

BİRBİRİMİZİ YORUMLAMANIN/ ANLAMAMIN BİR YOLU OLARAK OYUN VE İNSAN İLİŞKİSİ

Her iletişim biraz da oyundur

Yrd.Doç.Dr. Sıdıka YILMAZ*

ÖZET

Modern hayatın içinde oyun bir boş zaman etkinliği olarak karşımıza çıkmaktadır. Bir taraftan yoğun iş koşuşturması içinde olan insanlar, rahat bir nefes almak, eğlenmek, kazanmak gibi motivasyonlarla diledikleri oyunlara yönelirler. Günümüz tüketim toplumu kültürü içinde oyun ortamları, araç ve gereçleri çok farklı olanaklar ve çeşitlilikte yer almaktadır. Dolayısıyla oyun ciddi olarak adlandırdığımız iş, çalışma, üretme hallerimizin dışında yer alır.

Huizinga, insanın kendini var etme macerasının oyunla gerçekleştiğine dikkatleri çekerek kültürün oyun oynanarak kurulduğuna vurgu yapar. Bu anlamda gündelik hayatın içinde tüm iletişim düzlemlerine dikkat edildiğinde çeşitli oyunlu yanların varlığını görürüz. Bütün yapıp etmelerimizin ve karar süreçlerimizin ardında oyuncu yapı hep bulunmaktadır. Bu makale Huizinga'nın oyun teorisinden yola çıkarak, oyun- insan ilişkisini iletişim boyutu ile ele almakta ve oyun kavramının sadece "ciddi" olanın karşısı olup olmadığını tartışmaktadır.

Anahtar Kelimeler: iletişim ve oyun, oyun teorisi, Huizinga

ABSTRACT

In modern life, we encounter play as a leisure activity. On the one hand caught up in an intense round of busy working schedules, people turn their attention towards chosen games (play) through a desire for relaxation, entertainment and the pleasure of winning. In the culture of the modern consumer society, the context, means and methods of play occur with greatly different possibilities and variations. Hence play takes place outside those areas that we classify as serious, such as business, work or production.

Drawing attention to the fact that man has achieved his adventure of self creation through play, Huizinga stresses that culture has been established through play. In this sense, when we examine closely all levels of communication in our daily lives, we see that they embody various aspects of play. The play element lies behind all our deeds and action, and decision-making processes. This article takes Huizinga's play theory as a starting-point, deals with the play-people relationship from the point of view of communications and discusses whether the concept of play is merely the opposite of "serious".

* Ege Üniversitesi İletişim Fakültesi Gazetecilik Bölümü

Key Words: *communication and game, game theory, Huizinga*

*“Oyunların gerçek dışılığı, gerçekliğin de henüz gerçek olmadığına işaretidir. Doğru yaşamın bilinçsiz provalarıdır oyunlar”
Adorno/ Minima Moralia*

GİRİŞ

1960 ihtilâli çocukluk hafızamda gizli bir oyuncağın temsili ile vardı: O günlerde evimize gelen konuklar bir toplu iğneye batırılmış nohudu anneme vermişler, gizil gülüşmeler yaşanmış, annem hediye gelen bu oyuncağı itinayla büfeye iliştiirmişti. Ama nedense bizimle bu oyuncak paylaşılmamıştı, ne olduğunu dahi soramamıştık. Sonraki yıllarda annem, 1960 ihtilalini kendi penceresinden anlattığında nohudun silüetini Adnan Menderes’e benzettiklerini, o süreçte ihtilâli onaylayan herkesin birbirine hediye olarak bu nohuttan verdiğini aktarmıştı.

1970’li yıllarda üniversite öğrenciliği yapmış olup da politik bir liderin fotoğrafını korumanın hazzını yaşamamış sol/sağ geleneğin herhangi bir genci var mıdır? Tüketim toplumu, post modern hayat tartışmaları esnasında artık o eski idoller, t-shortler/ anahtarlıklar üzerinde bize oyuncaklaştırılmış halleriyle bakıyorlar.

Bir sabah gazetenizi elinize aldığımızda, onun çizimle gerçekleştirilmiş olduğunu gördüğünüzde, geri dönüp, “Bir terslik mi var?” sorunuza, “yo hayır gazete bugün böyle çıktı” yanıtını aldığımızda, o güne kadar karşılaşmadığımız bir oyunun içinde buluveriyorsunuz kendinizi*. Sanatçı Serkan Özkaya’nın “Radikal” eseri bir taraftan sanat eserinin “ölümlülüğü”nü tartışmaya açarken, bir taraftan da okur üzerinde yarattığı “şaşknlık” ile okuru bir oyuna davet etmekteydi.

Diğer taraftan çağın en önemli diktatörlerinden Saddam Hüseyin’in yakalanış görüntüleri bir insanın geldiği haller bakımından ibret vericiydi; aynı görüntülerin tekrarlarına bakmak insan olarak tahammülleri zorlamaktaydı. Birkaç gün sonra, televizyonda ABD’de oyuncak sektörünün Saddam’ın biblolarını yaptığını öğrendik. Saddam maskları, hapisane giysileri ve diğer aksesuarlarla birlikte satışa sunulmuştu. Tıpkı Barbie bebeklerinde olduğu gibi.

Tüm bunlardan hareketle hayatın içinde ironi ile oyun ilişkisi (bir politik liderin trajedisi ve nohut ilişkisi); hayatı anlamlandırma pratiklerindeki değişim, dönüşümü aktaran oyuncu yan (anahtarlık üzerindeki politik ikonlar); bir sanatçının her gün okunup tüketilen bir

* 21 Eylül 2003 Tarihli Radikal gazetesi

nesnenin “gazete”nin bir günlüğüne sanat eseri olarak çıkmasını sağlayan ve “sanat nedir?” tartışması içindeki oyuncu yan ve son olarak şiddet imgesi bir politik figürün tüketim kültürü isterleri doğrultusunda oyuncak sektörünün içindeki temsili. Böyle bakınca, oyun ile iletişimi birbirinden ayırmanın mümkün olmadığını sezebiliriz. Shakespeare’in de dediği gibi “Bir sahnedir bütün dünya” ve bizler hep birlikte oynuyoruz” .

Diğer yandan Elias Canetti’nin Körleşme romanı bir iletişimsizlik başyapıtıdır diyebiliriz Roman boyunca Kien ile Therese’nin bir evlilik oyunu içinde birbirlerini kendi dünyalarından yorumlayışlarının trajik öyküsüne tanıklık ederiz. Birbirleri için hayatı çekilmez hale getirişlerinde birbirlerini ne kadar yanlış anladıklarını görürüz. Kitabın bir yerinde Canetti bu oyuna okuru da dahil eder ve Kien’e şunları söyler:

Romanlar, yazarlık yapan bir oyuncunun, okurlarının bir bütün oluşturan kişiliklerine batırıldığı kamalardı. Oyuncu, kamanın gücünü ve karşılaşacağı direnci iyi hesaplayabildiği oranda hedef aldığı kişiyi parçalayabilir (Canetti, 1981:59).

Gündelik hayatı anlamaya ve anlamlandırmaya çalışırken oyun kavramının dinamiklerinden sonsuzca yararlanıyoruz. Bütün yapıp etmelerimizin ve karar süreçlerimizin ardında oyuncu bir yan/yapı hep var. Oyun ve doğasına ilişkin önemli ip uçlarını Hollandalı düşünür Huizinga’dan almaktayız. Bu makale oyun kavramı üzerine Huizinga’nın oyun teorisinden yola çıkarak, oyun-insan, oyun-iletişim ilişkisini anlamaya yönelik bir çaba olmakla birlikte, aynı zamanda farklı disiplinlerden oyun kuramına yaklaşımlara da değinilmektedir. Bu bağlamda eğer Huizinga’nın belirttiği gibi bütün yapıp etmelerimizin kökeninde oyun varsa (Huizinga, 1995:14); Habermas iletişimsel eylem kuramını açıklarken, birbirimizle kurduğumuz ilişkilerde, konuşma dinamiklerinde de bir çeşit oyunun varlığını sezdiriyorsa (Habermas, 2001: 101-129); matematikçi John Nash insanların karar verme süreçlerindeki oyuncu yanla ilgilenip, Nash Teoremi ile Nobel Ekonomi Ödülünü alıyorsa eğer, hayatın ve iletişimin bu oyunsal karakteri üzerinde farklı boyutlarıyla yeniden ve yeniden düşünmeliyiz. Her şey nasıl değişiyorsa oyun ve onunla kurduğumuz ilişki de değişiyor. Oyun, Huizinga’nın belirttiği gibi ciddi alanın dışında mı konumlanmaktadır; yoksa, bizatihi ciddi olan şeyler oyunsal bir karakter mi taşımaktadır? Metnin bütünü bu soruların yanıtlarını aramanın bir çabası olarak okunmalıdır.

Bir strateji olarak oyun ve oyun teorisi

Matematik ve Psikoloji oyuna sahip çıkan iki disiplin. Stratejistler için de oyun önemli bir kavram olarak ortaya çıkıyor. İlk kez II. Dünya Savaşı'ndan sonra Amerikan Düşünce Merkezi (RAND)ta gelecek planlaması yapılırken “senaryo analizleri”nin kullanılmaya başlandığı biliniyor. Matematikçilerin deyişi ile “Oyun Teorisi”, birbiriyle çelişen olasılıklar karşısında en doğru stratejiyi saptama yöntemi. Bu stretejilerden birisi “Korkak Tavuk Oyunu” olarak adlandırılıyor: Bir taraf için kötü olan durumun karşı taraf için de kötü olması durumu. Bu oyun, 1955'de James Dean'in başrolü oynadığı "Asi Gençlik" . filmiyle karşımıza çıkar. Filmde lise öğrencisi Jimbo ve Buzz arabalarını uçuruma doğru sürerler; direksiyonu ilk kıran taraf oyunu kaybedecektir. Taraflar aynı anda direksiyonu kırarsa, oyun eşitlenmiş olacaktır. İkisinin de direksiyonu kırmaması durumunda, yaşam denilen büyük oyun sona erecekti . Matematikçi John Nash bu gibi durumlarda tarafların karar vermelerini kolaylaştıran bir kural geliştirdi. Nash'a 1994 yılında Nobel Ekonomi Ödülünü kazandıran bu kurala Nash Teoremi adı verildi. Nash Teoremi'ne göre, tüm oyuncuların kendileri için en mükemmel stratejiyi geliştirdikleri bir ortamda, her oyuncunun kendisi için en uygun stratejiyi seçme olasılığı yüksektir. Bu gibi "denge" durumlarında

* Yönetmen Nicholas Ray'in 1955 yılında gerçekleştirdiği “**Asi Gençlik**” -**Rebel Without a Cause**- sinema tarihinde gençlik filmleri arasında en kült filmdir diyebiliriz. Filmde, 1950'lerde orta tabakadan gelen Amerikan gençliğinin topluma uyum sağlama sorunları ele alınmaktadır. Filmin baş oyuncular James Dean ve Nathalie Wood'un. anlayışsız yaşlı kuşağa karşı isyanları, sinemada “gençlik filmi” denebilecek filmlerin prototipini oluşturmuştur. Ayrıca çeşitli boyutları ile “Oyun” kavramıyla ilgilenen diğer filmlerden birkaçı şunlardır: **Matmazel**, Yönetmen: Philippe Lioret. Oyuncular: Sandrine Bonnaire, Jacques Gamblin, 2001, film büyük davetlerde paralı olarak davetin bir parçasıymış gibi oyun kuran bir grubun hikayesidir; yönetmen David Fincher'in **The Game** filminin oyuncular Michael Douglas, Sean Penn'dir, 1997 tarihli film kardeşe armağan edilen bir oyun üzerine kuruludur. Filmde yaşananların, bir doğum günü hediyesi/oyunu olduğunu izleyici filmin sonunda anlayabilmektedir. Böylece film, aynı zamanda seyircilerle de oyun oynamaktadır; Oyun üzerine kurulu en çarpıcı filmlerden bir diğeri ise Roberto Benigni'nin **La Vita E'Bella- Hayat Güzeldir**- filmidir. İkinci Dünya Savaşı yıllarında Yahudilerin yaşadığı trajediyi küçük bir çocuk ve babası aracılığı ile izlediğimiz filmde, tüm trajedi, baba tarafından çocuğa bir oyun çerçevesinde aktarılmaktadır. 1997 yılı yapımı filmde oyuncular,: Roberto Benigni, Nicoletta Braschi'dir; Bir diğer önemli film ise, yönetmen Juan Carlos Fresnadillo'nun **Intacto –Bahis**- filmidir. Oyuncular Leonardo Sbaraglia, Eusebio Poncela, 2001 yapımı. Film oyun, şans, kaybetme ve kazanma temaları üzerine gerçekleştirilmiştir; filmin kahramanları, şanslı insanların şanslarını çalmak için mücadele ederler.

alternatif stratejilerin daha iyi sonuç vermesi beklenemez. 1960'lı yıllarda Nash'ın katkılarıyla Oyun Teoremi'nin gerçek hayata uyum sağladığı ve günlük hayattaki problemleri çözebileceği düşünüldü. Ancak Nash'ın kuralı her zaman işlemeyebilirdi, Asi Gençlik'te olduğu gibi taraflardan biri direksiyonu kırma kararı verirken, diğeri arabayı sürmeye devam edebilirdi. Matematikçiler her vakada farklı kuralların işlediğini görmüş oldular. Yani insanların her zaman ve her durumda rasyonel karar vermedikleri anlaşılmış oldu. Buna ilişkin Amerikalı teorisyen Nigel Howard'ın 1991 yılında İngiliz Oyun Teorisyenleri'nin Sheffield Hallam Üniversitesi'nde düzenledikleri toplantıda sunduğu örnek dikkat çekiciydi. Howard'ın örneği, yabancı bir ülkede otellerine dönerken taksi tutan iki İngiliz ekonomistin başından geçenlerle ilgiliydi. Taksicinin kendilerinden fazla ücret isteyeceği kaygısına kapılan İngilizler, pazarlık şanslarının daha yüksek olacağı düşüncesiyle otel kapısına ulaşınca kadar pazarlık etmeme kararı alırlar. Ancak bu rasyonel, oyun teorisi kurallarına uygun strateji işe yaramaz. Şoför İngilizlerin bu tutumu karşısında aşırı bir öfkeye kapılıp kapıları kilitler. Adamları aldığı yere geri götürerek arabadan atar. Taksi şoförünün, oyun teorisine ilişkin hiçbir şey bilmemesine karşın, yolcuların kendisine bir oyun oynadığını sezmesi her şeyi değiştirir. Dolayısıyla şoför oyun teorisyenlerinin hiç hoşlanmadığı bir şeyi yapar: Öfkelenir. Ve kendi çıkarlarını hiçe sayarak, ücretini almamayı göze alarak oyunun gidişatını beklenmedik bir şekilde değiştirir. Böylece insanların mantık dışı tepkilere yol açan duygusal patlamalarına dikkat çekilmiş olur. Bu toplantının sonunda Tiyatro Teorisi doğar. Teorinin özünde, oyunların statik olmadığı, oyuncuların duygusal yapısının, oyunun seyrini belirlediği iddiası yatmaktadır. Howard'a göre öfke, korku veya şefkat gibi duyguların dramatik bir boyutu vardır. Bu duygular kişilerin normal, alışlagelmiş davranışlarının dışına çıkmasına, yeni çözümler üretmesine yol açar (Argüden, 2003).

Dolayısıyla insanın karar verme süreçlerinin temelinde oyunsu yan üzerine dikkatler çekilmekle kalmayıp, bu karar sürecindeki davranışların rasyonalitesi tartışılmaya açılmış olur. İnsan, karşılaştığı durumlarda her zaman rasyonel karar vermemekte/verememekte, duygusal olarak da davranabilmektedir. Öfke ve sevinç bu hallerin en önemlileri arasındadır ve kimin ne zaman neye öfkelenip sevineceğini bilemeyebiliriz. O halde tüm yapıp etmelerimizde ve iletişim süreçlerimizde oyuncu bir hal vardır, ancak bu hal kendimiz için de karşı taraf için de karar verilemez bir yapıdadır. Gazetecilik bağlamında konuya baktığımızda şöyle bir örnek üzerinde durabilir ya da bu durumu gazeteciliğe uyarlayabiliriz: Bunun gazeteciliğin teknik dilinde “haberi tutma” kavramı denilmektedir: Herhangi bir toplantı ya da haber konusu farklı gazeteleri temsil eden gazeteciler tarafından

izlendikten sonra, taraflar çeşitli gerekçelerle ertesi gün haberi servise vermemek üzere anlaşılabilirler. Olağan süreçte, sıklıkla yapılan bir uygulamadır bu. Ancak durum hiç de böyle gerçekleşmez. Çoğu zaman taraflardan biri veya bir kaçı bu söze uymaz ve haber servise verilir. Yani oyun oyunbozanlar tarafından bozulmuş olur. Rekabet, hırs, öfke burada da kendini göstermiş olur.

Huizinga'nın Oyun Teorisi ve düşündükleri

Huizinga'nın temelde vurguladığı şey modernite ile birlikte insanoğlunun oyuncu karakterini yitirmesidir. Çalışma ve iş'in önemsendiği hayatın içinde aylıklık ve oyun ciddi alanın dışına atılmıştır. Dolayısıyla modern hayatla birlikte insan oyuncu karakterini iş'in dışında algılamaya başlamıştır.

Gündelik hayat içinde birbirimizi ciddiyete çağırmanın yolu olarak, "oyun oynama" kavramını kullanırız; ciddiyet oyuna tahammül edemez gibidir. Oysa ciddi olarak düşündüğümüzde tüm eylemlerimizin içinde bir çeşit oyunun gizli olduğunu görebiliriz. Oyun ile gerçek aslında çok keskin sınırları ile ayrı değil yaşamlarımızda. Tüm insani ilişkilerimizin bir çeşit oyuncu karakteri olmadığını söyleyebilir miyiz? Herhangi bir kişiyle yakınlık kurmak istediğimizde ona yakınlaşmanın stratejileri oyun alanının dışında mıdır? Dolayısıyla insanların birbirleri ile iletişim kurmalarının özünde oyunsal bir taraf kuşkusuz var. Soruları çoğaltmak mümkün. Ancak öncelikle Huizinga'nın oyun teorisinden kastı nedir? Temel argümanları ve oyunun yaşamımızdaki yeri üzerine görüşlerine bakmak gerekiyor.

Huizinga oyunu insanın temel özelliklerinden biri olarak ortaya koyar. Bunu anlatabilmek için ise, oyunun kültürden önce var olduğuna işaret eder. Ona göre insan, oyun oynayan varlıktır; yani *Homo Ludens*'dir. Başlangıçta hayatı kurmaya çalışan insanoğlu oynayarak kendini var etmiştir. Oyun hayatın bir parçası olarak insanı yaşama hazırlamaktadır. Huizinga'nın temel argümanı, modern çağ ile birlikte oyunun oyun karakterinin değişime uğratıldığı/uğradığı ve oyunun gerçek hayatın dışında ciddi olmayan bir eylem olarak konumlandırıldığı üzerinedir (Huizinga, 1995:116). Modern hayatla birlikte oyun ciddi alandan kovulmuştur. Gerçekte oyunu çocuklar ve hayvanlar oynar, yetişkinler için oyun artık bir boş zaman etkinliğidir. Yani ciddi yaşamlarının dışında bir etkinlik alanıdır. Bauman da, etik okumasında geniş bir biçimde Huizinga ve oyun teorisi ile ilgilenir. Bauman, toplumsal yapı içindeki birlikte oluşları çeşitli kategorilere ayırır. Bunlardan birisi de oyun sahası olarak birlikteliktir. Huizinga'nın oyun teorisinden yola çıkarak oyun içindeki insanın etik

okumasını yapar. Ve oyunun “-miş gibi”liğinin üzerinde durarak gerçek olan ve olmayan ayrımı üzerinde durur:

Gereksiz olması ve özgür olması oyunu “normal”, “sıradan”, “asıl”, “gerçek” yaşamdan ayıran şeydir. Oyun ciddi olabilir, zaten çoğunlukla ciddidir ve ciddi olduğundan en iyi durumundadır; ama o zaman bile “gerçek için değildir”; “gerçekmiş” gibi oynanır, onu “gerçek gerçeklikten” ayıran tam da bu “miş gibilik” niteliğidir (Bauman, 1998:207).

Peki, oyun nedir? Oyun anlam bakımından zengin bir işleve sahiptir. Oyunda yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur *oyunamaktır* (Huizinga,1995:17). Oyun oynamanın nedenlerini açıklamakta zorlanılmasının arka planında da bu yatmaktadır. Her oyun bir anlam taşır ve dinamiklerini bilmek illa da gerekmez. Oyunu her açıklamaya çalışan bilimsel bilgi bir taraftan onun yararına, işlevine ilişkin bir açıklamaya odaklanır. Çünkü modern zihin biraz da böyle işlemektedir*

Bu açıklama girişimlerinin çoğu, oyunun bizatihi doğası ve oyuncular için taşıdığı anlam üzerinde ancak ikincil olarak durmaktadırlar. Oyunun özü gerçek anlamda tasvir edilememiştir. Getirilen her açıklamanın bir haklılık yanı vardır ve kabul edebiliriz. Ama sonuçta oyunun “zevкли yanı nedir” sorusu yakıcı/zor bir sorudur. Dolayısıyla oyuna olan ilgi/yoğunluğu

*Bernard Suits, Çekirge- oyun, yaşam ve ütopya adlı kitabında oyun kavramına ilişkin modern zihnin bir okumasını yapar. Ezop masallarının en ünlülerinden çekirge ile karıncanın öyküsünü yapı-söküm tekniği ile yani Derridacı bir okumaya tabi tutar. Tembel çekirge ile çalışkan karınca kavrayışımızı sorgular metin boyunca. Kitabın başında çekirge şöyle der: ”(...) Karıncalar benim yaşamımdan muhakkak bir kıssadan hisse öyküsü çıkartacaklardır. Büyük olasılıkla yaşamımı, tedbirin aylıklıktan üstün olduğu ana fikrini savunan ahlakçı bir öyküye dönüştüreceklerdir. Ancak bu masalın kahramanı ve dinleyenlerin sempatisini kazanan karınca değil, çekirge olacaktır. Masalın ana fikri karıncanın zaferi değil, çekirge'nin trajedisidir. Burada, eğer zorlu kışlar olmasaydı, Çekirge müstahak'ını bulmaz, karınca da o haksız zaferini kazanamazdı sonucundan başka bir şey çıkarılamayacaktır. Çekirge'nin yaşamı aklanacak ve karıncanın yaşamı saçma hale gelecektir” (Suits, 1995:16-17). Oyunların ciddi şeyler olmadıkları inancı üzerine ise Çekirge şunları söyler: “...oyunların ciddi şeyler olmadığı inancı büyük bir olasılıkla, söz konusu tezin ima ettiği anlamı taşır: Oyun oynayan bir oyuncunun yaşamında, daima oyun oynamaktan daha önemli bir şeyin var olabileceği düşüncesi vardır. İşte benim sorgulamak istediğim inanç bu” (s:37).

hiçbir çalışma tam olarak açıklayamamıştır. Ancak bilinen o ki onun gücü, kökeninde yer alan yoğunlukta, bu aşırı tahrik etme gücünde bulunmaktadır. Bu bağlamda oyunun zevkli yanı tüm çözümlenmeleri veya mantıksal yorumlamaları reddeder (Huizinga, 1995:18-19). Her oyun bir anlam taşır ve oyundan zevk almanın nedenleri her kişi ve oyun için sığdırılmayacak çeşitlilik içerir. Oyun bizi aynı mekansal düzlemde farklı zamanları yaşatması bakımından içine çeker. Oyunun içinde istediğimiz zamanı istediğimiz sürelerle yaşarız. Gerçeklikle arasındaki mesafe arttıkça genel olarak heyecan ve zevk de artar. Gündelik hayatın tüm sıkıntıları o süre için geride kalmıştır, orada oyunun dinamikleri işin içine girmiştir. Yenmek ve yenilmek bile oyun oynama duygusundan sonra gelir. Oyunun içine dahil olmanın kendisi insana haz verir.

Huizinga (1995:24) her oyunun her şeyden önce gönüllü bir eylem olduğunu söylemektedir. Bu anlamda oyun özgür bir şeydir. Oyuna girmek, hatta çıkmak özgür irade ile yapılır; dolayısıyla görev/iş değildir. İhmal edildiği gibi ertelenebilir de. Bu anlamda da gündelik veya asıl hayatın dışında kalır. Aynı zamanda, oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Ama oyuna girildiği andan itibaren oyunun dinamikleri işin içine girer: Oyun oynayan kendisini oyuna teslim eder. Şöyle bir örnek verir Huizinga: Çocuk sandalyeleri birbiri peşi sıra dizmiş trencilik oynamaktadır. Kendisi de lokomotifdir. Babası yaklaşır ve çocuğu öper. Çocuk kızarak şöyle der, “Baba lokomotifini öpme, vagonlar bu işin gerçek olmadığını düşünebilir” (1995:25). Dolayısıyla her oyun kendi gerçekliğini kurar. Bu haliyle bir yanıyla gündelik hayatın dışına çıkılmasını sağlar, bir yanıyla da ona yani gündelik hayatın streslerine katlanılmasına yardımcı olur. Bu bağlamda vazgeçilmezlik içerir. Sürenin sınırlılığı ve gündelik hayattan yalıtılmışlık hazzı arttıran bir unsurdur. Oyun bizzat kendi anlamını yaratır/kurar.

Huizinga temelde oyunu şöyle tanımlamaktadır: Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültürü başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgalayan, verili bir bizatihi olarak buluruz. Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, “gündelik” hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılaşırız (Huizinga, 1995:20). Bu karşılaşma genel olarak özel alanlarda, özel çabayla gerçekleştirilen eylemlerdir. Dolayısı ile modern hayatın insanı oyunu iş dünyasından, alış veriş dünyasından, ev içi işlerden, birbirleriyle olan ilişkilerden dışsallaştırmıştır. Hayat ciddi bir iştir. Oyun ise bu ciddi alanın dışında kendini var eder. Oyun fikrinin ciddiyet fikrinin karşıtı olması, bu antitez, Huizinga’ya göre bizatihi oyun kavramının kendisi kadar ortadan kaldırılamaz olarak görülmektedir (s:22). Bu anlamda, oyun metaforik

anlamlarda da olumsuz bir ima taşır. Her ne kadar oyun hayatımızın her alanında, çeşitli bağlamlarda ip uçları verse de onun karakteristik özelliklerinin içinden iletişim biçimlerimizi inşa etsek de, o kendiliğinden hallerimizi oyunun içinden okumayız. Bu çalışma, bu bağlamda, ilişki düzlemlerimizin oyunsal karakteri olup olmadığını anlamaya yönelik bir çabadır.

İletişimin oyuncu yüzü: Habermas ve oyun

Habermas insan eylemlerinin temelde dört kategoride toplanabileceğini belirtir: Teleolojik eylem, dramaturjik eylem, normlara göre düzenlenmiş eylem ve iletişimsel eylem (Habermas, 2001:110-129). Bu dört eylem tipini açıklarken başvurduğu temel kavramlardan birisi de oyundur. Buradan yola çıkarak, her eylem tipinin bir taraftan da oyuncu bir yanı olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Teleolojik eylem: Aktörün başarı vaat eden araçları seçerek ve onları uygun bir biçimde uygulayarak hedefe yönelmesini ifade eder; yani başarı elde etmek üzere, eylem seçenekleri arasından duruma en uygun kararın verilmesi olarak özetlenebilir. Eyleyenin, aktörün hedefe giden yolda karar alma süreçlerinin kendisi oyuncu bir karakter taşımaktadır. “Eylemin başarısı, her defasında kendi başarılarına da yönelmiş bulunan ve birbirleriyle ancak kendi ben merkezci yarar hesaplarına uygun düştüğü ölçüde işbirliği içinde davranan öteki aktörlere de bağlıdır” (s:114). Dolayısı ile bu ilişki bir strateji oyunu olarak karşımıza çıkar. Habermas, Höffe’den alıntılanarak strateji oyununun dört unsurunu aktarır: Oyuncular, kurallar, oyunun sonundaki ödemeler/ kazançlar ve stratejiler^{*}. Buradan hareketle, her türlü başarıyı elde etmek için kurgulanan stratejilerin oyuncu karakterini görebiliriz.

* Stratejiler, kapsamlı olası alternatif eylem planları. Hem kurallara uyulması ve onlardan yararlanılmasıyla hem de rakibin olası alternatif yanıtlarının dikkate alınmasıyla kurulur; stratejiler, her olası oyun durumunda, oyun kurallarının izin verdiği adımlar çokluğu içinde bir adımın nasıl seçildiğini baştan ve çoğu zaman tam global bir biçimde belirleyen bir yönergeler dizgesi oluşturur. Sosyal gerçekliğin oyun kuramına göre yorumlanmasında belirli stratejiler çoğu zaman yarışmanın sadece bir bölümü için elverişlidirler; öteki bölümler için yeni stratejilerin geliştirilmesi gerekir; tekil stratejiler kapsamlı bir genel strateji çerçevesinde, bölümsel stratejiler anlamına gelir. Oyun kuramının rasyonellik kıstası tek tek adımların seçilmesine değil, stratejilerin seçilmesine ilişkindir. Bir karar düzenleyici ilke biçiminde formüle edildiğinde, temel kalıp şöyledir: Oyun kuralları çerçevesinde ve rakipleri dikkate alarak en elverişli başarıyı vaat eden stratejiyi seç (Hoffe’den Aktaran: Habermas, 2001:114).

Normlara göre düzenlenmiş eylem kavramı ise, kişisel ilişkileri değil, toplumsal yaşamın içinde, o toplumsal grubun ortak değerleri, normlarına uyma halini anlatmaktadır. Burada merkezi kavram olan normlara uymaktan kasıt: genelleştirilmiş bir davranış beklentisinin yerine getirilmesi anlamına gelmektedir (Habermas, 2001:115). Normlara uyma ya da uymama, oyuna katılma ya da katılmamayı sağlar. Normlara uyma oyunu kurallarına göre oynamaktır. Normlara uymayanlar ise “öteki” olarak konumlanır grubun içinde ya da gruptan dışlanır.

Dramaturjik eylem kavramını ise, ilk kez Goffman 1956 yılında gündelik hayatta kendini serimleme üzerine yazdığı incelemede kullanmıştır. Dramaturji kavramını Goffman tiyatrodan ödünç almaktadır. Normal çalışma durumlarında bireyin kendisini ve kendi etkinliğini başkalarına nasıl serimlediğini, herkes üzerinde bıraktığı izlenimi hangi araçlarla denetlediğini ve yönlendirdiğini, kendini onların karşısında serimlerken yerini korumak istiyorsa neleri yapabilmek neleri yapamayacağını dramaturji üzerinden değerlendirerek yorumluyor (aktaran: Habermas, 2001:117). Habermas Dramaturjik eylemi şöyle yorumluyor: Katılanların birbirleri için somut bir izleyici kitlesi oluşturduğu ve birbirlerine karşılıklı olarak bir şeyler sahnelediği bir karşılaşma olarak sosyal bir etkileşimi anlamalıyız. Burada ‘*encounter*’ (karşılaşma) ve ‘*performance*’ (gösterim-icraat) anahtar kavramlardır. Bir ekibin, üçüncü kişilerin önünde yaptığı gösteri ne de olsa özel bir durumdur. Bir gösteri, aktörün izleyiciler karşısında kendini belirli bir biçimde temsil etmesine yarar; aktör kendi öznelliğinden bir şeyleri göstererek, izleyici tarafından belirli bir biçimde görülmek ve kabul edilmek ister (s:118). Bu perspektif, Huizinga’nın bütün yapıp etmelerimizin ardında oyuncu bir karaktere sahip olduğumuzu belirtmesini haklı çıkarmaktadır. Kişisel, samimi yakın ilişkiler de dahil olmak üzere, iş ilişkilerimizde, resmi ortamlarda farklı oyuncu karakterlerimiz kendini gösterir. İş görüşmesi yapacağımız sıradaki ‘ben’ ile, annesinden bir izin koparmaya çalışan ‘ben’ ve iş ortamında bir başarıyı elde etmiş ‘ben’ ikincil kişiler ve gruplar arasında bir çeşit aktördür. Seyredenlerinin tepkisi ile de rolünü spontane bir şekilde değiştirme özgürlüğü vardır.

Ancak dramaturjik eylem kavramında dikkatimizi şuna çeker Habermas; eylem sırasında aktör strateji yönelimli bir şekilde kendini serimlese de, aslında tüm yapıp etmeleri öznel içtenlik iddiasıyla ortaya koyulan bir anlatım olarak kavranmalıdır. Bir eylem, izleyici tarafından artık yalnızca başarı kıstaslarına göre değerlendirildiğinde dramaturjik eylem tanımına girmez. O zaman, katılanların yine de nesnel dünyayı kavramsal açıdan, içinde yalnızca amaçsal-rasyonel olarak eyleyenleri değil, aynı zamanda anlatımsal sözcüleme yeteneğine sahip rakiplerin de görülebildiği

ölçüde genişletmiş buldukları bir etkileşim durumu söz konusudur (Habermas, 2001:121-122).

Habermas, iletişimsel eylem kavramına ilişkin olarak ilk etapta şunları söylemektedir: Bu kavram dil ve eylem yetisi bulunan (ister sözlü ister sözlü olmayan araçlarla), kişiler arası bir ilişkiye giren en az iki öznenin etkileşimine ilişkindir. Bu aktörler, eylem planlarını ve böylelikle eylemlerini örüş birliği içinde koordine etmek için eylem durumu üzerinden bir anlaşma arayışındadır. Merkezi kavram olan yorumlama, ilk planda görüş birliğine yatkın durum tanımlamalarının tartışılmasına ilişkindir. Bu eylem modelinde dilin seçkin bir yeri vardır (Habermas, 2001:112). Yukarıda özetlenmeye çalışılan eylem modellerinde dil tek taraflı olarak düşünülmüştür. Teleolojik eylem modelinde dil, hedefine ulaşmak isteyen aktörün, bunu elde edebilmesinin yöntemlerinden sadece biri olarak ortaya çıkmaktadır; normatif eylem modelinde ise dil, kültürel değerleri aktaran, her yeni anlaşma modeliyle kendini yeniden üreten bir görüş birliğini taşıyan bir araç olarak varsayılmaktadır. Dramaturjik eylem modelinde ise, dil kendini sahnelemenin ortamı olarak varolmaktadır. Sadece iletişimsel eylem modeli dili daraltılmamış bir anlaşma modeli olarak varsaymaktadır. Burada konuşan ve dinleyicinin ortak durum tanımları hakkında görüşebilmek için önceden yorumlanmış yaşama evrenlerinin ufkundan, eşzamanlı olarak, nesnel, sosyal ve öznel dünyada bir şeyle ilişki kurmaktadır (s:123). Habermas iletişimsel eylem modelinin Wittgenstein'in dil oyunları tasarımı

* Dil öğrenimini ya da herhangi bir soru sorma yanıtılama durumunu oyunla anlatan Wittgenstein, "Dil ile dilin örüldüğü eylemlerden oluşan bütüne 'dil oyunu' diyeceğim" der (Wittgenstein, 1998:15). Herhangi bir dil kullanımı, bu kullanımda herhangi bir rol alan herhangi bir etkinlik olması dil oyunudur. Örneğin, usta "tuğla" dediğinde, ki dil oyununda anlamı "tuğla getir"dir. Çırağın tuğlayı getirmesi, seslenişin anlamını ortaya koyar. Bu dil oyununu anlayan biri olarak çırak bu dilin kullanım tekniğini daha önce öğrenmiş olmalıdır, yani hangi nesneyi getireceğini. Belirli bir dilde bulunan dil oyunları, bu oyunları oynayanların, bu dili konuşanların, bu oyun içindeki yaşam biçimini gösterir. Dil oyunları dilin esnekliğini de bize anlatır. Oyuna katılabilmenin yolu oyunun kurallarını bilmekten geçer. Cümleye anlamı veren kullanım (yarar) dır; bunu da sağlayan dil oyunudur (1995: 89-90-92). Wittgenstein, dile, sabit kuralları olan oyunun bakış açısından bakar. Dil, böyle bir oyunla karşılaştırılır ve ona uygulanır. Böylece şu yapılmış olur: Sözcüğün gerçek kullanımı sabit değil, tersine inişli çıkışlıdır. Başka bir deyişle, sözcük olağan dil kullanımında bir kararlılık göstermez; o bazen böyle, bazen şöyle kullanılır. Şimdi biz, bu kararsız kullanımın karşısına sabit bir şey koyarız. Bu da dil bilgisi kurallarıdır. "tıpkı" diyor Wittgenstein, "bir doğa parçasının sürekli değişen görüntüsünden dingin bir resmin yapılması gibi." Böylece sözcüğün inişli çıkışlı kullanımı karşısında, bu kullanımın karakteristik bir bakış açısını kurallar içine

dahil olmak üzere dilin tüm işlevlerini eşit ölçüde göz önünde bulundurduğuna işaret ediyor ve iletişimsel eylem kavramını tarafların bir dünyayla ilişki kurarak karşılıklı kabul edilebilir ya da tartışılabilir geçerlilik iddialarında bulunduğu anlaşma süreçleri içinde dili araç olarak ön gerektirdiğine işaret ediyor (s:127).

Oyuncu ve Seyirci Olmak

Oyun genellikle bir başka kişiye oynanır ve/veya bir başka kişiyle. Gündelik dile pek de olumlu anlamlarda katılmamıştır oyuncu. Bir iş yaparken manevralar yapmak, başkalarını tuzağa düşürmek, işi ciddiye almamak, oynamakla suçlanmanın ön koşuludur. Oyun oynamadan işini yapabilmek gerekmektedir. Hattâ, sahtekarlıklar da çoğu zaman oyunculukla tanımlanır: Her an her şeyi yapabilir anlamında, “dikkat et oyuncudur” denir.

Seyirci kavramı da çoğu zaman olumsuzluk çağrıştırır. Seyirci kalmak, bir konuya/olaya dahil olmamak, müdahale etmemek pasif kalmak anlamında kullanılır.

Oyun –genel olarak ve oyununa göre değişmekle birlikte- oyuncu ve seyircileri ile vardır. Tarih boyunca bütün dövüş oyunları, tiyatro ve dans gösterileri seyircisi ile varolmuştur. Kumar masalarının çevresi seyircisiz olmaz. Kimi oyunlar bizatihi seyirci için vardır, kimi oyunlar ise seyirci ile tamamlar kendini. Yarışma ve ödül içeren oyunların seyircileri bir tarafı temsilen oradadır. Oyuncu taraftarlarının desteğini hisseder. Oyunun sonucu taraftarları da içine alan bir sevinç ve üzülmeyi barındırır. Dolayısıyla kimi oyunlar paylaşarak kendilerini var ederler. Seyircisi olmayan her hangi bir sanat-kültür etkinliği olamaz. Sanat ve kültür izleyicisi/okuru tüketicisi varsa vardır. Ancak bu ilişki bir taraftan kendiliğinden değişmekte, çünkü hayat değişmekte; bir taraftan da sorgulanmaktadır. Sanatın tüketicileri/izleyicileri, salt izleyen konumlarını terk etmek durumunda kalmaktalar. Eco'nun açık yapıt olarak nitelediği eserlerin (müzik, resim, tiyatro ya da edebiyat) izleyicileri/ seyircileri eserle kendi ilişkilerini kurmaktadır: Yapıt seyirci

oturtmuş oluruz, tıpkı resimde yapıldığı gibi. Ve biz belli bir doğa manzarası resmine baktığımız zaman, onun ait olduğu doğa parçasının resmi olduğunu anlarız, doğa parçasındaki sürekli değişime rağmen. Çünkü manzaranın karakteristik çizgileri resimde çizilmiştir (1998:100). Dil'i öğrenmek nesnelere ad vermekten ibaret değildir Wittgenstein'e göre. Eğer böyle olsa idi şu ünlemleri nasıl yorumlarız: Su!; Defol!; Aaa!; Hayır!; Güzel! Bunlara nesnelere ad diyebilir miyiz?" diye sorar (1995:26). Her biri kullanıma göre, bağlamında anlamını ortaya çıkaran kelimelerdir. Dolayısı ile ona göre dil'i öğrenmek, kullanmak her aşaması bir oyunun içinden çıkar ve her dil kendi oyunlarını kurar. Anlam, bu oyunların içinde dolanıp duran şeydir.

ilişkisi bir oyuna davet ise, bu oyunda artık oynayan ve seyreden değil, karşılıklı bir oyun kurulmaktadır.

“Sanat yapıtı, bir sanatçının bir dizi iletişimsel etkiyi, kendi yarattığı özgün kompozisyonu her izleyicinin kendine göre anlamlandıracağı şekilde düzenleme uğraşının son ürünüdür. İzleyici kendi akıl ve duygulanım kapasitesine bağlı olarak parçayı algılamasına dayanan uyarana, bu uyarana verdiği yanıt arasındaki bir oyuna katılır. Sanatçı bu özel kompozisyonunun onu kurguladığı formda alınması ve ondan haz duyulması amacını güderek izleyiciye bitmiş bir ürün sunar. İzleyici bu uyarana ve onların biçimlenimine kendi verdiği yanıtlar oyunuyla tepki gösterirken, yine de kendi varoluş durumunu, tanımlı bir kültüre göre şartlanmasını, beğenilerini, kişisel eğilimlerini ve önyargılarını işin içine katar. Böylece özgün yapıta vereceği anlam kendi özel ve kişisel bakış açısına göre şekillenecektir. Sonuç olarak sanat yapıtı, farklı açılardan izlendiği ve algılandığı oranda estetik değer kazanır.”
(Eco, 2001: 10)

Tiyatroda, seyirci her ne kadar oyunun sorumluluğunu taşıyor ise de, o da tüm yoğunluğu ile seyretme eylemi içinde gündelik hayattan kopar. Ama salt seyircidir. Ancak, Bertold Brecht’in geliştirdiği epik tiyatro kuramı, seyirciyi de işin içine katar. Oyunun her hangi bir yerinde sahnedeki oyuncu, seyredenlerden birisi ile konuşmaya başlayabilir. Yanınızda oturan kişi bir süre sonra bir bakarsınız ki yerinden kalkıp oyunun bir parçası olmuştur. Epik tiyatro, *sadece seyredilmeyi reddetmiştir.*

Tüm sanat kollarında bu yaklaşım bir biçimde kullanılmaya başlanmıştır. Kavrayış olarak da sanat eserini tüketmek biçimi değişmiştir. Sanat sadece seyredilen bir şey olmaktan neredeyse çıkartılmıştır. Bianelleri düşünecek olursak, sanat eserleri salt beğeni beklemekten öte, yorumu karşı taraftan, yani seyirciden beklemektedir. Kimi iş’ler salt seyredilmek için var değildir; yanına yaklaştığınızda sizden bir oyunu talep eder. Bir taraftan oyuna dahil olup, bir taraftan da oyunu nasıl oynayacağınız konusunda kafanız karışır. Kendimize soru sordurur. Dolayısıyla günümüzde sanat yapıtları ile, onları tüketenler arasındaki ilişki değişmiş. Sanatçı, eser ve

tüketici arasındaki ilişki çoğullaşmıştır. Seyirci artık pasif bir özne değildir. Sanat eseri ve sanatçının oyun çağrısına yanıt veren kişidir.

Antik dönemde oyun ile hayat arasında bir ayırım olmadığı gibi, seyreden ve oynayan ayırımı da yoktur. Site devletinin ortaya çıkması ile birlikte ilk kez oyun ve seyirci ayırımı ortaya çıkar. İkinci kopma 1920'lerden sonra olur, burada oynayanlar ve izleyenler ayırımı çok daha net olarak belirir. Oyuncu profesyonelleştikçe, izleyici tamamen edilgenleşir. Bu insanlık tarihinin en radikal kopması olarak kabul edilmektedir: “Düşleyen insan” ve “oynayan insan”. (Güngören, 2000: 162)

Güngören, geleneksel (otantik) tiyatroyu yaşatmak isteyen Grotovsky'den bahseder. Grotovsky köyde yaşamayı tercih etmiş, sosyal ilişkileri oldukça zayıf, ancak tiyatro yapmak isteyen birisidir. Grotovsky oyuncuyu, insan'ı keşfe çıkmış biri olarak tanımlıyor. Dolayısıyla “kutsal oyuncu” karşısında kutsal bir seyirci arıyor Grotovsky. Bu yüzden de küçük tapınak şeklinde tiyatrolar öneriyor. Burada, kendisiyle gerçekten yüzleşmek isteyen bir seyirciye hitap etmek istediğini belirtiyor. Ancak, Grotovsky bu seyirciyi bulamıyor. Grotovsky'nin aradığı oyundaki karakterin oynadıkları oyun dolayımı ile, seyirciler de seyirleri esnasında bir iç dünyaya geri dönüş yaşatmak. Yani oyun ve oyuncuya bir varoluş biçimi olarak bakmak (Güngören, 2000:163-164).

Oyunun hayatın içinden kaçtığı bir dönemi yaşıyoruz. Katılımcı oyunlardan, hücrelerimize çekildiğimiz, izlediğimiz oyunlara ve oradan da artık inanmadığımız, dahil olamadığımız kurmacalara doğru bir hareket var (2000:163-167). Çünkü, hayat değişti, hızlandı, karmaşıklaştı. Grotovsky'nin kurmaya çalıştığı oyun ve seyirci kurgusunun yaşadığımız hayatla uyumunu sağlamak/gerçekleştirmek ne kadar mümkün?

Huizinga'nın temel argümanı, uygarlığın gelişmesine koşut olarak, insan'a Tanrının verdiği en önemli özellik olan “oyun oynayarak yaşamak” özelliğinin, oyun için gerekli toplumsal koşulların ortadan kalkması yüzünden eski önemini yitirdiğini söylemesidir. Oyun'un -katılanların tümünün eş yetkiler ve sorumluluklar ile karşılıklı etkileşimde bulunabildiği bir yaşam pratiği olarak- varoluşunun sona ermesi; bunun yerine bir tarafın uymak, diğer tarafın ise kuralları değiştirebilmek, yenilerini koyabilmek yetisine sahip olduğu bir ilişkiler topluluğuna göre işleyen belirli bir yaşam biçimine geçmiş olmak, Huizinga'ya göre, yeni bir döneme geçmiş olmak demektir. Bu yeni dönemin, ona göre 18. Yüzyıldan itibaren günümüze doğru geldikçe yoğunlaşan, keskinleşen özellikleri, çeşitli kültürel etkinlik alanlarına ve türlerine de yansımış bulunmaktadır (Oskay, 1993:145-146).

Günümüz toplumlarında oyun gündelik hayatın içinde kendini var eden bir olgu olarak değil, boş zamanların bir “oyalanma kültürü” olarak

yorumlanıyor. Oyun otantikliği içinden çıkıp, tüketim kültürünün isterleri doğrultusunda örgütlenmiş gibi gözükmektedir. Aynı zamanda yaratıcı zihnin, hayatın her alanına uyguladığı bir faaliyet olmaktan çıkıp, örgütlü hayatımızın eğer çalışmaktan vakit bulabilirsek gerçekleştirebileceğimiz bir şey haline geliyor. Oyun ve oyuncu profesyonel ilişkiler içinde kendisini var edebiliyor.

Gündelik hayat, medya ve oyun

Gündelik hayatımız bir hayat tarzını öğretir, benimsetir ve haklılaştırır. Bize bugünkü yaşamı, deneyimlerimiz, ampirik algılamalarımız çerçevesinde yaşadığımız hayatı, olabilecek tek toplumsal hayat olarak öğretir (Oskay, 1989:9). Bunun böyle olmadığını anlayabilmek için belki de yaşadıklarımızla mesafenin açılması gerekmektedir. Bu yüzdendir ki geçmişi hatırlamaya başladığımızda genel olarak yeniden bir okuma yaparız. Kimi olaylar/durumlar geçmişteki ciddiyetini yitirir hatta gülümseyerek hatırladığımız bir mesele haline gelir/ler ya da tam tersi olabilir. Hatırlamak bu anlamda geçmişi yeniden kurmak/inşa etmek demektir. (Bartlett, 2003:186-215; Connerton, 1999: 48-49).

1960 ve sonrasını hatırlayan nesillerin bilinç altında kimi resimler saklıdır. Toplumsal hafızamızdaki bu resimlerden bir kısmı Avrupa ülkelerindeki krallıkların gündelik hayatlarına ilişkindir. İngiliz Kraliyet Ailesi de bunların başında gelenidir diyebiliriz.. Henüz televizyonun yaygın bir şekilde hayatımızda yer almadığı yıllarda gündelik gazetelerin manşet haberleri arasında İran Şahı Rıza Pehlevi ve eşi Kraliçe Süreyya'nın fotoğrafları, İstanbul'a ziyaretleri, ihtişamlı giyimleri çocuk dünyamızın masalsı tarafını okşardı. İngiliz Kraliyet ailesinin kızı Kraliçe Ann'in nasıl ata bindiğini, evliliği, ailenin diğer üyelerine ilişkin yaşananlar ilgi ve merak konusuydu. Magazin haberciliğinin o yıllardaki önemli figürleriydiler. Oysa günümüzde benzer görüntüler aynı etkiyi yapmıyor. Magazin gazeteciliği büyüdü, uzak yaşamların masalsı dünyasını anlatan bir dil olmaktan çoktan çıkmış durumda.

ABD Başkanı Bush'un Aralık 2003'de İngiltere ziyareti esnasında televizyon haberlerinde şu tür bir görüntü yer almıştı: ABD Başkanı Bush'un solunda İngiltere Kraliçesi başında tacı, yakasında ihtişamlı yaka broşu ve sağ tarafında eşi tıpkı kraliçe gibi başında bir taç ve broşu ile oturmaktaydı. Bir masa etrafındaki bu görüntü pek çok bakımdan üzerinde düşünülmesi gereken bir durumdu. Irak'taki haksız işgal tüm şiddetiyle sürmekteydi. Barış ve demokrasi üzerine kalkan kadehler inandırıcı olmaktan çok uzaktı. Huizinga'ya göre her oyun bir anlam taşır; o anlam tüm oyuncularla birlikte inşa edilir. Yaratılan anlam oyunla olan ilişkinin ve alınan zevkin kaynağıdır

(Huizinga, 1995). Bu tür görüntüler, postmodern durumu ve Baudrillard'ın simülasyon olarak adlandırdığı şeyi anlamamıza yardımcı olan örnekler niteliğinde. Burada önemli olan gündelik hayatı inşa ederken, anlamlandırırken neyin oyun neyin oyun olmadığına karar verme biçimimiz. Savaşı CNN 'in verdiği gibi, bir taraftan bir oyun, bir taraftan ABD'nin her yönüyle haklılaştırıldığı bir savaş olduğuna mı karar vereceğiz ya da El Cezire Televizyonu'nun savaşı çıplak gerçekli ile yansıtma iddiası taşıyan ve ABD karşıtı yayınlarını mı haklı bulacağız. Bu bağlamda gündelik hayat bizi her daim bir seçme/karar verme durumunda tutar. Bu seçim oyunu nasıl oynayacağımızı, kimlerle oynayacağımızın da altını çizer.

Çağdaş kültüre maruz kalan insanın oyundan uzaklaştığını söyler Huizinga. “On dokuzuncu yüzyıl daha önceki bütün yüzyılları nitelemiş olan oyun unsurlarının çoğunu kaybetmiştir (Huizinga, 1995: 233). Ona göre oyunun profesyonelleşmesi ile birlikte oyun, karakterini de yitirmektedir. Çünkü profesyonel tutum artık bir oyun tavrı değildir. Oyun böylece tasasızlığını ve kendiliğindenliğini kaybetmiş olmaktadır.

Huizinga'ya göre, oyun bilgelik ile aptallık arasındaki bağlantısızlığın dışında yer aldığı kadar, doğru ile yanlış arasındaki zıtlıktan da uzaktır. Aynı şekilde, iyi ile kötü arasındaki zıtlığın da uzağındadır. Bizatihi oyun bir zihin faaliyeti meydana getirirse de, ahlâki işlev taşımaz. Ona göre oyun ne erdem ne de günah içerir (s:23). Gündelik hayatın dışında, onun akılcı yaklaşımından uzak olduğu için, oyuna ahlâki bir sorumluluk yüklemeyebiliriz. Oysa, her oyun kendi içinde âhlaki sorumluluk taşımaz mı? Ya da gündelik hayatı nasıl yaşıyorsak, oyuncu tavrımızda da onun izlerini taşımaz mı? Hırslı bir kişilik oyun içinde başka bir kişiliğe mi bürünür? İllâki oyunu kazanmak için çırpınan birisinin ahlâki duruşu yok mudur? Huizinga'nın oyunun ahlâki karakterini reddetmesi onun oyuna bakış açısı ile alâkalıdır. Oyunun işlevi olmaması ve tamamen gündelik hayatın dışında bir yerde yer alması ahlâki değerlendirmelerin dışına çıkmasına neden olmaktadır.

Oysa, gündelik hayatımıza baktığımızda ‘ciddi’ olarak yaptığımız şeylerin içindeki oyunları görebiliriz. İlk çağda bilim ve felsefenin bilmece çözmekten ve yarışmalardan çıktığını söylemektedir Huizinga (1995:193-204). Günümüzde ise, bilimin anladığı ve anlamlandırdığı dünya ile, insanın tasarlayabileceği, erişebileceği dünya ve yaşam arasında büyük farklılıklar oluşmuştur. Daha 19. yüzyıldan itibaren, “oyun” a karşıt olan şeyler yaşamda gitgide başat duruma geçmeye başlamıştır. “Sanayi devrimi ve teknolojinin başarıları ile bu eğilimler daha da güçlenmiştir. Çalışma ve üretim ideal olmuştur” (Sanders, 1999:148-149). Barry Sanders Eski Yunanda eğitime *mousike*, yani “müzik” dendiğini, çünkü öğrencilerin matematik, şiir ve

hitabet derslerini dans edip el çırparak, şarkı söyleyerek öğrendiklerine işaret etmekte ve bilim ile oyun arasındaki ilişkiye vurgu yapmaktadır. Sanders sözel dönemin dinamiklerini aktarırken, sözel kültürlerde alışverişlerin bir ritüel, oyun olarak gerçekleştiğini şu sözlerle aktarır:

“Meksika’da küçük bir köyde bir şey satın almaya kalkarsanız eğer, köylüler alışverişlerini pazarlıkla, birbirlerine sataşarak yaparlar. Bu hem alıcıyı hem de satıcıyı canlandıran, herkesten fazla bağırmalarına, ellerini oradan oraya sallamalarına neden olan bir işlemdir ve adeta kendi içinde bir gösteridir. İyi yapıldığında yavaş yavaş seyirci çekmeye başlar. Herkes izleyeceği şeyin alışverişin kendisinden çok daha heyecanlı olduğunu bilmektedir. Çünkü burada değiş tokuş edilen şey mal ya da para değil, söz ve beceridir. Köydeki herkes çarşının bir güç gösterisine tanık olmasını bekler ve yerli halk, bunu kendine özgü bir tarz geliştirerek yapacak kadar becerikli olanlara özel bir değer verir. (...)Çarşıda pazarlık, öykü anlatımına benzer bir görünüme bürünür; alıcı ve satıcı anlatıdaki rollerini doğaçlama olarak oynar, önceden planlanmış bir karşıtlığın tadını çıkara çıkara istenen sona doğru yol alır, alışverişi gerçekleştirirler. (...)Kimse sinirlenip gitmez, kimse alınmaz, ama her iki taraf da sonuna kadar kızgın numarası yapar. İstlenen mal el değiştirene kadar bütün bunlar devam eder ve olay sonunda alışla sonuçlanır.” (Sanders, 1999:32-33)

Bu örnek bize kurban bayramları öncesindeki, kurban pazarları alışverişlerini hatırlatıyor. Alışverişin karşılıklı uzun süren pazarlıktan sonra satıcının, “aldın mı?”, alıcının ise “aldım” demesinin ardından, alıcının “sattın mı?”, satıcının ise “sattım” diyerek, bir ritüel sonunda ve yine seyirciler eşliğinde yapılması örneğini hatırlatmaktadır. Sanders, günümüz toplumlarında alışverişlerin oyunsal karakterinin kalmadığına işaret ediyor. Süper marketlerde raflarla baş başa kalan insan ister alır ister almaz. Alıcı ve satıcı arasında diyalog neredeyse kalmamış gibi gözükmektedir. Yani alışverişler de oyunsal karakterini yitirmiştir ona göre. Oysa, tüketim toplumu bağlamında bakarsak, tüketmenin kendisi oyuncu bir karakter taşıyor mu? Büyük marketlerde rengarenk rafları seyrederken, yapmasını

çok iyi bildiğimiz halde bir reçeli kavanozunun biçimini beğendiğimiz için almanın oyun dışı olduğunu nasıl söyleyebiliriz? Büyük marketlerde “indirim”li malzemelerin içinden hiç ihtiyacımız olmasa da alış veriş yapma hallerimizi işlevi olan bir şey olarak mı göreceğiz, yoksa oyunun içinden mi kavrayacağız? Huizinga şöyle demektedir: Oyun akla uygun hiçbir amaca hizmet etmez. Oyun oynanmak için oynanır. Oyun hayatta kalmanın şartı olarak gerekli değildir. Çünkü, oyunun işlevi yoktur. Oyun gündelik hayatın içinde bir rahatlama, bir meşguliyet olarak gözükmektedir. Hayatı süslemekte, onun boşluklarını doldurmakta ve bu bağlamda vazgeçilmez olmaktadır.

Ross Poole, modern hayatın etik okumasını yaptığı incelemesi *Ahlâk ve Modernlik*’te kamusal alan ve özel alan ayrımı ile kadınlık ve erkeklik konumunun bu süreçte nasıl inşa edildiğini anlatır.

“Kamusal ve özel ayrımı erkeklik ve kadınlık anlayışlarında da anahtar konumunda bir bileşendir. Karakteristik bir şekilde erkeklere kamusal dünyada iş görmek için gerekli nitelikler atfedilirken, kadınlara özel hayata uygun düşen nitelikler atfedilir. Bu toplumsal kimlikler kadınların ve erkeklerin birbirleri ve kendileri hakkındaki düşüncelerini de ciddi bir şekilde biçimlendirir. (...) Bu ayrım başka bir ayrımın haritasını çizer: Erkek ve kadın arasındaki ayrım. (...) Kadının, eş ve anne olarak varoluşunda aile hayatının ilkeleri ve sevgi, çocuk bakımı pratiklerinde gereken özeni cisimleştireceği varsayılır. Kadınsı ve ailevi olan arasındaki bu kavramsal çağrışım koşut bir bağlantıyı açığa vurur: Erkeklik ve kamusal alan arasındaki bağlantı. Bunun nedeni yalnızca üretim, dağıtım ve yönetim dünyasına büyük ölçüde erkeklerin egemen olması gerçeği değildir; daha ziyade, kadınlar bunlara sahip olduğunda bile, hatta özellikle böyle durumlarda kamusal hayatın gerektirdiği kapasitelerin eril kapasiteler olarak kavranması ve kamusal hayat tarafından inşa edilmiş kimlik biçiminin bir eril kimlik biçimi olmasıdır.” (Poole, 1993:70-73)

Kamusal hayatın ve iş dünyasının eril dili kadının iş yaşamındaki hal ve tavırlarını büyük oranda etkilemiştir. Döpiyesli, ciddi yönetici kadınlar, yani erkeği taklit eden çalışan kadın tipi oluşmuştur. Bu kadın tipinin oyuncu yanı evde ortaya çıkar: Pembe eşofmanları ve bigudileriyle, biblolarıyla, ev dekorasyonundaki hakimiyetiyle ev sanki oyun alanıdır. Bu kadın tipinin karşıtı olarak günümüzde ortaya çıkan bir çalışan kadın tipi ise, ev içi halini iş yerlerine taşımıştır. Çalışma masalarındaki biblolar, giysilerdeki renk ve tarz seçimi, çocuksu halin tüm tavırlara yayıldığı kadın tipi. Dolayısıyla kadın çalışma hayatını renklendirerek oyun alanını genişletmiş gibi gözükmektedir; artık her yer oyun alanıdır.

Huizinga'nın görüşlerine dönecek olursak, oyun bize başkası olmayı vaat eder. Oyunun en büyüğü yanlarından birisi de budur. Olmak zorunda olduğumuz her şeyden sıyrılmak. Oyunda istediğimiz gibi bağırır çağırırız, çocuksulaşırız, hırslıymış gibi oluruz veya başka hallere bürünürüz. Oyunun bu özgürlük çağrısı, yani istediğin halde olabilirsiniz çağrısı en çekici yanındır (Huizinga, 1995: 80). Ev içi alan ailenin diğer fertleri için de bir bakıma oyun alanıdır. Ancak modern çocuk eğitimi kuramları çocukları da “çocuk odasına” hapsedmeyi önermiştir. Annesinin bütün yapıp etmelerini bir oyun olarak gören çocuğa, “sen burada oynayamazsın, git odadaki oyuncaklarınla oyna” denmiştir.

Çocuklar hep sokakta olmak istiyorlar. Onlar için konutun anlamı -ne kadar “benim evim güzel evim” diye şiirler yazıp “aferin” alsalar da öğretmenlerinden-, “salonda koşturma, vazoyu kıracaksın”, “yine etrafi darmadağın etmişsin”, “tepinip durma, alt kattakileri rahatsız ediyorsun” gibi tümcelerde somutlaşıyor. Böylece konut, çocuklar için, içinde yaşanması maalesef zorunlu, üstelik bir sürü kurallar dayatılan, yasaklar listesinin epey kabarık olduğu bir mekan. ... Zaten sokak, kural gereği, çocuğa yasak. Çünkü büyük kentin en ara, en kör sokakları bile otomobile teslim olmuş durumda. Yine de çocuklar, sokağı yeniden ele geçirmenin umutsuz mücadelesini vermekten geri kalmıyorlar (Şahin, 1984: 24).

İnsanın gerçekten oyuna konsantre olabilmesi için çocuksulaşması gerekmektedir. Oyun her ne kadar kendi rasyonelitesini kuruyor ise de, dışardan bakıldığında, başka bir gerçekliğin içinde kendisini var eder. Oyun sizden dışarıdaki kişiliğinizi orada bırakmanızı talep eder. Banka müdürü

veya çorap satıcısı olmanızın oyunun içindeki rolünüzle hiçbir ilgisi yoktur. Olduğunuz kimliği dışarıda bırakmanın kendisi çocuksulaşmaya davettir. Sizden oyunun keyfini çıkarmaya davet edilmiş vardır. Bu anlamda oyunun hiçbir rasyonel temeli yoktur. Oyun irrasyoneldir (Huizinga, 1995: 80).

Kendimiz ve hayat arasında oyunlar kurarız. Yürürken, çalışırken kendimize şöyle dediğimiz olur: “Öndeki bisikletliyi geçemezsem, bugün sınavım da iyi geçmeyecek” ya da “köşeyi döndüğümde kırmızı etekli birini görürsem dileğim olacak”, “gözünü kapa, aç demeden sakın açma”, “şu anda çalacak olan şarkı benim”, bu ve benzeri küçük oyunlar hayatımızda hep vardır. Küçük sevinçlerdir ama çok işe yararlar. Mutlu bir günümüzde, seke seke yürüyorsak yürümeye bir oyun karakteri taşımaktayız demektir. İnsanoğlu ciddi olan olmayan ayrımını kurarak, oyunu ciddi olmayan alana hapsedmiştir. Bu yüzden oyun irrasyoneldir. Buna karşın, oyunun kendi içinde ciddiyeti vardır. Ciddiye almaz isek oyundan zevk de alamayız/zaten oyun kendini var edemez. Oyun, gündelik hayatın rasyonalitesi içinde ciddi olmayandır.

Her oyun bir estetik ve kusursuzluk arayışıdır. Bize güzel gözüken şey estetik olandır. Altın oran, doğada kendiliğinden varolan estetiği anlatır. Salyangoz kabuğunun spirali altın oranı en iyi yansıtan nesnedir. Altın orandan yola çıkarak, doğada gözümüze güzel ve hoş gelen şeylerin aslında altın orana en yakın nesnelere olduğu ortaya çıkmıştır. Biz bir şeye güzel dediğimizde, o nesnenin formu altın orana yakın olduğu içindir. Modern sanat ve estetik bunun üzerine kuruludur bir bakıma. Bundan yola çıkılarak üretilen her estetik değer, sanat dünyasının içinde olmaya hak kazanmıştır. Günümüz dünyası, bu estetik kavrayışı da sorgulamaktadır. Sanat herkes içindir kavrayışı içinde, parçalanmış bir arabaya ben eğer sanat eseri diyorsam o sanat eseridir. Sanatı hiçleştirme üzere bir yığın kuramsal tartışma post modern sanat kavrayışı içinde tartışılmaktadır. Bu bağlamda, oyunun estetik kavrayışındaki kusursuzluk arayışı da günümüzde parçalanmıştır. Oyun estetik arayışı mıdır? Şiddetin oyunsal karakteri nedir? Şiddet oyunsal bir yapıyı barındırmakta mıdır? Sanal oyunlar ile 11 Eylül ikiz kulelerinin yıkılışı arasında bir oyunsal karakter yakalayabilir miyiz? Oyun konusunda en boş bırakılan alan burasıdır. İnsan aynı zamanda şiddetin de yaratıcısıdır. Oyunun şiddetle olan ilişkisi düşünmeye değer bir ilişkidir.

Son söz yerine: Günümüz ve oyun

Huizinga'nın oyunun kültürden önce varoluşuna işaret etmesi, oyunun iletişimle olan ilgisini de ortaya koymaktadır. İletişim, karşımızdakini fark etmekle başlar, bu farkındalık anlamlandırma

mekanizmalarımızı harekete geçirir. Fark etme anı ile yorumlamaya başlarız. Dolayısı ile iletişim, sözlü ya da sözsüz gerçekleşsin bir eylem olarak karşımıza çıkıyor. İletişim süreçlerinde karşı tarafa kendimizi ifade etmenin yöntemi olarak kimi oyunlar kurarız. Çok farklı düzlemlerde gerçekleşir bu oyunlar: Görmezden gelme, dikkat çekme gibi.

Huizinga'nın oyunun doğasına ilişkin kuramsal yaklaşımı, oyun üzerine düşünmeye çağırması bakımından önemlidir. Bir taraftan modern hayat ile birlikte oyunun gündelik hayatın pek çok yerinden kovulduğuna ikna olsak da; giyim kuşamlarımızdan, ilişki düzlemlerimize, iş yapma etkinliklerinin dönüşümünden; cinsiyet rollerindeki değişimlere hayatın içinde bir oyunsu yanın varlığı oyun kavramını yeniden düşünmeyi gerektirmektedir. Oyun kovulan değil bizatihi hayatın her alanında yer alan bir "hal"dır. Dolayısıyla Huizinga'nın modern hayatın içinden oyunun kovulduğuna ilişkin argümanı tartışmalı bir alan oluşturmaktadır.

Ayrıca, oyunu oynayanlar ve oynayamayanlar kimler? Tüketim toplumunun rengarenk vitrinleri ve nesnelere kimlerin oyuncakları olarak alınmayı bekliyor? Irak'ta, Afganistan'da insanların savaş oyunundan başka oyunları var mı? Tüm bu sorular, oyun kavramının çetrefilli alanına bizi davet etmektedir.

KAYNAKÇA

- Argüden, Y. (2003). "Senaryo ile Strateji", http://members.fortunecity.com/bilgistan/Tematik/oy_01.html
- Bartlett, F.C. (2003). *Remembering, A Study in Experimental and Social Psychology*, Cambridge, University Press
- Barry, S. (1999). *Öküzün A'sı, Elektronik Çağda Yazılı Kültürün Çöküşü ve Şiddetin Yükselişi*, (çev.) Ş. Tahir. İstanbul: Ayrıntı
- Bauman, Z. (1998). *Postmodern etik*, Alev Türker, (çev.), İstanbul: Ayrıntı.
- Bernard, S. (1995). *Çekirge-Oyun Yaşam ve Ütopya*, (çev.) S. Sertabiboğlu. İstanbul: Ayrıntı.
- Brown, B. (1989). *Marks, Freud ve Gündelik Hayatın Eleştirisi*, (çev.)Y. Alagon. İstanbul: Ayrıntı.
- Canetti, E. (1982). *Körleşme*, (çev.) A. Cemal, İstanbul: Payel.
- Connerton, P. (1999). *Toplumlar nasıl anımsar?* (çev.) A. Şenel. İstanbul: Ayrıntı
- Eco, U. (2001). *Açık Yapıt*, (çev.) P. Savaş. İstanbul: Can Yayınları.
- Güngören, A. (2000). *İnsanın Halleri, Salı Toplantıları 1988-1999*. İstanbul: YKY.
- Habermas, J. (2001). *İletişimsel Eylem Kuramı*, (çev.) M. Tüzel. İstanbul: YKY

- Huizinga, J. (1995). *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (çev.) M. A. Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı.
- Kahraman, H, B. (2003). “Oyun odasında yaşıyoruz” *Radikal*, 14. Aralık.
- Soykan, Ö, N. (1995). *Felsefe ve Dil, Wittgenstein Üstine Bir Araştırma*, İstanbul: Kabalıcı.
- Şahin, K. (1984). “Çocuğun ‘yasaklı’ mekanı üzerine notlar”, *Mimarlık*, Mimarlar Odası Yayını, Sayı:207.
- Ünsal, O. (1993). *XIX. Yüzyıldan Günümüze Kitle İletişimin Kültürel İşlevleri*, Ankara: Der Yayınları.
- Wittgenstein, L. (1998). *Felsefi Soruşturmalar*, (çev.) D. Kavit, İstanbul: Kürevel.