlerinin seçimini gelişi güzel değil bir mantığa oturtarak yapmıştır. Günlüğüne aldığı notlarda; evdekilerle, onların yadırgayacağı oyunlar oynayacak olan karakterin adının Coşkun, alt katta oturan saf ve iyi niyetli aktörün adının Saffet olduğunu belirtir. İyi bir aktirist olmayı düşleyen oyuncunun adı Emel, tiyatro patronu olan ama parası olmayan aktör Servet, ailenin tek çocuğunun ismi ise Ümit'tir. Karakterlerin isimleri ya onların özelliklerini taşımaktadır ya da isimleri ile karakterleri arasında bir ironi vardır Atay'ın oyununda. (Atay, 2015: 104-105)

Hasip Akgül, *Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu* adlı kitabında, Coşkun'un coşkunluk çağrışımıyla romantik bir karakteri, Ermiş'in hiçbir şeye erişemeyen biri olmasına rağmen ironik dervişliğini, Saffet Söylemez'in soyadıyla zıtlık içinde olan gevezeliğini, Ümit'in mutsuz bir evliliğin tek çocuğunun adı olmasını, Saadet Nine'nin özlemine duyduğu geçmişi kafasında bu günde de yaşayarak saadet içinde olduğunu yazarak Atay'ın oyun figürlerinin isimlerinin karakterleriyle bir bağlantısı olduğunu vurgulamaktadır. (Akgül, 1996: 56) Atay'ın kullandığı isimlerin, karakterlerin oyun içinde kurdukları oyunlarıyla da bağlantısı vardır; Saadet Nine geçmişe sığınarak, geçmişte kalma oyunu içinde saadeti bulur. Atay karakterlerin isimlerini kurgularken de metnin içerisinde okuyucuya küçük oyunlar oynamıştır.

*Oyunlarla Yaşayanlar* bir yandan, sanatı oyunla koşutlayan postmodern biçimciliğin izleriyle doludur; gerçeğin oyunsulaştığı, belirsizleştirildiği, iç içe yansıyan aynalar örneğinde olduğu gibi iç içe geçmiş oyun düzlemleri içinde yankılanarak çoğullaştırıldığı biçimsel özelliklerle donatılmıştır.

Atay, 'acıklı güldürü' olarak tanımladığı oyun metnini kurgularken bir üst

kurmaca düzlemi yaratır; metni nasıl yazdığını anlattığı, tiyatronun sorunlarını tartıştığı bir düzlemdir bu.

Üst kurmaca düzleminde oyun yazarı olan Coşkun Ermiş, metnin içinde oyunlar yazarken, onun yaratıcısı olan Oğuz Atay'da tiyatro metninin nasıl yazılması gerektiğini tartışır.

Kurmaca yazar Coşkun Ermiş'in yazdığı metinlerin okunmaya/tartışılmaya başlandığı bölümlerle beraber Atay'ın parantez yönergeleri teatrallik kavramıyla birlikte anılan 'bakıldığına farkında olmak', 'izlendiğinin bilincinde olmak' saptamalarını hatırlatacak biçimde değişir. Coşkun'un yazdığı tarihi olayda bir ilerleme olmadığını bilincinde olan Saffet 'yapmacıklı bir öfkeyle', ona cevap veren Coşkun ' yapmacıklı bir tavırla' davranmaya başlar. Teatrel bir sürecin taşıyıcıları olan oyun kişileri, oyun içinde kurulan oyunlarla teatrallik fikrini ikiye katlar. Atay bir taraftan kendi seyircisini oyunsu bir sürece katarken diğer yandan seyircisini oyunsuluğun oluşma biçimine tanık eder.

Suits, *Çekirge*'de iki rolü olan bir oyuncudan bahseder. Bu oyuncu iki rolünü de rahat bir şekilde oynayabilmek için bir partnere ihtiyaç duyar. Bu partner de kendisi gibi oyundaki bir oyuncudur. Oyuncu, partnerlerini kimliği konusunda aldatarak (aslında olmadığı başka biri gibi görünerek) o an içinde bulunduğu dramatik amaçlara uygun roller vermelerini sağlar. Suits bu durumu; iki rolü olan iki kişilik; ama tek oyunculu bir oyun olarak adlandırır. İki kişilik, iki rolü oynayacak oyuncunun partneri de kendi gibi bir oyuncu olursa birbirlerine, karşılıklarını almak için, istediklerini vereceklerinden oyun bir rol gösteri maksimizasyonu sistemiyle kendi kendini destekler halde gelir diyerek açıklar.

Suits'in açıkladığı bu durum, Coşkun'un oyun yazma sürecinde Saffet ile yaşadıkları yapmacıklı iletişime bir açıklama getirir. Coşkun bu yapmacıklı süreci, oyuncu olan ve kendisiyle oyuna katılmak isteyen Saffet ile yaşar. Bu yapmacıklı oyun için seçilebilecek en iyi partner Saffet'tir çünkü, Coşkun bu süreci istese de Cemile ile yaşayamaz. Cemile, Saffet gibi oyun oynamaya gönüllü bir partner değildir.

Sahneyi gerçeğin bir yansıması olarak değil, teatral evrenin kendini gerçekleştirdiği bir alan olarak hedeflediği açık biçimde okunur.

Atay, metnin önemli yapıtaşlarından biri olan 'aydının topluma



yabancılaşması' olgusuna değinirken Antik Yunan korosunu konuşturur.

SERVET (okur): Yabancı ülkelerden getirilen Bunalım Tanrıları'nın ülkemize bir oyunudur bu. Ülkede kötü günlerin habercisi rüzgarlar esiyordu. Aslında büyük dalgalanmaların başlangıcıydı bu. Ülkenin insanları daha insan olduklarını yeni anlıyorlardı. Millet olmanın heyecanından duydukları bir sarsıntıydı bu. Bu heyecanın içinde ithal malı bir bunalımın yeri yoktu. İşte ne yazık ülkenin aydınları, ülkenin gözbebekleri, binbir sıkıntıyla yetiştirilen, adam başına düşen yıllık gelirden oldukça yüksek pay alan okumuş takımı Ecnebi Bunalım Tanrısı'nın büyüüne kapıldı: Dünya nimetlerinden usandığını haykırmaya başladı; dünya nimetlerini yaşamadan, onlardan usandı. Meyhaneleri ithal malı bunalımlarıyla doldurdu. Daha biz doyasıya yaşamamıştık ki; Büyük ve güzel şeylerin özlemini çekiyorduk henüz. Biz daha feraha çıkmamıştık ki, dünya nimetlerinden bıkalım, bunalımlar geçirelim....

...  
KORO: Dinle ey sağır sultan! Halkın dileklerine neden kulaklarını tıkadın? Neden kendini satırların arasına gömdün? Neden hayatı bırakıp Emirleri kutsallaştırdın ve halkın anasını ağlattın?  
(Atay, 1997; 86-87)

Oyunun genel yorumlamasından sonra asıl konumuz olan Atay'da oyunsuluk kavramına geri dönüp, *Oyunlarla Yaşayanlar*'ın içinde barındırdığı oyun ve oyunsuluğu, oyun ve gerçek ikilemelerini incelemeye Berne'in sosyal oyun kuramları ile başlayalım.

Atay, romanlarındaki oyun kavramının kaynağını Fransız Psikolog Eric Berne'in *Hayat Denen Oyun* adlı kitabından alır. Atay, bu kitabı *Tehlikeli Oyunlar*'ı yazarken okumuş ve *Oyunlarla Yaşayanlar*'ı yazmadan önce bir kere daha okuyacağını güncesine yazmıştır. Atay, Berne'in kitabından çok etkilenmiş ve bir roman, bir de tiyatro oyununun isminde 'Oyun' kelimesini kullanmıştır.

Atay'ın *Hayat Denen Oyun* adlı kitaptan nasıl yararlandığını, *Oyunlarla Yaşayanlar*'ın neresinde izlerine rastlandığını incelemeden önce, Berne'in kitabında anlattığı sosyal oyunları, bu oyunları kimlerin hangi şartlar altında oynadıklarını ve bu oyunlara verdiği isimleri inceleyerek başlayalım.

Eric Berne'e göre oyun; aldatmacayı, kandırmayı ön gören bir dizi tavidir. Bu oyunlar gizlilik nitelikleri ve duygusal yarar sağlamaları açısından ikiye ayrılırlar. Berne'in ilgilendiği oyun çeşidi; bilinçli olmadan oynanan oyunlardır. Berne, kitabında toplumda oynanan psikolojik oyunları ve bu oyunu oynayan bireylerin farklı rollere bürünerek oynadıklarını, oyunların neden ve sonuç ilişkilerini insan psikolojisi çerçevesinde açıklar. Berne'in açıkladığı bu rol dağılımlı oyunların temelinde asıl üç temel rol bulunur. Bu tip oyunlara 'kabul edilmek' için bilinçsizce

girilir. Kişilerin birbirlerini manipüle etmesi, kendilerini iyi hissetmelerine neden olur.

Üç temel rolden oluşan oyun üçgeninde roller; suçlayıcı, kurtarıcı ve kurbandır. Suçlayıcı; suçlayıcı rolüne bürünen kişidir. Karşısındakini küçümser, aşırı eleştirel ve sert tavrılıdır. "Ben iyiyim", "Sen kötüsün" mesajlarını verir. İşi kendi yapamazsa kimsenin yapamayacağını, hiç bişeyin yürümeyeceğini düşünür.

Kurtarıcı da, suçlayıcı gibi karşısındakine birşey beceremeyecekmiş gibi davranır. "Sen yetersizsin", "Ben iyiyim" mesajını verir ancak, suçlayıcı gibi sert değildir. Yardım etmekteki amacı, 'başkalarının zayıflıklarını giderirsem değerimi pozitif yaparım'dır.

Kurban ise, aşırı boyun eğen ya da isyan eden bir davranıştır. Sürekli birşeyler unutmak kurban rolünün özelliklerindedir. 'Ben kötüyüm', 'Sen iyisin' algısıyla ilişkiye girerler. Kendilerine tesadüfen bir suçlayıcı ve kurtarıcı bulurlar.

Bu üç temel rolden oluşan oyunları, Eric Berne, *Hayat Denen Oyun* adlı kitabında bölümlere ayırarak anlatmaktadır. Bu bölümlerden birincisi 'Yaşam Oyunları'dır. Yaşam Oyunları; Bu ayırımın içinde; 'Alkolik', 'Borçlu', 'Tep Beni', 'İşte Şimdi Kıstırdım Seni Aşağlık Herif', 'Bak Bana Ne Yaptırdın' diye adlandırdığı oyunlar vardır.

Bir diğer bölüm ise 'Evlilik Oyunları'dır. Bu bölümde hemen hemen her oyunun yer alabileceğini söyleyen Berne, 'Evlilik Oyunu'nun içindeki oyunlara; 'Köşe', 'Mahkeme Salonu', 'Soğuk Kadın', 'Soğuk Erkek', 'Etekleri Tutuşmuş', 'Sen Olmasaydın Eğer', 'Bak Yapmak İçin Ne Çok Çabaladım' ve 'Sevgili' isimlerini vermiştir.

Gruplara ayrılan oyunlardan bir tanesinde toplantı oyunlarıdır. Toplantılarda tanışıklıklar derinleştikçe ortaya 'Ne Kadar Kötü Değil Mi?', 'Beceriksiz', 'Suçlu' ve 'Niye Yapmıyorsun – Evet Ama' oyunlarının çıktığını söyler Berne.

Bir başka grupta cinsellik oyunlarıdır. Genellikle cinsel dürtüleri başka yöne aktarmak için oynanırlar, cinsellikteki orgazmın oyunun doruk noktasına taşınmasıdır. Yakın ilişkisi bulunan kişiler arasında saklı bir şekilde oynanır ve

başrolde kadın vardır. Bunlar; 'Hadi Sen Onunla Dövüş', 'Sapkınlık', 'Irza Geçme' , 'Çorap Oyunu' ve 'Öfke' oyunlarıdır.

Tutuk evlerinde, suçbilimcilerin ve güvenlik görevlilerinin daha bilgili olmaları adına oynatılan bir oyun grubu da, Yer Altı Dünyası Oyunları'dır. Bu oyunlar; 'Hırsız – Polis', 'Buradan Cızlama Nasıl Çekeceksin?', 'Hadi Şu Hergelenin Hakkından Gelelim' biçiminde sıralanabilir.

Bunların dışında hastaları iyileştirme sürecinde kullanılan oyunlarda vardır. Bunlar; iyileştirme grubunda görevliler arasında oynanan 'Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum' ve 'Ruh Hekimliği', profesyonel hastalar tarafından oynanan 'Yeşilev' ve hastalarla müşteriler arasında oynanan 'Yoksul', 'Köylü', 'Aptal' ve 'Tahta Bacak' olarak kendi arasında da gruplara ayrılırlar.

Atay, *Günlük*'ünde Bern'in hangi oyunlarından yararlandığını yorumlayarak yazmış ve en çok Berne'in 'çocuğun sırtını okuşama' kavramından söz edip insanların ancak böyle belini doğrultabileceğini ve bu kavramın 'sırtını okşamak', 'belini doğrultmak' deyimleriyle örneklemiştir. Atay ülkemizde en çok oynan oyunun 'beni tanı – seni tanım' adı altında sırt okşama olduğunu not almıştır. (Atay, 2015: 118)

Atay oyunların ciddi, vahim olabileceğini oynayanların hayatlarının söz konusu olabileceğini ve bu oyunların ciddi oynandığını notlarına ekleyerek, oyunların; gerçek yaşantının gerçek ilkesinin yokluğunda onun yerine geçtiğini söyler. Berne'in 'Tek kişi zamanını iki şekilde düzenler' cümlesinden yola çıkarak zamanı düzenleme yollarını; vakit geçirme, ayin, oyun, yakınlık kurma ve eylem olarak beş madde içinde toplar. Atay, Berne'in; oyun, kişiliğin temel yapısına dayanan, ego'nun yönleri çocuk-olgun-ebeveyn üçlemesine dayandığı kuramını notlarına eklemiş ve yine Berne'in 'Oyun, görünür karşılıklı ilişkinin ruhsal ilişkiyle birlikte ve çelişik durumda var olmasıdır' önermesini parantezle belirtmiştir. Atay'ın bu notları bize, *Oyunlarla Yaşayanlar*'ı yazarken Berne'in hangi düşüncelerinden faydalandığını açıkça gösterir. (Atay, 2015: 118)

Atay oyunun ikinci perdesinde Berne'in oyun tanımına göre nasıl bir kurguda yazacağını bir şema ile belirlemiştir:

İkinci perdede bütün oyuncular birlikte Coşkun'un rüyasını oynarlar.

Sosyal seviye

- 1- Sırt okşama
- 2- K lt r  orbası
- 3-  ocuklar  lkesi

KiŐisel seviye

- 1- Bana  ok yazık oldu
- 2- Neden bir kahraman deĐilim?
- 3- Herkes oyun oynuyor
- 4- Bug n hastayım, oraya gidemem
- 5-  l mle oynanmaz
- 6- Tanrı vardır, Tanrı yoktur.

Temalar

- 1-  lkede k lt r kargaŐası
- 2- İnsanlarımız oynuyor.
- 3- Kimse acıyı ve sevinci yaŐamıyor.

(Atay, 2015: 124)

Atay, sosyal seviye adı altında topladıĐı baŐlıkta ilk madde de 'Sırtını okşama' oyununa yer vermiŐtir. Sırtını okşama oyunu, *Oyunlarla YaŐayanlar* metninde sıklıkla oynandıĐını g rd Đ m z bir oyun t r d r.

Hayatı boyunca ne istediĐini bilmeyen CoŐkun, Cemile ile de ne istediĐini bilmeden evlenmiŐtir. CoŐkun herkes tarafından hor g r l rken Cemile, CoŐkun'un 'Sırtını Okşama' oyununu oynayıp CoŐkun'u  nemsediĐini,  nemli olduĐunu hissettirmiŐtir. (Atay, 2015; 108)

Atay, g nl Đ ne aldıĐı notlarda kiŐisel ve sosyal a ıdan sırtını okşama oyununun en  ok CoŐkun ve Saffet tarafından oyandıĐını s yler. (Atay, 2015; 122)

CoŐkun erken emekli olduktan sonra Cemile evin ge imini saĐlamak i in evde dikiŐ dikip para kazanmaya  alıŐmaktadır. CoŐkun'a iŐ bulmasını s yler ancak CoŐkun, keman  almayı  Đrenmek ya da tiyatro oyunu yazmak gibi Cemile'ye boŐ gelen iŐlerle uĐraŐmaktadır. Alt komŐuları Saffet de CoŐkun'u desteklediĐi i in Cemile bu durumdan memnun deĐildir.

...

CEMİLE (sabırsızlıkla): Yeter artık CoŐkun! Her Őeyi oyunlarınıza benzettiniz.

SAFFET: Fakat Cemle, sayın eŐiniz  nemli bir oyun yazarı olmak ve hatta b t n oyunlarda devrim yapmak  zereidir.

.....

(Atay, 1997: 13)

Cemile, Coşkun'un hayatını oyunlarla geçirmesine isyan ederken Saffet ise Coşkun'un oyun yazmayı başarabileceğine inandığını, bu işe devam etmesi gerektiğini söylerken aslında, Coşkun'un sırtını okşayarak ona bu işe devam etmesi için güç verir. Coşkun, sırtının okşanmasından hoşnuttur ve istediği desteği arada eleştiriye dönüştürse de hayallerini gerçekleştirmesindeki en büyük destekçisi olan Saffet'ten görmektedir.

'Sırtını Okşama' oyununa ilişkin incelediğimiz bu örnek bizi oyunun içinde bulunan başka bir psikolojik oyuna doğru sürükler. Bu oyun Berne'in 'Sen Olmasaydın Eğer' (SOLE) olarak isimlendirdiği oyunudur.

'Sen Olmasaydın Eğer' oyununun asıl amacı; 'korktuğum ya da yapamayacağım için değil sen izin vermediğin için yapamıyorum' dur. Berne bu oyunun daha iyi anlaşılması için örneklendirerek anlatır:

Bayan AK kocasının çok katı olduğundan ve toplumsal eylemlerini kısıtladığından yakınmaktadır. Bu kısıtlama nedeniyle dans etmeyi öğrenememiştir. Ruhsal tedavi sonucu eşinin tavırlarındaki değişme kocayı daha hoşgörülü olmaya iter. Böylelikle bayan AK etkinlik alanını genişletme olanağına kavuşur. Dans derlerine yazılır; ancak birden dans pistlerine karşı hastalık düzeyinde bir korku duyduğunu görür ve bu tasarısını bir kenara bırakmak zorunda kalır.

Oysa ortaya çıktığı gibi yakınmalarının tersine kocası korktuğu bir davranışı önceden yasaklayarak ona gerçekte iyilik yapmıştır. Böylece onu korkularının bilincine varmaktan alıkoymuştur. Gerçekte kadının Çocuk benlik durumunun böyle bir koca seçmesinin de temel nedeni budur.

Koca kısıtlayıcı ve yasaklayıcı olduğu sürece oyun sürer gider. Eğer erkek "Sakin yapmaya kalkışma!" diyeceğine "İstedğin gibi yap!" dediği an, saklı kalmış korkular ortaya çıkar ve Bayan AK olayında görüldüğü gibi kadın artık erkeğin üzerine gidemez.

(Berne, 2001; 55-56-59)

Saffet, Coşkun'un pasif durumuna karşı çıkıp onu şevklendirmeye çalışır, Coşkun'u oyun yazmaya teşvik ettiği için Cemile, Saffet'i sevmez. (Atay, 2015: 106) Coşkun yazdığı oyunları Saffet'le birlikte canlandırır ya da doğaçlama halinde oyun yazarlar, bunun sonucunda evde bir telaş ve gürültü hali ortaya çıkarttığı için Cemile bu durumdan memnun değildir. Cemile daha sakin, oyunsuz, hayatın getirdiklerini kabulleneceği bir yaşamı tercih eden bir yapıdadır. Uğraşmak zorunda olduğu yaşlı ve akli gidik bir annesi, ergenlik çağında hayta bir oğlu, bir de geçindirmek zorunda olduğu bir evi olduğu için sessizlik ve huzur ister. Bu yüzden; 'Coşkun isterse çalışmasını zararı yok ama hayatımızda gürültü, patırtı olmasın' diye düşünür. (Atay, 2015; 106)

....

CEMİLE: Yeter! Oyun istemiyorum artık. (Annesinin koluna girer, koridorda kaybolurlar.)

COŞKUN: Özürdilerim. Çalıştığı için biraz sinirli de. Bilmezsin bu provalar...

SAFFET: Bilirim bilirim. (Düşünür.) Bu ülkede de çalışan herkes sinirli.

COŞKUN: Onun için çalışmıyorum artık. Onun için evden çıkmak istemiyorum. Hergün yollarda ve vasıtalarda gergin yüzler, düşmanca bakışlar, insanı her an tedirgin eden...

SAFFET (Coşkun'un sözünü keser): Coşkun Bey olmaz. (Coşkun şaşırarak bakar.)  
Olmaz efendim: Artık sanat denilen kutsal aileye katıldınız. Artık heyecanlarınızı sözlü olarak ve her aklınıza gelen yerde harcayamazsınız. Artık insanlığa heyecanlarınızı yazılı olarak sunacaksınız.

...

(Atay, 1997; 35)

Cemile kocasının oyun yazmasını, hayatlarının rutinini bozacak şeylerle ilgilenmesini istemez. Coşkun ise Cemile'nin ona destek olmamasından, onu anlamamasından dolayı istediği şeyleri yapmakta geç kalmasının suçlusu olarak Cemile'yi gösterir ve Cemile ile 'Sen Olmasaydın/O Olmasaydı Eğer' oyununu oynar.

Coşkun, gülünç olmaktan korkan, ne yapsa gülünç olacağını düşünen biridir. Coşkun'u bu gülünç olma korkusunda bilinçsizce koruyan etken Cemile'dir. Coşkun'un neden evlendiğini bilmediği Cemile ile evlenme nedeni aslında bilinçsizce, kendini korkularından koruyacak bir eş seçmesinden kaynaklanmaktadır. (Atay, 2015; 106) Coşkun oyunlarında aslında kendini yazar; korkularını, isteklerini. Coşkun oyunlarının da gülünç olmasından korkar çünkü oyunları aslında Coşkun'un düşündeki hayatıdır ve oyunlar gülünç olursa hayatıda gülünç olur. Oyunda, Saffet, Servet ve Emel, Cemil'in yazdığı bir bulvar komedisini okurlar;

...

EMEL: Biraz cesur olmalısınız Cemil.

SAFFET: Ben bütün hayatımca korktum Filiz. Bilhassa gülünç olmaktan korktum.

EMEL: Benim varlığım hiç mi etkilemiyor bu korkuyu?

SAFFET: Hayır, sizi de sevmemeliyim. Çünkü her zaman olduğu gibi hayal kırıklığı bekliyor beni. Gene gülünç olmaktan korkuyorum. (Sesini yükseltir.) İnsafsız insanlar! Hayat gözyaşına bakmıyor. Oysa insanların merhametine muhtacım ben.

.....

SAFFET: İşte bu karışık haleti ruhiye içinde evlendim ve karıma teslim oldum. Her şeyi yapmasına izin verdim, çocuğu olmasına hatta saksıda çiçek yetiştirmesine bile.....

(Atay, 1997; 42)

Coşkun, oyunlarını yazmaya Saffet'in sayesinde cesaret edebildiği için, Cemile ile oynadığı 'Sen Olmasaydın Eğer' oyununun yıkıcı kuvveti Saffet olmaktadır.

Bu durum, Nietzsche'nin oyun kavramını açıklarken kullandığı Apolloncu ve Dionysoscü kuvveti hatırlatır. Tragedyada; akli olanla coşkun olanı temsil eden bu iki

kuvvet, kendi arasında sürekli mücadele halindedir. Dionysoscü kuvvetin oyunu yıkıcı bulunurken, Apolloncü kuvvet doğuştan acı çeken, insanlara kalkan olarak tanımlanmıştır. Bu iki zıt kuvvet Coşkun'un hayatında bulunan iki insana; Saffet ve Cemile'ye denk düşer gibidir. Saffet'in Coşkun'a istediklerini yapması için destek vermesi ile Apolloncü kuvveti, Cemile'nin ise yapmamasını telkin etmesi ile Dionysoscü kuvveti temsil ettiği düşünülür.

Berne'in psikolojik oyunları açısından bakıldığında Cemile, Coşkun'un hayatında hem sırtını okşayan hem de onun isteklerine karşı çıkan bir etken olarak görülmektedir. Cemile, Coşkun'un hayatında, onun sırtını okşayarak ona güç ve cesaret veren hem de Coşkun'un 'Sen Olmasaydın Eğer' oyununu oynamasına neden olan onu kendi korkularından, uzak tutmaya çalışarak koruyan ve bu yüzden Coşkun tarafından başarısızlığının nedeni olarak gösterilip suçlanan biridir Cemile.

Atay'ın sosyal seviye sıralamasında, ikinci sırada yer alan 'kültür çorbası', temalar sıralamasında da 'Ülkede Kültür Karmaşası' olarak yerini alır. Ülkedeki kültür karmaşasının bireyleri nasıl etkilediği, kuşak farklılığında kendini gösteren kültür çorbasının nasıl her bireyde farklı sonuçlara yol açıp, ülkede kültür karmaşası yarattığını, bu karmaşa içinde kendine yer bulmaya çalışan bireylerin kendi oyunlarını kurgulayarak hayata tutunmaya çalıştıklarını, Atay bize tek tek aile fertlerinin kuşak farklılığından yararlanarak göstermektedir.

İlk olarak Saadet Nine'ye baktığımızda; her ne kadar gerçek olmadığını farkında bile olsa Saadet Nine'nin oyunu, Osmanlı dönem'indeki toplumsal yapının sürdüğünü kabul etmesi ve diğer oyun kişilerinin onun oyununa figüran olarak katkıda bulunmasından ibarettir. Saadet Nine'nin trajikomik olarak nitelendirilebilecek durumu toplumsal yapının nasıl bütünüyle değiştiğinin çarpıcı bir göstergesidir.

CEMİLE (başıyla annesini işaret eder): Cemil Paşa'yı bekliyor. (Saadet Nine'yi kolundan çekerek yanına oturtur, gözlerini kapar.) Otur anne, gelecek.

ÜMİT (sevinerek): Şimdi geliyor Cemil Paşa Hazretleri. (kalpağı geçirir, annesinin maksî paltosunu giyer. Sesini değiştirerek) Ben Cemil Paşa'yım. İşte geldim! (Saadet Nine'ye yaklaşır.) Nasılsın kızım Saadet?

SAADET NİNE (kızırır, genç bir kız gibi utangaç): İyiyim paşam, sağ olun. Hoş geldiniz paşam, safalar getirdiniz, buyrun paşam böyle...

...

(Atay, 1997; 45)

Bu oyun kişinin ait olduğu toplum ve bu toplumun tarihi arasında derin bir uçurum meydana gelmiştir. Değişime karşı kayıtsız kalmanın kabul edilme koşulu

yaşlılıktır. Saadet Nine'nin çözümü geçmişten kopmayı reddetme üstüne kuruludur.

Ümit, Saadet Nine'nin torunudur ve aralarındaki kuşak farkı bir uçurum olmasıyla birlikte, kültürel karmaşadan etkilenmeleri de o denli farklıdır. Ümit sadece modern ve değişim olana ait olduğu için geçmişe günümüzden bakmaktadır. Bu nedenle, o oyun kişileri arasında toplumsal değişim travmasında en az etkilenendir. Onun konuşması ve davranış biçimi yüzeyseldir; değişimin yarattığı travmanın şiddetini geçmişten kopuk olduğu için algılayamaz. Oyun süresi içinde toplumsal değişim kaynaklı travmadan en az düzeyde etkilenen oyun kişisi olmasına rağmen oyunun sonunda iki defa sorduğu soru Ümit'in de travmatik deneyimin başlangıcında olduğunu gösterir. 'Neler oluyor?', sorusunun yanıtı *Oyunlarla Yaşayanlar*'ın toplumsal travmanın döngüsel özelliğini kanıtlayan bir biçimde bu defa Ümit için yeniden oynanmaya başlayacağını işaret eder.

ÜMİT: Ne oluyor anne?

(Coşkun elinde bir bavulla görünür. Boş olan bavulu açar ve yemek masasının üstüne yerleştirir. Karısını ve oğlunu görmüyormuş gibi hareket eder..... Coşkun elinde çamaşır ve gömlekle girer, elindekileri bavula yerleştirir.)

ÜMİT: Baba ne yapıyorsun?

COŞKUN (Ümit'i duymamış gibi): Biraz daha yer kaldı. (...) Çorap ve mendiller unutuldu. (İçeri gider.)

....

(Atay, 1997; 100)

...

ÜMİT: Ne oluyor baba?

(Coşkun karşılık vermez, kitapları bavula koyar. Ümit'in elindekileri de alarak bavulun en üstüne yerleştirir. Düşünür.)

COŞKUN: Traş takımları unutuldu. (Hızla içeri gider ve tıraş takımlarını getirerek yerleştirir.) Çabuk doldu. (Düşünür.) İki çift de ayakkabı alınmalıydı. (Bavula bakar.) Yer kalmadı...

...

(Atay, 1997; 101)

...

ÜMİT: Ne oluyor anne?

CEMİLE sokak kapısına bakar): Sana boşuna çabaladığımı söylemiştim Coşkun!

....

(Atay, 1997; 104)

Coşkun Ermiş'in toplumsal değişim kaynaklı travmadan etkilenme biçimi ise diğer oyun kişilerinden farklı bir biçimde gerçekleşir. Diğer oyun kişilerinin hepsi de bir biçimde yaşadıkları travmaya karşı bir savunma mekanizması üretmiş olmalarına karşın Coşkun için bunu söylemek mümkün değildir. Onun yaşamının her anında toplumsal uyumsuzluk ve bu uyumsuzluğun sıkıntıları altında geçtiğini söylemek mümkündür. Travmadan kurtulmak için ürettiği tüm savunma mekanizmaları mevcut toplumsal değişime karşı durmak temeli üstüne inşa edildiği için geçerliliğini kısa



zamanda yitirir.

Coşkun travmatik bir oyun kişisidir. O toplumsal bir statü elde etmenin ötesinde daha çok düzeni değiştirmeyi amaç edinmiştir. Böylece Coşkun'un Entelektüel yönü ortaya çıkar.

Oyun kişileri ve ait oldukları kültür arasında farklılık üst boyuttur. Cemile değişimin gerektirdiği gibi davranır ve bunu bir yaşam biçimi haline getirmeyi sürdürür. Ancak, bu çözüm yöntemi onun gerçek kişiliğinin ve hatta kimliğinin bütünüyle silikleşmesine neden olur. Cemile'nin çözümlenmesinde söylenecek tek söz sadece toplumsal düzene kendi düzenini korumak adına uyum sağlamıştır. Gerçek anlamda bir Cemile karakterinden söz edilmesi olasılık dışıyken onun sadece modern insan kimliğinde olduğu kabul edilebilir.

Bu nedenle, Cemile'nin değişiminin travmatik etkisinden kurtulmak için ürettiği çözüm yönteminin geçerli olduğu düşünülebilirse insani olduğu söylenemez. Ümit, geçmişten kopuk olduğu için değişimin travmatik yönünü algılayamaz, ancak yaşananların da ne olduğunun farkında değildir. Servet, tiyatro işletmesi olarak geçmiş kültür yapısına sıkı sıkıya bağlıdır. Onun değişime ayak uyduramaması sonucunda hem maddi hem manevi zarar vardır. Servet tarihsel gelişimin nasıl bu yönde ilerlediğini algılamakta güçlük çeker. Coşkun ve ait olduğu kültür arasındaki uyumsuzluk, Coşkun adına tek başına bir sorun oluşturmazken, uyum sağlamanın anlamsız veya kendi özünden geçmek anlamına geldiği bir kültürün oluşması onun asıl sorunudur. (Çevik, 2005; 67)

Batılılaşma süreci Türk toplumu açısından olumlu veya olumsuz olduğuna bakmaksızın ilk adımda değişimi gerekli kıldığı için travmatiktir.

Atay oyunda, meraklı Komşu Kadın'nın, ısrarcı Müzik Hocasının , işgüzar İcra Memuru'nun, Komiser'in ve Garson'un aynı kişiler tarafından canlandırılmasını istemiştir. Bu kişiler, Coşkun'un oyunlarını bozarak baskıcı çevreyi temsil ederler. Atay, bu karakterlere aşırı saflık, anlayış ve hoşgörü katarak baskıyı temsil eder bu kişileri sevimli bir hale getirir. (Şener, 2007; 159-160)

Sevda Şener, *Oyunlar Ve Gerçekler* adlı kitabında Atay'ın *Oyunlarla Yaşayanlar* oyunundaki karakterlerin oyun içindeki oynadıkları oyunlara getirdiği yorumda, bu durumun olaylarda karşıtlıklar ve koşutluklar gözetmek için kullanıldığını söyler. Coşkun, Ümit ve Saffet'in oyunları; çocuksu oyunlar üçgenini,

Coşkun, Servet ve Saffet'in çalışmaları; tiyatro oyunları üçgenini, Coşkun, Cemile ve Emel'in ilişkisi; aşk oyunlarını yansıtır. Çocuksu oyunların can acıtıcı olduğunu söyleyen Şener, Coşkun'un bu tür oyunlar yapmasını da sorumluluktan kaçış, çocukluğa saklanış olarak yorumlar. Şener, oyunların birbirine koştur gittiğini söylerken, oyunun sonuna doğru bu oyunların birbirleriyle kesişmeye başladığını söyler.

Cemile'nin aşksız evliliği ile Emel'in evliliksiz aşkı arasındaki fark, ikisinde başarısızlıkla sonuçlanması bakımından benzerliğe dönüşür... Coşkun'un ölümü tıpkı bir tiyatro oyunu gibi sahnede gerçekleşmiş, oyunun başında yazılmaya çalışılan tiyatro oyunu yaşanan oyuna dönüşmüş, başlangıç oyunun sonucuna katlanmıştır. (Şener, 2007;162)

Atay'ın, sosyal seviye başlığı altındaki 'Çocuklar Ülkesi' maddesi; Berne'in 'ana-baba, yetişkin, çocuk' benlik üçlemesini akla getirmektedir. Berne, üçlemenin çocukluk dönemi için; geçmişteki çocukluk dönemlerini hatırlatan çocuksu tavır sergileten benlik durumu olduğunu söyler. Geçmişteki çocukluktan gelen bu çocuksu tavırda; sezgi, yaratıcılık ve eğlence yerleşik özelliklerdir. Oyunda 'ana-baba, çocuk' ya da 'yetişkin, çocuk' ilişkisi söz konusu ise, bu tip oyunlarda da bir çok çocuk oyununda olduğu gibi oyunun nasıl sonuçlanacağını yönlendirecek olan yine çocuktur. Yani, gerçekten çocuk olmayı değil insanın sürekli yardıma, onaylanmaya, yol gösterilmeye ve birilerini hep yanında hissetmeye ihtiyaç duyan tarafını ifade eder.

...  
COŞKUN (sabırsız bir heyecanla): Öyle değil, öyle değil. Biz büyük bir milletiz derken, aynı zamanda demek istiyorum ki, evet aynı zamanda biz çocuk kalmış bir milletiz Saffet! Çünkü her şeye çocuk gibi sevinir, çocuk gibi üzülürüz her şeye.  
SAFFET (cep defterini sallayarak): Peki bir çok tarihlerde, törenlerde konuşan...  
COŞKUN (Saffet'in sözünü keser): Hayır değil, o da değil. Demek istiyorum ki dünyada bizden başka hiçbir millet ve içimizdeki yabancılar bu heyecanı anlayamaz. Bize bu dünyada milletçe bir görev verildi Saffet!

...  
(Atay, 1997; 48)

Eski ve yeni iki kültür arasına sıkışmış olan Coşkun, çocuksu benliğinin gerektirdiği gibi milletine, yani kendisi gibi iki kültür arasına sıkışmışlık yaşayan insanlara seslenir. Ülkenin çocuk kaldığını ve gelişemediğini düşünür. İçlerinde bulunduğu iki kültür arasında kalmışlığın ancak dışarıdan gelecek bir müdahale ile çözüleceğine inanan çocuksu benlik ile haraeket eder.

'Tiyatro'da müzik kullanmak istiyorum. Genellikle sözsüz müzik.' Coşkun, iki kültür arasında bunalıyor. Bu bunalım orta seviyede bir aydının duyarlılığı. Ayrıca ülkemizde çeşitli kültürlerin çelişkili varlığını bir zenginlik sayıyor, yani öyle çeşitli

hissediyor. Kullanılan müzikte buna örnek olabilir. Ruhsal durumları yansıtan ve biraz aşırı fon müzikleri: alaturka, hafif müzik, arajman, klasik, modern müzik....Coşkun'un yazarak oynadığı piyesler de kültür çeşitliliğini verir. (Atay, 2015; 116)

Atay, *Oyunlarla Yaşayanlar*'daki meyhane şarkısının nasıl olacağını tartıştığı kısımda aslında oyunun çok kültürlü içinde barındıran bir yer olduğunu, oyunda kültür çatışmalarının olacağını sinyali bize en baştan vermişti. Atay estetiğinin anahtarı oyun ve oyunsulukken, düşün dünyasının önemli noktalarından biri de doğu-batı sorunsalıdır. Meyhanede geçen sahnelerde kullanılan meyhane şarkılarında Coşkun'un Emel'le meyhane ilk defa ilgilenmeye başladığı an çalması, Atay'ın replikleri çok ince hesaplamış olduğunu göstermektedir.(Akgül, 1996;51-52)

Atay'ın, 'Bana çok yazık oldu' ve 'ölümle oynanmaz' maddeleri Coşkun'un içki masasında yaptığı kendisiyle hesaplaşmasını söylediği konuşmada iç içe geçmiştir.

COŞKUN: Senin yüzünden oldu. Bu oyunları başıma sarmasaydın ikide birde onları düşünmek zorunda kalmayacaktım. (Düşünür.) Aslında, şimdiye kadar kim bilir kaç kere öldüm? Evlendiğim gece, yani çok sarhoş olduğum gecelerden biri. Evet o gece öldüm, çünkü çok sarhoştum, ondan iki gün sonra da... karımın parasını içkiye yatırdığım ve işler yapacağım diye batırdığım zamanlar da... Ve sevgili milletim şimdi utanmıyorum artık: Hiç utanmadan, sanki hiç ölmemiş gibi, eve gelenlere hoş geldiniz diyorum., gderlerken güle güle diyorum. Ve sanki karım dikmiş dikmiyormuş gibi, ve sanki eski borçlarım yüzünden kapım iki de birde arındırılmıyormuş gibi, ine buyrun bekleriz diyorum. Ne-var-ne-yok-iyilik-sağlık oynuyorum her gün..... (Atay, 1997; 53)

Atay'ın, kişisel seviyedeki 'Herkes Oyun Oynuyor' maddesiyle, temalardaki 'İnsanlarımız Oynuyor' maddesi altında metinde oynanan oyunları birleştirip, metindeki iç içe geçişliğiyle anlatırsak, bu oyunlara, Coşkun'un iç içe geçmiş oyunlarından ya da Coşkun'un oyunları ile iç içe geçişliğinden başlayabiliriz: Coşkun'un oyunlarını yazmadığını, yaşadığını iddia ettiği bölümde, artık gerçekle oyun arasındaki ayrımın birbirine karıştığı bir düzleme işaret ettiğini görürüz. Dramatik üst kurmaca, bir oyunun içinde kendini var eden bir diğer oyun fikriyle gerçek ve oyun fikrini sorunsallaştırır.

Oyunda, toplumsal yaşamı baştan aşağıya bir 'kötü oyun' örneği olarak çizer. Bu kurguda yaşama katılamayan ya da bir biçimde katılmayı reddeden oyun kişileri, sığ buldukları dünyayı dışlayarak, bu dünyanın yozluğuna bulaşmadan yaşayabilecekleri oyun dünyaları kurgularlar, kendi hayallerini, ümitlerini bu kurmaca dünyada var etmek isterler. Buradan bakıldığında Coşkun'un yarattığı

kurmaca dünyadaki oyunların sadece iyi oyun olma vaadi taşıdığı ama özgürleşme adına bir işlev taşıyamadığı söylenebilir. Çünkü oyun, eninde sonunda karşısındakini aldatıcıdır.

Coşkun'un hiç birini tamamlamayı başaramadığı oyunları sürekli olarak bir dış bakışa açıktır. Cemile, Ümit, Saadet Nine, Servet, Saffet ve Emel'in dış bakışı dışında Atay, Coşkun Ermiş'in kurmaca alımlayıcısında oyun boyunca canlı kılar. Siyasal baskı mekanizmasına yakalanmadan politik içerikli bir oyun yazabilmek için sol sloganları eski dile çeviren, oyun içindeki oyun mekanını Fransa'ya taşıyan, zaman olarak Napolion dönemini seçen Coşkun, seyircinin varlığını hatırlar hep.

Oyunla yaşamın iç içe geçtiği, oyunun nerede bitip, hayatın nerede başladığının belirsizleştiği düzlem, zaman zaman oyun gerçeği ile kesintiye uğrar. Kendine kurmaca dünyanın ipliğinden koza ören Coşkun sürekli oyun yazıyordu; yazdıkları oyunu anında oynuyorlar ya da doğaçlama oynarken üretiyorlardır. Tüm oyun kişilerinin oyunun bir parçası olduğu metinde oyuna katılmayan hatta bu oyunsu varoluşu kıyasıya eleştiren Cemile'nin varlığı oyun-gerçek karşıtlığını somutlayacak biçimde var edilir. (Tüfekçi, 2006; 66)

Saadet Nine, geleneksel seyirciyi anımsatacak biçimde sahnede olup bitenlere inanmaya hazır bir seyretme biçimini anımsatır. Cemile'nin sorgulayıcı, kuşkucu seyir biçimlerine kapı aralar. Cemile'nin dışında oyunlara katılmaya gönüllü olmayan, gerçeği temsil eden diğer oyun kişilerine bakıldığında hepsinin toplumsal sistemin taşıyıcıları oldukları görülür. Evlilik kurumunun temsilcisi Cemile gibi Komiser ve icra memuru da oyunlara katılmak istemez. Yazar, kaybolan anneannesini alıp eve getirmek için oyun oynayan Ümit'e Komiser'in çıkışını yine tiyatroya bakışı anımsayacağımız bir biçimde konumlandırır. '*Tiyatro da bile olmaz bu adar rezalet.*' (Atay, 1997; 76)

Cemile'nin durağan ve coşkudan uzak bir yaşam araması kocası Coşkun'un coşkularını dengeler. Cemile'nin oyunu, kabul etmek, katlanmak ve sahip olduğu özden bütünüyle feragat etmek üstüne kuruludur. Cemile bu oyunları oynamaya evliliğinde değil, annesi Saadet Nine onu enstitüden alıp Coşkun'la evlendirmeye karar verdiğinde, bu duruma itirazları boşa gittiği zaman başlamıştır. Cemile, Coşkunla evlenmesinden ve içinde bulunduğu hayattan Saadet Nineyi sorumlu tutar.

SAADET NİNE: ..... Yalnız , damadım hayırsız çıktı paşam. ....Kızım ağlıyordu, huzurunda; anneciğim beni bu adama vermeyin diyordu. Onun sözü mü

dinlenirdi? Büyüklere hürmey vardı. Anne ben okumak istiyorum, neden beni mektepten çıkarıyorsunuz. Neden bu adama vermek istiyorsunuz? Huzurumda böyle konuşuyordu. Ağlıyordu. Enstitüye gidiyordu. Enstitüyü bitirmek istiyordu. Beni bu adama verdiğiniz için pişman olacaksınız diyordu. Huzurumda böyle konuşuyordu. Huzurumda böyle konuşmaya nasıl cesaret ediyordu. Biz Cemil Paşa'nın maiyetinde yetiştik dedim. Ben bir kere söz verdim. İşte şimdi hayırsız bir damatla oturuyoruz efendim. Üstelik mütekait oldu. Anlıyor musunuz, her şeyden mütekait oldu. Kızım çalışıyor, dikiş dikiyor, huzurumda ağlıyordu. Şimdi beni erkenden yatırıyorlar ama ben sesimi çıkaramıyorum.....  
(Atay, 1997; 65-66)

Coşkun'un kaleme aldığı metnin, Saffet'le prova edilmesiyle ilerleyen oyunda, Cemile'nin elbise provası yaparken Coşkun'dan yardım isteyip oyun provasını keser ve ona ayna tutturur. Cemile'nin komşu kadın ile elbise provası ve Saffet'in Coşkun'la oyun provasının iç içe geçmesi Cemile'nin de toplumsal yaşama uyum sağlamak adına oyunlar oynadığını gösterir. Çünkü, Cemile'nin elbise provası gerçek değil, gerçeğin denemesidir.

SAFFET: Nasıl böyle dersiniz? Bende bir devrim çocuğuyum.  
CEMİLE (onu dinlemez): Coşkun! Şu aynayı biraz kaldırır mısın? Eteğe bakacaktıkta.  
(Coşkun, karısının yanına gider, duvara dayalı aynayı yukarı kaldırır. İki kadın eteği provaya başlarlar. Coşkun aynanın arkasında kaybolur.)  
SAFFET (üzüntülü): Ne yazık ki devrimin çocuğu olduğum için ilk günlerinin heyecanını yaşayamadım. Ben kendim bildiğim zaman bütün devrimler yapıp bitmişti. (Coşkun'a seslenir) Ben Hiçbir devrime yetişemedim üstat!  
COŞKUN (aynanın arkasından başını çıkararak): Ben bazılarında hazır bulundum. (Aynanın arkasında kaybolur.)  
CEMİLE (sinirli): Çocuğun aklını karıştırmaktan başka bir işe yaramazsınız. (Coşkun'a)Aynayı biraz daha kaldırır mısın? (Sert hareketlerle provaya devam eder.)  
....  
(Atay, 1997; 12-13)

Bununla birlikte, Cemile'nin toplumsal kuralları kabul etmiş, tüm coşkularından sıyrılmış ve pürüssüz bir yaşam biçimi anlayışının değişimin getirdiği travmatik koşullara karşı durmanın en akılcı yolu olduğuda oyunda belirtilmiştir. Cemile asla kendi olamayan ve olmaması gerektiğini düşünen toplumsal değişime karşı ne yandaş ne de paydaş olandır. Cemile'nin düzen anlayışında aile kavramı da yer almaktadır. Coşkun evi terk etmek istediği zaman Cemile onun gidemeyeceğini düşünür. Bu nedenle, Cemile'nin oyunu aile düzeninin korunmasını da kapsar.

Herşeyin oyun olduğu, yaşamın oyunla tarif edilip algılandığı, oyun çeşitlemeleriyle gelişen metnin içindeki ayrıksı bir oyun türü Saadet Nine'nin oyunlarıdır. Zihinsel yeterliliğini yitirmiş nine için oyun/gerçek ayrımı ortadan kalkmıştır, oyun yaşamın ta kendisidir.

Emel ne kadar sanatsal değeri yüksek oyunlarda rol almak istese bile maddi

nedenlerden ötürü reklam filimlerinde rol alır. Coşkunla ilişkisinde, zaten sanatsal olana ulaşma oyunundan başka bir şey değildir.

Başta Coşkun Ermiş olmak üzere tüm oyun kişilerinin varoluş oyunu oynadıklarını söylemek mümkündür. Bu oyunların ardındaki nedense, toplumsal yapının ve yaşam biçiminin değişmesidir. Her oyun kişinin toplumsal travmaya bağlı gelişmiş birer savunma mekanizması görülmektedir. Oyun kavramı bir savunma mekanizması iken oyun kişileri toplumsal yelpazenin farklı kesimlerini temsil eden biçimde seçilmiştir.

Bu oyunlar birbiri üstüne kapandığında ortaya kocaman bir gerçeklerden kaçış oyunu çıkar: Saadet Nine'nin yoksullukla örselenmiş geçmişinden, Emel'in başarısız ilişkilerinden, Coşkun'un mutsuz çocukluğunun, aşksız gençliğinin, yanlış evliliğinin, başarısız öğretmenliğinin gerçeklerinden kaçış oyunlarıdır bunlar. (İnci, Türker, 2012; 31)

Coşkun, Cemile'nin gerçekliğinden sıkılıp nefes alabilmek için sığındığı oyun yazma işine artık Cemile'nin olmadığı yerlerde devam etmek yani evden gitmek ister. Coşkun'un evden gitme denemeleri hep başarısız olsa da sonuncusunda başarır ve soluğu Emel'in yanında alır. Emel, Coşkun'un gelmesini pek hoş karşılamaz çünkü, Emel tıpkı Cemile gibi kendi düzenini koruma yanlısıdır. Cemile'nin düzeni, Coşkun'un gidişiyle, Emel'in düzeni ise Coşkun'un gelişiyle bozulur. Geçimin sağlamak için reklam filminde oynamayı nasıl kabul ettiyse, düzeninin bozulmaması için Coşkun'u da aynı şekilde eve kabul etmez.

Coşkun gibi Saadet Nine'de evi terk etme kararı almıştır ve planladığı gibi evi terk eder ve sonrasında eve Saadet Nine'nin cenazesi gelir. Saadet Nineden sonra Coşkun da evi terk etmeyi başarır ve Coşkun'un da kaderi Saadet Nine ile aynı olur. Coşkun Ermiş'in dramıdır bu; oyunlarıyla gerçeğe kafa tutarken, kendi bedenine karşı koyamayıp gerçeğe değil, kendi bedenine yenik düşmüştür.

Coşkun evden, kendi isteklerine kavuşmak, hayalini kurduğu oyun yazarlığı işinde başarılı olmak için gitmiştir. Coşkun'un bu eylemi, Huizinga'nın *potlach* oyunlarını anımsatır. Huizinga'ya göre *potlach* tipi oyunlar ciddi, zarar verici, kanlı ve kutsaldır. Bu tip oyunlar toplumun veya bireyin yükselmesini hedeflemektedir ve kutsal sayılırlar. Coşkun da kendi yükselişi için; kalbinin ona ayak uyduramayacağını bildiği halde evden gitmiştir.

Sevda Şener, *Oğuz Atay'da Oyun-Gerçek İkilemi* adlı yazısında Coşkun Ermiş'in evden kaçışının ölümle sonuçlanmasını; güçsüz olanın katı gerçekler

karşısındaki kaçınılmaz yenilgisi ya da özgürlüğün bedeli olarak tanımlar. Bu bir gerçekten kaçarken gerçeğe toslamadır. (İnci, Türker, 2012; 27-28)

Coşkun'un ikinci ve belki de travmatik etkiyi daha da şiddetlendiren oyunu kendisiyle hesaplaşma isteğidir. Coşkun'un hiçkimse tarafından başarılamayacak bir sorunun çözümüne kendi düzenini feda ederek ulaşma çabası 'modern oyunların' kahramanları gibi 'silik bir hayat' yaşamak istememesinden de kaynaklanır. Ancak değişim insanın silikleşmesini ve bu silikleşme sayesinde travmatik etkiden uzaklaştırmayı gerektirmektedir. Coşkun, somut birşeyler bırakmak istediği insanlığın değiştiğinin farkında değildir. Bu nedenle Coşkun'un ölümü toplumsal değişim sürecinin tüm kurumlarıyla yerine oturması anlamına gelir.

Oğuz Atay'ın yazarken, Berne'in oyun kuramından etkilendiği *Oyunlarla Yaşayanlar* adlı oyun metninde Berne'in oyun teorilerinden sıklıkla faydalandığı ve oyunun genel çatısını Berne'in 'sırt okşama' kavramının üstüne kurmuş olduğu görülse de, Atay'ın oyunu; Huizinga, Suits, Nietzsche gibi diğer kuramcılarının oyun analizlerinden de izler taşımaktadır. Berne'in oyun kuramıyla, metninde bir üst kurmaca yaratan Atay, oyunu ve hayatı, sınırları belli olmayacak kadar iç içe sokarak bize de hayatın aslında bir kurmacadan ibaret olduğunu hatırlatıyor gibidir.

## 5.SONUÇ

Oyun üzerine en külliyatlı çalışmalardan biri, Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'nın *Homo Ludens* (Oynayan İnsan) eseridir. Bu çalışmaya Huizinga, oyunun kültürden önce var olduğunu anlatarak başlar.

Huizinga; toplumun, yaşam biçimi ya da doğrudan avlanmak gibi hayati ihtiyaçlarını karşılama yollarının, arkaik toplumlarda oyun biçiminde olduğunu ifade eder. Bu da bize, oyunun kültüre dönüştüğünü değil, kültürün oyun biçimleri altında, oyun ortamında geliştiğini kanıtlar. Grup halindeki oyunun bütün temel faktörleri hayvanlar aleminde mevcuttur. Eğlenme ve güzel vakit geçirme kültürle oluşmamıştır, zaten kültürden önce vardır.

Kültürün oyundan türediğini söyleyen Huizinga, hayatın tamamını oyun olarak nitelemez; oyun, hayattan kaçış, oyun olmayanın neşeye dönüşmüş 'sihirli' halidir. Oyunun gerçeklik tarafından çizilmiş kuralları, mekanı ve zamanı vardır. Bu mekan kural ya da zaman ihlal edildiğinde 'sihir bozulur' ve gerçekliğe geri dönülür. Huizinga, zamanın, mekanın ve kuralların içinde bulunduğu oyun sahasını "sihirli çember" olarak isimlendirir.

Huizinga'ya göre, oyun gerçek hayatın dışında yer almaktadır, çünkü oyun her türlü maddi çıkardan arınmıştır. Oyun gündelik hayatı kesintiye uğratmaktadır. Huizinga, kesintinin de kesintiye uğraması halinde "sihrin bozulacağını", tekrar gerçek hayata geçileceğini belirtir.

Huizinga'ya göre, oyunun gerçekliği kuralları belirler. Oyunun kendine ait zamanı, mekanı ve kuralları vardır. Kurallardan biri ihlal edildi mi, zaman aşıldı mı ya da mekanın dışına çıkıldı mı oyun, oyun olmaktan çıkar. Bu kuralları uygulamayan-uymayan oyunbozandır. Oyunun işleme için oyundan atılmalıdır.

Huizinga'ya göre oyun, bizi zararlı eğilimlerden uzak tutup gerçek hayatta gerçekleştiremediklerimizi bir kurmaca aracılığıyla gidermemizde yardımcı olur.

Huizinga'nın oyun üzerine bu tespitleri ve yaklaşımları Jaques Ehrmann ve Eugen Fink gibi düşünürlerce eleştirilmiştir.

Huizinga'nın oyun/kültür, oyun/sıradan yaşam ayrımları, hem kesin çizgilerle



ayrılmış olmaları açısından, hem de öncelik sonralık bakımından eleştirilmiştir. Erhmann, oyun, kültür ve gerçekliğin aynı şeyin problematik yüzleri olduğunu ayrı ayrı değil bir arada ele alınmaları gerektiğini söylemektedir. Fink, oyunun bir fenomen olması konusunda Huizinga ile aynı fikirde olsa da daha başka fenomenlerin olduğunu söyler. Ona göre oyun gerçek hayatı bir süreliğine kesintiye uğratar. Bununla birlikte oyun normal yaşamla ilgili değilmiş gibi görünse de, aksine onunla çok alakalıdır. Fink, 'eğer oyunu, çalışma, iş, gerçeklik ile karşıt sayarsak onu diğer fenomenlerin içinde sıralama yanlışlığı yaparız' derdi. Oyun, temel bir varoluşsal fenomendir fakat ölüm, aşk, iş gibi varoluşsal fenomenlerden farklıdır. Oyun, onları temsil ederek içine alır der Fink. Özetle Fink de Huizinga gibi oyun ve gerçeklik ayrımını net olarak ortaya koyar.

Bernard Suits ise, oyunun yaşam içindeki varlığını kabul edip, onun, yetersiz imkanların bilerek seçildiği amaca ulaşma yolu olduğunu anlatır. Suits, kurallar ve amaçların bir ilişki içinde olduklarını söyler. Sonuca götürmede yararlı olanı yasaklayıp daha az yararlı olanı serbest bırakan, izin verdiği yöntemleri kullanarak sonuca ulaşmaya çalışan bir etkinlik olarak tanımlar. Suits, oyuncu olmadan oyun oynamanın olanaksız olduğunu söyler. Bu tutuma *lusorik* (Latince ludus = oyun) tavrı der.

Kanada'lı psikiyatrist Eric Berne ise, oyun kavramına psikolojik açıdan yaklaşır. Çocuğun dünyaya gözlerini açmasıyla birlikte oyun oynamaya başladığını söyler. Çocuk yetiştirmek Berne için, çocuğa oynayacağı oyunları öğretmektir. Berne'e göre, insanlar kendileriyle aynı oyunları oynayan kişileri dost ve arkadaş seçerler. Oyunların çoğu akli karışmış kişiler tarafından oynanır. Bu kişilerin akılları ne denli karışıksa oynadıkları oyunlarda o denli karışık olur.

Berne, uzun süre dokunulmadan bırakılan bebeklerin büyük bir gerileme gösterdiklerinin ve hastalıklarla baş edemeyecek duruma geldiklerinin ifade eder. Berne, benzer yoksunlukların büyüklerde psikoz ve ya geçici akıl karışıklıklarına neden olacağını söyler. Bu yoksunluğun geçmişte tek başına uzun süreli tutsaklık geçirmiş kişilerde de görülebileceğini söyler Berne.

Oyun sadece günlük hayatımıza değil onun temsili olan sanata da sızmıştır. Oyunun kurmaca özelliği modernist sanatı ve edebiyatı gerçeğin temsilinden uzaklaştırmıştır. Sanatçılar gerçeği sorunsallaştırmak, ona şüphe ile bakmak için

oyundan ve oyunsuluktan yararlanmışır. Oyunsu yaklaşım, edebiyattaki her konuda, her düzlemde oynanan bir oyundur.

Edebiyatta yalnızca sonsuz özgürlüğün aracı değildir oyun, bir işlevi daha vardır o da; eğlenmek/eğlendirmektir. Okur metinden zevk alsın diye metnini eğlendirici öğelerle donatır yazar.

Modernist romanın yabancılaştırma estetiğini incelediğimizde, romanda dış dünyadan alınmış gerçek parçacıklarıyla oluştuğunu görürüz ama bu parçacıklar dış dünyaya öykünme yerine yeni bir gerçeklik yaratmak için bir araya getirilmiştir. Dış dünyadan bağımsız kendi yasaları olan bir gerçeklik, oyunsuluk çıkar karşımıza.

Edebiyata giren oyun ise; bir denemeden çok okur ve yazarı içine alan bir süreçtir. Metinde; oyunun varlığı, kronolojik zaman kavramının olmadığı geleneksel kurallara uyulmadığı, sahne geçişlerinin bir kurala oturtulmadığı ve anlatıcının tanrılaştırılmadığı bir alan yarattığı için özgürlük vaadi içerir.

Modern sonrası düşünörlere, edebiyatçılara göre her şey sanatsal bağlamda oynanan bir oyundur. Çünkü yazar, elindeki malzemeyi (tarih, siyaset vs.) oyunlaştırır. Yazar edebiyatı oyun olarak görüp içerik ve düzlemde onunla oynar. Postmodernizmdeki üst kurmaca ve metinler arasılık bu edebiyat oyununun bir parçasıdır. Postmodern oyunu, modernin ürettiğı ve gerçek olarak ortaya koyduğı değerler karşısında sığınabilecek bir alan olarak kabul eder. Yani postmodern yazar, gerçeğin ruhunu ortadan kaldırmak için oyuna sığınır. Postmodern yazar, okurda metnin şifrelerini çözüp, göndermelerini görmesini isteyerek eserini, eğlence, oyun düzeyine çıkarır.

Kimi araştırmacılar Oğuz Atay'ın ilk modernist, kimileri ise postmodernist yazar olduğunu savunur. İster modernist ister postmodernist sayılsın, bizim için önemli olan Atay'ın, oyun ve oyunsuluktan yararlanmasıdır. Yapıtlarında, bireyi ve bireyin iç dünyasını ön plana çıkartan Atay güncesinde Türk edebiyatı ile hesaplaşır.

Atay'ın üst kurmaca metninde kurmaca ve gerçek kavramları, oyunumsu bir alanda sürekli yer değiştirir ve roman kişilerinin yazma edimleri oyunla bütünleşir. Oyun, Atay'ın romanlarında en büyük yere sahip olan bir olgudur. Oyun kavramı; yaşam oyunundan tiyatro oyununa, çocuk oyunundan kumar oyununa bir sürü çeşidiyle gözler önüne serilir Atay'da. Atay'ın metinlerinde insanlar gerçek benliğini yaşamaz/yaşayamaz, toplumsal kalıplarıyla yaşam oyunu oynarlar.

Atay romanlarında, Türk aydınlarına da eleştirilerini oyun ile sınırkken, oyunu bireyin kendi ile hesaplaşması içinde metinlerinde kullanır. Atay için tarihsel değil insani öz önemlidir, mekan ve zamanın bulanıklığına karşı, figürlerinin iç dünyaları bir harita gibi ayrıntılıdır.

Oğuz Atay'a göre toplumsal yaşam da bir oyundur ve yazar bunu bütün metinlerine yansıtır. Atay'ın metinlerindeki figürler, oyunu gerçek kimlikleri ile özdeşleştirir ya da bilinçli veya bilinçsiz bir şekilde gerçekleri oyunlaştırırlar. Kendi kurdukları oyunların içinde aslında gerçek olmasını arzu ettikleri benliklerini yaşarlar.

Atay'ın eserlerinde soyut yaşam eserlerinin yanı sıra, başkalarının kimliklerine bürünme oyunu da vardır. Eserlerindeki oyunlar genellikle yarım kalır, tamamlanmazlar. Oyunların tamamlanmamasını Hasip Akgül, *Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu* adlı kitabında, '*Bu geniş anlamda ölümden, gerçekliğin acımasızlığından kaçışı anlatıyor*' diyerek anlatır. (Akgül, 1996: 60)

Atay'ın metinleri; belli bir zaman kavramı olmayışı, gerçeğin nerede başlayıp nerede bittiğinin anlaşılabilmesi, çok merkezlilik gibi, özellikleriyle oyunsudur. Atay'ın metinlerinde toplumun insana biçtiği rol; kişiye zorla giydirilen, ezberlenmiş, kalıplaşmış düşüncelerden ibarettir. Kişi kendi kimliğini ve kendi düşüncelerini bulamaz bu kalıpların içinde. Bu yüzden Atay, karakterlerine kendi oyunlarını oynatır.

Atay, romanlarındaki oyun kavramının kaynağını Fransız Psikolog Eric Berne'in *Hayat Denen Oyun* adlı kitabından aldığını ifade eder. Atay, bu kitabı *Tehlikeli Oyunlar*'ı yazarken okumuş ve *Oyunlarla Yaşayanlar*'ı yazmadan önce bir kere daha okuyacağını güncesine yazmıştır. Atay, Berne'in kitabından çok etkilenmiş ve bir roman, bir de tiyatro oyununun isminde 'Oyun' kelmesini kullanmıştır.

Atay, *Günlük*'de Berne'in hangi oyunlarından yararlandığını yorumlayarak yazmış ve en çok Berne'in 'çocuğun sırtını okuşama' kavramından söz edip insanların ancak böyle belini doğrultabileceğini söyleyip ve bu kavramın 'sırtını okşamak', 'belini doğrultmak' deyimleriyle örneklemiştir. Atay ülkemizde en çok oynanan oyunun 'beni tanı – seni tanırım' adı altında sırt okuşama olduğunu not almıştır. (Atay, 2015: 118)

Atay oyunların ciddi, vahim olabileceğini oynayanların hayatlarının söz konusu olabileceğini ve bu oyunların ciddi oynandığını notlarına ekleyerek, oyunların; gerçek yaşantının gerçek ilkesinin yokluğunda onun yerine geçtiğini söyler. (Atay, 2015: 118)

*Oyunlarla Yaşayanlar* Atay'ın tek tiyatro metnidir ve oyun içinde oyun tekniğiyle kurgulanmıştır. Atay'ın, yazarken Berne'in oyun kuramından etkilendiği *Oyunlarla Yaşayanlar* oyun metninde, Berne'in oyun teorilerinden sıklıkla faydalandığı ve oyunun genel çatısını Berne'in 'sırt okşama' kavramının üstüne kurmuş olduğu görülse de, Atay'ın oyunu; Huizinga, Suits, Nietzsche gibi diğer kuramcıların oyun analizlerinden de izler taşımaktadır.

*Oyunlarla Yaşayanlar*, oyunu, oyunsuluğu, oyun içinde oyunu ve insanların, hayatın, gerçekliğin onlara dayattığı rollerden kendi oyunlarını kurarak kaçma çabasını en belirgin şekilde gözler önüne seren tiyatro oyunudur.

*Oyunlarla Yaşayanlar* bir yandan, sanatı oyunla koşutlayan postmodern biçimciliğin izleriyle doludur; gerçeğin oyunsulaştığı, belirsizleştirildiği, iç içe yansıyan aynalar örneğinde olduğu gibi iç içe geçmiş oyun düzlemleri içinde yankılanarak çoğullaştırıldığı biçimsel özelliklerle donatılmıştır.

*Oyunlarla Yaşayanlar*'ın oyun kişilerinden Coşkun, hayatı boyunca ne istediğini bilememiştir, Cemile ile de ne istediğini bilmeden evlenmiştir zaten. Coşkun herkes tarafından hor görülürken Cemile, Coşkun'un 'Sırtını Okşama' oyununu oynayıp Coşkun'u önemseydiğini, önemli olduğunu hissettirmiştir. (Atay, 2015; 108)

Atay, günlüğüne aldığı notlarda kişisel ve sosyal açıdan sırtını okşama oyununun en çok Coşkun ve Saffet tarafından oyandığını söyler. (Atay, 2015; 122)

Coşkun erken emekli olduktan sonra Cemile, evin geçimini sağlamak için evde dikiş dikip para kazanmaya çalışmaktadır. Coşkun'a iş bulmasını söyler ancak Coşkun, keman çalmayı öğrenmek ya da tiyatro oyunu yazmak gibi Cemile'ye boş gelen işlerle uğraşmaktadır. Alt komşuları Saffet, Coşkun'un önemli bir oyun yazarı olup, oyunlarda devrim yapacağını söyleyerek, Cemile'nin 'herşeyi oyunlarınıza benzettiniz' isyanını bastırıp Coşkun'a bu işi yapabileceğini söyleyerek 'sırtını sıvazlama' oyunu oynar.

'Sırtını Okşama' oyununa ilişkin incelediğimiz bu örnek bizi oyunun içinde bulunan başka bir psikolojik oyuna doğru sürükler. Bu oyun Berne'in 'Sen Olmasaydın Eğer' (SOLE) olarak isimlendirdiği oyunudur.

'Sen Olmasaydın Eğer' oyununun asıl amacı; 'korktuğum ya da yapamayacağım için değil sen izin vermediğin için yapamıyorum' dur. Berne aslında, bireyin kendi korkularından kaçmak için korktuğu şeyleri yapmama nedeninin hayatındaki insan olduğunu söyleyerek kendi korkularından kaçma yolu bulduğunu söyler.

Cemile, kocasının oyun yazmasını, hayatlarının rutinini bozacak şeylerle ilgilenmesini istemez. Coşkun ise Cemile'nin ona destek olmamasından, onu anlamamasından dolayı istediği şeyleri yapmakta geç kalmasının suçlusu olarak Cemile'yi gösterir ve Cemile ile 'Sen Olmasaydın/O Olmasaydı Eğer' oyununu oynar.

Coşkun, gülünç olmaktan korkan, ne yapsa gülünç olacağını düşünen biridir. Coşkun'u bu gülünç olma korkusunda bilinçsizce koruyan etken Cemile'dir. Coşkun'un neden evlendiğini bilmediği Cemile ile evlenme nedeni aslında bilinçsizce, kendini korkularından koruyacak bir eş seçmesinden kaynaklanmaktadır. (Atay, 2015; 106) Coşkun oyunlarında aslında kendini yazar; korkularını, isteklerini. Coşkun oyunlarının da gülünç olmasından korkar çünkü oyunları aslında Coşkun'un düşündeki hayatıdır ve oyunlar gülünç olursa hayatı da gülünç olur. Oyunda, Saffet, Servet ve Emel, Cemil'in yazdığı bir bulvar komedisini okurlarken Coşkun, karakterin birini 'biraz cesur olmalısın' diye konuştururken, cevabını da 'bütün hayatımda gülünç olmaktan korktum' dedirterek aslında kendi korkularını anlatır.

Coşkun, oyunlarını yazmaya Saffet'in sayesinde cesaret edebildiği için, Cemile ile oynadığı 'Sen Olmasaydın Eğer' oyununun yıkıcı kuvveti Saffet olmaktadır.

Bu durum, Nietzsche'nin oyun kavramını açıklarken kullandığı Apolloncu ve Dionysoscucu kuvveti hatırlatır. Tragedyada; akli olanla coşkun olanı temsil eden bu iki kuvvet, kendi arasında sürekli mücadele halindedir. Dionysoscucu kuvvetin oyunu yıkıcı bulunurken, Apolloncu kuvvet doğuştan acı çeken, insanlara kalkan olarak tanımlanmıştır. Bu iki zıt kuvvet Coşkun'un hayatında bulunan iki insana; Saffet ve Cemile'ye denk düşer gibidir. Saffet'in Coşkun'a istediklerini yapması için destek

vermesi ile Apolloncu kuvveti, Cemile'nin ise yapmamasını telkin etmesi ile Dionysoscü kuvveti temsil ettiği düşünülür.

Ülkedeki kültür karmaşasının bireyleri nasıl etkilediği, kuşak farklılığında kendini gösteren kültür çorbasının nasıl her bireyde farklı sonuçlara yol açıp, ülkede kültür karmaşası yarattığını, bu karmaşa içinde kendine yer bulmaya çalışan bireylerin kendi oyunlarını kurgulayarak hayata tutunmaya çalıştıklarını, Atay bize tek tek aile fertlerinin kuşak farklılığından yararlanarak göstermektedir.

İlk olarak Saadet Nine'ye baktığımızda; her ne kadar gerçek olmadığının farkında bile olsa Saadet Nine'nin oyunu, Osmanlı dönem'indeki toplumsal yapının sürdüğünü kabul etmesi ve diğer oyun kişilerinin onun oyununa figüran olarak katkıda bulunmasından ibarettir. Herşeyin oyun olduğu, yaşamın oyunla tarif edilip algılandığı, oyun çeşitlemeleriyle gelişen metnin içindeki ayrıksı bir oyun türü Saadet Nine'nin oyunlarıdır. Zihinsel yeterliliğini yitirmiş nine için oyun/gerçek ayrımı ortadan kalkmıştır, oyun yaşamın ta kendisidir artık.

Bu oyun kişinin ait olduğu toplum ve bu toplumun tarihi arasında derin bir uçurum meydana gelmiştir. Değişime karşı kayıtsız kalmanın kabul edilme koşulu yaşlılıktır. Saadet Nine'nin çözümü geçmişten kopmayı reddetme üstüne kuruludur.

Oyun kişileri ve ait oldukları kültür arasında farklılık üst boyuttadır. Cemile değişimin gerektirdiği gibi davranır ve bunu bir yaşam biçimi haline getirmeyi sürdürür. Ancak, bu çözüm yöntemi onun gerçek kişiliğinin ve hatta kimliğinin bütünüyle silikleşmesine neden olur. Cemile'nin çözümlenmesinde söylenecek tek söz; sadece toplumsal düzene kendi düzenini korumak adına uyum sağlamış olmasıdır.

Cemile'nin toplumsal kuralları kabul etmiş, tüm coşkularından sıyrılmış ve pürüzsüz bir yaşam biçimi anlayışının değişimin getirdiği travmatik koşullara karşı durmanın en akılcı yolu olduğu da oyunda belirtilmiştir. Cemile asla kendi olamayan ve olmaması gerektiğini düşünen toplumsal değişime karşı ne yandaş ne de paydaş olandır. Cemile'nin düzen anlayışında aile kavramı da yer almaktadır. Coşkun evi terk etmek istediği zaman Cemile onun gidemeyeceğini düşünür. Bu nedenle, Cemile'nin oyunu aile düzeninin korunmasını da kapsar.

Coşkun evden, kendi isteklerine kavuşmak, hayalini kurduğu oyun yazarlığı işinde başarılı olmak için gitmiştir. Coşkun'un bu eylemi, Huizinga'nın potlach

oyunlarını anımsatır. Huizinga'ya göre *potlach* tipi oyunlar ciddi, zarar verici, kanlı ve kutsaldır. Bu tip oyunlar toplumun veya bireyin yükselmesini hedeflemektedir ve kutsal sayılırlar. Coşkun da kendi yükselişi için; kalbinin ona ayak uyduramayacağını bildiği halde evden gitmiştir.

*Oyunlarla Yaşayanlar*'da, toplumsal yaşam baştan aşağı bir 'kötü oyun' örneği olarak çizilir. Bu kurguda yaşama katılmayan ya da bir biçimde katılmayı reddeden oyun kişileri, sığ buldukları dünyayı dışlayarak, bu dünyanın yozluğuna bulaşmadan yaşayabilecekleri oyun dünyaları kurgularlar, kendi hayallerini, ümitlerini bu kurmaca dünyada var etmek isterler. Buradan bakıldığında Coşkun'un yarattığı kurmaca dünyadaki oyunların sadece iyi oyun olma vaadi taşıdığı ama özgürleşme adına bir işlev taşıyamadığı söylenebilir. Çünkü oyun, eninde sonunda karşısındakini aldatacaktır.(Tüfekçi, 2006; 66)

Emel ne kadar sanatsal değeri yüksek oyunlarda rol almak istese de, maddi nedenlerden ötürü reklam filimlerinde rol alır. Coşkunla ilişkisi de, zaten sanatsal olana ulaşma oyunundan başka bir şey değildir.

Başta Coşkun Ermiş olmak üzere tüm oyun kişilerinin varoluş oyunu oynadıklarını söylemek mümkündür. Bu oyunların ardındaki nedense, toplumsal yapının ve yaşam biçiminin değişmesidir. Her oyun kişinin toplumsal travmaya bağlı gelişmiş birer savunma mekanizması geliştirdiği gözlenmektedir. Oyun kavramı bir savunma mekanizması iken, oyun kişileri toplumsal yelpazenin farklı kesimlerini temsil eden biçimde seçilmiştir.

Oyunla yaşamın iç içe geçtiği, oyunun nerede bitip, hayatın nerede başladığının belirsizleştiği düzlem, zaman zaman oyun gerçeği ile kesintiye uğrar. Kendine kurmaca dünyanın ipliğinden koza ören Coşkun sürekli oyun yazıyordu; yazdıkları oyunu anında oynuyorlar ya da doğaçlama oynarken üretiyorlardır. Tüm oyun kişilerinin oyunun bir parçası olduğu metinde, oyuna katılmayan hatta bu oyunsu varoluşu kıyasıya eleştiren Cemile'nin varlığı, oyun-gerçek karşıtlığını somutlayacak biçimde kurgulanmıştır.

Atay, *Oyunlarla Yaşayanlar*'da oyunu; karakterlerin toplumsal baskılara karşı kendini gerçekleştirme alanına kaçışlarını kolaylaştırmak için kullanır. Bu bir tür Platon vari bir kaçıştır. Platon 'hayat, tanrıların bir oyunu ise, biz kendi istediğimiz oyunları oynayarak tanrıların elinde tuttuğu iplerimizi gevşetebiliriz.' der çünkü.

Hayat denilen bu kurmaca içinde, 'gerçek bize dayatılan tatsız bir ölçüttür' diyen Oğuz Atay ve onun kurmaca karakterleri, belli ki bu tatsız ölçütle başedebilmek için oynarlar. Oyunlar onlar için kimi zaman erteleme, kimi zaman kaçış, kimi zaman da bir tür direnme yöntemidir. Arada kalmışlık haline bir tür isyandır. Vazgeçmek zorunda kaldıkları hayallerine, planlarına, arzularına ulaşmak için bir başkaldırıdır. Genellikle de bu başkaldırıları; tökezleme, toslama ya da düşmeyle sonlanır.



## 6.KAYNAKÇA

- Akgül, H. (1996). *Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu*. İstanbul: Akış Yayıncılık.
- And, M. (2012) *Oyun ve Bugü*. (3.Baskı). İstanbul : Yapı Kredi Yayınları.
- Atay, O. (1997). *Oyunlarla Yaşayanlar*. (5.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2008). *Tutunamayanlar*. (48.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2015). *Günlük*. (20.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aygün, A. (2008). *Tutunamayanlar'da 'Oyun' Kavramı*. Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Ankara: Bilkent Üniversitesi. Türk Edebiyatı Bölümü.
- Berne, E. (2001). *Hayat Denen Oyun*. Selami Sargut (çev). İstanbul: Kariyer Yayınları.
- Dursun, Y.(2014). *Oyunun Ontolojisi* Ankara: DoğuBatı Yayınları.
- Ecevit, Y. (2014). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*. (9.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (2.Baskı). Mehmet Ali Kılıçbay (çev). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnci, H. ve Türker, E. (Haz.). (2012). *Oğuz Atay İçin Bir Sempozyum*. (2.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Nietzsche, F. (2009). *Müziğin Ruhundan Tragedyanın Doğuşu*. (8.Baskı). İsmet Zeki Eyuboğlu (çev). İstanbul: Say Yayınları.
- Nutku, Ö. (2006). *Oyun, Çocuk, Tiyatro*. (2.Baskı). İstanbul: Özgür Yayınları.
- Parla, J. (2013). *Don Kişot'tan Bugüne Roman*. (12.Baskı). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Platon. (2015). *Devlet*. (28.Baskı). Sabahattin Eyüboğlu, M. Ali Cimcoz (çev). İstanbul: İş Bankası Yayınları.
- Platon. (2012). *Yasalar*. Candan Şentuna, Saffet Babür (çev). İstanbul: Kabalcı Yayıncılık.
- Suits, B. (2012). *Çekirge*. (2.Baskı). Süha Sertabiboğlu (çev). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Shakespeare, W. (2013). *Nasıl Hoşunuza Giderse*. Özdemir Nutku (çev). İstanbul:

Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Şener, S. (2007). *Oyunlar ve Gerçekler*. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Şener, S. (2014). *Tiyatroda Yaşam - Oyun İlişkisi*. (2.Baskı). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Winnicott, D.W. (2013). *Oyun ve Gerçeklik*. (2.Baskı). Tuncay Birkan (çev). İstanbul: Metis Yayınları.

### **İnternet:**

#### **Elektronik Makale ve Yayınlar**

Arslan, Ç. (2007). *Oğuz Atay İle Oyun Oynamak*. Fütüristika. <http://www.futuristika.org/oguz-atay-ile-oyun-oyynamak/>

Baş, S. (2011). *Oyun-Kurmaca İlişkisi Bağlamında Le Rormanı*. Turkish Studies. [http://turkishstudies.net/Makaleler/1938815005\\_2\\_ba%C5%9Fselma\\_t.pdf](http://turkishstudies.net/Makaleler/1938815005_2_ba%C5%9Fselma_t.pdf)

Çevik, A. (2005). *Sahnedeki Kültürel Travma: Oyunlarla Yaşayanlar*. Dergiler. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/192/1510.pdf>

Tüfekçi, M. E. (2006). *Oğuz Atay'ın Oyunlarla Yaşayanlar Oyununda Teatrallik*. Dergiler. <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/13/193/1527.pdf>