

Kültür olgusu olarak oyunun doğası ve anlamı

gibi davranırlar, ama bütün bunların içinde, özellikle, aşırı ölçüde bir zevk almakta ve eğlenmekte oldukları açıktır. Ancak, çocuğun içindeki yavru köpeklerin bu tür oyunları, gene de, hayvan eğlencesinin en ilkel biçimlerinden biridir. Bu oyunların çok daha üstün nitelikli ve sonsuz derecede daha gelişmiş olanları vardır: Hakiki müsabakalar ve seyirciler için canlandırılan güzel sahneler.

Burada çok önemli bir noktayı hemen belirtmek uygun olacaktır. Oyun, en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile, tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psikşik bir tepkiden daha fazla bir şeydir. Bizatihi oyun olarak, tamamen biyolojik veya en azından tamamen fiziksel bir faaliyetin sınırlarını aşmaktadır. Oyun anlam bakımından zengin bir işlevdir. Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağimsız bir unsur "oyunmaktadır". Her oyun bir anlam taşır. Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alırsa alınsın, oyunun bu "kasıtlı" karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir.

Psikoloji ve fizyoloji, oyunu hayvanlarda, çocuklarda ve yetişkin insanlarda gözlemek, tasvir etmek ve açıklamak için çaba sarfetmektedir. Bu bilim dalları oyunun doğasını ve anlamını saptamaya ve onun hayat düzlemindeki yerini belirlemeye uğraşmaktadır. Bu yerin önemi, oyunun yerine getirdiği işlevin gerekli veya hiç değilse yararlı karakteri, genel olarak ve çelişkisiz bir şekilde, her bilimsel araştırma ve incelenmenin hareket noktası olarak kabul edilmiştir. Oyunun bu biyolojik işlevini tanımlamaya yönelik çok sayıda girişim birbirlerinden oldukça farklılaşır. Kimileri oyunun kökeninin ve temelini, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi olarak tanımlanabileceğine inanmıştır. Başka teorilere göre ise, canlı varlık oyun oynarken, doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altındadır; veya bir gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir; veya hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antren-

Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklemişlerdir. Kuşkusuz, şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz: İnsan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Hayvanlar aynen insanlar gibi oyun oynarlar. Oyunun bütün temel çizgileri, hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır. Bütün bu çizgileri gözlemek için, yavru köpeklerin neşeli oynaşmalarını dikkatlice izlemek yeterlidir. Bunlar, bir tür ayını andıran tavır ve jestlerle birbirlerini oyuna davet ederler. Yavru köpek, oyun oynadığı arkadaşının kulağını ısırmayı yasaklayan kurala uyar. Sanki korkunç öfkeliymişler

manı yapmaktadır; ya da oyun, insanın nefisine hâkim olmasını sağlamaktadır. Daha başka varsayımlar da, oyunun kökenini hem egemenlik kurma arzusu hem de yarışma ihtiyacı içinde, bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirleyebilmeye yönelik olan kendiliğinden yatınlıkta aramaktadır. Nihayet diğer bazı teoriler, oyunu zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olarak kabul etmekte; yani bunlara göre oyun ya fazlasıyla tek yanlı olarak hareket etmeye yönelten bir eğilimin zorunlu telafisidir, ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurnaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasını sağlamasıdır.¹

Bütün bu açıklamalar ortak bir hareket noktasından yola çıkmaktadır: Oyunun oyun olmayan başka bir şey karşısında ortaya çıktığı ve bazı biyolojik beklentilere cevap verdiği varsayımı. Bu açıklamalar oyunun nedenini ve amacını araştırmaktadır. Bu soruna verilen cevaplar birbirlerini hiçbir şekilde dışlamaz. Belirtilen bütün açıklamaları, can sıkıcı bir kavram kargaşasına düşmeksiniz, birbiri ardına kabul etmek mümkündür. Buradan, bütün bu açıklamaların kısmi olduğu sonucu çıkmaktadır. Eğer aralarından biri gerçekten eksiksiz olsaydı ötekileri dışlar veya onları içerir ve üst bir birim içinde özümlerdi. Bu açıklama gıuşımlarının çoğu, oyunun bizzatlı, kendi olarak doğası ve oyuncuları için taşıdığı anlam üzerinde ancak ikincil olarak durmaktadır. Bunlar oyuna, öncelikle estetiğin derinlerine demir atmış olma niteliğine hiç dikkat etmeden, hemen deneysel bilimin ölçü aletleriyle yaklaşmaktadırlar. Gerçekten de, oyunun asıl özü tasvir bile edilememiştir. Getirilen her açıklamanın karşısında, şu soru geçerliğini korumaktadır: Tamam öyle olsun, ama sonuçta oyunun "zevkli yanı" nedir? Bebek neden zevkten bağırır? Oyuncunun neden hırstan gözü döner, neden binlerce kişi kalabalık futbol maçında çılgnılığa varan bir heyecan yaşar? Oyunun yoğunluğu hiçbir biyolojik çözümleme tara-

1. Bu teorilere ilişkin olarak bkz. H. Zondervan, *Het Spel bij Dieren, Kinderen en Volwassen Menschen* (Hayvanlarda, Çocuklarda ve Yetişkinlerde Oyun), Amsterdam, 1928; ve F.J.J. Buytendijk, *Het Spel van Mensch en Dier als openbaring van levensdriften* (İnsanda ve Hayvanda Hayatı Eğilimlerin Dışavurumu Olarak Oyun), Amsterdam, 1932.

findan açıklanabilmiş değildir. Ve zaten oyunun özü, tamamen onun kökeninde yer alan yanı, tam da bu yoğunlukta, bu aşırı tahrik etme gücünde bulunmaktadır. Eğer mantıksal açıdan bakılırsa, doğanın kendi yaratıklarına gereksiz enerjileri sarf etmeye, gerilimden sonra gevşemeye, hayatın gereklerine hazırlanmaya ve gerekleştirilmesi en güç olan arzuları telafi etmeye yarayan tüm bu işlevleri, basit uygulamalar ve mekanik tepkiler halinde verebileceği düşünülebilirdi. Bunun tamamen tersine, doğa bize oyunu, heyecan, sevinç ve "matraklıkları" (grap) birlikte vermiştir.

Bu sonuncu unsur, yani oyunun "zevkli yanı" (*aardigheid*) tüm çözümlenmeleri veya mantıksal yorumlamaları reddeder. *Aardigheid* kelimesi bu açıdan çok anlamlıdır. Bu kelimenin *aard* (doğa, karakter) olan kökü, fikrin daha derin bir açıklamaya indirgenemeyeceğini göstermektedir. Bu indirgenemezlik özelliği, İngilizlerin gündelik dillerine henüz girmiş olan *fun* kelimesinde olduğu kadar, bizim modern dil duygunuz için bu denli çarpıcı bir şekilde hiçbir yerde ifade edilmemiştir. Bizim Hollanda dilindeki *grap* ve *aardigheid* kelimelerinin meydana getirdiği bütüne, Almancanın hem *Spass*'i, hem de *Witt*'i denk düşmekteyse de bu, farklı gelişmelerin sonucudur. Fransızcada bu kavramın bir karşılığı bulunmaması ilginçtir. Oysa bu unsur tam da oyunun özünü tanımlayan şeydir. Oyunda, hayatın herkes tarafından hemen tanınabilen ve kesinlikle temel bir kategorisiyle karşı karşıyayızdır. Oyunu, kelimenin modern anlamında *bütünsellik* olarak adlandırabiliriz; ve oyunun bütünselliği içinde kavramak ve değerlendirmek zorundayız.

Oyun herkes tarafından gözlenebilir bir olgu olarak, aynı anda hem hayvanlar âlemini, hem de insanlar âlemini kapsamaktadır. Bunun sonucu olarak, hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilemez; çünkü akla dayandırılması onu insanlar âlemiyle sınırlıdır. Oyunun varlığı hiçbir uygarlık basamağına, evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı değildir. Her düşünen varlık, dili oyunu tanımlayacak genel terime sahip olmasa bile, bu oyun ve oynama gerçeğini bizzatlı bağımsız bir şey olarak tasarlayabilir. Oyunun varlığı inkâr edilemez niteliktedir. Hemen hemen bütün soyut bizzatlılıkları -adalet, güzellik, hakikat, zihin, tanrı- inkâr etmek müm-

ktündür. Ciddiyet de inkâr edilebilir, ama oyun asla.

Ama oyunu kabul etmek, istense de istenmese de tını kabul etmek demektir. Çünkü özü ne olursa olsun, oyun, madde değildir. Daha hayvanlar âleminde bile fiziksel hayatın sınırlarını aşmaktadır. Sadece güç etkileri tarafından yönetilen bir dünyaya ilişkin terminist anlayışın bakış açısından, oyun, kelimenin tam anlamıyla superabundans'tır, yani gereksizdir. Yalnızca, mutlak determinizmi devre dışı bırakan insel soluk oyunun mevcudiyetini mümkün, kavranabilir ve anlaşılabilir kılmaktadır. Oyunun varlığı, bizim evren içindeki konumumuzun mantıküstü karakterini sürekli ve en yüksek anlamıyla ortaya koymaktadır. Hayvanlar oyun oynayabilirler: Demek ki sadece mekanik şeyler olmanın çok ötesindedirler. Biz de oynuyoruz ve oynadığımızın bilincindeyiz: Demek ki biz de sadece akıllı varlıklar olmanın ötesindeyiz; çünkü oyun ıtrasyoneldir.

Oyunun işlevini hayvan hayatında veya çocuk hayatında değil de, kültürün içinde ele alarak, biyoloji ve psikolojinin oyun kavramını teker etikleri yerdere işe başlatabırız. Oyunu kültürün içinde, biz- zat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre bağ- lanıcından içinde yaşadığımız döneme kadar dangasını vuran, ve- riti bir bizatili olarak buluruz. Oyunun mevcudiyetle her yer- de, "gündelik" hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılaşırsınız. Bilimsel çözümleme yoluyla bu niteliğin nereye kadar nüceliksel faktörler haline indirgenebileceği sorusunu bir ya- na bırakabiliriz. Özellikle söz konusu olan şey, oyun adını verdiğimiz hayat biçimine özgü olarak bulunan haliyle bu niteliklidir. Faali- yet biçimi olarak, anlam yüklü biçim olarak ve toplumsal işlev ola- rak oyun; işte inceleme konusu budur. Artık oyunu genel olarak be- lirleyen doğai eğilimleri daha fazla araştırmamıza gerek yoktur, ama oyunu toplumsal yapı olarak, çok sayıda somut biçimleri içinde ele alabiliriz. Oyunu bizatili oyuncunun tarzına uygun ola- rak, asıl anlamı içinde anlamaya çalışabiliriz. Eğer oyunun belirgin imgelerin kullanımına, gerçeğin belli bir temsiline dayandığını fark edersek, bu durumda ilk çabamız bu imgelerin veya bizatili bu

temsilim değerinin anlaşılması yönünde olacaktır. Bunların bizzat oyun üzerindeki etkilerini gözleriz ve bunu yaparken de, oyunu kültürel hayatın faktörü olarak kavramaya çalışırız.

İnsan toplumunun ilk büyük faaliyetleri zaten oyunda iç içedir. İnsanın iletişim kurabilmek, öğrenebilmek ve emredebilmek ama- cıyla kendisi için yarattığı şu ilk ve yüce araç olan dili bir düşün- lim. İnsan, dili sayesinde nesneleri ayırmakta, tanımlamakta, fark etmekte; tek kelimeyle, adlandırmaktadır; başka bir ifadeyle, şeyle- ri zihin alanına kadar yükseltmektedir. Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir. Böylece insanlık, doğa ev- reninin yanındaki hayal edilmiş ikinci evren olan varoluş ifadesini hep yeniden yaratmaktadır. Mitosları da ele alabiliriz; bunlar da gerçeğin dönüştürülmesi veya "hayal edilmesidir", ama buradaki süreç gündelik dilden daha karmaşıktır. İkel insan mitosun yard- ımıyla dünyevi olguları açıklamaya çalışmakta ve insanı şeylerin te- melini tanımsalda aramaktadır. Mitosun gerçek görüntüsü verdiği değişken fantezilerin her birinde, ciddiyet ile şakacılığın sınırların- da yer alan yaratıcı bir zihin vardır. Son olarak ibadet konusunu ele alalım. İkel topluluk, kendine dünyanın esenliğini güvenceye alma olanağı sağlayan kutsal ayınlarını, adaklarını, bağışlarını ve tören- lerini, kelimenin gerçek anlamıyla, basit oyunlar biçiminde gerçek- leştirilmektedir.

Efsane ile ibadetin kaynaklarından kültür hayatının büyük faali- yeleri doğmaktadır: düzen ve hukuk, ticaret ve endüstri, sanat ve zanaat, şiir, bilgelik ve bilim. Demek ki bunların köklerinin bir kıs- mı da oyunsal eylem alanındadır.

Bu incelemenin amacı, kültürü *sub specie ludi* olarak ele alma fikrinin, tımturaklı sözlerle meraklı bir hatibin basit bir karşılaştı- masıyla sınırlı olmadığını göstermektir. Bu fikir kesinlikle yeni de- ğildir. Daha XVII. yüzyılın başında genel kabul görmüştü. Laik ti- yatro o sıralarda ortaya çıkmıştır. Shakespeare ve Calderon'dan Ra- cine'e uzanan bir dizi başarılı yazarıyla dram, o yüzyılın edebiyatı- na hükmetmiştir. Sırasıyla her şair dünyayı, herkesin kendi rolünü

oyunadığı bir sahneye benzetmiştir. Kültürel hayatın "oyunsal" karakteri böylece çekincesiz kabul edilmiş benzenmektedir. Ancak, hayatın bir gösteriye benzetilmesine yönelik bu karşılaştırmaya daha yakından bakılacak olursa, Platoncu temellerde kavranan bu düşünceün adeta tamamen etik alanında yer aldığı görülür. Bu, dünyevi şeylerin beyhudeliğine, faniliğine ilişkin eski temanın çeşitlenmesinden başka bir şey değildir. Oyun ile kültürün gerçekten iç içe girmiş oldukları burada ne kabul edilmiş, ne de ifade edilmiştir. Şimdi önemli olan, oyunun kültürün düpedüz bir temeli ve bir faktörü olduğunu belirleyebilmektir.

→ Oyun fikri, bilincimizde ciddiyet fikrinin karşıtıdır. İlk bakışta, bu antitez, bizatihi oyun kavramı kadar ortadan kaldırmaz gözükmemektedir. Bu oyun-ciddiyet antitezi, daha yakından ele alınınca, bize ne sonuca ulaştırıcı ne de sağlam gelmektedir. Şunu söyleyebiliriz: Oyun, ciddi-olmayan'dır. Fakat bu yargı oyunun pozitif karakterlerine ilişkin hiçbir şey söylemediği gibi, çok da istikrarsızdır. Yukarıdaki önermeyi, oyun ciddi değildir, biçiminde değiştirdiğimiz anda, antitez bize hemen ihanet eder, çünkü oyun çok ciddi bir şey de olabilir. Üstelik, hayatta karşılaştığımız birçok temel kategoriyi ciddi-olmayan içinde yer almakla birlikte, bu nedenden ötürü oyunla eşdeğer değildir. Gülme bazı bakımlardan ciddiyetin karşıtıdır, ama oyunla hiçbir şekilde doğrudan bağlantısı yoktur. Çocuklar, "futbol" veya satranç oyuncuları, akıllarından asla gülme isteği geçmeden, derin bir ciddiyet içinde oynarlar. Nitekim, tamamen fizyolojik olan gülme işlevinin sadece insana özgü olmasına karşılık, yaratıcı oyun işlevinin insan ile hayyanda ortak olarak bulunması ilginçtir. Aristoteles'in *animal ridens** kavramı, insan-hayvan zıtlığını *homo sapiens*'ten daha açık bir şekilde nitelendirmektedir.

Gülme için geçerli olan, komik için de geçerlidir. Komik de ciddi-olmayan ın içinde yer almaktadır; gülmeyle belli bir ilişkisi vardır ve gülmeye neden olur, ama oyunla olan bağlantısı ikincil düzeydedir. Bizatihi oyun ne oyuncuları ne de seyircileri için komiktir.

* Gülen hayvan. (ç.n.)

Yavru hayvanlar veya küçük çocuklar bazen oyun oynarken komik olurlar; ama birbirinin peşindeki bir çift yetişkin köpek artık komik değildir veya pek komik değildir. Eğer farsa ve komediye komik diyorsak, bu bizatihi oyun eyleminden değil, bu gösteride içerilmiş bulunan düşünceden ötürüdür. Palyaçonun komik ve gülünç mimikleri ancak geniş anlamda oyun olarak kabul edilebilir.

Komik, aptallıkla sıkı bir ilişki içindedir. Buna karşılık, oyun aptalca bir şey değildir ve bilgelik-apallık zıtlığının dışında yer almaktadır. Ancak, aptallık kavramı ruh halleri arasındaki büyük farkı ifade etmek için kullanılmış olmalıdır. Ortaçağın sonlarındaki kullanıma göre, *delilik* ile *anlama yeteneği (idrak)* kavramı çifti, bizim oyun ile ciddiyet arasında yaptığımız ayrımı da kapsamaktadır.

Oyun, gülme, şaka, matraklık, komik ve aptallığın mensup oldukları, birbirleriyle belirsizce ortak olan kavramların meydana getirdikleri bu grubun terimleri, içerdikleri anlayışın indirgenemez karakterinden dolayı birbirlerine akrabadırlar –bu karakterin oyun da da bulunduğunu kabul etmek zorundayız. Bunların *ratio* 'su', bizim manevi varlığımızın özellikle derin bir tabakasında yer almaktadır.

Oyun biçimi ile ona akrabaymış gibi görülen diğer hayat biçimleri arasındaki ayırım noktasını ortaya koymaya kalkıştıkça, oyun biçimi de aşırı bağımsızlığını o ölçüde göstermektedir. Ve oyunun büyük kategorik zıtlıklar alanından bu dışlanması daha da ileri götürebiliriz. 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 uzaktadır. Bizatihi oyun bir zihnin faaliyeti meydana getirirse de, ahlaki işlev taşımaz, yani ne erdem ne de günah içerir.

Oyunu ne doğruya ne de iyeye doğrudan bağlayabilmek mümkün olduğundan estetik alanın içinde rastlantısal olarak mı yer aldığı konusunda tereddüt ederiz. Güzellik bizatihi oyuna içkin bir nitelik değildir; ancak oyun bütün güzellik unsurlarıyla birleşmeye yönelik bir eğilim göstermektedir. Coşku ve zarafet, daha başlan-

* İki birim arasındaki ilişki. (ç.n.)

gıçtan itibaren, oyunun en ilkel biçimlerine bağlanmaktadır. Hareket halindeki insan vücudunun güzelliği, en yüksek ifadesini oyunda bulmaktadır. Oyun, en gelişmiş biçimleri içinde insana bahsedilmiş estetik algılama yeteneğinin en soylu unsurlarını meydana getiren ritim ve armoni ile doludur. Oyun ile güzellik arasında çok sayıda ve sağlam bağlar vardır.

Bütün bunlardan ortaya çıkan şey şudur ki, oyun olgusunda, biyoloji tarafından olduğu kadar mantık veya estetik tarafından da belirlenmeye pek izin vermeyen, canlı varlığın bir işleviyle karşı karşıyayız. Oyun kavramı, manevi ve toplumsal hayatın yapısını ifade edebildiğimiz diğer bütün düşünce biçimlerinden farklılığını dikkat çekici bir şekilde korumaktadır. Şimdilik kendimizi oyunun temel karakterini belirlemekte sınırlamalıyız.

Konumuz oyunun kültürle ilişkisi olduğundan, var olan bütün oyun biçimlerini ele almamız gerekmektedir. İlke olarak, kendimizi toplumsal nitelikli oyunlarla sınırlandırabiliriz. Bunları oyunun üst biçimleri olarak adlandırmak mümkündür. Bunlar, daha serpilmiş ve daha eklenmiş görüntüleriyle, daha çeşitli ve daha görülmür hale gelmiş çizgileriyle, bebeklerin veya yavru hayvanların en ilkel oyunlarından daha kolay tasvir edilebilirler. Oysa ki, ilkel oyunun özünün belirlenmesinde, çözümlemeyeceğimizi kabul ettiğimiz bu "oyunsal" olgunun indirgenemezliği neredeyse birdenbire karşımıza çıkar. Bu yüzden yarışmalardan ve şampiyonalardan, dans ve müzikten, maskeli balolardan ve turnuvalardan söz etmek durumundayız. Sıraladığımız karakterlerden bazıları genel olarak oyuna atıfta bulunmakta, diğerleri ise özel olarak toplumsal oyuna uygulanmaktadır.

Her oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylem'dir. Emirlerle bağli oyun, oyun değildir. Olsa olsa, bir oyunun zorunlu temsili olabilir. Oyun sadece bu özgürlük karakteriyle bile doğal evrim sürecini aşmaktadır. Bu süreç eklenmekte, oraya bir sis gibi takılmaktadır. Kendiliğinden anlaşılaçağı üzere, özgürlük burada belirleyicilik sorununa hiç temas edilmeyen, geniş anlamı içinde kabul edilmektedir. Bu özgürlüğün yavru hayvan ve çocuk için var olmadığı söylenemez; bunlar içgüdülerinin bir emri nedeniyle oynamak zorunda-

dırlar, çünkü oyun onların fiziksel ve seçmeci yeteneklerinin serpilmesine yaramaktadır. Fakat içgüdüli terimini işe dahil etmek, bir bilimyenin arkasına saklanmak ve oyunun yararının, bizzat savı kanıtlamaya yönelik bir akıl yürütmeye eşdeğerli olduğu varsayımını benimsemek anlamına gelmektedir. Çocuk ve hayvan oynarlar, çünkü oynamaktan zevk alırlar; işte özgürlükleri tam da bu noktadadır.

Her ne olursa olsun oyun, insan ve sorumlu yetişkin için, istese ihmal edebileceğı bir işlevidir. Oyun keyfe kederdir. Oyundan alınan zevk oyunu ihtiyaç olarak hissettirdiğı ölçüde oyunun gerekliliğı emredici hale gelmektedir. Oyun her an ertelenebilir veya iptal edilebilir. Oyun, fiziksel bir ivedilik veya ahlaki bir ödev tarafından dayatılmış hiç değildir. Oyun bir görev değildir. "Boş zaman" içinde gerçekleştirilmektedir. Ancak oyun-kültürel bir işlev haline geldiğı zaman zorunluluk, görev ve ödev kavramları ona dahil olmaktadır.

Dolayısıyla burada oyunun ilk temel çizgisi ortaya çıkmaktadır: Oyun serbesttir, oyun özgürdür. Bu çizgiye, hemen bir başkası eklenmektedir.

Oyun "gündelik" veya "asıl" hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Küçük çocuk bile "sadece ...miş gibi yapıyor", "yalnızca gülmek için" davranıldığı konusunda tam bir bilince sahiptir. Bu bilincin çocuk ruhunu ne kadar karmaşıktığına, baba na geçmişte bir baba tarafından aktarılan şu vakada çarpıcı bir şekilde açıklanmaktadır: Bu baba dört yaşındaki oğlunu, bir dizi iskemlenin en ölümlüğüne oturtmuş "trencilik" oynarken bulmuş. Çocuğunu öpünce, oğlan ona hemen, "baba, lokomotif öpemezsin, vagonlar bu ışın geçcek olmadıgını düşününler" demiş. Oyunun bu "sadece ...miş gibi yapma" niteliğı içinde oyuna ilişkin bir aşığlık duygusu, "ciddi"nin zıddı olan bir "matrak" duygusunun ifadesi edildiğı görülür; bu duyguyu kimi zaman oyunun kendisi kadar temel bir duygudur. Bununla birlikte, daha önce de gözlediğimiz gibi, bu "sadece ...miş gibi yapma" kavramı, bu "sadece oynama"nın aşım bir ciddiyetle veya coşkuya dönüşen ve "sadece" nitelenmesini

bir süre, tam anlamıyla devre dışı brakan bir kendini bırakmayla gerçekleştirilmesi olanağı hiçbir şekilde dışlamamaktadır. Her oyun, oyuncuyu, her an tümüyle içine alabilir. Oyun-ciddiyet zıtlığı her an değişebilir. Oyunun değerinin azalması ciddiyetin değerinin artmasına denk düşer. Oyun ciddiyete döner, ciddiyet oyuna. Oyun güzelliğin ve kutsallığın zirvelerne kadar çıkarak ciddi olanı arkasında bırakabilir. Bu zor sorular, oyunun kutsal bir eylemle olan ilişkisini daha yakından incelemeye başladığımızda ele alınacaktır.

Şu an için söz konusu olan, oyun adını verdiğimiz faaliyete özgü biçimsel karakteristikleri belirlemektir. Bütün gözlemciler bu faaliyetin nedensiz olma niteliği üzerinde durur. "Gündelik hayat"ın bağımsız unsuru olan bu faaliyet, ihtiyaç ve arzuların dolaysız tatmin mekanizmalarının dışında yer almaktadır. Dahası oyun bu mekanizmayı kesintiye uğratmaktadır. Kendinde bir amacı olan ve kendi içinde tatmin bularak tamamına eren geçici bir eylem olarak bu mekanizmaya sızmaktadır. Böylece oyun kendi içinde ele alındığında -ve ilk bakışta- bize en azından gündelik hayatın içinde de bir kesinti, bir rahatlama meşgulliyeti olarak gözükmektedir. Fakat oyun düzenli olarak tekrarlanan bu niteliğiyle bile, genel anlamdaki hayata eşlik etmekte, onun bir tamamlayıcısını, hatta bir parçasını meydana getirmektedir. Hayatı süslemekte, onun boşluklarını doldurmakta ve bu bağlamda vazgeçilmez olmaktadır. Oyun birey açısından biyolojik işlev olarak ve topluluk açısından da içerdiği *anlam*, ifade değeri, yarattığı manevi ve toplumsal bağlar, kırsacası kültür işlevi olarak vazgeçilmez niteliktedir. Oyunun ifadesi bütün toplum ideallerini tatmin etmektedir. Tamamen biyolojik olan beslenme, üreme ve türün korunması mekanizmasından daha yüksek bir alanda yer almaktadır. Bu yargı, oyunların hayvan alemünde, çiftleşme dönemlerinde çok büyük bir role sahip olmaları olgusuyla açık bir çelişki içindedir. Fakat kuşların ötüşlerine, danslarına, kurumlanmalarına, tıpkı insan oyununda olduğu gibi, tamamen biyolojik alanın dışında bir yer tanımak acaba saçma mıdır? Her ne olursa olsun, insanın oyunu, bir şeyi *ışaret ettiği* veya *kutladığı* bütün üst görüntülerinde, bayramlar ve ibadet alanında, kutsal alanda bir yere sahiptir.

Oyunun bu vazgeçilmez olma karakteri, kültür karşısındaki bu yararlılık karakteri, veya daha doğrusu bu kültür karakteri oyun olgusunun çıkar gününme karakterini ortadan kaldırmır mı? Kuşkusuz hayır; oyunun amaçları dolaysız maddi çıkar veya bireysel açlıkların tatmini alanının dışında yer almaktadır. Oyun kutsal eylem olarak grubun refahına katkıda bulunabilir, ama bunu doğrudan geçim malzemesi edinmekten başka bir biçimde ve başka araçlarla yapar.

Oyun gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır. Yalıtılmış ve sınırlı olma niteliği oyunun üçüncü özelliğidir. Oyun, tam anlamıyla cereyan eder. Zaman ve mekân olarak bazı sınırların içinde "sonuna kadar oynanır". Kendi akışına ve kendinde anlamına sahiptir.

İşte oyunun yeni ve pozitif bir çizgisi. Oyun başlar ve belli bir anda "biter". "Sonuna kadar oynanır". Oyun sürerken hareket, giriş-gelişler, kader değişiklikleri, birbiri yerine geçmeler, bağlanmalar ve ayrılmalar görülür. Oyunun zamansal olarak sınırlandırılmasına, dikkat çekici başka bir nitelik de doğrudan bağlanır. Oyun hemen kültürel bir biçim olarak belirlenir. Bir kez oynandıktan sonra, belleklerde manevi bir yaratı veya bir hazine olarak kalmakta, aktarılmaktadır; ve her an tekrarlanabilir, ya bir çocuk oyunu, bir tavla partisi veya bir yarış gibi hemen ya da belli bir aradan sonra tekrarlanabilir. Bu tekrarlanabilme olanağı oyunun temel özelliklerinden biridir. Bu olanak yalnızca bütünü itibarıyla ele alınan oyuna değil, aynı zamanda oyunun iç yapısına da uygulanabilir. Hemen tüm gelişmiş oyun biçimlerinde tekrar, nakarat, birbiri yerine geçen çeşitlenmeler, sanki bir zincir veya bir doku oluşturmaktadır.

Oyunun mekânsal sınırlılığı, zamansal sınırlılığından da çarpıcıdır. Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde cereyan eder. Bir oyun ile kutsal bir eylem arasında nasıl hiçbir biçimsel fark yoksa, yani kutsal eylem nasıl oyununkilerle aynı biçimler altında gerçekleştiriliyorsa; kutsal yer de oyunun cereyan ettiği yerden biçimsel olarak farklı değildir. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani

tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır.

Oyun alanının sınırları içinde kendine özgü ve mutlak bir düzen hüküm sürer. İşte oyunun daha da pozitif yeni bir çizgisi: Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır. Oyun mutlak bir düzen gerektirir. Bu düzenin en küçük ihlali oyunu bozar, oyun niteliğini ve değerini yok eder. Düzen kavramıyla olan bu sıkı ortaklık, yukarıda sırası geldiğinde belirttiğimiz gibi, oyuna estetik alanda tanınmış olan bu kadar büyük payın kesinlikle gerekçesidir. Oyunun güzele doğru bir eğiliminin olduğunu söylemiştik. Bu estetik faktör, herhalde, oyuna bütün veçheleri itibarıyla nüfuz eden düzenli bir biçim yaratma saplantısıyla özdeşir. Oyunun unsurlarını belirtmek için kullanabileceğimiz terimlerin büyük bir bölümü estetik alanda yer almaktadır. Bunlar bize aynı zamanda güzelik izlenimlerini aktarma işinde de hizmet ederler: gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine geçme, zıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm. Oyun dahil eder ve serbest bırakır. Ozünler. Yakalar, başka bir ifadeyle, cezbeder. İnsanın nesnelerde gözleyebildiği ve hatta ifade edebildiği şu en yücesinden soylu iki nitelikte dopdoldur: ritim ve armonî.

Oyun için kullanılabilecek nitelgeler arasında gerilimi de saydık. Bu unsur bizi meşgul eden oyun olgusunun içinde önemli ve çok kendine özgü bir yer tutmaktadır. Gerilim, belirsizliğe, şansa işaret eder. Bir gevşeme isteği vardır. Belli bir çaba pahasına bir şey "başarılacak" zorundadır. Gerilim unsuru parmaklarını bir yere geçirmeye çalışan bebeğin minik ellerinde, bir makarayla oynayan yavru kedide, top atıp yakalayan küçük kızda bile görülür. Bu unsur beceri oyunlarına veya örneğin yapboz, fal, hedefe atış gibi bireysel problem-oyunlara hükmetmekte ve oyun az çok bir yarışma niteliği aldıkça daha da önem kazanmaktadır. Bu gerilim zar oyunlarında ve sportif müsabakalarda doruk noktasına erişmektedir. Gerilim, iyilik ve kötülük alanına yabancı olmasına rağmen, oyun fa-

aliyetine belli bir etik kapsam vermektedir. Çünkü bu gerilimde, oyuncunun gücü sınırlanmaktadır. Fiziksel gücü, dayanıklılığı, maddesi, cesareti, tahammül gücü ve aynı zamanda manevi gücü; çünkü oyuncu kazanma konusundaki tüm hirsına rağmen, oyunun kuralla bağlanmış ve izin verilen sınırlarının içinde kalmak zorundadır. Oyuna özgü düzen ve gerilim nitelikleri bizi oyunun kuralını ele almaya yöneltmektedir.

Her oyunun kendi kuralları olur. Bunlar, oyun tarafından çizilen geçici dünyanın çerçevesi içinde neyin yasa gücüne sahip olacağını belirler. Bir oyunun kuralları mutlak olarak emredici ve tartışılmaz niteliktedir. Paul Valéry şu düşünceyi, bir gün ilk bakışta söylemiş olmasına rağmen bu pek sıradan olmayan bir fikirdir: "Bir oyunun kurallarından kuşku duymak asla mümkün değildir. Çünkü onları belirleyen ilke tartışılmaz niteliktedir. Kurallar ihlal edilir edilemez, oyun evreni çöker, oyun diye bir şey ortada kalmaz. Hakemin düdüğü büyüğü bozar ve 'bildik dünya'nın mekanizmasını bir an için geri getirir."

Kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncu, bir oyunbozandır. Fair kavramı oyun içindeki tutuma sıkı sıkıya bağlıdır: "Dürüstçe" oynamak gerekir. Oyunbozan, sözde oyuncudan tamamen başka bir şeydir. Bu sonuncusu oyunu oynuyormuş gibi yapmaktadır. Görünüşte oyunun büyüklü çemberini kabul ediyormuş gibi davranmaya devam eder. Oyuncular topluluğu onu oyunbozandan daha kolay affeder, çünkü oyunbozan onların evrenini tahrip etmemektedir. Oyunbozan mızıkçılık ederek, ötekilerle beraber geçici olarak içine kapandığı bir evrenin nisbi değerini ve kırılganlığını keşfeder. Oyunun yarattığı yansımaya, *intusio* yu, kelimenin tam anlamıyla "oyuna giriş"i, anlam dolu bu kelimeyi yok eder. Hemen oyundan atılmalıdır, çünkü oyuncular topluluğunun varlığını tehdit etmektedir. Oyunbozan kişiliği en açık biçimiyle, çocuk oyunlarında ortaya çıkmaktadır. Küçük topluluk oyunbozanın yeteneksizlikten mi, yoksa cesaret eksikliğinden mi örnek olduğu sorusunu soramaz. Veya daha doğrusu, onun yeteneksiz olduğunu kabul etmeye-

rek, onu korkaklıkla suçlar. İtaat ve biling sorunu bu topluluk için, genellekle, ceza korkusunun ötesine varmaz. Oyunbozan bu topluluğun büyüülü dünyasını bozmaktadır, bu nedenle haindir ve atılması gerekir. Büyük ciddiyet âleminde bile sahte oyuncular, ikiyeztililer ve sahtekârlar -din değıştirenler, sapkınlılar, ıslahatçılar ve kendi vicdanlarının esiri olanlar- oyunbozanlardan daha fazla şansa sahip olmuşlardır.

Ama birçok durumda, bu kişiler yeni ve kendine özgü kuralları olan yeni cemaatler kurar. Bir topluluktan atılanlar, devrimciler, gizli örgüt adamları ve sapkın kişiler grup kurma konusunda olağanüstü yeteneklidir ve üstelik bu gruplar hemen her zaman güçlü bir oynusal karakterin damgasını taşırlar.

Oynuscular topluluğu, oyun birmuş olsa bile, sürekliliğe yönelik genel bir eğilim göstermektedir. Elbette en küçük bir misket oyununun veya en önemsiz bir bric partisının kulüp kurmaya yöneltiliği söylenemez. Ancak istisnailiğin içinde birlikte yaşama, önemli bir şeyi birlikte paylaşma, ötekilerden hep birlikte ayrıma ve genel ölçülerin dışına çıkma duygusu, yalnızca oyun süresiyle sınırlı kalmayan bir cazibe oluşturmaktadır. Nasıl ki şapka başa aitse, kulüp de oyuna aittir. Buradan hareketle, etnolojinin fratri, klan veya erkek grupları adını verdiği şeyleri oyun toplulukları olarak açıklamak fazlasıyla kolayca kaçan bir yaklaşım olur. Yine de, özellikle çok önemli, törensel ve hatta kutsal amaçlarıyla eski uygarlıklardaki kalıcı toplumsal ilişkileri oyun alanından ayırmanın ne denli güç olduğu her seferinde bir kez daha görülecektir.

Oyunun istisnai veya benzersiz olma karakteri, en çarpıcı biçimde, oyunun gönüllü olarak birindiği esrar havası içinde ortaya çıkmaktadır. Küçük çocuklar bile, oyunlarını "esrarlı küçük bir şey" haline getirerek daha çekici kılarlar. Bu oyun başkalarına değil, bize aittir. Diğerlerinin bizim çemberimiz dışında yaptıkları, o an için bizi ilgilendirmez. Gündelik hayatın kural ve örflerinin oyun alanı içinde bir değeri yoktur. Biz *başkayız* ve "başka bir şekilde" hareket ederiz. "Bildik dünya"nın bu geçici iptali, çocuklukta bile görülür. Ayrıca, ilkel halkların ibadete yönelik oynuscularda yer alan yetişkinlerde de açıkça görülmektedir. İlkel top-

lumlarda görülen, gençlerin erkekler cemaatine kabul edildikleri misiyasyon törenleri sırasında yaşanan ve genel kuralların dışında tutulanlar yalnızca yeni adaylar değildir. Kabile içindeki bütün kav-galar da askıya alınmıştır. Bütün kan davaları ertelenmiştir. Kabilenin alışılmış hayatının kutsal oyunlar dönemi nedeniyle geçici olarak iptal edilmesinin, daha gelişmiş kültürlerde de birçok gösterge-si vardır. Eski Roma'da Tanrı Saturnus onuruna düzenlenen şenlik-ler veya karnaval âdetleri buna tanıklık etmektedirler. Sınıfsal çı-karların daha fazla hükümde olan ve daha sert bir asayiş anlayış-na bağli olan, daha katı yerel âdetlerin ağır bastığı ulusal geçmiş-i-mizde, genç insanların eğlencelerine "öğrenci taşkınlıkları" adı ve-rilmektedir. İngiliz üniversitelerinde bu eğlenceler hâlâ sürmekte-dir ve "ragging" olarak sınıflandırılır; sözliktise "ragging", an-extensive display of noisy, disorderly conduct carried on in defiance of authority and discipline" diye tanımlanmaktadır.

Öteki olmanın kolaylığı ve oyunun esrarı, maskeli baloda orta-ya çıkar. Burada, oyunun "alışılmamışlık" karakteri tamdır. Kılık değıştiren veya maske takan kişi, başka bir kişiyi "oynamaktadır". Başka bir "kişidir"! Çocukça dehşet, zincirinden boşanmış eğlence, kutsal ayın ve mistik hayal gücü, maskeli balo veya kıyafet değış-tirme alanının tümüne, çözülmez bir şekilde nüfuz etmektedir.

Demek ki oyunu biçim açısından, kısaca tanımlamak mümkün-dir: olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve "kurma-ca" ana yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylem-dir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda ger-çekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değıştiren vuru-layan grup ilişkileri doğurmaktadır.

Oyunun burada ele alınan üst biçimler altındaki işlevi, büyük bölümü itibarıyla hemen iki esas veçheye indirgenebilir. Oyun bir şey için mücadeledir veya bir şeyin temsildir. Ayrıca bu iki işlev,

2. "Öforiteye ve discipline meydan okuduğu için takibata konu olan gürtücü ve başbozuk bir tutumun yoğun olarak sergilenmesi".

oyunun bir şey için olan mücadeleyi "temsil" etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek bir mücadele olması anlamında iç içe girebilir.

Temsil etmek, etimolojik olarak, bir şeyin görütülmesini sağlamak kadar güçlü bir anlama sahiptir. Bu işlem, seyrircilerin gözleri önüne yerleştirilen doğal bir verimin görütülmesine indirgenebilir. Erkek tavuskuşu veya hindi, dişilerine tüylerinin ihtişamını göstermektedir; ama bu sunum alışık olunmayan çok özel bir olgunun hayranlık uyandırmak üzere dışavurumunu içermektedir. Eğer kuş buna bir de dans adımları eklerse, bu gerçeğin daha üst bir düzleme aktarılmasına dönüşür. Bu durumda hayvanda neyin meydana geldiğini bilmeyiz. Benzeri temsiller çocuk hayatında çok erken yaşlardan itibaren hayal gücüyle yüküldür. Alışılmış durumdan daha güzel, daha soylu veya daha tehlikeli başka bir şey temsil edilir. Prens, baba, kötü büyücü veya kaplan olunur. Çocuk ayrıca, "sıradan gerçek" hakkındaki bilincini de tam olarak kaybetmeksizin, kendisini "öyle olduğuna mandıran" bir heyecan hissetme derecesine ulaşır. Çocuk bir görünüştün, hayal edilen bir şeyin gerçekleştirilmesini temsil eder; yani bu, imge aracılığıyla bir yeniden üretim veya ifadedir.

Şimdi de çocuk oyunundan eski uygarlıkların ibadetlerindeki kutsal temsillere geçecek olursak, burada çocuk oyunuyla kıyaslandığında, "oyunun" daha da "içinde" olan ve aydınlatılması çok güç bir ruhani unsurla karşılaşırız. Kutsal temsil bir görünüştün gerçekleştirilmesinden daha fazla bir şey olduğu gibi, sınıgsel bir gerçekleştirilmeden de fazla bir şeydir. Mistik bir gerçekleştirilmedir. Görünmez ve sözle anlatılması olanaksız bir şey burada güzel, hakiki ve kutsal bir biçime bürünmektedir. İbadete katılanlar, eylemin yüce bir mutluluğu somutlaştırdığından ve kendi alışılmış hayatlarından daha yüksek bir düzemi gerçekleştirildiğinden emindir. Ancak, bu gösteri yoluyla gerçekleştirme, gene de oyunun biçimsel karakteristiklerini her açıdan korumaktadır. Eyleme bağlı olarak sınırları belirlenen bir mekânın içinde sahneye konulmakta ve bir şenlik gibi, yani neşe ve özgürlük içinde oynanmaktadır. Geçici bir değeri olan, kendine özgü bir evrenin sınırları bu amaçla belirlen-

mektedir. Ancak bu gerçekleştirilmenin etkisi oyunun bitmesiyle sona ermez: Görkemini dışarıya, olağan dünyaya yansıtmakta ve bayramı kutlanmış olan grup için, bir dahaki kutsal dönem gelene kadar güvenlik, düzen ve refah sağlamaktadır.

Dünyanın her bir köşesinde buna benzeyen örnekler bulunabilir. Eski bir Çin doktrinine göre, dans ile müziğin amacı evreni kendi yolunda tutmak ve doğayı insana yararlı olmaya zorlamaktır. O yılın refahı, mevsimleri karşılayan şenliklerde düzenlenen mitsabakalara bağlıdır. Eğer bu toplantılar yapılmazsa, ürünler olgunlaşamayacaklardır.³

Kutsal eylem bir *dromenon*, yani kendi kendini yapan bir şeydir. Temsil edilen şey bir *drama*, yani kendi kendini yapan şeyin bir göstere veya bir yanı haline bürünmesidir. Eylem kozmik bir olayı, yalnızca temsil olarak değil, aynı zamanda özdeşleşme olarak da yeniden üretir. Bu olayı tekrarlar. İbadet, eylemde simgelenen etkiyi belirler. İşlevi basit bir taklit değil de, bir dahil olma veya bir katılımdır.⁴ Eylemin ortaya çıkmasını sağlayan (*Helping the action out*)⁵ bir faktördür.⁶

Kültür bilimi açısından sorun, bu olgularda ifadesini bulan süreci psikolojinin nasıl kavradığını bilebilmek değildir. Psikoloji, bu temsillere, "telafi edici özdeşleşme"ye veya "amaçlı, gerçek bir eylemin gerçekleştirilmesinin olanaksızlığı nedeniyle temsile yönelik eylem"⁶ yöneltir ihtiyacın niteliğini ortaya koyacaktır belki. Kültür bilimi açısından önemli olan, yaşanmış deneyin başka bir düzleme aktarılmasının bir değer oluşturduğu halkların zihninde bu sınıgsel temsillerin ne anlama geldiklerini anlamaktır.

Burada dinbilimin temellerine, ibadetin, ayının ve esrarın üzerine temas etmiş oluyoruz. *Vedatlar*'daki⁷ bütün eski Hint kurban etme

3. M. Granet, *Fêtes et Chansons anciennes de la Chine*, Paris, 1914, s. 150, 192; aynı yazar, *Dances et Légendes de la Chine ancienne*, Paris, 1926, s. 351 vd.; aynı yazar, *La Civilisation chinoise*, Paris, 1929, s. 231.

4. *As the Greeks would say, rather methectic than mimetic*, J.E. Harrison, *The mimes*, *A Study of the social origins of Greek religion*, Cambridge, 1912, s. 125. * Metinde İngilizce. (ç.n.)

5. R.R. Marett, *The Threshold of Religion*, Londra, 1912, s. 48.

6. Buytendijk, *a.g.e.*, s. 70-71.

** Bilgiler, Hint'in ilk dinsel ve şirsel metinleri. Eski Sanskritçe yazılmışlardır. (ç.n.)

ibadet; gerçekleşmesi istenilen belli bir kozmik olayı ayın düzeniyle yeniden üreten, nakleden veya simgeleyen adak, yarış veya gösteri cinsinden ayinsel eylemin, tanrıları bu kozmik olayı gerçekleştirmeye zorladığı fikrine dayanmaktadır. Antik dünyaya gelince, bu ilişkiler, Bayan J.E. Harrison tarafından, *Themes, A Study of the Social origins of Greek Religion*⁷ adlı kitabında, Girit'teki Kulteferin silahlı olarak yaptıkları danstan yola çıkarak incelenmiştir. Bu temanın dinler tarihinde ortaya çıkardığı sorunlara girmeden, kendimizi arkaik kutsal eylemin "oyunsal" karakterini daha yakından incelemekle sınırlıdırcağız.

Demek ki ibadet bir gösteri, dramatik bir temsil, bir simgeleştirme ve bir gerçekleşme ikamesidir. Cemaat, mevsimlerle birlikte gelen kutsal bayram günlerinde, doğa hayatının büyük olaylarını kutsal gösteriler aracılığıyla kutlamaktadır. Mevsimlerin art arda geliş; yıldızların doğuş ve batışları, ürünlerin büyüüp olgunlaşmaları, insanın ve hayvanın doğum, hayat ve ölümlerine ilişkin simgelerle temsil edilmektedir. İnsanlık, Leo Frobenius'un ifadesiyle, doğanın düzenini,⁸ nasıl kavıyorsa öyle oynamaktadır. Frobenius'a göre, insanlık geçmiş zamanlarda önce hayvanlar ve bitkiler alanındaki olguların bilincine varmış, sonra da zaman ve mekânın, ayların ve mevsimlerin, güneşin hareketlerinin düzenine ilişkin kavramlar edinmiştir. Daha sonra, varoluşun bu eksiksiz düzenini, kutsal bir oyun biçiminde oynamaya başlamıştır. Ve bu oyunun içinde ve bu oyun aracılığıyla, insanlık temsil edilen olayları yeniden gerçekleştirilmekte, evrensel düzenin korunmasına yardım etmektedir. Ama bundan da fazlası vardır. Çünkü bu dinsel oyunun biçimleri bizatlı cemaatin düzenine, onun ilkel siyasal kurullarına da hayat vermiştir. Kral güneştir, kral bütün hayatı boyunca güneşi oynamakta ve sonunda güneşin kaderine maruz kalmaktadır. Kralın öldürülmesi töreni.

Krala ilişkin bu açıklamanın ve içerdiği tüm anlayışların ne ölçüde ikna edici olduğunu ölçme işini başkalarına bırakıyoruz. Biri-

7. Cambridge, 1912.

8. Leo Frobenius, *Kulturesgeschichte Afrikas, Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre*, Phaidon Verlag, 1933; *Schicksalskunde im Sinne des Kultur verdens*, Leipzig, 1932.

zım için önemli olan, doğaya ilişkin ilkel bir duyguyu bu şekilde temsil etmenin nasıl anlaşılabilirliği. Kozmik olguların ifade edilmeyen bir deneyiyle başlayan ve bu olguların oynanabilir bir imgesine ulaşan süreç nasıl cereyan etmektedir?

Frobenius, doğuştan gelen bir içgüdü olarak "spieltrieb" (oyunun itici gücü) kavramını için içine sokarak bu durumun açıklanabileceğine inanır aşırı basitleştirici görüşü haklı olarak reddetmektedir.⁹ Ona göre, "içgüdüler, gerçeklerin anlamı karşısındaki yeter-sizliğimizin icadıdır". En küçük kültürel kazanımı bile "ne amaçla?" "nıçın?" "hangi nedenle?" sorularıyla açıklamaya uğraşan modası geçmiş eğilime karşı büyük bir inatla ve haklı olarak isyan etmektedir (bir cemaatin kültür yaratma gücünün bu kıstasa göre yargılanabileceği iddia edilmektedir). Frobenius bu kıstası gündemden düşmüş bir amaçlılık kavramı olduğu gerekçesiyle reddetmektedir.¹⁰

Frobenius'un, burada gerçekleşmiş olması muhtemel ruhanı sürece ilişkin kendi kavrayışı, yaklaşık olarak şu anlama gelmektedir: Doğanın ve hayatın henüz ifade edilmemiş olan deneyi, kendini ilkel insanda "birdenbire gelen bir duygu" ("Ergriffenheit")¹¹ olarak dışavurur. "Halkların simge yaratmaları, tıpkı çocukta ve her yaratıcı insanda olduğu gibi, birdenbire gelen bir duygudan hareketle olmaktadır." İnsanlar kendilerini "kaderin elinde tutsak" olarak bulmaktadırlar... "Oluş ve yokoluş içindeki doğal ritmin gerçekliği, onların bilinçlerinin derinliğine egemen olmuş ve bu bilinci iradi ve refleksleri ölçülü bir eyleme götürmüştür."¹² Frobenius'a göre, böylece zorunlu olarak manevi bir değişim süreciyle karşı karşıya kalmaktadır. Bir doğa duygusu gerçekten de, Felemenkçenin yakın terimleri olan *berwogenheid*, *betroffenheid*, *onroering*'den (heycan, altüst olma, rahatsızlık) daha anlamlı bir terim olan "riffenheit" aracılığıyla, anında şirsel bir kavrayışa, sanatsal bir biçime yük-

9. A.g.e., s. 23-122.

10. *Kultur*, s. 21.

11. A.g.e., s. 122.

Buytendijk'in Erwin Straus'tan aldığı ve çocuk oyununun temeli olarak kullandığı, "dokunaklılık eğilimi", "yakalama durumu" anlamına gelen terim, a.g.e., s. 20.

12. *Schicksalskunde*..., s. 142.

selmektedir. Bu, hiç kuşkusuz, yaratıcı sürece ilişkin olarak verebileceğimiz en yaklaşık formüldür, dolayısıyla ancak kısmen bir açıklama olarak kabul edilebilir. Kozmik bir düzene ilişkin duygunun estetik veya mistik, her halükârda mantıksal olmayan bir durumdan kutsal ibadet oyununa geçtiği yol ise hâlâ karanlıktır.

Bu büyük antropolog, bu kutsal törenlere ilişkin olarak *oyunmak* terimini sıkça kullanmış olsa da ne kastettiği açık değildir. Frobenius oynamak terimini, ibadet törenlerinin faaliyetini ifade etmek üzere birçok kere kullanmıştır, ama kelimelerin anlamını pek değişmiş benzememektedir. Hatta insan, Frobenius'un hiç hoşlanmadığı ve oyun niteliğine hiç denk düşmeyen amaçlılığın unsurlarından birinin onun kavrayışına da sızıp sızmadığını merak ediyor. Çünkü Frobenius'a göre, oyun kozmik olayı temsil etmeye, simgelemeye, ona eşlik etmeye, onu gerçekleştirilmeye *yaramaktadır*; adeta rasyonel bir unsur, bu kozmik olayda kendini öni alırmaz bir şekilde dayatmaktadır. Frobenius'a göre oyun, yani bu simgeleştirme, varlık nedenini bu öteki şeyin, özellikle de ani bir kozmik duygu ifadesinin içinde korumaktadır. Bu dramatisasyonun *oyunmuş olması*, onun göztünde ikincil önemde bir anlama sahip olarak kalmaktadır. Olgu teorik olarak, kendini başka görüntüler altında da dışavurabilir. Buna karşılık, bize göre asıl önemli olan, bizatihi oyun olgusudur. Bu oyun, özü itibarıyla, çocukların, hatta hayvanların temelde aynı olan oyunlarının bir üst biçiminden başka bir şey değildir. Bu son iki biçimin kökenleri ani bir kozmik duygunun, kendini ifade etmek isteyen evrensel düzene ait bir duygunun kapsamına biraz zor yerleştirilir. Böylesine bir açıklama en azından hiç de akla uygun olmaz. Çocuk oyunu, oyunun oyunun niteliğe en saf görünüştü altında sahiptir.

"Hayatın ve doğanın aniden uyandırdığı duygu" aşamasından, kutsal bir oyun içinde bu bilincin kavranmasına götüren mekanizmayı, Frobenius'un kilerden biraz farklı terimlerle tasvir edebilmek bize mümkün gelmektedir. Bu tasvir, gerçekten kavranamaz bir şeye açıklama getirmeyi asla hedeflemez; yalnızca olgusal bir durumu akla yakın hale getirmeye yöneliktir. Arkaik topluluk, tıpkı çocuğun ve hayvanın oynadığı gibi oynamaktadır. Bu işlem, en başın-

dan itibaren, oyuna özgü unsurlardan yana zengindir: düzen, gerilim, hareket, gösteriş, heyecan. Oyunun içinde bir şeylerin -bir yaşam imgesinin- ifade edildiği şeklindeki anlayış, oyun kavramına ancak toplumsal hayatın daha evrilmiş bir aşamasında dahil olur. Sözle ifadeden yoksun olan oyun, şiirsel bir biçime bürünmektedir. İnsanın kozmosla bütünleştiği konusunda sahip olduğu bilinç, kendine özgü bir nitelik olarak, en yüksek ve en kutsal ilk ifadesini biçimin içinde ve oyun işlevinin içinde bulmaktadır. Kutsal bir drama ilişkin anlam yavaş yavaş oyunun içinde dahil olmaktadır. İbadet oyununa eklenmektedir. Ama bizatihi, kendinde oyun, ilk ve temel olgudur.

Burada, psikolojinin araçlarıyla veya kendi bilgi yeteneğimiz hakkındaki teori aracılığıyla nüfuz etmenin güç olduğu alanlarla karşı karşıyayız. Şimdi karşımıza çıkan sorular, bilincimizin en derin noktalarına temas etmektedir. İbadet, ciddiyetin en yüksek ve en kutsal biçimidir. Bununla birlikte, acaba aynı zamanda oyunun da en yüksek ve en kutsal biçimi olabilir mi? Daha başlangıçtan beri şu saptanmış durumdur: İster çocuklara ister yetişkinlere ait olsun, her oyun ancak tam bir ciddiyet içinde oynanabilir. Acaba, kutsal samaya ilişkin bir eylemin heyecanına oyunun niteliğinin her zaman ortak olmak zorunda olduğumu söyleyecek kadar işi ileri götürebilir miyiz? Bu konuda, formülle ettiğimiz kavramların sabitliği düşündürmemizi şu veya bu ölçüde engellemektedir. Oyun-ciddiyet zıtlığını mutlak olarak kabul etmeye alıştık. Oysa bütün belirtiler, bunun temel bir kural oluşumadığını göstermektedir.

Şu adım adımı ilerleyen akıl yürütmeye bir an için bakalım: Çocuk tam bir ciddiyet içinde oynamaktadır; buna haklı olarak, kutsal bir ciddiyet de denilebilir. Fakat çocuk oyun oynamakta ve oyun oynadığını bilmemektedir. Sporcu inançlı bir ciddiyet içinde ve heyecanını verdiği atılganlıkla oynamaktadır. Oyun oynamakta ve oyun oynadığını bilmemektedir. Aktör kendini oyununa kaptırmıştır. Yine de oyun oynamaktadır ve bunun bilincindedir. Kemanacı en kutsal heyecanı duymaktadır; alışılmış dünyanın dışında ve üstünde bir

dünyada yaşamaktadır; ancak faaliyeti bir oyun olarak kalmaktadır. "Oyunsal" karakter, en yüksek faaliyetlere özgü olarak kalmayı sürdürebilir. Acaba bu sayılanlar kutsal faaliyete kadar uzatılıp, rahibin de aynıını yaparken "oynayan insan" olarak kaldığı ileri sürülebilir mi? Bunu bir din için kabul etmek, bütün dinler için kabul etmek anlamına gelir. Bu durumda ayın, büyü, dinsel tören, kutlama ve esrar kavramları oyun kavramının kapsamına dahil olurlar. Burada, bu kavramı fazla genişletmekten kaçınmak gerekir. Eğer "oyunsal" kavramını fazla genişletirsek kelimelerle oynamış oluruz. Fakat, kutsal eylemi oyun olarak nitelerken, bu aşırıya düştügümü ziti sanmıyorum. Biçime gelince, kutsal eylem her açıdan oyundur ve katılanları başka bir evrene götürdüğü ölçüde, özü itibarıyla de oyundur. Platon oyun ile kutsal eylem arasındaki bu özdeşliği hiç tereddütsüz kabul etmiştir. Kutsal şeyleri oyun kategorisine dahil etmekte tereddüt etmiyordu. Platon'a göre,¹³ ciddi olanı ciddiyet içinde ele almak gerekir ve kutsal ciddiyete yalnızca Tanrı layıktır, oysa insan Tanrı'nın oynadığı olmak üzere yaratılmıştır ve ona düşen en iyi pay budur. Böylece kadın veya erkek herkeş, tüm hayatı boyunca bu ilkeye uygun olarak o anki eğilimlerine cevap veren en güzel oyunları oynamalıdır. Çünkü insanlar savaşçı ciddi bir şey sayarlar, "oysa savaş ne oyun ne de eğitim içerir,"¹⁴ yani tam da bizim en ciddi saydığımız şeylere [sahip değildir]. Herkes elinden geldiğince barışçı yaşamalıdır. Öyleyse bunun doğru biçimi nedir? Tanrıların lütfünü kazanmak ve düşmanları püskürtmek rek savaştan galip çıkmak için, hayatı bazı oyunları oynayarak, kurban törenleri yaparak, şarkı söyleyerek ve dans ederek geçirmek gerekir."¹⁵

¹³ Yasalar, VII, 803.

¹⁴ *Out' ou'n paidia... out' au paidia... axiologos.*

¹⁵ Krş. *Leges*, VII, 796, Platon burada Kuretelerin kutsal danslarından, *Kouré-tôn enoplia paignia* olarak söz etmektedir. Kutsal sır ile oyun arasındaki ilk bağlantıya Romano Guardini tarafından, *Vom Geist des Liturgie* adlı kitabının *Die Liturgie als Spiel* başlıklı bölümünde (s. 56-57) çarpıcı bir şekilde temas edilmiştir (Ecclesia Orans. herausg. von Dr. Ildegons Herwegen I, Freiburg i.B. 1922). Guardin, Platon'un adını vermeden, yukarıda zikredilen yargıya mümkün olduğunca yaklaşmaktadır. Bizim oyunun özellikleri olarak saydığımız birçok karakteri dinsel törene atfetmektedir. Dinsel tören de nihai çözümlemede "Zwecklos aber doch sinn voll" dır (amaşsız, ama anlam bakımından zengindir).

Platon'un yaptığı bu oyun ile kutsallık özdeşleşmesinde, kutsallık hiç de oyunun adından ötürü aşılanmamış; ama oyun, kensallık kavramına zihnin yitice alanlarına giriş olanağı tanındığından ötürü soylu hale gelmiştir. Bu denemenin başında, oyunun bütün kültürlerden önce ortaya çıktığını söylemiştik. Bir bakıma oyun bütün kültürlerin üzerinde yer almakta veya hiç değilse, onlara karşı bağımsız kalmaktadır. Yetişkin kimse, tıpkı çocuk gibi, zevk ve rahatlama için, ciddi hayat düzeyinin altında oyun oynamaktadır. Aynı zamanda, bu düzeyin üstünde, güzellikten ve kutsallıktan meydana gelen oyunlar da oynayabilir.

Bu bakış açısıyla, oyunu ibadete bağlayan derin bağı çok daha yakından saptayabiliriz. Aynisel biçimler ile oynusal biçimler arasındaki aşırı benzerlik böylece daha da aydınlanır; şimdi geriye, her kutsal eylemin oyun alanına hangi ölçüde dahil olduğunu belirlemek kalmaktadır.

Oyunun biçimsel özellikleri arasında en önemlisi, eylemin gündelik havattan mekân olarak ayrılmasıdır. Kapalı bir mekân gündelik çevreden ya maddi ya da düşünsel olarak soyutlanmış, ayrılmıştır. Oyun, kuralların geçerli olduğu bu çerçeveye içinde cereyan etmektedir. Tahsis edilmiş bir alanın sınırlandırılması, aynı zamanda her kutsal eylemin de ilk özelliğidir. İbadette, büyü ve hukuksal yaşam da dahil, yer alan bu soyutlanma gereği, yerin ve zamanın basit kapsamını fazlasıyla aşmaktadır. Hemen hemen bütün rahipliğe atama ve yetişkinliğe kabul törenleri, din adamları ve adaylar için yapay tecrit halleri ve istisnai durumlara yaratma eğilimindedir. Adağın, bir tarikat veya bir loncaya kabulün, yemin etmenin veya gizli bir demerin söz konusu olduğu her yerde, bütün bunların geçerli olduğu benzeri bir çerçeve, her zaman şu veya bu şekilde bulunmaktadı. Büyücü, kâhin ve kurban törenini yöneten kişi, tahsis edilen alanın sınırlarını belirlemekte işe başlar. Kutsama ve dinsel ayın, kutsal bir alan gerektirir.

Bu sınırlandırma ister kutsal amaçlarla yapılsın, isterse düpedüz oyuna yönelik olsun, biçimsel olarak hep aynı işleve sahiptir. Koşu alanı, tenis kortu, kaydırak oynanan alan ve satranç tahtası, biçimsel olarak, tapınaktan veya sibirli çemberden farklı değildir. Kutsal

törenler için sınırlandırılmış alanların bütün dünyada birbirlerine çarpıcı bir şekilde benzemeleri, bu cins uygulamaların köklerinin insan zihninin kökensele ve temel bir özelliğine bağlı olduklarını doğrulamaktadır. Kutsanmış olduğu için özellikle tehdit altında ve özellikle tehlikeli olan adanmış bireyi zararlı etkilerden uzak tutma kaygısıyla sınırlandırma ve ayrı tutma ihtiyacı ileri sürülerek, kültürel biçimleri arasındaki bu genel benzerlik çoğu zaman mantıksal bir gerekçeye indirgenmektedir. Bu ise, söz konusu kültürün başlangıcına rasyonel düzeyde bir düşüncüyü ve bir yarar arayışını yerleştirmek anlamına gelmektedir. Frobenius işte bu yararı açıklamaya karşı dikkatli olunması uyarısını yapmıştı. Bu açıklamanın dini, kumaz rahiplerin düşünülüp taşınarak oluşturdukları strateji olarak sunan açıklamaya indirgenmediği doğrudur; ama gene de nedenleri rasyonalist bir yoruma tabi tutmaktadır. Buna karşılık, eğer oyunun ve ayının temeldeki özdeşlikleri kabul edilir ve bunun sonucu olarak, kutsala tahsis edilen alanın aslında oyunusal bir mekân olduğu konusunda ikna olunursa, "hangi amaçla?", "neden?" cinsinden hatalı sorular asla sorulmaz.

Eğer kutsal eylem biçimsel olarak oyundan hiç ayrılabilir gibi gelmiyorsa, bu durumda, oyun ile ibadet arasındaki ilişkinin salt biçimsel alanın ötesine uzanıp uzanmadığını bilmek önem kazanmaktadır. Kutsal eylem oyun biçimlerini altındaki cereyan ederken, aynı zamanda ne ölçüde oyun tavrına göre ve oyun atmosferi içinde meydana geldiğini belirleyebilme sorunu üzerinde dinbilim ile sosyolojinin pek fazla durmamış olmaları şaşırtıcıdır. Bildiğim kadarıyla, Frobenius da bu soruyu sormamıştır. Bu konuda burada söyleyebileceklerim, rastlantısal gözlemlerden çıkartılan birkaç noktaya sınırlıdır.

Kutsal ayinleri belirleyen ve gerçekleştiren bir topluluğun ruhaniyetinin, öncelikle kutsal ve yoğun bir ciddiyet taşıdığı açıkça ortadadır. Fakat bir kez daha tekrarlayalım ki, gerçek ve kendiliğinden oyunusal olan tavrı da derin bir ciddiyet içinde olabilir. Oyuncu kendini bütün varlığıyla oyuna kaptrabilir. "Sadece oyun oynamak" bilinci tamamen geri plana itilmiş olabilir. Oyuna çözülmez bir şekilde bağlı olan sevinç, yalnızca gerilime değil, aynı zaman-

da taşkınlığa da dönüştürülebilir. Çılgınlık ve huşu oyunusal ortamın iki kutbunu meydana getirmektedir. Bu iki kelimenin "sonlu" bir durumu ifade etmeleri, kayıtsız kalınacak bir şey değildir. Oyunun tonunun hep *major* olduğu söylenebilir. Ama bu bizi, kaçınmak istediğimiz psikolojik sorulara götürebilir.

Oyun ortamı, doğası gereği istikrarsızdır. Oyunu bozan dış bir darbenin etkisiyle, kuralların ihlal edilmesiyle, ya da bir iç nedenden –oyun duygusunun azalması, oyunun yanılmasının ortadan kalkması, büyüünün bozulması– ötürü, "asıl hayat" her an yeniden egemen duruma geçebilir.

Kutsal kutlamalardaki tutum ve atmosfer nedir? *Kutlamak* kelimesi bunu hemen hemen belirtmektedir: Kutsal eylem kutlanmaktadır, yani başka bir ifadeyle, bayram çerçevesi içine girilmektedir. Kutsal mekânlarına gitmeye kalkışan halk, ortak bir sevinç gösterisine hazırlanmaktadır. Kutsama, adak sunma, ayinsel dans ve müzikler, sabakalar, temsiller, ayinler; bütün bunlar bayramın parçasıdır. Ayinler kanlı, topluluğa katılma sınamaları gaddar ve maskeler dehşet verici olsa bile, her şey bir bayram havasında oynanmaktadır. "Asıl hayat" sürmüştür. Şölenler, âlem yapımları ve çılgınlıktır bütün bayram süresince sürer. Eski Yunan veya Afrika'daki örnekler bir düşünülürse; genel bayram havasıyla merkezinde ayının yer aldığı kutsal heyecan arasında net bir sınır çizmek zor bir iş olacaktır.

Macar bilim adamı Karl Kerényi'nin, bayramın özüne ilişkin olarak, adeta bu kitapla aynı anda, konusu bizimkine çok yakın olan bir çalışması yayınlandı.¹⁶ Kerényi, bizim oyun kavramına dahil ettiğimiz şu temeldeki bağımsızlık karakterini de bayramın özellikleri arasına sokmaktadır. "Bayram, ruhun gerçekleri arasından, dünyada başka hiçbir şeyle özdeşleştirilemeyecek bir bizatihtir,"¹⁷ demektedir. Kerényi, "bayram olgusu(nun) etnologlar tarafından tamamen ıskalandığı" nı düşünmektedir.¹⁸ Hakiki bir olgu

16. *Vom Wesen des Festes*, Paideuma, Mitteilungen zur Kulturkunde, I Heft 2 (Aralık 1938), s. 59-74; ayrıca, aynı vazar, *La Religione antica nelle sue linee fondamentali*, Bologna, 1944, böl. II: Il senso di festività.

17. *A.g.e.*, s. 63.

18. s. 65.

olan tören "sanki bilim için yokmuş gibi", sessizce geçirilmektedir. "Buna oyun olgusu da eklenmelidir."¹⁹ Bayram ile oyun arasında doğal olarak çok sıkı ilişkiler vardır. Gündelik hayatın devredışı bırakılması, eylemin gerekli değilse bile en azından egemen tavırının sevinç olması (bayram da ciddi olabilir), mekâna ve zamana ilişkin sınırlar, katı bir kuralcılık ile gerçek bir özgürlüğün çakışması; oyun ile bayramın başlıca ortak çizgileri işte bunlardır. İki kavram, en sıkı birlikteliklerini dansla gerçekleştirmiş gibidir. Meksika'nın doğu kıyılarında yaşayan Kora Kızılderilileri, mısır ezme ve kavurma işlemi nedeniyle kutladıkları dinsel bayramlarına, yüce tanrının bir "oyunu" adını vermektedirler.²⁰

Kerényi'nin, kültür kavramı olarak bayram üzerindeki kanıları, geçici biçimleri içinde bile (bu kanıların daha derinlikli bir biçimde sunulacaklarını umut ediyoruz) bu kitabın temelini pekiştirmekte ve genişletmektedir. Ancak, kutsal bayram atmosferiyle oyunun atmosferi arasında sıkı bir ilişki kurmakla, her şey söylenmiş olmaz. Biçimsel çizgileri ve neşeli havasının dışında, oyunun bozulmamış ilk haline esaslı bir karakter daha, ayrılmaz bir şekilde eklenmiştir: arka plana atılmış olsa bile, "yalnızca görünüşte öyle davranıyor olmak" bilinci. Şimdi geriye, benzeri duygunun kutsal eyleminin gerçekleştirilmesiyle hangi ölçüde ortak olabileceğinin belirlenmesi kalmaktadır.

Eğer kendimizi ilkel kültürlerin ayinleriyle sınırlandıracak olursak, bu ayinlerin ciddiyet derecesine ilişkin bazı özellikleri açığa çıkartmak mümkün olabilir. Bazı etnologlar, vahşilerde büyük dinsel kutlama ve temsillerin arkasındaki ruh halının tam bir tuşu ve yarılsama hali olmadığını düşünmektedirler sanıyorum. Bir "gerçek değil" bilinci arka planda varlığını sürdürmektedir. Ad. E. Jensen, *Beschneidung und Reifezeremonien bei Naturvölkern*²¹ adlı kitabında bu zihinsel tutumun canlı bir görüntüsünü sunmaktadır. İnsanların, bayram süresince her yerde dolaşan ve herkese kendi bo-yunda gözükten ruhlar karşısında herhangi bir korku duydukları

19. s. 63.

20. A.g.e., s. 60. K. Th. Preuss, *Die Nayarit-Expedition*, I, 1912, s. 106 H. den.

21. Stuttgart, 1933 (*İlkel toplumlarda sünnet ve olgunluğa erme törenleri*)

söylenemez. Bu durum şaşırtıcı değildir: Törenlerin her şeyini sahneye koyup, yönetmekle hep aynı kişiler sorumludur; takımları maskeleri bizzat kendileri yapmışlardır ve bunları kullandıktan sonra kadınlardan sakırlar. Kişiler ruhun zuhur ettiğini haber veren sesler çıkartmakta, bu ruhun izini kuma çizmekte, ataların seslerini temsil eden sesler çıkartan kavalları üflemekte ve kaynana zırlılarını çalmaktadırlar. Jensen, bunların durumunu, kısacası, Noel Baba rolü oynayan ebeveynlerinkine benzetmektedir.²² Erkekler, kutsal ormandaki etrafı çevrili alanda olup bitenler hakkında kadınlara birtakım yalanlar söylemektedirler.²³ Erginlenme törenine katılan adayların tutumunu da, huşu içinde heyecanlanma, sanki apışıp kalmış gibi yapma, delşetten tutume, büyük havalarna girme ve çocukça caka satma arasında gidip gelmektedir.²⁴ Son olarak da, kadınlara tamamen enayi değildir. Şu veya bu maskenin arkasında kimin gizlendiğini kesin olarak bilmektedirler. Ancak, bir maske tehditkâr bir şekilde onlara yaklaşıp, utumalarıyla onların kaçışmalarına neden olduğunda, yine de biraz kaygı duyarlar. Bu kaygı belirtileri Jensen'e göre, kısmen kendiliğinden ve samimi, kısmen de gelenek gereği uyulan bir ödevdir. Böyle olması gerekmektedir. Kadınlara sonuç olarak, oyunun figüranları olmakta ve oyunbozanlık yapamayacaklarını bilmektedirler.²⁵

Burada, kutsal ciddiyetin nerede şakaya (*fun*) varıp gevşediğini ve oyun haline geldiğini belirlemek olanaksızdır. Bizim toplumuzda çocuk ruhlı bir baba, eğer Noel hazırlıklarını yaparken çocuklarına yakalanırsa, onlara gerçekten kızabilir. İngiliz Kolombiya'da yaşayan Kwakiutl kabilesinden bir baba, tören için oynama işi yaparken kendisini yakalayan kızını öldürmüştür.²⁶ Pechuel-Loesche, Loanga zencilerinin dinsel bilinçlerinin değişken karakteri-mi, Jensen'inkilere benzeyen terimlerle ifade etmektedir. Bu vahşilerin kutsal gösteri ve âdetlere olan mançları, alay ve kayıtsızlıkla

22. A.g.e., s. 151.

23. s. 156.

24. s. 158.

25. s. 150.

26. Boas, *The social organization and the secret societies of the Kwakiutl Indians*, Washington, 1897, s. 435.

omuz omuza giden bir cins yarı-inançtır. Yazar, önemli olan bayram havasıdır, sonucuna varmaktadır.²⁷ R.R. Marett, *The Threshold of Religion* adlı kitabının *Primitive Credulity* başlıklı bölümünde, ilkel inanç sistemlerinde yer alan belli bir yapmacıklık (*make believe*)²⁸ unsurunun kalıcı etkisini açıklamaktadır. Büyütle-yen veya büyülenen aynı zamanda hem bilinçli hem de kanmaya hazır ve kanmayı istemektedir.²⁹ “Vahşi, temsil ettiği figürle tamamen özdeşleşen iyi bir oyuncu olduğu gibi, ‘gerçek’ aslan olmadığı bildirgi şeyin kütkremesi karşısında korkunç bir dehşete kapılma yeteneğine sahip olan çocuğun bir benzeri olarak, aynı zamanda iyi bir seyircidir de.”³⁰ Malinowski, “Yerli kendi inancını kendi için formüle ettiğinden daha yoğun bir şekilde hisseder ve korkar”³¹ demektedir. Vahşiler topluluğunun doğaüstü nitelikler atfettiği bireylerin tutumu çoğu zaman bir *rol kesme*³² (*playing up to the role*)³³ olarak tanımlanabilir.

Büyünün ve doğaüstü ilişkilerin gerçeğe uygun olmamasına (kurnaca olmasına) ilişkin bu kısmi bilincin varlığına rağmen, ay-nı gözlemciler tüm inanç ve uygulama sisteminin, yalnızca çabucak kanamlara egemen olma amacı taşıyan bir uyanıklar grubu tarafından oluşturulan bir sahtekârlık olduğu sonucunu çıkartmamak gerektiği konusunda ısrarlıdır. Zaten buna benzer yorumlar yalnızca çok sayıdaki seyyah tarafından yapılmakla kalmamış, yerillerin geleneği de bunu doğrulamıştır. Ancak bu yorum doğru olmayabilir. “Kutsal bir eylemin kökeni ancak genel inancın içinde yer alır ve bu inancın bir grubun gücünü artırmak üzere sahtekârlık yoluyla sürdürülmesi ancak tarihsel bir gelişmenin son ürünü olabilir.”³⁴

27. *Volkkunde von Loango*, Stuttgart, 1887, s. 345.

* Metinde İngilizce. (ç.n.)

28. s. 41-44.

29. s. 45.

30. *Argonauts of the Western Pacific*, Londra, 1922, s. 239.

31. *A.g.e.*, s. 240.

* Metinde İngilizce. (ç.n.)

32. Jensen, *a.g.e.*, s. 152. Düzmeçliği bu şekilde iradiymiş gibi açıklama biçimi, bana göre Jensen tarafından haklı olarak reddedilen (s. 153, 173-177) olgunluğ-a erme ve sünnet törenlerinin psikanalitik açıklamasını biraz daha yılmaktadır.

Yukarıda söylenenlerden, ortaya çok açık bir olgu çıktığı kanı-sındayım: İlkel toplumların kutsal eylemlerine ilişkin olarak, oyun kavramını bir an bile gözden çıkarmama gerekliliği. “Oynamak” terimini sürekli kullanmaya zorlayan sadece olguların tasvirini de-ğil-dir, aynı zamanda, oyun kavramı kendinde, inanç ile inançsızlık arasındaki çözülmez birliğin, kutsal ciddiyet ile yapmacık ve “çıl-gınlığın” ortaklığının en iyi sentezini taşımaktadır. Çocuk dünyası ile ilkelerin dünyası arasındaki benzerliği kabul etmekle birlikte, Jensen’in burada, çocuğun tavı ile ilkelin tavı arasında bir ilke-farklılığı getirmek istediği doğrudur. Noel Baba’yla karşılaşan çö-cuk, “kendini yeteneği sayesinde kendini hemen içinde bulabildiği önceden belirlenmiş bir görüntüyle” karşı karşıyadır. “Burada söz-konusu olan törenlerin hazırlanması sırasında, bu insanların yaratı-cı tavı tamamen farklıdır. Bunlar önceden belirlenmiş görüntülere değil de, çevrelerindeki doğaya tepki vermektedirler ve bu doğayla uğraşılır; bu doğaya musallat olan, pek güven vermeyen demonla-rı kavramanın ve temsil etmenin peşindedirler.”³⁵ Burada Jensen’in hocası Frobenius’un görüşleri fark edilmektedir. Ancak bunlara karşı iki itiraz yükselmektedir. Öncelikle, Jensen’in “tamamen do-ğal olarak” dediği şey, çocuk ruhunun ruhani süreci ile bir ayın bi-çimi yaratan ilkelin ruhunun ruhani süreci arasında ifade edilen ye-gâne farkı meydana getirmektedir. Ama biz bu süreci bilmiyoruz. Tıpkı bizim toplumumuzdaki çocuk gibi, “önceden belirlenmiş” ingeleri geleneksel malzeme olarak kabul eden ve bu ingeler kar-şısında tıpkı çocuğunki gibi tepki veren bir ibadet topluluğuyla kar-şı karşıyayız. Fakat bu bir yana bırakılacak olursa, “ani bir duygu doğuşu”na ve ibadete yönelik bir sahnelenimin “temsili”ne varan bu doğa deneyine yönelik “tepki”nin çeşitli aşamaları, gözlemimi-zin tamamen dışında kalmaktadır. Frobenius ve Jensen buna ancak düşsel bir metafor yardımıyla yaklaşabilmektedirler. Bu imgenin ortaya çıkışında gerçekleştirilen işleve gelince, ondan ancak şiirsel bir işlev olarak söz edilebilir ve onu oyunusal bir işlev olarak adlan-dırırsak daha iyi belirlemiş oluruz.

Benzeri düşüncelerde, başlangıçta yer alan dinsel kavramların

33. s. 149-150.

özü sorununa derinlemesine nüfuz etmiş oluruz. Bilindiği üzere, bu sorun bütün dinbilim uzmanları tarafından mcelenen konuların en önemlilerinden biridir. Bir din farklı türde iki şey arasında, örneğin bir insanla bir hayvan arasında, öze ilişkin kutsal bir özdeşliğin varlığını kabul ettiğinde, bizim simgesel bağ kavrayışımız bu ilişkiyi açık ve tutarlı bir şekilde ifade edemez. İki özün birliği, bir töz ile onun simgesel imgesi arasındaki ilişkidir çok daha öze yöneliktir. Bu mistik bir özdeşliktir. Bir diğeri haline gelmiştir. İkel insan, bütünsel dansını yaparken bir kangurudur. Ancak farklılıklar ve insanlar arasındaki ifade yeteneği farkları konusunda dikkatli olmak gerekir. Biz, ilkelin zihin halini gözümüzde canlandırabilmek için, bu zihin halini kendi terminolojimiz aracılığıyla tercüme etmek zorunda kaldık. İstese de istemesek de, bu ilkel varlığın dinsel kavramlarını, kendi kavramlarımızın katı bir şekilde mantıksal olan kesinlik düzlemine aktarıyoruz. Böylece, bu ilkel ile hayvan arasındaki ilişkiyi, ilkel için "gerçeklik" anlamına gelen bir ilişki olarak ifade ederken, aynı ilişki bizim için bir "oyun" olarak kalmaktadır. O, kangurunun özünü almıştır. Biz ise onun kanguruculuk oynadığını söyleriz. Fakat ilkel, "olmak" ve "oynamak" arasındaki ayrımın tamamen cahildir, hiçbir özdeşliği, imgeyi veya simgeyi bilmemektedir. Bu durumda, ilkel insanın ayinlerini gerçekleştirmesi sırasındaki ruh halini kavramanın en iyi yolunun, bu ilkel oyun kategorisine bağlı kalmak olup olmadığının kendimize sormaya devam ediyorduz. Bizim oyun kavramımızda, "hemen kanma" ile "gibi yapma" arasındaki ayrım yok olmaktadır. Bu oyun kavramı, ayın ve kutsallık kavramlarıyla hiç güçlük çekmeden birleşebilmektedir. Bir trajedinin her dizesi, Bach'ın her prelüdü, trajedinin her kuralı bunu kanıtlamaktadır. İkel kültür denilen şeyi oynusal bir alan olarak ele almayı sürdürmekle, onun doğasını katı bir psikolojik veya sosyolojik çözümlemenin izin vereceğinden çok daha dolaysız ve çok daha genel bir şekilde anlama olanağı hazırlanmış olmaktadır.

Kozmik sezgi ile toplumsal gelişmenin tohumu olan, topluluğun selameti açısından vazgeçilmez nitelikteki kutsal oyun, yine de, Platon'un ihtiyaçlarla dolu ve ağırbaşlı, sıradan hayat alanının dı-

şında ve üstünde gerçekleştirdiğini söylediği eylem anlamında bir oyun olarak kalmaktadır.

Bu kutsal oyun alanı çocuğın, şairin ve ilkelin kendilerini evlerinde gibi hissettikleri alandır. Estetik duyarlılık modern insanı bu alana bir miktar yaklaştırmıştır. Bunu söylerken, sanat ürününü olarak kabul edilen maskenin şimdilerde moda olmasını düşünüyoruz. Günümüz egzotizmi belli bir gösteriş tutkusu içerse de, Türklerin, Kızılderililerin ve Çinlilerin moda olduğu XVIII. yüzyıl egzotizminden çok daha derin köklere sahiptir. Modern insan hiç kuşkusuz, uzak ve yabancı olanı anlamaya çok daha yatkındır. Vahşi toplumu anlama konusunda ona en yardımcı olan şey, maske ve kılık değişimine karşındaki duyarlılığıdır. Etnoloji bu olgunun muazam toplumsal önemini vurgularken, gelişmiş ve laikleşmiş kişi de bu olgudaki dolaysız estetik duygusunu hissetmektedir; bu güzellik, dehşet ve esrardan meydana gelen bir duygudur. Yetişkin ve uygar kişi için bile, bazı esrarlı unsurlar maskeden kaynaklanır. Maske insanın görüntüsü, belirgin dinsel kavrayışlarla hiçbir ilişkisi olmayan saf estetik algılamaya olarak bile, bizi hemen "gündelik hayat"ın dışına, gün ışığının aydınlatmadığı dünyadan farklı olan başka bir dünyaya götürür: ilkelin, çocuğun ve şairin alanına, yani oyun alanına.

Eğer ilkel ayinlerin anlam ve doğasına ilişkin fikirlerimizi, indirgenmesi mümkün olmayan oyun kavramı üzerinde yoğunlaştırma-mıza izin verilecek olursa, çetrefil bir sorunla karşı karşıya geliriz. Acaba, alt dinsel biçimlerden daha yüksek olanlarına geçildiğinde oyun kavramını muhafaza etmek mümkün olabilecek midir? Bakışlar Afrika, Avustralya veya Amerika kabilelerinin kanlı ayinlerinden, daha şimdiden *Upaşıadlar*'ın* bilgeliğinin tohumlarını taşıyan *Vedalar*'ın kurban ayinlerine veya Mısırlıların son derece mistik ayinlerine ya da Orpheusçu ibadete ve Eleusis ayinlerine yönelmektedir. Bunların biçim ve uygulamaları, ilkel denilen ibadetlere, gaddarlık ve tuhaflık özelliklerine kadar, her yönüyle benzenmektedir.

* Eski Hint'in ilk kutsal metin derlemelerinden biri. (ç.n.)

dir. Ancak, bunlarda gördüğümüz veya gördüğümüzü sandığımız bilgelik ve hakikat mertebesi, onlar hakkında tepeden bakarak söz etmemizi engeller. Zaten bu üstünlük taslaması, ilkel toplumlar karışında bile söz konusudur. Şimdi önem kazanan nokta, bu üst biçimler tarafından içerilen inancın, biçimsel bir benzerlikten ötürü –hatta dinsel bilinç açısından bile– ayın niteliğinin içine dahil edilmesinin gerekçe gerektirmediğidir. Platon'un oyun hakkındaki kavrayışı kabul edilecek olursa –ki sonunda bu noktaya ulaşmış durumdayız–, bu soruya olumlu cevap verilmesini engelleyen hiçbir şey yoktur. Platon'un anladığı anlamda tanrılara adanmış olan oyunlar hayatın, insanın dört elle sarılması gereken en yuce faaliyetleridir. Bu durumda kutsal ayının, mantığa sığmayan şeyin, anlaşılabir en yuce ifadesi olduğu kabulünden hiç de vazgeçilmiş olmamaktadır. Kutsal eylem, veçhelerinin bazıları itibarıyla oyun kategorisinin içine girmekte, ama bu yüzden ayinsel karakterinden herhangi bir şey kaybetmemektedir.

II Oyun kavramının dilde kavranılışı ve ifade edilişi

Oyundan, bilinen bir şeymiş gibi söz ediyor, bu kelimenin içinde ifade edilen kavramı çözümlemeye veya hiç değilse ona mümkün olduğunca yaklaşılmaya çalışıyoruz; fakat bu kavramın, alışık olduğunuz kelime tarafından sıkı sıkıya belirlendiğinin de tam olarak bilincindeyiz. Kelime ile kavramı birlikte kavrayan, bir araştırma bilimi değil de, yaratıcı dil olmuştur. Dil; yani sayılamayacak kadar çok sayıdaki diller. Hiç kimse bunların tek bir kelimeyle, tamamen özdeş bir kavramı aynı şekilde ifade etmelerini bekleyemez; bu ancak ayak ve el gibi kavramlar için mümkündür. Bizim konumuz ise bu kadar basit değildir.

Burada, oyun kavramının alışılmış biçiminden, yani modern Avrupa dillerinin çoğundaki gündelik kelimelerin bazı farklılıklar-