XII

Çağdaş kültürde oyunsal unsur

Çağdaş kelimesinin anlamı üzerinde durmayacağız. Çağdaş dediğimiz her zamanın daima, çoktan tarih olmuş bir geçmiş, uzaklaşıldıkça eriyen bir geçmiş olduğu kendiliğinden açıktır.

En genç kuşaklar tarafından çoktan "eski zaman"a ait sayılan olgular, daha yaşlılar için hâlâ "bizim zamanımız" kavramının içinde yer almaktadır. Bunun nedeni, daha yaşlının bu zamana ilişkin kişisel bir anıya sahip olması değil de, kültürünün hâlâ o döneme dahil olmasıdır. Ancak bu duygu yalnızca mensup olunan kuşağa değil, aynı zamanda sahip olunan bilgiye de bağlıdır. Genel kural olarak, tarihsel konum duygusuna sahip olan bir akıl, miyop bir bakış açısının gördüğü şimdiki zamandan daha geniş bir geçmiş dilimini kendi "modern" veya "çağdaş" kavramıyla bütünleştirecektir.

Böylece, çağdaş kültür kavramı burada, XIX. yüzyılın içlerine kadar uzanan, geniş ölçüde geriye yönelik bir anlamda kullanılmıştır.

İçinde yaşadığımız kültürün hangi oyun biçimleri altında serpildiğini öğrenmeye çalışacağız. Bu kültüre maruz kalan insan, oyunsal zihniyete hangi ölçüde ulaşabilmektedir? Daha önce de söylediğimiz üzere, geçen yüzyıl daha önceki bütün yüzyılları nitelemiş olan oyun unsurlarının çoğunu kaybetmişti. Bu açık acaba kapatılmış mıdır, yoksa daha da mı artmıştır?

Telafi edici önemli bir olgu, ilk bakışta toplumsal hayat içindeki oyunsal biçimlerin kaybını gidermekten daha fazlasını yapmış gibidir. Spor, toplumsal işlev olarak anlamını genişletmeye ve giderek daha geniş alanları kendi sahasına çekmeye devam etmektedir.

Hatırlanamayacak kadar eski dönemlerden beri, beceri, güç ve dayanıklılık müsabakaları her uygarlıkta ya ibadetle ilişkili olarak ya da sadece gençlik oyunları ve törensel eğlenceler olarak önemli bir yere sahip olmuşlardır. Ortaçağın feodal toplumu aslında, yalnızca turnuvaya özel bir dikkat göstermiştir. Turnuva, fazlasıyla seyirlik ve aristokratik edasıyla, yalnızca spor olarak nitelenemez. Aynı zamanda tiyatro işlevi de görmektedir. Yalnızca, sınırlı sayıdaki bir seçkinler grubunun katılımı söz konusudur. Kilise ideali genelde fiziksel idman ve neşeli güç gösterisine yönelik zevke karşı çıkıyordu; folklor bize ortaçağ toplumunun oyunlarda boy ölçüşmeyi sevdiğinin sayılamayacak kadar çok örneğini sunmasına rağmen, turnuvanın kendisi de aristokratların eğitimine hiçbir katkıda bulunmuyordu. Hümanizmanın bilgi edinme ideali, oyuna ve fiziksel idmana büyük bir kültürel değer tanıma konusunda, Reform ve karşı-Reform döneminin katı ahlâkçı idealinden daha elverişli değildi. Oyun ile fiziksel idmanın hayat içindeki yerleri XVIII. yüzyıla kadar kayda değer bir değişime uğramamıştır.

Sportif müsabaka biçimleri, doğal olarak yüzyıllardan beri sabit kalmıştır. Bazı müsabaka biçimlerinde güç denemesi veya kimin daha hızlı olduğu ön plana çıkmaktadır. Koşu veya paten yarışı, araba veya at yarışı, halter, nişancılık vs. bu kategoriye mensuptur. Kimin en hızlı koşacağına, kürek çekeceğine, yüzeceğine, suyun altında en fazla kalacağına (*Beowulf*'ta olduğu gibi, rakibi dalmış

durumda suyun altında uzun süre tutma kaygısıyla birlikte) dayalı olan bu yarışma biçimleri, düzenlenmiş oyun karakterine ancak sınırlı ölçüde sahiptir. Ancak, agonal niteliklerinden ötürü, hiç kimse bunları oyun olarak adlandırmakta tereddüt etmeyecektir. Zaten, bir kurallar sistemiyle birlikte, kendiliklerinden düzenli oyunlar halinde gelişen biçimler de vardır. Özellikle, top oyunu ve kovalamacaya dayalı oyunların durumu böyledir.

Burada, fırsatlara bağlı eğlenceden, kulüp ve düzenlenmiş müsabakaya geçiş sorununa gelmiş oluyoruz. XVII. yüzyıl Avrupa resmi, ateşli bir şekilde golf oynayan sıradan insanları göstermektedir; ama benim bildiğim kadarıyla, o dönemde oyunun kulüplerde veya düzenli müsabakalar halinde örgütlenmesi söz konusu değildir. Yine de sabit bir çerçevesi olan bu örgütlenme, bir grubun bir başka gruba karşı oynadığı yerde çok daha kolaylıkla gerçekleşmektedir. Bu gelişme de dünya kadar eskidir: Bir köy başka bir köyle boy ölçüşmekte, bir okul başka bir okula karşı oynamakta, bir mahalle bir başkasıyla çekişmektedir. Daimi takımların birlikte idman yapmaları, özellikle büyük top oyunları vesilesiyle ortaya çıkmıştır ve modern spor da bu alandan kaynaklanmıştır. Bu sürecin oluşumuna hiç kuşkusuz katkıda bulunan İngiliz halkının kendine özgü doğasının meydana getirdiği faktör yok edilemez ve belirlenemez olsa da, bu olgunun XIX. yüzyılda İngiltere'de doğmuş olması az veya çok açıklanabilir niteliktedir. İngiliz toplumunun temel özellikleri de hiç kuşkusuz bu oluşuma katkıda bulunmuştur. Özerk yerel yönetim, yerel bağlılık ve dayanışma zihniyetini güçlendirmektedir. Genel ve zorunlu askerlik hizmetinin bulunmaması, serbestçe yapılan fiziksel idman fırsat ve hevesini teşvik etmektedir. Okul örgütlenme biçimleri de aynı yönde etki etmektedir. Son olarak da, köy cemaatlerine ait ortak çayırlar (*common*'s) biçiminde en güzel düzlükleri ve manzaraları sunan doğa koşullarının da kesinlikle büyük etkisi olmuştur.

XIX. yüzyılın son çeyreğinden itibaren sporun bir zatiyet olarak gelişimi, giderek daha ciddileşen bir oyun kavrayışı içinde meydana gelmiştir. Kurallar daha kesinleşmiş ve çok daha incelikli kılınarak zenginleştirilmiştir. Eskiden hiç düşünülemeyecek rekorlar kı-

rılmıştır. Geçen yüzyılın ilk yarısına ait gravürlerde, başlarında silindir şapkalarla kriket oynayanları herkes görmüştür. Bunlar anlamlıdır.

Şimdilerde yaşanan, oyunun sistemleştirilmesi ve sürekli artan disiplini, oyunsal içeriğe ilişkin bazı şeyleri uzun dönemde yok edecektir. Bu olgu, profesyonellerle amatörler arasındaki kopuşta açığa çıkmaktadır. Bir oyun dalındaki takım, artık oyunu oyun olarak görmeyenlerle daha yüksek kapasiteye sahip olsalar bile gerçek oyunculara nazaran daha ait toplumsal konumda olanları birbirinden ayırmaktadır. Profesyonelin tutumu artık bir oyun tavrı değildir; kendiliğindenliğini ve tasasızlığını kaybetmiştir. Spor modern toplumda, oyunsal alandan yavaş yavaş uzaklaşmakta ve artık ancak ciddi olunduğunda oyun olan *sui generis** bir unsur haline gelmektedir. Spor bugünkü dünyada, asıl kültürün evriminin dışında bir yere sahiptir; bu kültür sporu içermez. Arkaik uygarlıklarda, müsabakalar kutsal bayramların kapsamı içinde yer almaktaydı. Modern sporda, ibadetle olan bu bağ tamamen kopmuştur. Spor tamamen dindışı hale gelmiştir ve yönetici bir otorite sporun uygulanışını hükme bağlıyor olsa bile toplumun organik yapısıyla bir bağlantısı kalmamıştır. Spor artık, toplumsal yönelişin verimli bir faktöründen çok, agonal içgüdünün özerk bir ifadesidir. Kitlesel gösterilerin etkisini yükseltme konusunda modern toplumsal tekniğin geniş bilgisinin, olimpiyat oyunlarının veya Amerikan üniversitelerinin düzenlediği sportif organizasyonların veyahut da büyük şamatayla ilan edilen uluslararası müsabakaların sporu tarz ve kültür yaratan bir faaliyet düzeyine çıkartmasında hiçbir katkısı yoktur. Spor, katılanların ve seyircilerin gözünde sahip olduğu büyük öneme rağmen, eski oyunsal faktörün adeta tamamen ortadan kalktığı kısır bir işlev olarak kalmaktadır.

Bu kavrayış, sporu kültürümüzün en mükemmel oyunsal unsuru sayan genel kamusal kanaatın tamamen tersidir. Spor aslında, oyunsal içeriğinin en iyi bölümlerini kaybetmiştir. Oyun daha ciddi hale gelmiş, oyunsal ruh hali giderek yok olmuştur. Ilginç bir nokta, bu ciddiyete kayışın atletik olmayan oyunlarda, özellikle de

* Nev'i şahsına münhasır; tek başına bir tür oluşturan. (ç.n.)

satranç ve bazı iskambil oyunları gibi yalnızca akli işlemlere dayalı olan oyunlar alanında da meydana gelmiş olmasıdır.

İlkel toplumlarda çoktan yaygınlaşmış olan masa oyunlarında, (rulet türünden) şansa dayalı oyunlar söz konusu olduğunda bile, daha başlangıçtan itibaren bir ciddiyet unsuru mevcut olmuştur. Dama veya satranç gibi şans unsurunun hiçbir rolünün olmadığı oyunlarda sevinç atmosferi söz konusu değildir. Fakat bu oyunlar gene de oyun tanımına tamamen dahildir. Bütün bu zekâ, masa veya iskambil oyunları ancak yakın tarihlerde, reklamcılık tarafından uluslararası şampiyonalar, halka açık müsabakalar, plak kayıtları vs. yoluyla spor alanına dahil edilmişlerdir.

İskambil oyunları, rastlantı unsuru asla tamamen dışlanmadığından, masa oyunlarından farklıdır. İskambil oyunları talih oyununa yaklaştıkları ölçüde, eğilim açısından zar oyunları türüne yaklaşmakta, yani kulüp veya halka açık müsabaka halinde örgütlenmeye pek yatkın olmayan entelektüel bir faaliyet olarak kalmaktadır. Buna karşılık, düşünme gerektiren iskambil oyunları böylesine bir gelişmeye olanak vermektedir. Bu alanda görülen ve giderek daha vurgulu hale gelen ciddiyete doğru yönelim fazlasıyla anlamlıdır. İskambil oyunları, *hombre* ve kadrilden *whist* ve briçe, giderek daha incelikli bir hale gelmektedir: Ancak, modern toplumsal teknik ilk kez briçle birlikte oyuna egemen olmuştur. El kitapları ve sistemleriyle, büyük ustaları ve profesyonel çalıştırıcılarıyla briç son derece ciddi bir iş haline gelmiştir. Gazetelerde yakınlarda çıkan bir habere göre, Culbertson çiftinin gelirleri 200.000 doların üstüne çıkmaktadır. Briç sürekli ve genel bir faaliyet olarak, her gün önemli miktarda zihinsel enerji tüketimine neden olmaktadır; bu, toplumun yararına da olabilir, zararına da. Burada, Aristoteles'in kelimeye yüklediği anlamda soylu bir *diagôgè*'den söz etmek güç olacaktır: Entelektüel yetenekleri sadece tek yanlı olarak geliştiren ve ruhu zenginleştirmeyen, daha iyi yerlerde (ama belki de daha kötü yerlerde) kullanılabilecek entelektüel ve zihinsel bir enerji miktarını esir eden ve tüketen, tamamen kısır bir bilim. Briçin çağdaş hayatımız içinde sahip olduğu yer, kültürümüzün oyunsal unsurunu görünüşte şimdiye kadar hiç duyulmadık ölçüde güçlendirmi-

şe benzemektedir. Gerçekte durum böyle değildir. İnsanın gerçekten oynaması için, oyun esnasında yeniden çocuk olması gerekir. Acaba bu durumu, son derece incelikli böylesine bir zekâ oyununda gözlemek mümkün müdür? Eğer buna olumlu cevap verilemiyorsa, bu durumda oyun esas niteliğinden mahrum kalmış demektir.

Modern hayatın karmaşası içinde oyunsal unsurun yerini araştırmak bizi sürekli olarak çelişkili sonuçlara götürmektedir. Eskiden spor alanında oyun olarak kabul edilen ve hissedilen bir faaliyet karşısındaydık, ama bu faaliyet öylesine bir teknik örgütleme, malzeme ve bilimsel düşünce düzeyine çıkartılmıştır ki, gerçek oyun atmosferinin yok olması tehlikesi belirmiştir. Oyunun ciddiyet alanı haline dönüşme eğilimi karşısında, bazı olgular zıt bir eğilim gösteriyor gibidir. Varoluş nedenlerini çıkar, ihtiyaç veya gereklilikten alan ve böylece başlangıçta oyunsal özellik göstermeyen bazı meşguliyetler, oyundan başka bir şekilde yorumlanması mümkün olmayan bir karakteri ikincil nitelik olarak geliştirmektedir. Eylemin değeri bizatihi kapalı bir alanla sınırlanmakta ve burada geçerli olan kurallar genel amaçlılıklarını kaybetmektedir. Spor örneğinde, ciddiyet içinde donan, ama oyun olarak sayılmaya devam eden bir oyun; diğer durumda ise, oyun haline gelerek bozulan, ama hâlâ ciddi kabul edilen ciddi bir meşguliyet söz konusudur. Bu iki olgu, dünyaya birçok başka biçim altında da egemen olan güçlü agonal içgüdü aracılığıyla birbirine bağlanmıştır.

Dünyayı oyun cephesine sürükleyen bu agonal içgüdünün gelişimi, aslında kültür zihniyetinden bağımsız bir dış faktör tarafından teşvik edilmektedir: Özellikle, insan ilişkilerinin bütün alanlarda ve tüm araçlar sayesinde olağanüstü gelişimi. Teknik, reklam ve propaganda her yerde rekabeti teşvik etmekte ve bu içgüdünün tatminini mümkün kılmaktadır. Ticari rekabet, ilkel ve yüzyıllık kutsal oyunlar alanına mensup değildir. Bu rekabet türü ancak, bir başkasını geçmenin ve ondan daha kurnaz olmanın gerekli olduğu ticari faaliyet alanlarının yaratılmaya başlanmasıyla açıkça ortaya çıkmaktadır. Sınırlayıcı kurallar, yani ticari örf ve âdetler, bu alanda çabucak vazgeçilmez hale gelmektedir. Ticari rekabet oldukça ya-

kın tarihlere kadar ilkel bir görünüme sahip olmuştur. Ancak modern ticarî ilişkiler, propaganda ve istatistik sayesinde yoğunlaşabilmiştir. Spor alanında doğan rekor kavramı, iş âleminde de kendine yer edinmekte gecikmeyecektir. Günümüzdeki anlamıyla rekor kelimesi başlangıçta, eğer Hollanda'ya ilişkin bir uygulamadan haraketle bir benzetme yapılacak olursa, yarışı birinci bitiren patencının hanın tahta kapısına kazıdığı işareti ifade etmekteydi. Karşılaştırmalı ticaret ve üretim istatistikleri, bu spor unsurunu çok doğal bir şekilde ekonomik ve teknik hayatın içine dahil etmişlerdir. Endüstriyel üretimin sportif bir karaktere büründüğü her yerde, rekor kırma hevesi kendine uygun bir alan bulmuştur: En yüksek tonajlı şilebe, en kısa deniz yolculuğunu yapan gemiye mavi kurdele. Burada, katıksız oyunsal bir unsur, yarar nedenlerini tamamen arka plana itmiştir: Ciddiyet oyun haline gelmiştir. Büyük bir firma, üretimini arttırabilme amacıyla, sportif unsuru kendi alanına bilinçli bir şekilde dahil etmektedir. Böylece süreç daha şimdiden tersine döndürülmüş olmaktadır: Oyun yeniden ciddi hale gelmektedir. Bir şirketin müdürü olan A.F. Philips, Rotterdam Yüksek Ticaret Okulu tarafından kendine onursal bir unvan verilmesi vesilesiyle yaptığı konuşmada şunları söylemiştir:

> "Bu şirkete girdiğimden beri, teknik ve ticari bölümler arasında, kim kimi mat edecek cinsinden bir rekabet olmuştur. Teknik bölüm, ticaret bölümünün yeteri kadar mahreç bulamayacağını düşünerek aşırı üretim yaparken; diğeri de teknik bölümün talebi karşılamaya yetemeyeceği düzeye varana kadar mal pazarlamaya uğraşıyordu ve bu mücadele hep sürdü; her bölüm sırası geldiğinde zafer kazanıyordu. Kardeşim ve ben, işimizi daima bir görev olarak değil de, çalışma arkadaşlarımızı ortak etmek istediğimiz bir spor olarak düşündük."

Büyük firmalar bu rekabet ruhunu güçlendirmek için artık kendi spor topluluklarını kurmakta ve hatta, yalnızca mesleki nitelikleri değil, takımlara uygun özellikleri de düşünerek işçi almaktadırlar. Süreç yeniden tersine döndürülmüştür.

Çağdaş sanat alanındaki oyunsal faktöre ilişkin sorun, iş âlemindeki agonal faktör sorununa nazaran daha basittir. Oyunsal unsurun, sanatsal yaratı ve icranın özüne hiç de yabancı olmadığını yukarıda göstermiştik. Bu olgu özellikle, güçlü bir oyunsal içeriğin temelli ve öze ilişkin olarak kabul edilebileceği müzikal sanatlar alanında doğrulanmaktadır. Plastik sanatlarda, oyunsal bir anlam, süslemeye ilişkin olan her şeye özgü olarak gözükmekteydi; yanı sanatsal gerçekleştirmede oyun faktörü özellikle el ve zihnin çok büyük serbestlik içinde iş görebildikleri yerde etkili olmaktadır. Bunun dışında, oyun faktörü başka yerlerde olduğu gibi bu sahada da, zanaat sınavı, başyapıt, yanı yarışma içinde icra edilen sanat olarak değer kazanmaktaydı. Şimdi geriye, sanatın içindeki bu oyunsal unsurun XVIII. yüzyılın sonundan bu yana gelişip gelişmediğini öğrenmek kalmaktadır.

Sanatı toplumsal hayatın yaşamsal işlevi olma temelinden yavaş yavaş kopartan ve onu bireyin giderek daha serbest ve daha özerk bir faaliyeti haline getiren kültür evrimi yüzyıllardan beri sürmektedir. Çerçeveli resmin freski arka plana itmesi ve bağımsız gravürlü levhanın kitap resimlemesini gölgede bırakması gibi değişmeler bu evrimin aşamalarını oluşturmuşlardır. Rönesans'tan sonra mimarının ağırlık merkezinin yer değiştirmesiyle, buna benzer bir şekilde, toplumsaldan bireysele bir kayış daha meydana gelmiştir. Mimarının başlıca ödevi artık kilise veya saray değil de, konutlar; debdebeli galeriler değil de, apartman daireleri inşa etmektir. Sanat daha mahrem, ama aynı zamanda daha soyutlanmış, tek bir kişiyi ilgilendiren bir şey haline gelmiştir. Kişisel estetik beklentilerini tatmine yönelik olan oda müziği ve şarkı da, benzer bir şekilde, daha çok kamusal hayata yönelik olan sanat biçimlerini, etkilerinin yaygınlığı ve özellikle de ifadelerinin yoğunluğuyla gölgede bırakmıştır.

Sanatın rolüne ilişkin olarak, aynı dönemde, bir değişme daha meydana gelmiştir. Sanatı, tamamen özerk ve olağanüstü yüksek bir kültür değeri olarak kabul etme eğilimi giderek artmıştır. Sanat XVIII. yüzyıla kadar, kültür değerleri içinde çok alt bir yere sahip olmuştur. Sanat o döneme kadar, ayrıcalıklıların hayatının soylu bir süsünden ibaretti. Estetik zevk, bugün olduğu kadar güçlü bir şekilde hissedilmekteydi, fakat bu zevk genelde ya dinsel bir coşku, ya

da hoşça vakit geçirmeye yarayan üst düzeyden bir merak olarak yorumlanmaktaydı. Her zaman bir zanaatkâr sayılan sanatçı, alt düzeyden biri olarak kabul edilmekte, buna karşılık bilimle uğraşmak, para kazanma gibi bir dertleri olmayanların ayrıcalığı olarak görülmekteydi.

Büyük değişme, XVIII. yüzyılın ilk yarısından sonra, romantik ve klasik bir biçim altında ortaya çıkan yeni estetik akımdan kaynaklanmıştır. Bu biçimlerin birincisi asıl önemli olanıdır, diğeri ona eşlik etmektedir. Bu ikisinin kaynaşmasından, hayattaki değerler ölçeğinde estetik zevk içinde çıplaklık unsurunun yüceltilmesi olgusu ortaya çıkacaktır; çıplaklık yüceltilmiştir, çünkü dinsel bilincin zayıflaması buna olanak vermektedir. Bu hareket Winchelmann'dan Ruskin'e kadar sürmüştür. Sanatı halka indirme modası ancak XIX. yüzyılın sonlarına doğru yayılmaya başlamıştır ve burada fotoğrafçılık tekniğinde meydana gelen gelişmelerin rolünü inkâr etmek mümkün değildir. Sanat kamusal bir alan haline gelirken, sanat sevgisi de kibarlara yaraşır bir hale gelmektedir. Sanatçının üstün bir varlık olduğu kavrayışı her yere sızmıştır. Züppelik, halkın üzerinde güçlü bir etki yapmaktadır. Aynı zamanda, sanat alanındaki çılgınca yenilik açlığı, üretim için başat bir güdüleyici haline gelmektedir. Yeni ve duyulmadık olana yönelik bu sürekli ihtiyaç, çökmekte olan empresyonist sanatı XX. yüzyıldaki aşırılıklarına götürmektedir. Sanat, modern üretim mekanizmasının zararlı etkilerine, bilimden daha fazla maruz kalmaktadır. Mekanikleşme, reklam ve etki peşinde koşma gibi unsurlar sanatı avcuna almıştır, çünkü sanat artık daha doğrudan bir şekilde piyasa için çalışmakta ve daha fazla teknik olanaktan yararlanmaktadır.

Bütün bunların içinden oyunsal unsuru ayıklamak güç bir iştir. Sanat XVIII. yüzyıldan beri, uygarlık faktörünün bilincine varmasıyla birlikte, bütün belirtilerden anlaşıldığı üzere, oyunsal nitelik namına kazandığından fazlasını kaybetmiştir. Bu bir düzey yükselmesi anlamına mı gelmektedir? Sanatın eskiden yüklendiği anlamın ve yarattığı güzelliğin büyük ölçüde bilincinde olmamasının onun için bir lütuf olduğunu göstermek mümkündür. Sanatın kendi yüceliğinin farkına varmasıyla, yüzyıllık saflığından ve basitliğin-

den bir şeyler eksilmiştir. Başka bir bakış açısıyla, oyun unsurunun sanatsal hayat içinde belli bir ölçüde güçlendiğini şu olgudan hareketle saptamak mümkündür: Sanatçı, benzerlerinin oluşturduğu kitlenin üzerinde yer alan, olağanüstü bir varlık olarak kabul edilmektedir ve o da bu nedenle belli bir saygı beklemektedir. Bu emsalsizlik duygusunu hissedebilmesi için bir hayranlar topluluğuna veya bir manevi kardeşler grubuna ihtiyacı vardır, çünkü kitle ona olsa olsa sözel bir saygı gösterir. Tıpkı en eski şiirde olduğu gibi, modern sanat için de belli bir kapalılık, yalnızca o alanda yer alanların anlayabilecekleri bir yapı mutlaka gereklidir. Her kapalılığın temelinde bir anlaşma yer almaktadır: "Biz, bu kapalılığın sırrına vakıf olanlar, bunu şu şekilde anlayacağız, yargılayacağız ve beğeneceğiz." Bu anlaşma, kendi esrarının arkasına saklanan oyunsal bir cemaat gerektirmektedir. Sanatsal bir yönelimin *ızm* ile biten bir parola tarafından özetlendiği her yerde, oyunsal bir cemaat açıkça görülür. Abartılı övgüye, sergi ve konferanslara dayanan edebi eleştiriyle birlikte modern reklam aygıtı, sanatın dışavurumlarındaki oyunsal karakteri yüceltmeye yatkındır.

Modern bilimin oyunsal içeriğini belirlemeye kalkıştığımızda durum çok farklıdır. Bunun nedeni, bu alanda şu sorunun kaçınılmaz olarak karşımıza çıkmasıdır: Oyun nedir? Oysa şimdiye kadar, oyun kategorisini verili ve genel kabul gören bir bizatihilik sayarak hareket etmiştik. Bu eserin başlangıcında, oyunun öze ilişkin koşul ve karakteristiklerinden biri olarak oyunsal bir mekânı, eylemin cereyan ettiği ve kuralların yasa hükmünde oldukları, özellikle sınırlanmış bir çerçeveyi getirmiştik. Bundan hareketle, böylesine kapatılmış her sahayı, en mükemmelinden bir oyunsal alan olarak görme eğilimine girmiştik. Yönteminin ve kavramlarının sınırları içindeki soyutlanmışlığından ötürü herhangi bir bilime bir oyun karakteri atfetmekten daha kolay bir şey olamaz. Fakat, kendiliğinden düşünce açısından geçerli ve aşikâr bir oyun kavramı bulmak istiyorsak, oyunsal alan artık oyunu niteleme konusunda yeterli olmaktan çıkar. Oyun geçicidir, sonuna kadar oynanır ve kendinin dışında özgül bir amacı yoktur. Gündelik hayatın taleplerinden kopmuş olan neşeli bir gevşeme bilinci tarafından beslenir. Bütün bun-

lar bilime uygulanabilir nitelikte değildir. Nitekim bilim, evrensel değeri olan genel bir gerçeklikle temas noktası aramaktadır. Bilimin kuralları, oyunlarınkiler gibi sonsuza kadar geçerli değildir. Bilimin kuralları deney tarafından sürekli yanlışlanarak değişmektedir. Bir oyunun kurallarını yanlışlamak mümkün değildir. Oyunu değiştirmeden kuralları değiştirilemez.

Bunlara bağlı olarak, şöyle bir sonuca varmamız için bütün nedenler bulunmaktadır: Her bilimin bir oyundan başka bir şey olmadığının söylenilmesi, şu an için devre dışı bırakılması gereken boş bir iddiadır.

Buna karşılık, bir bilimin kendi yöntemi tarafından sınırlanmış alan içinde "oynanıp oynanmayacağı"nın bilinmesi ise başka bir şeydir. Örneğin, her tür sürekli sistemleştirme faaliyetinin içinde, adeta ayrılmaz bir şekilde bir oyun eğilimi yer almaktadır. Yeterli deneysel tabandan yoksun olan eski bilim, her tür nitelik ve kavramı tutarsız biçimde sistemleştirme alışkanlığına sahipti. Gözlem ve düşünme, burada engelleyici bir unsur olsa da, tam bir güvence oluşturmazlar. İyi bir şekilde oluşturulmuş özel bir yöntemin terimleri her zaman kolayca oyunsal biçimler olarak kullanılabilir. Hukukçular her zaman böyle yapıyor olmakla eleştirilmişlerdir. Eski Ahit'ten ve *Vedalar*'dan beri üzerinde çalışmalar yapılan kelime açıklamasına ilişkin eski oyuna düşüncesizce katılan dilciler de bu eleştiriye maruz kalmışlardır; bu eleştiri, bugün dilbilim hakkında bir şey bilmediği halde bu açıklama işine girişenlere yöneltilmiştir. En yeni ve tamamen bilimsel sentaks okullarının yeni bir oyunsal yol üzerinde olmadıkları o kadar kesin midir? Uzmanlıktan veya cehaletten ötürü, Freudçu terminolojiyi aşırı bir istekle kullanarak bir oyuna dönüşen bilimlerin sayısı birden fazla değil midir?

Bir bilim dalındaki uzmanın veya amatörün sahip olduğu kendi alanının terimleriyle "oynama" olanağı soyutlandığında, bilimsel faaliyet de, yarışma zevkinden ötürü oyun alanına sürüklenebilmektedir. Bilim alanındaki yarışma ekonomik faktörler tarafından sanat alanında olduğundan daha dolaylı belirleniyorsa da; buna karşılık, bilim alanındaki diyalektik karakter kültürün gelişmesine daha fazla katkı yapacak niteliktedir. Yukarıda, arkaik dönemlerde

bilgelik ve bilimin kökenlerini incelemiştik: Bunlar hep agonal unsura bağlıdırlar. Bilimin polemik nitelikte olduğu kanıtlarla gösterilmiştir. Ancak, bir bilim dalında, buluş veya bir kanıt yoluyla bir başka bilimadamını geride bırakma arzusu ön plana çıktığında bu kötü bir işaret olmaktadır. Araştırma yoluyla hakikate ulaşma susuzluğunu duyan kişi, bir hasmına karşı zafer kazanmaya pek kulak asmaz.

Sonuç olarak, modern bilim kesinliğe ve gerçekliğe tapmaya bağlı olduğu ve öte yandan kıstasımızı belli bir oyun kavrayışı oluşturduğu için, oyunsal tutuma pek yatkın olmayan bir alan sayılacaktır; bilim ortaya çıktığı veya XVI. yüzyıl ile XVIII. yüzyıl arasında yaşadığı yeniden doğuş sürecinde olduğundan çok daha az oyunsal çizgiye sahip bulunmaktadır.

Son olarak, genel toplumsal hayattaki –siyasal hayat da dahil– oyunsal içeriğin belirlenmesine geçilecek olursa, iki olabilirliği önceden birbirinden iyice ayırmak gerekir. Her şeyden önce, toplumsal veya siyasal bir amacı örtmek için az çok bilinçli bir şekilde benimsenen oyunsal biçimlerin olabilirliği. Böylesine bir durumda, kültürün yüzyıllık oyunsal unsuru değil de hilebazlık söz konusudur. İkinci olarak, oyunsal görünüşe yüzeyde sahip olgulara dayanan yanlış bir yol üzerinde kaybolma olasılığı. Bugünkü toplumların gündelik hayatı, oyun içgüdüsüyle bazı ortak yanları olan bir niteliğin hükmü altına giderek daha fazla girmektedir ve modern kültürün özellikle zengin bir oyunsal unsurunu bu alanda keşfetmeye kalkışmak denemeye değer bir şeydir. Bu niteliği en iyi belirten terim, "çocuk gibi" terimidir; bu kelime hem çocukluğu, hem de saflığı aynı anlam içinde birleştirmektedir. Fakat çocukluk ve oyun tek ve aynı şey değildir.

Bundan birkaç yıl kadar önce, günümüzün toplumsal hayatındaki kaygı verici olguların çocukluk adlandırması altında özetlenebileceğini sanmıştım;[1] bu çalışmada günümüz insanının, özellikle de oluşum halindeki bazı toplulukların üyesi olarak insanın bir dizi faaliyetinin yeniyetmelik döneminin zihinsel ölçülerine uygun bir şekilde cereyan ettiğini göstermeye çalışmıştım. Büyük bir bölümü

1. Im Schatten von morgen (*Incertitudes: Belirsizlikler*), Zürih, 1930, s. 140-151.

itibariyle, çağdaş zihinsel alışveriş tekniği tarafından ya şartlandırılan ya da teşvik edilen alışkanlıklar söz konusuydu. Bunlar arasında, zaman geçirmeye ilişkin sıradan biçimlere, güçlü sansasyon ihtiyacına ve kitleye gösteriş yapmaya yönelik kolaylıkla tatmin edilen, ama hiçbir zaman bastırılamayan ihtiyaç ve iştahlar yer almaktaydı. Bunlara, daha derin bir psikolojik düzeyde; göze görünür ayırıcı işaretler, anlaşmaya dayalı hareketler, taraftarlara özgü bağırışlar (*yells*, özel tezüharat biçimleri), belli yürüyüş biçimleri vs. ile birlikte, canlı bir kulüpçülük zihniyeti eklenmekteydi. Öncekilerden daha derin psikolojik kökleri olan ve aynı şekilde çocukluk kategorisi içine dahil edilebilen bir özellikler dizisi de mizah yokluğu, kin veya sevgi yüklü sloganlar, grubun dışında kalanlara karşı gösterilen kötü niyet ve bunlara yönelik aşırı hoşgörüsüzlük, övgü ve sövgüdeki ölçüsüz abartı ve grubun kendine saygısını veya bilincini okşayan her türlü yanılgıya hayat hakkı tanınmasıyla belirlenen reflekslerdir. Bu çocuksu çizgilerin çoğuna, uygarlığın eski dönemlerinde de geniş ölçüde rastlanmaktadır[2]; ama bunlar bu dönemlerde hiçbir zaman, bugünkü kamusal hayatın içinde gösterdikleri kitlesel ve kaba görüntüye sahip olmamışlardır. Burada, bu kültür olgusunun nedenlerinin ve gelişiminin koşullarına ilişkin ayrıntılı bir incelemeye girişmeye gerek yoktur. Bu olgunun ortaya çıkmasına katkıda bulunan faktörlerin arasında, yarı eğitimli kitlenin zihinsel harekete katılması, ahlâki ölçülerin gevşemesi ve teknik ile örgütlenmenin yarattığı, kitleleri yönetme konusundaki fazlasıyla büyük olanaklar sayılabilir. Eğitimin ve geleneğin engellemelerinden kurtulmuş olan yeniyetmelerin zihinsel tutumu, bütün sahalarda üstün gelmeye çalışmakta ve bunu çok iyi becermektedir. Çocukça davranışın resmi biçimine ilişkin binlerce örnekten biri: 9 Ocak 1935 tarihli *Pravda* gazetesi, Kursk ili yerel Sovyet yönetiminin Budenj, Krupskaya ve Kızıl Buğday Tarlası adlı üç kolektif çiftliğe, tahıl teslimatında açık verdiklerinden ötürü Tembel, Sabotajcı ve İşe Yaramaz diye yeni adlar verdiğini bildirmektedir. Bu aşırı heveskârlığından ötürü yerel makam hiç kuşkusuz parti merkez komitesinden azar işitmiş ve bu kararı iptal edilmiştir, ama bu

2. Örnek olarak bkz. Huizinga, *Déclin du moyen âge*, bl. XVIII.

örnek bir zihin halini açıkça ortaya koymaktadır. Ad değiştirmeler, Konvansiyon döneminde olduğu kadar, eski kentlerini kendi takviminin azizlerine göre yeniden adlandıran günümüz Rusya'sında da siyasal coşku dönemlerinin özelliklerindendir. Düzenlenmiş çocuk zihniyetinin toplumsal gücünü ilk anlayan ve bunu şaşırtıcı icadı olan izcilikte kullanan insan olma şerefi Lord Baden Powell'e aittir. Bu konuda çocuk gibilikten söz etmek uygun değildir; çünkü burada, bu yaş grubunun eğilim ve alışkanlıklarından hareketle, akıllı bir şekilde hesaplanmış ve yararlı amaçlar doğrultusunda kullanılan eğitsel bir çocuk oyunu söz konusudur. İzci hareketi kendine oyun demektedir. Bu oyun alışkanlıkları, tamamen ciddi sayılan meşguliyet alanlarına sızdığında ve siyasal-toplumsal mücadelelerin kötü tutkularıyla yüklü hale geldiğinde durum tamamen değişmektedir. Durum böyle olduğunda, bugünün toplumlarında çok fazla bir gelişme gösteren çocuk gibi davranmanın oyunsal bir işlev olarak kabul edilip edilemeyeceği sorusu ortaya çıkmaktadır.

Cevap ilk bakışta olumluya benzemektedir; ve zaten ben, oyun ile kültür arasındaki ilişkiyi ele aldığım her seferinde, olguyu bu doğrultuda yorumlamıştım.[4] Ancak şimdi kendimi, oyun kavramını daha açık bir şekilde tanımlamak ve bu alanda çocuksuluğa ilişkin şu nitelemeyi reddetmek zorunda hissediyorum. Oyun oynayan bir çocuk çocuksu değildir. Ancak oyun onu sıktığında veya ne oynayacağını bilemediğinde böyle olur. Eğer şimdiki çocuksuluk gerçek bir oyun olsaydı, bu durumda toplumun, arkaik kültür biçimlerine (yani oyunun canlı ve yaratıcı bir faktör olduğu biçimlere) dönme yolunda olduğunu görmek gerekirdi. Herhalde çoğu kimse, toplumun giderek artan bu tekdüzeleşmesini böylesine bir geri dönüşün ilk safhası olarak görecektir. Bana göre hata edeceklerdir. Olgunluğunun ayrıcalıklarından kendi isteğiyle vazgeçen bir aklın bütün dışavurumlarında, biz ancak kaçınılmaz bir çözülmenin işaretlerini

3. Terörist Bernard de Saintes, Adrien-Antoine olan küçük adlarının yerine Piochefer'i geçirerek Azız adlarını şu sanlarla ikame etmiştir: Kazma ve demir; bunlar devrimci takvimde Adrien ve Antoine adlı azizlere ait günün yerine geçmişlerdir.

4. *Sur les frontières du jeu et du sérieux dans la culture*, s. 22 ve *Incertitudes*, aynı yer.

görebiliriz. Çocuksu tavırlar genelde oyun biçiminde ortaya çıksa da burada gerçek oyunun esas çizgileri eksiktir. Kültür, ateşli bir heyecan duygusunu, özsaygı ve üslubu yeniden yakalayabilmek için başka yollara girmek zorundadır.

Kültürün oyunsal unsurunun, hâlâ tam bir serpilme içinde gördüğümüzü sandığımız XVIII. yüzyıldan bu yana, alışkın olduğu hemen tüm alanlardaki anlamını kaybettiği sonucu giderek öne çıkmaktadır. Modern kültür artık hiç "oynanmamakta" ve oynandığı izlenimini verdiği yerde de hile yapılmaktadır. Bu arada, çağdaş döneme yaklaşıldıkça uygarlık olguları içinde oyun ile oyun-olmayan arasında ayırım yapılması giderek daha güç hale gelmektedir.

Bu durum özellikle, çağdaş siyasetin uygarlık olgusu olarak taşıdığı değerin farkına varılmaya başlandığında görülür. Daha yakın zamana kadar, demokratik ve parlamenter görünümü altında kurala bağlanmış olan siyasal hayat, inkâr edilemeyecek kadar çok oyunsal unsur içermekteydi. 1933 tarihli bir söylevindeki[5] bazı işaretlerle ilişki kuran öğrencilerimden biri, yakınlarda kaleme aldığı ve Fransa ile İngiltere'deki parlamento söylevlerindeki hitabet unsurunu ele alan bir incelemede,[6] Avam Kamarası'ndaki tartışmaların XVIII. yüzyılın sonundan beri bir oyunun kurallarına tamamen denk düştüklerini ikna edici bir şekilde gösterdi. Bu tartışmalarda her zaman kişisel yarışmalar hâkimdir. Bu, oyuncuların mutlak bir ciddiyet içinde, hizmet ettikleri ülke çıkarlarını hiç kale almaksızın, karşılıklı matlaşmalarına dayanan sürekli bir "maç"tır. Parlamento hayatının havası ve örfleri her zaman tamamen sportif nitelikte olmuştur. Bu durum, İngiliz modeline az çok sadık kalmış olan ülkeler için de geçerlidir. Şimdi bile bir arkadaşlık zihniyeti, tartışmalar sona erer ermez, en inatçı hasımların kendi aralarında arkadaşça şakalaşmalarına izin vermektedir. Lord Hugh Cecil mizah yüklü bir üslup içinde, piskoposları Lordlar Kamarası'nda istemediklerini

5. *Over de grenzen von spel et cultuur.*
6. J.K. Oudendijk, *Een cultuurhistorische Vergelijking tusschen de Fransche en de Engelsche parlementaire redeveering*, Utrecht, 1937.

ilan etmiş ve daha sonra da Canterbury Başpiskoposu'yla gayet dostça sohbet etmişti. *Centilmenlik* anlaşması tarzı da –bu *centilmenler*den biri tarafından bazen kötü yorumlansa da– parlamentonun oyunsal alanına dahildir. Bu oyun unsurunun içinde, parlamentarizmin bugün çok eleştirilen en önemli veçhelerinden birini –hiç değilse İngiltere'de– görmek hiç de şaşırtıcı değildir. Bu unsur, ilişkilerin esnekliğini güvenceye almakta, başka türlü olsaydı dayanılmaz olacak gerilimlere izin vermektedir; mizah duygusunun kaybedilmesi her zaman öldürücüdür. İngiliz parlamenter hayatı içinde oyunsal unsurun kendini yalnızca geleneksel genel kurul biçimleri ve tartışmalar içinde değil de, aynı zamanda tüm seçim sistemine ortak olarak ifade ettiğini göstermeye hiç ihtiyaç yoktur.

Oyunsal unsur, İngiliz parlamentosunda olduğundan daha da aşikâr bir şekilde Amerikan siyasal alışkanlıklarında görülmektedir. İki partili sistemin Amerika'da, ancak uzman bir gözün fark edebileceği siyasal farklılıklara sahip iki takım arasındaki mücadele biçimini yakın tarihlerde alması üzerine seçim propagandası da bu ülkede ulusal çapta bir olimpiyat görünümüne bürünmüştür. 1840'taki başkanlık seçimi kesin üslubu belirlemiştir. Halkın çok tuttuğu General Harrison bu seçimde aday olmuştur. Taraftarlarının bir programı yoktur, ama rastlantı sayesinde *log-cabin* denilen (kaba saba malzemeden yapılma tuzakçı kulübesi) bir simgeye kavuşmuş ve bunun sayesinde kazanmışlardır. En çok oy alanın, yani lehinde en fazla şamata yapılanın aday gösterilmesi 1860 seçimlerinde gündeme gelmiş ve bu seçimi Lincoln kazanmıştır. Amerikan siyasetinin duygusal niteliği, bu öncüler dünyasının ilkel koşullarından doğduğunu hiçbir zaman inkâr etmeyen bir halkın köklerinde yer almaktadır. Partiye gözü kapalı sadakat, gizli örgüt, kitle heyecanı; bütün bunlar bir de çocuksu bir simge sevgisiyle birleşince, Amerikan siyasetinin oyunsal unsuruna Eskidünya'daki kitle hareketlerinde bulunmayan saf ve kendiliğinden bir şeyler katmaktadır.

Fransa'da siyaset oyunu, daha basit bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Çoğu, kişilerin ve grupların çıkarlarını temsil eden ve bakan devirme taktikleriyle, devletin kesin aleyhine olmak üzere, ülkeyi sürekli olarak tehlikeli siyasal bunalımlara maruz bırakan çok sayı-

daki siyasal partinin tutumlarını oyunsal görünüş altında ele almak için bu ülkede de nedenler vardır. Ancak, partilerin fazlasıyla göze batan –kolektif veya bireysel– tutkuları, oyunun gerçek özüne pek uymamaktadır.

Çağdaş devletlerin iç siyasetleri yeterli miktarda oyunsal faktör göstergesi içerse de, uluslararası siyasetlerinde ilk bakışta oyun alanını düşündürtecek hiçbir unsur yoktur. Ancak, devletler arasındaki siyasal hayatın manılmaz boyutlara yükselen aşırı şiddet ve tehlike tarafından yozlaştırılması, oyun kavramının bu alandan elenmesi konusunda yeterli bir neden değildir. Oyunun gaddar ve kanlı olabileceğini ve çoğu zaman hile de içerdiğini yeteri kadar gördük. Her hukuksal veya siyasal topluluk, doğası gereği kendini bir oyun topluluğuyla ortak kılan özellikler taşır. Bir uluslararası hukuk sisteminin tutarlılığı, metafizik içindeki temelleri her ne olursa olsun uygulamada oyun kuralları gibi etki eden ilke ve sözlerin karşılıklı olarak kabul edilmesine bağlıdır. *Pacta sunt servanda* (ahde vefa) ilkesinin getirdiği rahatlık, aslında sistemin bütünlüğünün yalnızca oyuna katılma iradesine dayalı olduğunu göstermektedir. Taraflardan biri sistemin kurallarına uymaktan vazgeçtiği anda ya uluslararası hukuk sistemi (geçici bile olsa) tamamen çökmekte ya da kuralı ihlal eden, uluslararası topluluktan oyunbozan olarak atılmaktadır. Uluslararası hukukun korunabilmesi, her zaman büyük ölçüde şeref, yaşama bilgisi ve kibarlık kavramlarına bağımlı olmuştur. Avrupa savaş hukukunun gelişmesinde, şövalyelik şeref kodunun önemli bir paya sahip olması bir rastlantı değildir. Uluslararası hukuk, yenik bir devletin, tıpkı bir centilmen gibi "kaybetmeyi kabullenebilen biri" olarak davranmasını zımni olarak gerektirmekteydi, ama devletler bu ilan edilmemiş kurala çok nadiren uymuşlardır. Savaşın resmen ilan edilme zorunluluğu, çoğu zaman ihlal edilmesine rağmen, savaşan devletlerin edepli davranmalarını gerektiriyordu. Kısacası, tüm arkaik dönemlerde rastladığımız ve savaş yasalarına uyma konusundaki mutlak ödevin kaynaklandığı, savaşın eski oyunsal unsurları, varlıklarını modern Avrupa savaşla-

rında oldukça yakın tarihlere kadar sürdürmüşlerdir.

Gündelik dile girmiş bir Alman deyimi, savaş halinin ortaya çıkmasını "ciddi durum" olarak adlandırmaktadır. Bu söz, salt askeri açıdan doğrudur. Askeri manevra ve eğitimlerdeki çarpışma taklitleri karşısında "gerçek" savaşın durumu tıpkı oyun karşısındaki ciddiyet gibidir. Eğer terim siyasal anlamı içinde anlaşılmak istenirse durum değişmektedir. Nitekim bu durumda, uluslararası diplomatik faaliyetin savaştan önce henüz tüm ciddiyetine, gerçek etkinliğine ulaşmadığı varsayılacaktır. Bazıları bu inancı savunmaktadır.[7] Onlara göre, devletlerarası tüm diplomatik trafik, pazarlıklar ve anlaşmaların sınırları içinde kaldığı sürece, yalnızca iki savaş arasındaki geçici bir eylem değerine sahiptir. Yegâne ciddi siyaset olarak savaşı (savaş hazırlığı da buna dahildir) gören teorinin yandaşlarının, savaşta hiçbir müsabaka ve buna bağlı olarak oyun unsurunun olamayacağını savunmaları mantık gereğidir. Bu kişilere göre, eski dönemlerde agonal unsur güçlü bir etki yaptıysa da, günümüzün savaşı kendisini antik müsabakaların üstüne yükselten bir karaktere bürünmüştür. Modern savaş, "düşman-dost" ilkesine dayanmaktadır. Halklar ve devletler arasındaki bütün asli siyasal ilişkiler bu ilkenin hükmü altındadır.[8] *Diğer* grup, her zaman ya dost, ya da düşmandır. Düşman, *inimicus* veya *echtros*, yani kişisel bir kinin konusu olan veya kötü bir varlık olarak değil; sadece *hostis* veya *polemios* anlamında, yani engel çıkartan veya saldıran yabancı olarak anlaşılmalıdır. Hatta Schmitt, düşmanın bir rakip veya karşıt bir kimse olarak kabul edilmesini bile reddetmektedir. Ona göre yalnızca, kelimenin gerçek anlamında bir hasım, yani yok edilmesi gereken bir kişi söz konusudur. Eğer tarih içinde, bu husumet kavramının adeta mekanik bir ilişkiye indirgendiği bir konum varsa, bu tam da arkaik toplumdaki fratrilerin, klanların veya kabilelerin zıtlaşmalarıdır. Bu zıtlaşmanın içinde oyun unsuru, bizim kültürümüzün ancak yavaş yavaş aşabildiği çok büyük bir yere sahipti. Schmitt'in insanlık dışı hezeyanlarında eğer bir nebze gerçek-

7. Bkz. Huizinga, *Incertitudes*, s.107-115.
8. Carl Schmitt, *Der Begriff des Politischen*, Hamburg, 3. Ausgabe 1933, (I. baskı 1927).

lik payı varsa, "ciddi durum"un savaş değil de barış olduğu sonucuna varmak gerekir. Çünkü, şu ağlanası dost-düşman ilişkisinin ortadan kaldırılması, insanın saygınlığına geri dönmesi olacaktır. Savaş, harekete geçiren ve eşlik eden her şeyle birlikte, oyunun büyülü ve şeytani ağına takılıp kalır.

Sorunun can sıkıcı çözümsüzlüğü, burada bir kez daha karşımıza çıkmaktadır: oyun veya ciddiyet. Kültürün soylu oyuna dayandığı ve eğer üslup ve saygınlık niteliğini en yüce biçimiyle sergilemek istiyorsa, oyunsal içerikten vazgeçmemesi gerektiği kanısına adım adım ulaştık. Konulmuş kurallara uyulması, hiçbir yerde halklarla devletler arasındaki ilişkilerde olduğu kadar vazgeçilmez nitelikte değildir. Eğer bu kurallar ihlal edilirse, toplum barbarlığın ve kaosun içine düşer. Öte yandan, prestij amaçlı ilkel oyuna biçimini ve temelini sağlayan bu agonal davranışa insanın, tam da savaşta düştüğü kanısındayız.

Fakat modern savaş, oyunla tüm ilişkisini kaybetmişe benzemektedir. Çok uygarlaşmış devletler, uluslararası hukuk alanından tamamen çekilmekte ve hiç utanmadan bir *pacta non sunt servanda*'dan (ahde vefasızlıktan) yana tavır koymaktadırlar. Dış görüntüsünden ötürü, karşılıklı bir anlaşma zemini oluşturmak için siyasal biçimlere başvurmaya ve son derece yüksek tahrip güçlerini kullanmamaya giderek daha fazla zorlanan bir dünya, çatışma durumunda tehlikeyi önleyecek ve bir işbirliği olanağını koruyacak sınırlayıcı güvenlik anlaşmaları olmadan var olamaz. Araçların mükemmelliğinden ötürü savaş bir *ultima ratio*,* bir *ultima rabies*** haline gelmiştir. Aşırı bir uzgörüşlülük ve –eğer gerekirse– aşırı bir savaş hazırlığına dayanan günümüz siyasetinde, eski oyunsal tutumun gölgesinden bile eser kalmamıştır. Savaşı törene ve ibadete bağlayan hiçbir şeyin izine bugünkü savaşlarda rastlanmaz ve oyun bu şekilde yabancılaşarak aynı zamanda kültür unsuru olarak sahip olduğu yeri de kaybetmiştir. Fakat savaş, Chamberlain'in 1939 Eylül başında radyodan yayınlanan bir söylevinde dediği gibi, bir zar oyunu, kumar olarak kalmaktadır.

* Nihai ilişki. (ç.n.)
** Nihai kudurganlık. (ç.n.)

Bir saldırının kurbanı olanların, hakları ve özgürlükleri için mücadele edenlerin açısından bakıldığında, oyun düşüncesinin ortaya çıkma olasılığı yok olmaktadır. Neden? Bu durumda, savaşın bir oyunla özdeşleştirilmesi neden mümkün değildir? Çünkü savaş bu durumda ahlaki bir değere sahiptir ve çünkü ahlâki içeriğin içinde, oyunsal nitelemenin anlamını kaybettiği bir nokta yer almaktadır. Yüzyıllık oyun-ciddiyet ikilemi, etik değer kıstası içinde tüm özel durumlarda kendi çözümünü bulmaktadır. Hukukun ve ahlâki ölçülerin nesnel değerini bilmezden gelen biri, bu çözümü asla bulamaz. Siyasetin bütün kökleri, müsabaka halinde oynanan kültürün ilkel alanının içindedir. Siyaset, soylu hale gelmek üzere, bu alandan ancak düşman-dost ilişkisinin değerini reddeden ve halkın kendine özgü iddialarını yüce ölçü olarak kabul etmekten vazgeçen bir *ethos* sayesinde çıkabilir.

Yavaş yavaş bir sonuca ulaşmaktayız: Gerçek bir kültür, belli bir oyunsal içerik olmaksızın var olamaz, çünkü kültür belli bir ılımlılığı ve kendine egemen olmayı gerektirir; mükemmele ulaşmayı kendi eğilimlerinde görmeyi değil de, kendini serbestçe rıza gösterilen sınırların içine kapatılmış olarak kabul etmeyi gerektirir. Kültür, belli kurallara uyulması yönündeki karşılıklı bir anlaşmanın varlığı nedeniyle her zaman bir ölçüde oynanmış olacaktır. Gerçek uygarlık, her zaman ve bütün açılardan *fair play*'i* talep etmektedir ve *fair play* de, iyi niyetin oyunsal terimlere çevrilmiş halinden başka bir şey değildir. Oyunbozan, bizzat kültürü bozmaktadır. Uygarlığın oyunsal içeriğinin kültür yaratıcısı olması veya kültürü teşvik etmesi için, bu içeriğin saf olması gerekir. Aklın, insanlığın veya imanın koyduğu ölçülerin bozulmasına veya reddine ilişkin bir içerik söz konusu olmamalıdır. Oyunsal biçimlerin amaçlı gelişimi aracılığıyla belirlenmiş olan hedeflere ulaşma niyetini gizleyen "gibi yapma" şeklinde olmamalıdır. Gerçek oyun, her tür propagandayı dışarıda bırakır. Kendisi bizatihi bir amaçtır. Onun ruhu ve iklimi, histerik bir ateşliliğin değil, neşeli bir coşkunun ruh ve iklimidir. Hayatın bütün alanlarını eline geçiren bugünkü propaganda, kitlelerin histerik tepkilerinden yararlanmaktadır. Bu nedenle,

* Oyunu kurallarına göre oynamak. (ç.n.)

oyunsal biçimlere büründüğünde bile, modern oyun ruhu olarak değil, yalnızca onun bozulmuş ve sahte hali olarak kabul edilebilir.

Konumuzu işlerken, olumlu ve genelde kabul gören bir oyun kavramına mümkün olduğunca sadık kalmaya çalıştık. Başka deyişle, oyunu aşikâr anlamı içinde aldık ve onu hiçbir ayırım yapmadan her yerde gören entelektüel kolaycılıktan kaçınmak istedik. Fakat bu kavrayış, sunumumuzun sonunda pusuya yatmış olarak bizi beklemekte ve tavır almaya zorlamaktadır.

Herakleitos geleneği içindeki eski Yunan düşüncesi bu düşünürün, "insan düşüncelerine çocuk oyunları adı"nı[9] verdiğini çoktan ilan etmiştir. Bu incelemenin başında,[10] Platon'un burada tekrarlanacak kadar önemli olan sözlerini zikretmiştik: "Hiç kuşkusuz insani işler büyük bir ciddiyeti hak etmez, ama ciddiyet bir mutluluk olmasa bile, gene de ciddi olmak gerekir... Şunu demek istiyorum ki, insan ciddi olanla ciddi olmak zorundadır, başka bir şeyle değil. Tanrı doğası gereği, en yüce ciddiyete layıktır. Ancak, insan Tanrının oyuncağı olmak üzere yaratılmıştır ve bu aslında onun payına düşen en iyi şeydir. İnsan hayatını bu doğasına uygun bir şekilde ve şimdiki konumunun tersine, en güzel oyunu oynayarak geçirmek zorundadır. Böylece eğer oyun en ciddi şeyse, bu durumda hayatı, tanrıların lütfunu sağlamak ve çarpışmada zafer kazanmak üzere bazı kurban oyunları oynayarak, şarkılar ve danslarla geçirmek gerekir". Demek ki "onlar (insanlar) doğalarına uygun olarak yaşayacaklardır, çünkü hemen her açıdan birer kukladırlar ve gerçeğe ancak çok küçük bir ölçüde katılırlar."

Diyalogdaki muhatap, "Ey yabancı, insanlara pek önem vermiyorsun" diye karşılık verir. Yabancı buna, "Beni affet. Tanrıyı düşündüğüm ve bu düşünce beni altüst ettiği için böyle konuştum. Aslında, cinsimizin daha fazla saygıya ve belli bir ciddiyete layık olduğunu kabul ediyorum,"[11] diye cevap verir.

9. *Fragment*, 70.
10. Yukarıda, Bl. I.
11. *Yasalar*, 803, 804, krş. 685. Platon'un başkaları tarafından defalarca ele alınan sözü, Luther'in cümlelerinde daha da karanlık bir vurgu kazanmaktadır: "Bütün yaratıklar Tanrının larvaları ve kılık değiştirmiş halidir", Erlanger Ausg., XI. s.115.
12. VIII, 30, 31.

İnsan oyunun sihirli çemberinden ancak gözlerini yüce varlığa doğru yönelterek kurtulabilir. Şeylerin mantıksal kavranışıyla pek uzağa gidemez. İnsan düşüncesi zihnin bütün hazinelerine egemen olduğunda ve yeteneklerinin tüm görkemini hissettiğinde bile, bütün ciddi akıl yürütmelerin dibinde hâlâ problemli bir tortu kalır. Kesin bir yargının ilanı, kişisel bilinç tarafından tamamen ikna edici olarak kabul edilmez. Yargının sendelediği bu noktada mutlak ciddiyet duygusu yok olur. Belki de bu durumda, bin yıllık *her şey boşuna* sözünün yerine, *her şey oyun* sözü kendini dayatır ve bu yeni sözün vurgusu daha olumlu olur. Bu ucuz bir benzetme ve zihnin bir yetersizliği olarak görülecektir. Fakat, Platon'un insanın tanrıların oyuncağı olduğunu söylerken ulaştığı bilgelik işte buradadır. Düşünce garip bir geri dönüşle, *Süleyman'ın Özdeyişleri Kitabı*'na gelmektedir.[12] Adalet ve Otorite'nin kaynağı olan Ebedi Bilgelik, yaratılıştan önce, Tanrının can sıkıntısını gidermek üzere onun karşısında oynadığını ve dünya yaratıldıktan sonra da, bu sefer kendi can sıkıntısını insanoğullarının arasında giderdiğini söylemektedir.

Yüzyıllık oyun-ciddiyet dönüşümünün karşısında başı dönen kimse, mantığın ona sağlamayı reddettiği destek noktasını etikte bulur. Başlangıçta da dediğimiz gibi, oyun kendi içinde ahlâki ölçüler alanının dışında yer almaktadır. Bizatihi ne iyidir ne de kötü. Fakat insan, iradesinin kendisini yönelttiği bir eylemin ciddi mi, yoksa oyun mu olduğuna karar vermek zorunda kaldığında, ahlâki bilinci ona hemen mihenk taşını sunar. Eylem kararıyla birlikte, doğruluk ve adalet, acıma ve affetme duyguları işe karıştığında sorunun bir anlamı kalmamaktadır. Minicik bir acıma duygusu, eylemlerimizi entelektüel ayrımların üzerine çıkartmaya yeter. Adalet ve merhametin tanınmasına dayandırılmış her ahlâki bilinçte, o zamana dek çözümsüz kalmış oyun-ciddiyet ikilemi ebediyen gündemden düşer.