çekirge

bernard suits

oyun, yaşam ve ütopya



İngilizceden çeviren: Süha Sertabiboğlu

AYRINTI

Ayrıntı: 116
İnceleme dizisi: 60

Çekirge
Oyun, Yaşam ve Ütopya
Bernard Suits

İngilizceden çeviren
Süha Sertabiboğlu

Yayıma hazırlayan
Ferma Lekesizalın

Kitabın özgün adı
The Grasshopper
Games, Life and Utopia

University of Toronto Press/1978
basımından çevrilmiştir.

Çizimler
Frank Newfeld

Kapak düzeni
Arslan Kahraman

Düzelti
Memet Celep

Basıma hazırlık
Renk Yapımevi (0212) 516 94 15

Baskı ve cilt
Mart Matbaacılık Sanatları Ltd. Şti. (0212) 212 03 39-40

Birinci basım
Haziran 1995

ISBN 975-539-100-2

AYRINTI YAYINLARI
Piyer Loti Cad. 17/2 34400 Çemberlitaş-İstanbul Tel: (0 212) 518 76 19 Fax: (0 212) 516 45 77

Bernard Suits

ÇEKİRGE

OYUN, YAŞAM VE ÜTOPYA



İNCELEME DİZİSİ

ŞENLİKLİ TOPLUM
Ivan Illich/2. basım

YEŞİL POLİTİKA
Jonathon Porritt/2. basım

MARKS, FREUD VE GÜNLÜK HAYATIN ELEŞTİRİSİ
Bruce Brown/2. basım

KADINLIK ARZULARI
Günümüzde Kadın Cinselliği
Rosalind Coward/3. basım

FREUD'DAN LACAN'A PSİKANALİZ
Saffet Murat Tura/Tükendi

NASIL SOSYALİZM? HANGİ YEŞİL? NE İÇİN SANAYİ?
Rudolf Bahro/Tükendi

ANTROPOLOJİK AÇIDAN ŞİDDET
Der: David Riches

ELEŞTİREL AİLE KURAMI
Mark Poster

İKİBİN'E DOĞRU
Raymond Williams

DEMOKRASİ ARAYIŞINDA KENT
Kürşat Bumin

YARIN
Sanayi Toplumu Yol Ayrımında
Eleştiri ve Gerçek Ütopya
Robert Havemann

DEVLETE KARŞI TOPLUM
Pierre Clastres

RUSYA'DA SOVYETLER (1905-1921)
Oskar Anweiler

BOLŞEVİKLER VE İŞÇİ DENETİMİ
1917'den 1921'e Devlet ve Karşı Devrim
Maurice Brinton

EDEBİYAT KURAMI
Terry Eagleton

İKİ FARKLI SİYASET
Levent Köker

ÖZGÜR EĞİTİM
Joel Spring

EZİLENLERİN PEDAGOJİSİ
Paulo Freire/2. basım

SANAYİ SONRASI ÜTOPYALAR
Boris Frankel

İŞKENCEYİ DURDURUNU
İnsan Hakları ve Marksizm
Taner Akçam

ZORUNLU EĞİTİME HAYIRI
Catherine Baker/2. basım

SESSİZ YIĞINLARIN GÖLGESİNDE YA DA TOPLUMSALIN SONU
Jean Baudrillard/Tükendi

ÖZGÜR BİR TOPLUMDA BİLİM
Paul Feyerabend

VAHŞİ SAVAŞÇININ MUTSUZLUĞU
Siyasal Antropoloji Araştırmaları
Pierre Clastres

CEHENNEME ÖVGÜ
Gündelik Hayatta Totalitarizm
Gündüz Vassaf/4. basım

AĞIR ÇEKİM
Değişen Erkeklikler/Değişen Erkekler
Lynne Segal

CİNSEL ŞİDDET
Yaşayanların/Yaşatanların Anlatımlarıyla
Alberto Godenzi

ALTERNATİF TEKNOLOJİ
Teknik Değişmenin Politik Boyutları
David Dickson

ATEŞ VE GÜNEŞ
Platon Sanalcıları Niçin Dışladı?
Iris Murdoch

OTORİTE
Richard Sennett

TOTALİTARİZM
Simon Tormey

İSLAM'IN BİLİNÇALTINDA KADIN
Fetna Ayt Sabbah/2. basım

MEDYA VE DEMOKRASİ
John Keane/2. basım

ÇOCUK HAKLARI
Der: Bob Franklin

ÇÖKÜŞTEN SONRA
Sosyalizmin Geleceği
Der: Robin Blackburn

DÜNYANIN BATILILAŞMASI
Gezegenimizin Birörneklileşmesinin Anlamı, Önemi ve Sorunları Üstüne Bir Deneme
Serge Latouche

TÜRKİYE'NİN BATILILAŞTIRILMASI
Cengiz Aktar

SINIRLARI YIKMAK
Feminist, Yeşil Bir Sosyalizme Doğru
Mary Mellor

KAPİTALİZM, SOSYALİZM, EKOLOJİ
Yönelim Bozuklukları/Arayışlar
André Gorz

AVRUPAMERKEZCİLİK
Bir İdeolojinin Eleştirisi
Samir Amin

AHLÂK VE MODERNLİK
Ross Poole

GÜNDELİK HAYAT KILAVUZU
Susan Willis

SİVİL TOPLUM VE DEVLET
Avrupa'da Yeni Yaklaşımlar
Der: John Keane

TELEVİZYON: ÖLDÜREN EĞLENCE
Gösteri Çağında Kamusal Söylem
Neil Postman

MODERNLİĞİN SONUÇLARI
Anthony Giddens

DAHA AZ DEVLET/DAHA ÇOK TOPLUM
Özgürlük/Ekoloji/Anarşizm
Rolf Cantzen

GELECEĞE BAKMAK
21. Yüzyıl İçin Katılımcı Ekonomi
Michael Albert - Robin Hahnel

MEDYA, DEVLET VE ULUS
Siyasal Şiddet ve Kolektif Kimlikler
Philip Schlesinger

MAHREMİYETİN DÖNÜŞÜMÜ
Modern Toplumlarda Cinsellik, Aşk ve Erotizm
Anthony Giddens

TARİH VE TİN
Özgürleşme Felsefesi Üzerine Bir İnceleme
Joel Kovel

ÖZGÜRLÜĞÜN EKOLOJİSİ
Hiyerarşinin Ortaya Çıkışı ve Çözülüşü
Murray Bookchin

DEMOKRASİ VE SİVİL TOPLUM
Avrupa Sosyalizminin Açmazları, Toplumsal ve Siyasal İktidarın Denetlenmesi Sorunu ve Demokrasi Beklentileri Üzerine
John Keane

ŞU HAİN KALPLERİMİZ
Kadınlar Erkeklere Neden Teslim Olurlar?
Rosalind Coward

AKLA VEDA
Paul Feyerabend

BEYİN İĞFAL ŞEBEKESİ
Uluslararası Reklamcılık
Armand Mattelart

İKTİSADİ AKLIN ELEŞTİRİSİ
André Gorz

MODERNLİĞİN SIKINTILARI
Charles Taylor

GÜÇLÜ DEMOKRASİ
Yeni Bir Çağ İçin Katılımcı Siyaset
Benjamin Barber

ÇEKİRGE
Oyun Yaşam ve Ütopya
Bernard Suits

HAZIRLANAN KİTAPLAR

KÖTÜLÜĞÜN ŞEFFAFLIĞI
Aşırı Fenomenler Üzerine Bir Deneme
Jean Baudrillard

TUHAF HAVA
Sınırlar Çağında Kültür, Bilim ve Teknoloji
Andrew Ross

YÖNTEME KARŞI
Paul Feyerabend

POSTMODERNİZM VE TÜKETİM KÜLTÜRÜ
Mike Featherstone

TAHAKKÜM VE DİRENİŞ SANATLARI
J.C. Scott

DEMOKRASİ VE KAPİTALİZM
Samuel Bowles - Herbert Gintis

Nancy ve Mark ve Conn için

TEŞEKKÜR

Bu kitabın bazı bölümleri başka yerlerde yayımlanmıştır. Birinci bölüm, üçüncü bölümün son kısmı ve on beşinci bölüm, *The Philosophy of Sport: A Collection of Original Essays* (Charles C. Thomas 1973) adlı kitapta ilk kez yayımlanmış iki denemenin bazı kısımlarının gözden geçirilmiş versiyonudur; üçüncü bölümün birinci kısmı 'Oyun nedir?' adı altında, özgün biçimiyle *Philosophy of Science* 1967'de yer almıştır; yedinci bölüm, şu anki başlığı ile *Philosophy of Science* 1969'da yayımlanmıştır; üçüncü bölümden birçok paragraf ise ilk kez *Ethics* 1967'de (Copyright 1967 Chicago Üniversitesi) yayımlanan, 'Yaşam, Oynadığımız Bir Oyun mudur?'dan alınmıştır. Bütün bu malzemenin bu kitaba alınmasına izin veren yayımcılara teşekkürü borç bilirim.

Bu kitap, Kanada İnsan Bilimleri Araştırma Konseyi'nin bağışı ve Kanada Konseyi'nin sağladığı fonlar kullanılarak yayımlanmıştır.

Bu kitabın ortaya çıkması, yıllardır oyun üzerindeki çalışmalarımı yüreklendiren ve bunlara ilgi duyan çok sayıda insan sayesinde olmuştur. Benim için yaptıklarından dolayı Charner Perry'ye, Richarde Rudner'e, J. Sayer Minas'a, Nathan Brett'e ve özellikle Jan Narveson'a teşekkür ediyorum. Yaptıkları çok keyifli işbirliği için Toronto Üniversitesi basın görevlilerine, özellikle R.I.K. Davidson, Jean Jamieson, Margaret Parker, Laurie Lewis ve William Rueter'e şükranlarımı sunmak isterim. Son olarak, metnime kazandırdığı grafik espri için Frank Newfeld'e teşekkür ederim.

İÇİNDEKİLER

—ÖNSÖZ 9
I. ÇEKİRGE'NİN ÖLÜMÜ 14
II. MÜRİTLER 22
III. BİR TANIMIN OLUŞTURULMASI 30
A. Yetersiz araçların seçimiyle oyun oynama 30
B. Oyunda kurallarla amaçların ayrılmazlığı 32
C. Oyun kurallarının kesin bağlayıcı olmaması 36
D. Kuralların değil, araç ve yöntemlerin sonul olmaması 38
E. Kurallar olanak tanıdıkları eylemler ölçüsünde kabul olunurlar 40
F. Araç ve yöntemleri sınırlayan kurallara göre amaç kazanmak değildir 43
G. Tanım 45
H. Tanım 52

IV. AYLAKLAR, HİLEBAZLAR VE OYUNBOZANLAR 56
V. EVE UZUN YOLDAN DÖNMEK 64
VI. IVAN VE ABDÜL 72
VII. OYUN VE PARADOKS 88
VIII. DAĞA TIRMANIŞ 100
IX. TERS DİL 106
X. SİNSİ PORPHYRYO'NUN İLGİNÇ KARİYERİ 118
XI. BELÂ BARTHOLOMEW VAKASI 138
XII. AÇIK OYUN 152
XIII. AMATÖRLER, PROFESYONELLER VE İNSANLARIN OYNADIĞI OYUNLAR 166
A. Radikal araçsalcılık 172
B. İnsanların oynadığı oyunlar 173
XIV. DİRİLİŞ 182
XV. ÇÖZÜM 194

ÖNSÖZ

Bu kitaptaki Çekirge, Ezop'un tedbirsizlik simgesi olarak sonsuza dek ünlendirdiği Çekirge'dir. Ama Ezop bu ilginç yaratığı ibret verici bir masalın kahramanı haline getirmekten tatmin oladursun, bu masal kahramanı en yaşanmaya değer yaşam biçiminin örneği -ve açıksözlü savunucusu- olarak belirmektedir. O, zamanın ilerisinde militan bir ütopyacı olduğundan kendini taviz vermez bir biçimde olgunlaşmamış bir ideale adayarak kendi mahvına neden olmuştur. Ama aynı zamanda düşünen bir ütopyacı olduğundan kaçınılmaz son gelmeden önce o ideali -ve onu yürekten izlemenin tahmin edilir sonucu olan ölümü- savunabilir. Bu savunmanın merkezinde, Çekirge'nin ütopik varoluşun oyun oynama ile çok derinden ilgili

olduğu savı bulunur; bu nedenle kitabımız esasen, bir oyun kuramı oluşturmaya adanmıştır.

Her ne kadar bazı oyun kuramcıları bu kuramı çok önemsiz bulmasa da resmi olarak Oyun Kuramı diye bilinen araştırma alanına bir katkı niyetiyle ortaya konmamıştır. Öte yandan, rol oynama konusunda geniş bir tartışma içermesine ve bir bölümünde, Eric Berne'in *İnsanların Oynadığı Oyunlar*'ının etraflıca tartışılmasına karşın, kitap esas olarak sosyoloji ya da sosyal psikolojiye bir katkı değildir.

Kitabın yönelimi, geleneksel anlamda felsefidir. Bu, bir tanımı bulma ve formüle etme; bu buluşun ima ettiği şeyleri, bizi şaşırtıcı, bazen düzen bozucu yönlere götürseler de izleme girişimidir.

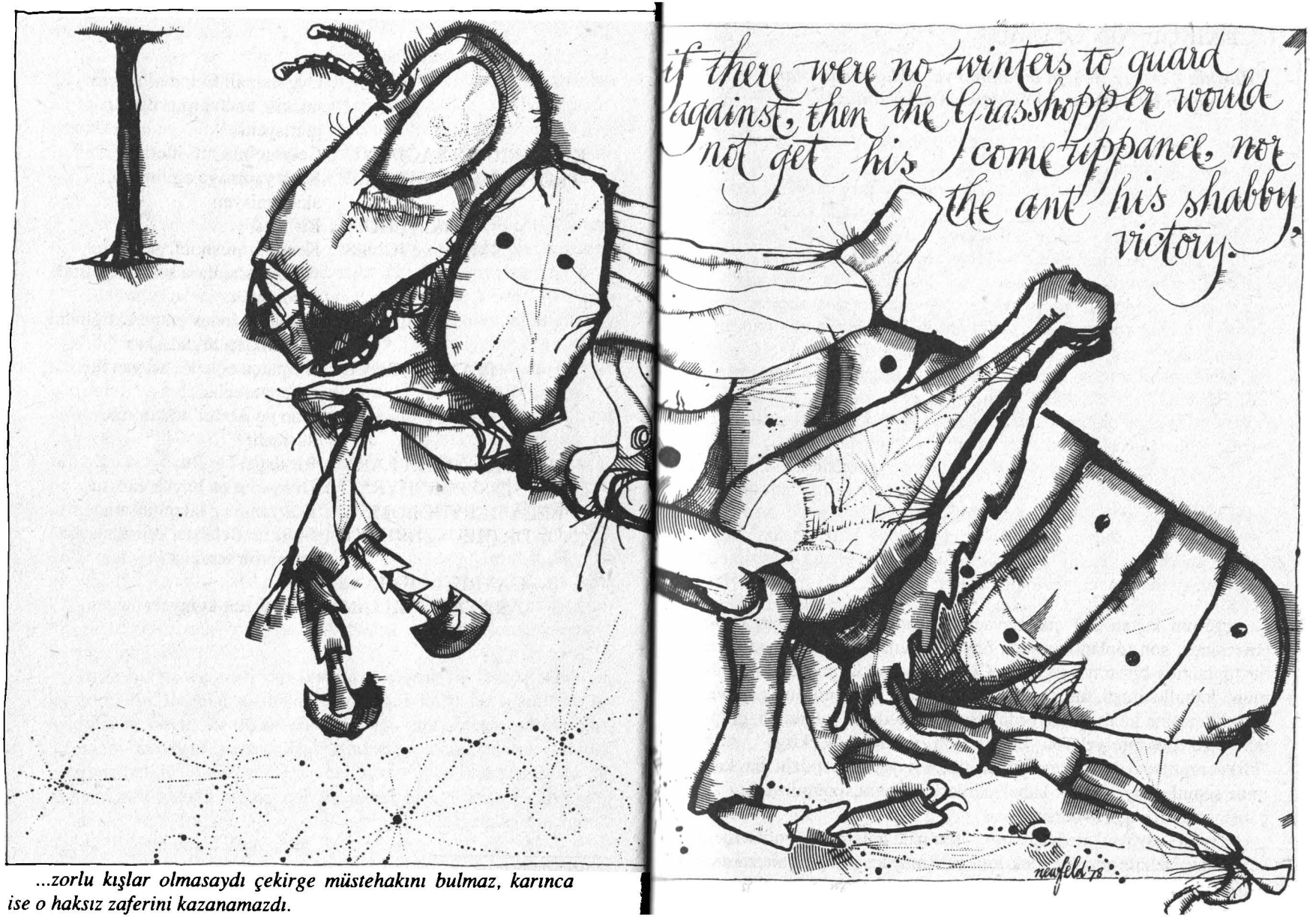
Günümüzün felsefe toplumunda ve genelde entelektüel toplulukta, tanımların peşine düşmenin artık pek de hoşa giden bir şey olmadığının farkındayım elbette. Tanım karşıtı tutumun en güçlü sözcülerinden biri (ve kesinlikle en merak uyandıranı) Wittgenstein, oyunları tanımlama girişimini, herhangi bir şeyi tanımlamanın ne kadar abes olduğunu gösteren başlıca örnek olarak seçmesiyle ünlüdür. Wittgenstein bize şu öğüdü verir: "Ortak bir şey olmalı, yoksa ona 'oyun' demezler demeyin; herkes için ortak bir şey olabilir mi ona bakın". Bu, itiraz kaldırmaz bir öğüt. Ama maalesef Wittgenstein kendisi buna uymadı. O da baktı elbette, ama oyunun tanımlanamayacağına önceden karar vermiş olduğundan bakışı üstünkörüydü ve pek de bir şey görmedi. Ben de okuyucuyu, oyunlara daha uzun ve derinlemesine bir bakışta bana katılmaya ve tüm oyunlarda herkes için ortak bir şeylerin olup olmadığı konusundaki yargısını bu araştırma bitene dek ertelemeye davet ediyorum.

Olası bir yanlış anlamayı önlemek için bir de feragatname ekliyorum: Bu sorgulama, tanım karşıtlarına karşı bir manifesto olmadığı ve böyle sayılmaması gerektiği gibi, insanı tanım oluşturmanın evrensel yararlarına inandırmak zorundaymış gibi de görülmemelidir. Bazı şeylerin tanımlanabilir, bazılarının da tanımlanamaz olduğu hipoteziyle başlamak daha mantıklı görünüyor ve neyin ne olduğunu anlamanın tek yolu Wittgenstein'ın harika öğüdü 'bak ve gör'ü izlemektir.

O Y U N C U L A R

ÇEKİRGE	: Uygulamalı Entomoloji'nin* miskin, ama düşünceli bir pratisyeni
KUŞKUCU VE SAĞDUYU	: Çekirge'nin müritleri
PROFESÖR ŞEKERLEME	: Kaza yapmaya eğilimli bir akademisyen
DR. TEHDİT	: Bir katil
SMITH ve JONES	: Kendilerini sıkıcı, ama ibret verici durumlara sokma eğilimli iki oyuncu
ROBINSON	: Smith ve Jones'un gerektiğinde çağırdıkları arkadaşları
IVAN ve ABDÜL	: Bir parça eğlence arayan iki asker emeklisi
MANTIĞIN SESİ	: İvan ve Abdül'ün korkulu düşmanı
SİR EDMUND HILLARY	: Bir dağcı
SİNSİ PORPHYRYO	: Dünyanın en büyük casusu
BELÂ BARTHOLOMEW	: Dünyanın en sıkıcı insanı
DR. HEUSCHRECKE	: Sinsi ve Belâ'yla konsültasyon yapan bir terapist
GAYRETLİ JOHN ve ARAYICI WILLIAM	: İki mahzun ütopyacı

* Böcekbilim (ç.n.)



...zorlu kışlar olmasaydı çekirge müstehakını bulmaz, karınca ise o haksız zaferini kazanamazdı.

I. ÇEKİRGE'NİN ÖLÜMÜ

Burada Çekirge, yaşam biçiminin ve yaklaşmakta olan ölümünün bir savunusunu yaptıktan sonra ölür.

Çekirge'nin kıştan sağ çıkamayacağı kesindi ve hayranları onun çevresinde, son toplantılarından biri olduğuna kuşku duymadıkları bir toplantıda bir araya geldiler. Çoğu onun yaklaşmakta olan ölümünü kabullenmişti, ama birkaçı böyle bir şeyin olmasına göz yumulabilmesini hâlâ ayıplıyordu. Bayan Sağduyu bu ikinci gruptandı ve Çekirge'ye son bir ricayla yanaştı. "Çekirge", dedi "birkaçımız seni bahara çıkarmak üzere yiyeceklerimizin bir kısmını seninle paylaşmayı kabul ediyoruz. Sonra, önümüzdeki yaz çalışır, onu bize geri ödersin."

"Sevgili yavrum" dedi Çekirge, "sen hâlâ anlamıyorsun. Gerçek şu ki onu sizlere geri ödemek için çalışmayacağım. Hiçbir zaman çalışmayacağım. Karınca beni kapısından kovduğunda sanırım

bunu gayet açıkça belirtmiştim. Zaten ona gitmem de bir hataydı, elbette. Bir daha asla göstermeyeceğim bir zayıflıktı."

"Ama" dedi Sağduyu, "biz bir parça yiyeceği senden esirgeyecek değiliz. Eğer istersen geri de ödemeyebilirsin. Sonuçta biz karınca değiliz."

"Hayır" diye yanıtladı Çekirge, "siz karınca değilsiniz artık. Ama çekirge de değilsiniz. Neden emeğinizin ürününü bana veresiniz ki? Size geri ödemeyeceğimi söylediğim halde bunu yapmanız doğru olmaz."

"Ama", dedi Sağduyu, "böylesi bir adalet yalnızca karıncalara göre doğrudur. Çekirgelerin böyle bir 'adalet'le ilgisi yoktur."

"Haklısın" dedi Çekirge, "Alışverişte doğruluk demek olan adaletin, gerçek çekirgelerin yaşamıyla bir ilgisi yoktur. Ama sizin önerinizi geri çevirmeme neden olan başka tür bir adalettir. Benim yaşamam için çalışmayı neden istiyorsunuz? Sizin gönlünüzde yatan şeyin bir örneğini oluşturduğum için ve bu gönlünüzdekinin modeli yok olmasın diye değil mi? Sizin isteğiniz anlaşılabilir, hatta bir noktaya dek övgüye değer. Ama temelde tutarsız ve kendi içinde çelişkili. Ayrıca -sanırım pervasızca konuşmama darılmazsınız- ikiyüzlü de."

"Bunlar ağır sözler Çekirge."

"Ama kötülüğünüz için söylenmediler. Benim yaşamımın amacı asıl temsilin yanında bir ek gösteri olmak değil, bunu anlamalısınız; çünkü onu öyle gördüğünüz anlaşılıyor. Bana değer veriyorsunuz; çünkü benim gibi olmayı istiyorsunuz ve üstelik karıncalara, çekirgenin, o doğa garabetinin yakın bir dostu olarak hava atabilmek istiyorsunuz."

"Bunu asla yapmadık Çekirge!"

"Size inanıyorum. Ama yaptığınız önerinin iyi bir şey olduğuna inanıyorsanız, pekâlâ böyle de düşünmüş olabilirsiniz. Sonuçta öneriniz gelip çalışmaya dayanıyor, ama ben çalışmayacağım. Benim size öğretmek istediğim en önemli şey sizin aylak olmanızdır. Oysa siz beni yalnızca çalışmanın değil, eskiye oranla daha çok çalışmanın bahanesi haline getirmeyi öneriyorsunuz; çünkü yalnızca kendinizi değil, beni de doyurmak zorunda kalacaksınız. Ben buna ikiyüzlülük diyorum; çünkü yapacağınız şey, ideallerinize uygun yaşamaktan kaçınmaya yönelik bir hileden başka bir şey olmayacak."

O anda Kuşkucu, bir kahkaha attı. "Sağduyu", dedi, "Çekirge, bizim henüz onun inancına uygun bir tavır içinde olmadığımızı söylemek istiyor. Demek istediği, yalnızca Çekirge için çalışmayı reddetmemeli, kendimiz için de çalışmayı reddetmeliyiz. Biz de onun gibi ilkelerimiz uğruna ölmeliyiz. Bizim ne olmadığımıza gelince, her ne kadar karınca değilsek, çekirge de değiliz. Eh, tabii ki Çekirge'nin yaşamı yaşanmaya değer tek yaşamdır öncülünden yola çıkarsak, söyledikleri bunun bir sonucu olarak doğrudur."

"Doğru değil, Kuşkucu" dedi Çekirge. "Söz konusu ilkelerin ölmeye değer olduğunu kabul ediyorum. Ama size bunların, Çekirge'nin ilkeleri olduğunu anımsatmalıyım. Ben sizi benim ilkelerim için ölmeye değil, onlar için benim ölmem gerektiğine ikna etmeye çalışıyorum. Lütfen, rollerimizi unutmayalım. Sizin benim için ölmeniz gerekmez, ama benim sizin için ölmem gerekir. Sizin yapmanız gereken tek şey, Kuşkucu'nun dediği gibi benim inancıma bir yere kadar uygun bir tavır göstermektir; benim ölümüme hayıflanmak yerine ölümümü onaylayarak. Farklı nedenlerle de olsa, hiçbiriniz bu onayı lütfetmeye hazır değilsiniz. Çünkü sen, Sağduyu; gerçi ilkelerin uğrunda ölmeye değer şeyler olduğuna inanıyorsun ama, onların uğrunda ölmeye gerek olduğuna inanmıyorsun; sense, Kuşkucu; ilkelerin uğrunda ölmeye değer şeyler olduğundan bile emin değilsin."

"Aslında," dedi Kuşkucu, "Senin dünyadaki en bilge canlı olduğuna inanmama karşın -ki bunun için seninle birlikte yaşamımın bütün bir yazını geçirdim- Çekirge yaşamının yaşanacak en iyi yaşam olduğuna dair kuşkularım var. Bana bu yaşamla ilgili daha net bir görüntü sağlasaydın, belki benim inancım da tavrım da seninkine erişebilirdi. Bunu, çok önem verdiğin kıssadan hisselerinden biriyle yapabilirdin."

"Kıssadan hisseler," dedi Çekirge, "ciddi bir sorgulamanın başında değil, sonunda gelmelidir sevgili Kuşkucu, bu da yalnızca, tartışmaların bittiği noktada olur. Ama madem kıssadan hisselerden bahsediyoruz, şuna emin ol, karıncalar benim yaşamımdan muhakkak o tür bir öykü çıkaracaklardır. Büyük olasılıkla yaşamımı, tedbirin aylaklıktan üstün olduğu anafikrini savunan ahlâkçı bir öyküye dönüştüreceklerdir. Ancak bu masalın kahramanı ve dinleyenlerin sempatisini kazanan karınca değil, Çekirge olacaktır.

Masalın ana fikri karıncanın zaferi değil, Çekirge'nin trajedisidir. Buradan, eğer zorlu kışlar olmasaydı, Çekirge müstehakını bulmaz, karınca da o haksız zaferini kazanamazdı sonucundan başka bir şey çıkarılamayacaktır. Çekirge'nin yaşamı aklanacak ve karıncanın yaşamı saçma hale gelecektir."

"Ama zorlu kışlar vardır" diye itiraz etti Sağduyu.

"Kuşkusuz. Yine de teknolojideki hızlı ilerlemeler sonucu, artık kışların olmayacağı günler gelecektir. Sonuçta, benim sonum gelmiş olsa da yaşam tarzımın prensip olarak yanlış olmadığı sonucuna varabiliriz."

"Operasyon başarılıydı, ama hasta öldü," dedi Kuşkucu.

"Hayır," dedi Çekirge, "pek de öyle değil. Benim yaşamımın pratikte aklanması, şimdi düşünüyorum da aslında konunun dışında. Asıl mesele, benim pozisyonumun mantığı ve bu mantık, hesaplı eylemlerin (örneğin genellikle çalışma dediğimiz eylemlerin) prensip olarak kendi kendisiyle çeliştiğini gösteriyor. Çünkü tedbir şöyle tanımlanır: 1 / İyi bir şeyi (örneğin zamanı) yalnızca ve yalnızca, daha iyi bir şeyi (örneğin sağ kalmayı) elde etmek için gerekliyse gözden çıkarmak ve 2 / gözden çıkarılması gereken iyi şeyleri -en azından ideal olarak- sıfıra indirmek. Yani tedbirliliğin ideali, koruyucu tıbbın ideali gibi kendini yok etmektir. Hiçbir iyi şeyi gözden çıkarmanın gerekmediği bir durum olsaydı, tedbirli eylemler amaçsız, gerçekten olanaksız hale gelirdi. Karıncaların, bilgelik yolunda zorunlu bir ilk adım olarak değerlendirdiğim bu ilkeyi hiç göz önüne almadıkları anlaşılıyor. Gerçek bir Çekirge, çalışmanın kendini doğrulayan bir şey olmadığını ve karıncanın yaşam tarzının çalışmayı temize çıkarmak olduğunu görür."

"Ama", dedi Kuşkucu, "sen konuyu anlamsız bir aşırılığa götürüyorsun. İki olasılıktan başka seçenek yokmuş gibi konuşuyorsun; ya salt çalışmaya adanmış ya da salt oynamaya adanmış bir yaşam. Ama çoğumuz emeğimizin değerli olduğunun farkındayız; çünkü bize oynama olanağı sağlıyor ve sanki çalışma için harcanan emekle oyun verimi arasında bir tür denge arayışındayız. İnsanlar tümüyle çekirge ya da tümüyle karınca değiller ve olmak da istemiyorlar, bunların ikisinin bir karı-şımını yeğliyorlar; insanlar (Maalesef biraz bayağı, ama sözcükleri birleştirme açısından kaçınılmaz bir bireşimi bağışlarsanız) tümüyle

çekirge ve karınca değil, 'eşekirge' ve 'fedarkarca'dırlar* ve öyle olmak istiyorlar. Çalışmayı tümüyle bırakabiliriz, ama bunu yaparsak oyun da oynayamayız; çünkü kısa sürede ölür gideriz."

"Senin söylediklerine karşılık üç yanıtım var Kuşkucu ve korkarım bunları çabucak söylemek zorundayım; çünkü güneş battı ve don, tarlaları geçerek geliyor artık. İlk olarak, anlaşılan ben dünyaya, yaşamı oynayarak geçirmek ve ölmek üzere gönderilmişim ve kaderime karşı çıkmak Tanrı'ya karşı çıkmak olur. Dilerseniz bu, işin teolojisi olsun. İkinci olarak, bu olayın, kader gibi kaçılmaz bir de mantığı var ya da şöyle diyeyim; olayın, mantık gibi kaçınılmaz bir kaderi var. Çekirge tarzı yaşama karşı ileri sürülebilecek tek düşünce, kuşkulu bir gerçekten kaynaklanıyor: Şu anki şartlar altında, çalışmayan ölür. Bu düşünceye yanıtım, benim ölümümün her halükârda kaçınılmaz olduğudur. Yazın *tedbirsiz davrandığım* için kışın ölmeliyim. Eğer yazın *tedbirli olsaydım*, tanım olarak Çekirge olmaya son verirdim. Yazın ya tedbirli olacağım ya da tedbirsiz, üçüncü bir seçenek yok. Yani ya öleceğim ya da Çekirge olmaya son vereceğim. Ama ne bir eksik ne bir fazlasıyla, tam bir Çekirge olduğum için ölmek ve Çekirge olmaya son vermek benim için tek ve aynı şeydir. O mantıktan ya da kaderden kaçamam. Demek ki ben, Çekirge olduğum ve siz olmadığınız için bundan sizin bu mantığa uyma zorunluluğunuzun olmadığı sonucu çıkıyor. Daha önce de anlatmaya çalıştığım gibi sık sık dünyaya sizin için ölmek, bu ağır ama kaçınılmaz haçı taşımak üzere gönderildiğimi düşünürüm. Ama bu düşüncenin, benim bir tür ilk Hıristiyanlar -ya da son paganlar**- gibi düşündüğüm zamanlara özgü olduğunu itiraf etmeliyim. Diğer zamanlarda ise (ve bu beni senin itirazına üçüncü ve son yanıtıma getiriyor Kuşkucu) aklımda hep sizlerin de gizli birer çekirge olduğunuza, daha doğrusu, yaşayan herkesin aslında bir çekirge olduğuna dair çok garip bir fikir var."

Bunu duyunca Sağduyu, Kuşkucu'ya, "Sonu yakın, bilinci yitmeye başladı" diye fısıldadı. Ama Kuşkucu, Çekirge konuşmayı

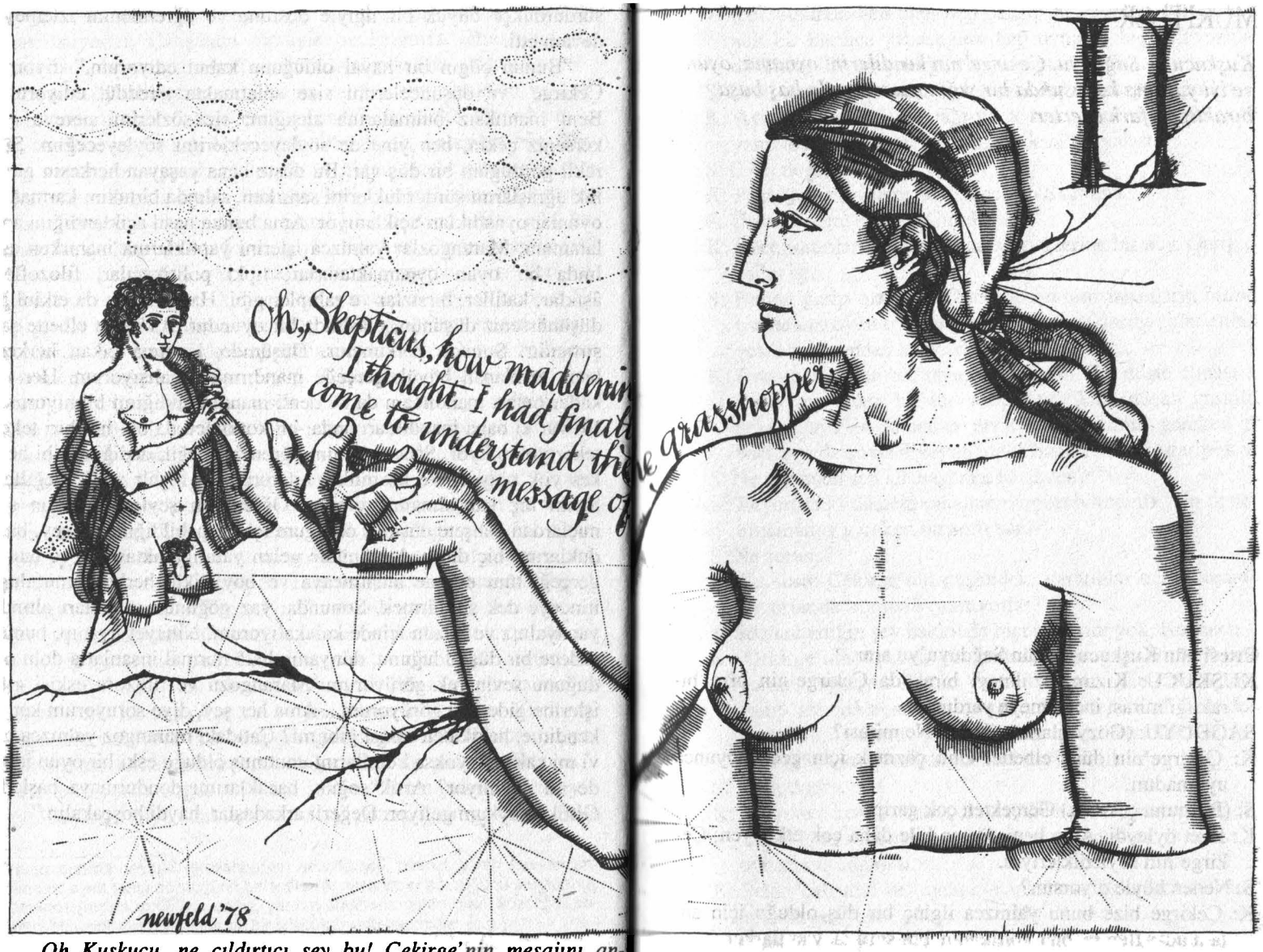
---

* Yazar burada çekirge (grasshopper) sözcüğüyle, hizmet gören hayvan anlamındaki eşek (ass) sözcüğünü birleştirerek *asshopper* sözcüğünü oluşturmuş ve karınca (ant) sözcüğüyle bağış, yardım anlamına gelen *grant* sözcüğü arasındaki benzerlikten faydalanarak bir sözcük oyunu yapmıştır. (ç.n.)

** Eski Yunan ve Roma'nın çok tanrılı dinini benimseyen kişiler. (ç.n.)

sürdürdükçe büyük bir ilgiyle dostunu ve öğretmenini izlemeye devam etti.

"Bunun çılgın bir hayal olduğunu kabul ediyorum," diyordu Çekirge "ve düşüncelerimi size anlatmakta tereddüt ediyorum. Beni mantıksız bulmalarına alışığım; siz sözlerimi nereye çekerseniz çekin, ben yine de söyleyeceklerimi söyleyeceğim. Sürekli gördüğüm bir düş var. Bu düşte bana yaşayan herkesin günlük uğraşlarını sürdürdüklerini sanırken, aslında birtakım karmaşık oyunlar oynadıkları açıklanıyor. Ama bunun nasıl açıklandığını anlatamam. Marangozlar yalnızca işlerini yaptıklarına inanırken aslında bir oyun oynamaktadırlar; tıpkı politikacılar, filozoflar, âşıklar, katiller, hırsızlar ve rahipler gibi. Hangi işi ya da etkinliği düşünürseniz düşünün, o aslında bir oyundur. Bu ifşaat elbette şaşırtıcıdır. Sonucu korkunçtur. Düşümde, karşıma çıkan herkesi bana açıklanan büyük gerçeğe inandırmaya çalışıyorum. Her ne kadar onları inandırsam da ne denli inandırabildiğimi bilmiyorum. Ne var ki bana inandıkları anda -en korkuncu da bu- her biri teker teker yok oluyor. Sadece benim öğrencim değil, dediğim gibi herkes yok oluyor. Ve kesinlikle biliyorum ki hiçbir yerde değiller. Sanki hiç var olmamış gibiler. Öğrettiğim şeylerden çıkan sonuçlardan dehşete düşmüş olduğum için yapabildiğim tek şey, bulduklarımı hiç durmadan önüme gelen yaratığa aktarmak ve bunu, gerçeği tüm evrene anlatıncaya ve böylelikle herkesi unutuluşa itinceye dek sürdürmek. Sonunda, yaz göğünün yıldızları altında yapayalnız ve hüzün içinde kalakalıyorum. Nihayet uyanıp, bunun sadece bir düş olduğunu, dünyanın hâlâ normal insanlarla dolu olduğunu sevinerek görüyorum. Marangozu ve filozofu eskisi gibi işlerine giderken görüyorum... Ama her şey, diye soruyorum kendi kendime, hakikaten eskisi gibi mi? Çatıdaki marangoz yalnızca çivi mi çakıyor, yoksa kurallarını unutmuş olduğu eski bir oyun içinde mi deviniyor? Artık soğuk, bacaklarımı dondurmaya başladı. Gittikçe uykum geliyor. Değerli arkadaşlar, haydi hoşçakalın."



Oh Kuşkucu, ne çıldırtıcı şey bu! Çekirge'nin mesajını anladığımı sanmıştım.

II. MÜRİTLER

Kuşkucu ve Sağduyu, Çekirge' nin kendilerini oynama, oyun ve iyi yaşama konusunda bir yığın muammayla baş başa bıraktığını fark ederler.

Ertesi gün Kuşkucu, üzgün Sağduyu'yu arar.

KUŞKUCU: Kızım, üzülmeyi bırak da Çekirge'nin bize bıraktığı mirası incelemeye yardım et.

SAĞDUYU: (Gözyaşlarını silerek) Ne mirası?

K: Çekirge'nin düşü elbette. Onu çözmek için gece boyunca uyumadım.

S: (Burnunu çekerek) Gerçekten çok garipti.

K: Evet öyleydi. Ama beni düşten bile daha çok etkileyen, Çekirge'nin söyledikleriydi.

S: Neden böyle diyorsun?

K: Çekirge bize bunu yalnızca ilginç bir düş olduğu için anlatmadı. Benim ona sorduğum bir soruyu yanıtlarken söy-

ledi. Aslında ben ona, hep çalışıp hiç oynamamanın adamı alık bir karınca yapacağını, hep oynayıp hiç çalışmamanın da adamı ölü bir çekirge yapacağını söyledim.

S: Evet; onu, kendi varoluş nedenini doğrulamaya çağırdın.

K: Aynen öyle. O da bu çağrıya üç tane yanıt verdi. İlk verdiği yanıt teolojikti, ikincisi ise mantıksal bir yanıttı.

S: Evet, doğru.

K: Peki, üçüncü yanıta ne diyeceksin Sağduyu?

S: Üçüncü yanıt anlattığı bir düştü.

K: Evet, insanların oyun oynamaları üzerine bir düş. Garip olan da bu işte.

S: Bunda garip olan ne? Gariplik eminim insanların *bilincine varmadan* oyun oynamaları ve ne yaptıklarını anlar anlamaz yok olmalarından kaynaklanıyordur.

K: Evet, garip olan bu, sana katılıyorum. Bir düşte olması beklenen şey zaten bir tür garipliktir. Ama düşün garipliğini araştırmaya başlamadan önce araştırmamız gereken daha başka ya da şöyle diyeyim, daha önce gelen bir gariplik var.

S: Ne diyorsun sen allahaşkına, Kuşkucu?

K: Diyorum ki düşteki muammayı çözebilmemiz için önce yanıtlamamız gereken bir soru var.

S: Ne sorusu?

K: Şu soru: Çekirge'nin düşündeki yaratıklar neden oyun oynuyorlar da trombon çalmıyorlar?

S: Sözünü ettiğin şey hakkında hiçbir fikrim yok, Kuşkucu.

K: Çekirge'nin üçüncü yanıtının anlamını kavramaya çalışıyorum Sağduyu. İlk iki yanıtı -teolojik yanıt ve mantıksal yanıt- aslında aynı yere çıkıyor, öyle değil mi? İkisi de Çekirge'nin, yaşamı pahasına da olsa, kendine karşı dürüstlüğünü korumadaki kararlılığıyla ilgili.

S: Evet, doğru.

K: Peki onun kendine karşı dürüstlüğü neleri kapsıyor, Sağduyu?

S: Yahu işte, çalışmayı reddetmesi ve kendini yalnızca oyun oynamaya adaması.

K: Peki, 'çalışma' ve 'oyun oynama' sözcükleri o bağlamda ne anlama geliyor?

S: Çoğu insanın anladığı anlama, sanırım. Çalışmak, yapmak

zorunda olduğun şeylerdir; oynamak ise zevk için yaptığın şeylerdir.

K: O halde, 'oynamak' yerine 'yapmak istediğin için yaptığın şeyleri yapmak' ve 'çalışma' yerine de 'başka bir şey için yaptığın şeyleri yapmak' ifadelerini kullanabiliriz.

S: Evet. İş, kendimiz için iyi olduğunu düşündüğümüz şeyleri olanaklı kıldığından dolayı kabul ettiğimiz zorunlu bir belâdır.

K: O halde 'Oyun' başlığı altında pek çok şeyi sayabiliriz: Florida'da tatil yapmak, pul biriktirmek, roman okumak, satranç oynamak ya da trombon çalmak, öyle değil mi?

S: Evet, tüm bunlar, sözcüğün kullandığımız anlamıyla 'oyun' sayılabilir. 'Oyun'u, 'boş zamanı değerlendirme etkinlikleri'yle eş anlamda kullanıyoruz.

K: O halde bu kullanımıyla bu sözcük, 'oyun oynama' ile aynı şey olamaz; çünkü az önce değindiğimiz gibi oyun olmayan pek çok boş zaman etkinliği vardır.

S: Elbette, aynı şey değildir; oyun oynama, boş zaman etkinliklerinin yalnızca biridir.

K: Öyleyse, Çekirge oyun oynamayla geçen bir yaşamı övdüğünde, bununla anlatmak istediği şey, özel bir şey yapmak değil; birçok farklı şey içinden, kuşkusuz, yeteneğe ve tercihe bağlı olarak herhangi birini yapmaktır. Örneğin, bazı kişiler pul biriktirmeyi sever, bazılarıysa sevmez. Kiminin satranç oynamaya ya da nefesli çalgı çalmaya yeteneği vardır, kiminin yoktur. Öyleyse; Çekirge'nin, doğruluğunu kanıtlamaya çalıştığı yaşam -Çekirge yaşamı- boş zaman etkinliklerinin yalnızca biriyle özdeş değildir, kesinlikle. O, Çekirge yaşamının, örneğin trombon çalmakla özdeş olduğunu savunmuyordu herhalde.

S: Elbette Kuşkucu, ne saçma şey!

K: Evet, bu saçma olurdu. İşte, Çekirge'nin üçüncü yanıtını böyle garip bulmamın nedeni kesinlikle budur. Çünkü o, yanıtında, sanki Çekirge yaşamı boş zaman etkinliklerini içermemeli, yalnızca oyun oynamayı içermeli, görüşünü aktarmak istiyor gibiydi. Yanıtının başında, sen de anımsayacaksın, "Bazen dünyadaki herkesin aslında gizli

birer çekirge olduğunu sanıyorum," demişti.

S: Evet, anımsıyorum.

K: Ve sonra, herhalde bu ilginç gözlemle neyi kastettiğini açıklamak için, dünyadaki herkesin oyun oynadığı; ama oyun oynadığını fark etmediği düşünü anlatmaya başladı. Buradan, kaçınılmaz olarak şu sonuç çıkıyor ki Çekirge, aynı, oyun oynadığını fark etmeden oyun oynayan gizli bir çekirge gibi düşündü ve sadece genel olarak oynamanın değil; *oyun* oynamanın Çekirge yaşamının esasını oluşturduğuna inandı.

S: Evet, anlıyorum Kuşkucu. Ne garip.

K: Elbette. Düşünde ona açıklanan şey, muamma içinde bir muamma. İlk olarak, düşün kendisi çok karışık bir muamma zaten. Kendisinin çekirge olduğunu bilmeyen ve oyun olduğunu fark etmeden oyun oynayan yaratıklar, yaptıklarının ne olduğunu anlayınca neden yok olmak durumunda kalsınlar ve eğer oyun oynuyorlarsa neden bunu fark etmesinler? Bunların hepsi bir başka muammanın bölümleri. Örneğin neden Çekirge özünde oyun oynayan biri olsun; her biri kendince değerli ve bu nedenle her yönüyle oyun oynama kadar 'oynama' sayılan öteki bir sürü şeyden birini yapan biri olmak dururken?

S: Oh Kuşkucu, ne çıldırtıcı şey bu! Çekirge'nin mesajını anladığımı sanmıştım. Ama şimdi anlıyorum ki onun öğrettiklerinin en derini bizim için sonsuza dek kayıp.

K: Hiç de değil, Sağduyu.

S: Ne demek istiyorsun?

K: Belki Çekirge yeniden dirilecektir.

S: Dirilecek mi?

K: Tabii, kendini sanki Sokrates'le İsa'nın bir karışımı gibi görüyordu.

S: Kuşkucu!

K: Yine de o çok umut edilen şeyin olmasını beklemem gerektiğini sanmıyorum.

S: Bu bilmeceyi kendi başına çözeceğini mi düşünüyorsun?

K: Ne olursa olsun, denemeyi öneriyorum. Çekirge'yle konuşurken bütün yaz boyunca onun yanından ayrılmadığımı

söylediğimi duydun değil mi?

S: Evet.

K: Peki, öyleyse mayıstan ekime dek herhalde ne konuştuğumuzu tahmin edersin.

S: Çekirge'nin yaşam felsefesini sanırım.

K: Daha özelde, Sağduyu, oyun üzerine konuştuk.

S: Oyun! O halde, Çekirge oyun oynayanlarla ilgili düşünü anlattığında pek şaşırmadın öyle mi?

K: Belki şaşırmamalıydım Sağduyu, ama şaşırdım. Üzerinde fazla düşünmeden, Çekirge'nin daha önce pekâlâ tartışabileceğimiz öteki oynama uğraşlarından çok, oyun oynamayla ilgilendiği için oyunlar hakkında konuşmak istediğini varsaydım, anlayacağın.

S: Yani eğer Çekirge trombon çalan biri olsaydı, o zaman müzikten konuşmak istemesi gibi.

K: Kesinlikle. Tabii, şimdi anlıyorum ki bu konuşmalarda bundan çok daha fazla şeyler vardı.

S: Peki, anlat o zaman bana Kuşkucu. Çekirge oyunlar hakkında neler söyledi?

K: İlk olarak oyunun, daha doğru bir deyişle oyun oynamanın bir tanımını yaptı. Daha sonra beni bu tanımı birçok kez sınamaya katılmaya davet etti. Düşünebileceğim en zorlu itirazlarla, tanıma karşı çıkacaktım ve o, bu itirazları yanıtlayacaktı.

S: Tanrım, senin saldırılarına karşı durabildi mi?

K: Çekirge, tanımı benim tüm itirazlarıma karşı savunabiliyordu ya da bana öyle geldi. Ayrıca, benim itirazlarımın yanıtlanması sürecinde, oyun oynamanın, tanımında yer almayan birçok özelliği günışığına çıktı. Sonunda en azından oyunların genel kuramıyla ilgili, oldukça ayrıntılı bir taslak geliştirdik. İyi ki bu konuşmaları dikkatle not etmişim, şimdi bu tartışmayı o anda geliştiği şekliyle yeniden oluşturmayı becerebilirim. Çekirge'nin bize miras bıraktığı derin muammanın çözümü oyunların doğasında yatıyor kanısındayım. Şuna da eminim ki, Çekirge'nin bize aklından geçeni doğrudan söylemek yerine bunu bir düş öyküsü içinde anlatmasının nedeni kesinlikle, tüm yaz boyunca, bana bu

muammayı çözmek için gerekli tüm anahtarları vermesidir.

S: Neden peki, Kuşkucu, bu sanki bizimle...

K: Oyun oynuyor gibi mi?

S: Öyle görünüyor Kuşkucu. Neyse sen ne kuracaksan kur da oyun başlayabilsin.

K: Pekâlâ, Sağduyu; eğer senin için uygunsa, bu oyuna, Çekirge mantığının açığa çıkarılmasını, Çekirge ideallerinin sorgulanmasını ve Çekirge düşlerinin yorumlanmasını amaçlayan bir girişim diyelim.*

* Çekirge'nin oyunlarla ilgili söylevini bölümlere, zaman zaman da altbölümlere ayırdım ve bu bölümlere kendi başlık ve altbaşlıklarımı koydum. Çekirge'nin, oyunlar konusundaki diğer kaynaklardan yaptığı alıntılara konan dipnotlarından da ben sorumluyum (Çekirge'nin kendi dipnotlarını koyduğu Yedinci Bölüm dışında), ama bütün diğer açılardan, bundan sonra üzerinde duracaklarımız sorgulamamızın aslına sadık bir anlatımıdır. (Kuşkucu)



Bir oyunu, kurallarından birini çiğneyerek kazanmak o
naksızdır.

III. BİR TANIMIN OLUŞTURULMASI

On üçüncü bölüme dek süren bir flashback'in başlangıcı. Burada Çekirge, oyun tanımına iki ayrı yoldan varır.

A- YETERSİZ ARAÇLARIN SEÇİMİYLE OYUN OYNAMA.

Bilgi aramanın bizi çok bilinenden az bilinene doğru götüreceğini söyleyen çok eski kuralı gözönüne alarak [diye başladı Çekirge], oyun oynamanın çalışmaktan farklı olduğu yolundaki basmakalıp inançla başlayalım. Demek ki oynamanın, çalışmanın tam karşıtı olması beklenmektedir. Çalışmayı kişinin istenen bir hedefe varabilmek için eldeki en etkili araç ve yöntemleri kullanması anlamında 'teknik etkinlik' olarak niteleyeceğim. Oyunda da açıkça bir hedef olduğuna ve bu hedefe erişmek için araç ve yöntemler kullanıldığına göre oyunun teknik etkinlikten farkı, oyunda kullanılan araçların en etkili araçlar olmamasıdır. Yani o zaman şöyle

diyelim; oyun, yetersiz araç ve yöntemlerin bilerek seçildiği, bir hedefe yönelik etkinliktir. Örneğin yarış oyunlarında finiş çizgisine varmak için kişi kendi isteğiyle koşu yolunu dolanır da 'akla uygun' bir şekilde tarlalardan kestirme gitmez.

Ne var ki şimdi üzerinde duracaklarımız bu saptamayı kuşku götürür bir hale getirmektedir. Oyunun hedefi, oyunu kazanmaktır diyebiliriz. Bir örnek verelim. Pokerde oyunu bıraktığım zaman, başladığım ana göre daha çok param varsa ben galibim. Ama diyelim ki oyun sırasında öteki oyunculardan biri bana yüzlerce dolarlık borcunu geri ödedi ya da diyelim ki bir başka oyuncunun kafasına vurup tüm parasını aldım. Şimdi, gece boyunca bir tek el bile almamış olsam da yine galip sayılır mıyım? Elbette hayır; çünkü ben, paramı poker oynayarak arttırmış değilim. Galip gelmek için (ki bunun belirtisi ve ürünü elbette para kazanmaktır), borcun ödenmesi ya da suç oluşturan bir saldırıyla elde edilmeyen belirli bazı koşulların sağlanması gereklidir. Bu koşullar, kartlarla ve parayla ne yapıp ne yapamayacağımızı bildiren poker kurallarıdır. Pokerde kazanmak, yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak parayı arttırmak demektir; gerçi yalnızca kurallara uymak da tek başına zaferi elde etmeye yetmez. Kurallar, daha iyi ve daha kötü araç ve yöntemleri kullanmaya eşit biçimde izin verir. Örneğin pokerde bir perin yanındaki ası elde tutmak da, peri tutup ası atmak da kabul edilebilir oyunlardır; yalnız biri, genellikle ötekinden daha iyi bir oyundur. Yani pokerde kazanma olanakları kurallarla sınırlanmıştır, ama tümüyle belirlenmemiştir. Buna göre pokerde kazanma girişimi, yalnızca kuralların izin verdiği olanakların varlığı durumunda, eldeki en etkili olanakları kullanarak para kazanma girişimi olarak nitelenebilir. Ama eğer bu doğruysa, o zaman poker oynamak, ilk tanıma göre teknik bir etkinliktir.

Yine de bu, garip bir sonuç gibi görünüyor. Çalışmayla oyun oynamanın tümüyle farklı şeyler olduğu inancı çok yaygındır; ama yine de oyun oynamanın, olabildiğince ustalıkla yapılması gereken bambaşka bir uğraş olduğunu söylemek zorundayız galiba. Oyun oynamanın yeterlilikten ödün vermeyi gerektirdiği tezini terk etmeden önce bir örneğe daha bakalım. Küçük yuvarlak bir nesneyi yerdeki bir deliğe, en az enerjiyle en çok verimi sağlayacak bir bi-

çimde sokmayı amaç edindiğimi varsayalım. Bunun için benimsenecek en doğal yöntem o nesneyi deliğe elimle sokmak olurdu. Kesinlikle elime bir ucunda metal bulunan bir sopa alarak, delikten üç yüz ya da dört yüz yarda uzağa gidip sonra topu sopayla deliğe yollamaya kalkışmazdım. Bu, teknik olarak pek akıllıca olmazdı. Ama böyle bir uğraşıda bulunmak çok popüler bir oyundur ve bu oyunun yukarıdaki tanımı, oyunun teknik etkinlikten nasıl farklılık gösterdiğinin açık bir kanıtıdır.

Ama tabii bu pek bir şey göstermez. Golf oyununun amacını, topu yerdeki bir deliğe ya da daha doğrusu, belli bir düzene göre dizilmiş bir dizi deliğe sokmak biçiminde tanımlamak tam doğru değildir. Bu sonuca, olabilecek en az vuruş sayısıyla ulaşmak gerekir. Ama vuruş, golf sopasını belirli bir biçimde savurmaktır. Yani eğer benim için amaç yalnızca, topu yerdeki bir sürü deliğe sokmak olsaydı, bunu yapmak için, büyük olasılıkla, ne bir golf sopası kullanırdım ne de deliklerden epey uzaklarda durürdum. Ama benim için amaç, bir topu bazı deliklere golf sopasıyla, her bir deliğin epey uzağında durarak sokmaksa, o zaman bir golf sopası kullanır ve elbette bazı pozisyonlar alırım. Üstelik bu amaç bir kez belirlendikten sonra onu en iyi biçimde başarmak için uğraşırım. Kendimi tamamen bu amaca adadığım takdirde bir oyun oynuyor sayılamayacağımı, ancak kendime ara ara dağıtma izni verdiğim sürece oyun oynuyor olacağımı söylemek istemiyorum. Sorun, golf sopası kullanmamın sonuca ulaşmada, elimi kullanmam kadar ustalıklı bir yol olmaması sorunu da değildir. Topu bir golf sopasıyla deliğe sokma uğraşının aracı olarak golf sopasını kullanmaktan kaçınmak, daha iyi bir yöntem değildir; çünkü bu olanaklı değildir. Sonuçta, yetersiz araç ve yöntemleri seçmenin oyun oynamada doyurucu bir sonuca ulaştırmadığı görülmektedir.

B- OYUNDA KURALLARLA AMAÇLARIN AYRILMAZLIĞI

Bu son teze karşı çıkan görüş, kuralların oyundaki yerine dayanmakta ve böylece bunu günışığına çıkarmaktadır. Kurallar amaçla kendine has bir ilişki içinde gibidir. Pokerde ya da golfta amaç yalnızca para kazanmak ya da topu deliğe sokmak değildir;

bunları belirlenmiş yoldan yapmaktır (ya da belki daha açıkçası, yasaklanmış yoldan yapmamaktır), yani yalnızca kurallara uygun şekilde yapmaktır. Oyundaki kurallar bir anlamda amaçtan ayrılmaz gibi görünmektedir; çünkü bir oyun kuralının çiğnenmesi, amaca ulaşmayı olanaksız kılar. Yani golf skorunuz hakkında yalan söyleyerek kupayı alsanız bile oyunu kesinlikle kazanmış sayılmazsınız. Ama teknik etkinlik dediğimiz şeyde bir kuralı bozarak sonuca ulaşmak olanaklıdır; örneğin golf skorunuz hakkında yalan söyleyerek kupayı almak gibi. Teknik etkinliklerde, etkinliğin amacını bozmaksızın bir kuralı çiğnemek olanaklı olduğu halde oyunda durumun bunun tersi olduğu görülür. Eğer kurallar çiğnenirse, amaca ulaşılması olanaksızlaşır; çünkü oyun oynanmadıkça (aslında) kazanılmaz ve oyunun kurallarına uyulmadıkça (aslında) oyun oynanamaz.

Bunu, şu olayla daha iyi açıklayabiliriz. Profesör Şekerleme, kampüsün, etrafı çevrili bir bölümünde, çalıların gölgesinde uyuyakalmıştır. Bunu, onun yanından geçerken görüyorum. Aynı zamanda, altına uzanmış olduğu çalının bir insan yiyen bitki olduğunu da fark ediyorum ve bitkinin tavrından, Şekerleme denen insanı yemek üzere olduğu sonucuna varıyorum. Adama doğru koşarken üzerinde ÇİMLERE BASMAYIN yazan bir tabela görüyorum. Hiç duraksamadan bu yasağı görmezden geliyorum ve Şekerleme'nin yaşamını kurtarıyorum. Bu (kuşkusuz pek bilinçli olmayan) kararı nasıl verdim? Çünkü Şekerleme'nin yaşamını kurtarmanın (ya da bir yaşam kurtarmanın) değeri çimlere basma konusundaki yasağa uymaktan ağır bastı.

Ama oyundaki tercihler bu tercihle taban tabana zıttır. Oyunda amacı, yani yenmeyi, yenmeye anlamını kazandıran kurallardan ayıramam. Ortadaki parayı almak için sahtekârlık yapmaya karar verebilirim elbette; ama o zaman, ulaşmak istediğim sonucu oyun kazanmaktan para kazanmaya çevirmiş olurum. Yani Şekerleme'nin yaşamını kurtarmaya karar verirken amacım, "hem Şekerleme'nin yaşamını kurtarıp hem de kampüsün yayalar için konmuş kurallarına uymak" değildi. Amacım Şekerleme'nin yaşamını kurtarmaktı ve bunun başarılabileceği alternatif yollar vardı. Örneğin, kaldırımın üzerinde kalıp oradan Şekerleme'ye bağırarak onu uyandırmaya çalışabilirdim. Ancak o zaman çok de-

ğerli birkaç dakika kaybedebilirdim ve üstelik Şekerleme, saklamaya çalışmasına karşın, neredeyse duvar gibi sağırdır. Demek ki Şekerleme olayında iki ayrı sonuç söz konusudur: Şekerleme'yi kurtarmak ve yasalarla çimlere hürmeten kurallara uymak. Bu sonuçlardan herhangi birine, ötekine ulaşmaksızın ulaşabilirim. Ama bir oyunda sonuç ve kuralların bu şekilde ayrılması kabul edilemez. Hem oyunu kazanıp hem de kurallarından birini çiğnemem olanaksızdır. Oyunu dürüstlükle ya da hileyle kazanmak alternatiflerim yoktur; çünkü ikinciyi seçersem, oyun oynamamış sayılırım ve bu nedenle, a fortiori*, kazanamam.

Şimdi, eğer Şekerleme olayı -(Şekerleme'yi kurtarmak) ve (çimlere basmamak) gibi- tek ve yalnızca bir tek amacı olan bir eylemle çözümlenmişse, bu gerçeğe dayanarak eylemin bir oyun haline geldiği öne sürülebilir. Birbirinden ayrı alternatifler olmadığından, yapılacak seçim de olmayacaktır; sonucun bir bölümünü başarmaksızın öteki bölümünü başarmak tümüyle olanaksızlaşacaktır. Olayı böyle yorumladığım için bana şükran duyan fakültenin, zamanında yaptığım müdahaleden dolayı beni kutladığını farzedelim. Buna en uygun yanıt şöyle olurdu: "Ben sizin övgülerinizi hak etmedim. Evet, Şekerleme'yi kurtardım; ama çimlere bastığım için bu sayılmaz." Çünkü bu, sanki topu beşinci fincana taşıyarak götürmemin kabul edilmesine benzemektedir. Ya da baştan, bu yorumlamada, sorunu bambaşka bir yoldan ele alırdım: "Şekerleme'yi çimlere basmadan kurtarabilecek miyim bakalım?" Ondan sonra gözönüne getirilebilecek şey şudur: Elimden geldiğince hızlı koşarak (ama kuraldışı kestirmelere sapmadan) atletizm binasına varıyorum ve kurallara uygun bir şekilde, Şekerleme'yi dürtüp uyandırmada kullanmak üzere, sırıkla atlamada kullanılan sırıklardan bir tane istiyorum (ve ayrıntılı formu doldurup imzalıyorum), sonra hızla Şekerleme'nin olduğu yere koşup onu bitkinin içinde yok olmaktayken buluyorum. "Evet," diyorum gönül rahatlığıyla, "kazanamadım, ama en azından oyunu oynadım."

Ama bu örneğin yanıltıcı olduğunu belirtmeliyim. Bir yaşam kurtarmak ve çimleri çiğnememek, değer açısından pek aynı yerde

* Lat. Daha güçlü bir nedenle (ç.n.).

bulunmazlar. Şekerleme olayının söz konusu iddiayı (oyunun, kuralların amaçtan ayrılmazlığı nedeniyle farklı olduğunu), yalnızca alternatiflerden birinin saçmalığı nedeniyle destekliyor olması mümkündür. Bu örnekteki garipliği düzeltmek için çimlere basmama kuralına uyma kararımdaki mantığın temelinde, benim deli bir Kantçı olduğum ve kendimi tüm yasaların eşit saygınlığı olduğu yolundaki en önemli felsefi düşünceye bağlı hissettiğim olgusunun yattığını varsayabiliriz. Böyle düşünüldüğünde, benim bir yaşam kurtarma anındaki insanı çıldırtan davranışım ve çabalarım hiç de komik olmaz; ama en üst perdeden ahlâki bir dram oluşturur. Ama biz deli Kantçılar olmadığımız için sevgili Kuşkucu, bu konuda daha az hayalperest; ama mantıksal açıdan daha uygun bir örnek verilebilir.

Diyelim ki Şekerleme'nin yaşamı, insan yiyen bitki tarafından değil de şekerleme yapmakta olan Şekerleme'yi kesin olarak öldürmek niyetiyle ona doğru yaklaşmakta olan Dr. Tehdit tarafından tehdit edilmektedir. Yine Şekerleme'nin yaşamını kurtarmak istiyorum, ama bunu Tehdit'i öldürmeden yapamam. Ne var ki başka bir insanın canını almamı yasaklayan, kuvvetle bağlı olduğum bir kural var. Bu nedenle, (bu olay olduğunda) Tehdit'i, bulunduğum yerden, (diyelim ki elimdeki dolu ve ateşe hazır tabancayla) kolayca öldürebilecek olmama karşın salt öldürmeyi yasaklayan kurala uyma isteğimden ötürü Şekerleme'yi başka bir yolla kurtarmaya karar veriyorum. Böylece, elinden silahı almak için Tehdit'e doğru koşuyorum. Çok geç kalıyorum ve Tehdit, Şekerleme'yi öldürüyor. Bu, söz konusu türden, bağlayıcı sonu olan; ama oyun demeye dilimizin varmadığı bir eylemin net bir halini göstermektedir. Amacım ne golf oyununda topu sadece deliklere sokmak ne de bu örnekte sadece Şekerleme'nin yaşamını kurtarmaktır, onun yaşamını belirli bir kuralı çiğnemeden kurtarmaktır. Topu deliğe doğru bir şekilde sokmak istiyorum ve Şekerleme'yi ahlâk kurallarına uygun bir biçimde kurtarmak istiyorum. Ahlâk kurallarının genellikle bu şekilde, insan davranışını biçimlendirdiği düşünülür. Ahlâk, "eğer bir şey yalnızca ahlâk dışı yolla yapılabiliyorsa, hiç yapılmamalıdır" der. 'İnsan için hayırlı olan', vs. Bu yüzden, kurallarla amaçların ayrılmazlığı, oyunun tümüyle belirleyici bir özelliği gibi görünmemektedir.

C- OYUN KURALLARININ KESİN BAĞLAYICI OLMAMASI

Yukarıdaki eleştirinin, söz konusu saptamaya kısmi bir karşı çıkış olduğunu gözardı etmeyelim. Buradaki karşı saldırı, formülle uyumlu olan her şeyin oyun olmadığını göstermişse de bütün oyunların formüle uygun biçimde oynanması bir gerçek olarak hâlâ önümüzde durmaktadır. Bu demektir ki tezi reddetmemeliyiz; ama ilk önce, gerekli farklılaştırıcı ilkeleri ekleyerek etkinlik alanını sınırlamaya çalışmalıyız. Bu tür bir ilke, aktardığımız iki Şekerleme olayı arasındaki çarpıcı farktan doğmaktadır. Şekerleme'yi insan yiyen bitkiden çimlere basmadan kurtarmak bir oyun gibi göründü, çünkü bir yaşamı kurtarmakla karşılaştırıldığında çimenleri kurtarmak bize önemsiz geldi. Ama ÇİMLERE BASMAYIN'ın yerini ÖLDÜRMEYECEKSİN'in aldığı ikinci olayda durum epey farklıydı. Bu fark şu şekilde açıklanabilir: Çimlere basmamak kuralı kesin bir emir değildir, ama öldürmekten kaçınmak kuralı herhalde kesindir. Bu da şunu gösterir. Oyunlar, kuralların amaçlardan ayrılmadığı etkinlikler olmanın yanı sıra bu kurallara bağlılığın da asla bağlayıcı olmadığı etkinliklerdir. Oyun oynayan kişi için oyun kurallarının üstüne çıkan bir oyun dışı kuralın var olması daima olasıdır. Bu nedenle ikinci Şekerleme olayı bir oyun olamaz; çünkü kurtarıcı kişiyi bağlayan kural, bunun için Şekerleme'yi feda etmek bile gerekse, kesin bir kuraldır. Kurallar bizim çizdiğimiz çizgilerdir, ama oyunda çizgiler daima nihai bir amaç ya da bir üst buyruk gözetilmeksizin çizilir. O halde şöyle diyelim: Oyun, kuralları izlemenin amacın bir bölümünü oluşturduğu ve kuralların kesin olmadığı; yani oyun kurallarının yerini her zaman başka kuralların alabileceği; oyuncunun daima, oyun oynamayı bırakabileceği bir etkinliktir.

Bununla birlikte, Serdengeçti Sürücü olayını anımsayalım. Mario Stewart (söz konusu sürücü), Malezya'da yapılan, yüzyılın en büyük otomobil yarışına girmiş favori bir yarışçıdır. Malezya rallisinde, yarış yolundan ayrılmayı yarışma dışı kalmayla cezalandıran bir kural vardır. Yarışın çok önemli bir anında bir çocuk emekleyerek yola, Mario'nun arabasının tam önüne çıkıverir. Çocuğu ezmemek için yapacak tek şey yolun dışına çıkmak ve elenmeye katlanmaktır. Mario çocuğu ezer ve yarışı tamamlar. Sırf bu

nedenden ötürü onun oyun oynadığını yadsıyamayız. Böyle bir şeyi yapan kişinin (yalnızca) oyun oynadığını söylemek, kuşkusuz, bize çok abes geliyor. Ama burada asıl konu, Mario'nun kötü bir şekilde oynayıp oynamadığı değil, *oyun* oynadığıdır. Ve o, herhangi bir sürücüye göre daha yürekten oynamaktadır. Onun bakış açısına göre çocuğu ezmeyip yana sapan yarışçı; *yarışta* oyun oynamaktadır, yani serdengeçti bir oyuncu olamamıştır. Elbette kendini aşırıya kaçan biçimde bir etkinliğe adamanın etkinliği geçersiz kılması bir paradoks oluşturur. Bir adamın, yürekten çalıştığı için doğru dürüst hendek kazamayacağını da söylemiyoruz.

Ama buna verilecek yanıt, tam aksine, bunun bir oyunun belirleyici özelliği olduğudur: Hendek kazmanın tersine kesin bir sadakat buyuramayan cinsten bir şeydir bu. Bunun söz konusu oyunla ilgili tezin gücünü oluşturduğu savunulabilir. Bu savunmayı desteklemek için de oyunların bir anlamda ciddi olmayan girişimler olarak kabul edildiklerine değinilebilir. Dolayısıyla, oyunların hangi açıdan ciddi hangi açıdan ise ciddi olmadıklarını sormalıyız. Oyunların ciddi şeyler olmadıkları inancının temelinde ne yatmaktadır? Herhalde oyun oynayan oyuncuların, yaptıkları şeyi en ufak bir kaygı duymadan gerçekleştirmeleri değil. Kartlarını rastgele kullanan bir briç oyuncusu haklı olarak, oyunu ciddiye almamakla -aslında, ciddiye almaması yüzünden oyunu oynayamamakla- suçlanır. Oyunların ciddi şeyler olmadığı inancı büyük bir olasılıkla, söz konusu tezin ima ettiği anlamı taşır: Oyun oynayan bir oyuncunun yaşamında, daima oyun oynamaktan daha önemli bir şeyin var olduğu ve oyunun, oyuncunun daima oynamayı bırakmak için bir nedeninin bulunabileceği bir şey olduğu. Benim sorgulamak istediğim, işte bu inançtır.

Golf oyuncusu George'u düşünelim; golfa öylesine tutkundu ki bu yüzden karısını ve altı çocuğunu yoksulluğa düşürecek kadar ihmal etti. Üstelik George, bu hastalık derecesinde düşkünlüğünün sonuçlarının farkında olmasına karşın, ailesinin içine düştüğü kötü durumu, tavrını değiştirmek için geçerli bir neden olarak görmüyordu. Oyunların ciddi olmadığı görüşünü savunan bir kişi, George'un durumunu bu görüşün kanıtı olarak ileri sürebilir. George, yaşamındaki hiçbir şeyi golf oynamaktan daha önemli görmediğinden, onun için golf bir *oyun* olmaktan çıkmıştır. Ve bu

görüş George'un karısının şikâyetiyle de desteklenmektedir, kadın golfun George için artık bir oyun değil; bir yaşam tarzı olduğunu söylemektedir.

Ancak George'un karısının gözlemi doğruluğundan kuşku duyulmayacak bir gözlem değildir. Golfun George için artık bir eğlence biçimi olmadığını söylemek doğru olarak kabul edilebilir. Ancak George'un golf oyununun bundan dolayı, bir oyun olmadığını savunmak, asıl konuya, yani bir oyunun insanın yaşamındaki her şeyden önemli olup olamayacağı konusuna parmak basmaktır. Golf elbette George'un tüm yaşamını doldurmuştu. Ama ne de olsa, onun tüm yaşamını dolduran, bir oyundan başka bir şey değildi. George'u görevlerini aksatmaya iten şey oyun değil de örneğin sıkı çalışma ya da oyun oynamanın tanımını formüle etme girişimi olsaydı, karısı bu kadar öfkelenmeyebilirdi. Kadın bu türden bir ev dışı meşguliyete yine karşı çıkardı, ama kocasının oyun oynama merakı yüzünden bir lokmaya muhtaç kalmak bambaşka bir şeydi.

Oto yarışçısının ve George'un durumunda olduğu gibi insanın kendisini bütünüyle bir oyuna adaması, genel ahlâk anlayışına göre korkunç bir şey olabilir. Bu böyle kabul edilebilir, hatta üzerinde ısrar edilebilir; çünkü değerli gördüğümüz amaç ve hedeflerin yerini alan şey altı üstü bir oyundur. Bu bize, oyunun oyuncuları hakkında epey şey söylemektedir; fakat onların oynadığı oyunlar hakkında hiçbir şey söylememektedir. Bence bu gözlemler, oyun kurallarının körü körüne ya da niteliksiz bir bağlanmaya neden olamayacağı tezini çürütmeye yeterlidir.

D- KURALLARIN DEĞİL, ARAÇ VE YÖNTEMLERİN SONUL OLMAMASI

Oyunlarda, sonul olmayan önemli bir şey olduğu, yani önemli bir sınırlama bulunduğu şeklindeki genel iddiayı onaylamak istiyorum. Bir yandan da bu kısıtlamadan etkilenen kurallar olmadığını öne sürmek isterim. Sonul olmama durumu oyuna, anlaşılan, çok farklı bir noktadan girmektedir. Sonul bağlılıktan yoksun olan, oyun kurallarına uyma davranışı değildir; sonuna

kadar kullanılmaktan yoksun kalan kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerdir. Örneğin bir yüksek atlayıcı, çıtanın bir uçurumun kenarına yerleştirildiğini görerek atlayışını yapmıyorsa, kuşkusuz bu, çıta üzerinden atlamanın yaşamından daha üstün olmadığını gösterir. Ancak davranışının oyun olduğunu gösteren şey, ölüme atlamayı reddetmesi değil; çıtanın üzerinden aşmak için merdiven ya da mancınık gibi bir nesneyi kullanmayı reddetmesidir. Aynı şey serdengeçti oto sürücüsü için de doğrudur. Bir yarışı oyun yapan şey, çocuğu öldürmektense yarışı kaybetmeye hazır olmak değildir; öteki yarışçıların önüne geçmek için tarlalardan geçmeyi reddetmektir. Bu nedenle, oyunların ciddi olmayan şeyler oldukları söylenebilir. Merdiven ya da mancınık kullanmayı reddeden yüksek atlayıcının, çubuğun öte yanına geçme konusunda ciddi olmadığı söylenebilir. Ama çubuğun öte yanına bu yardımlar *olmaksızın* geçme, yani yüksek atlama konusunda son derece ciddi olduğu da belirtilmek istenecektir. Bu tür oyunların öteki şeylerden daha az ciddi olup olmadığı, yalnızca oyunları inceleyerek yanıtlanamayacak bir soru gibi durmaktadır.

Şekerleme'nin ölümünün bir üçüncü biçimini düşünelim. Tehdit'in Şekerleme'yi öldürme tehdidini dikkate alarak şu karara varıyorum. Kendimi, öldürücü olanaklarım var olduğu halde, Şekerleme'yi kurtarmak için, öldürücü olmayan olanaklarla sınırlamayı yeğliyorum ve kendimi, öldürmeyi yasaklayan herhangi bir kuralla bağlı saymıyorum. (Oto yarışı örneğinde, yol dışındaki tarlalar mayınla doldurulmuş değil) Bu karara Şekerleme'yi kurtarmak için yasaklanmış araç ve yöntemleri kullanmanın gerekli olduğu ortaya çıktığı halde varıyorum. Böylece hedefimi, yalnızca Şekerleme'nin yaşamını kurtarmak değil; kendimi bu konuda yasaklamanın bir nedeni olmamasına karşın onu, Tehdit'i öldürmeden kurtarmak olarak belirliyorum.

Şimdi, böyle bir davranışın nasıl açıklanabileceği sorulabilir. Buna verilecek yanıt, bu tür bir davranışın açıklanamayacağı, sadece keyfi bir davranış olduğudur. Gelgelelim, izin verilen olanaklar açısından keyfi bir sınır çizme kararının kendisinin keyfi bir karar olması gerekmez. Kararın keyfi olması için bir amacının olması gerekir ve bu amaç bir oyun oynamak olabilir. Burada ortaya çıkan durum, oyunda çizilen sınırların aslında hiç de keyfi ol-

madığıdır. Çünkü gerek çizilen sınırlar gerekse bunların çizildiği yer, oynanan oyunun yalnızca türü açısından değil; niteliği açısından da önemli sonuçlar doğurur. Bu sınırların ustaca (ve dolayısıyla keyfi olmaksızın) çizilmesi, oyun yapıcı kişinin yeteneği açısından çok önemlidir, denebilir. Oyun yapıcı, iki aşırılıktan kaçınmalıdır. Eğer sınırları çok gevşek çizerse oyun sıkıcı olur, çünkü kazanmak çok kolaylaşır. Gevşeklik tam bir laçkalık noktasına vardığında, oyun oyun olmaktan çıkar; çünkü artık kullanılabilecek olanakları sınırlayan bir kural kalmaz. (Örneğin golf oyuncusu her seferinde bir deliğin bulunmasını garantileyen, topu yönlendirici bir aygıt yerleştirebilir.) Öte yandan kurallar, oyunlar çok zor olsun diye çok dar çizilmiş sınırlardır. Ama sınırlar aşırı dar çizildiği takdirde bu sefer ortada oyun diye bir şey kalmaz. (Hedefin bir finiş çizgisini geçmek olduğu bir oyun düşünün. Kurallardan biri yarışçıların koşu yolundan ayrılmaması, bir diğeri ise finiş çizgisinin koşu yolundan çıkmadan varılamayacak bir yerde olması olsun.) Şimdi tezimiz oyunun, kurallarının (daha önce benimsendiği gibi) amacından ayrılmadığı bir etkinlik olduğudur; ama buna, kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin, hiç kural olmamasına oranla daha kısıtlı olması niteliği de eklenmelidir.

E- KURALLAR OLANAK TANIDIKLARI EYLEMLER ÖLÇÜSÜNDE KABUL OLUNURLAR

Bir oyundaki kuralların işlevinin, hedefe yönelik izin verilen araç ve yöntemleri sınırlamak olduğu doğruysa da bu belirleme, oyun olmayan şeyleri dışlamak için yeterli değildir. Bir insanın canını almak gibi ahlâk dışı bir eyleme karşı çıkarak, bunun sonucunda Şekerleme'nin yaşamını kurtarma girişiminde başarısız olduğumda, öldürmeye karşı olan kural, istediğim bir sonuca ulaşmada kullanacağım araç ve yöntemleri sınırlama işlevi görmüştür. O halde, yüksek atlayıcı ve oto yarışçısı vakalarını, benim Şekerleme'yi ahlâk kurallarına uygun bir şekilde kurtarma çabamdan ya da bir politikacının yalan söylemeksizin seçilme çabasından ayıran şey nedir? Bunun yanıtı, iki ayrı olaydaki kurallara uyma nedenlerinde yatmaktadır. Bir oyundaki kurallara uymamın nedeni,

yalnızca, onlara uymakla mümkün olan etkinliğe girebilmem için bu kuralların gerekli koşulları oluşturmasıdır. Daha önce değindiğimiz gibi yüksek atlamada yarışmacılar, çubuğun öte yanına geçmek için çabalıyor olmalarına karşın, bu hedefe ulaşmada kullanılabilecek bazı yöntemlerden kendi istekleriyle vazgeçerler. Onun yanından yürüyerek geçmek ya da altından eğilip geçmek ya da onu aşmak için bir merdiven ya da mancınık kullanmak istemezler. Oyuna katılanların amacı çubuğun öte yanında olmak değildir aslında; çünkü oynamakta oldukları oyun dışında, öte yanda olmak için herhangi bir nedenleri yoktur. Amaçları yalnızca öte yana geçmek değil; bunu belli kurallara göre yapmak, yani belli bir mesafeden koşup atlamaktır. Bu kuralları kabul etmelerinin nedeni; yalnızca, kuralların belirlediği sınırların içindeki etkinliği yapmak istemeleridir. Kuralları, oyun oynayabilmek için kabul ederler; bu kuralları ise bu oyunu oynayabilmek için kabul ederler.

Ama öteki kurallara -örneğin ahlâki kurallara- gelince, söz konusu kurala uymak için -dış ya da bağımsız neden denebilecek- bir neden daima vardır. Ahlâki davranışta, Tehdit'i öldürme ya da seçmenlere yalan söyleme seçeneğini kendi kendimize yasaklamamızın nedeni bunun bizim için, yüksek atlama gibi aksi takdirde katılamayacağımız bir etkinliği mümkün kılması değil; bu konunun tümüyle dışında, öldürmenin ve yalan söylemenin yanlış olduğuna karar vermemizdir. Dürüst politikacı, (sanki dürüstlüğe bağlı kalmasının kendisine ilginç bir hedef sağlayacağına inanıyormuş gibi) her şeyden önce, yalan söylemeksizin seçilme etkinliğiyle ilgili olduğu için değil; başka nedenlerden dolayı dürüsttür. Örneğin bu politikacı, hangi koşulda olursa olsun, yalan söylemenin yanlış olduğuna inanan bir Kantçı olabilir. Bu durumda, onun kabul ettiği ahlâk her zaman dürüst olmayı gerektirdiğinden, bu sefer de dürüst olmayı gerektirmiştir. Veyahut belki de o, (hem bu durumda hem de genelde) dürüst olmamanın, uzun vadede, yönetime seçilme olanağından daha önemli olan pratik olanaklara zarar vereceğine inanan ahlâkçı anlayışa sahip bir erekselcidir. Ama yüksek atlayıcının kuralları kabul etmesinin nedeni bunların hiçbiri değildir. Karşılaştığı şeyleri daima kendisi için zorlaştırma gibi bir ilkesi yoktur; fiziksel engelleri daima kendisi için daha zor olacak şekilde güçlendirmek gibi bir ilkesi de

yoktur. Bunları yalnızca, yüksek atlamaya katılmak için yapmaktadır. Yüksek atlayıcı, yüksek atlayıcı niteliğiyle, çıtayı aşmada daha etkili yöntemleri ahlâki savların yüksek önceliği (mancınık, kenti savunmak için kullanılmıştır ya da merdiven, bir çocuğu damdan kurtarmak için kullanılmıştır) nedeniyle değil; yalnızca yüksek atlama yapmak istediği için yadsımaktadır. Ahlâkta, kurallara uymak eylemi doğru kılar; ama oyunda, eylemin kendisini yaratır.

Bu anlamda, oyun kurallarından farklı olan yalnızca ahlâk kuralları değildir elbette. Daha genellersek, kuralların oyundaki işlev biçimini kuralların diğer iki işlev biçimiyle karşılaştırabiliriz. 1 / Kurallar belirli bir sonuca ulaşmada yararlı direktifler olabilir (topu iyi sürmek istiyorsan, gözünü toptan ayırma) ya da 2 / kurallar, bir sonuca ulaşmada kullanılabilecek araç ve yöntemlere dışarıdan konmuş sınırlamalar olabilir (oy almak için halka yalan söyleme). İkincide gördüğümüz gibi ahlâki bir kural genellikle teknik bir etkinliği sınırlayıcı işlev görür; gerçi bunu izleyen teknik etkinlik de aynı türde bir sınırlama yaratabilir (Havaalanına vaktinde yetişmek istiyorsan arabayı hızlı sür, ama güvenli gitmek istiyorsan çok hızlı sürme). Çizgili bir dosya kâğıdı düşünün. Yazı yazarken düzgün yazmak için bu çizgilere uyarım. Bu, birinci tür kuralı simgeliyor. Şimdi, diyelim ki, kurallar kâğıt üzerindeki çizgiler değil de bir labirenti oluşturan kâğıt duvarlardır ve ben hem labirentten çıkmak istiyorum hem de duvarlara zarar vermek istemiyorum. Duvarlar benim dışarıya çıkışımı kısıtlayan koşullardır. Bu, ikinci tür kuralları simgeliyor. 3 / Şimdi oyunlara geri dönerek bir üçüncü durumu düşünelim. Ben yine labirentin içindeyim, fakat bu defa amacım (Benim dışarı çıkmamı bekleyen Ariadne'ymiş* gibi) salt *dışarıya çıkmak* değil de labirentten, deyim yerindeyse, labirentçe *çıkmak*. Duvarların statüsü nedir? Belli ki onlar, yalnızca, benim dışarı çıkışımın önündeki engeller değildir; çünkü benim amacım (salt) dışarı çıkmak değildir. Örneğin, tepemde ansızın bir arkadaşım helikopterle belirse, beni yukarı çekme önerisini geri çe-

* Yunan mitolojisinde Girit Kralı Minos'un kızı. Atinalı kahraman Theseus'a âşık olur ve onun, Minos'un Labyrenthos'ta sakladığı yarı insan yarı boğa Minotauros'u öldürdükten sonra bir iplik ya da parıldayan elmaslar yardımıyla kaçabilmesini sağlar. (ç.n.)

viririm; oysa ikinci durumda onu kabul ederdim. Benim amacım labirentten yalnızca, labirentin gösterdiği koşulları kabul ederek, yani onun meydan okumasını yanıtlayarak çıkmaktır. Bu elbette, ilk duruma benzememektedir. Orada ben, bir tümceyi *kuralı bozmadan yazıp yazamamakla* değil; düzgün yazabilmek için kuralları kullanmayla ilgiliydim.

Sonuç olarak, oyunların, istenen bir sonuca ulaşmada kullanılabilecek belli araç ve yöntemleri sınırlayan kurallara uymayı gerektirdiğini ve etkinliğin gerçekleştirilebilmesi için kurallara uyulduğunu söyleyebiliriz.

F- ARAÇ VE YÖNTEMLERİ SINIRLAYAN KURALLARA GÖRE AMAÇ KAZANMAK DEĞİLDİR

Ancak karşımıza son kertede bir güçlük çıkmaktadır. Kuralları, araç ve yöntemlere göre az ya da çok gevşek işleyen şeyler olarak tanımlamak, oyunları *icat etme* ya da *değiştirme* tarzımıza uyar gibi görünmektedir. Ama oyunda istenen sonuca ulaşmak için kuralların izin verdiğinden daha üstün ve onların ötesinde araç ve yöntemlerin her zaman var olduğunu söylemek hiç de mantıklı gelmiyor. Satrancı düşünün. Satranç oyuncularının ulaşmak istedikleri sonuç yenmektir. Bu da satranç taşlarının satranç kurallarına uygun olarak bazı karelere getirilmesini gerektirir. Bir kuralın çiğnenmesi bu sonuca ulaşmayı engelleyeceğine göre başka hangi araç ve yöntemler kullanılabilir? Oyunun doğası hakkındaki önerimizin reddedilme nedeni tam da budur: Golf oynamak için golf sopası kullanmak, istenen sonuca ulaşmak için daha az etkili ve dolayısıyla alternatif bir yöntem değildir; mantıksal olarak, vazgeçilmez bir yöntemdir.

Kanımca, bu itiraza, satrançta kazanmaktan analitik olarak farklı bir sonucun bulunduğunu göstermekle karşı çıkılabilir. Yeniden ve dolayısıyla biraz farklı bir görüş noktasından başlayalım ve diyelim ki satrançta amaç, çok sınırlı bir anlamda, taşlarınızı tahta üzerinde rakibin şahının satranç kurallarına göre kımıldayamayacağı bir şekilde yerleştirmektir. Şimdi, satrançtan ayrılmadan diyebiliriz ki bu duruma ulaşmak için kullanılacak yön-

temler, satranç taşlarının hareketini içerir. Satranç kuralları elbette taşların nasıl hareket edeceğini belirtir; legal ve illegal hareketleri ayırt eder. Örneğin, atın yalnızca çok sınırlı bir şekilde hareketine izin verildiğinden, atı hareket ettirmenin belli yöntemlerinin çerçevesinin onun olası hareket olanaklarından daha dar olduğu açıktır. Bu açıdan, atı hareket ettirmenin -örneğin çapraz yönde gitmek gibi- diğer yöntemlerinin, bunların kullanılmasıyla bir kural çiğneneceği ve bu nedenle kazanma olanağı bulunmayacağı için kullanılmalarının mümkün olmadığına itiraz edilemez. Burada, atın bu şekilde kullanılmasının bir kazanma yöntemi olmadığı; bunun, örneğin atın gidip şahı satranç kurallarına göre kımıldayamaz duruma düşürecek bir kareye oturabileceği (her ne kadar legal olmasa da) olası bir yol olduğu söylenmek isteniyor. Böyle bir hareketi yapan kişi elbette satranç oynuyor olmayacaktır. Belki satrançta hile yapıyor olacaktır. Aynı nedenle, Şekerleme'yi kurtarırken Tehdit'i öldürmemem konusundaki keyfi kararımdan vazgeçsem, ben de oyun oynamamış olurum. Satranç ve Şekerleme'yi üçüncü kurtarma girişimim oyundur, çünkü bir amaca varmada izin verilen araç ve yöntemler 'keyfi olarak' kısıtlanmıştır.

Asıl konu, burada söz konusu olan amacın kazanmak olmamasıdır. Burada, kazanmaktan farklı bir amaç olmalıdır; çünkü kazanmayı olası kılan ve belirli bir oyunda kazanmanın ne anlama geldiğini tanımlayan, bu öteki amaca götüren araç ve yöntemlerin kısıtlanmasıdır. Bu nedenle oyunu tanımlarken bu iki amacı ve şimdi göreceğimiz üçüncü bir amacı da gözönüne almalıyız. İlk olarak, yalnızca bazı belirli durumları içeren amaçlar vardır: Taşların bir tahtadaki dizilişi, bir arkadaşın yaşamının kurtarılması, bir finiş çizgisinin aşılması. İkincisi, amaca ulaşmak için gerekli araçlar kurallarla kısıtlandığında, ikinci bir amacımız olur, bu da kazanmaktır. Son olarak, kazanma anlamına gelen şeyin koşulunu oluşturan, üçüncü bir amaç ortaya çıkar: Kazanmaya çalışma eylemi ki bu, oyunu oynamaktır.

Böylece başlangıçta oyunların yetersiz araç ve yöntemlerin seçimini içermeleri olasılığı üzerinde durduğumuzda, oldukça haklı olduğumuz ortaya çıkıyor. Bizim yaptığımız yalnızca böyle bir yetersizliği yanlış yerde aramak oldu. Oyunlar, *kazanma* konusunda yetersizlik sergilememizi gerektirmezler, kuşkusuz. Yetersizlik ser-

gilememizi şöyle gerektirirler; oyunun kurallarına göre başarıldığı zaman geçerli görülen kazanma dediğimiz o belli duruma gelmeye çalışırken. Bunun nedeni de sınırlayıcı kuralların o duruma gelmek için en yeterli araç ve yöntemlerin kullanılmasını engelleyici bir işlev görmeleridir.

G- TANIM

Sonuç olarak oyun oynamak, sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinliğe girmektir.

"Evet Kuşkucu", diye bitirdi Çekirge, "ne düşünüyorsun?"

"Bence," dedim "ortaya çıkardığın tanım gayet akla uygundur."

"Ama sınanmamıştır. Bu nedenle Kuşkucu, senden isteğim, elinden gelen tüm kuşkucu çabanla bu tanımı çürütmeye çalışmandır. Eğer bu tanım, yapacağına güvendiğim itiraz bombardımanına dayanabilirse, o zaman tanımın yalnızca akla uygun değil; aynı zamanda temelden doğru olduğu sonucuna varabiliriz. Bu işte bana yardım edecek misin?"

"Memnuniyetle, Çekirge," diye yanıtladım, "eğer bana, kendimi toplamam için biraz izin verirsen. Çünkü içimde sanki zor bir labirentten çıkış yolunu bulmayı başarmışız gibi bir duygu var. Sonunda dışarıya çıktığımızı biliyorum, ama bunu nasıl becerdiğimizi anlatabilecek durumda değilim; çünkü bütün yolculuğumuzun çok büyük bir bölümünü oluşturan yanlış çıkışlar ve çıkmaz sokaklar, doğru hareketlerimizin kafamda umutsuzca karışmasına yol açtı. Tartışmanın dönüşlerini ve sapmalarını anımsamak bile beni epey serseme çevirdi."

"Kuşkucu, senin tanımladığın şey, filozofların ufak; ama kronik bir rahatsızlığıdır. Buna diyalektik vertigo* denir ve bunun tedavisi

* Tıpta baş dönmesi. (ç.n.)

acilen, açık sözlü bir tartışma uygulamaktır. Senin metaforuna dayanarak söyleyecek olursam, doğru yolu sapmalardan bir bakışta ayırt edebilmen için o labirentin üzerinde bulunman gerekir. Şimdi izin verirsen sana tartışmaya bir de üstten bakış sunayım."

"Elbette" dedim.

Oyuna daha doğrudan bir yaklaşım [diye devam etti Çekirge], oyun oynamanın *öğelerini* tanımlayarak yapılabilir. Oyunlar bir tercih içeren, bir hedefe yönelik etkinlikler olduğundan, amaçlar ve araçlar oyunun iki öğesini oluştururlar. Ama oyunlar araç-amaç yönelimli etkinlikler olmanın yanı sıra aynı zamanda kuralla yönetilen etkinliklerdir, yani kurallar üçüncü öğedir. Ayrıca şimdi göreceğimiz gibi oyun kuralları oldukça özel bir kural türünü oluşturduğundan, bir öğeyi daha, yani oyun oynayanların tutumlarını oyuncu niteliğiyle dikkate almak gerekir. "Oyuncu niteliği"ni ekliyorum; çünkü bundan kastım şu ya da bu oyuncunun şu ya da bu koşulda (Örneğin parasal bir ödülü kazanmak umuduyla ya da hayranlıkla izleyen bir kitleye fiziksel kahramanlık sergilemenin vereceği doyuma ulaşmak umuduyla) takınacağı tutum değil de onsuz oyun oynamanın olanaksız olduğu tutumdur. Bu tutuma, şimdilik *lusorik* (Latince ludus=oyun) tavır diyelim.

Benim çabam seni, lusorik tavır dediğim şeyin, öteki öğelerin hepsini herhangi bir etkinliğin oyuna dönüşmesi için gerekli ve yeterli koşulları başarılı bir şekilde ifade eden tek bir formülde birleştiren öğe olduğuna ikna etmektir. O halde, benim tezime göre bir oyunun öğeleri, 1 / amaç, 2 / amaca ulaşmak için gerekli araçlar, 3 / kurallar ve 4 / lusorik tavırdır. Bunların her birini sırasıyla, kısaca irdeleyeceğim.

Amaç Her şeyden önce oyunda beliren üç tür amaç olduğunu söylemeliyiz. Bir uzun mesafe koşucusuna, bu yarışa girmedeki amacını sorarsak bunlardan birini ya da üçünü birden söyleyebilir; bunların her biri doğru, yerinde ve öteki ikisiyle uyumludur. Koşucunun verebileceği yanıtlar, 1 / amacı bir uzun mesafe koşusuna katılmaktır, 2 / amacı yarışı kazanmaktır ya da 3 / amacı finiş çizgisine, öteki yarışçılardan önce varmaktır. Burada dikkat edilmesi

gereken, bu yanıtların yalnızca, tek ve aynı amacın üç farklı formülasyonu olmadığıdır. Yani, bir yarışı kazanmak, finiş çizgisine öteki yarışçılardan önce varmakla aynı şey değildir; çünkü ikincisini haksız bir şekilde, örneğin tarlalardan kestirme giderek yapmak da olanaklıdır. Yarışa katılmak da öteki ikisiyle aynı şey değildir; çünkü yarışın tümüne katılan bir yarışçı ister dürüst bir biçimde koşsun, ister diğerlerine haksızlık yapsın, yarışı birinci bitiremeyebilir. Oyundaki bu amaç üçlüsünün varlığı lusorik tutumun kurallar ve araçlarla olan ilişkisiyle açıklanabilir. Ama şu anda üç amaç türünden yalnızca birini, yani buradaki örnekte gösterilen, finiş çizgisine öteki yarışçılardan önce varmayı seçmek uygun olacak. Bu amaç, üçünün içinde gerçekten en basitidir; çünkü öteki ikisi bunu önceden varsaysaydığı halde bu, onların ikisini önceden varsaymaz. Dolayısıyla bu amaç, üçünün içinde oyun oynamanın temel bir bileşeni sayılacak derecede iddialı olanıdır. Ötekiler bileşenlerden oluştukları için ancak ek öğelerin açıklanma-sından sonra tanımlanabilirler.

Yani söz konusu amaç türü, finiş çizgisine ilk olarak (ama ille de dürüst olmak gerekmeden) varmak, briç masasında önünüzde X sayıda kâğıdın (ama ille de briç oynamanın sonucu olması gerekmeden) yığılması ya da topu deliğe (ille de golf sopası kullanmaya gerek olmadan) sokmak şeklinde gösterilen türde bir amaçtır. Bu amaç türü genellikle, *elde edilebilen belli bir durum* olarak tanımlanabilir. Kanımca, bu tanım tam olması gerektiği gibidir. Söz konusu durumun nasıl oluşturulacağını söylemeyerek bu amaçla kazanma amacı arasındaki karışıklığı önler. Yeterli derecede bir hünerle başarılan herhangi elde edilebilir bir durum oyunun amacını oluşturduğu için bu tanım pek fazla bir şey kapsamaz. Bu tür amaca *prelusorik* oyun amacı demeyi öneriyorum; çünkü bu, bir parçası olabileceği herhangi bir oyundan önce ya da ondan bağımsız olarak tanımlanabilir. Bunun tersine, kazanmak yalnızca içinde belirdiği oyuna dayanarak tanımlanabilir, bundan dolayı da kazanmak oyunun lusorik amacı olarak adlandırılabilir. Son olarak, oyuna katılma amacı hiç de oyunun bir parçası değildir. Bu yalnızca, zenginlik, ün ya da güvenlik gibi insanlara özgü amaçlardan birisidir. Bu nitelikler lusorik bir amaç olarak adlandırılabilir, ama bir oyunun değil de yaşamın lusorik bir amacı olarak.

Araçlar ve yöntemler Oyun oynama amacına yapılan göndermenin üç farklı (ama yerinde ve birbiriyle uyumlu) yorumu kabul ettiğini gördüğümüz gibi oyundaki araçların da birden fazla -gerçekte, oyunu kazanmayı ya da prelusorik amaca varmayı kastetmemize bağlı olarak iki türlü- olduğunu görürüz. Örneğin bir boks maçında prelusorik amaca -yani rakibinizin on sayılıncaya dek nakavt durumunda kalmasını içeren duruma- ulaşmada en etkili yol, rakibinizi tabancayla beyninden vurmaktır; ama elbette oyunu kazanmak için gerekli olan araç bu değildir. Oyunlarda yalnızca, kazanmak için izin verilen araçlarla ilgiliyiz ve şu anda *lusorik* araçlar diye adlandırabileceğimiz araç grubunu tanımlamak durumundayız. Lusorik araçlar, prelusorik amaçlara ulaşmada (legal ya da meşru olarak) izin verilen araçlardır.

Lusorik araçları, deyim yerindeyse, illusorik* araçlardan, ayırırken, bunu gerekli öğelerden birinin analizi olmaksızın, yalnızca varsayımla yaptığımıza dikkat edilmiş olsa gerek. Lusorik araçları *izin verilen* araçlar olarak tanımlarken bu iznin niteliğini incelemedik. Bu atlama, kurallar konusu ele alınırken giderilecektir.

Kurallar Hedefler ve olanaklara göre oyunda iki tür kural bulunur; bunlardan birincisi prelusorik amaçlar, ikincisi ise lusorik amaçlarla ilgilidir. Bir oyunun kuralları, aslında prelusorik amaca varmada yararlı bazı yöntemlerin yasaklanmasıdır. Örneğin, bir koşuda yarışçılardan birine çelme takmak yararlı ama yasaktır. Bu tür kurallara oyunu kuran kurallar denebilir; çünkü bu kurallar prelusorik amaçların belirlenmesiyle birlikte, (oyunun usta bir şekilde oynanması için değilse de) oyunun oynanması için sağlanması gerekli tüm koşulların çerçevesini oluştururlar. Bu kurallara *kurucu* kurallar diyelim. Öteki tür kurallar, deyim yerindeyse, kurucu kuralların çizdiği çember *içinde* işlem görürler ve bu tür kurallara beceri kuralları denebilir. Örnekler, gözünü toptan ayırmamak, rakibin asına koz oynamaktan kaçınmak ve bunun gibi bilinen zorunluluklardır. Bir beceri kuralını çiğnemek genellikle, oyunun iyi oynanamamasına yol açar (en azından, işi oraya vardırır); ama

* Yazar burada İngilizce yanıltıcı, aldatıcı anlamına gelen 'illusory' sözcüğünü lusorik tavrın karşıtı olan tavrı betimlemede kullanıyor. Bu da bir sözcük oyunu etkisi yapıyor. (ç.n.)

kurucu bir kuralın çiğnenmesi (en azından o açıdan) oyunun hiç oynanamaması demektir. (Bazı oyunlarda bunların ikisine de benzemeyen üçüncü bir tür kural vardır. Bu tür bir kuralın çiğnenmesi penaltı gibi belirli bir cezayı gerektirir. Bu kuralın çiğnenmesi oyunu sona erdirmediği gibi oyunun iyi oynanmamasını [mutlaka] gerektirmez; çünkü bazen [Örneğin hokeyde] avantaj kazanmak uğruna böyle bir cezaya uğramak taktik açıdan doğru olabilir. Bu kurallar ve bunların çiğnenmesinin lusorik sonuçları kurucu kurallar tarafından belirlenir ve bunlar kurucu kuralların uzantısından ibarettir.)

Kurucu kurallarla beceri kuralları arasındaki farkı belirttikten sonra ikincisini es geçmeyi öneriyorum; çünkü benim amacım iyi oyunu değil, oyunu tanımlamaktır. O halde, prelusorik amaçlara varmada izin verilecek araç ve yöntemlerin türünü ve alanını belirleyen, kurucu dediğimiz kurallardır.

Kurucu kuralların prelusorik amaçlara ulaşmada kullanılacak araç ve yöntemler üzerindeki kısıtlamalarının özelliği nedir? Seni rastgele herhangi bir oyunu düşünmeye davet ediyorum, Kuşkucu. Önce onun prelusorik amacını tanımlayalım: Bir kurdeleyi göğüslemek, bir rakibi yere yıkmak ya da başka bir şey. Böyle bir amaca ulaşmada en basit, en kolay ve en doğrudan yaklaşımın daima yasaklanıp daha karışık, daha zor ve daha dolaylı yaklaşımın serbest bırakıldığını sanırım kabul edersin. Yeni ve zor bir oyunu oynayanların aralarında anlaşıp kuralları 'kolaylaştırmaları' ve böylece kendilerine, resmi kuralların tanıdığından daha çok tolerans sağlamaları sık rastlanan bir şeydir. Bu, bazı engelleri kaldırmak ya da araç ve yöntemler açısından söylersek kuralların izin vermediği araç ve yöntemlere izin vermek demektir. Öte yandan, oyuncular bazı oyunları çok kolay bulup kuralları sıkılaştırmayı, yani üstesinden gelmeleri gereken zorlukları arttırmayı yeğleyebilirler.

O halde, kurucu kuralları, prelusorik amaçlara ulaşmada en etkili araç ve yöntemlerin kullanılmasını yasaklayan kurallar olarak niteleyebiliriz.

Lusorik tavır Oyuncunun tavrı da oyun oynamada bir öğe olmalıdır; çünkü bir amaca varmak için daha iyi araç ve yöntemler dururken daha kötülerini kullanmayı gerektiren, kurallara uyulması anlamına gelen o garip durumun bir açıklaması olması gerekir. Normalde, yasaklayıcı kurallara uymak, yasaklanan araç ve yöntemlerin izin verilenlere göre daha yeterli olmalarına karşın oyuncu açısından istenmeyen sonuçlar getirmeleri nedeniyle haklı görülebilir. Örneğin nükleer silahlar savaş kazanmak için konvansiyonel silahlardan daha etkili oldukları halde nükleer bir saldırının zararlı sonuçlarına ilişkin, ne mutlu ki uluslararası kamuoyunda hâlâ var olan görüş, bunların yasaklanmasına yetmiştir. Bu tür şeyler, elbette, uluslararası stratejiden günlük yaşamın sıradan olaylarına dek her zaman olmaktadır; yani diş ağrısını gidermenin kesin bir yolu kafanızı kesmektir, ama çoğu insanın, bu türden fazlasıyla etkili yöntemleri yasaklamak için iyi nedenleri vardır. Gelgelelim oyunlarda daha yeterli araç ve yöntemler yasaklanır çünkü yasaklanmaları gerekir ve bunun nedeni nükleer silahları kullanmamaktan ya da kişinin kendi kafasını kesmemesinden çok farklıdır. Koşucuların kestirmeden gitmemeleri, örneğin yol dışındaki yerlerin mayın doldurulduğu durumda olduğu gibi tarlalardan geçmenin kendileri için tehlikeli olmasından ötürü değildir. Tarlalardan kestirme gitmekten yalnızca, buna karşı bir kural olduğu için kaçınılır. Ancak normal yaşamda bu genellikle -ve haklı olarak- bir eylemden kaçınma konusunda gösterilebilecek en kötü mazeret sayılır. Bir eylemi yasaklamanın mazereti, *bürokratik* mazeret denebilecek bir kuraldan başka bir şey değildir ki bu, hiç de mazeret değildir.

Ancak bürokratik işleyiş bir yana, oyun dışındaki her türlü şeyde, bir sonuca varmanın önüne keyfi bir şekilde, gereksiz engeller koymak kesinlikle mantıksız diye nitelenirken oyunlarda bu mutlaka yapılması gerekli bir şey olarak görünür. Oyunlar hakkındaki bu gerçek, bazı gözlemcileri oyunda, yapısından gelen bir saçmalık olduğu ya da temel bir paradoks içerdiği sonucuna yöneltmiştir*. Bu tür bir görüş bana yanlış gibi geliyor. Yanlışlık, oyunlardan ayrı, amaç-araç etkinliklerine uygulanan standartların

* Bu konunun daha geniş bir tartışması için 7. Bölüm olan 'Oyun ve Paradoks' bölümüne bakınız. (y.h.n.)

aynısının oyunlara uygulanmasından kaynaklanıyor. Oyun oynamanın, temelde işe gitmekten ya da çek yazmaktan farklı olmadığı düşünülürse, oyun oynamada elbette saçma ya da paradoksal ya da daha doğrusu resmen budalaca bir şeyler olacaktır.

Kanımca, Smith ve Jones'un aşağıdaki söyleşisinin de göstereceği gibi oyun temelde yaşamın normal etkinliklerinden farklıdır. Smith, oyun hakkında hiçbir şey bilmez; ama A'dan C'ye bir yolculuk yapmak istediğini ve yolculuğu B üzerinden yapmanın gideceği yere varmanın en iyi yöntemi olduğunu da bilir. Ancak bir otorite kendisine, B yolundan gidemeyeceğini söyler. Smith "Neden?" diye sorar, 'B'de canavarlar mı var?". "Hayır"dır yanıt, "B her yönden tamamen güvenlidir. Yalnız, C'ye gidi--yorsanız, B'den geçmenizi yasaklayan bir kural vardır." "Pekâlâ" diye homurdanır Smith, "madem ısrar ediyorsunuz, öyle olsun. Ama ben A'dan C'ye çok sık gitmek zorundaysam, bu kuralı geçersiz kılmak için elimden geleni yaparım." Smith sözüne sadık kalarak C'den A'ya doğru yola çıkmış olan Jones'a yaklaşır ve ondan yolcuların A'dan C'ye, B'den geçerek gitmesini yasaklayan kuralın kaldırılmasına talep eden bir dilekçeyi imzalamasını ister. Jones ise kuralın kaldırılmasını karşı olduğu yanıtını vererek Smith'i çok şaşırtır.

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

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

S: Ama neden yapmak istiyorsun bunu?

J: Bunu Robinson yapmadan yapmak istiyorum, anladın mı?

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

J: Evet, öyle.

S: Peki, ikiniz de C'de bulunmayı gerçekten istemediğiniz halde oraya kimin daha önce varmasının ne önemi var? Ve allahaşkına, neden B'den kaçınıyorsunuz?

J: Sana bir soru sorayım. Neden C'ye gitmek istiyorsun?
S: Çünkü C'de güzel bir konser var ve onu izlemek istiyorum.
J: Neden?
S: Çünkü ben konserleri severim. Bu iyi bir neden değil mi?
J: En iyilerinden biri. Ben de her şeyden öte, B'ye uğramadan, A'dan C'ye Robinson'dan önce varmaktan hoşlanırım.
S: İyi de ben hoşlanmam. Öyleyse neden bana B'den geçemeyeceğimi söylediler?
J: Oh, şimdi anlıyorum. Seni yarışta sanmışlar herhalde.
S: Nede sanmışlar?

Sanırım şimdi *lusorik* tutumu tanımlama durumundayız: Kurucu kurallara, etkinliği olanaklı kıldıkları için uymak.

H- TANIM

Şimdi, son tanımladığımız öğeleri de içine alan ifadelerle birlikte, tanımı bir kez daha yineleyelim.

Oyun oynamak, belli bir duruma [prelusorik amaca], yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin [lusorik olanakların] kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı [kurucu kurallar] ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği [lusorik tavır] bir uğraştır. Ayrıca yukarıdakinin daha basit ve deyim yerindeyse daha kullanışlı versiyonu olan aşağıdaki tanımı da öneriyorum: Oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir.

"Teşekkürler Çekirge," dedim konuşmayı bitirdiğinde, "Senin tedavin başdönmemi gerçekten iyi etti ve sanırım senin tanımını, bir sürü şeye itiraz edebilecek kadar iyi anladım."

"Harika. Sana güvenebileceğimi biliyordum."

"Benim itirazlarım, tanımların yetersiz olabildiği iki açıyı, yani ya çok geniş ya da çok dar olmaları durumunu ortaya çıkararak senin tanımının yetersiz olduğunu kanıtlayan karşı örneklerin su-

nulması şeklinde olacak."

"Tanımın çok geniş olmasıyla, oyun olmayan şeylerin yanlışlıkla oyun kapsamına alınmış olduğunu; çok dar olmasıyla ise oyun olan şeylerin yanlışlıkla oyun kapsamı dışında bırakılmış olduğunu kastediyorsun herhalde."

"Evet, doğru" diye yanıtladım.

"İlk olarak ne tür bir hata göstereceksin bakalım Kuşkucu; içerme (inclusion) hatası mı, dışlama hatası mı?"

"Dışlama hatası, Çekirge. Senin prelusorik hedefle ilgili açıklamanın çok dar bir tanım oluşturduğunu savunacağım."



"Koşu yarışının icadından önce kimse ayaklarını kullanmamış olsaydı koşu yarışı için koşmanın icat edilmesi gerekirdi..."

IV. AYLAKLAR, HİLEBAZLAR VE OYUNBOZANLAR

Çekirge, Kuşkucu'nun tanıma yönelik saldırısını, oyunla oyun geleneği arasına bir ayrım koyarak savuşturur.

Birçok amacın var olma nedeni salt *oyunlar* olduğuna göre [diye devam ettim], bu vakalarda prelusorik amacın -senin kullandığın sözcüklerle Çekirge- 'belirdiği ya da belireceği oyundan bağımsız olarak' varılabilecek bir amaç olarak tanımlanması olanaksız görünüyor. Örneğin satranç oyunu dışında nasıl mat yapılabilir? Matı satrançtan ayırırken matın, belli bir modele (ya da bir dizi modele) göre düzenlenmiş fiziksel tanımlamaların hedeflerini içerdiğini; çünkü taşların mat durumu sayılan düzene gelmesini sağlayan hareketlere egemen olan şeyin yalnızca bu düzendeki geometrik model değil, esas olarak kurallar olduğunu söyleyemezsin. Oyunun hedefi de -yani rakibin şahını kımıldayamaz duruma getirmek- kuralların egemen olduğu bir durumdur; çünkü satrançtaki şah, ka-

reler üzerine kurallara göre yerleştirilen bir işaretten başka bir şey değildir. Sen bunu daha önce, satrancın prelusorik amacını tanımladığında, şu sözlerle açıkça saptamıştın: "Taşlarını tahta üzerine, şahın, *satranç kurallarına göre* kımıldayamayacağı bir düzenlemeyle yerleştirmek." Dolayısıyla satrançta prelusorik amacı, yani sadece araç ve yöntemleri kısıtlayan kurallarla bir *oyunun* amacı haline gelebilen, elde edilebilir durumu tanımlamak olanaksız görünüyor. Çünkü satrancın prelusorik amacı diye sunulan şey kurallarla öyle bir dolu ki tanımladığın prelusorik amaca uymuyor. Ben sana, koşu yarışı gibi daha basit bir oyun sunacağım; çünkü burada bu tür bir amaç, yani yere çizilmiş bir çizgiye varmak koşu kurallarından bağımsız olarak başarılabilir. Satrançta ve öteki oyunların çoğunda böyle bir amaç yok. Yani bu açıdan, tanımın çok dar.

İtirazın iyiydi, Kuşkucu [diye yanıtladı Çekirge] ve övgüye değer bir ustalıkla dile getirdin. Ama sanırım itirazın, kuralların oyunda belirdiği çok farklı iki yolun birbirine karışmasından kaynaklanıyor. Matı tanımlarken satranç kurallarına başvurmanın ve satranç oynarken sonucu elde etmek için kurallara uymanın gerekli olmasına karşın satranç kurallarının her iki durumda işin içine girmesi, bu kuralların kullanımlarının çok farklı olduğu gerçeğini gizlememelidir. Kurallar ilk durumda bir durumu *tanımlamada*, ikincide ise bir *yol belirlemede* kullanılıyor. Bunların tanımlayıcı kullanımından, aynı anda belirleyici kullanımlarına bağlı kalmaksızın yararlanılabileceği açıktır. Varılan sonucu doğru bir şekilde, mat olarak tanımlanabilir kılmak kuralların yol belirleyici yanı hiç dikkate alınmaksızın gerçekleştirilebilir. Taşlar doğrudan doğruya tahta üzerine, siyahın beyazı mat edeceği bir şekilde dizilebilir. Böyle bir 'tanımlayıcı' mat, elbette birinin satrançtaki zaferini göstermez; çünkü bu durum, bir satranç maçı sonucunda oluşmamıştır. İşte bu nedenle bu olgu söz konusu iddiayı, yani satrançta, oyundan bağımsız olarak gerçekleştirilebilen bir amacın var olduğunu doğrular.

Bu (tanımsal) matın satranç *oyunu* oynamaksızın gerçekleştirilebileceği doğruysa da bu gerçekleştirmenin bir yönden satranca bağımlı olduğu da bir gerçektir. Satrancın bu yönüne ne demeli? Benim savıma göre, herhangi bir satranç oyunundan ayırt edi-

lebilecek bir satranç *geleneği* vardır. Bu gelenek sayesinde, örneğin, bir atı satranç kutusundan çıkarıp, o anda oyundaki işlevini görmediğimiz halde, bir satranç taşı olarak yapabileceği şeyleri tanımlayabiliriz. Ayrıca, daha önce belirttiğim gibi satranç taşlarını, sonuca ulaşmak için satranç oynamaksızın, mat düzeninde yerleştirmek olanağı da vardır. Yani, satrancın prelusorik amacını satranç geleneği olmaksızın gerçekleştirmek (ya da en azından bunun yapılabileceğini düşünmek) mümkün değilse bile satranç oyunu olmaksızın gerçekleştirmek mümkündür.

Bu sonuca daha çok destek sağlaması için, oyun oynamayla ilgili, bilinen üç davranış biçimini -aylakların, hilebazların ve oyunbozanların davranışını- düşünelim. Bu davranış biçimlerinin tanımlanmasının, oyunla oyun geleneği arasındaki ayrımın ve bu ayrımın getirdiği prelusorik amaç tanımının bilinmesini gerektirdiği görülecektir.

Satranç oynayan bir aylak, oyunun kurallarına uyar; ama hareketleri tümüyle legal olmasına karşın mat yapmaya yönelmeyen sözde bir oyuncudur. Böyle bir aylağın kafasında başka bir amaç olabilir. Örneğin amacı yalnızca, mat olmadan önce altı tane taşını tahtanın öteki tarafına geçirmek olabilir ki buna, satranç yerine başka bir oyun oynayarak satrançla dalga geçmek denir. Ya da yalnızca, tahtada hangi şekilleri yaratabileceğiyle ilgileniyor olabilir. Ya da taşlarını rastgele oynatıyor olabilir. Şimdi, biri çıkıp tüm bunları satranç kurallarını çiğnemeden yapmanın olanaklı olduğunu söylese de bu kişinin yaptığı tüm hareketler satranca ait olduğu için satranç geleneği içinde davrandığı halde satranç oynamadığını söylemek yanlış değildir sanırım. Ama satranç oyunuyla satranç geleneği arasındaki ayrımı kabul etmek, satrançta prelusorik bir amaç olduğunu da kabul etmek demektir; çünkü aylak kişinin bu amaca yönelmemesi, onun satranca benzer bir şeyle meşgul olmasına karşın meşgul olduğu şeyin satranç olmadığını söylememiz için yeterli olmaktadır.

Aylak kişinin, prelusorik amacı başarmak için uğraşmaya hevesi olmadığından satranç oynamadığını söyleyebiliriz. Eğer öyleyse, o halde hilebazın da prelusorik amaca ulaşmaya olan *aşırı* isteği yüzünden satranç oynamadığını söyleyebiliriz. Çünkü, aylağın tersine, mat dediğimiz koşula ulaşmayı kesinlikle istemesine karşın

bu istek öyle fazladır ki, onu elde etmek amacıyla satranç kurallarını çiğnemektedir. Ama o da satranç geleneği içinde davranmaktadır; çünkü kuralların belirleyici uygulamasını, sırf kuralların tanımsal uygulamalarını yerine getirmek beklentisiyle çiğnemektedir. Yani oyunu aslında oynamamasına karşın oyunun geleneğini bırakmamıştır. Tersine, onun satranç geleneği içinde davranmaya devam etmesi oyunun ve rakibin istismarı için gerekli bir koşuldur. Kant'ın belirttiği gibi eğer herkes yalancı olsaydı, yani doğruyu söylemek konusunda oluşturulmuş bir gelenek olmasaydı, yalancılar yalan söylemekten vazgeçerlerdi. İnsanlar birbirlerinin söylediklerine inanmak için bir neden görmedikleri takdirde yalan kandırıcı olmayacak ve dolayısıyla anlamsız olacaktır. Geleneklere bağlılıkları açısından, oyundaki hilebazlar aynı, günlük yaşamdaki yalancılar gibidir. Diyelim ki satrançta bir hilebaz, fark edilmeden, illegal yoldan yalancı bir mat yapıyor; ama rakibi, taşların mat yapacak şekilde düzenlenmesinin yenmek sayıldığını kabul etmiyor.

"Mat" der hilebaz.

"Saçmalama," diye yanıtlar rakibi, "mat senin, benim şahımı kımıldayamaz hale getirdiğin durumda olur. Ama sen benim şahımı kımıldayamaz duruma getirmiş değilsin. Bak, onu havaya kaldırabiliyorum."

"Satrançta öyle bir hareket olmaz, salak!" diye bağırır öfkelenen hilebaz.

"Ne saçma. Hareket harekettir."

"Zırvalama. Böyle bir 'hareket'i nasıl önleyebilirim ki?"

"Neden benim bileğimi tutup önlemeyi denemiyorsun?"

"Nasıl böyle gerzek olabiliyorsun? Sen satranç mı oynamak istiyorsun yoksa bilek güreşi mi?"

"Bilek güreşi, madem öyle diyorsun. Satranç beni korkunç sıktı."

"Allah belanı versin!" diye ağlar hilebaz. "Sen oyunbozandan başka bir şey değilsin!"

"Eh, n'apalım," diye yanıtlar oyunbozan.

Özet olarak denebilir ki aylaklar kuralları izler; ama amaçları izlemezler, hilebazlar amaçları izler; ama kuralları izlemezler, oyuncular hem kuralları hem de amaçları izler, oyunbozanlar ise ne kuralları ne de amaçları izler; oyuncular hem oyunun hem de geleneğin gereklerini kabul eder, aylaklarla hilebazlar yalnızca geleneğin gerektirdiğini kabul ederler, oyunbozanlar ise hiçbirini kabul etmezler.

Bu nedenle, satrançla koşu arasındaki fark, koşunun tanımlanabilir bir prelusorik amacı olması, satrancın ise olmaması değildir; koşunun -en azından görünürde- satrancın gerektirdiği türden bir geleneği gerektirmemesidir. Koşuda 'hareketler', koşmanın türleridir (tempolu koşma, depara kalkma, rakibi geçme, vb.) ve bunlar koşu yarışı dışında da zaten vardır, ama fillerin hareketi ve rok satranç dışında yoktur. Koşudaki prelusorik amaç -bir çizgiye öteki koşuculardan önce varmak-, anlaşılmak için koşu geleneğine başvurmayı gerektirmez. Ama koşuyla satranç arasındaki bu fark bile ilk başta bize göründüğünden daha az belirgindir. Çünkü koşu yarışının icadından önce kimse ayaklarını kullanmamış olsaydı koşu yarışı için koşmanın icat edilmesi gerekirdi. Ayrıca tempolu koşma, depara kalkma ve rakibi geçme satrançtaki hareketler gibi gelenek haline gelmiş hareketler olurdu. Ama bu durum prelusorik amacın tanımlanmasına engel olmazdı, çünkü bu amaç -satrançta olduğu gibi- koşu yarışını yöneten düzenleyici kuralların çiğnenmesiyle ya da görmezden gelinmesiyle elde edilebilirdi. Bir prelusorik amacın oyundan bağımsızlığını oluşturan şey bu sözü edilen olgudur, böyle bir amacın oyunun geleneğinin dışında da var olabilmesi değildir.

"Evet, Çekirge," dedim, "senin yanıtına hemen bir karşılık bulamıyorum. Oyunla oyun geleneği arasındaki fark da dolayısıyla prelusorik amacın evrenselliği de yadsınamaz görünüyor. Şimdi, senin kurucu kuralları tanımlamanla ilgili ikinci itirazıma geçeyim. Senin tanımlamanın, oyun olmadığı açık olan bazı şeylerin oyun diye sınıflanmasına olanak verdiği düşüncesini savunacağım."

"Buyur" dedi Çekirge.





Oyun, hoşa gitmeyen bir şeyi yapmaktan hiçbir kayıp ya da zahmet olmaksızın kaçınabileceğin halde yine de devam edip onu yapmandır.

V. EVE UZUN YOLDAN DÖNMEK

Çekirge oyun tanımını, bir yeterlilik tanımı sunarak savunur.

Smith, Jones'un evindedir [diye başladım] ve kendi evine yaya olarak gitmek için ayrılmak üzeredir. Gidebileceği, biri uzun diğeri kısa iki yol vardır. Üstelik kısa yolun manzarası daha güzeldir, çünkü uçurumların yanından geçmekte ve Georgia Körfezi'nin güzel manzaralarını görme olanağı sağlamaktadır. Uzun yol ise dümdüz anız tarlaları içinden geçmektedir.

"Sanırım bu gece uzun yoldan gideceğim" der Smith, Jones'a.

"Neden?" der Jones.

"Bir eve gitme oyunu oynamaya karar verdim, anlıyor musun?"

"Çok güzel" der Jones. "Nedir bu oyun?"

"Sana söyledim ya" der Smith.

"Sahi mi? Duymadım herhalde. Bir daha söyle."

"Eve uzun yoldan gideceğim, dedim."

"Sayın arkadaşım, bu bir oyun değil. Olsa olsa çok sıkıcı bir şey. Manzara tekdüze ve yol yabani otlarla örtülmüş, bir de üstelik daha çok zamanın gidecek."

"Kesinlikle öyle. Bunu oyun yapan da bu zaten."

"Korkarım bundan bir şey anlamadım."

"Sana anlatayım. Oyun, hoşa gitmeyen bir şeyi yapmaktan hiç bir kayıp ve zahmet olmaksızın kaçınabileceğin halde yine de devam edip onu yapmandır."

"Oyunun bu olduğunu kim söyledi sana allahaşkına?"

"Üniversitede tanıdığım bir profesör. Oyunlar hakkında her şeyi bilir."

"Evet, anlaşıldı."

"Aslında bunu tam böyle söylememişti."

"Haa."

Bundan sonra Smith senin tanımını Jones'a anlatır, Çekirge.

"Bunu böyle ifade edince, insana biraz daha az aptalca geldiğini kabul ediyorum," der Jones. "Şimdi, senin oyun diye adlandırmak istediğin işi parça parça ele alalım ve tanıma uyup uymadığına bakalım. İlk olarak, sen bir sonuca ulaşmaya mı çalışıyorsun?"

"Evet, benim eve varmamı kapsayan bir sonuca."

"Tamam. Peki, elinde kimisine izin verip kimisini yasaklayabileceğin araç ve yöntemler var mı?"

"Evet. Uzun yoldan da gidebilirim, kısa yoldan da."

"Dur. Şimdi, daha az yeterli araç ve yöntemler lehine daha çok yeterli araç ve yöntemleri yasaklayan bir kural mı benimsedin?"

"Elbette. Daha kısa ve dolayısıyla daha çabuk sonuca ulaşmamı sağlayacak yoldan gitmeyi yasakladım."

"Ve sen bunu yalnızca uzun yoldan eve gidebilmek için yapıyorsun ve başka gizli bir amacın yok öyle mi?"

"Hayır yok."

"Yoksa çayırlıkta bir aşk randevusuna mı yetişeceksin, söyle bakalım? Eğer böyle bir randevun varsa senin yaptığının oyun olduğundan kuşku duymayacağım."

"Maalesef yok. Sana söylediklerimin hepsi gerçeği yansıtıyor."

"O zaman iki şeyden biri yanlış."

"Nedir onlar?"

"Ya senin, uzun yolu seçmenin oyun olduğu kararın yanlış ya da senin profesör, daha az yeterli bir yöntemi daha çok yeterli bir yönteme gönüllü tercih etmenin yapmayı düşündüğün şeyin oyun olması için yeterli olduğuna inanmakla yanlış yapıyor. Eve uzun yoldan gitmenin oyun olduğuna beni asla inandıramayacağına göre burada bir tek, senin profesörün, tanımında hata yaptığı sonucuna varabilirim."

"Peki, ama benim eve uzun yoldan gitmemin, bunu yapmaktan başka hiçbir amacı olmadığını varsayalım. Elbette *bir şey* yapmış olacağım, ama hiçbir şey yapmamış olmayacağım. Eğer ben oyun oynamıyorsam, ne yapıyorum?"

"Anladığım kadarıyla sen oyun oynama olduğuna *inandığın* bir şeyi yapmış olacaksın. Sorun nedir biliyor musun? Dün gece Robinson'ı, arka arkaya aslarım olmadığı halde olduğuna inandırarak başarılı bir blöf yaptığıma inanmıştım. Oysa yanılıyordum."

Eğer Smith'in eve uzun yoldan gitme kararı sadece yeterli araç ve yöntemler yerine yetersiz olanları seçme meselesiyse [diye yanıtladı Çekirge] o zaman benim oyun tanımımın çok geniş olduğu ortaya çıkacaktır; çünkü Smith'in Jones'a anlattığı şeyin oyun olmadığını kabul etmeye tümüyle hazırım. Ama ben, Smith'in eve uzun yoldan gitmesinin, kısa yoldan gitmesine oranla daha yetersiz bir yöntem olmadığını savunacağım. Bu iş, epey tutarlı bir yeterlilik tanımı geliştirmemi gerektiriyor sanırım.

Ben, yeterliliği belirli bir amaca varmak için gerekli olan kısıtlı bir kaynağı en az düzeyde harcama olarak tanımlıyorum. *Kısıtlı* kaynağı özellikle söylüyorum; çünkü eğer bir kaynak sınırsızsa, ceteris paribus*, hangi amaç için kullanılırsa kullanılsın, onun daha çoğunu kullanmanın daha azını kullanmaya göre yetersizlik içeren bir tutum olduğunu söylemek anlamsız olacaktır. Benim savım oyunlarda bir yetersizlik içeren bir tutumun gerekliliğiydi, ama Smith"in eve uzun yoldan dönmesi bunu göstermiyor.

Oyunların araç ve yöntemlerin yeterli ya da yetersiz kul-

* Lat. Diğerleri eşit olmak üzere. (ç.n.)

lanımının özelliklerini saptamada gerekli olan kısıtlı kaynakları ortaya koyduklarını göstermek için iki örnek yeterlidir. Örneğin, koşu yarışında yarışçıların hızlı koşmasının nedeni ya kullanacakları zamanı sınırlayan bir rekora karşı (dört dakikalık yolu koşmak için beş dakikaları yoktur) ya da hızıyla kendi zamanlarını kısıtlayan başka yarışçılara karşı yarışmalarıdır. Yani amaçları, olabildiğince az zaman kullanmaktır. Bu böyle olduğuna göre koşmanın, yarışı örneğin bisiklete binerek ya da Ferrari sürerek tamamlamaktan daha yetersiz bir yöntem olduğu söylenebilir. Oyunda, elbette, zaman dışında başka araç ve yöntemler de vardır. Satranç oyununun bir anında taşların mat düzenine gelebilmesi için, bir oyuncunun atı çapraz yönde hareket ettirmesinin atın belirlenmiş hareketine göre daha kolay olacağını daha önce söylemiştim. Bu örnekte yetersizliğin azaldığından söz edebilmemi sağlayan sınırlı kaynak nedir? Bence, oyuncunun yapabileceği hamle sayısıdır. Eğer siyahın beyazı mat etmesi için elli hamle gerekiyor ve beyazın siyahı mat etmesi için kırk dokuz hamle gerekiyorsa siyah yenilecektir. Bu nedenle, atı çapraz yönde hareket ettirmek; ancak, böyle bir "hamle" satrancın prelusorik amacını gerçekleştirmek için oyuncunun gereksindiği hamle sayısını azalttığı takdirde daha yeterli bir yoldur.

Smith'in eve dönüşte uzun yoldan gitmesi, Smith için, örneğin zaman kısıtlı olmadıkça, yeterliyi bırakıp yetersiz yöntemi kullanma meselesi değildir. Smith için zamanın kısıtlı olduğunu söylememizin nedeni zamanın *özünde* kısıtlı bir kaynak olması değildir. Zamanın ne yazık ki hepimiz için sonlu bir nicelik olduğu doğrudur. Ama zaman ya da bir başka potansiyel kaynak bir amaçla ilintili değilse, gerçek bir kaynak olarak adlandırılamaz ve amaçlarımın türüne ve sayısına sınır ya da sınırlar koymuyorsa, ona sınırlı bir kaynak denemez. Sonuçta zaman, herkes için sonlu bir nicelik olmasına karşın herkes için kısıtlı bir kaynak değildir. Sıkılmakta olan bir insan için zaman bir yüktür, işkence gören bir insan için ise can çekişmedir. Zaman birisi için bir kaynak olsa bile ille kısıtlı bir kaynak değildir. Fazla amacı olmayan biri için, bunların hepsini gerçekleştirecek zaman daima vardır. Klasik Stoacı*

* Sevinç ve üzüntüye karşı kayıtsızlık (ç.n.)

bir ilkeye göre isteklerini olanaklarına uyduran kişinin ilke olarak daima yeterli zamanı vardır.

Bu nedenle Smith'in karşı örneğindeki sorun, Smith'in tanımladığı gibi yetersiz yöntemin seçilmesi sorunu değildir; çünkü Smith' in eve gitmede kullanmak için önerdiği yöntemlerin hiçbiri sınırlı bir kaynağa dayanmamaktadır. Smith'in ayakkabısının köselesi ya da daha mantıklı olarak zamanı, onun için sınırlı bir kaynak olabilir. Ama bu kaynakların hiçbirinin Smith için sınırlı olmaması pekâlâ olasıdır. Ayakkabısı yıpransa da her zaman yaptığı gibi her ay kendine bir çift ayakkabı alabilir. Zamana gelince, eve doğru yola çıkarken belki gereğinden fazla zamanı vardı. Öyleyse Smith' in, Smith'in eve giderken yetersizliğe düştüğünü değil, zaman öldürme konusunda yeterli bir tavır aldığını söylemek çok daha isabetli olur.

Bu nedenle, karşı örnek bir kenara bırakılabilir. Ama böyle yapmak yerine örneği, Smith'in öne sürdüğü 'oyun'da var olmayan yetersizliği sergileyecek tarzda yeniden düzenleyelim; çünkü bu olay gereğince düzeltilirse, sonucun -Jones ve senin tarafından, Kuşkucu- oyun olarak kabul edileceğini tahmin ediyorum.

Bu durumda Smith'in eve gitmesiyle ilgili bazı olanakları sınırlılık koşuluna bağlamalıyız. Diyelim ki zamanı sınırlıdır. Zamanın sınırlı olduğunu söylemek; tamamlanması için yine zaman gerektiren bir başka amacın daha olduğunu ve bu iki amaç arasında, elde var olan kısıtlı zaman için bir yarış olduğunu söylemek demektir. Diyelim ki Smith eve karanlık olmadan varmak istiyor. Güneş batmaya başlamıştır ve evi uzun yolu seçtiği takdirde sonucu bir miktar riske sokacak kadar uzaktır. Bu koşullarda, uzun yolu seçmenin kısa yolu seçmeye oranla daha yetersiz bir yöntem olduğu açıkça görülmektedir. Eğer Smith'in, böyle bir engeli olası kılacak bir etkinliğe girmek isteği dışında başka bir amacı yoksa onun oyun oynadığını, hatta güneşle yarıştığını kabul ederim.

Bu örnek bana, aynı zamanda, daha önce belirttiğim bir şeyi destekleme fırsatı veriyor, Kuşkucu. Tanımı ilk kez sunduğumda belirttiğim gibi oyun yapıcı kişi, oyunu icat ederken iki aşırılıktan, yani koyduğu kuralların aşırı gevşek ve aşırı sıkı olmasından kaçınmalıdır, yoksa icadının hiçbir işe yaramaması riski ortaya çıkar. Yani Smith'in 'oyunu' hiçbir işe yaramaz bir oyundur; çünkü her-

hangi bir araç ya da yöntemin yasaklanmasını içermemektedir ve böyle bir yasaklama içermemesinin nedeni zamanın kısıtlı bir kaynak olmamasıdır. Smith ile Jones arasındaki söyleşiyi birazcık daha uzatırsak bunun tersi yönde bir hatayı da gösterebiliriz. Bu amaçla, diyelim ki iki arkadaş kendi kendilerine, benim geliştirmiş olduğum yeterlilik ilkesini formüle etmiş olsunlar ve bunu Smith'in eve gitmeyi bir oyuna dönüştürme isteğine uygulamış olsunlar.

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

SMITH: Olanaksız.

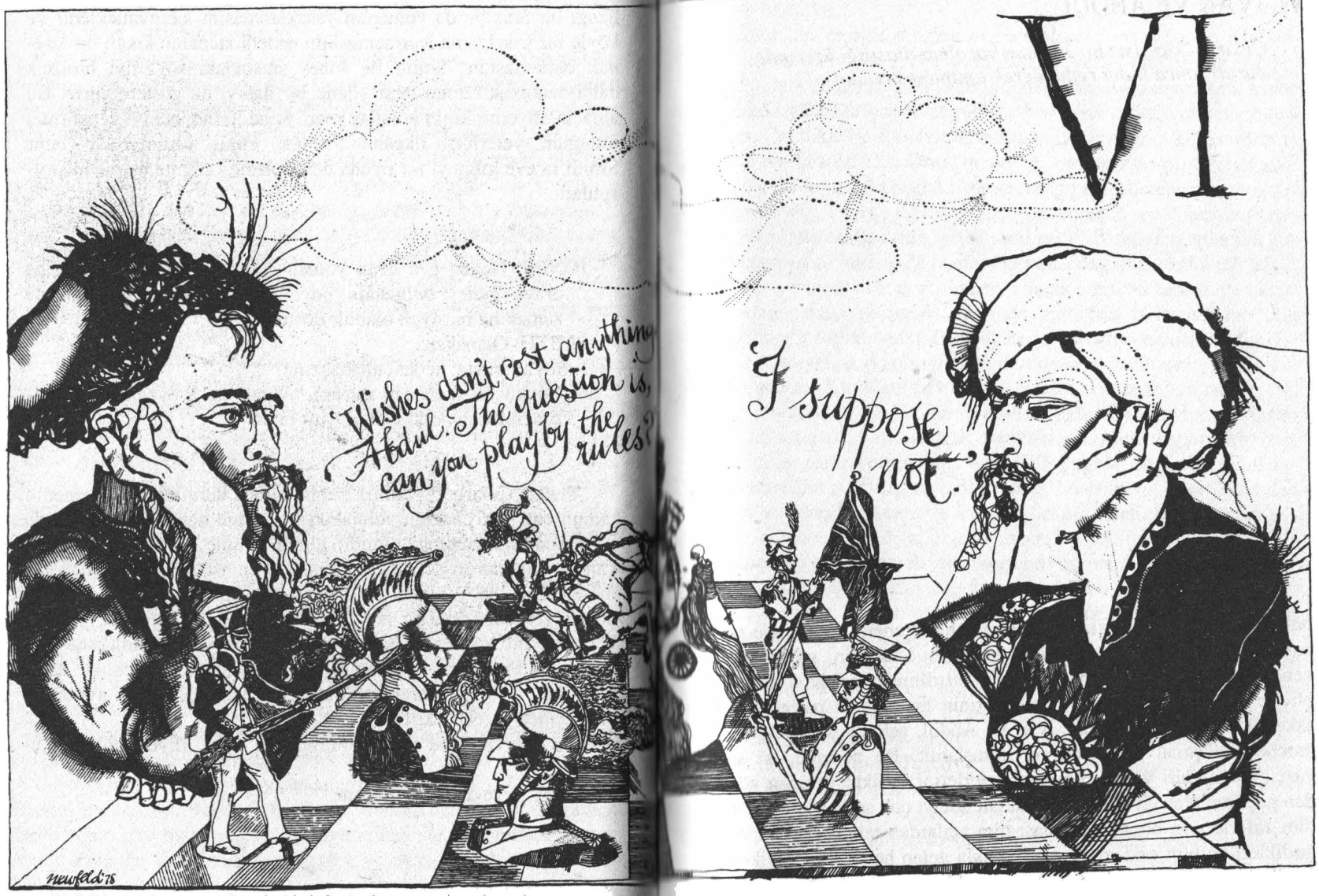
J: Söyler misin, neden, allahaşkına?

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

"Pekâlâ Çekirge," dedim, "senin kurucu kuralları betimlemenin tanımı çok geniş kıldığı yolundaki itirazımın doyurucu bir şekilde yanıtlanmasıyla tatmin oldum. Şimdi izninle bir kez daha öteki yandan saldırayım ve o betimlemenin senin tanımını çok dar kıldığını -yani, oyun olarak tanınması gereken; ama 'prelusorik' bir amacı gerçekleştirmede izin verilen araç ve yöntemlere yönelik herhangi bir kısıtlama içermeyen etkinliklerin var olduğunu- savunayım. Prelusorik sözcüğünü tırnak içine aldım; çünkü itiraz doğruysa, lusorik ve prelusorik amaçlar arasındaki kesin ayrımdan vazgeçmek gerekecektir."

"Bu çok ciddi bir itiraz gibi duruyor yahu" diye yanıtladı Çekirge.

"Evet" diye doğruladım onu.



"Dileklerin bir önemi yok Abdül. Asıl sorun, sen kuralına göre oynayabilir misin?"

"Sanırım hayır."

VI. IVAN VE ABDÜL

Çekirge, kuralsız bir oyunun varolma olasılığı üzerinde durup sonra bunu reddederek tanımını savunur.

Ivan ve Abdül [diye başladım] bir zamanlar general rütbesinde subaylarken emekliye ayrılmışlar ve Rien-à-faire'in sıkıcı başkentinde büyükelçilik görevine 'terfi' ettirilmişlerdir. İkisi de birbiriyle sık sık savaşa tutuşan ülkelerinin hizmetinde parlak birer askeri kariyer yapmışlardır. Ivan ve Abdül, aslında pek çok muharebede düşman ordularda yer almışlardır. Bu nedenle, iki savaşçı, atandıkları yerde, tüm eski seferlerini birlikte yeniden gözden geçirme olanağı bulmuş olmaktan dolayı çok sevinirler. Ancak tüm zaferleri ve bozgunları olası tüm açılardan tekrar gözden geçirdikleri ve tüm eski muharebeleri akla gelen her türlü lojistik ve taktik modifikasyonlarla yeniden yaptıkları birkaç ayın sonunda, eski anıları düşünmekten yorgun düşerler ve başka eğlenceler ara-

maya başlarlar.

Spor, bu emekli iki dostun seçebileceği tek eğlence gibi görünmektedir; çünkü spor onlara savaşın yerini tutabilecek bir şey ya da onun daha kibar bir biçimi olarak görünür. Ama sporla savaş arasında yalnızca çok yüzeysel bir benzerlik olduğunu hemen anlarlar. Özellikle de sporun en berbat keyfi sınırlamalarla kuşatılmış olduğunu fark ederler. Örneğin, golfta, rakibiniz ne yaptığınızı görmese bile kum tuzağındaki topunuzu golf sopasıyla almanız gerekmektedir. Teniste de rakibiniz sizin vuruşunuzu kontrol edecek bir konumda olmasa bile, gelen topu iyi ya da kötü karşılamak zorundasınızdır. Satranç da bunlardan farklı değildir, çünkü tahtadaki taşların yerini gizlice değiştirmek -elbette etkili bir taktik- yasaktır.

Ama zaman geçirecek daha iyi bir uğraş bulamadıkları için -diplomatik topluluktaki diğer üyelerin de tadını hemen keşfettiği- bir fark yaratarak da olsa bu oyunları oynamaya devam ederler. Bu fark şudur: Kurallar fark ettirmeksizin ve ceza almadan çiğnenebiliyorlarsa, bunda bir sakınca yoktur. Böyle bir yaklaşım eninde sonunda başarısızlığa mahkûm olmasına karşın, bir süre çok iyi iş görür ve alışılmış oyunların çoğuna heyecan verici incelikler eklenir. Örneğin, golfa radar kontrolüyle kendi kendine giden topların kullanımı ve satranca saldırı silahı olarak sanrı yaratıcı kimyasal maddeler eklenir. Abdül, gerektiğinde ağı tutup alçaltacak iki adam tutarak tenis kortunda hayran kalınacak bir darbe gerçekleştirir. Buna karşılık olarak Ivan da ağ delen tenis topunu devreye sokar. Ancak her şeyin kaderini belirleyecek sonuç, son bir satranç maçıyla belirlenir.

Maça hazırlanırken, her iki rakip de kimyasal maddelerin olası kullanımına karşı uygun antidotlar edinirler ve ikisi de maç boyunca rakibine karşı çok uyanık olma kararı alır. Maçın ilk altı hamlesi normal şekilde gider. Sonra Ivan sonun başlangıcını oluşturan hareketi yapar. Taşların hareketini yönlendiren kuralları tümüyle görmezden gelerek, vezirini Abdül'e şah çekecek bir kareye illegal bir biçimde oturtuverir. Maçı ilgiyle izleyen seyirciler Abdül'ün bu rezalete tepkisini nefeslerini tutarak beklerler. Fazla beklemelerine gerek kalmaz. Abdül, Ivan'ın vezirini tahtadan alıp cebine atıverir. Ivan da tepki göstermede hızlıdır, taşları bir anda, el çabukluğuyla, Abdül'ün şahının mat olacağı bir konuma yer-

leştiriverir ve "kazandım!" diye bağırır.

"Yanılıyorsun dostum" diye haykırır Abdül ve kendi şahı dışındaki tüm taşları toplayarak yere fırlatır.

"Abdül, bunu yapamazsın" der Ivan, bağırarak. "Sen mat olduğun an ben maçı kazandım."

"Öyle diyorsun ama," der Abdül, "yanıldığın besbelli, çünkü benim şah orada duruyor; her yöne özgürce hareket edebilir durumda."

Ivan, elbette, kurnaz Abdül'le başa çıkamamasına neden olacak böyle açık bir taktiği beklememektedir. Daha önce yapılan yalnızca şaşırtıcı bir harekettir ve rakibinin bir anlık dalgınlığından yararlanarak, maç boyunca masanın altındaki elinde hazır bulundurduğu, çabuk kuruyan bir yapıştırıcıyla Abdül'ün şahını tahtaya yapıştırır. Ardından Abdül hemen elini kaftanının cebine atar ve 'herhalde palasını çıkarıyor' diye düşünmeye vakit bile kalmadan bir şişe solvent çıkarır ve şahını kurtarır. Ivan'ın eli hızla şaha doğru uzanır, ama Abdül saldırıyı önlemek için tam zamanında onun bileğini yakalar. Tam bir dakika, (izleyicilerden gelen coşkulu tezahüratla hırslanmış olarak) birbirine denk güçleriyle öylece kitlenmiş kalırlar, birbirlerinden ayrılmadan sandalyelerinden kalkarlar ve pür dikkat birbirlerinin çevresinde dönmeye başlarlar. Sonra öyle bir kavgaya tutuşurlar ki bu olay gerçek bir söylenceye konu olur.

Dövüştüler gece boyunca
Soluk sarı ışığın altında
Ve patırtıyı çok uzaktan duydular.
Oldu her yer ana baba günü
İşte öyle büyüktü ünü,
Herkes bildi, Abdül ve Ivan Skavar.

Daha sonra bu söylence değiştirilerek anlatıldı ve maçın Abdül ile Ivan'ın birbirini yok etmesiyle birlikte berabere sonuçlandığı söylendi; buna bir de mavi Tuna'nın aktığı yerde yükselen bir türbeye ve gece "Kutup Yıldızı'nın soluk ışığı altında" tek başına nöbetini sürdüren Rus kızına yapılan duygusal göndermeler eklendi. Elbette bunlar ozansal yaratının ve süslemenin en belirgin ör-

neklerinden başka bir şey değildir. Oyun beraberlikle değil patla biter, çünkü iki rakip de iyice tükenerek kımıldayamaz halde yere yığılırlar. Bu arada izleyicilerden birinin satranç tahtasıyla taşlarını yürüttüğü fark edilir.

Doğrusu, iki arkadaş ertesi sabah hep gittikleri kafede karşılaşırlar. Ivan, "Dostum, oynadığımız oyun bugüne dek oynadığım en iyi satranç oyunuydu," der.

"Oh, kesinlikle öyle" diye yanıtlar Abdül.

Dostça bir sessizlikle aperitiflerini içerler. Sonra Ivan yeniden konuşur.

"Ama yine de beni üzen bir şey var."

"Öyle mi?" der Abdül, "belki aynı şeyin beni de üzdüğünü bilyorsundur."

"Şaşırmadım. Eğer sen de benim düşündüğümü düşünüyorsan tekrar satranç oynamamızın olanaksız olduğunu anlamışsındır."

"Aynen. Taşların dizildiği an bizim için kullanılan silahların satrançla ilgisinin olmadığı bir savaşın başlama işaretiydi; çünkü ikimizin de kabul edebileceği hamleler ancak, zorla ya da hileyle dayatılacak hamlelerdi. İkimiz de oyunun kurallarına uymayacağımızdan, ancak oyunda en son üstünlüğü ele geçiren galip olacaktı. Bu yüzden, artık satranç oynamamakla kalmayıp, bir daha hiçbir oyun oynayamayacağız; çünkü bütün oyunlar, yenmek için birtakım gereksiz yasaklar kabul etmemizi gerektiriyor ki biz bunu reddediyoruz."

"Çok doğru" der Ivan, "tugaydayken, generaller askerlik şerefi adına abuk sabuk emirler yağdırırlardı, ama ben genelkurmay başkanı olsaydım, yemin ederim ki bu tür şeylerin hepsinin kökünü kazırdım. Neymiş, savaş kurallarıymış!"

"Peki zehirli gaza ne diyorsun? Zehirli gaz kullanmazdın, öyle değil mi?"

"Elbette kullanmazdım. Ama 'oyun oynamak' istediğimden değil. Bildiğin gibi gaz, kullanan için çok risklidir ve bunun yanı sıra aynı tür bir misillemeye bilerek davetiye çıkarmak için geri zekâlı olmak gerekir. Nükleer silahlar için de aynı şey geçerli. Burnunun dikine gitmekten kaçınmak şövalyelik değildir, temel stratejidir."

"Ama gereksiz yasakların yine de yeri vardır. Tabii, savaşta değil, mon vieux*, bu konuda sana katılıyorum. Yine de biliyorsun

* İhtiyarcığım (ç.n.)

ki bir sürü insan hır gür çıkmadan satranç ve golf oynuyorlar."

"Onlar siviller, dostum, siviller."

"Peki tüm subayların kulüpte golf oynamasına ne diyorsun?"

"*Kendini beğenmiş* siviller. Onlar genelkurmay için iyi birer aday."

"Ama Ivan, yitirdiklerimize bir bak. Bazen, kurallara göre oynayabilmeyi dilediğim oluyor."

"Dileklerin bir önemi yok Abdül. Asıl sorun, sen kuralına göre oynayabilir misin?"

"Sanırım hayır."

"Elbette. Biz neysek oyuz."

"O halde, yaşamımızın kalan bölümünde geri dönüp eski zaferlerimizi yeniden yaşamaktan başka çaremiz yok gibi görünüyor. Belki de soylu bir Romalı gibi her şeyden vazgeçmenin zamanıdır, Ivan."

"Durumun öyle olduğunu pek sanmıyorum dostum.'

"Galiba senin bir fikrin var, Ivan."

"Bir tohum, Abdül, sadece bir tohum. Ama bunun üzerine istihareye yatacağım. Yarın aynı saatte burada görüşürüz, tamam mı?"

"Pekâlâ, yarın görüşmek üzere."

Ertesi gün, Abdül arkadaşını kafedeki masada, önünde votka bardağı, ağzı kulaklarında gülümserken bulur.

"Düşündüğünü hemen söyle Ivan" der Abdül, masaya otururken.

"Hemen dostum. Hemen. Bütün gece, üstelik gündüzün büyük bir bölümünde bunu düşündüm ve bu mantığın kesinlikle vazgeçilmez olduğuna inandım. Bizim oynayabileceğimiz tek, yalnızca tek bir oyun kalıyor."

"Ne oyunu Ivan? Ne mantığı?"

"Ölümüne bir dövüş, dostum."

"Ne!. Ivan sen delirdin galiba!"

"Tam tersine. Başka her türlü alternatifin aptalca olduğu son derece açık. İkimizden biri ötekine tam anlamıyla üstün gelmedikçe senle benim hiçbir oyunu kazanamayacağımız ortada. Biz, sivillerin yaptığı gibi '*oyunda* tam üstünlük' elde edemeyiz; çünkü bu, oyunun *kuralları içinde* bir üstünlük demektir ki biz böyle ku-

ralları tanımıyoruz. Örneğin, geçen gece, kuralların çıkardığı güçlüğe karşın taşları senin şahını mat pozisyonuna getirecek şekilde çabucak düzenlediğimde, siviller olsa benim aslında oyunu kazanmadığımı; çünkü o duruma kuralları izleyerek gelmediğimi söylerlerdi, öyle değil mi?"

"Evet, elbette."

"Biz de benim oyunu kazanmadığım sonucuna vardık, ama tümüyle farklı bir nedenle, *n'est-ce pas?"* *

"Evet doğru. Sen, o pozisyonu koruyamadığın için oyunu kazanamamıştın."

"Evet. Öyleyse, şunu diyebiliriz ki siviller oyun kazandıklarında daima geçmişe bakarlar, çünkü onların tek ilgilendiği şey bu duruma nasıl vardıklarıdır; ama bizim için önemli olan bir kez başarıya ulaştığımızda bunu nasıl becerdiğimiz değil, pozisyonumuzu koruyup koruyamayacağımızdır. Biz daima geleceğe bakarız."

"Bunu çok güzel söyledin Ivan."

"Evet. İşte bu yüzden biz yalnızca tek bir tür oyun oynayabiliriz Abdül, ölümüne bir dövüş."

"Korkarım *bunu* pek anlayamadım dostum."

"Pekâlâ, ikimiz için de zaferin, oynanan oyun ne olursa olsun, birimizin ötekine üstünlüğü olduğu konusunda anlaştık, değil mi?"

"Evet, bu konuda anlaştık."

"Pekâlâ, o zaman sana şunu sorayım, Abdül. Oynamak için seçtiğimiz herhangi bir oyunda -ya da bizim için tek bir oyun kaldığına göre o *oyunda*- galip sayılmak için ikimizden birinin böyle bir üstünlüğü ne kadar süre sürdürmesi gerekiyor?"

"Evet Ivan, neden kafamıza göre bir zaman sınırı koyamayalım? Beş dakika, bir gün, bir hafta, gerçekten hiç fark etmez, öyle değil mi?"

"Abdül, Abdül, düşünmüyorsun. Senin, ikimizin de kurallarla yönetilen bir oyunu oynayamamamız sorununa getirdiğin çözüm bir kural icat etmek. Ne biçim çözüm bu?"

"Evet, anlıyorum. Yani, eğer benim düşündüğüm zaman sınırı gerçekten de kural sayılabilirse."

---

* Fr. Öyle değil mi? (ç.n.)

"Ama öyle olduğu gayet açık değil mi? Senin şahını, diyelim ki beş dakika süreyle tahtaya yapıştırarak hareketsiz hale getiriyorum ve seni de solvent kullanmayasın diye tabancayla uzak tutuyorum. Beş dakikanın bitiminde tabancamı cebime atıyorum ve kendimi galip ilan ediyorum. Bu durumda, kuşkum yok ki dostum, tepkin iyi oynadığım için ben tebrik etmek olmayacaktır, değil mi?"

"Hayır Ivan, öyle olmayacaktır. Ben de hemen silahımı çekerim ve solventi kullanırken seni uzak tutarım."

"Elbette öyle yaparsın; çünkü bizim için geçmişteki bir zafer, gelecekteki egemenliği kapsamadıkça değersizdir."

"Öyleyse birimizin ötekini ne kadar süre egemenliği altına alacağı sorusunun yanıtı sonsuza dek olmalı."

"Aynen. Ve 'egemenlik'ten anladığımız şey egemenlik altına alınanın saldırısına uğramamaksa, egemenliği elde etmede, deyim yerindeyse, yeterlilik içeren tutumun neyi gerektirdiği açıktır, öyle değil mi?"

"Evet, öyle. Kendisine saldıracak rakibi kimse, o yok oluncaya dek rakibinin saldırısı karşısında güven içinde olamaz."

"Bu nedenle dostum, kuralları olan bir oyun oynamayacağımızı bildiğimize göre yine de bir oyun oynayacaksak bu, kuralsız bir oyun olmalıdır ve ölümüne bir dövüş, kuralı olmayan tek oyundur."

"Kabul ediyorum. Sence, gerçekten bu sonuca göre mi davranmalıyız?"

"Mutlaka. Alternatif var mı? Daha dün sen kendin intihar kararı verme olasılığı üzerinde duruyordun. Bu daha mı iyi?"

"Hayır, değil." Düşünce dolu bir sessizlik Abdül'ün kahkahasıyla kesilir.

"Ne var?" der Ivan.

"Düşünüyordum. Fransızların dünyanın en mantıklı düşünen insanları olduğu sanılır, ama bence Ivan, siz Ruslar sonu nereye varırsa varsın, inandığınız bir mantık zincirine göre davranacak kadar çılgınsınız."

"Yani sen bu son oyunu oynamak istemiyor musun?"

"Tam tersine, onu oynamaya çoktan hazırım. Yalnız, kendimi senin yerine koyuyorum da bu karara varacak kadar uçuk olamazdım."

"Evet, tabii, bu yüzden dünya Türk ruleti diye bir şey duymadı."

"Rus lokumu diye bir şey de duymadı. Ama söylesene, sen hiç Rus ruleti oynadın mı?

"Bu aralar oynamadım. Genelkurmay ve Dışişleri generallerin ve büyükelçilerin bu şekilde eğlenmelerini uygun bulmuyor. Ama daha alt rütbedeyken hep oynardım."

"Ve hâlâ hayattasın, bir de üstelik bana masal anlatıyorsun! Acayip şanslıydın herhalde."

"Bunun şansla ilgisi yok. Mermiyi hep avucumda saklardım, ama bu kadarı yeter. Oyuna başlamayı çok istiyorum. Yarın sabah şafak vakti başlamaya hazır mısın?"

"Kesinlikle hazırım."

"Öyleyse kuşkusuz ikimizin de yapacak birtakım hazırlıkları vardır. Şimdi seninle vedalaşmam gerekiyor. Hoşçakal Abdül."

"Hoşçakal Ivan."

Eğer [diye yanıtladı Çekirge] Ivan ve Abdül'ün, daha yetersiz olanlar lehine daha yeterli araç ve yöntemleri yasaklayan kuralların bulunmadığı ölümüne dövüşü oyunsa, benim tanımımın gerçekten çok dar olması gerekir. Tanım ancak, ölümüne dövüş bir oyun olmadığı takdirde savunulabilir, aksi halde tanımın gerektirdiği türden kuralları olmalıdır. Ben elbette onların ölümüne dövüşlerinin bir oyun olduğunu kabul etmeye can attığım için Ivan ve Abdül'ün fark etmemesini sağlayarak, oyunlarının gereken türde en az bir kuralı olduğunu göstermeliyim. Sanırım bunu senin şu soruyu yanıtlamanı isteyerek gösterebilirim, Kuşkucu. "Ivan Abdül'ü neden onunla ölümüne bir dövüş yapmaya karar verir vermez yok etmedi?" Kafede oturmuş konuşurlarken bunu kolayca yapabilirdi, ama yapmadı. Onun yerine, anlaşılmaz bir şekilde Abdül'e oyunun ertesi gün şafak vakti başlamasını önerdi. Gel Ivan'ı sözü edilen gün, şafaktan önce uyandıralım ve soruyu ona soralım.

"Ivan, uyandın mı?"

"Evet. Kimdir o? Ne istiyorsun?"

"Ben Mantığın Sesiyim ve sana soracak bir sorum var."

"Saat kaç?"

"Şafaktan bir saat öncesi."

"Sor bakalım sorunu, ama lütfen kısa olsun."

"Kısa bir soru. Abdül'ü neden onunla ölümüne bir dövüş yapmaya karar verir vermez yok etmedin?

"Aynı şekilde kısa bir yanıt: Çünkü ben Abdül'ü yok etme meraklısı değilim. Yalnızca, onunla savaşabileyim diye onu öldürmek istiyorum."

"Eğer senin için bir sakıncası yoksa bu iddiayı sınamak istiyorum."

"Sına bakalım."

"Pekâlâ. Sana diyorum ki Abdül şu anda yatağında derin uykudadır. Onun büyükelçilik konutuna kolayca girebilir ve onu uykusunda öldürüp, sürpriz bir karşı saldırı riskini en aza indirerek savaşı kazanabilirsin."

"Gördüğün gibi, yatağımdan çıkmıyorum ve büyükelçilik konutuna gitmiyorum."

"Evet, görüyorum ve bu beni çok şaşırtıyor."

"Neden şaşırdığını anlayamadım. Eğer Abdül'ü oyun başlamadan öldürürsem, elbette onunla hiç dövüşemem, öyle değil mi? Eğer onu şimdi öldürürsem, oyunumuz asla başlayamaz."

"Yani oynayacağınız bu oyunun bir başlama zamanı olduğunu söylüyorsun."

"Elbette."

"Başka bir deyişle, kabul edilmiş zaman diliminden önce herhangi bir harekette bulunmanızı yasaklayan bir kural var."

"Bir kural mı dedin?"

"Evet," diye yanıtlar Mantığın Sesi kararlı bir tonda, "bir kural."

"O halde," der, Ivan kaşlarını çatarak ve yatakta doğrularak, "bizim ölümüne dövüşümüz aslında kuralsız bir oyun değil, demek ki."

"Şafakta başlama kuralına bağlı kalırsan, değil elbette."

"Sonunda gereksiz kurallardan arınmış bir oyun bulduğumuzu sanmıştık. Nasıl oldu da bu başlama zamanı meselesini göremedik?"

"Herhalde sonlu bir süreden kurtulmakla çok meşgul olduğunuz içindir. Ne var ki başlama zamanın da bitme zamanı kadar zorlama bir kural olduğu gayet açıktır, öyle değil mi?"

"Evet öyle."

"O halde şimdi bunu bildiğine göre Abdül uykudayken yanına sokulup onu öldüreceksin, öyle değil mi?"

"Hiç de değil."

"Neden?"

"Bu soruyu iki kez yanıtladım. Lanet olsun. Ben Abdül'ü öldürmek istemiyorum -allah için, severim onu- ben onunla oyun oynamak istiyorum yalnızca."

"Evet, anlıyorum. Ama sen aynı zamanda, zaferi kazanmak için elindeki araç ve yöntemleri gereksiz bir şekilde sınırlayan kurallardan arınmış bir oyun oynamak istiyorsun. Doğru değil mi?"

"Evet, doğru."

"Pekâlâ, şu anda, başlama zamanının gereksiz bir sınırlama olduğunu bildiğine göre bu oyunu neden az önce doğru olarak formüle ettiğimiz gibi oynamıyor ve gidip Abdül'ü öldürmüyorsun?"

"Çünkü başlama zamanını ortadan kaldırırsam, bu oyunun var olma olasılığını da tümüyle ortadan kaldırmış olurum."

"Neden?"

"Evet, Abdül'le benim oynamayı önerdiğimiz oyun bir müsabakadır öyle değil mi? Ama rakipler karşılaşmadıkça oyun oynanamaz. Abdül'ü uyurken öldürmek, bir futbol takımını sahaya çıkmadan katledip, sonra da maçı kazandığını iddia etmeye benzer."

"Başlangıç zamanı sınırlamasını kabul etmek de rakibinin, yani sen ona saldırıya hazırlanırken sana saldırmaya hazırlanan birinin var olmasına yol açmak demektir."

"Kesinlikle. Eğer bu, yarışmalı oyun düşüncesinin bir parçası olmasaydı, ölümüne dövüş fikri aklıma gelmeden iki gün önce Abdül'ü öldürebilirdim, hatta aynı nedenle rastgele birini de öldürebilirdim ve ölümüne dövüşte zafer kazandığımı iddia ederdim. Ama suçsuz bir kurbanı öldürmek zafer değildir. Herkes yapabilir bunu."

"Başka türlü söylersek Abdül'ü öldürmek, tek başına oyunu kazanmak demek değildir; çünkü böyle bir amaç oyun dışında da var olabilir, tıpkı cinayette olduğu gibi."

"Evet. Yenmek, Abdül'ü yalnızca, onun da beni öldürebileceği bir durumda ve ikimizin de bunun öldürmek ya da ölmek olduğunu bilmemiz koşulları altında öldürmek demektir. Kabul edilmiş baş-

langıç zamanının anlamı budur."

"Söylediğin şeyin sonucu olarak ortaya çıkan genel tanımlamayı onaylıyor musun? Sen belli bir sonuca (Abdül'ün ölümü) yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri kullanarak (İkinizin de aynı anda birinizin ötekini öldüreceğini bilmesi gerekir) varmak istiyorsun ki bu kurallar daha yeterli araç ve yöntemleri daha yetersiz olanların lehine yasaklıyor (oyuna çağrı yapıp onaylayıcı yanıtı almaksızın Abdül'ün ölümünü sağlamak çok daha yeterli bir tutum olurdu). Ayrıca her ne kadar şu anda tartışılmasa da sınırlayıcı kuralları kabul etmenin tek nedeni böyle bir etkinliği olanaklı kılmasıdır."

"Evet, bu dediklerin durumu tam olarak tanımlıyor."

"Eğer sen böyle bir oyunu oynamaya hazırsan, *herhangi* bir oyunu oynamaya neden hazır olmadığını anlayamıyorum. Abdül'le bu oyunu oynayabilmek için gereksiz denebilecek bir engeli kabullenmeye hazır olduğuna göre neden öteki gereksiz engelleri kabul etmezsin de bunun yerine satranç, tenis ya da golf oynayıp şu ölümüne dövüş deliliğinden vazgeçmezsin? Veyahut neden başlama işaretine dek beklemenin hiçbir anlamı olmadığını kabul edip Abdül'ü şimdi öldürmezsin?"

Ivan bunları kafasında tarttığı sürece bir sessizlik olur. Sonra Ivan yatağından çıkar, hemen giysilerini giyerek hızla odadan fırlar.

"Nereye gidiyorsun?" diye bağırır Mantığın Sesi.

Ivan, "Şafaktan önce Abdül'e yetişmeliyim!" diye cevap verir merdivenlerden.

"Oyunu iptal etmek için mi, yoksa onu öldürmek için mi?" diye sorar Mantığın Sesi.

Ancak Ivan'ın karanlık ve ıssız caddeden paldır küldür koşarken bağırarak verdiği yanıt anlaşılmayacak kadar boğuktur.

Abdül'ün büyükelçilik konutuna yaklaşırken Ivan, kısa bulvarın öteki ucundan gelmekte olan bir karaltı görür. Bu, Abdül'dür. Yoksa Abdül de Mantığın Sesini mi dinlemiştir? Ivan'a, oyunu iptal etmek ya da sürpriz bir saldırıda bulunmak üzere mi gelmektedir? Ivan, Abdül'ün sürpriz bir saldırı yapacağından emin olabilse o zaman saldırı sürpriz olmaz ve oyun başlayabilir; çünkü yeni bir başlama anı vardır ve o an şimdidir. Ama Ivan, Abdül'ün

amacının ne olduğunu bilmeden başlama zamanının şimdi olduğundan nasıl emin olabilir? Ve elbette Abdül de aynı tereddüt içinde olabilir. Ivan, "Oyunu iptal edelim!" diye bağırabilir. Ama Abdül haklı olarak bunu Ivan'ın avantaj elde etmek amacıyla başvurduğu bir hile olarak algılayacaktır. Buna karşın Abdül ona aynı öneriyi yapsa, Ivan bunu içten bir öneri olarak coşkuyla kabul edecektir. İkisi de ne yapacağını bilmez halde dururlar.

Ivan'la Abdül, Rien-à-faire'in başkentinde, Bulvar Çıkmazı boyunca, yüzleri birbirine dönük iki mermer heykel biçiminde bugüne dek kaldılar. En azından, Rien-à-faire'yi tanıtan rehberlerde, büyükelçiler caddesindeki karşılıklı heykellerin öyküsü böyle anlatılıyor.

Çekirge sözünü bitirdiğinde, "Örnek vermek amacıyla anlattığım masala," dedim gülerek, "şaşırtıcı bir sonuç uyduruverdiğini söylemek zorundayım."

"Elbette. Ama Kuşkucu, asıl sorun, sen tüm oyunlarda, tanımın gerektirdiği kurucu kuralların var olduğuna ikna oldun mu?"

"Hemen hemen Çekirge, hemen hemen."

"Ama tamamen değil, öyle mi?"

"Öyle. Ivan ve Abdül söylencesi *yarışmalı* oyunlarda bu biçimde en az bir kural olduğunu gösteriyorsa da yarışmalı olmayan oyunların aynı gerekliliğe bağlı olduğunu göstermiyor. Benim itirazım da bu yönde. Ama bundan önce öyle bir itirazım olacak ki eğer geçerli sayılırsa, yarışmalı oyunlara mantıksal bir açıklama getiren her türlü girişimin altını oyacak ve gereksiz kılacak; geçerli değilse bile, kurucu kurallarla ilgili şimdiki savunman yersiz hale gelecek."

"Aman Allahım, böyle bir itirazın gerçekten var mı, Kuşkucu?"

"Korkarım var, Çekirge. Çünkü yarışmalı oyunların temelde paradoksal girişimler olduğu iddia edilmişti. Ve paradoksal olmak, bence, açıklanamaz olmak anlamına geldiğine göre eğer iddia doğru ise bundan çıkacak sonuç, yarışmalı oyunların tanımını yapmanın olanaksız olduğudur."

"Evet, elbette bu sonuç çıkıyor. Çünkü anlamaya çalıştığımız bir şeyin aslında paradoksal olduğunu fark ettiğimizde, mantığımız

bizi, tıpkı perpetum mobile'yi* ya da merhametli bir bankeri aradığımız zamanlarda olduğu gibi araştırmadan vazgeçmeye zorlar. Bu arada, Kuşkucu, Aurel Kolnai'nin Aristocular Derneği'ne hitaben yaptığı, senin öne sürdüğün tezi savunan Oyunlar ve Amaçlar başlıklı konuşmasını biliyor musun, acaba?**"

"Evet biliyorum, Çekirge. Onu, derneğin basılmış olan *Tutanaklarından* daha yeni okudum. Ve bana, Kolnai kendi açısından oldukça akla yakın bir olguyu ortaya koymuş gibi geldi."

"Ben de o parçayı okumuş ve kısa bir de yanıt hazırlamıştım. Aslında onu *Entomological Review* dergisine göndermek niyetiyle yanıma almıştım. Eğer benimle birlikte postaneye dek eşlik etmek istersen, yolda onu sana okuyabilirim."

"Olur, Çekirge."

* Lat. İnsanların, bir kez harekete geçirildikten sonra hiçbir enerji harcamadan sonsuza dek dönecek bir makine yaratma düşünün simgesi olan düşsel düzenek. (ç.n.)

** Aurel Kolnai 'Games and Aims' *Proceedings of the Aristotelian Society* 1966, 103-28.



Cinselliğin bir oyun olup ***olmadığı*** *merakımızı çeken* ***bir*** *konu olabilir.*

VII. OYUN VE PARADOKS

Çekirge, yarışmalı (ya hep ya da hiç) oyunların temelde paradoksal ve belki de tanımlanamaz olması olasılığını irdeler ve sonra bunu reddeder.

Aristocular Derneği'nde yaptığı konuşmada, [diye okudu Çekirge] Aurel Kolnai, oyunların, kendi deyimiyle 'gerçek bir paradoks' sergilediklerini öne sürüyor. Ancak paradoks olmanın ne anlama geldiği konusundaki en liberal yoruma göre dahi bunu gösterebildiğini sanmıyorum. Yine de kendisi, oyunun daha fazla araştırma gerektiren bir yönüne dikkat çekmiştir ve şimdi söyleyeceğim düşünceyi Kolnai'yi eleştirmek için değil; Kolnai'nin gösterdiği, ama bence hiç de izlemediği bir yolda bir araştırma girişimi olarak geliştirdim.

Kolnai'nin, var olduğu varsayılan paradoksu şöyledir:

> ...satranç oynamanın birbirinden ayrılmaz iki amaçlılığı, yani satrancın ortaklaşa alınan bir keyif olması konusundaki mutlak uzlaşım ve her bir oyuncunun rakibini bozguna uğratmaktan, onun gücünü yok etmekten ve hedefine ulaşmasına engel olmaktan başka hiçbir amacının olmaması, oyunun paradoksu olarak adlandırmak cesaretini bulduğum o garip iradi duruşu en çarpıcı biçimde gösteriyor.*(s.112)

Eğer gerçek bir paradoksun sugötürmez bir çelişki içermesi gerekiyorsa, o halde Kolnai oyunun gerçek bir paradoks sergilediğini gösterememiştir; çünkü Kolnai'nin çelişki diye ortaya attığı, sugötürür bir şeydir. Kolnai'nin, oyuncuyu, oyuncu olarak iki uzlaşmaz amacı birden taşıyan bir kişi olarak görmesinden dolayı, söz konusu duruşu iradi açıdan garip olarak nitelediğini düşünüyorum. Bu amaçlar 1/ (A ve B'nin aynı oyunda yarışan oyuncular olduğu durumda) A ve B arasında uyumu oluşturan amaç ve 2/ A ile B arasındaki uyumu yadsımayı gerektiren amaçtır. Söz konusu olan uyuma da C diyelim. Bu durumda, öne sürülmüş gibi görünen 'çelişki', oyuncuların 'C ve C değil' amaçlarından oluşmaktadır.

Fakat paradoksun görünürdeki şiddetinin, C üzerindeki bir söz aldatmacasına dayandığı açıkça görülmektedir. Oyuncuların 'mutlak uyum' içinde oldukları düşünülen oyunun 'ortak keyfi', elbette her oyuncunun ötekini yenmek için yaptığı girişimden kaynaklanan bir keyiftir. Bu nedenle yarışmacılar, aralarında yarışma olduğu konusunda 'mutlak uyum' içindedirler. Ama oyunun istenen sonucu açısından elbette uyum içinde değildirler; çünkü eğer öyle olsalar zaten yarışma olmaz. Ancak farklı iki amaca sahip olmaları bir çelişkiyi gerektirmez, çünkü ikisinin de onayladığı 'uyum'un ikisinin de yadsıdığı 'uyum'dan farklı olduğu açıktır. Ve yarışmacıların, kimin *yarışacağı* konusunda uyum içinde ol-

* Burada belirtilmesi gereken, Kolnai'nin bu savı yalnızca ya hep ya hiç oyunları gözönüne alarak ortaya attığıdır ki bu tür oyunları şöyle tanımlamıştır: "Benim 'yetersiz' ya da 'ya hep-ya hiç' olarak adlandırdığım oyunlar, katılanlar arasında yalnızca oyunla ilgili olarak yenmek ve yenilmek ya da kazanmak ve kaybetmek dışında ölçülebilir ya da kaydedilebilir hiçbir sonucun oluşturulmasını gerektirmeyen türde oyunlardır"(s:109). Benim paradoksla ilgili tartışmam da bu şekilde tanımlanan ya hep ya hiç oyunlarla sınırlıdır. (y.h.n.)

dukları; ama kimin *kazanacağı* konusunda uyum içinde olmadıklarını bildiren önerme, paradoksal olmanın da ötesinde, totoloji düzeyindedir; yani bunun *yadsınması* bir paradoks oluşturur. Bu nedenle, A ve B'nin gerçek amaçlarının 'C ve C değil' değil; 'C1 ve C2 değil', hatta 'ancak C1 değil ise C2' olduğu anlaşıldığında Kolnai'nin sözde paradoksu çözülür. Yani çelişkinin istenen sonucu konusundaki uzlaşmazlık, ortada bir çelişki olmasının gerekli koşuludur zaten.

Kolnai, kendisi de anlaşılan bunu görmekte; ama bunu -uygun tabirle paradoksal bir biçimde- paradoksun çözümü olarak değil de paradoksun kendisi olarak görmektedir. Kolnai, 'satranç oynamanın ve rakibi mat etmenin... birbirini bütünleyen ve birbirine karşı duran işler olduğunu' söyler (s.104). Şöyle devam eder:

> Satranç oyuncusunun ilk amacı, kazanmaktan çok satranç oynamaktır; ama bu amaca ulaşması için rakibini mat etmek ya da en azından rakibinin onu mat etmesine engel olmak gibi kesinkes farklı bir amacı edinmesi ve izlemesi gerekir. Bu birbirinden ayrılmaz iki 'amacın' tümüyle farklı olduğu açıktır; çünkü ilk amaç iki oyuncunun da ortak amacı olduğu halde 'kazanma'nın örtük amacı yine ister istemez birbirine zıt iki amaca bölünür, yani bir oyuncunun zaferi ötekinin yenilgisi demek olur.

Anlaşılan Kolnai oynamak ve kazanmak amaçları arasındaki farkın, hatta 'kesinkes' farkın, bu sözde paradoksun esasını oluşturduğu kanısındadır. Ama oyuncuların birbiriyle aynı ve birbirine zıt amaçlarının aynı sonuca değil de farklı sonuçlara yönelik olmasının böyle iradi bir duruşu paradokstan arınmış kıldığı da bir gerçektir.

Fakat, belki de Kolnai'nin kullandığı biçimiyle 'paradoks' terimine çok sınırlı bir anlam yükledim. Belki de o, paradoksu tutarsızlık değil de yalnızca görünürdeki tutarsızlık anlamında düşünmüştür. Ama Kolnai, sanki onun hakiki bir çelişki içerdiğini düşünmüş gibi söz konusu paradoksu gerçek bir paradoks olarak adlandırmakta diretmektedir. 'Hakiki' derken büyük olasılıkla paradoksun hakikaten bir çelişki içeriyormuş göründüğünü kastetmektedir. Ama bu kime böyle görünüyor? Bazı yalancı çelişkilerin bazı gözlemcilere gerçek gibi görünüp, bazılarına

görünmemesinin olası olduğu gerçeğini bir tarafa bırakıp Kolnai'nin paradoksunun çözülmesindeki kolaylığı, onun hakikaten bir çelişki içeriyor gibi görünmesine bile karşı çıkan bir kanıt olarak öneriyorum. Çabucak çözülüveren bir sözcük oyununa dayalı paradoksun görünüşte çelişki içeren bir paradoks olduğu düşünülür.

Tersinden giderek aşağıdaki durumu düşünelim. Eğer oyundaki oyuncuların *aynı* sonuca göre birbirleriyle hem işbirliği içinde oldukları hem de zıt davrandıkları görülürse bu durum, amaçlara aynı anda sahip olunmasını pekâlâ paradoksal olarak nitelememize yol açabilir. Yani eğer bir oyuncu hem (oyunu oynamak için) kurallara uyuyor hem de (zafere benzer bir duruma ulaşmak ya da belki para armağanını kazanmak için) kuralları çiğniyorsa, biz buna öteki oyuncuyla işbirliği ve zıtlaşma arasında hakiki bir çelişki diyebiliriz. Ancak buna hakiki bir paradoks -belki de şizofrenik bir düzenbazın paradoksu- diyebilmemize karşın bunu oyunların bir özelliği olan garip bir iradi duruş olarak nitelemek istemeyiz; çünkü bu, o kadar garip değildir. Gerçekten, oyunların bir özelliği olan iradi duruş gerçek bir paradoks olarak nitelenemeyecek kadar gariplikten uzaktır; çünkü oyun birbiriyle çelişen amaçlar benimsememizi gerektirmez, yalnızca çelişmeyi amaçlamamızı gerektirir.

Bu nedenle, benim Kolnai ile anlaşmazlığım, onun oyunların başlıca özelliğini belirttiğine inandığı paradoksun çözülebilir olması değil; çok kolay bir biçimde çözülür olmasıdır. Öte yandan, benim herhangi birinin, herhangi bir şeyi, yalnızca çelişki görüntüsü içerdiği halde paradoksal diye nitelemesine de bir itirazım yok. Böyle bir 'paradoks'a dikkati çekmek, Aristoteles'in felsefi sorgulamanın sonu değil de başı olduğunu söylediği hayret duygusunu dile getirmek demektir. Sonuçta Kolnai'nin paradoksunu iki yönden eksik buluyorum. Anlaşılan, oyunun paradoksunu, sorgulamanın başı değil de sonu sayarak bizi oyun konusunda hayrette bırakmaktan çok memnun*; ancak paradoks çabucak çö-

* Bu ifadenin biraz desteklenmesi gerekir. Kolnai yazısının daha sonraki bir bölümünde kazanmak ve oynamak amaçları arasındaki ilişkinin çok özel bir tür ilişki olduğunu savunuyor: "Bu ilişkiye *paratelik* (=yan amaçlı-ç.n.) ilişki demeyi öneriyorum; çünkü içsel ya da tematik -('kazanmak' ya da 'mat etmek'...)- amacın, 'bu oyuna katılmak' konusundaki ilk kararın doğurduğu ikincil, ama gerekli ve bir şekilde otonom bir amaç olarak birincil ya da kuşatıcı 'oyun oynama, vb.'

zülüverdiği için içine düştüğümüz hayret edilecek durum pek hayret verici değil.

Bence bizim istediğimiz, hakiki paradokslar değil de verimli paradokslardır -ilk anda bize garip gelen şeyin gariplik olmadığını, ama bunları yadsımanın gerçek gariplik olduğunu keşfetmemize ve bunun sonucunda da ilk anda garip görünen ne idiyse, onun hakkında bir şeyler öğrenmemize yol açacak gariplikler. ('Bir geometrici için' der Aristo, 'bir kare köşegeninin orantılı olması çok şaşılacak bir şey değildir.') Sanırım oyunlar hakkında biraz kafa yormak bu tür paradoksları çözecektir.

Böyle bir paradoks, dürüstçe ya da hileyle oyun oynama konusunda çelişen amaçlar taşıyan şizofrenik düzenbaz vakasında öne sürülmüştü. Bundan başka, bir kişi bir oyunu kazanma konusunda çelişen amaçlar taşıyabilir. Birisi hem rakibini yenmeyi hem de kendisini yenmede rakiple işbirliği yapmayı amaçlayabilir. Buna Zoraki Galip Paradoksu diyebiliriz. Bu tür amaçlardan oluşan bir grup, oyunun bir özelliği midir? Bazen. Oyuncuların çok kötü eşleştiği bir oyun düşünelim; örneğin satranca yeni başlayan bir kişi usta bir satranç oyuncusuyla karşılaşıyor. Acemi oyuncu, rakibinin kendisini iki hamlede mat edebileceği hatalı bir hamle yapmak üzeredir. Usta satranç oyuncusu bunu acemiye gösterir, acemi oyuncu rakibine karşı daha ustaca bir hamle yapar ve oyun devam eder. Şimdi, usta oyuncu birbiriyle çelişen amaçlar sergiliyor gibi görünüyorsa da -rakibini yenmek istiyor, ama bunu yapmanın önüne bilerek engeller koyuyor- bu davranışı anlaşılmaz, hatta mantıksız olarak göremeyiz. İşte gariplik ya da daha iyisi, paradoks dediğimiz şey budur. Bu kendi amacını bozma çabasını neden garip bulmuyoruz? Bunun yanıtı 'kendi amacını bozma' çabasının bir oyunda yapılmış olduğu gerçeğinde yatıyor. Sonuçta, böyle bir

---

amacının içinde ima edilen yan bir amaç olduğu düşünülebilir..." Kolnai belki de paratellik ilişkiyi, 'oyunun paradoksal olmasının' bir çözümü olarak görmektedir. Ama 1/böyle gördüğünü bize bildirmiyor ve 2/eğer gerçekten böyle görüyorsa ne yapsa etse yanılıyormuş gibi görünecektir. Kazanmak ve oynamak amaçları birbirini destekleyen gerekli koşullarsa, sanki 'kazanmayı amaçlamak,' (ya hepya hiç oyunlarda 'oynama' anlamına gelen) 'yarışmayı amaçlamak'tan ayrılabilirmiş gibi ikisinden birinin ne şekilde diğerine göre 'öncelikli' olduğunu ve diğerini 'yarattığını' anlamak zorlaşır. Çünkü yarışmayı amaçlamak, 'rakibi yenmek' olarak açıklanabilir ki bu da 'kazanmayı amaçlamak'la aynı şeydir. (y.h.n.)

davranışı oyunda paradoksal olmaktan kurtaran şeyin ne olduğu sorusunu sormaya yöneliriz; burada ima edilen, aşağıdaki örnekte olduğu gibi, böyle bir davranışın oyun dışında paradoksal olduğudur. General A, düşmanı yenilgiye uğratmak istiyor ve eğer düşman, birliklerin yeri hakkında bazı bilgileri alamazsa, zaferi kazanmak işten bile değildir. Şimdi, düşmanı yenmeyi gerçekten isteyen A, düşmana bu bilgileri isteyerek veriyor. Onun neden böyle yaptığını bulmaya çalışıyoruz ve diyelim ki bunun tek nedeninin sadece düşmanı yenmek değil, düşmanın kendisini yenme amacıyla uzlaşarak kendi yenilgisini de getirmek olduğunu görüyoruz. Bu durumda, kimsenin düş kırıklığına uğramasına dayanamayacak kadar iyi kalpli birini keşfettiğimiz kararına varırız. Bunca iyilik dolu bir tabiatın garip istemsel durumlara götüren amaçları üretmesinin olası olduğunu ve bu durumların, Kolnai'nin oyun oynayan oyunculara atfettiği durumdan tümüyle farklı bir şekilde, temel bir davranış paradoksu içerdiğini gözlemleriz. Böyle bir paradoksa Sonsuz İyilikseverlik Paradoksu diyebiliriz.

Ne var ki oyun oynarken rakibe stratejik bir bilgi vermek garip görünse de o kadar da garip değildir. Çok iyi bir satranç oyuncusu kendisinden daha alt düzeydeki rakibini kötü bir hamle konusunda uyarırken, rakibinin kazanmasını değil; sonunda gelecek zaferinin daha doyurucu olmasını istemektedir. Yenmek istemekte, fakat bunun o kadar da çabuk olmasını istememektedir. Aynı şekilde, eğer generalin düşmana değerli stratejik bilgiyi vermekteki amacı düşmanın zafer kazanması değil de savaşın uzamasıysa generalin davranışı da paradokssuz kılınabilir. Generaller hem savaşı hem de zaferi kendi içinde birer amaç olarak değerlendiriyor olabilirler. Bunu oyunlara uygulayacak olursak, Kolnai'nin terminolojisine göre hem oyun oynamak hem de oyunu kazanmak karşılıklı gerekli destekleyici koşullar olmanın yanı sıra 'ototelik' amaçlardır. Paradoksu çözen oyunun bu özelliğidir.

Her ne kadar oyunlar Sonsuz İyilikseverlik Paradoksundan kurtulmuş olsalar da gider bu sefer başka bir paradoksa yakalanırlar. Yani var olan iki amaçtan birinin gerçekleşmesi, ötekinin gerçekleşmesini engelliyorsa, bunlar bir anlamda birbirine karşıt olmalıdır ve bu nedenle, bu iki amacı bir arada barındıran kişinin davranışında bir paradoks olduğu söylenebilir. Böyle bir şey oyun-

da şu şekilde olur: 1/ Eğer kazanma amacı çok kolayca gerçekleşirse, oyun oynama amacını engeller ve 2/ oyun oynama amacının gerçekleşmesine çalışmak (Örneğin rakibinize sizi yenmesi için yardım ederek maçı uzatmak) kazanma amacını engelleyebilir. Bu paradokslara sırasıyla, Yürekten Galibin Paradoksu ve Geciktiren Oyuncu Paradoksu diyebiliriz.

Fakat çelişebilen amaçlar taşımak, ister istemez çelişen amaçlar taşımaktan epey farklıdır. Oyunu kazanmak ve oyunu (doyurucu bir şekilde) oynamak amaçları ille de ya da genellikle birbiriyle çelişmez. Daha doğrusu, acemi ve usta oyuncu örneğinde gösterildiği gibi böyle bir çelişki, herhalde bir anlamda hatalı oyunların bir özelliğidir, yani 1/ ya oyuncular kötü bir şekilde eşleşmiştir, 2/ ya da oyunun kendisi öyle kurulmuştur ki ilk oynayan oyuncu, rakibinden üstün olmasa da ötekisi üzerinde kesin bir avantaj elde etmektedir; örneğin ilk hamleyi yapan oyuncu daima ya da genellikle böyle bir avantaj sağlıyordur. Kazanma ve oynama amaçları arasındaki bu çelişkinin, oyunun kendisi ya da oynanışı kötü olduğunda ortaya çıktığını ve böyle bir çelişki görüldüğünde, bunun oyunun kendisinin ya da oynanışının kötü olduğunu gösteren bir belirti olduğunu söyleyebiliriz. Buna karşılık iyi bir oyunda, kazanan kişinin oynama ve kazanma amaçları birlikte, belki de optimal bir dengeyle gerçekleşir. Yani iyi bir oyun 'paradoks'tan kaçınan bir oyundur. Belki de böylece, oyunun temel bir paradoks sergilediği değil de oyunda böyle bir paradoksun ortaya çıkma olasılığının ya da tehlikesinin olduğu öne sürülerek, 'paradoks' terimi çerçevesinde, oyunun temel bir özelliği ortaya çıkarılabilir. Yani bir etkinlik, ancak böyle bir çelişkinin ortaya çıkıp etkinliği tehlikeye sokacağı yere dek oyundur ya da daha doğrusu oyuna benzer bir şeydir. İyi oyunların bu paradokstan başarılı bir şekilde kaçınabilen oyunlar olduğu söylenebilir. Burada 'paradoks' terimini kullanmayı isteyip istememenin çok büyük önemi yoktur; buna 'çelişki' ya da 'amaçların çelişmesi' de denebilir; sonuçta, iyi oynanan oyunların gerçekten garip iradi duruşlar olabilecek şeylerden kaçınan etkinlikler olduğunu söyleyebiliriz.

Oyun oynamakla oyun kazanmak arasındaki ilişki, daha genelde 'uğraşma ve elde etme' etkinliği denebilecek özel etkinliklerde; yani uğraşma ve elde etmenin her birinin kendi içinde bir amaç olarak amaçlandığı bir grup etkinlikte sergilenir. Bu tür etkinliklerin yalnızca oyunların kapsamına girmediğine dikkat edilmelidir. 'Âşık olmak ve yitirmek hiç âşık olmamaktan daha iyidir.' Standart (gerçi yine de tek değil) cinsel etkinlik denen şey yalnızca bu tür kapsamındaki en ilginç etkinlik olmakla kalmayıp, aynı zamanda bu tür etkinliğin en net olgusudur. Düşünüyorum da orgazm olmak için uğraşmak ve orgazm olmak, yaygın bir biçimde, kendi içinde birer amaç olarak bilinir; çünkü birinin gerçekleşmesi ötekini engeller. Orgazmın kendi içinde bir amaç olmasına karşın ona hemen ulaşmak, ona ulaşmak için uğraşmak amacını bozmak demektir. Ve hep söylendiği gibi sadece orgazma ulaşmayı düşünmek orgazmı engelleyebilir. Bu nedenle, cinsel etkinliğin de bir tür oyun sayılıp sayılmaması gerektiği merak konusudur. Bunun oyun sayılmaması gerektiğini, cinsel etkinlikte tanımladığımız şeyin, uğraşmayla elde etme arasındaki dengeyi sağlamak olduğunu fark ettikten sonra, anlamaya başlarız. Ancak bir oyun yalnızca kazanmak için oynanır. Oyun iyi kurulmuşsa, oyuncular da iyi eşleşmişse, uğraşma ve elde etme arasında, oyuncuların çabalarının bilinçli olarak ve öncelikle yönelmesinin gerekmediği (ve belki de yönelmemesinin gerektiği) bir şey olmasına karşın, istenen denge oluşur. İyi kurulmuş bir oyunu iyi oynayarak kişi bir paradoksu değil, rakibi yenmeyi amaçlar.

Ancak bu, bize oyun oynamayla cinsel etkinlik arasındaki gerçek bir fark olarak görünmeyecektir. İyi eşleşmiş cinsel partnerlerde de uğraşma ve elde etme arasında bunu sağlamaya yönelik bilinçli bir çaba olmaksızın bir denge oluşabilir (ve herhalde oluşması gerekir). Acemi ve usta örneği buraya da oyuna olduğu kadar uyar.

Ben yine de oyun oynamanın cinsel etkinlikten farklı olduğu konusunda diretiyorum ve bu amaçla oyunla ilgili son bir 'paradoks' sunmak istiyorum: Oyunda kaybetmek, başarıyı elde etmektir. Orgazma ulaşılamayan bir cinsel etkinlik düşünelim. Bu, oyun kaybetmeye benzemez; çünkü oyunda kaybetmek başka birinin oyunu kazanması anlamına gelir, cinsel etkinlikte sonuca ula-

şamama durumunda kazanan birisi yoktur. Ya da eğer 'doğa' (insanoğlunu zorlayan fizyolojik kısıtlamalar biçiminde), sevgililerin uğraşma ve elde etme arasındaki en iyi dengeyi kurma biçiminde bir zaferle kendisini yenmelerini başarılı bir şekilde engelleyerek, 'kazanan' bir rakip durumuna gelirse, o zaman bu, cinsel etkinliğin 'doğa' ile bir oyun olarak nitelenmesine yol açacaktır. Ama cinsel etkinlik bu şekilde görülmüyorsa, onda sonuca ulaşamamak, oyun kaybetmek gibi değil de oyunu bitirememek gibidir; örneğin beyzbol oyununda öyle çok ekstra vuruş yapılıyor ki iki takım da çaresiz, oyundan tümüyle vazgeçmek zorunda kalıyor. Yani insan oyunu, kazanarak da kaybederek de bitirebilir. Oyunda kaybeden, zaferi kazanmasa da bir şeyler başarmıştır. Peki, ama kaybetmeyi mi başarmıştır? Oyunu kaybetmeyi başardım demek, başarısız olmayı becerdim demekle ve 'uğraşma ve elde etme' etkinliğinin genellikle paradoksal olduğunu (Asla Vazgeçmeyen Yenik Oyuncu Paradoksu mu?) söylemekle aynı şeydir. Eğer öyle değilse, o zaman bir oyunla ilgili olarak bunları söylemek neden paradoksal değil? Çünkü kaybetmek, bir oyunu kazanamamanın tek yoludur. Ancak oyun yağmur nedeniyle (tümüyle) iptal edilebilir ya da bir galip ortaya çıkmaksızın çok uzun sürdüğü için bir galip saptama girişiminden vazgeçilebilir ya da biri hile yaptığı için oyundan diskalifiye edilebilir ya da biri oyun bitmeden bir darbe sonucu ölebilir; işte bütün bu durumlarda da oyun kazanılamayabilir. Ne var ki oyunu kaybetmek suretiyle kazanamamak oyunda, yine de bir başarı elde edilmiş olması anlamına gelir; şöyle ki, söz konusu etkinliğin -oyunu oynamanın- zaferle olmasa da başarılı bir şekilde bitirildiği anlamına gelir. Buna karşın sözünü ettiğimiz cinsel etkinlik durumunda birisinin etkinliği başarıyla bitirdiğini, ama orgazm olamadığını söylemek anlamsızdır. Bunu söylemenin bir anlamı olsaydı, o zaman bu anlam, bunun böyle olduğunu söylemenin anlamlı olduğu cinsel etkinliğin aslında bir oyun olduğunu ifade edecekti. O zaman bir partner ötekine, "Bu kez sen kazandın" derdi ya da ikisi doğaya derlerdi ki, "Bu kez kaybettik, ama sevişmek ve kaybetmek hiç kaybetmemekten iyidir."

Kaybetmeyi başarma yetisi *oyunda* paradoksal değildir. Açıklanamaması yönünden garip de değildir. Bunun kendisi oyunların bir özelliğinin bir açıklamasıdır. Elbette bu özellik garip olarak ni-

telenebilir. Yine de kendi içinde garip değil de mesela cinsel etkinlik gibi diğer etkinliklerle karşılaştırıldığında ve yalnızca 'onlardan farklı' olduğu ortaya çıktığında, gariptir. Ama bunu anlamak, bu özelliğin diğer yönlerden hiç de garip olmadığını anlamak demektir. Aslında standart cinsel etkinlik, yarışa dayalı bir oyundan ayırt edilemez olsaydı, o zaman bu garip olurdu.

"Yarışa dayalı oyunların paradoks içermediği konusunda beni fazlasıyla tatmin ettin, Çekirge. Şimdi izin verirsen, senin kurucu kurallar teorine yöneltmeye söz verdiğim ikinci itirazıma döneyim."

"Lütfen devam et, Kuşkucu."



"Ne arıyorsun burada?" diye bağırır Sir Edmund. "Lanet olası, buraya nasıl çıktın?"

VIII. DAĞA TIRMANIŞ

Çekirge bazı oyunların, oyuncunun amacına ulaşmak için kullanmakta sakınca görmediği yöntem ve araçlara 'ilkesel bir sınırlama' getirdiğini kanıtlayarak tanımını savunur.

Bütün oyunlar [dedim] yarışma temeline dayanmaz. Bu nedenle oyunların hepsi, aslında işi prelusorik amacın gerçekleştirilmesini güçleştirmek olan bir rakip belirleyen araç ve yöntemleri sınırlayıcı türden kurallar sergilemez. Yani tek kişilik oyunlar vardır. Bundan ötürü, hâlâ senin tanımladığın kurucu kuralları içermeyen bir oyun bulmak ya da yaratmak olanağı vardır. Örneğin dağcılık sporu bence böyle bir oyundur.

Sir Edmund Hillary, Everest Tepesi'ne çıkmaya hazırlanmaktadır. Bu iş için en iyi gereçleri kullanacaktır. Kullanacaklarının sayısıyla türü sınırlı olmasına karşın bunlar kesinlikle 'keyfi' kurallarla değil, yalnızca taşıma kapasitesiyle sınırlanmıştır. Bin ayak uzunluğunda ipin daha yararlı olmasına karşın bu denli

çok ipi taşıyamaz ve X sayıda dağ çivisinin ona daha çok güvenlik sağlamasına karşın o yalnızca X eksi n sayıda dağ çivisi taşıyabilir, falan filan. Yine de elinde olan en iyi araç ve yöntemleri kullanır. Bu durumda Çekirge, eğer dağcılığın bir oyun olduğunu kabul ediyorsan, daha az yeterli olanların lehine daha çok yeterli araç ve yöntemleri yasaklayan kurallar içermeyen bir oyun örneğiyle karşı karşıyasın demektir.

Dağcılığın bir oyun olduğunu kabul ediyorum [diye yanıtladı Çekirge]. Şimdi, Kuşkucu, diyelim ki Sir Edmund insanüstü sinir sistemi ve yeteneğiyle, birçok kez ölümden döndükten sonra sonunda doruğa ulaşır; bitkinlikten ölü gibidir, ama yalnızca üstün bir zaferin yaratabileceği gerçekten olağanüstü bir sevinç içindedir. Aşağıda kalan tepelerin ve dağların oluşturduğu manzaraya bakarken birden kendine söylenen bazı sözler duyar ve çok şaşırır:

"Sir Edmund'sunuz, sanırım."

Sir Edmund hızla arkasına döner ve karşısında tertemiz giyimli bir Londralı görür; başında melon şapkası, elinde baston şemsiyesi, koltuğunun altında o günün *Times* gazetesiyle adamın her şeyi tamamdır.

"Ne arıyorsun burada?" diye haykırır Sir Edmund, "lanet olası, buraya nasıl çıktın?"

"Nasıl olacak, dağın öte yanındaki yürüyen merdivene bindim sayın dostum."

Eğer Sir Edmund yürüyen merdiveni önceden bilseydi tepkisi ne olurdu? Bence tepkisi bu iki tepkiden ya biri ya da diğeri olurdu. 1/ Yine de yürüyen merdiven kullanmayı yasaklayan kurucu kurala uyarak dağa çıkmaya karar verirdi. Bu durumda, ortaya çıkan dağcılık örneği benim tanımıma uygun bir oyun olurdu. Veyahut 2/ Everest Tepesi'ne tırmanmaktan tamamen vazgeçer ve bunun yerine, yürüyen merdivensiz bir dağ aramaya karar verirdi. İkinci olasılığa göre davrandığını varsayalım. Bulduğu Aşılmaz Dağ böyle bir dağdır ve ona tırmanmaya karar verir.

Şimdi Kuşkucu, sen, Sir Edmund'un kuralsız bir oyun oynadığını savunuyorsun. Bu Sir Edmund'un bir hedefe, daha zor araç ve yöntemler lehine daha kolay olanların gereksiz bir şekilde

yasaklanmasına bağlı olmaksızın ulaşmaya çalışması anlamına geliyor, sanırım. Doğal koşullarda ulaşılması çok zor olan bir sonuca ulaşmaya çalışıyor. Pekâlâ. Diyelim ki Sir Edmund Aşılmaz Dağ'a tırmanma hazırlıkları yapıyor; bu dağın dik yamaçlarına ve uçurumlarına tırmanmayı kolaylaştırıcı hiçbir yapay yardımcı yerleştirilmediğini çok iyi biliyor. Hazırlıklar henüz çok fazla ilerlememişken, günün birinde, Sir Edmund melon şapkalı yürüyen merdiven kullanıcısı ile bir Londra kulübünde karşılaşır. Adam konuşma sırasında der ki:

"*Times* Gazetesinde, Aşılmaz Dağ'a çıkmayı planladığınızı okudum."

"Öyle" diye yanıtlar Sir Edmund, biraz soğukça.

"Evet, doruktan bakınca manzara çok güzel. Geçtiğimiz hafta helikopterle çıktım oraya."

Bunu duyan Sir Edmund Aşılmaz Dağ'a çıkma hazırlıklarını hemen bırakır ve yeni bir dağ aramaya başlar. Sonunda İmkânsız Dağ'ı bulur. En titiz araştırmalar sonucunda, doruğun çevresinde sürekli esen şiddetli rüzgârların herhangi bir uçak ya da helikopterin oraya konmasını engellediğine emin olur. İmkânsız Dağ'ın doruğuna ulaşmak için tek en iyi yol oraya tırmanmaktır ve Sir Edmund oraya tırmanır.

Sir Edmund kuralsız bir oyun oynamayı becerebilmiş midir? Bence hayır. Önce bir amacı, yani X'i seçip sonra ona ulaşmada kullanmak üzere sakınca görmediği araç ve yöntemleri sınırlamamış olduğu doğrudur, ama yaptığı şeyle yine aynı sonuca varmıştır. Y amacını değil de X amacını seçmesinin nedeni, X amacına ulaşabileceği araç ve yöntemlerin Y amacına ulaşmak için var olan araç ve yöntemlerden daha kısıtlı olmasıdır ve Y'yi değil, X'i seçmesinin *tek* nedeni işte bu kısıtlamadır. Yani Sir Edmund'unki açıktan açığa daha az yeterli olanın lehine, daha yeterli araç ve yöntemleri yasaklayan bir girişim olmasa da kesinlikle daha zor bir amacı seçme olayıdır. Yeni ve daha yeterli araç ve yöntemler sunulmuş olsaydı (Örneğin dağın tepesine inebilecek uçan bir araç) eldeki araç ve yöntemler kısıtlı kalacaktı, buna dayanarak burada ilke olarak bir kısıtlama olduğunu söyleyebiliriz.

Ya da şöyle diyelim, daha yeterli araç ve yöntemleri gereksiz bir şekilde yasaklayarak bir hedef oluşturmakla, bir amaca götüren

araç ve yöntemlerin başka bir amaca ulaşmak için gerekenlerden daha büyük bir mücadele gerektirmeleri dolayısıyla gereksiz bir biçimde seçilmeleri arasında ilke olarak fark yoktur. Everest Tepesi'ne çıkmak için yürüyen merdiveni yasaklamakla İmkansız Dağ'a çıkmak için Everest Tepesi'ni yasaklamak arasında ilke olarak fark yoktur.

Ama biz bir an için öteki iki dağı bırakıp gerçek Sir Edmund'a ve yürüyen merdivenin bulunmadığı ve uçarak konmanın olanaksız olduğu gerçek Everest Tepesi'ne dönelim. Aslında Sir Edmund bu araçları yasaklamak ve başka bir dağ bulmak arasında seçim yapmak zorunda kalmamıştır. Everest onun amaçları için iyidir ve -senin iddia etmeyi muhakkak çok istediğin gibi, Kuşkucu- dağa tırmanmak için en yeterli araç ve yöntemleri kullanmıştır. Öte yandan gerçek Sir Edmund'a şu soruyu sorduğumuzu varsayalım: "Sir Edmund, Everest Tepesi'ne çıkan bir yürüyen merdiven olmadığı gibi birisinin bunu oraya kurmayı düşünmesi de söz konusu değil. Yine de eğer böyle bir şey olanaklı olsa (tabii sizin hiçbir masraf yapmanıza gerek kalmadan), dağa daha kolay, daha güvenli bir biçimde ve başarı olasılığını fazlasıyla garanti ederek çıkmanız için birisinin oraya yürüyen merdiven hattı döşemesini ister miydiniz?" Sir Edmund'un böyle bir öneriye hayır diyeceği açıktır.

İlke olarak kısıtlama (dilersen koşul ya da olgulara karşıt kısıtlama) dediğim şey, Sir Edmund'un şaşırtıcı görünecek olan tepkisini açıklamak için gerekli gibi geliyor bana. Çünkü bu, Sir Edmund'un, *dağa tırmanmasını* gerektirmeyen, salt doruklarda bulunma gibi bir prelusorik amaca değil de dağlara tırmanmasını gerektiren lusorik bir amaca yönelmiş olduğunu açıklıyor.

"Pekâlâ Çekirge," dedim bitirdiğinde, "kurucu kurallar hakkındaki son kuşkularımı da kaldırdın." Şimdi çok farklı türden bir itirazda bulunmak istiyorum. Ve eğer bu doğruysa, korkarım, tanımında oldukça radikal bir revizyon yapman gerekecek."

"Öyleyse itirazını yap da Kuşkucu, ne olacaksa olsun."



Kovboylar Kızılderilileri vurmak için saldırmalı ve Kızılderililer Kovboyları pusuya düşürmek için gizlenmeli ve her iki taraftan birisi, vurulduğunda ya da kafa derisi yüzüldüğünde, mümkün olduğunca gösterişli biçimde ölmeli.

IX. TERS DİL

Kuşkucu, Çekirge'nin tanımının Hırsız-Polis ve Kovboy -Kızılderili gibi çok bilinen hayali oyunları kuşatamayacağını kanıtlar.

KUŞKUCU: Çekirge, tanımının, çok geniş bir oyun grubunu - yani beyzbolu, satrancı, golfu, brici, hokeyi, tenisi kapsayan grubu- açıklamak için yeterli olduğuna inandım; ama çok farklı diğer bir oyun grubunu açıklamada yeterli olacağına ikna olmuş değilim.

ÇEKİRGE: Hangi oyun grubudur o, Kuşkucu?

K: Kovboy - Kızılderili, Hırsız - Polis ve evciliği demek istiyorum.

Ç: Evciliği mi? Nedir o?

K: Küçük kızlar zamanlarının çoğunu 'evcilik oynamak' dedikleri bir oyunla geçirirler. Bu terimi duymuşsundur mutlaka.

Ç: Ah, evet, elbette. Esasen hayali ve zaman geçirmek için oynanan oyunlardan söz ediyorsun.

K: Evet, doğru.

Ç: Peki, neden bu etkinliklerin tanıma uymadığını düşünüyorsun?

K: Çünkü tanım, oyun oynayan kişinin bir amaca ulaşmak -bir finiş çizgisine varmak, bir şahı mat etmek, belli miktarda puan toplamak- için uğraşmasını gerektiriyor; öyle ki amaca ulaşıldığında oyun bitiyor. Ama hayali oyunlarda, ona ulaştıktan sonra oyunun biteceği bir amaç yoktur. Çocuklar bu tür bir oyunu bıkıncaya ya da yapacak daha iyi bir şey buluncaya dek sürdürürler.

Ç: Yine de bu oyunların etkinlik olduğunu kabul ediyorsun, değil mi?

K: Evet, elbette.

Ç: Ama elbette her etkinlik bir amaca yöneliktir ya da en azından akıllı etkinlikler (bu eğer gereksiz bir söz değilse) böyledir. Bu tür zaman geçirmek için oynanan oyunların akıllı bir etkinlik niteliği gösterdiklerini düşünmem gerekiyor, öyle değil mi?

K: Evet, öyle.

Ç: Öyleyse böyle bir etkinliğin mutlaka bir hedefi ya da amacı olmalıdır. Yoksa bunlar bir dizi rastgele eylemden ibaret olurdu.

K: Zaman geçirmek için yapılan bu tür şeylerin bir hedefi, yani bir amacı olduğunu kabul ediyorum, Çekirge. Ama bir etkinliğin amaca yönelik olmasının iki yolu var. Diyelim ki, bir saat tren beklemek zorunda olan Jones, solitaire* oynayarak zaman 'öldürmeye' karar veriyor. Amacı zaman öldürmektir ve solitaire oynamak da bu amaca ulaşmak için kullandığı yöntemdir; çünkü solitaire oynarken zaman öldürme süreci içindedir. Şimdi, solitaire oynamak için, solitaire kurallarına göre, 'elinde' elden geldiğince çok iskambili toplamaya çalışması gerekmektedir. Yani onun zaman öldürme aracı olarak seçtiği şeyin kendisi, bir 'hedefe yönelik etkinlik'tir. Şimdi onunla birlikte bekleme sa-

* Tek başına oynanan kâğıt oyunu. (ç.n.)

lonunda bulunan ve onun gibi zaman öldürmekle ilgilenen kızını düşünelim. Kız bu amacı gerçekleştirmek için evcilik oynamaya karar veriyor. Bu durumda kendisi bir anneymiş gibi tavır takınacak ve annelerin yaptığı birçok hareketi yapacaktır. Ama kızın benimsediği annelik tavırları babasının, "elindeki" kartların sayısını arttırmak hedefine benzer bir hedefe ulaşmaya yönelik bir şey değildir; çünkü kız herhangi belli bir sonuca varmaya çalışmamaktadır. Babasına, belirli bir hareketi niçin yaptığı sorulduğunda, adam bunun doğrudan ya da dolaylı olarak 'elde' kart toplamanın bir yolu olduğu yanıtını verecektir. Oysa kıza belirli bir şeyi yapma nedeni sorulduğunda, bunun annelerin davranış biçimi olduğu ya da annelerin yaptığı bir şey olduğu yanıtını verecektir. Yani kız, bir hedefe değil, bir role yönelmiştir. O halde bazı etkinliklerin hedef güdümünde, bazılarının ise rol güdümünde olduğu anlaşılmaktadır.

Ç: Tanıma *yüzeysel bir biçimde* karşı çıkıyorsun Kuşkucu, ama bu tür zaman öldürmeye yarayan şeylerin kesinlikle oyun olmadığını söylemem gerekiyor.

K: İyi ama, bunlar sevenleri tarafından genellikle oyun olarak bilinir. "Hangi oyunu oynayalım?" diye sorar genç Smith. "Hırsız-Polis" diye yanıtlar genç Jones.

Ç: Tanımı sorgularken sözcük kullanımının, hatta çocukların kullanımının da görmezden gelinmemesi gerektiğini kabul ediyorum, Kuşkucu. Ama bu tür kullanımlar, sonucu belirleyemez öyle değil mi? 'Rosie'nin Çevresindeki Halka' gibi şeyler bile küçük çocuklar, küçük çocukların öğretmenleri ve küçük çocuklarla ilgilenen sosyal bilimciler tarafından oyun olarak nitelenir. Ama sanırım şu konuda sen de bana katılırsın ki Rosie'nin Çevresindeki Halka sadece vokal eşlikli bir danstır ya da koreografize edilmiş bir şarkıdır. *Kuğu Gölü* ne kadar oyunsa, o da o kadar oyundur.

K: Kabul ediyorum Çekirge, Rosie'nin Çevresindeki Halka ve onun gibi şeyler oyun değildir; çünkü bunlar bence *yazılmış* işlerdir, yani nasıl uygulanacağı daha önceden bir senaryo biçiminde yazılmış etkinliklerdir, tiyatro gösterisi ya da törenler gibi.

Ç: Ama Hırsız-Polis ve Kovboy-Kızılderili oyunları da söylediğin gibi hayali senaryolar değil mi? Kovboylar Kızılderilileri vurmak için saldırmalı ve Kızılderililer Kovboyları pusuya düşürmek için gizlenmeli ve her iki taraftan birisi, vurulduğunda ya da kafa derisi yüzüldüğünde, mümkün olduğunca gösterişli biçimde ölmeli. Bunlar ritüel gösteriler değil mi?

K: Kesinlikle hayır, Çekirge. Bu oyunlarda elbette *sahneye konmuş* bir şey vardır, ama oyuncular yazılı bir metne göre davranmazlar. Demek istediğim, tasarlanmış; ama yazılmamış bir gösteri ortaya koyarlar. Çünkü sonuç önceden bilinmez. Örneğin bazen Kızılderililer kazanır, bazen de Kovboylar.

Ç: Kuşkucu, sen konuşurken çocukluğumu anımsadım ve sana katılıyorum; bu tür etkinliklerin tasarlanmış; ama yazılmamış bir gösteri olduğu çok doğrudur. Yine de bunlara oyun denilse bile kendi oynadığım zamandan beri, aklımda epey eksikleri olan oyunlar olarak kalmışlar. Çünkü hangi hareketin başarılı ya da hatta meşru sayılacağı asla çok net değildir. Genç Smith bağırır: "Bang! Sen öldün Jones." Ve genç Jones genellikle şöyle yanıt verir: "Hayır ölmedim. Tam zamanında başımı eğmiştim" ya da "Senin tabancanda kurşun bile yoktu." Yani buna benzer şeyler. Bu, hayali saha çizgileriyle tenis oynamaktan da kötüdür.

K: Evet, bu oyunlarda o türden pek çok şey olduğunu kabul ediyorum. Bunlar gelişmemiş, tamamlanmamış ya da kısmen başarısız oyunlar bile olsa yine de bir yönden oyun olduklarına inanıyorum ve beni ilgilendiren bu yöndür.

Ç: Bana kalırsa, Kuşkucu, bunlar 'Bang!' diye bağırmak ve renkli bir tarzda 'ölmek' için yalnızca bir bahane ya da düzenleme, öyle değil mi?

K: Ama neden 'yalnızca' diyorsun Çekirge? 'Bang!' diye bağırmak ve gösterişli bir biçimde ölmek rol yapmaktır ve biz de bu oyunların rol güdümlü etkinlikler olduğunu daha önce kabul etmiştik.

Ç: Biz onu *geçici olarak* kabul etmiştik, Kuşkucu. Bence bu teze koşulsuz bir onay verirken, çok dikkatli olmalıyız; çünkü eğer rol güdümlü ve hedef güdümlü olmak üzere te-

melden farklı iki ayrı oyun türü varsa, o zaman tek bir oyun tanımı yapma girişiminden vazgeçmemiz gerekir.

K: Her iki türü de yeterli bir şekilde açıklayabilen daha genel bir tanıma varamazsak elbette.

Ç: Tabii, evet, elbette...

K: Böyle bir şey var bende.

Ç: Pardon, anlayamadım.

K: Hem hedef güdümlü hem de rol güdümlü oyunları yeterli bir şekilde açıklayabilen bir tanımım var.

Ç: Öyle mi?

K: Evet. Senin yalnızca hedef güdümlü oyunları açıklamaya yeterli tanımının yerini alacak.

Ç: (*fısıl fısıl*)

K: Pardon, anlayamadım.

Ç: Bir şey demedim Kuşkucu. N'olursun, tanımını açıkla.

K: Pekâlâ. Kısaca söylersek oyun, diğer etkinliklerin amaç ve araçlarının tersine çevrilmesidir.

Ç: Bunu biraz daha açabilirsin herhalde.

K: Tabii. Bu fikri bende Kierkegaard uyandırdı. Onun 'Bir Baştançıkarıcının Günlüğü' adlı kitabında, günlüğü tutan kişi salt bu tersine çevirmeyle bir aşk macerasından bir tür oyun yaratıyor. Ciddi bir baştan çıkarıcı, sanırım *habeas corpus** diyebileceğimiz bir şeyi elde etmek için planlar projeler yapar, oysa Kierkegaard'ın günlükçüsü *habeas corpus*'u yalnızca ona ulaşmak amacıyla planlar, projeler yapabileceği bir hedef haline getiriyor.

Ç: Evet Kuşkucu, senin söylediklerinden sonra, Kierkegaard'ın günlükçüsünün yaptıklarını net bir şekilde anımsadım. Kierkegaard'ın, yaşamı 'estetik' ele alış tarzı dediği şey sıradan etkinliklere uygulanan böyle bir tersine çevirmedir ve bu, muzip bir şekilde 'sosyal sağduyu teorisi' adını verdiği teori içindeki başlıca ilkedir. Bu fikir, bence, bir ölçüde başka bir biçim ve uygulamayla ilk kez Kant'ın *Estetik Yargının Eleştirisi*'nde görünür; burada Kant, estetik deneyimi bir tür 'amaçsız amaçlılık' oyunu oynamaya benzetir. Bu görüşe,

* Huk. İhzar emri. Tutukluluğun kaldırılması kararı. (ç.n.)

umutsuzca karmakarışık edilmiş bir biçimde başka birçok yazarda da örneğin Friedrich Schiller'in, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*'nin biraz sulu diyalektiğinde de rastlanır. Ve bana kalırsa sosyolog Georg Simmel şunları söylediğinde kesinlikle benzer bir nosyondan söz ediyordu: "Biçimlerin yaşamın materyallerince belirlenmesinden yaşamın materyallerinin yüce değerlere dönüşmüş biçimlerce belirlenmesine giden bu tam dönüş herhalde en yaygın biçimde, oyun kategorisi altında toplayabileceğimiz bir sürü fenomende görülür."* Bu yazarların öncelikle oyunu değil de 'oynamayı' ele aldıkları doğrudur; ama hiçbiri oynamakla oyun oynamak arasında önemli bir ayrım yapmadığından, bu düşünceyi oyun hakkında bir düşünce olarak görmekte haklısın.

K: (*Bu şekilde küçük düşmekten ötürü biraz hırçınlıkla*) Sanırım bu kaynak ve soy-sop meselelerini artık geçebiliriz Çekirge. Bu görüşe benzer bir şeyin ilk kez Kant tarafından söylenmiş olması pek konumuz değil.

Ç: Sir Winston Churchill'in, Süvariliğin çağdaş savaştaki işlevi konusundaki sözlerini yorumlayacak olursak, şunu söyleyebiliriz; geçmişin önde gelen kişilerden dem vurmak, aksi takdirde dürüstçe bir gerçeği arayıştan ibaret olacak olan bir şeye belli bir ağırlık kazandırır.

K: Devam edebilir miyim, Çekirge?

Ç: Elbette, Kuşkucu.

K: Bence hayali olan bir tür taklittir. Ama *ciddi* taklitçiler diye adlandırılabilecek kişiler taklidin konusu olan şey olarak düşünülsünler diye rol yaparlar; hayalide ise uygulayıcılar taklidin konusu olan şeyi o taklidin gerektirdiği rolü oynayabilmek için taklit ederler. Bir sahtekâr, Anastasia sanılmak için Rus prensesi gibi davranır; ama hayaliyi canlandıran biri, bir Rus prensesi gibi davranabilmek için Anas-

* Daha ayrıntılı bilgi için burada Çekirge'nin sözünü ettiği dört kaynak şunlardır: Kierkegaard, *Either / Or,* 1. Bölüm, 'The Rotation Method' ve 'Diary of a Seducer'; Kant, *The Critique of Aesthetic Judgment,* Birinci Kitap, bölüm 9-11; Schiller, özellikle 14., 15. ve 26. mektuplar; Simmel, *The Sociology of Georg Simmel* der. Kurt Wolff (The Free Press 1950) 42 .

tasia'yı taklit etmek ister.

Ç: Yani sen demek istiyorsun ki hayaliyi canlandıran insanlar yaşamdaki hakiki eylemlerin bir tür ters dilini oluşturuyorlar.

K: Ters dil mi?

Ç: Evet, çünkü -çok düş ürünü değildir sanırım- örneğin sıradan bir bilardo topunun önde gelen amacı, çarpma noktasından uzaklaşmaktır, oysa dilsel bir bilardo topunun (sanırım böyle diyebiliriz) eğilimi, çarpma noktasına *geri dönmektir*. Uzaklaşması onun sonul amacı değildir, daha sonra geri dönebilmesi için gerekli bir önkoşuldur. Aynı şekilde gerçek bir sahtekârın rol yapmadaki amacı sahte bir kimlik yaratmaktır, hayaliyi canlandıran oyuncu ise bir rol oynayabilmek için sahte bir kimliği varsayar.

K: Kesinlikle Çekirge, kesinlikle.

Ç: Pekâlâ Kuşkucu, bunun, hayali olanla ilgili fikir yürütmenin ilginç bir yolu olduğunu kabul ediyorum; ama ters dil şimdiye dek üzerinde durduğumuz hedef güdümlü oyunları da açıklayabilecekmiş gibi görünmüyor bana.

K: Yo, açıklayabilir Çekirge. Daha önce, özgün tanımı göstermek için yüksek atlama örneğini vermiştin, anımsıyor musun?

Ç: Evet anımsıyorum. O örneği, yüksek atlayıcılar yollarının üzerine isteyerek engeller koyduklarından dolayı oyunda araç ve yöntemlerin kısıtlandığını göstermek için vermiştim.

K: Evet öyle. Ama dikkat et, böyle bir girişimde bulunmak hayaliyi canlandırmak gibi ters dilin tümünü kapsar. Çünkü gerçek bir engel aşıcı, engel aşma işini öteki tarafa geçmek için yapar; ama bir yüksek atlayıcı yalnızca engelleri aşabilmek için öteki tarafa geçmeye çalışır. Yüksek atlayıcılar da hayaliyi canlandıranlar da bazı ciddi işlerin ters dilini oluşturarak oyun oynamaktadırlar. Aralarındaki tek fark, birinci türün dramatik yeteneği, öteki türün ise atletik yeteneği öne çıkarmasıdır.

Ç: Tekrar söylüyorum, Kuşkucu, önerini mantıklı buluyorum ve bunun hakkında zamanı gelince sana yönelteceğim bir ya da iki itirazım olacak. Beri yandan belli bir sınıf oyuna uygun

düşen becerileri dramatik yetenek olarak tanımlamanı alkışlamak istiyorum. Çünkü, eğer bu olgu daha yaygın biçimde bilinseydi, bu durum şu anda var olduğu biçimiyle lusorik geleneklerimizde bir düzeltme yapmanın çok gerekli hale gelmesi sonucunu doğuracaktı.

K: Ne demek istiyorsun?

Ç: Hayali üzerinde konuşmaya başladığımızda, ikimizin de farkına vardığı gibi Kuşkucu, bu tür oyunlar hemen hemen daima küçük çocuklar tarafından oynanır ve bu yüzden de oldukça ciddi hatalar sergilerler. Amaçlar, kurallar, stratejiler; bunların hiçbiri net değildir ve değişir. Dolayısıyla bu girişimler, çoğu zaman oyun olmaktan ziyade hayallerin ve fantezilerin dramatik tasarlanmasıdırlar. Öyle ki, bunlar çabucak bırakılıp yerleşmiş gelenekler haline gelen, belirsiz olmayan oyunlara geçilir: Atletik oyunlar, tahta üzerinde oynanan oyunlar, iskambil oyunları ve bunun gibi. Yine de dramatik yetenek, en zayıf biçimiyle, sessiz sinema gibi salon oyunlarında var olmaya devam eder ve bu tam anlamıyla, bilmece çözme ve şifreyle anlaşma sanatı kategorisine girer. Ancak dramatik beceride, onu iyi kurulmuş oyunların zayıf bir öğesi olmaktan çok baş öğesi yapan bir şeyler olduğundan kuşku duyuyorum. Eğer olsaydı, bu olgunun epey önemli pratik sonuçları olurdu. Ergenlik çağına gelen oğlan çocuklarını; enerji fazlalıkları azgınlığa dönüştüğünde ve evdeki mobilyalarla kardeşlerine zarar vermeye başladıklarında, sportif bir şeyler yapmak üzere dışarıya salma taktiğini herkes bilir. Başkaları da -gençler kadar yetişkinler de- dramatik azgınlıklarıyla aynı şekilde can sıkıcı ya da zarar verici olabilir. Bu nedenle, salt dramatik potansiyellerinden ötürü durup dururken patladıkları için hep gereksiz tartışmalar başlatan, hayali bir hakarete ya da uydurulmuş bir soruna aşırı duygusal tepkiler gösteren kişiler için bir oyun supabı son derece yararlıdır. Hayali canlandırmalar çocuklar için böylesi bir supabı sağlıyor; ama eğer birer oyunsa, bunların nasıl işe yarayacağını ve düzeltilerek nasıl sosyal yönden kabul edilebilir yetişkin uğraşları haline getirilebileceklerini bulmamız gerekir. Ters

dilin bunları birer oyun kılabileceğine ikna olmuş değilsem de senin, çocukların hayali canlandırmalarla oyalanmalarının ilkel oyunlar olduğu yolundaki görüşüne ilgi duyuyorum.

K: Bunların oyun olduğu konusunda belki şimdi anlatacağım örnek öyküyle seni ikna edebilirim.

Ç: Belki Kuşkucu. Dinlemeye hazırım.



Askerliğe ilgi duymadığını, hatta itiraf etmek gerekirse, görevlerinin vatan için taşıdıkları öneme bile ilgi duymadığını; onu, yalnızca bu görevlerin sağladığı dramatik roller oynama fırsatının ilgilendirdiğini fark etti.

X. SİNSİ PORPHYRYO'NUN İLGİNÇ KARİYERİ

Kuşkucu, Dokuzuncu Bölüm'de başladığı saldırısını bir casusluk ve taklit öyküsüyle sürdürür ve Çekirge, Kuşkucu'nun başladığı öyküyü uzatarak bir karşı saldırı başlatır.

Sinsi Porphyryo, [diye başladım] altı kuşak boyunca Britanya Tahtı'nın hizmetinde, gerçek bir kusursuzluk düzeyinde taklit ve casusluk sanatını uygulamış olan köklü Sinsiler sülalesinin en sonuncusu ve en ustasıydı. Tıpkı krallığın ilk dönemlerinde hükümdarlardan biri için saygı ve korkuyla, "O bir Plantagenet* ve bir kraldır!" dendiği gibi genç Porphyryo'nun 1914 yılında Gizli Servis karargâhına giderken götürdüğü tanıtım mektubunda da onun hemen işe alınmasını sağlamak için gerekli tek bir tümce vardı: "Mektubu taşıyan kişi bir Sinsi ve bir sahtekârdır."

Genç Sinsi'nin ilk görevi Alman Genel Kurmay Heyeti'nin sa-

* II. Henry'den III. Richard'a dek İngiliz hükümdarlarının aile adı. (ç.n.)

vaştan yılmış ve gizlice İngiltere'ye iltica etmiş üyesi Generel Kriegschmerz'in yerine geçmekti. Kriegschmerz rolündeki Sinsi, değerli stratejik bilgileri hiçbir zorluk olmaksızın alarak güvenli bir şekilde İngiltere'ye ulaştırdı. Ülkeye döndüğünde ise onu bekleyen acil bir görev yoktu, bu yüzden çabucak sıkılarak depresyona girdi. Bu depresyon bir sonraki görevine başlayıncaya dek sürdü ve ondan sonra her zamanki neşeli haline hemen dönüverdi. Daha sonra bu ruh hali değişimleri, onun yaşam biçimi haline geldi. Bir rol oynarken gerçekten kendini canlı hissediyordu ve ara dönemler, sahneye çağrılmayı beklemekle geçen boş zamanlardı yalnızca. Bu, Sinsi'nin inanılmaz kariyerinin ilk aşamasıydı.

Günlerden bir gün Sinsi, şaşırtıcı bir keşifte bulundu. Askerliğe ilgi duymadığını, hatta itiraf etmek gerekirse, görevlerinin vatan için taşıdıkları öneme bile ilgi duymadığını; yalnızca, bu görevlerin sağladığı dramatik roller oynama fırsatıyla ilgilendiğini fark etti. Kendisiyle ilgili bu yeni bilgiyle yaşamını yönlendirmek için yepyeni bir yaklaşım benimsedi. Aslında oturup kendisine verilecek bir görevi beklemesine gerek olmadığını anlamıştı. Bunun yerine, bu tür görevleri kendisi arayıp bulabilirdi. Böylece Sinsi çift taraflı bir casus oldu; elbette gelirini iki katına çıkarmak için değil; rollerini iki katına çıkarmak için. İyi zamanlarda -İkinci Dünya Savaşı, Kore, Vietnam- Sinsi üç taraflı, dört taraflı hatta beş taraflı casus oldu. Aynı zamanda, zorunlu olarak dünyanın yalnızca en usta karakter oyuncusu olmakla kalmayıp dünyanın en hızlı 'çabuk değişen' oyuncusu da oldu.

Sinsi'nin kariyerinin bundan sonraki aşaması, uluslararası gerginlikte ansızın ve beklenmedik bir biçimde ortaya çıkan bir gevşeme sonucu dünyanın tüm devletlerinin askeri (ve casusluk) harcamalarında büyük indirimler yapmasıyla başladı. Buna bağlı olarak Sinsi'ye talep yok denecek kadar azaldı ve Sinsi de kendini hemen, eski Kriegschmerz günlerinden çok daha kötü hissetmeye başladı. Fakat tahmin edileceği gibi günlerini umutsuz bir aylaklıkla geçirmedi, soruna çözüm bulmak için hemen girişimlerde bulundu. Kariyeri sırasında edinmiş olduğu, dünyanın tüm önemli devlet başkanları ve her bir devletin hükümet üyelerinin çoğunun taklitlerini de içeren muazzam bilgi ve deneyimi sayesinde Sinsi, o güne dek devletler arasındaki ilişkilerin özelliği olan tüm kuş-

kuları, kıskançlıkları ve korkuları yeniden yaratabilecek bir durumdaydı. İşte bunun sonucunda yine dünyadaki casusluk kuruluşlarına muazzam fonlar tahsis edildi. Sinsi'nin hizmetine artık daha çok talep vardı ve o yeniden mutlu biriydi, hem de iki kat mutlu. Yalnızca olayları, dramatik doyumlarına ulaşmak için gerekli fırsatları maksimuma çıkaracak şekilde yeniden düzenlediği için değil; uluslararası barış ve iyi niyet dünyayı yeniden tehdit etmeye kalktığı takdirde durumu tekrar daha doyurucu koşullara getirmek için onarabilecek durumda olduğunu bildiği için de güven içindeydi. İşte Sinsi'nin yaşamının bu döneminde olanlar böyleydi. Gerilimler gevşemeye ve casusluk harcamaları kesilmeye başladığında, Sinsi duruma uygun bir rol üstlenir ve burada bir söz, orada bir sert bakışla entrikayı yine koyulturdu.

Her şey yıllarca, Sinsi bir sonraki büyük keşfini yapana dek bu şekilde devam etti. Yaşamının iki farklı tür işten ibaret olduğu gerçeğinin her zaman az çok farkında olmuştu: Bir yanda yaşamının egemen tutkusu olan dramatik roller, öte yanda hoşlanmadığı; ama o tutkuyu doyurabilmek için gerekli yapmak ya da katlanmak zorunda olduğu şeyler. İlk önceleri zorunlu sıkıntı yalnızca, casus mangası odasında görev için çağrılmayı beklemenin sıkıntısıydı. Daha sonra çok taraflı bir casus olduğunda, bu sıkıntı Viyana dönmedolaplarında, Besarabya genelevlerinde ve Yakındoğu'nun askeri kamplarındaki helalarda, iş gereği korkunç sıkıcı bazı uygulamaların üstesinden gelmeye ve aptalca konuşmalara maruz kalmaya dönüştü. Sonunda da Sinsi'nin uluslararası politikaya doğrudan müdahale etmeyi gerekli gördüğü durumlarda global anlaşmazlık tohumları ekerek büyütebilmek için bazı roller üstlenmesi gerekliliğine dönüştü. Sinsi bu noktada bir an durdu ve son fikri yeniden inceledi, çünkü bunda bir gariplik vardı. Sonunda buldu. Öyle bir noktaya gelmişti ki gelecekte dramatik roller oynama fırsatlarının doğmasının koşulu olarak kabul etmek zorunda olduğu zorunlu zahmetin kendisi de bir dramatik roldü. Demek ki bu hiç de zahmet değildi; oyunun bir parçası olmuştu artık. Sinsi şansından ötürü kendini kutladı.

Vardığı bu yeni gerçeğin ışığında Sinsi, ara sıra uluslararası barış ve iyi niyetin yol açtığı dramatik kusurları düzeltmek için politik entrika konusundaki yeteneklerini kullanmanın işi götürmek

için en verimli yol olmadığını da fark etti. Sinsi'nin (amaçları, sürekli kendi varoluş koşullarını arttırmak olan) politik manevraları ve casusluk fırsatları dramatik taklitler biçimini almıştı. Bundan dolayı onun dünya tarihine, yalnızca çıkan sorunlara çare bulmaktan öte, sürekli olarak müdahale etmemesi için hiçbir neden yoktu. Bu nedenle, sahtekârlıklarına, bilgi toplama yönü kadar karar oluşturma yönü de egemen oldu ki bunun, geleceği için geniş kapsamlı sonuçları olacaktı. Onun ikiyüzlü ruhunu okşayan bir sonraki keşfi, bu her iki amacın da tek ve aynı rolün oynanmasıyla başarılabileceğini gösteriyordu. İşte böylece, 19.. yılının acı bir Ocak günü Sinsi CIA görevlisi olarak Ottawa'ya gitti. Yapması gereken, Kanada ile Sovyetler Birliği arasında gizli bir askeri ittifak olduğunu ya doğrulamak ya da yalanlamaktı. Sinsi, görevini yerine getirmek için bir Gal giysisine büründü ve Ottawa'da Kanada Başbakanı olarak ortaya çıktı. Gerekli bilgiyi kolayca elde ediverdi. Gerçekte böyle bir ittifak yoktu ve Birleşik Devletler'in endişe etmesine hiç gerek *yoktu*. Bu, elbette casusluk işi için kötü bir haberdi. Bu nedenle, Sinsi henüz Kanada Başbaka-nı rolündeyken, Kanada'nın SSCB ile askeri anlaşmasının güney-deki iyi dostuyla ilişkilerinin gölgelendiğinin bir göstergesi olduğunu yalanlayan resmi bir demeç verdi. Ertesi hafta, Sinsi Moskova'da, Sovyet Devlet Başkanı olarak, Çin Halk Cumhuriyeti'ne sert bir uyarıda bulunma fırsatını değerlendirdi. Bundan sonra casusluk işi büyük gelişme gösterdi ve Sinsi, (Kierkegaard'ın baştan-çıkarıcı insanlar için dediği gibi) var olan her şeyle tenis oynayabi-lecek bir konumda olduğunun bilinci içinde kendini güvende hissetmeye başladı.

ÇEKİRGE: Evet Kuşkucu, bu şaşırtıcı bir öykü elbette. Ama merak ettim, öykünün hepsi bu kadar mı?

KUŞKUCU: Neyi kastettin?

Ç: Yaptığın tenis oyunu benzetmesi Sinsi'nin geleceğine ilişkin bir görüntü uyandırdı bende. Sanırım gördüğüm şeyi anlatmamı istersin.

K: Elbette Çekirge.

Ç: Pekâlâ. O halde, öykünün kalan kısmı şöyle devam ediyor:

Sinsi kendisinin ve dünyanın işlerini uygun bir şekilde yoluna koymuş olmaktan mutluysa da onu bekleyen bir keşif daha vardı. Bu keşif şöyle ortaya çıktı: 19.. yılının Nisan ayında Sinsi, İsviçre karşı-casusluk örgütünün görevlisi olarak İngiltere Kraliçesi'nin yerine geçmişti. Sinsi normalde casusluk çevrelerinde sivrilmemiş müşterilerin vereceği görevleri kabul etmezdi, ama Kraliçe olmayı istemek için özel bir nedeni vardı. Çünkü bir gün önce Nog'un Yumurtaçırpan'ı (yani Nog Prensliği'nin devlet başkanı) olarak İngiliz Tahtı'na, Nog'un İngiliz Uluslar Topluluğu'na kabul edilmesi-ni isteyen resmi bir haber göndermişti. O anda, başka bir alandaki çok karışık planlarının gereği olarak Sinsi'nin en çok ilgilendiği şey İngiltere'nin, Yumurtaçırpan'ın isteğine şimdilik olumlu ya da olumsuz bir yanıt vermemesiydi. Bu nedenle Sinsi, İngiltere Kraliçesi olarak Majestelerinin bakanlarının ve danışmanlarının bu isteği iki hafta süreyle inceleyeceklerini ifade eden resmi bir demeç verdi. Bundan sonra Sinsi, sonuçları beklemeye koyuldu. Beklerken de son keşfi geldi. *Yaptığı, kendi hamlesine karşı hamle yapmaktan başka bir şey değildi.*

Tam o anda Sinsi büyük bir heyecan duydu. Bir casus olarak parlak kariyeri sona ermişti ve kariyerinin son aşamasına sarhoş edici bir özgürlük duygusuyla girmişti. Çünkü casusluk işinin doğrudan ya da dolaylı gereklerinden tümüyle bağımsız olarak, entrika çevirmek istediği her dramatik durumda her rolü oynayabileceğini fark etmişti. O, kendi kendinin oyun yazarıydı ve bir tür Tanrı'ydı; çünkü tüm dünya onun sahnesi olmuştu.

Yakın tarihte, Sinsi'nin büyük keşfinin yol açtığı o kısa dönem Çılgın Aylar olarak bilinir. 19.. yılının Mayıs, Haziran ve Temmuz ayları boyunca tüm uluslararası ilişkiler ağının paramparça olduğu görüldü. Uluslararası ittifaklar baş döndürücü bir hızla kuruldu ve dağıldı, hükümetler her gün değişti ve bir felaketin eşiğinden bir ötekine bakıp dehşete kapılan dünya sürekli bir baş dönmesine yakalandı.

Uygarlık için ne mutlu ki Sinsi, bir Tanrı değil; ölümlü bir insandı. Kendisinin her şeye gücü yeten bir aktör, oyun yazarı ve yönetmen olduğu fikriyle son macerasına başladığında, birden kendini, birbirine bağlı bir dizi, hızlı tek kişilik tenis oyununa yakalanmış gibi hissetti; topu oyunda tutmak için yalnızca tenis kortunun bir tarafından öteki tarafına değil; sonsuza dek uzanan bir

kortlar zincirinde bir korttan öteki kortlara da koşmak zorunda olduğunu anladı; sonunda, var olan her şeyin onunla tenis oynamakta olduğu ortaya çıktı. Elbette bu çok fazlaydı. Ruhsal bir çöküntüye uğradı ve dünya da daha katlanılabilir düzeyde felaketlere ve biraz olsun düzelme olanağına kavuştu.

Bu arada Sinsi uzman hekimlerin tıbbi ve psikiyatrik tedavisinden yararlanabileceği ünlü bir sanatoryuma yatmak akıllılığını gösterdi. Aşağıdaki diyalog onun son tedavi seansının olduğu gibi aktarılmış biçimidir.

DR. HEUSCHRECKE: Lütfen oturun, Bay Sinsi. Yo, yatağa uzanmayın lütfen. Ben psikiyatrist değilim.

SİNSİ: Evet, herhalde bu iyi bir değişiklik olur. Peki siz nesiniz?

H: Felsefe doktoru.

S: Oh, bir PhD*.

H: Hayır bay Sinsi. Daha doğru biçimde ifade etmek gerekirse, ben felsefe *hekimiyim*. Hastalarımın felsefi bozukluklarını düzeltmeye çalışırım. Psikiyatrist meslektaşlarım sizde hiçbir psikolojik sorun bulamadıkları için bana gönderildiniz.

S: Peki bendeki çöküntü ne olacak?

H: Tümüyle fiziksel tükenme.

S: Evet ama, bu tükenme derinde yatan bazı psişik rahatsızlıklar nedeniyle ortaya çıktı, öyle değil mi?

H: Sizi düş kırıklığına uğrattığım için üzgünüm dostum, ama öyle değil. Aşırı çalışmadan kaynaklandı.

S: Peki, eğer öyleyse neden böyle depresyona girmiş durumdayım? Meslektaşlarınızın benim durumuma melankoli tanısı koyduğunu sanmıştım.

H: O, ilk geçici tanıydı elbette; ama doğru olmadığı kanıtlandı. Siz bir melankolik değil, melankolinin ta kendisisiniz.

S: Bende ciddi hiçbir bozukluk olmadığını mı söylemek istiyorsunuz?

* Doctor of Philosophy. Herhangi bir bilim dalında doktora yapan kişilere verilen san. (ç.n.)

H: Sizde, *klinik olarak* hiçbir bozukluk olmadığını söylemek istiyorum.
S: O halde bende bir bozukluk *var* mı?
H: Var.
S: Nedir bu, söyleyin Dr. Heuschrecke, allahaşkına!
H: Siz mantıksal bir yanılgıya yakalanmışsınız.
S: Mantıksal yanılgı! Nedir bu yahu?
H: Size açıklamaya çalışacağım. Çocukluğunuza dönüp oradan başlamamız gerekiyor.
S: Çocukluğum mu? Sanırım psikiyatrist değilim demiştiniz.
H: Değerli dostum, çocukluğun, psikiyatristlerin tekelinde olduğunu düşünmemelisiniz.
S: Oh, affedersiniz.
H: Çocukluğunuz anormal derecede hayali canlandırmalar içinde geçmiş. Aslında siz bu tür oyalanma yöntemlerinde, alışılmış Hırsız-Polis ve benzeri bilinen çocuk oyunlarının çok ötesinde bir dâhiydiniz. Aktris-Piskopos oyunu sizin ilk buluşunuzdu ve bunu çabucak ötekiler izledi: Avukat-Müvekkil, Rahip-Günah Çıkartan, Prens-Parlamenter ve Devlet Başkanı-Soruşturmacı ve daha birçokları.
S: (*Şimdi gevşemiş ve gülümseyerek*) Evet, ne mutlu günlerdi onlar!
H: Evet, öyle. Birinci Dünya Savaşı çıktığında, en çok sevdiğiniz şeyi yaparak ülkenize en iyi hizmeti vereceğiniz askeri bölüme alınmanız gayet doğaldı. Sonra (sizin bilmediğiniz şeyleri anlatmadığımın farkındayım), aldığınız görevlerin arasında boş kaldığınız dönemlerde taklidin sizin için bir vatana hizmet aracı olmadığını; ülkenize yapacağınız en iyi hizmetin, taklit uğraşına girmeniz için bir araç olduğunu fark ettiniz.
S: Çok doğru.
H: Şunu söylemek isterim ki kariyerinizin ilk döneminde bile casusluk sizin için daha çok bir oyundu.
S: Bu, benim mesleğime yaklaşımımı çok iyi anlatıyor.
H: Evet ve daha sonraki olaylar da bunu kanıtladı, yaklaşımınızla ilgili bu keşfi yapar yapmaz hemen çift taraflı bir casus oluverdiniz. Eğer vatani görevler sadece sizin dramatik rol-

ler oynamanızı sağlayan araçlar olmasaydı, birden fazla *vatana* hizmet ederek bu rollerin sıklığını arttırmanızın bir anlamı olmazdı.

S: Çok doğru.

H: Aynı ters dil -bu şekilde söylemem uygunsa- bir sonraki adımınızı, yani uluslararası ilişkileri kargaşa durumunda tutarak casusluk yapma fırsatlarını güvenceye almanızı açıklayabilir. Bu uluslararası gerilimleri arttırma amacına rol yaparak vardınız. Sizin, şöyle diyelim, dramatik oyunlarınız için iki tane tiyatronuz oldu ve olayların böyle mutlu bir hale dönüşmesinden dolayı kendinizi kutladınız.

S: Çok doğru.

H: Şimdi, kariyerinizin bu noktaya dek gelişiminde ters dil uygulamasının bir araca dönüştüğü yönlendirici amaç bir aldatmaydı, öyle değil mi? Yani sizin aldatmaca oluşturma amacınız, aslında doğrudan ya da dolaylı olarak sizin rol oynamanızı olanaklı kılan bir araçtır. Normalde taklit, kandırmaca yapabilmek için yapılır; ama siz, taklit yapabilmek için kandırmaca yapıyordunuz. Bu bizi yaşamınızın en önemli dönüm noktasına, Yumurtaçırpan olayına getiriyor. Tıpkı, çift taraflı bir casus olduğunuzda ikiyüzlülüğünüzün bahanesi olarak vatanseverliği dışladığınız gibi, Yumurtaçırpan olayında da taklidin bahanesi olarak ikiyüzlülüğü dışladınız. Çünkü o olayda üretilen bir kandırmaca yoktu. Üretilen şey, sâhte bir Kraliçe'nin sahte bir Yumurtaçırpan'a verdiği yanıtla yaratılan, daha başka roller oynama fırsatıydı. Bunun farkına vardığınızda sarhoş edici bir euphoria* hissettiniz, sanki sonunda ağır zincirlerden boşanmışsınız ve sanki buna alışıkmışsınız gibi ona göre davranmaya başladınız. Çok doğal olarak heyecana kapıldınız, sonra da çok daha az doğal bir biçimde, Çılgın Aylar sonucunu doğuran o bir dizi olaya giriştiniz.

S: Söylediğiniz her şey çok doğru Heuschrecke, ama benim sorunumun altında yattığını iddia ettiğiniz mantıksal hata nedir ve onun düzeltilmesi benim rehabilitasyonumu nasıl sağ-

* Psikopatolojik, abartılı bir coşku durumu. (ç.n.)

layacak?

H: Sizin hatanız ünlü kızarmış domuz mucidininkinin aynısı. Onunki gibi sizinki de düzeltilebilir bir hata. Öyküyü anımsarsınız. Bir gün bu adamın ahırı yanmış, içindeki domuz da ölmüş. Yanmış domuzun etinin yenebilir, hatta nefis olduğunu görünce -yani domuz kızartmasını icat edince- doğal olarak kızarmış domuz etinden gelecekte daha çok yararlanmaya karar vermiş. Bu amaçla ahırını yeniden yapmış, içine bir domuz koymuş ve ahırı ateşe vermiş; böylece kundakçılık yapmış ve bir mantıksal yanılgıya düşmüş.

S: Yeterli bir koşulu gerekli bir koşulla karıştırma yanılgısı.

H: Kesinlikle. Sizin istediğiniz şey hayali oyunlar oynamaktı ve -domuz eti seven adamın yaptığı gibi kazara- hükümdarların, başbakanların ve devlet başkanlarının yerine geçmenin bu fırsatı verdiğini keşfettiniz. Sonra yanılgı konusundaki önceliniz gibi bu taklitlerin dramatik amaçlarınız için yalnızca yeterli değil; gerekli de olduğunu sanma yanılgısına düştünüz. Ve tıpkı, domuzcu adamın sürekli olarak ahırını yeniden yapması sonucu parasal yönden çöküntüye uğrayacağını öngörebildiğimiz gibi siz de global tenis turnuvasını sürdürebilmek için aşırı miktarda enerji harcayarak sağlığınızı bozdunuz. Domuz öyküsüne, bir de ilkel lezzetçinin her ahırını yaktığında tüm toplumu yangın tehlikesiyle karşı karşıya bırakması ayrıntısını da eklersek, sizin vakanızla bu vaka arasında tam bir koşutluk sağlamış oluruz. Çözümün nerede olduğu konusunda artık bir görüşümüz var, öyle değil mi?

S: Evet, sanırım domuzcu fırını icat ederek mantık hatasını düzeltmiştir.

H: Fırın, kesinlikle. Yumurtaçırpan olayı sizin kendi fırınınızı nerede aramamız gerektiğini çok açık bir şekilde gösteriyor, öyle değil mi?

S: Öyle mi?

H: Elbette öyle. Bu felaket başınıza sırf dramatik rolleriniz için gerekli olduğunu sandığınız arenanın muazzam boyutlarından dolayı geldi. Çünkü Yumurtaçırpan olayı sizi,

tüm dünyanın sizin sahneniz ve dünyadaki tüm rollerin sizin repertuvarınız olduğuna inandırdı. Ama Yumurtaçırpan olayının henüz kafanıza dank etmemiş olan çok önemli bir mesajı var.

S: Nedir o, Heuschrecke?

H: *Şudur ki Sinsi, dünyada en çok sevdiğiniz şeyin hayali oyunlar oynamak olduğunu bulmak için bir ömür tükettiniz.*

S: Aman Tanrım.

H: Evet. Çünkü Yumurtaçırpan olayında siz casusluk yapmadınız, casusluk işi uğruna bir kriz yaratmadınız, bir rol oynayabilmek için birisini kandırmadınız; hatta kimseyi, yanıt vermenize olanak sağlayacak bir yanıt verdirebilmek için bile kandırmadınız. Yani sadece bir manevrayı olanaklı kılmaya ya da bir rol oynamaya bahane oluşturacak bir şey yapmadınız. Bütün yaptığınız rol yapmaktı ve rol yapmaktan başka bir şey değildi. Bir sahtekârlık yapmakta olduğunuzu sanmanıza karşın böyle bir şey yapmıyordunuz.

S: Ne yapıyordum öyleyse?

H: 'Devlet Başkanları'nı oynuyordunuz. Ve neredeyse unuttuğunuz 'Aktris-Piskopos' günlerinizden beri böylesine zevk almamıştınız. Şu epey korkunç, ama yine de doğru gözlemi bağışlarsanız, siz mutluluğun mavi kuşunu arka bahçenizde bulmak için tüm dünyayı dolaştınız.

S: Hadi canım, Heuschrecke, eğer böyle olsaydı, o zaman ben Yumurtaçırpan/Kraliçe'yi odamdan bile çıkmadan oynayabilirdim.

H: Kesinlikle.

S: (*Fark edilir bir aradan sonra*) Yani benim fırınımın bu olduğunu söylüyorsunuz.

H: Evet.

S: Bilmiyorum, Heuschrecke.

H: Neyi bilmiyorsunuz?

S: Sanki bana diyorsunuz ki senin rehabilitasyonun, odanda oturup kendi kendine konuşmaktan ibaret.

H: Ama Yumurtaçırpan olayında yaptığınız şey kesinlikle buydu, kendi kendinizle konuşmak.

S: Evet ama, aman tanrım, Heuschrecke!
H: Ne var Sinsi?
S: Az önce, Yumurtaçırpan olayının aslında bir Devlet Başkanları oyunu olduğunu ve bunu oynayarak çocukluğumu anımsadığımı söylediğinizde, aynen bunu kastetmiştiniz.
H: Evet.
S: Ve gerçekten, tüm yaşamımı çocukça oyunlar oynayarak harcadığımı mı iddia ediyorsunuz?
H: Yaşamınızı kesinlikle oyun oynayarak geçirdiğinizi iddia ediyorum. Çocukça olması ya da olmaması seçeceğiniz oyuna bağlı, öyle değil mi? Sizin Hırsız-Polis ya da Kovboy -Kızılderili ya da hatta Aktris-Piskopos oynayacağınızı elbette düşünemezdim. Bobby Fischer'in yaşamını oyun oynayarak geçireceğinden emin olsam bile bütün yaşamını dama oynayarak geçireceğini düşünemem. Peki ama, yaşamınızı oyun oynayarak geçirme konusunda iğrenç bulduğunuz şey nedir? Bugüne dek yaşamınızda yaptığınız tek şey bu.
S: Evet, evet, anlıyorum Heuschrecke; ama kabul etmelisiniz ki Buckingham Sarayı'nda Kraliçe'nin yerine geçmekle kendi oturma odamda 'Devlet Başkanları'nı oynamam arasında oldukça büyük bir fark var.
H: Elbette fark var, hem de korkunç bir fark bu. Ama sorun, bu farkın sizde bir fark yaratıp yaratmayacağıdır.
S: Elbette yaratır, yaratmaz olur mu?
H: Hayır, yaratmaz. Böyle bir fark yaratacağına inanmıyorum.
S: Öyleyse neden bununla uğraşıp duruyorum?
H: Çünkü siz duruma uygun bir rol oynuyordunuz. Böyle altın değerindeki bir fırsata karşı direnemezdiniz.
S: (*Başını geriye atıp güler*) Haklısınız elbette, ama benim aklımdan geçenleri nasıl okudunuz? Ağzımdan mı kaçırdım, acaba?
H: Doğruyu söylemek gerekirse, davranışınız kusursuzdu.
S: Öyleyse nasıl bildiniz?
H: Psikiyatristlerin hakkınızdaki raporlarına dayanarak.
S: Onun bununla ne ilgisi var?
H: Bu raporlarda özellikle, artık Casusluk Oyunu, Dünya Krizi

Oyunu ve Devlet Başkanları Oyunu dememiz gereken şeyleri yapma nedeninizin *oyun* nedeni olduğu üzerinde duruluyor. Eğer bu raporlar, oyunları oynamanızın başka (büyük olasılıkla nevrotik) amaçlara yönelik araçlar olduğunu söyleselerdi, sizin bu önerdiğim biçimde tedavi olacağınız konusunda böylesine emin olamazdım. Böylece, sizi insanları kandırmaya iten bir şey olsaydı, salt hayaliyi -yani masa üzerindeki tüm kartlarınızla hayaliyi- oynamak elbette sizin gereksinimlerinizi karşılamazdı. Ama Yumurtaçırpan olayına tepkiniz bu nedeni tablodan çıkarmak için yeterliydi. Çünkü o anda, kandırmaca *yapmaksızın*, rol yapmada daha da verimli çalışabileceğinizi fark ettiniz. Tek nedeniniz kandırmak olsaydı, bu keşfi yapmak size heyecan vermezdi; full-time casusluk işine geri dönerdiniz. Psikiyatristlerin doğru olarak saptadıkları gerçek buydu. Kandırma itkisinin sizin oyun oynamadaki gizli hedefiniz ya da saklı nedeniniz olması fikrini, düşünebilecekleri diğer bütün olası nedenleri gözden geçirdiler: Teşhircilik, çokbiçimli travestilik*, tehlikeli ölçüde insansevmezlik, genel sosyal nefret, doğum travması, atalardan kalan şiddetli öfke. İşte hepsi bu. Ama sizde hiçbir şey saptayamadılar. Akıllıca, ama şunu da söylemeliyim ki şaşırtıcı bir biçimde, sizin sorununuzun psikolojik değil; mantıksal olduğu sonucuna vardılar ve sizi bana gönderdiler.

S: Psikiyatristler bende anormal bir şey bulmuş olmalılar.

H: Oh, kuşkusuz. Yine de sizin yaptığınız şeyleri yapacak bir kişinin var olması kesinlikle olanaksızdır; çünkü mantık hatası yapılır. Siz, bana bile, oyun felsefesi üzerine yazılan bir incelemedeki bir ilkeyi göstermek için uydurulmuş herhangi bir şeyden daha az gerçek gibi görünüyorsunuz.

S: Ha-ha.

H: Ama siz gerçek bir insansınız ve benim hastamsınız. Tedavinizle ilgili daha çok söyleyecek şeyler var, o halde devam edelim. Anımsayacağınız gibi geleceğinizin kendi kendinize çene çalmaktan ibaret olacağı konusunda yapma-

* Erkeklerde kadın kılığına girmekten zevk alma. (ç.n.)

cık bir üzüntü gösterdiğiniz bir noktaya gelmiştik. Elbette gelecekteki etkinliklerinizi salt Yumurtaçırpan/Kraliçe oyunu modelindeki hayali canlandırmayla sınırlamak zorunda değilsiniz. Yani tek başınıza hayaliyi oynamak zorunda değilsiniz. İlk olarak dikkat etmemiz gereken şudur ki Devlet Başkanları Oyunu "Yumurtaçırpan" olayındaki gibi tek bir kişi tarafından oynansa bile, hayali bir oyun normalde iki rolü olan bir oyundur. Demek ki hayali canlandırma, taklitle -yani kendi içinde bir amaç olarak birinin yerine geçmekle- aynı şey değildir. Eğer öyle olsaydı, sizin rehabilitasyonunuz usta bir taklitçi olarak tiyatroya başlamanızdan ibaret olurdu. Dikkat etmemiz gereken bir başka şey de hayali canlandırmanın bir piyeste oynamakla aynı şey olmadığıdır. Eğer öyle olsaydı, rehabilitasyonunuz, dünyanın en büyük tiyatro aktörü olmanızla sağlanabilirdi. Böyle bir şeye ne derdiniz?

S: Bence o kadar da iyi değil. Bir piyeste oynamak tiyatro yazarının kölesi olmaktan başka bir şey değil. Bu sanki, başkası tarafından oynanmış bir maçtaki hamleleri taklit etmek gibi bir şey.

H: Bunları söyleyeceğinizi tahmin etmiştim. Bu da hayali oyunların temel bir özelliğini gösteriyor. Her 'hamle' (terimimiz uygunsa), ya dramatik bir yanıt uyandırmak içindir ya böyle bir yanıttır ya da her ikisidir. Ama bu uyandırmalar ve yanıtlar gerçekten uyandırma ve yanıttır; sahne oyunlarındaki gibi böyle bir karşılıklı etkileşimin salt temsili değildir. Oyuncular bir bakıma aynı anda hem tiyatro metnini yazmakta hem de oynamaktadırlar.

S: Çok doğru.

H: Şimdi, iki rolü olan bir oyundaki bir oyuncunun gözüyle bakacak olursak, onun istediği, öteki rolü oynayan kişinin ona dramatik yanıtlar verebilmesi için sürekli fırsatlar yaratmasıdır (yani onu 'iyi' laflarla beslemesidir). Bir oyuncunun bu sonucu elde etmesi için iki yol vardır. Oyundaki 'Partner'i böyle fırsatları sağlar, kendisi de oyundaki bir oyuncudur, ikinci olarak da böylesi fırsatları sağlaması için başka nedenleri olabilir. Oyuncu olmayan kişiler arasında bu

tür fırsatlar istenmeden sağlanabilir ve bunlar sizin 'Yumurtaçırpan'dan önce oynamış olduğunuz tüm oyunlar için geçerlidir. Bu oyunlarda 'partnerlerinizi' kimliğiniz konusunda aldatarak size dramatik amaçlarınıza uygun roller vermelerini sağlıyordunuz; halbuki onların o amaçlara uymak gibi bir niyetleri yoktu. İki rolü olan, iki kişilik; ama tek oyunculu bir oyun oynuyordunuz. Oyuncu olmayan (ama aslında bir araç olan) öteki kişinin, yaptığının bilincinde olarak size dramatik fırsatlar sağladığı; iki rolü olan, iki kişilik, tek oyunculu bir oyunu oynamak da olasıdır. Birisini size yardımcı olması için kandırmak yerine bunu açıkça ondan istersiniz. Onun yardımını sağlamak için nakit para vermek gibi bir öneride de bulunabilirsiniz. Gilbert ve Sullivan'ın *Princess Ida*'sındaki Gamına Rex'in yaptığı budur; her ne kadar kiraladığı paralı askerler işi berbat etseler de:

Verecektim çok para
Duyulmamış miktarda
Her kim zıtlık yaparsa bana
Dedim ki bir yüzbinlik
Vereceğim gündelik
Her kim karşı koyarsa bana
Rüşvet verdim oyuncakla
Koca, kaba oğlanlara
Bir şey söylesinler kindarca,
Ama lanet olası, yok!
Hepsinin davranışı çok
Garip bir şekilde kibarca!
Kısacası bu sinir bozucu veletler
Keyfimi gıdıklar, heveslerimi besler,
Verirler bana şunu, verirler bana bunu
Yoktur şikâyet edebileceğim bir konu!

Ama iyi karşılıklar almak için en iyisi, partnerinizin de bir oyuncu olmasıdır; çünkü o zaman onun diğer nedenlerden daha iyi bir nedeni var demektir. Enayiler daha kötüdür, çünkü en az güvenilir kişiler onlardır ve çoğunlukla size roller sağlamak yerine

kendi işlerine bakarlar. Bir ödül almak için (ya da dostluk ve korku gibi bir nedenle) size güzel karşılıklar veren bir partner istenen hizmeti sağlar, ama bunu dolaylı bir biçimde motive olarak yapar. Yine de bu görevde bir enayiden daha uzun bir süre kalmasını bekleriz. Yalnızca başka bir oyuncunun (ya da öteki oyuncu olarak sizin) dolaysız bir nedeni olabilir. Çünkü onun sizden güzel karşılıklar alabilmesi için size güzel karşılıklar vermesi gerekir ve siz de onun için aynı şeyi yapma dürtüsüyle hareket ettiğinizden dolayı oyun bir rol-gösteri maksimizasyonu sistemiyle kendi kendini destekler bir hale gelir.

S: Yani benim oynayarak yaşamımı geçireceğim oyun türünün ilke olarak bu olduğunu mu söylüyorsunuz?

H: Evet.

Bu noktada kendimi daha fazla tutamadım. "Ama Çekirge!" dedim, "Heuschrecke'nin, Sinsi'nin oyunlarıyla ilgili tanımı bu oyunlarda oynanan rollerin *yakıştırılmış* roller olduğu gerçeğine değinmiyor ve Sinsi'nin yapmış olduğu şeyin özünü, yani ters dilin gerçek sahtekârlığa uyarlanışını gözden kaçırıyor."

"Evet Kuşkucu," diye yanıtladı, "onu atladığımın farkındayım ve onun Heuschrecke'nin tanımında bulunmamasını çok anlamlı buluyorum üstelik."

"Oh, hem de bayağı *anlamlı*," diye yanıtladım biraz kızgınca, "ters dilin ve yakıştırılmış rollerin tanımlamaya çalıştığımız oyun türüyle hiçbir ilgisi olmadığını savunuyor çünkü."

"Kesinlikle," dedi Çekirge, "ve başından beri bundan kuşkulanmıştım."

"Ben bundan kuşkulanmamıştım, ama şimdi kuşkulanıyorum. Ve Sinsi'nin, kuşkusuz o daha iyi bilir, Heuschrecke'nin tanımını karşı çıkmadan bırakacağını sanmıyorum."

"Elbette bırakmaz, onların konuşmalarını birazcık daha izleyelim."

"Bence de" diye yanıtladım.

S: Beni hemen ikna ettiniz Heuschrecke. Yalnız benim oyunumu rol-gösteri maksimizasyonuyla kendi kendini destekleyen bir sistem olarak gösteren tanımınızla ilgili beni ra-

hatsız eden bir şey var.

H: Nedir o?

S: Tanımınız, hayali canlandırmanın kişiye hayatının rolü olmayan bir rolü *yakıştırdığı* gerçeğine hiç değinmiyor. Bu bana, oldukça şaşırtıcı bir gözden kaçırma gibi geldi.

H: Tam tersine, bunun bir gözden kaçırma olduğunu hiç sanmıyorum.

S: Ama rol oynamak kesinlikle hayali canlandırmanın ta kendisidir.

H: Rol oynamak öyledir, evet. Ama yabancı ya da yakıştırılmış bir rolü oynamak öyle değildir. Sözgelimi doğal ya da özel roller de oynanabilir.

S: Özel roller nedir, allahaşkına?

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

S: Elbette.

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

S: Günlük yaşamda rol oynamaktan söz ediyorsunuz.

H: Kesinlikle.

S: Bir sosyolog gibisiniz.

H: İster istemez. Asıl konu, bir tür nesnel ya da genel niteliğe sahip ve böylelikle farklı insanlar tarafından farklı amaçlarla kullanılabilen rollerin var olmasıdır. Bu açıdan bunlar giyinmek gibidir. Her türden kıyafet herkese satılır ve ben, yaşamdaki pozisyonumu doğru bir şekilde yansıtan bir şeyi gi-

yebileceğim gibi yaşamdaki pozisyonumu farklı gösteren bir şeyi de satın alıp giyebilirim. Örneğin bir iş elbisesi ya da bir oramiral üniforması giyebilirim. Tek fark, kılık kıyafetlerle üniformalar, giysi biçimleridir; roller ise davranış biçimleridir.

S: Evet, tamam, söylediklerinizin çok doğru olduğunu kabul ediyorum; ama bunun önümüzdeki sorunla ne ilgisi olduğunu anlayamıyorum. Yakıştırılmış ve özel roller arasındaki farkı kabul etsem bile yine de hayali canlandırmanın, yakıştırılmış roller oynamaktan ibaret olması gerektiği bence gayet açık.

H: Söylediğiniz şeyin sezgisel olarak apaçık bir şey olduğu doğru. Ama yine de yanlış. Şu anda bugünkü zamanımızın dolduğunu görüyorum. Yarın sizi taburcu etmeden hemen önce son bir oturum yapacağız, ondan önce bu gece şunu okuyup (*Heuschrecke masa çekmecesinden karton bir dosya çıkarır*) yarın bana geri getirmenizi rica ediyorum.

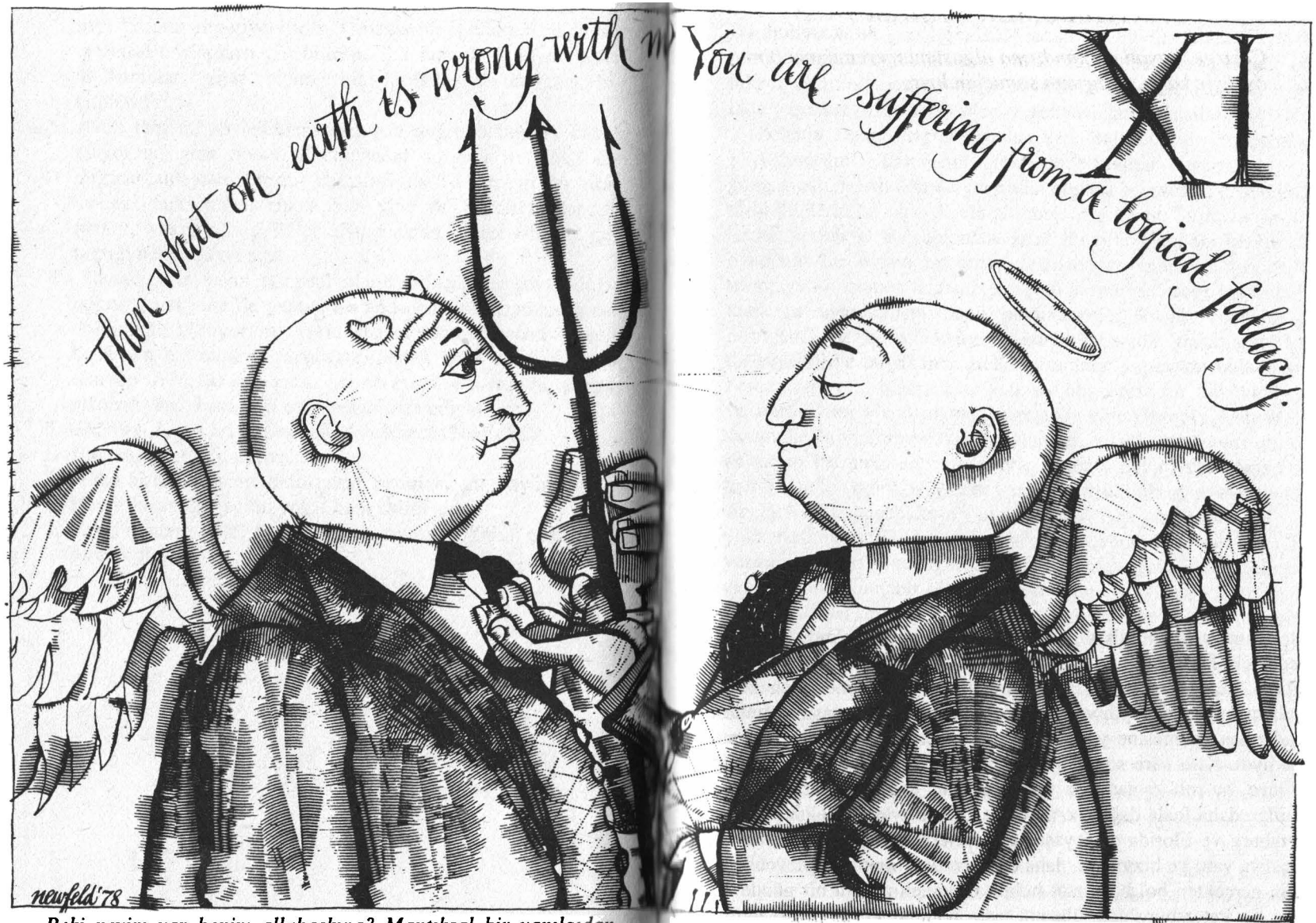
S: (*Dosyayı Heuschrecke'nin elinden alarak*) Nedir bu?

H: Bu, başka bir hastalık vakası.

S: Başka birisinin mahrem dosyasını okumamı mı istiyorsunuz?

H: Hayır, kesinlikle sorun yok. Onun iznini aldım.

S: Peki, madem öyle, ben memnun olurum. Yarın görüşmek üzere öyleyse.



Peki neyim var benim allahaşkına? Mantıksal bir yanılgıdan muzdaripsiniz.

XI. BELÂ BARTHOLOMEW VAKASI

Çekirge, hayali canlandırma olgusunu içeren ikinci bir öyküyle karşı saldırısını sonuçlandırır.

Belâ'nın yaşamının ilk yıllarından bir bölüm [diye okudu Sinsi] gelecekteki her şeyin modelini oluşturur. Genç Bartholomew bir izci olarak neredeyse yalnızca iyi davranışlar bölümüne giren izcilik çalışmalarıyla ilgiliydi ve bu bölümde de özellikle, yaşlı kadınların caddeden geçmesine yardımcı olmayı içeren iyi davranışlara meraklıydı. Kısa süre sonra Bartholomew, Yaşlı Kadın Yardımcılığı rolüne, bu rolü oynamakla yaşlı kadınlara sağladığı varsayılan yararlardan daha fazla değer vermeye başladı. Böylece allahtan St. Petersburg ve Florida olan yaşadığı kentlerin en işlek kavşaklarında pusuya yattı ve hizmetini, daha da önemlisi rolünü sergileyebilmek için gerçekten bol bol fırsat buldu. Gelgelelim kötü bir günde, ailesi St. Petersburg'dan, ülkenin taşra bölümünde, tüm dişi nüfusu

kırk beş yaşın altında olan Doze adında küçük bir köye taşındı. Bu, Bartholomew'un gençliğinde uğradığı en büyük felaketti ve durumu kurtaran bir tek gelişme olmasaydı katlanılması çok güç olabilirdi. Bartholomew'un yaşlı büyükannesinin Belâ ailesiyle birlikte yaşamak üzere yeni evlerine gelmesi kararlaştırılmıştı.

Ailenin Doze'a taşınmasından beri Bartholomew'un çabaları, büyükannesini kasabanın tek caddesinden geçirmede yoğunlaşmıştı. Bartholomew'un bütün bunları becerirken başvurduğu türlü hilelerin bu raporda ele alınması gerekmez. Şu kadarını söylemek yeterli ki Bartholomew artık iki rolü olan, iki kişilik, tek oyunculu bir oyunu oynamaya girişmişti; oyuncu olmayan katılımcıya ise istenen tamamlayıcı rolü yerine getirecek biçimde bir manevra uygulamıştı. Ama büyükanneler küçük çocuklar tarafından, küçük çocukların sandığından çok daha güç kandırılabilirdi ve büyükanne Belâ, torununun yapmakta olduğu şeyi hemen fark etti. Kadıncağız yine de hoşgörülü bir büyükanneydi ve Bartholomew'u oyalanma uğraşında eğlendirmeye hazırdı. Bu durumda Bartholomew iki rolü olan, iki kişilik, tek oyunculu, oynamayan katılımcının tamamlayıcı rolünü, deyim yerindeyse, iyi kalpliliğinden ötürü, isteyerek yerine getirdiği bir oyun oynuyordu. Ancak ufak çocukların durumunda hep olduğu gibi büyükannesinin iyiliği karşılık göreceğine sömürüldü ve oyun hevesinin sınırları olmadığından, Bartholomew babaannesi için çok geçmeden korkunç bir sıkıntı ve dert haline geliverdi.

Bu yüzden de kadın, caddenin ötesindeki halk kütüphanesine, postaneye ya da şekerci dükkânına gidiş gelişleri azalttı. Buna karşılık Bartholomew rüşvete başvurarak, olayları yine başlangıçtaki haline getiriverdi. Büyükanne Belâ'ya, büyükanne-torun gezintileri belli bir sıklık düzeyinin altına düştüğü takdirde Bartoholomew'un her zamanki neşeli halinin yerini huysuz, kötü bir mizacın alacağı, kuşku bırakmayacak bir şekilde iletildi.

Belâ'nın bundan sonraki yaşamı, onun tedavisi ve rehabilitasyonuyla ilgili özellikler açısından, esas olarak büyükannesiyle ilişkilerine benzer biçimde gelişmiştir.

Otuz beş yaşına geldiğinde Belâ, hepimizin yaptığı gibi çok geniş bir özel roller repertuvarı edinmişti, bunlar bulunduğu çeşitli sosyal konumlarla ilgili rollerdi; baba, koca, patron (bilgisayar üre-

ten bir anonim şirketin sahibi ve yöneticisiydi), Opera Yönetim Kurulu ve Kalp Vakfı başkanlığı, belediye encümen üyeliği, çok belirgin konumlarından yalnızca birkaçıydı. Bunların her birinde ve benzeri konumlarda ilgili birçok roller olduğundan; Belâ'dan, hepimiz gibi olayların günlük akışı içinde çok ve çeşitli roller oynaması isteniyordu. Oynadığı rollerin çoğu, hepimizin yaptığı gibi, otomatik olarak ve düşünmeden oynanan rollerdi. Ama yaptığı rollerin önemli bir bölümüne baktığımızda, Belâ, belirgin bir biçimde atipik durumda görünüyordu. Bu rollere yaklaşımı, eskiden yaşlı kadınlara caddeyi geçmelerinde yardımcı olma rolündekine benzer bir yaklaşımdı. Yani bunları oynamaya, getirdikleri sosyal yarar kadar değer veriyordu. En sevdiği rollerden birkaçı şunlardı: Anlayışlı Baba, Anlayışlı Koca, Huysuz Baba, Huysuz Koca, Canayakın Alçakgönüllü Şakacı (Daktilo Odası), Denden (Montaj Hattı), Yönetim Kurulunun Şakacı Başkanı, Yönetim Kurulunun Sert Başkanı, Anlayışlı Sırdaş, Hayrete Düşmüş Sırdaş ve daha birçokları. Belâ bu rollere sosyal kullanımlarına göre değil de taşıdıkları dramatik role göre değer verdiğinden, bu rolleri oynamasıyla bu rollerin oynanmasının uygun olduğu durumlar arasında bir mesafe belirdi. Bu rolleri, aynı izci olduğu zamanki gibi durum bunları gerektirmediğinde de oynamaya kalkıştı. Gösterilerinin içinde yer alan diğer insanlara büyükanneye davrandığı gibi yani dramatik bir biçimde işe yarar duruma getirilen araçlar olarak davrandı. Önceleri, büyükannesinin durumunda olduğu gibi küçük dramlarındaki öteki katılımcılar, bilmeden onun suç ortağı haline geliyorlardı. Ama Belâ'nın yaptığı şeyi hemen anlayıverdiler. O zamanlar Belâ korkunç derecede sevimli bir adamdı ve dostlarıyla tanıdıkları, Belâ'da bir gariplik olduğunu fark ettiklerinde, bunları onun yapısındaki ufak tefek tuhaflıklar olarak kabul ederek ona ayak uydurmaya tümüyle hazırdılar. Ama büyükanne Belâ'nın durumunda olduğu gibi onlar onun garipliklerine katlanıp ayak uydurmaya çalıştıkça, Belâ onlardan daha fazlasını istedi. Belâ kısa süre sonra onlar için bir dert ve sıkıntı haline geldi. Daktilo odasındaki kıdemli bir daktilocu yeni gelmiş bir daktilocuya, "Soğuk su otomatının oraya git ve Belâ'yla şakalaş," diye fısıldayacaktı; ya da bir koca, karısına, "Yarın golf oyunu arasında Bart'a açabileceğim kişisel bir sorun bulmalıyım yoksa gün bo-

yunca terslik yapar" diyecekti. Ya da: "Senin şu şirket siparişindeki rakamları karıştırmak zorunda kalacağım. Üzgünüm ama bizim ihtiyara yarın tepesini attırma fırsatı versek iyi olur."

Sonunda Robinson olayıyla işler kriz boyutuna yükseldi.

"Robinson terfi alamıyor, biliyorsun."

"Neden?"

"İhtiyar dün onu gece yarısına dek, Kararsız Yönetici'yi oynamak için ofiste tutmuş. Sonunda Robinson usanmış ve gece boyunca salon oyunları oynamaktan yapacak daha iyi şeyleri olduğunu söylemiş."

"Aman Tanrım, ihtiyar ne yapmış?"

"Oh, Aşırı Tahrik'e karşı hemen Anlayışlı Patron'u çekmiş ve böyle geç saate dek alıkoyduğu için Robinson'dan özür dilemiş."

"Bana bak, böyle bir şeyin tekrar olmasına izin vermemeliyiz. Robinson neden patlamış, allahaşkına?"

"Kötü programlamadan. Robinson bir gün önce Tedirgin Yalanlar'da Belâ'ya partnerlik etmek zorunda kalmış ve ondan önceki gün de Joan'la evliliğinin iflas ettiği yalanını söylemesi gerekmiş."

"Evet, hemen organize olmalıyız. Planlama'daki Jones'a söyle, herkesi içine alan bir program yapsın. Bu programa Opera Sosyetesi ekibini, Kalp Vakfı Yöneticiliği ve Encümen Üyesi ekiplerini, elbette Bayan Bartholomew ile çocuklarını; ayrıca burada, yönetim binasındaki ve fabrikadaki herkesi katsın. Belâ'nın bir ayının gün gün planını çıkarsın; bunun içinde Belâ'nın bir ay boyunca olası randevularının tahmini programı, olası sapmaları da gösterilsin. Sonra Belâ'nın geçen yılki gösterilerini dikkate alarak, oynayabileceği olası rollerin bir tahminini, (bu kolay değil biliyorum) her rol için, olasılık derecelerine göre sıralanmış altı yedek rolle birlikte yapsın. Bu konuda elinden geleni yapsın; bugünden itibaren bir yıl için daha iyi veriler elde edeceğiz ve böylece o da bu tahmini daha iyi bir temele oturtabilecek. Bunların hepsini yaptıktan sonra bir rol dağılımı listesi hazırlasın ve herkese yapabileceğini düşündüğü bir rol versin. İnsanların doğru zamanda doğru yerde olmalarını sağlamak için bir merkezi sevk bürosu kurmalıyız. Belâ'nın sekreteriyle Bayan Belâ, Merkezi Sevk Bürosuna Bay Belâ'nın yeri ve temasları hakkında dakikası dakikasına bilgi vermeliler. Tamam mı?"

"Bu işe hemen bakacağım."

"Biz bunu önceden yapıp da dün gece işler duruma getirseydik, Robinson'ı patlamadan oradan çıkarmak için bir bahane bulabilirdik. Zaten Robinson Kararsız Yönetici'de iyi değildir."

"Ama insanları böyle boyuna değiştirip durursak, ihtiyar şüphelenmez mi?"

"Elbette bunu minimum düzeyde tutmaya çalışacağız ve böyle bir şey olduğunda oldukça akla yakın bir hikâyemiz olmalı (en iyisi Belâ'nın *Gazetedeki* ahbabına beklenmedik durumlar için bir örtücü hikâyeler listesi hazırlatalım), ama en önemlisi biz onu rol fırsatlarıyla beslediğimiz sürece, bunların zaman zaman oldukça gerçeküstücü bir gidiş-gelişler silsilesine dönüşmelerine pek fazla dikkat etmeyecektir."

Ana plan bir hafta içinde hazırlandı ve yürürlüğe kondu. Bir yıl boyunca, iyi yağlanmış bir makine gibi çalıştı.

Derken:

"Merkezi Sevk Bürosu."

"Burası Ana Plan Kontrol Bürosu. Bir sonraki habere kadar tüm operasyonları askıya alın."

"Ne!"

"Bugün Belâ Bartholomew'un belirsiz bir süre tedavi için Proehlichkeit Sanatoryumu'na yatmasının bindörtyüzüncü saati doldu. Tamam."

Üç ay sonra

DR. HEUSCHRECKE: Rahatınıza bakın Bay Belâ. Yo, yatağa uzanmayın lütfen. Şu sandalyeye buyrun.

BELÂ: Heuschrecke ha? Üç ayda dördüncüsünüz siz. Ama bunu bildiğinizi tahmin ediyorum. Sanırım ötekilerle konuşmuşsunuzdur. 'Gıyaben' didik didik edildim nerdeyse. Ha-ha.

H: Bay Belâ!..

B: Biliyorum, biliyorum. Bir paranoyak olduğum gerçeğiyle alay eder gibi görünmemin sizin gibi arkadaşların saniyede anlayıvereceği bir savunma olduğunun farkındayım. Düşündükleriniz çok da doğru üstelik. Öyleyse en baştan baş-

layayım ve aynı ötekilere de yaptığım şekilde, sanki benim vakam hakkında hiçbir şey bilmiyormuşsunuz gibi, size tüm hikâyeyi anlatayım. Tamam mı? Pekâlâ. (*Belâ birden sandalyeden kalkar, çabucak küçük bir bölmeye açılan bir kapıyı açar, içeriye bakar kapıyı kapatır ve dönüp koltuğa oturur*) Gördüğünüz gibi planlı bir gizli tertibin hedefi olduğum şeklinde, tümüyle mantıkdışı bir inanç içindeyim. Tanıdığım herkesin beni idare ettiği; iş arkadaşlarım, işçilerim, arkadaşlarım, hatta ailem arasında kararlaştırılmış bir işbirliği bulunduğu şeklindeki saçma düşünceden kendimi alamıyorum. İki insan birbiriyle bakıştığında bakışlarıyla bir şeyler anlattıklarını düşünüyorum ve rastlantı sonucu duyduğum konuşma kırıntılarını, insanların benim hakkımda en olağandışı şeyleri planladıklarına kendimi inandıracak şekilde yorumlarken buluyorum kendimi. (*Belâ çöp kovasını boşaltıp içini inceler*) Arkadaşlarımdan ya da tanıdıklarımdan birini hazırlıksız yakaladığımı sandığım zaman onlarda öfke olmasa da aşırı bir sinirlilik taşıyan bakışlar yakaladığımı kuruyorum. Dünyadaki herkes bana, yaltaklanmak zorunda oldukları kötü huylu bir çocukmuşum gibi davranıyor sanki. (*Belâ halının köşesini kaldırıp altındaki döşemeyi inceler*) Ama elbette bunlar bendeki yeni belirtiler. Siz benim çocukluğumu anlatmamı istiyorsunuz. Peki, anımsadığım ilk şey...

H: Bay Belâ, lütfen susun.

B: O da ne? Ne diyorsunuz?

H: Susun lütfen.

B: Ne diyorsunuz siz yahu? Aklınızı oynattınız herhalde! Valla, sizin psikiyatrist olduğunuzu hiç sanmıyorum. Hatta haberiniz bile yok kendi, kendi...

H: Rolümden mi Bay Belâ?

B: Eh, eğer öyle demek istiyorsanız evet. Ve inanın ki sizin rolünüzün ne olması gerektiğini biliyorum. Bu işi bilirim. Ben konuşacağım, siz doktorlar beni dinleyeceksiniz. Ama siz pis bir sahtekârsınız ve ben hemen müdürü görmek istiyorum.

H: 'İşi bilme'? 'Pis'? Bu tür zırvaları Kraliyet Hava Kuvvet-

leri'nde yedek subayken öğrenmiş olmalısınız.

B: Neden söz ediyorsunuz yahu?

H: Sizin oynadığınız rol şundan ibaret: Birisi bu oyunu oynamadığı takdirde kızmış subay rolü. Hatta bir tür aksan bile edinmişsiniz. Biliyor musunuz bunu?

B: Oh, şimdi anladım. Bu yeni bir tür şok tedavisi. Pekâlâ, güzel. Beni sarsıp paranoyamdan kurtarabilirseniz tebrikler.

H: Siz paranoyak değilsiniz Bay Belâ.

B: Saçmalamayın.

H: Sözüme güvenin, doğru söylüyorum.

(Ana planın baş görevlileriyle daha önce görüşmüş olan Heuschrecke vakayla ilgili gerçekleri Belâ'ya anlatır. Belâ önce buna, dili tutulmuş adam rolünü ustaca oynayarak yanıt verir. Sonra, konuşmak için yeterli dengeye kavuşur)

B: Size inanıyorum. Heuschrecke. Bu korkunç bir şey. Tek başıma bırakılmamalıydım.

H: Ama arkadaşlarınız ve çevrenizdekiler için bir tür deneyim oluşturduğunuzu kabul etmek gerekir.

B: Bir tür deneyim ha! Bir sıkıntı ve bir bela: Benim adım ve oyunum bu işte. Ama beni tedavi edebilir misiniz, önemli olan bu. Yoksa toplumu benden korumanın tek yolu, beni akıl hastanesine kapatmak mı? Sahi neyim var benim? Bir tür akıl hastalığı mı?

H: Bay Belâ, sizde hiçbir akıl hastalığı yok.

B: Peki neyim var benim, allahaşkına?

H: Mantıksal bir yanılgıdan muzdaripsiniz.

Dosya burada bitti ve Sinsi ağzı kulaklarında gülümseyerek dosyayı elinden bıraktı. Ertesi gün Sinsi yine Dr. Heuschrecke'nin ofisine getirildi.

H: Buyrun Sinsi, buyrun.

S: (*Karton dosyayı Heuschrecke'ye vererek*) İlginç bir vaka.

H: İlginç bulacağınızı tahmin etmiştim.

S: Peki, tedavisini başarıyla sonuçlandırdınız mı?

H: Eğer tedaviyle rehabilitasyon arasında fark varsa, tedavi olduğunu; ama teşhisin iyi olmasına karşın henüz tümüyle rehabilite olamadığını söyleyebilirim.

S: Bunu okumamı elbette hayali oyunlarda, yakıştırılmış roller gibi özel rollerin de oynanabileceğine ikna olmam için istediniz.

H: Kısmen evet. Peki, ikna oldunuz mu?

S: Evet, sanırım. Aslında Belâ'nın belirtileri, benimkilerin aynadaki görüntüsüne benziyor.

H: Neden söylüyorsunuz bunu?

S: Şunun için, burada belki de en çarpıcı olan şey, benim başlangıçta öteki insanları kandırmakla uğraşmam; Belâ'nın vakasında ise öteki insanlar onu kandırmakla uğraşmışlar.

H: Aynen öyle. Bu, sizin vakanızla onunki arasındaki temel benzerliği olduğu kadar temel farkı da gösteriyor. Benzerlik, ikinizin de rollerinizi oynamanız için *durumlara*, yani kendi rolünüze yanıt olarak gelen başka rollere gerek duymanızda. Ama ikiniz bu koşulları birbirinizin tersi yollardan elde ettiniz. Siz, en azından, başlangıçta, böyle bir durumu oluşturacak rollerden birini kabul ederek kendinizi var olan durumlara sahtekârlıkla uydurdunuz. Eğer diğer insanlar sizin İngiltere Kraliçesi olduğunuza inansalardı, size Kraliçe'ye uygun bir yanıt vereceklerdi ve bu da size Elizabeth'vari roller oynamaya devam etme olanağı sağlayacaktı. Öte yandan, Belâ için oynayacak roller vardı; ama bunları oynayacak durumlar kıttı. Bu nedenle, rollerini, oynamaya uygun olmayan durumlarda bile oynadı. Buna karşın siz o rolleri, kendi kimliğinize uygun olmadığı zaman oynadınız. İkinizin amaçlarının aynı, yani rol yapmak olmasına karşın, siz bir sahtekârdınız, Belâ ise sıkıcı biriydi.

S: Evet, bu söyledikleriniz durumu anlatıyor. Ama bu çok farklı yaklaşımları nasıl açıklayacaksınız?

H: Nasıl olacak, sizin yetişme biçiminiz ve buna bağlı olarak karakterinizle elbette. Belâ, her şeyden önce, kendini adamış bir izciydi. Dürüstlük onun parolasıydı, hile onun için aforoz edilmiş bir şeydi. Ama siz tam bir profesyonel ikiyüzlülük geleneğinin mirasçısıydınız. Bu nedenle ikiniz de bizim

oyun oynamak dediğimiz rol yapmada özerkliğe kavuştuğunuz zaman bu özerk durumların üstesinden gelmek için çok farklı stratejiler benimsediniz. Sizin gösterileriniz Sinsi, sahne gösterilerine benziyordu; çünkü siz izleyiciden belli tepkiler almaya çalışıyordunuz; her ne kadar bu habersiz bir izleyici olsa da. Bu nedenle, onları sıkmayı göze alamazdınız. Ama Belâ, rollerini izleyiciye uydurmadı; tam tersine onların tepkilerinin rolüne uygun olmasına gerek duyuyordu. Ve elbette bu, insanların neden kiliseden çok sinemaya gittiklerini ve şarlatanların neden dürüstlerden daha komik olduğunu açıklar.

Bu konular çok ilginç biliyorum, ama bizi öncelikle ilgilendiğimiz sorundan uzağa götürüyor. Biz, sizin ve Belâ'nın amaçlarınızı başarma yollarınız arasındaki farkla değil; benzerlikle, hatta aynılıkla ilgiliyiz. Çünkü siz yakıştırılmış rolleri, Belâ ise özel rolleri, rol yapmanın gerçek yaşamdaki durumları kullanması gerektiğini düşündüğünüz için oynadınız ve böylece ikinizin gerçek yaşamdaki karakteriniz, oynayacağınız rolleri belirledi. Ama hayali canlandırma, rol yapmayı olanaklı kılan gösterilerin bir parçasını oluşturan bir oyun olduğu için yakıştırılmış ve özel roller arasındaki farkın bir önemi yoktur. Belâ, rollerinde 'içten' olmaya, sizin 'riyakâr' olmaya zorlanmanızdan daha fazla zorlanmamıştır; çünkü saf hayali oyunların kurallarında zorlama yoktur.

Bu ayrım, iyi ve kötü hareketler arasındaki, yani bir yanıt uyandıran ve uyandırmayan gösteriler arasındaki ayrımın yerini alır. Oynanan oyuna ya da oyunun belli bir andaki durumuna bağlı olarak rol, onu oynayan kişinin karakterinin aynısı olabilir ya da olmayabilir. Peki, böyleyse ne olmuş? Oyun yalnızca, yanıt oluşturmayı sürdürdüğü sürece başarılıdır; içten ya da riyakâr olmaktan ötürü değil. Bu yüzden ikiniz de ünlerinizin altında bir yaşam sürmek durumundasınız. Siz bu tür oyunları bir Sinsi olmaksızın oynayabilirsiniz ve Bartholomew da o oyunları bir Belâ olmaksızın oynayabilir.

S: Söylediklerinizi beni ikna etti, Bay Heuschrecke; ama merak

ediyorum, Belâ ikna oldu mu? Onun kişiliği bana, benimkinden daha katı gibi geldi.

H: Söylediklerinizde elbette çok haklı olmanıza karşın Sinsi, bunların vakanın temel gerçekleriyle pek ilgisi olduğunu sanmıyorum. Çünkü oyunun özelliği, çok aykırı kişilik tiplerindeki insanların aynı oyuna girmeleridir. Falancanın kavgacı bir piç olması, oynadığı hokey oyununu farklı bir şekilde renklendirir; ama bu, onun kavgacı bir *hokey* oyuncusu olduğu gerçeğinden daha önemsizdir. Ama Belâ'ya sorarsanız, siz de kendiniz hakkında yargıya varabilirsiniz. Şu anda bekleme odasında bekliyordur, eminim. (*Heuschrecke kapıya gider ve açar*) İçeri buyurun Belâ, içeri buyrun. Bay Belâ, Bay Sinsi'yle tanışmanızı istiyorum.

BELÂ: Memnun oldum, Sinsi. Heuschrecke sizin vakanızla ilgili bir şeyler söylemişti.

H: Umarım sizce bir sakıncası yoktur, Sinsi.

S: Pek yok, doktor; çünkü sizin bizi bir araya getirmeniz, sanırım bizim rehabilitasyonumuza yardım amacı taşıyor.

H: Çok doğru. Ve bu tahmin iyidir beyler.

S: Ya, öyle mi? (*Bir tabanca çıkarır*) Kımıldama Heuschrecke, oturduğun yerde, ellerin masanın üzerinde kalsın, sen de otur. Bunu kullanmaktan çekinmem Belâ! Şimdi ayağa kalk -sen değil Heuschrecke, sen orada dur- ve önüm sıra dışarı, park yerine doğru yürü. Orada, çitin yanına park etmiş gri Mercedes'in şoför koltuğuna oturacaksın. Sonra ne yapacağını söyleyeceğim.

B: Pekâlâ, ama önce bana, gerçekten kim olduğunuzu söyleyin.

S: Ben Sinsi Porphyryo'yum, emekli bir casus.

B: Emin olmak istemiştim. Şimdi nerede olduğumuzu anladık, ben de aslında FBI'den Sanders.

S: Elbette sensin. Haydi yürü Sanders! (*Sinsi ve Belâ çıkarlar*)

H: Tahmin kötü çıktı, harika! (*Diyafonun düğmesine basıverir*) Bana Bay Kuşkucu'yu gönderin lütfen. (*Kuşkucu içeri girer*)

KUŞKUCU: Aman Tanrım, Çekirge, psikiyatrist kılığına girmiş ne yapıyorsun burada?

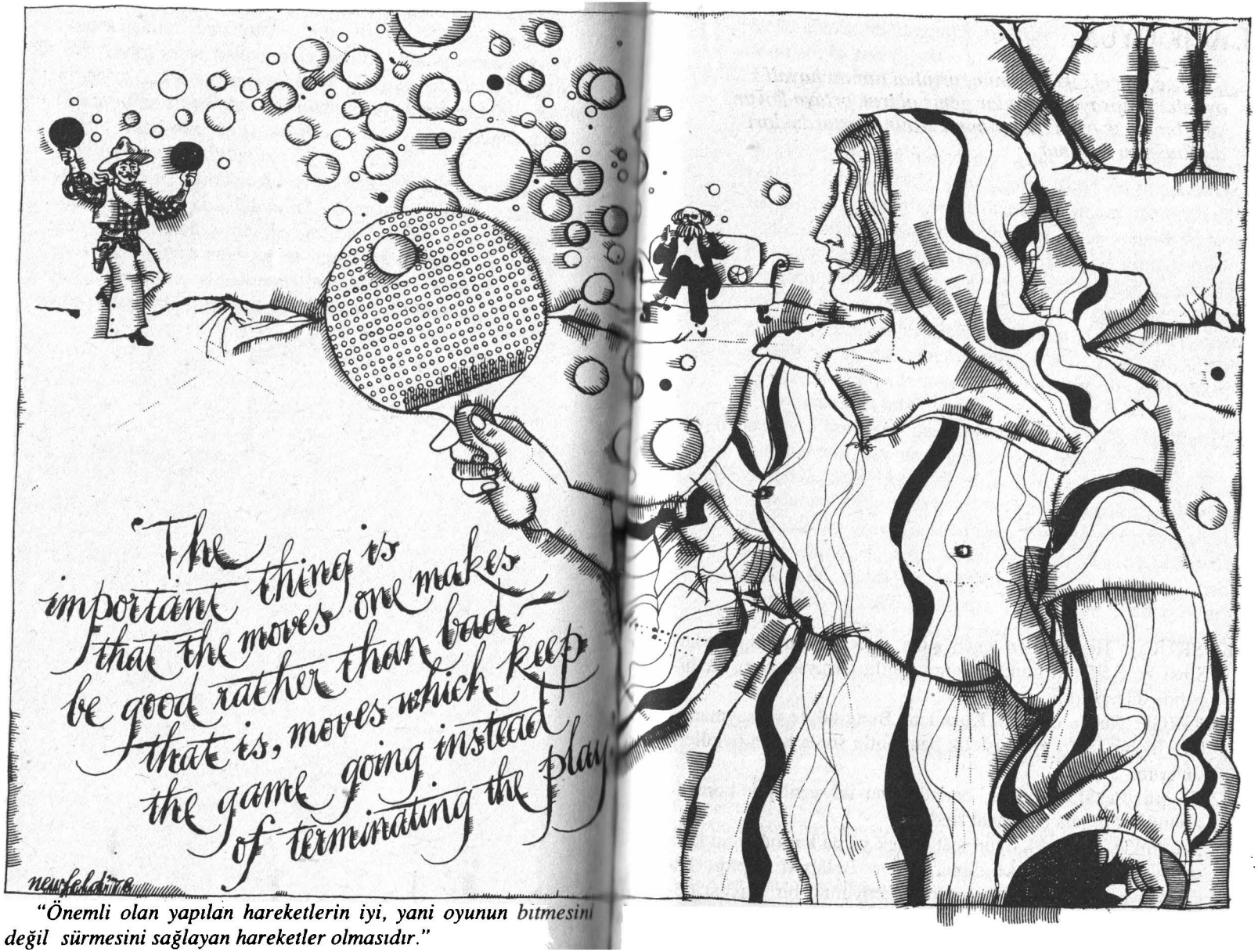
ÇEKİRGE: Ben psikiyatrist değilim, ben...

K: Evet biliyorum, felsefe doktorusun. Ama gizlenmek niye?

Ç: Gizlenme değil, Kuşkucu, *bir takma ad. Heuschrecke* Almanca çekirge demektir.

K: Oh. Öyleyse ne halt etmeye seninle konuşuyorum ki? Çekirge ya da Heuschrecke olarak Çekirge, sen yine de gerçek Çekirge'nin düş ürünü bir uydurmasından başka bir şey değilsin. Nasıl olur da şu an bana anlatmakta olduğun bir öykünün parçası olabilirsin?

Ç: Ah Kuşkucu, birimizden birinin hangi öykünün parçası olup olamayacağını kim bilebilir? Aslında metafizik benim çizgim değil, ama yine de ne fark eder? İzlediğimiz sorgulamada kimin neyi ya da hangi garip durumda söylediği değil; yalnızca, söylenenin inandırıcı ve konuyla ilgili olması önemlidir. Öyleyse gel de konuya dönelim.



"Önemli olan yapılan hareketlerin iyi, yani oyunun bitmesini değil sürmesini sağlayan hareketler olmasıdır."

XII. AÇIK OYUN

Çekirge, önceki iki öykünün, orijinal tanımı hayali oyunları kapsayacak kadar geniş olarak ortaya koyan, yeni bir 'açık oyun' kavramına zemin oluşturdukları düşüncesini savunur.

KUŞKUCU: Her şeyden önce şuna dikkat ettim ki olayları Sinsi ve Belâ'nın bundan sonra mutlu yaşayacakları bir biçimde düzenledin.

ÇEKİRGE: Neden olmasın Kuşkucu? Bunu böyle varsaymanın bize hiçbir zararı yok, üstelik ben mutlu sonla biten öyküleri severim.

K: Doğru. Pekâlâ Çekirge, herhalde bu iki yanlışlık komedyasından bir ders çıkaracaksındır.

Ç: Kesinlikle. Şöyle ki, oyun icat etmek ya da kurmak için kullanılabilse bile (çünkü Sinsi'nin ve Belâ'nın yaptığı kesinlikle budur) ters dil, esas olarak oyunun bir parçası değildir. Heuschrecke hastalarına, gerçek yaşam durumlarını

kullanmaksızın dramatik oyunlar oynayabileceklerini göstermişti, öyle değil mi?

K: Evet, öyle. Tedavileri tümüyle, bu gerçeği benimsemelerine bağlıydı.

Ç: Ama gerçek yaşam durumlarını kullanmak -en azından Sinsi'nin ve Belâ'nın yaptığı gibi- bu durumlara ters dil ilkelerini uygulamakla aynı şeydir. Sinsi rol yapabilmek için başkalarını kandırdığında, onun asıl amacı onları kandırmak değil; dramatik taklit için bir fırsat ya da bahane yaratmaktı. Heuschrecke ona bu oyunlarını -daha iyi olmasa bile- kandırmaca yapmaksızın da oynayabileceğini gösterdiğinde, aynı zamanda onları ters dil olmaksızın oynayabileceğini göstermiş oluyordu. Elbette Belâ için de buna benzer şeyler geçerli. Belâ, dili gerçek yaşama uydurmaksızın oyunlarını oynayabileceğini fark edince sıkıcı biri olmayı bıraktı; ama oyun oynamayı bırakmadı.

K: Öyleyse ters dilin peşinden koşmakla tüm yaptığımız, tavşanı gizlendiği yerden açığa kovalamak.

Ç: Tam öyle değil bence. Çünkü, ilk olarak benim kuşkum, ters dil *oyunla* ilgili olmasa bile *oynamakla* çok ilgili olabilir ve herhalde bu olasılığı bir başka fırsatta gözönüne alabiliriz. İkinci olarak da oyun konusunda tavşanı açığa kovalamış olsak bile o tavşan muhakkak bizi gerçek avımıza yöneltecektir. Çünkü ilk başta *yakıştırılmış* roller oynamak, bizim yakalamaya çalıştığımız oyun türünün esasını oluşturuyormuş gibi görünüyordu. Daha sonra, Belâ vakası sayesinde, bu oyunun özel roller yaparak da pekâlâ aynı şekilde oynanabileceği görüldü. Heuschrecke'nin gösterdiği gibi bu tür bir oyunda önemli olan, kendine ait olanın dışında bir karaktere bürünmek değil*, yapılan hareketlerin

* Bunun, hayali oyunlara dair heterodoks bir görüş olduğunu fark ettim. Örneğin Rogear Caillois *Man, Play and Games*'inde, (The Free Press, 1961) bu tür oyunları esasen *taklit* örnekleri olarak, ayırdığı dört temel oyun kategorisinden birine sokmuştur. Benim görüşüme göre kuşkusuz birçok oyun taklit *içerse* de onları *oyun* yapan şey taklit öğesi değildir. Aynı şekilde, sportif oyunlar kuşkusuz bedensel devinimler içermelerine karşın onları oyun yapan da bu olgu değildir. Çünkü bedensel devinimler oyun olmayan etkinliklerin de bir parçasıdır ve taklit için de aynı şey geçerlidir. El bombası atmak gibi bir bedensel devinim,

iyi, yani oyunun bitmesini değil; sürmesini sağlayan hareketler olmasıdır. Ve aslında uzun süredir peşinde olduğumuz şey, ters dil ilkesi değil; *uzatma* ilkesidir.

K: Evet Çekirge, Heuschrecke'nin gösterdiği uzatma olgusunu anında fark etmiştim. Ama bunu, şimdi olduğu gibi o zaman da oyun hakkında söylenemeyecek kadar garip bir şey olarak görmüştüm.

Ç: Neden öyle?

K: Sanki oyunların gerçekte oynandığı tarzlarla çok çarpıcı bir karşıtlık oluşturuyor. Bir beyzbol oyununu uzatmaya çalışmak oyunun ruhuna aykırı davranmak olur. Örneğin, vuruş sırası gelen oyuncunun, vuruşunu yapıp oyundan çıkması ve oyun daha uzun sürsün diye kasten bir sineği kovalayıp durması gibi. Bu yapılabilir ve kuşkusuz şu ya da bu kişi böyle bir şey yapmış olabilir, ama bunda kesinlikle ters bir şeyler var.

Ç: Ters mi?

K: Evet, hatta paradoksal. Çünkü böyle bir şeyi yapan kişi beyzbol oyununu, gerçek anlamda -ya da en azından yürekten- beyzbol oynamaktan vazgeçerek uzatır bir konumdadır. Bu bana, senin oyun ve paradoks konusundaki tezini anımsattı. Oradaki bulguların, bana öyle geliyor ki şimdiki konuyla doğrudan ilgili. Bu uzatma çabalarının, oyunun ya da oynanma tarzının hatalı olduğu ölçüde anlamlı olduğunu ve paradoksal olmadığını; çünkü o durumda uzatma çabalarının çürük bir yapıya bir miktar payanda koymak olarak anlaşılabileceğini görmüştün. Bu, aynı zamanda, Sinsi ve Belâ'nın olsa olsa hatalı oyunlar oynadıklarını savunmak anlamına gelir.

Ç: Öyle olması gerekmez, Kuşkucu. Hatalı oyunların dü-

---

genellikle oyun devinimi değildir (olması da gerekmez elbette). Bence oyunda bir rol oynama olarak taklit eylemi de öyle değildir; ama Caillois, yine de taklit üzerine kurulu oyuna örnek olarak tiyatro oyununu düşünüyor gibidir. Oyunları, oyuna katılan (Örneğin. dramatik hareketlere karşı sportif hareketler gibi) etkinliklere göre sınıflamaya itirazım yok; ben yalnızca, bu tür alt sınıfların ancak daha temel ayrımların yapılmasından sonra anlamlı bir şekilde tanımlanabileceğini ve bu ayrımların en temel olanının da oyun olan ve olmayan etkinlikler arasındaki ayrım olduğunu savunuyorum.

zeltilmesiyle ilgili uzatmalarda, oyunu uzatma çabaları oyun dışından gelir, oysa uzatma çabasının oyunun kendi içindeki hareketlerden geldiği oyunlar olabilir. Örneğin, Kierkegaard'ın Günlükçüsü'nün böyle bir oyun oynadığı bellidir ve sorunumuzun çözümünün, onun gerçek baştan çıkarmaya ters dil yüklemesinde değil, bu olguda olduğunu savunuyorum.

K: Ne demek istiyorsun?

Ç: Demek istiyorum ki baştan çıkarma oyununu oynamaya karar verdiğinde, Günlükçü'nün kendi kendisini bu işi çabucak bitirmeye karşı uyardığını görüyoruz. Oyunun en büyük tehlikesi, kızın Günlükçü'ye duyduğu isteğin çok büyümesi sonucu fazla mücadele gerektirmeden teslim olmasıdır ve bu yüzden 'baştan çıkarıcı' zaman zaman kızın artmakta olan tutkusuna soğuk su atmalı; ama bunu elbette, tutkuyu tamamen söndürecek kadar yapmamalıdır. Yani Günlükçü'nün, oyunun bitimini sürekli ertelediğini söyleyebiliriz: Sanki yarış bitmesin diye finiş çizgisinin tersi yönde gidip durmaktadır. Ve oyun bittiğinde, Günlükçü zafer heyecanı değil; yalnızca 'acıklı bir doymuşluk' yaşayacağını bilmektedir.

K: Günlükçü bana Keats'in *Bir Yunan Vazosuna Şarkı*'sından bazı dizeleri anımsattı:

"Cüretli âşık, asla, asla öpemeyeceksin, kazanıp hedefine yaklaşsan da.../
Ebediyen sen seveceksin, o da temiz kalacak!"

Ç: Evet Kuşkucu, bu dizeler Günlükçü'nün idealini ifade ediyor: Sonsuza dek Günlükçü kovalamalı ve kız kaçmalı.

K: Ve iffetli kalmalı.

Ç: Kesinlikle. Çünkü kovalama yalnızca iffet olduğu sürece devam eder, ondan sonra biter. Burada Keats eylemin sonuca ermekten uzak tutulduğu, zamanın dışında hep sabit kaldığı bir ülkeden söz ediyor. Ama Günlükçü aslında gerçek zamanda yaşıyor ve Keats'in platonik seçeneği yok onun için. Bu yüzden, elinden gelen ancak, istenmeyen sonucu, o sahte başarıyı sonsuza dek ertelemeye çalışmaktır. Bunu başaramayacağı kesindir, ama hiç olmazsa bu konuda bir şeyler yapıyor demektir. Ve eğer şiir yazmak yerine ey-

lemde bulunmak istiyorsa, yapabileceği en iyi şeyi yapmaktadır; çünkü oyunu oynamak Keats'in zamanın dışındaki romantik idealini zaman içinde gerçekleştirmenin en iyi yoludur. Fakat ben, bizi ilgilendiren asıl konudan uzaklaştım.

K: Evet, öyle.

Ç: Kuşkucu, bu durumda olan bitene *açık oyun* demem gerekiyor herhalde.

K: Açık oyun mu?

Ç: Evet, yapısında, bir finiş çizgisini aşmak, bir şahı mat etmek, vs. gibi sonuçlara ulaşılmasıyla oyunu bitirecek bir amaç taşımayan oyunlar. Bu tür bir amacı taşıyan oyunlara ise kapalı oyunlar diyebiliriz.

K: Kierkegaard'ın Günlükçüsü'nün oynadığı oyun açık bir oyun mu?

Ç: Evet, yalnız, bu açık oyunu oynarken, var olan hedef güdümlü bir etkinliği -baştan çıkarma etkinliğini- normal hedefine varışı süresiz erteleyerek kullanmıştır. Sinsi ve Belâ gibi Günlükçü de diğer kişinin oyuncu değil de, diğer rolün habersiz ve istemsiz uygulayıcısı olduğu, iki kişili, iki rolü olan bir oyun oynamaktadır. Hepsi de var olan durumları (ve insanları) kendi dramatik amaçları için sömürmektedirler. Ama en önemli nokta onların *sömürücü* oyunlar oynamaları değil; oynadıkları -tesadüfen sömürücü olan- oyunun *açık oyun* olmasıdır; çünkü açık oyunun hiçbir parçası böyle bir sömürüyü gerektirmemektedir. Bu olgu , Smith ile Jones arasındaki o dillere destan garip pinpon maçında açıkça görülür.

K: Hangi pinpon maçında?

Ç: Sana anlatacağım maçta. Smith ve Jones ünlü Ming Kupası'nın final maçını oynayacak olan iki finalisttir ve heyecanlı bir taraftar grubu da maçı izlemeye gelmiştir. Smith servis atışını yapar ve oyun başlar. Top oyuncular arasında bir o tarafa bir bu tarafa gitmekte, harika bir maç olacağa benzemektedir. Ama beş dakika geçip iki oyuncu da hâlâ puan alamayınca, izleyiciler huzursuzlanır ve bir beş dakika daha geçtiğinde oyuncuların hiç de birbirlerine karşı skor yapmaya çalışmadıkları anlaşılır. Yalnızca topu oyunda tutmaya çalışmaktadırlar.

"Haydi, oyun oynayın!" diye sesler gelir her yandan.
"Oynuyoruz" diye bağırır Smith kalabalığa.
"Bu pinpon değil" der kızgın bir yanıt.
"Hayır değil," der Jones, "bu, farklı bir oyun."
"Ama kimin yendiği nasıl belli olacak?" diye haykırır bir başka izleyici.
"Bu oyunda galip yoktur" diye yanıtlar Smith.
"Peki oyunun bittiğini nereden bileceksin?"
"Bu iyi bir soru" der buna verilen nefes nefese yanıt.
Tıpkı, Günlükçü'nün gerçek baştan çıkarmadan bir oyun türetmesi gibi Smith ve Jones da standart pinpondan yeni bir oyun türetmişlerdir. Ve tıpkı, Ming Kupası finallerindeki izleyicilerin, oyuncuların puan toplamaya girişmemesine kızarak neredeyse kendilerinden geçmeleri gibi Günlükçü'nün baştan çıkarma uğraşlarının hedefi olan kızın da 'baştan çıkarıcısının' işi ağırdan almasından aynı şekilde etkilenmiş olduğunu düşünebiliriz. Ama asıl konu, Smith ile Jones'un yaptıkları şeyi yapmak için alışılmış pinpon oyununu kullanmalarına gerek olmamasıdır. Bir pinpon müsabakası yapmak için sadece buna karar vermek yeterlidir. Kendi kendine, bir partnere ya da başkalarına standart pinpon oynuyormuş numarası yapmaya gerek yoktur ve bu, baştan çıkarmanın normal sonuçları konusunda sizden daha ciddi olmayan bir partnerle 'baştan çıkarma' oyunu oynamaya benzemektedir.

K: Yani, Sinsi'nin ve Belâ'nın oynadığı oyunların pinpon müsabakası modeliyle açıklanabileceğini mi söylüyorsun?

Ç: Kesinlikle. Böyle bir müsabakada A topu, B topu A'ya atabilsin diye B'ye atar; B de topu, A topu B'ye atabilsin diye A'ya atar ve bu böylece gider. Tıpkı, bu tümceyi bitirmem için -sıkıcılıktan başka- bir neden olmadığı gibi bu tümcenin anlattığı oyunun da bitmek için kendine ait bir nedeni yoktur.

K: Ama Sinsi ve Belâ'nın oynadığı oyunlarda topu oyunda tutmaya karşılık gelen şey nedir?

Ç: Dramatik etkinliğin sürmesini sağlamak, Kuşkucu. A, B de A'ya bir karşılık verebilsin diye B'ye rol yapar ve bu böy-

lece sürüp gider. Tıpkı pinpon müsabakasında olduğu gibi, her hareket, hem bir önceki hareketin yanıtı hem de hemen bir sonraki hareketin uyaranı ya da uyandıranıdır.

K: İki hareket, yani ilk ve sonuncu dışında elbette. İlk hareket salt uyandırıcı, son hareket ise salt yanıt vericidir. Yoksa oyun ne başlayabilir ne de bitebilir. Yani, yalnızca iki hareketli bir oyun olabilir:

BİRİNCİ HAREKET: Bir daha evime ayak basma!
İKİNCİ HAREKET: Pekâlâ. Ebediyen elveda.

Bu, oynanabilecek bu türden en kısa oyun olurdu kuşkusuz; çünkü bütün öteki oyunlarda bir başlangıç ve bir son gibi bir de orta vardır ve orta, yanıt içeren ve uyandırıcı hareketlerin bir kombinasyonudur.

Ç: Çok doğru. Ama en kısa açık oyunun aynı zamanda, oynanabilecek en kötü açık oyun olduğunu da belirtmeliyiz. Başka yanıt uyandırmayan bir yanıt vermek pinpon müsabakasında partnerinize karşılanamaz bir servis atmak gibidir. Bu, kapalı pinpon oyununda hayranlık uyandırır, ama pinpon müsabakasında oyunun amacını ortadan kaldırır.

K: Evet, anlıyorum. Şimdi, senin öne sürdüğün ana tezleri tümüyle anlayabilmiş miyim, bakalım? Anlaşılan sen *açık oyun* denen bir kategoriden söz ediyorsun ve hayali oyunların bu kategorinin alt türleri olduğunu söylüyorsun.

Ç: Kesinlikle Kuşkucu. Açık oyunu, nitelik açısından, sistemin sürekli çalışmasını amaçlayan, birbirini olanaklı kılan karşılıklı hareketler olarak tanımlıyorum. Bu geniş kategori içinde, senin öne sürdüğün gibi çeşitli örnekler bulunabilir. Açık sportif oyunlar herhalde bu tür bir örneği oluştururlar; çünkü bu oyunlarda tüm hareketler bedensel manevralardır. Hayali oyunlar ise öteki türü oluştururlar; çünkü içerdikleri bütün hareketler dramatik gösteriler olacaktır. Bu nedenle Heuschrecke'nin, hayali oyunu, 'rol-performans maksimizasyonuyla kendi kendini destekleyen bir sistem' olarak tanımlaması doğrudur.

K: Çok iyi, Çekirge, ikna oldum. Şimdi hem açık hem de kapalı

oyunları kapsayacak bir tanım bulmak için yeni bir araştırmaya başlayalım.

Ç: Buna gerek yok, Kuşkucu. İlk tanım bana göre her iki tür oyun için de uygundur.

K: Ama Çekirge, bu nasıl olabilir? İlk tanım, oyundaki oyuncuların bir sonuca ulaşmak için uğraşmalarını gerektirmektedir, oysa ki şimdi gördüğümüz gibi açık oyun oyuncularının varmaya çabalayacağı bir sonuç yoktur. Onlar yalnızca sonsuz bir çabalamaya girişmişlerdir.

Ç: Sanırım, yalnızca sonucu oluşturan şeyler hakkında gereksiz dar bakışın yüzünden böyle düşünüyorsun, Kuşkucu. Bir pinpon müsabakasında, oyuncuların elde etmeye çalıştığı bir sonucun var olduğu gayet açıktır. Bu, topun oyunda kalması demek olan sonuçtur.

K: Oh.

Ç: Evet, topun oyunda kalması, yadsınamaz bir sonuçtur. Bu nedenle beyzbolun, hedef güdümlü bir etkinlik olarak, Hırsız-Polis gibi rol güdümlü etkinliklerden farklı olduğu konusunda daha önceki saptamamız doğru değildi. Çünkü rol içeren oyunların da hedef güdümlü olabileceği gayet açıktır. Dramatik bir episodun sürmesi için uğraşmak hedef güdümlü bir performans sergilemek demektir. İşte bu nedenle, açık oyunla ilgili tartışmamız boyunca satır aralarında kalmış çok önemli bir noktayı açıkça ifade etmek zorundayız: Kapalı oyunlarla açık oyunlar arasındaki ayrım, beyzbol ve Hırsız-Polis gibi oyunlar arasındaki ayrımdan önce gelir. Birinin dramatik roller içerip ötekisinin içermemesine karşın pinpon müsabakası ve Hırsız-Polis açık oyunlardır ve yine birinin dramatik roller içerip ötekinin içermemesine karşın beyzbol ile Sessiz Sinema oyunu kapalı oyunlardır.

K: Pekâlâ Çekirge, açık oyunların hedefleri olduğunu kabul ediyorum. Ama yine de bu olgu, tek başına, açık oyunların bizim ilk tanımımıza uyduğunu kanıtlamaz. Bu oyunların, amaçlarına varmada yetersiz araç ve yöntemlerin kullanımını gerektirdiklerini gösterebilmemiz gerekir. Üzerinde konuştuğumuz tipik hayali oyunlarda -aynı şekilde, Sinsi'nin ve Belâ'nın oynadığı oyunlarda da- yetersizlik il-

kesinin varlığını görmüyorum.

Ç: Bir an için açık pinpona geri dönelim. Oyuncuların amacının topu oyunda tutmak olduğunu kabul etmiştik, değil mi?

K: Evet.

Ç: Ve bunu, pinpon raketlerini kullanarak yapıyorlar, öyle ki bu amaca varmadaki başarıları vuruşlarını yapmadaki ustalıklarına bağlıdır. Karar vermede ve uygulamada en ufak bir hata bu amacın yok olmasıyla sonuçlanır.

K: Evet, öyle.

Ç: O halde, topu oyunda tutmanın daha yeterli bir yolunun tasarlanabileceği açık değil mi?

K: Yani diyorsun ki bu amaç için ustaca tasarlanmış bir makine ya da belki bir çift makine, topu, elinde pinpon raketi bulunan iki insandan daha uzun süre ve çok daha az hata riskiyle oyunda tutabilir, öyle mi?

Ç: Elbette. Bu aynı onsekiz skoruna varmak için golf topuna yönlendirici cihaz uygulayan golf oyuncusunun durumuna benziyor.

K: Pekâlâ, ama hayali oyunlar ne olacak peki? Herhalde sorunu çözmek için yine o makinelerinden birini, bir *Deus qua machina**yı ortaya çıkaracaksın.

Ç: Eğer kâğıda yazılmış konuşma metni bir tür makineyse, evet Kuşkucu. Çünkü pinpon makinesi gibi hayali oyun oyuncularının yazılı metinler kullanmaları, oyunun gerektirdiği dramatik yanıtları anında uydurmalarından daha etkili -ve daha az riskli- bir yöntemdir. Sinsi'nin, Heuschrecke'nin kendisini tiyatro kariyeri yaparak rehabilite etmesi önerisini reddetmesinin nedeni kesinlikle budur. Sinsi'nin radikal lusorik görüşüne göre yazılı bir metne göre aktörlük yapmanın dizilmiş bir deste kâğıtla solitaire oynamaktan hiçbir farkı yoktur.

K: Pekâlâ Çekirge, ilk tanımlamamızın hem açık hem de kapalı oyunları açıklamaya yeterli olduğuna ikna oldum.

Ç: Bu harika, Kuşkucu. Ama bu konuyu bırakmadan önce Kovboy-Kızılderili gibi oyunlarla ilgili, daha önceki kuş-

* Lat. Klasik dramda, zor bir durumu çözümlemek için mekanik bir yolla sahneye indirilen Tanrı. (ç.n.)

kularımıza bir an geri dönelim ve yeni açık oyun anlayışımızın bunları çözüp çözemediğine bakalım. Çocuklar tarafından oynanan hayali oyunlarla ilgili olarak yapılan hareketlerin meşruluğu konusunda epey tartışma çıkmıştı. Açık oyunlar konusundaki keşfimizin -hiç de daha azı değil- bize bu olgunun bir açıklamasını sağlayacağına inanıyorum. Bence hareketlerle ilgili bu tür anlaşmazlıklar, oyuncuların açık ve kapalı oyunlar arasındaki fark konusunda net olmamalarından kaynaklanmaktadır. Polisler hırsızlara 'karşı' ve Kovboylar Kızılderililere 'karşı' olduğundan, çocuklar bu 'rakip' gruplara sanki futbol ya da hokey takımlarıyla karşılaşıyormuş gibi davranma yanılgısına düşerler; yani açık bir oyunun saf dramatik mücadelesi kapalı bir oyunun gerçek yarışma mücadelesiyle karışır. Tartışmalı bir hareketle ilgili tartışmalar hem içinden çıkılmaz hem de genellikle uzlaşılmazdır; çünkü bir taraf bir açık oyun kuralını kastederken öteki taraf belki de bir kapalı oyun kuralını kastetmektedir. Belki de çocukların bu tür oyalanmaları çabuk bırakıp standart kapalı oyunlara geçmelerinin nedeni budur.

K: Evet, bu yüzdendir ve üstelik bence bir nedeni de standart kapalı oyunların normalde yarışmalı, açık oyunlarınsa esas olarak işbirliğine dayalı oyunlar olmaları ve çocukların birbirleriyle yarışmaktan hoşlanmalarıdır.

Ç: Belki bizim toplumumuzdaki çocuklar böyledir. Bu da beni bir antropolojik gözlemde bulunma cesaretini göstermeye itti, Kuşkucu. Egemen olma yoluyla başarı kazanmaya büyük değer veren toplumlar kapalı oyunlara daha çok önem verme eğilimindeyseler, işbirliği yoluyla başarı kazanmaya değer veren toplumların açık oyunlara daha çok önem verme eğiliminde olmaları gerektiğini düşünebiliriz.

K: Bu, ilginç bir düşünce Çekirge. Bu fikri Sovyetler Birliği'ndeki bir filozof ya da sosyologdan alıp almadığını merak ettim; çünkü Rusların son günlerde sporun ve oyunun incelenmesiyle ilgilendiklerini biliyorum. Yarışmaya dayalı oyunların kapitalist toplumlarda çok popüler olması karşısında açık oyunlar da Ruslar için sosyalist bir esasa dayalı olmaları gerekçesiyle popüler olabilir.

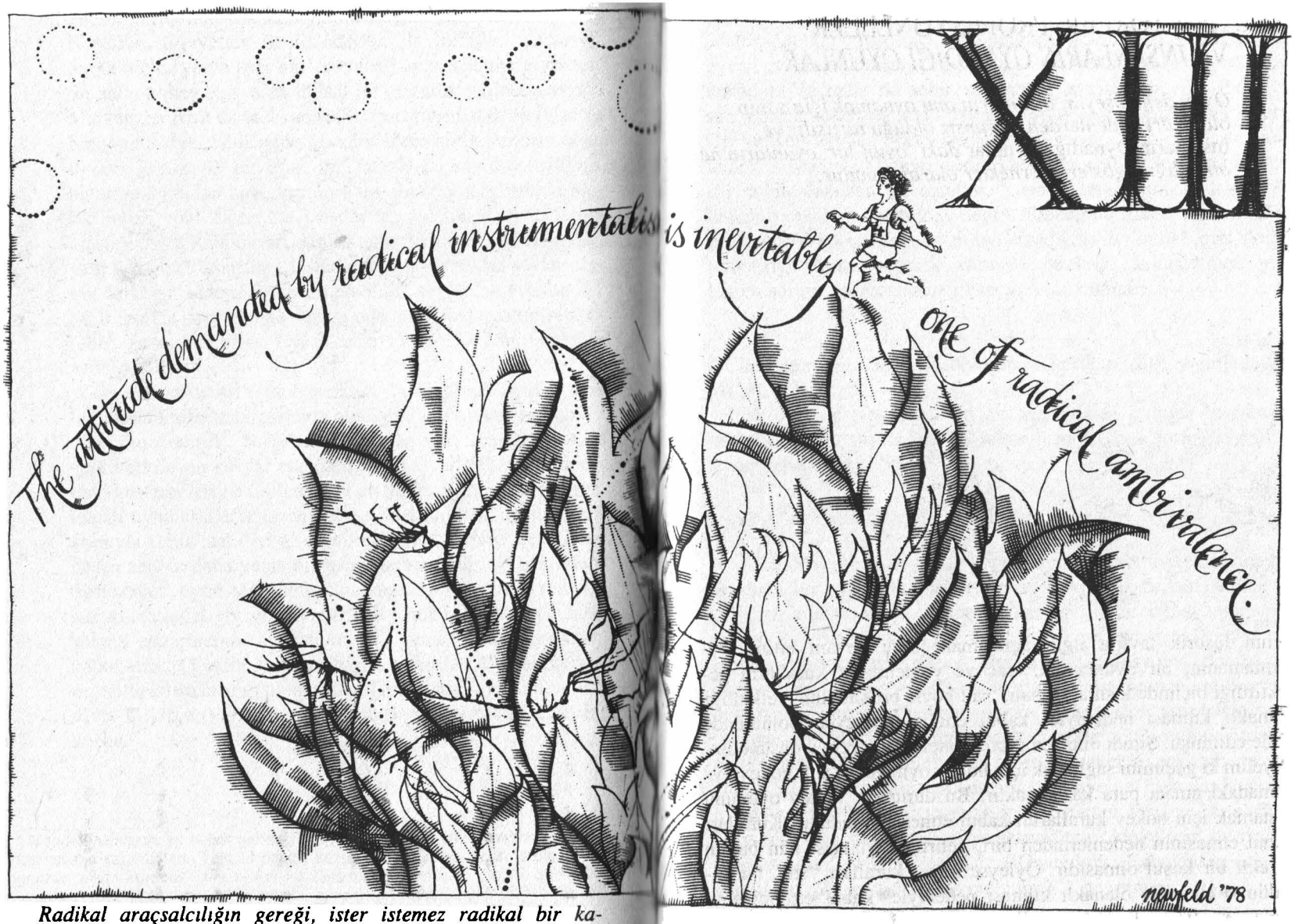
Ç: Senin varsayımın çok akla yakın, ama ne yazık ki çok yanlış Kuşkucu. Sovyetler Birliği'nde ya da bildiğim kadarıyla başka hiçbir yerde ayrı bir 'sosyalist' spor kesinlikle yoktur. Şu anda hokey Rusya'da ulusal bir çılgınlık halinde. Ayrıca Marksistlerin ya da öteki sosyalist yazarların açık oyunlar ve bunların sosyal işbirliğine yönelik ideolojik kararlarla olası ilgileri konusuna en ufak bir merak duyup duymadığını, hatta bu konudan haberlerinin olup olmadığını gösteren hiçbir belirti yok. Zaten Marksistler huy olarak, her tür tanım araştırmasına karşıdırlar; çünkü tanımlara boş soyutlamalar, yani doktriner amaçlar için kullanmaya elverişsiz şeyler olarak bakarlar. Polemikçi ya da ideolojik savlardan yoksun her türlü teoriyi küçümseme eğilimindedirler; bazılarının bir süredir, genetik teoriye Lysenkoizm* demeyi önermelerinin nedeni budur.

K: Yani sen sosyalistlerin felsefi ya da ideolojik açıdan açık oyunlarla ilgilenmek zorunda olduğunu mu savunuyorsun?

Ç: Savunma dersek, belki fazla iddialı olur, Kuşkucu. Ama sporu etkileyen sosyal etkenlerle ve sosyal değerlerin spordaki göstergeleriyle ilgilenen ya da ilgilendiğini savunanlara, kapalı oyunlarla açık oyunlar arasındaki farkın ilgilendikleri konuyla ilgili olabileceği anımsatılabilir. Bu ilgi çekici -ve başka zaman daha geniş bir biçimde araştırılmayı hak eden- düşünceler, oyun tanımımızı sınamak konusundaki asıl ilgi alanımıza teğet geçiyor. Sanırım Kuşkucu, hayali oyunlarla zaman geçirmenin bu tanıma bir tehdit oluşturmadığını kabul ettik. O halde tanımın başka açılardan uygunluğu konusunda kuşkularının olup olmadığını sorabilir miyim?

K: Evet Çekirge, var. Bu senin lusorik yaklaşımınla ilgili bir kuşku.

* Mendel yasalarını ve klasik genetiği burjuva bilimi diye niteleyen ve çevreden kazanılmış karakterlerin kalıtsal özellik kazanabileceğini savunan 'proleter' bir genetik bilimi kurmak isteyen Sovyet biyolog ve tarımcısı Trofim Denisoviç Lysenko'nun (1898-1967) ülkesinde bir süre geçerlilik kazanan genetik teorisi. (ç.n.)



Radikal araçsalcılığın gereği, ister istemez radikal bir kararsızlıktır.

XIII. AMATÖRLER, PROFESYONELLER VE *İNSANLARIN OYNADIĞI OYUNLAR*

Oyun denen şeyin, insanların onu oynamak için sahip oldukları nedenlerden bağımsız olduğu tartışılır ve İnsanların Oynadığı Oyunlar'*daki 'oyun'lar, oyunların ne olmadığını gösteren örnekler olarak sunulur.*

Senin lusorik tavırla ilgili açıklaman [diye devam ettim], tanımlamanın; bir oyuncunun, araç ve yöntemlerin kuralların gerektirdiği biçimde kısıtlanmasını, 'salt böyle bir kabulün o etkinliği olanaklı kılması nedeniyle' kabul ettiğini söyleyen bölümünde ifade edilmişti. Şimdi dilersen profesyonel bir sporcuyu düşünelim. Diyelim ki geçimini sağlamak için hokey oynuyor. Yani, hokey oynamadaki amacı para kazanmaktır. Bu durumda, hokey oyununu oynamak için hokey kurallarını kabul etmek zorundadır. Kuralları kabul etmesinin nedenlerinden biri, gelirini sağlaması için bunun gerekli bir koşul olmasıdır. Öyleyse onun, kuralları, 'salt, bu kabulün o etkinliği olanaklı kılması nedeniyle' kabul ettiğini söylemek yanlıştır. Bu yüzden de profesyonel oyuncuların varlığı

senin lusorik tavır açıklamanı çürüteceğe benzer. Ama bu, elbette profesyonellerde lusorik tavır olmaması nedeniyle bunların aslında oyun oynamadıklarını doğrulamak istemediğin sürece söz konusudur. Ve belki de senin savunmak istediğin buydu. Belki de sen, ikimiz hokey oynasak oyun oynamış olacağımızı; ama Bobby Orr ve Ken Dryden hokey oynadığında iş yapmış olacaklarını söylemek istiyordun. Öyleyse senin tanımına şimdiki tepkim bir eleştiri değil, yalnızca bir sorudur. Lusorik tavır konusundaki açıklamanın, seni ya tanımının doğru olmadığını kabul etmek ya da profesyonel sporcuların oyun oynamadığını savunmak gibi iki alternatiften birini seçmek zorunda bıraktığı anlaşıldığına göre benim sorum, hangi alternatifi seçmek istediğindir.

İki alternatifi de reddediyorum Kuşkucu [diye yanıtladı Çekirge].

İlk önce, profesyonellerin gerçek oyuncu olduğu önermesini desteklemeye çalışacağım ve sonra lusorik tavır formülasyonunu savunmaya döneceğim.

Profesyoneller

Amatör ve biraz hoşgörüyle profesyonel denebilecek oyuncular arasında bir ayrım yapmak istiyorum. Amatör derken demek istediğim, oyunu kendi içinde bir amaç olarak oynayanlar; profesyonel derken demek istediğim ise oyun oynamakla elde edilebilecek başka bir amacı olanlardır. Profesyonel sporcularla profesyonel satranç ve briç oyuncuları bu tür oyunculara birer örnektir, ama istersen bu terimi başka herhangi bir amaç için oyun oynayan oyuncuları da kapsayacak biçimde genişletelim; örneğin, bir konuda karar vermek için ('Bir el poker oynayalım da bira almak için şehre kimin gideceğini belirleyelim'), en fazla sayıda insana en büyük iyiliği yapmak için ('Briçten nasıl nefret ettiğimi bilirsiniz, ama dördüncü kişiye ihtiyacınız olduğu için bu defalık oynayacağım'), beğenilmek için ('Gwendolyn futbolcuları çok beğendiği için Percy futbol takımına girdi'), ve saire.

Şimdi, profesyonellerin aslında oyun oynamadıkları ko-

nusundaki tartışmada akla yakın gelen şey, sanırım amatörlerin oynadıkları oyuna karşı yaklaşımlarının profesyonellerden farklı olduğuna dair yadsınamaz gerçekten kaynaklanmaktadır. Yani biracılar, briçteki dördüncü ve Percy, bunların hepsi oyunu başka amaçlara ulaşmak için kabul edilebilir bir uğraş olarak görmektedirler ve bu amaçlar onlar için oyunun kendisinden daha önemlidir -ya da en azından pekâlâ öyle olabilir. Biracılar unutulmuş bir kasa bira bulsalar, bir el poker oynamayı istemeyebilirler; hevesli bir briç oyuncusu çıkıp gelse, isteksiz dördüncü yerini seve seve bırakır ve Gwendolyn âşıklarını seçerken sportif konularla uğraşanlardan çok oturarak yapılan etkinliklerle uğraşanlara ilgi gösterse, Percy elbette futbol takımından ayrılır. Amatörün yaklaşımı bu yaklaşımlardan farklıdır; çünkü o, oyun aşkıyla motive olmuştur; biranın, iyilik yapmanın ya da Gwendolyn"in aşkıyla değil.

Amatörlerin ve profesyonellerin yaklaşımları belirgin bir şekilde farklı olmasına karşın, yine de bu farklı yaklaşımların başka bir şeye değil de *oyuna* yönelik yaklaşımlar olduğu bir gerçektir. Aynı şekilde, Smith ve Jones'un da yerçekimi kuvvetine karşı çok farklı yaklaşımları vardır. Uzaya bir roket yollamak isteyen Smith yerçekimini hiç sevmemekte, bir roketi dünyaya geri döndürmeye çalışan Jones ise yerçekimini çok takdir etmektedir. Ama bu zıt yaklaşımlar yerçekiminin var olup olmamasını etkilemez.

Yaklaşımın değişmesiyle bazı şeylerin de değişeceği elbette doğrudur. Eğer -oyun oynamak değil de- oynamak, daima ve salt kendisi için yapılan bir etkinlik olsaydı, o zaman 'profesyonel oyuncu' çelişkili bir terim oluştururdu. Böyle bir bakış açısıyla, profesyonel sporcunun *oynamadığını* söyleme eğilimi gösterebilirdik, ama *oyun* oynandığını yadsıma eğilimi göstermezdik.

Lusorik tavır

Ama sen profesyonellerin benim lusorik tavır açıklamama uygun şekilde oyun oynadıkları görüşümü nasıl bir temele oturtacağımı merak ediyorsun Kuşkucu. Çünkü sen, o açıklamanın yalnızca amatörlerin oyun oynayabileceğini ima ettiğine; çünkü oyun oynayan herkesin oyun kurallarını, *salt* bu kabul o oyunu olanaklı

kıldığı *için* kabul ettiğine inanıyorsun. Yani 'salt... için' deyimini bu kabulün bu etkinliği olanaklı kılma nedeni dışında her şeyi dışlayan bir anlam taşıdığı biçiminde yorumluyorsun. Ama aynı şekilde mantıklı bir yorum daha vardır ve tanımının bu bölümünü açıklama fırsatı beni sevindiriyor.

A bir eylem ve R de A'yı yapmanın bir nedeni ise sen, 'salt N için A deyimini şöyle yorumluyorsun: 1/ R daima A'yı yapmanın bir nedenidir ve A'yı yapmak için başka hiçbir neden yoktur. Ama ben 'Salt R için A' deyimini şöyle yorumluyorum: 2/ R daima, A'yı yapmanın bir nedenidir ve A'yı yapmak için başka nedenlerin olmasına *gerek* yoktur. Buna göre bir oyuncunun kuralları; "bunu yapmak, o etkinliği olanaklı kıldığı" için kabul etmesi, oyun oynamak için sahip olmak *zorunda olduğu* tek nedendir; ama *sahip olabileceği* tek neden değildir. Fakat *sahip olabileceği* diğer nedenler de çok dar bir çerçeveyle sınırlıdır. Çünkü, şimdi göstereceğimiz gibi kuralları kabul etmemesi için bir neden olamaz öyle ki bu neden aynı zamanda oyun oynamanın bir nedeni de değildir. Buna göre benim lusorik tavırla ilgili açıklamam, bir oyuncunun oyun oynamak -ve dolayısıyla, oyun kurallarını kabul etmek- için sahip olabileceği diğer nedenlerle bağlantı kurma tavrına, bu tavır bir şekilde bozulmazsa ya da bu tür bir bağlantıyla lekelenmezse, uygundur. Yani bir oyunun başka bazı amaçlarla oynanmasının, o oyunun gerçekten oynandığı önermesini yalanlayacağı görüşünde değilim. Öte yandan, ekstralusorik amaçların oyun oynayarak elde edilebilmesine karşın bu amaçlara ya sahip olunması ya da bunların elde edilmesi, oyun oynuyor olmak için gerekli değildir; o halde bu amaçlar oyun oynama tanımının parçası değildirler.

Benim lusorik tavırla ilgili açıklamam 'profesyonel' oyuncuları değil de şimdi göstereceğim türden sözde oyuncuları dışlar. Smith 200 metre finali tam başlamak üzereyken start çizgisine varır. Oval yarış pistinin öteki yanında, start çizgisinin tam karşısında bulunan finiş çizgisinin olduğu yerdeki tribüne bir saatli bombanın yerleştirilmiş olduğunu ve birkaç saniye içinde patlayacağını ancak o an öğrenir. Öğrendiği şey Smith'i öyle bir şoka sokar ki bir süre konuşamaz ve dolayısıyla kimseyi gelen faciaya karşı uyaramaz. İlk dürtüsü, hemen kestirmeden koşarak geçip bombanın fitilini sökmektir, ama parkur dışındaki ara bölümün izleyicileri ve ya-

rışçıları açlıktan kükreyen elli civarında yırtıcı kaplandan korumak için olduğu anlaşılan yüksek tel örgülü engellerle kapatılmış olduğunu görerek düş kırıklığına uğrar. Smith'in, bombaya zamanında varmak için parkurun yarım dairesini dolaşmaktan başka çaresi olmadığını anladığı an start atışı yapılır ve Smith ile öteki yarışmacılar çıkış yapıp tüm güçleriyle koşmaya başlarlar.

Şimdi Kuşkucu, ben diyorum ki öteki yarışçılar oyun oynamaktadır, ama Smith oynamamaktadır; çünkü öteki yarışçılarda lusorik tavır vardır, oysa Smith'de yoktur. Bunu açıklayayım. Bu olayda, lusorik tavırla ilgili iki kural söz konusudur: Katılanların aynı noktadan, aynı anda koşmaya başlamalarını gerektiren kural ve parkur dışındaki hiçbir yerden geçmemelerini gerektiren kural. Smith, bir dizi garip rastlantı sonucu, kendini bu iki kuralı da izlerken buluyor. Ama onun bu kuralları izlemedeki amacı öteki yarışmacıların kuralları izlemedeki amacından çok farklıdır. Eğer Smith start çizgisine daha önce varmış olsaydı, daha önce koşmaya başlayacaktı ve parkurun dışı içi kaplan dolu bölümle kapatılmamış olsaydı, kestirmeden gidecekti. Ama başlama atışı yapılmadan önce koşmaya başlayabilecek olan öteki yarışçılar öyle yapmadılar. Parkurun dışı çitle kapatılmış ya da kaplanla doldurulmuş olmasaydı, onlar yine de parkurdan ayrılmazlardı. Yani onlar kuralları salt, yarışmalı bir oyuna katılmak istedikleri için kabul etmişlerdir. Ama Smith sınırlamalar içinde hareket etmiştir; çünkü bombaya hızla varabileceği tek yol budur. Açıkçası, onun kurallara uygun tavrı, kuralların koşu yarışını olanaklı kılmalarından değildir, Konuşma fırsatını bulabilseydi ya da parkurun dışı güvenli ve açık olsaydı, hiç de parkuru dolanarak koşmak zorunda kalmazdı.

Bence, Smith'in tavrı amatörlerle profesyoneller arasındaki farkı doğru perspektife oturtmaktadır. Çünkü profesyonellerle amatörlerin oynadıkları *oyuna* karşı tavırlarının gerçekten farklı olmasına karşın, o oyunun *kurallarına* karşı tavırları aynı, yani Smith'inkinin tersi tavırdır. Öteki yarışçıların hepsinin amatör değil, profesyonel olduğunu varsayalım. Onlar yine de Smith'in tersine, profesyonel amaçlarını tümüyle yok etmeksizin start tabancasından önce davranamaz ya da kestirmeden gidemezler çünkü o amaçlara hizmet eden sadece oyun oynamadaki ku-

sursuzluktur. Onlar oyunu *kullanırlar*, bu doğru; ama onlar oyunu, oynayarak kullanırlar. Smith ise oyunu oynamaksızın kullanmaktadır. Ötekiler yarışçıdır, o ise bir oportünisttir. Ve Smith finiş çizgisine öteki koşuculardan önce varıp, bombanın fitilini söktükten sonra, yarışın ikinci bölümünde başka bir yarışçıyı engellediğinden dolayı yarıştan diskalifiye edildiğinde, buna içten içe güler ve işine devam eder. Aynı tür tavır daha abartılı bir biçimde, sanırım *Playboy* dergisinde çıkmış bir karikatürde gösterilmişti. Karikatürde, bir pagan* altarı** önündeki ateş dolu çukura atılan bir sürü genç kız görülmekte, öteki kızlar ise kuyrukta sıralarını beklemektedir. Çukura düşen kızlardan biri yanındakine dönüp "Onlara bir oyun oynadım. Ben bakire değilim" der.

Sanırım tanımı senin ortaya attığın ikileme karşı doyurucu bir biçimde savundum Kuşkucu. Lusorik tavır sorusunu geçmeden önce, eğer becerebilirsem, oyunu bir araç olarak oynamanın, yani profesyonel oyun oynama dediğimiz şeyin ne anlama geldiğini birazcık daha açıklamak isterim. Çünkü oyunun, oyun olma özelliğini yitirmeden, bir araç olarak işlev görebileceği konusunda vardığımız sonucun, oyunun *esasen* bir tür araç olduğu önermesiyle karışma tehlikesi var. Bizim oyunla ilgili görüşümüz, reddettiğimiz iki uç görüşün orta yerinde bulunur ve bu uçlar şunlardır: Bir yanda *radikal ototelizm* denebilecek görüş, öte yanda ise *radikal araçsalcılık* denebilecek görüş. Radikal ototelizm, oyunun salt kendi içinde bir amaç olarak oynanmadıkça gerçekte oyun olmadığı, yani yalnızca amatörlerin oyun oynadığı görüşüdür. Profesyonellerin de gerçek anlamda oyun oynadıklarını kanıtlayarak radikal ototelizmi zaten reddetmiştik. Radikal araçsalcılık, oyunun, esasen bir araç olduğu görüşüdür ve bu görüşü de reddediyoruz; çünkü, radikal araçsalcılık, anlaşıldığı kadarıyla Smith'in oyun oynadığını savunmaktır. Ancak, yaygın olarak okunan otoriterlerin radikal araçsalcı oldukları anlaşıldığına göre bu doktrine herhalde daha bir yakından bakmamız gerekiyor.

---

* Yunan, Roma gibi çok tanrılı dinlerden biri. (ç.n.)

** Hayvanların ya da genç erkeklerin ve bakire kızların tanrılara kurban edildiği yer, sunak. (ç.n.)

A- RADİKAL ARAÇSALCILIK

Bir oyunun, başka bir amacın aracı olması ne demektir? Böyle bir amacın yokluğu durumunda yapmaya -hatta düşünmeye- değecek bir şeyin kalmaması demektir. Bu şekilde kavranan oyun, elbette, üstünde durduğumuz profesyonel oyun oynama durumundan çok farklıdır. O durumlarda oyun başka amaçlar için kullanıldığı halde, kullanıldığı amaçlardan farklıdır ve deyim yerindeyse, bu amaçlardan ayrılabilir ve oyuncuları da bunu böyle bilir. Yani bu oyunlardan biri çok farklı amaçlarla kullanılabilir ve birçok farklı oyun aynı amaç için kullanılabilir. Benim radikal araçsalcılık dediğim görüş, gerçekte, oyunların bu şekilde ayrılabilirliğinin ve çok yönlülüğünün yadsınmasıdır. Bu görüşte, oyunlar, ayrılmaz parçaları olan araçsal amaçlarıyla kavranır; ya da bizim tanımlamamızın diliyle söylersek, oyun esasen prelusorik amaçları elde etmenin bir aracı olarak görülür.

Ne var ki oyunlara ilişkin böyle bir görüş, kendi içinde çelişkilidir; çünkü prelusorik amacın elde edilmesine kendini aşırı adamanın, bu amacın belirdiği oyun üzerinde yok edici bir etkisi vardır. Yani Smith, bir hilebazın gözettiği nedenleri gözeterek, oyun oynamamaktadır. Her ikisi de ulaşmak için kurallara uymaya önem vermeyi gerektirmeyen hedefler peşinde koşmaktadır. Aralarındaki tek fark, hilebazın oyun kurallarını gerçekte çiğnemesi, Smith'in ise kuralları çiğnememiş olmasına karşın, eğer yapabilse, çiğneyecek olmasıdır. Ivan'la Abdül 'kuralsız bir oyun' yaratamamışlardır; çünkü 'kuralsız bir oyun' prelusorik amacın her şeyi çiğneyen bir önem kazandığı, bu yüzden de oyun haline gelemediği bir etkinliktir.

Hilebazın, Smith'in, Ivan'ın ve Abdül'ün geleneklere uymayan davranışlarını bir yana bırakıp alışılmış tarzdaki oyunlara radikal araçsalcılık doktrini açısından bakarsak, bu görüşün garipliği daha açık biçimde görülür. Satranç esasen satranç taşı kazanmak için bir işlem, hokey esasen kauçuk diskleri ağlara doldurmak için bir işlem ve koşma yarışı ipi göğüslemek için bir işlem halini alır. Bu doktrinin garipliği şu olguda yatar: Eğer oyun bu türden işlemlerden ibaretse, amaçlarından alabildiğine sapmış demektir. Ve buna çok açık biçimde koşut bir durumun da -bir ev yapmak,

bir iş anlaşmasını sona erdirmek, ilgi toplamak gibi- pratik bir amacı elde etmenin en kötü yollarından birinin o amacı bir oyunun prelusorik amacı haline getirmek olduğunu söyleyebiliriz.

Radikal araçsalcılık ister istemez radikal bir kararsızlığı gerektirir. Belki de Kolnai'nin yanlışlıkla gerçek oyunculara yüklediği 'garip iradi duruş' budur. Bu, bombayı etkisiz hale getirme olayında bazı değişiklikler yapılarak görülebilir. Bu yarışı yeniden başlatalım, ama bu kez kaplan dolu bölüm bulunmasın ve Smith'in hem yarışı kazanmaya hem de bombaya zamanında yetişmeye istekli olduğunu varsayalım. Başlama vuruşu yapıldığında, Smith bu iki amacın da tek bir yöntemle, yani yarış pistini elinden geldiğince hızla koşarak dolanmakla elde edilebileceğine inanmaktadır. Ama start yerinden çıkar çıkmaz, bu iki amacın birbiriyle çeliştiğini anlar. Çünkü kestirmeden koşmanın bombayı hemen durdurmak için parkuru dolanmaya göre daha iyi bir yol olduğunu görür. Bir seçimle karşı karşıya kalan Smith, üç şeyden birini yapacaktır. 1/ Eğer yarışı kazanmaya bombayı durdurmaktan daha çok önem veriyorsa, parkurdan ayrılmayacaktır. 2/ Eğer bombayı durdurmaya yarışı kazanmaktan daha çok önem veriyorsa, kestirmeden koşacaktır. 3/ Bunların her ikisine de aynı derecede önem veriyorsa, anlamsız bir kararsızlık durumunda kalacaktır.

Bu nedenle, radikal araçsalcılık, yalnızca kaçınmak için bilinmesi gereken bir oyun teorisidir, çünkü pratiğe geçirilemez. Oyun ve yaşamın eşit, ama uzlaşmaz taleplerinin ya ikisinden biri karşılanabilir ya da ikisi de karşılanamaz; fakat ikisinin birden karşılanması olanaksızdır.

B- 'İNSANLARIN OYNADIĞI OYUNLAR'

Eric Berne'in *İnsanların Oynadığı Oyunlar* adlı kitabında,* oynanmış oyunlar gerçekten oyunsa, o zaman Berne bu tutarsız teorinin bir örneği demektir. Çünkü Berne'e özgü oyunlarda oyun-

* Eric Berne, *Games People Play* (Grove Press 1967); bu çalışmayla ilgili daha çok bilgi metinde vardır.

cular o oyunları Berne'in 'okşanma' dediği şeyi, yani deyim yerindeyse, sosyal beğeninin bir birimini elde etmek için oynamaktadırlar. Oyunlarla ilgili benim profesyonellik dediğim yaklaşımın da oyunun beğeni kazanmak için oynanmasına izin verdiği doğrudur; hatta en iyi sporcular çoğu kez bu yönden motive olmuşlardır. Ama normalde bir sporcu gösterdiği başarının *sonucu* olarak beğeni kazanırken, Berne'in oyunlarında gösterilecek başarı, beğeninin kazanılmasıdır. Ya da benim teorimin diliyle, Berne'in insanlarının oynadığı oyunlarda, beğeni kazanmak oyunun prelusorik amacıdır.

Bu farkın Berne'e özgü oyunlarla herkesin oyun diye adlandırdığı şey arasındaki çok önemli bir fark olmasına karşın Berne'in oyunla ilgili açıklamasında başka iki önemli fark daha bulunmaktadır. Sonraki göndermeler için bunları şimdiden belirtelim: İlki, Berne'in oyuncuları yalnızca, az ya da çok nevrotik oldukları için oyun oynarlar; ikincisi, oynadıkları oyunlar az ya da çok bilinçsizcedir. Benim savım, radikal araçsalcılığın kendi içinde çelişkili bir ilke olduğudur ve Berne, öznelerinin davranışlarının yorumlanmasına bu ilkeyi uyarladığında olacakları görmek ilginç olacaktır. Çünkü tıpkı Smith'in yinelenen yarışındaki gibi üç şeyden birinin olacağını güvenle kestirebiliyoruz: 1/ Özneler oyun oynadıkları için davranışlarının beğenilmek konusundaki nevrotik gereksinimlerini karşılamadığı anlaşılacaktır, 2/ davranışları o gereksinimleri karşıladığı için gerçekte oyun oynamadıkları anlaşıla-caktır ya da 3/ Berne'in anlamsız şeyler söylediği anlaşılacaktır.

Berne'e özgü oyunlara tipik bir örnek olarak Berne'in 'Şapşal' adını verdiği oyunu gösterebiliriz. Bakın Berne onu nasıl tanımlıyor:

> Tipik bir 'Şapşal' oyunundaki hamleler şöyledir:
> 1 B Beyaz, evsahibi kadının sabahlığına viski döker.
> 1 S Siyah (evsahibi erkek) buna karşı önce öfke duyar; ama belli ederse, Beyaz'ın kazanacağını (genellikle belli belirsiz) anlar. Bu nedenle Siyah kendini durumu uydurur ve bu onu, kazananın kendisi olduğu yanılsaması içine sokar.
> 2 B Beyaz, "Üzgünüm" der.

2 S Siyah, mırıldanıp haykırarak ve onu bağışladığını söyleyerek kazananın kendisi olduğu yanılsamasını güçlendirir.
3 B Sonra Beyaz, Siyah'ın mallarına başka zararlar vermeye devam eder. Onu kırar bunu döker ve her şeyi darmadağın eder. Masa örtüsündeki sigara yanığı, dantel perdeyi delip geçen sandalye ayağı ve kilim üzerindeki sostan sonra Beyaz'ın Çocuğu [Berne bununla hepimizin içindeki çocuğu kastetmektedir], bütün bu zevkli şeyleri yaptığından dolayı neşe içindedir ve sürekli bağışlanır, Siyah ise hep kendi kendini kontrol etmekten dolayı acı çekerken bir yandan da teselli edici tavırlar sergilemektedir. Böylece her ikisi de talihsiz bir durumdan yarar sağlamıştır ve Siyah bu dostluğu sona erdirme endişesi taşımamaktadır.
Oyunların çoğunda olduğu gibi ilk hamleyi yapan Beyaz, her durumda kazanır. Eğer Siyah öfkesini belli ederse, Beyaz buna gücenmeyle karşılık vermede kendini haklı görecektir. Siyah kendini tutarsa, Beyaz fırsatları değerlendirmeye devam edecektir. Bu maçın gerçek ödülü, Beyaz için ancak ek bir ikramiye olan yıkıcılık zevki değil; bağışlanmayı elde etmektir.(s.114)

'Şapşal', itiraf etmek gerekirse, gerçek oyunlarla kimi benzerlikler taşır. Hamleler ve karşı hamleler vardır, üstelik Berne'in deyişiyle bir de 'ödül' vardır. Ama bence, benzerlik burada adamakıllı bitiyor, Kuşkucu. Örneğin, Berne'in o çok acayip sözünü anımsayalım: "Çoğu oyunda olduğu gibi ilk hareketi yapan Beyaz her durumda kazanır." Bunlar oyun hakkında söylenemeyecek kadar garip sözlerdir; çünkü böyle bir durum, bir başka durumda gözlemiş olduğumuz gibi kesinlikle değilse bile genellikle, oyunda ciddi bir hata olduğunun göstergesidir. Eğer futbol böyle bir oyun olsaydı, yazı-turayı kazanan takım zaferi garantiler, yani futbolun yerini yazı-tura atma alırdı.

Berne'in 'ödül' sözcüğünü nasıl kullandığından da söz edebiliriz. Burada, oyunlar göz önüne alındığı zaman, 'ödül' belirsizleşir. Zafer sevinci -ya da hatta kaybedilmiş, ama olağanüstü bir oyunu oynamanın zevki bile- ödül olarak görülebilir. Ya da kazanan için ek bir armağan da ödül olarak görülebilir. Bu belirsizlik bir *Punch** karikatüründe, evlenme çağındaki bir kızın babasıyla genç bir erkek arasındaki konuşmayla anlatılmıştır:

* İngiliz kukla oyununda, Karagöz'e benzer bodur ve kambur adam. (ç.n.)

BABA: Benim kızımla evlenen, hayatının ödülünü kazanacak.
GENÇ ERKEK: Çok güzel. Bu bir para armağanı mı yoksa yalnızca bir kupa mı?

Berne'in oyunlarındaki ödül, belli ki para armağanına ya da kupaya benzeyen; ama iyi oynanmış bir oyundaki doyuma benzemeyen bir şeydir ve bu bence, hırslı bir 'Şapşal' oyuncusu Şapşal Sam ile bir arkadaşı arasında geçeceğini düşlediğimiz şöyle bir konuşmada çok inandırıcı bir şekilde ortaya çıkmaktadır:

ARKADAŞ: Neden Şapşalak Suzy ile ('Şapşalak', Berne'e göre Şapşal oyununun doğal kurbanıdır.) 'Şapşal' oynuyorsun da Abe Adult ile oynamıyorsun?
SAM: Niçin oynayayım? Suzy benim amaçlarım için kusursuzdur. O, benim kabahatlerimi, ne kadar ayıp ya da fazla olurlarsa olsunlar hemen bağışlıyor.
A: Muhakkak. Bu, fıçıda balık avlamaya benziyor. Ama Abe ile gerçekten iyi bir oyun çıkarabilirsin. Onu aldatmak pek kolay değildir.
S: Aman Tanrım, bu, onunla oynamak için bir neden olamaz. Benim 'Şapşal'ı zevk için oynayacağımı düşünebiliyor musun?
A: Elbette öyle düşüneceğim. Sen oyun oynamıyor musun?
S: O tür bir oyun değil bu. Ben *spora* hasret kalmış değilim, dostum. Sporsuz da yapabilirim. Ama okşamalardan yoksun kalırsam kendimi mahvolmuş hissederim.

Bir 'Şapşal' oyuncusunun sevgi gösterilerine yönelik etkinliğe değil, doğrudan sevgi gösterilerine önem verdiği açıktır. Eğer şu iki durumdan biri ortaya çıkmışsa 'Şapşal' oyuncusu bu oyunu oynamaz: 1/ Eğer günlük olayların akışı içinde, yeterli dozda bağışlanma elde etmişse ya da 2/ bu türden bağışlanmalarla ilgili nevrotik gereksinimlerinin üstesinden gelebilmişse.

Böyle bir tavır golf oyuncularının ya da satranççıların tavrından tümüyle farklıdır. Diyelim ki Berne'in tezi bizi büyüledi ve oyunların, nevrotik gereksinimleri karşılamak için bilinçsizce kullanılan

araçlar olduğunu tartışmasız kabul ettik. Golf hastası bir arkadaşımız var ve onun hastalığını tedavi etmeye çalışıyoruz. Onu evinin arka bahçesinin zeminindeki delikleri golf toplarıyla doldurmaya yöneltiyoruz. Bundan bir hafta sonra ona uğruyoruz ve kendimizden emin bir şekilde, artık golf hastalığından iyileşip iyileşmediğini soruyoruz. Bize, suratında acıma duygusuyla karışık, ekşimiş bir ifadeyle bakarken golf sopalarını arabasının bagajına atıyor ve hızla şehir kulübüne gidiyor. Ya da başka bir arkadaşımızın satranç hastalığını tedavi etmek için onu satranç taşlarına boğuyoruz. Satranç taşları ona postayla, özel ulakla, kamyonla ulaşıyor. Daha sonra, nekahet dönemi nasıl gidiyor diye kendisine uğradığımızda, evi satranç taşlarıyla dolduğu ve satranç oynayacak oda kalmadığı için satranç masasını verandaya taşıdığını görüyoruz.

Eğer Berne'in tiplerinin oynadığı oyunlar gerçekten oyunsa, o zaman Berne bu tür saçmalıklara bağlanmıştır ve anlamsız konuştuğu da ortaya çıkmıştır. Ama Berne o kadar da kaçık değildir ve tipleri her ne kadar birer sağlık timsali olmasa bile, kesinlikle kaçık değillerdir. Elbette Berne'in oyun dediği şeyler kesinlikle oyun değildir. Hatta kimse satranç ve golf gibi oyunlarla Berne'den daha az ilgili olamaz. 'Beyaz' ve 'Siyah'ı satrançtan ödünç almışsa da ne o oyun ne de ona benzer başka bir oyun, sosyal davranış analizinin izlediği model değildir. Berne'in modeli herhangi bir oyun değil; güvenli 'oyun'dur; yani dolandırıcılığın ve hilebazlığın belli bir türü ki bunu Berne gayet açıkça göstermiştir:

> Oyun, iyi belirlenmiş, önceden bilinen bir sonuca doğru gelişen, sürekli bir bütünleyici işlemler dizisidir. Şöyle de tanımlayabiliriz: Oyun, genellikle tekrarlardan oluşan, anlamı sığ, gizli bir motivasyonla yapılan, tekrar tekrar ortaya çıkan bir işlemler grubudur; ya da daha amiyane söylersek tuzaklı ya da 'yutturmaca'lı hareketlerden oluşur.

Böylece Berne pek de şaşırtıcı olmayan bir şekilde şu sonuca varıyor: "Tüm oyunlar... temelde sahtekârlıktır" (s.48).

Aldatıcılığın ve hilebazlığın pek çok oyunun bir parçası olduğu elbette doğrudur. Eskrim ve boksta hamle yapacakmış gibi yapıp

aldatma, satrançta ve çeşitli kâğıt oyunlarında yanlış yöne yöneltme, beyzbolda kavis yapma; tüm bunlar, üstünlük elde etmek için aldatma çabalarıdır. Ama içinde yer aldıkları etkinliği oyun yapan bu manevralar değildir; bu tür yanıltmaları yararlı manevralar haline getiren, o oyunların kurucu kurallarıdır. Ama aldatıcı harekete oyunun tek hareketi demek, çok gereksiz bir biçimde dalgaya düşüp evlenmek değilse bile flört etmektir.

Laftan ibaret bir şey üzerinde çok büyük tartışma yarattığımı düşünüyor olabilirsin, Kuşkucu. İsim dediğin nedir ki zaten? Berne'in 'oyun' sözcüğünü kullanışıyla ilgili ilgimi çeken üç şey vardı ve bunların ikisi beni karşı çıkmaya itti. Üçüncüsü ise farklı türden bir şeydi.

1/ Bir şey kolayca açıklanabiliyorsa, işi karıştırmanın bir anlamı yok. Bence, Berne'in tezindeki 'oyun oynama' deyiminin geçtiği her yerde bunun yerine anlam kaybı olmaksızın, üstelik meseleye daha açıklık kazandırmış olarak, 'üçkâğıt yapma' deyimi konabilirdi.

2/ Dilsel karışıklıkların pratikte bazı sonuçları olabilir. Yani Berne'in yaptığı gibi savaşa oyun demek (s.50) yalnızca anlamsız olmakla kalmayıp, belki tehlikeli bir biçimde yanıltıcıdır da. Çünkü ilke olarak, savaşlardan bazı popüler, ama yıkıcı sporlardan kaçınır gibi kolayca kaçınılabileceği izlenimini uyandırmaktadır. Örneğin, sürücülerle izleyicilere hiçbir zarar gelmeyen bir yarış yapılmasını sağlayan kuralların yürürlüğe girmesiyle, 1973 Indianapolis Beş Yüz'deki sakatlama olayının 1974'te yinelenmesi önlenmiştir. Savaşların oyunlara benzediğini düşünenler, devlet adamlarıyla generallere, var olan kurallarla insanların gerçekten öldürüldüğü, savaş kurallarında bazı düzeltimlerin gerekli olduğu gösterildiği takdirde savaşlarda da aynı türde reformlar yapılabileceğini sanma yanılgısına düşebilirler. Ya da savaş eğer bir oyunsa, bir generali sürpriz bir saldırıyla rakibi üzerinde üstünlük sağlayan sportmence davranışından dolayı kutlamak gayet uygun olur. İvan ve Abdül olsaydı, "Git bunu Moshe Dayan'a söyle," derlerdi.

3/ Aslında benim amacım "oyun" sözcüğünü rastgele kullandığı için (bazı yaygın sosyal davranış biçimleriyle ilgili analizleri çok iyi olan) Berne'i cezalandırmak değil; çünkü kesinlikle tek suçlu o

değil. Bugünlerde oyunlar hakkında bir sürü boş laf ediliyor. Ama Berne benim için özellikle ilginç; çünkü sosyal psikoloji denebilecek tezi oyun hakkında bir tez olarak kabul edilirse, radikal instrumentalizmin tutarsızlığının çok güzel bir örneğini oluşturur.

Bizi ilgilendiren son konu, Berne'in açıklamalarından kaynaklanıyor, Kuşkucu. Kitabının sonunda, 'Otonomi' adını verdiği bir durumu 'oyun' oynayan insanların karakteristik özelliği olan nevrotik bağımlılıkla karşılaştırıyor. Bu otonom durumun başlıca özelliklerinden biri, 'kurtulmak' demektir, 'oyun oynama zorunluluğundan kurtulmak' (s.180). Bu, Berne'e özgü oyunları oynama zorunluluğu, bence, tıpkı karıncaların fiziksel varlıklarını sürdürebilmek için çalışmaları gibi Berne'in tiplerinin de psikolojik varlıklarını sürdürebilmeleri için oyun oynamalarıdır. Ve tıpkı, karıncaların ekonomik otonomi (yani bağımsızlık) kazanmaları durumunda çalışmalarının bir nedeninin kalmaması gibi Berne'in oyuncuları da psikolojik otonomi durumuna ulaşırlarsa 'oyun' oynamaları için bir neden kalmayacaktır (diyor Berne). Bu, bana çok ilginç geliyor Kuşkucu; çünkü Berne'in oyun dediği şeyle benim oyun dediğim şey arasındaki uzlaşmaz farklılığı gözler önüne seriyor. Sanırım (gerçek bir) oyun oynamak, ekonomik *ve* psikolojik açıdan otonom hale gelmiş kişilerin birdenbire yapıyor olduklarını *görecekleri* şey, belki de *tek* şey olacaktır.

Çekirge'nin, ortaya koyduğu oyun tanımını savunması sırasında bana söylediği son sözler bunlardı.



.... yaşıyorsun! Bu bir mucize.

XIV. DİRİLİŞ

Çekirge'nin, öldüğünde bıraktığı muammaları çözemeyen havarileriyle tartışmayı yeniden başlatmak için mucizevi geri dönüşüyle birlikte flashback sona erer.

KUŞKUCU: Sağduyu, Kasım ayının ortasındayız. Çekirge'nin ölürken bıraktığı muammaları onun oyun teorisinin ışığı altında, iki haftadan fazladır düşündüğümüz halde yine de bir çözüme yaklaşabilmiş değiliz. O halde bana kalırsa, oynamayı bunca hevesle umduğumuz oyundan vazgeçmeliyiz; çünkü zaten başlayamadık bile. İki yüz kiloluk bir tenis topuyla tenis oynamaya kalkıştık sanki.

SAĞDUYU: Korkarım seninle aynı fikirde olmak zorundayım, Kuşkucu. Kendimi Dr. Watson gibi çaresiz ve aptal hissediyorum; sanki Holmes, tüm ipuçlarını verdikten sonra oturup arkadaşının boş bakışlarına üstten bakan bir gülümsemeyle karşılık veriyormuş gibi.

K: Haklısın. Oyunun ne olduğunu bilmenin -ya da en azından Çekirge'nin, oyunun ne olduğuna inandığını bilmenin- bile Çekirge'nin, bir çekirge yaşamının trombon çalmaya değil de oyun oynamaya adanması gerektiği yolundaki apaçık inancıyla bir ilgisi yok.

S: Entelektüel araştırmayla ya da aşkla da bir ilgisi yok. Çünkü bu tür şeyler oyun oynamak kadar 'otonomi' gerektiriyor. Çalışma gereksiniminden kurtulmuş bir yaşam, neden salt oyuna adanmış bir yaşamla aynı şey olmak zorunda olsun ki?

K: Sorun da bu zaten. Keşke Çekirge burada olsaydı, ona bazı itirazlarda bulunurdum ve o zaman herhalde onun düşüncesinin ne yönde gittiğini anlayabilirdik. (*Kapıda bir takım yumuşak sürtünmeler duyulur*)

K: Ben bakarım Sağduyu. (Kapıyı açar, sersemlemiş bir halde verandada duran Çekirge'yi görür) Aman Tanrım! Sağduyu, Çekirge geldi! (*Sağduyu kapıya koşar*) Çekirge, yaşıyorsun!

S: Bu bir mucize!

ÇEKİRGE: Elbette.

S: İçeri gel de otur. Hiç kendinde görünmüyorsun.

Ç: Teşekkürler Sağduyu. Biraz başım dönüyor.

S: Ne oldu böyle? Dirilişini nasıl açıklayacaksın?

Ç: Mucizelerin açıklanabileceğini sanmıyorum, çünkü bunlar açıklanamaz olaylardır. Yine de dışarıda olağanüstü güzel bir pastırma yazının sürdüğüne dikkat edecek olursak benim canlılar arasında bulunmamı, daha çok infazın tümüyle tecili değil de ertelenmesi olarak düşünebiliriz.

K: Peki bu *nasıl* oldu?

Ç: Pek bilmiyorum. Ancak seninle Kuşkucu'ya hoşçakal dediğimi anımsıyorum ve sonrası boşluk; yaklaşık yarım saat öncesine dek.

S: Peki yarım saat önce ne oldu Çekirge?

Ç: Olan bitenden sonra kendimi bir tribünde oturmuş kriket maçı izlerken buldum.

K: Kriket maçı mı!

Ç: Evet, futbol elli yardalık* bir alanda oynanıyordu.

* 1 yarda = 0,9144m. (ç.n.)

K: (*Gülerek*) Çekirge, korkarım senin biraz kafan karışmış. Futbol maçı mı seyrediyordun, yoksa kriket maçı mı? Kafanı iyice bir salla. Hafızanı toparlamana yarar.

Ç: Kafamı iyice bir sallamaya niyetim yok. Benim kafam gayet toparlanmış durumda, teşekkür ederim. Ama sen bilmece çözmede hiçbir zaman iyi değildin anımsıyorum; öyleyse açıklayayım. 1/ İzlediğim oyun futboldu. 2/ İki takımdaki oyuncular kriket oyuncularıydı. 3/ Bir kriket maçı izlediğimi ve futbolun elli yardalık bir alanda olduğunu yineliyorum.

K: Yani sen dirilir dirilmez bir şakayla karşılaştın. Bu, oldukça komik.

Ç: Hepsi bu değil. Böyle bir güldürü düzeyi, her şeyden önce, bir diriliş gerçekleştirmeyi eğlenceli bulan bir Güç'ten tam da beklenecek bir şeydir doğrusu. Bir muammanın açık bir şakaya dönüşmesi, ancak ölünün dirilmesi gibi ilkel bir şaka kadar esprilidir.

S: Peki sen yazgılarımızı denetleyen bir Güç'ün varlığına inanıyor musun Çekirge?

Ç: Bundan da öte, bizim diyaloglarımızı yazan bir yazarın var olduğuna inanıyorum.

S: Neden böyle söylüyorsun?

Ç: Evet, kendini iki kez ele verdi, öyle değil mi? Söyle Kuşkucu nasıl oldu da buradan Heuschrecke'nin muayene odasına gidebildin, allahaşkına?

K: Evet, bu garipti; o zaman da söylemiştim.

Ç: Garip mi? Fantastik romanlar dışında olanaksızdır bu. Bir de benim dirilmeme ne buyurursunuz? Bugünlerde hangi allahın kulu dirilebilir ki?

K: Ama neden kendini ele verdiğini düşünüyorsun?

Ç: Gücün verdiği kibirden dolayı. Elini gösterebilir, çünkü bütün kâğıtlar onun elinde. Ayrıca sizin de fark ettiğiniz gibi epey ilkel bir espri anlayışı var; bu yüzden birinci, ikinci, hatta şu anda benim onun hakkında söylediğim şeyleri söyletmek biçimindeki üçüncü öyküleme düzlemlerini birbirine katmayı zekice buluyor.

K: Devam et Çekirge, bende yine bir vertigo yarattın.

Ç: Vertigo değil Kuşkucu, Latin tarzı başka bir baş dönmesi.

K: Nedir o?
Ç: Pirandello.
K: Ah, o duygu geçiyor. Neydi? Oh, evet Sağduyu, teşekkürler. Sek olsun lütfen, ufacık bir buzla. Ne diyordun Çekirge?
Ç: Hafiften bir Pirandello dalgasına yakalandığını; ama görüyorum ki atlattın.
K: Evet. Şimdi Çekirge, seni anlayıp anlamadığıma bakalım. Anlaşılan sen, hakkında konuştuğun bu yazarın bizimle bir tür oyun oynadığını söylüyorsun.
Ç: Bizimle oynadığını kastediyorsan, yaptığı şeyin bir dereceye kadar bu olduğunu kabul edebilirim. Ama oyun oynayıp oynamadığı ve kiminle birlikte oynadığı bambaşka bir sorun.
S: Sence o oyun oynuyor mu Çekirge?
Ç: Olabilir, ama pekâlâ olmayabilir de.
K: Bu bayağı aydınlatıcı.
S: Kuşkucu! Neden böyle dedin, Çekirge?
Ç: Yazarımızın bazen, gösterdiği elin ne olduğunu birbirimize sormak zorunda kalalım diye elini gösterdiğini fark ettik. Yani yapmak istediği ne?
S: Sence ne yapmak istiyor?
Ç: Bence oyun felsefesi üzerine bir inceleme yazıyor.
S: Çok zekice, Çekirge!
Ç: Bu sadece başlangıç, sevgili Sağduyucuğum.
K: Böyle bir yazarın gerçekten olduğunu varsayarsak, hipotezinin tüm olaylara uygun olduğunu kabul ediyorum. Ama oyun oynadığı ya da oynamadığı nasıl ortaya çıkıyor?
Ç: Benim dediğim gibi bir inceleme yazıyorsa, neden kendi düşüncesini felsefi çalışmalar üreten öteki yazarlar gibi açık açık tartışmıyor? Neden tezini üç böceğin ağzından (ya da çenelerinin arasından) sunmak için düş ürünü karışıklıklar yaratıyor? Ve neden Ezop, Sokrates ve *Yeni Ahit*'le az ya da çok tutarlı, anıştırıcı bir temasta kalmak yükümlülüğüne giriyor? Neden yapıyor tüm bunları?
K: Yani sen diyorsun ki bunun nedeni felsefi uğraşını, savlarını yalnızca bu yazınsal sınırlamalar içinde anlatmasını gerektiren bir kurucu kurala tabi kılarak bir oyun yaratmasıdır, öyle mi?

Ç: Kesinlikle. Çünkü elinde ikna edici tartışma için daha basit ve daha yeterli olanaklar var, en dikkate değer olanı da doğrudan karşılaştırmadır. Düşüncelerini aktarmada doğrudan anlatım tarzını reddetmesi, belki de birisinin tüm bir kitabı *e* harfini kullanmaksızın yazmaya kalkışmasından ilke olarak farklı değildir. Ve yazarımızın yaptığı şey buysa, benzer uğraşı olan başka bir yazarla yarışıyor bile olabilir. Ya da belki bir iddiayı kazanmaya çalışıyordur. Ya da bu oyunu sırf zevk için oynuyordur. Öte yandan, elbette, böyle bir şeyi hiç yapmıyor da olabilir. Anlatımındaki dramatik ve anıştırıcı tarz bambaşka bir amaca hizmet ediyordur belki. Yapıtının bu tarzla, böyle bir yazınsal süsleme olmaksızın ulaşacağından daha geniş (ve daha kazançlı) bir okur kitlesine ulaşma olanağı bulacağını düşünüyor olabilir. Ya da savlarının inandırıcı olmasa bile, hiç olmazsa eğlendirici olması gerektiği kanısındadır. Son olarak, (yanılarak) tartışmalarının ikna ediciliğinin dramatik ve alegorik sunuluşundan ayrılamayacağına inanıyor olabilir.

S: Peki sence Çekirge, bu son söylediklerinden birini mi yapıyor, yoksa bir oyun mu oynuyor?

Ç: Sanırım elimizde bize oyun *oynamadığını* düşündürtecek *birtakım* kanıtlar var. Önceleri, öykü düzlemlerini zaman zaman birbirine karıştırmasını, sırf güçlülüğün verdiği taşkınlık dışında, böyle yapmaktan hoşlanmasına yormuştum. Örneğin, Kuşkucu'yu Heuschrecke ile konuşurken göstermesini kastediyorum. Ama şimdi yazarımızın yazınsal serbestlikler için kendi keyfinden başka nedenleri olabileceğini fark ettim. Böyle bir tavırla belki de okuyucuya şu mesajı iletmek istiyor: "Sayın okuyucu, felsefi görüşlerimi daima ve yalnızca tutarlı bir öyküsel biçimde aktarmamı gerektiren bir tür oyun oynadığım düşüncesine sakın kapılma. Bunu böyle yapmayı *yeğlediğim* doğru; çünkü okuması çok sıkıcı olmayan bir kitap yazmaya çalışıyordum. Ama savlarımı ifade etmek benim için her şeyden önemlidir ve yazarken, savlarımın sunulmasıyla onları ifade etmek için seçtiğim öyküsel biçim arasında bir çelişki ortaya çıkarsa, gitmesi gereken, biçim olacaktır. Öyküsel biçimi istediğim

anda bırakabilirim, işte bu kadar." Ve Kuşkucu'yu Heuschrecke'nin muayene odasına sokarak dediğini kanıtlamaya girişir.

S: Yani sen onun oyun oynamadığına ikna oldun mu?

Ç: Hayır Sağduyu, olmadım. Çünkü bence, öykü düzlemlerini karıştırmasının, onun açısından yalnızca yazınsal bir hata olması da aynı şekilde olasıdır. "Büyük Homeros bile" der Horace, "bazen hata yapar." Ve bizim yazar da Homeros değildir. Dolayısıyla, ikisinden birine karar veremeyeceğimiz için bu teolojik tahminleri bırakıp asıl konuya dönmeliyiz.

S: Kabul ediyorum. Nerede kalmıştık?

Ç: Evet, düşüneyim. Ah, evet. Yazarımızın beni bir kriket oyunu içinde dirilterek, bizi muammalar üzerinde konuşturmasının kuşkusuz kendine özgü bazı felsefi ya da dramatik amaçları vardır.

K: Doğru. Ve muammalardan konu açılmışken Çekirge, Sağduyu ve ben, futbol oynayan kriket takımları muammasından çok daha önemli bir muammanın çözümünde senin yardımına gereksinim duyuyoruz.

Ç: Gördünüz mü? Ben sana demiştim. Ama ne muammaydı o, değil mi Kuşkucu?

K: Öldüğünde bize bıraktığın o muamma. Gerçekten anımsıyor musun?

Ç: Ah, evet, elbette. Herkesin bilinçsiz bir oyuncu olduğu rüyamdan söz etmiştim.

S: Evet, doğru Çekirge. Lütfen bize o rüyanın anlamını bir kez daha anlat.

Ç: Yavaş yavaş Sağduyu, yavaş yavaş. Rüyanın anlamını kendim de bildiğimden emin değilim, çünkü...

S: Aman deme Çekirge! Meraktan çatlayacağım!

Ç: Çünkü, dediğim gibi ben öleli haftalar *oldu* ve bu nedenle aklım, gerektiği kadar yerinde olmayabilir. Yine de Kuşkucu bana her zamanki keskin sorularını yönelterek yardımcı olursa, düşüncelerimi toparlamaya ve böylece aklımı, yeniden o bildiğimiz iyi ayarlanmış analitik alet haline getirmeye katkıda bulunacaktır kuşkusuz.

K: Harika Çekirge, harika! Şimdi ilk olarak sana, daha önce va-

rolmanın temel ilkesi olarak geliştirdiğin bir önermeyi sorayım; sence bir çekirge yaşamı -yani oynamaya adanmış bir yaşam- çalışmanın varlığını doğrulayacak en iyi şey midir ve eğer çalışma gereksinimi olmasa tüm zamanımızı yalnızca oynamakla mı geçiririz?

Ç: Evet Kuşkucu. Bu tezi savunduğumu anımsıyorum.

K: İyi. Şimdi düşünelim. Sen 'çalışma' ve 'oynama' terimlerini "maksatlı tavırlar" diyebileceğimiz türden şeylerin mantıksal bütünleyicileri olarak kullandığına göre kaçınılmaz olarak, bir eylem oyun değilse, çalışmadır ya da *tersidir* sonucuna varmış oluyorsun. Ancak her şeyden önce, bu, en azından inandırıcı olmayan bir karşıtlık. Örneğin günü bir iş arkadaşıyla birlikte geçirmenin ne çalışma ne de oynama olmadığı görülürken, atılan bir kazığı bulmaya çalışmanın hem çalışma hem de oynama olduğu görülür. Bu nedenle, 'çalışma' ve 'oynama' tanım olarak maksatlı tavrın ya birbirini dışlayan ya da onları içeren kümenin hepsini kapsayan alt kümelerini göstermiyor.

Ç: Çok iyi anlattın sevgili arkadaşım, söylediklerinin tümüne katılıyorum.

K: Öyle mi?

Ç: Elbette. Ama benim vardığım sonuç, sana çalışma ve oynama hakkında yetersiz tanımlar verdiğim değil; sana hiç tanım vermediğimdir. Ben 'çalışma' ve 'oynama' sözcüklerini tanımlayıcı olarak değil, belirtici anlamda kullandım. 'Çalışma' derken yarar açısından değerli, 'oyun' derken de özünde değerli etkinlikleri anlatmak istedim. Oyunun 'aslında' ne olduğu ve hatta oyunun (belirtilme dışında) tanımlanabilir olup olmadığı, şu anda bizim ilgimizin dışında sorular. Gerçi, sanırım sana daha önce de ima etmiş olduğum gibi bu konuda ters dil ilkeleri hakkında konuştuğumuz şeylerle ilgili olarak belirli bazı görüşlerim var. Belki, zaman yeterse, başka bir fırsatta bu konuyu da ele alabiliriz.

K: Hiçbir şey beni daha çok sevindiremez Çekirge.

Ç: Güzel. Ama şimdi "oyun" derken, onunla uğraşanlar için özünde değerli olan etkinliklerden daha başka bir şeyi kas-

tetmediğimi açıklığa kavuşmuş sayıyorum.

K: Evet. Ayrıca bu söylediklerini duymaktan memnun oldum, çünkü bu bir sorunu açıklığa kavuşturuyor. Şimdi ise bir başkası ortaya çıktı. Ben, Çekirge olarak senin bir örneğini oluşturduğun ve seni dinleyen herkese salık verdiğin aylak yaşamı, yalnızca özünde değerli etkinliklere adanmış bir yaşam olarak alıyorum.

Ç: Evet, öyle.

K: O halde Çekirge, oyun oynamaya adanmış bir yaşam, o yaşamla aynı şey olamaz. Çünkü senin tanımladığın biçimiyle oyun oynama, özünde değerli bir etkinlik olmasına karşın özünde değerli tüm etkinliklerin oyun olması söz konusu değildir. İnsan kaşınmaya ya da Beethoven kuarteti dinlemeye kendisi için değerli şeyler gözüyle bakabilir; ama bunların özde değerli olmaları bunları oyun yapmaz.

Ç: Bir kez daha tümüyle doğru söyledin,.Kuşkucu. Senin soruların zihnimi epey açtı ve sanırım senin sürekli konuşarak sağladığın yardımla, ölürken söylediğim sözlerin yol açtığı karışıklıkları çözümleyebileceğim. Tabii eğer sen ve Sağduyu, yanıtları kendiniz bulmayı tercih etmezseniz. Bu, bir görevden bir çeşit oyun türetmek olacaktır. (*Kuşkucu ve Sağduyu umutsuz, üzgün bakışırlar*) Çünkü, o zaman sonuca salt kendi aklınızı kullanarak varmak için üstün bir yöntemi kullanmaktan isteyerek kaçınmış olacaksınız.

K: Görüyorum ki ölüm, senin alaycı doğanı azdırmış, Çekirge.

Ç: Azdırmış mı? Bence değil. Ölmek, tüm yaşamım boyunca başıma gelen en asap bozucu olaydı. Neyse, benim önerime ne diyorsunuz? Şimdi düşündüm de oyunu daha ilginç kılmak için bir sınırlama daha getirebiliriz.

S: Nedir o?

Ç: Zaman sınırı elbette. Ne olabilir örneğin, bir gün, bir hafta? Kuşkucu, Sağduyu, ne diyorsunuz?

K: Önerin için teşekkürler Çekirge, ama hayır diyorum. Çünkü, söylemesi pek uygun olmasa da bir zaman sınırı koymak tümüyle bizim elimizde değil. Her şeyden önce, sen bir kez öldün ve pastırma yazının ansızın bitme gibi bir huyu vardır. Sen her an yeniden ölebileceğin için, hemen başlaman ve

bize çözümü söylemende ısrar ediyorum.

Ç: Daha önce de belirtme gereğini duyduğum gibi ikiniz de henüz çekirge sayılmazsınız. Gerçek bir çekirge, süreli ama süresi oyunculardan gizlenmiş bir oyun oynama fırsatını kaçırmazdı.

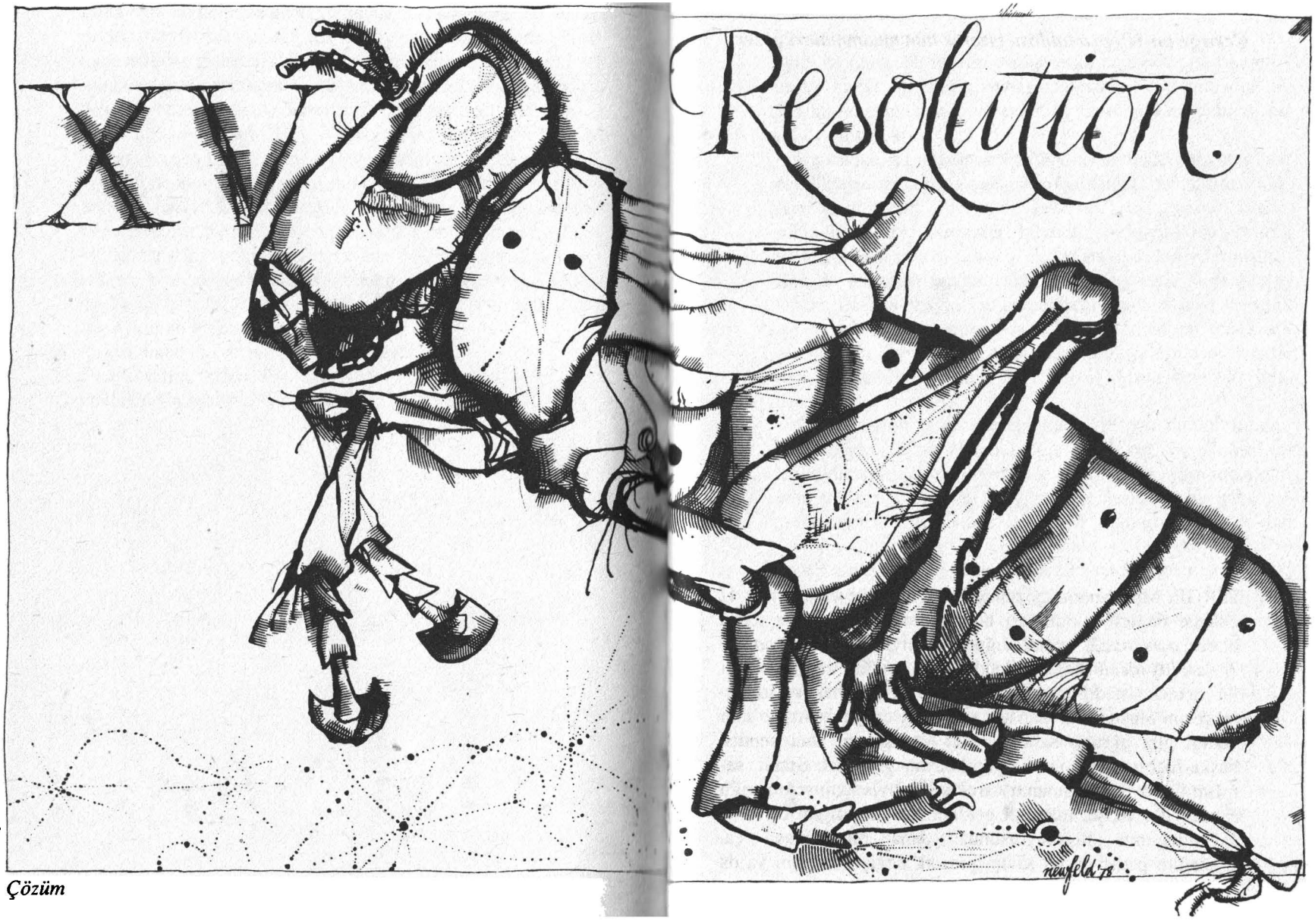
S: Ama varlığının gerekçesini oluşturabilecek tek bilgiyi sonsuza dek yitirme riski olması durumunda değil herhalde, Çekirge.

Ç: Ah, Sağduyu, birazdan -Kuşkucu'nun da belirttiği gibi zaman yettiği kadar- size söyleyecektim; benim tezimin bir bölümü de *gerçek* bir çekirgenin oyun oynamak için her şeyi ama her şeyi feda edebileceğidir. Gerçek bir çekirge sizin sözünü ettiğiniz bilginin kaybı riskini göz önüne almaz, çünkü böyle bir risk yoktur. Gerçek bir çekirge, varlığının gerekçesi olan şeyi zaten bilir; çünkü gerçek çekirge -ve bu seni yine şaşırtacak Kuşkucu- bilinecek her şeyi bilir. Ama bu, öykünün birazcık ilerisine geçiyor.

K: Çekirge, meydan senindir. Lütfen başla.

S: Evet Çekirge, lütfen.

Ç: Pekâlâ arkadaşlarım, başlayacağım.



Çözüm

XV. ÇÖZÜM

Çekirge bir Ütopya tablosu çizerek tüm muammaları çözer.

ÇEKİRGE: Muammanın çözümünde üç ana öğe var. Bunlar 1/ özünde değerli etkinlikleri belirtmede kullandığımız terim olarak *oynama*, 2/ tanımladığım biçimiyle *oyun oynama* ve, 3/ *varoluş ideali* olarak adlandırdığım şeydir. Varoluş ideali ile demek istediğim, tek gerekçesi başka her şeyin gerekçesini oluşturmak olan şey ya da şeyler; ya da Aristo'nun dediği gibi uğruna başka şeyleri yaptığımız, ama kendisi başka hiçbir şeyin uğruna yapılmayan şeylerdir. Şimdi, sanırım ikiniz de oynamanın varoluş idealiyle aynı şey olduğu savını (ilk bakışta mantıklı geldiğini kabul ettiğim bu savı) savunduğumu düşünüyorsunuz. Ama oluşturmaya çalışacağım pozisyon bu savın birazcık değiştirilmesini ya da

yorumlanmasını gerektiriyor. Bu pozisyon ilgili iki savla ifade edilebilir. İlk olarak, oynama, varoluş idealini açıklamak için gereklidir; ama yeterli değildir. İkinci olarak, oyun oynama, bu idealin anahatlarını çizmede çok önemli - başka hiçbir etkinliğin oynayamayacağı ve o olmadan bu idealin açıklanmasının ya eksik ya da olanaksız olduğu- bir rol oynamaktadır.

Bu savları desteklemek için Platon'un insan ruhunun bazı özelliklerini anlamaya çalışırken kullandığı bir tür aracı kullanmak istiyorum. "Devlet'e bakarsak", der Platon, "orada, ruhta aradığımız özellikleri büyütülmüş boyutlarda görürüz ve büyütülmüş oldukları için de tanınmaları kolaylaşmıştır." Ben de buna benzer bir şekilde, varoluş idealini sanki gelenekselleşmiş sosyal bir gerçeklikmiş gibi ortaya koyarak işe başlamak istiyorum. Ancak ondan sonra bu ideali somutlaştıran Ütopya'dan -yani insanların yalnızca o, özünde değerli etkinliklere girecekleri sonul durumdan- söz edebiliriz.

O halde tüm faydacı etkinliklerin safdışı bırakıldıklarını hayal edelim. Normalde, adına iş denen her şey zihinsel telepatiyle çalışan tam otomatik makinelerle yapılmaktadır, yani toplumda en ufak ev işleri bile herhangi bir çaba gerektirmemektedir. Üstelik çok fazla miktarda üretilmiş mal vardır ve bu, toplumun Getty'lerinin ve Onassis'lerinin ya da bir Getty, bir Onassis olmak isteyen kişilerin en açgözlü ihtiraslarını bile doyurmaya yeterli olmaktadır. Ekonomik açıdan insanın durumu, yatların, elmasların, yarış arabalarının, senfoni konserlerinin, konakların, dünya turlarının, Tahiti'nin ekmek ağacından koparır gibi kolayca elde ediliverdiği, bir Güney Denizi cennetidir. Bu durumda, üretim için çalışma, bu çalışmanın yönetimi, üretimin finanse edilmesi ve dağıtılması gereklerini safdışı bırakıyoruz. İnsanoğlunun tüm ekonomik sorunları sonsuza dek çözülmüştür. Peki, başka sorunlar var mıdır? Vardır elbette. Bunların hepsi, ekonomik sıkıntıya bağlı olmayan, insanlararası sorunlardır.

Şimdi, insanlar arasındaki olası tüm sorunların uygun

yöntemlerle çözüldüğünü hayal edelim. Diyelim ki psikanaliz korkunç dev adımlarla ilerlemiştir ve insanları gerçekten tedavi edebilmektedir ya da grup tedavisinin birçok türü başarısını kanıtlamıştır ya da sosyoterapi, psikoterapi yahut farmakolojideki yepyeni gelişmeler tüm psişik hastalıkların yüzde yüz tedavisini olanaklı kılmaktadır. Bu gelişmelerin sonucu olarak, maddiyatla ilintili açgözlülük yüzünden hiçbir didişme olmadığı gibi, aşk, ilgi, beğeni ya da hayranlık için de rekabet yoktur artık. Belki ufak bir örnek söz konusu durumu göstermede yardımcı olabilir. Seks olgusunu ele alalım. Bugünkü koşullarda, talebe bağlı olarak, cinsel objelerin arzında bir darlık vardır. Bunun nedeninin, bu objelerin peşinden koşanlarda, objelerin kendisinde ya da her ikisinde çekingenliğin yaygın oluşu yüzünden, bunları aşmak ve gerçek arzu objesine ulaşmak için çok büyük yardımcı çabaların gerekli olup olmadığı merak edilebilir. Ama Ütopya'da, üstün bir ruh sağlığına kavuşan herkes için tüm bu zorluklar kalkmıştır ve cinsel partnerler de yatlarla elmaslar gibi ulaşılabilir durumdadır.

KUŞKUCU: Peki aşk, beğeni, ilgi ve hayranlık ne olacak Çekirge? Ütopya'da bunlar için *rekabet etmek* gerekli olmasa bile insanların yine de bunlara ulaşması için *çalışmaları* gerekir.

Ç: Tersine, Kuşkucu, pek çok kişi; uğraşmaya değmeyen aşk, ilgi ve hayranlığın elde etmeye değecek aşk, ilgi ve hayranlığın üzerinde olduğuna inanıyor.

K: Evet, ama evlilik danışmanları gibi birçok kişi de farklı görüşte. "Biliyorsunuz, evliliğiniz için *çaba harcamalısınız*" gibi şeyler söylüyorlar.

Ç: Evet ama, bu 'çaba harcama' evlilik olgusunda ya da insanlar arasındaki özünde değerli öteki ilişkilerde ne anlama gelir? Bu, esas olarak, insanların birbirlerinin sosyal ve psikolojik yetersizliklerine karşı hoşgörülü davranması ve yardım etmesi değil midir? Ama biz Ütopya'da, hoşgörü gösterecek bir yetersizliğin olmadığını varsayıyoruz. Üstelik Ütopya'da olsun olmasın, birisinin aşk ve hayranlık kazanmak için herhangi bir şeye çaba harcaması gerekiyorsa, bu şey aşk ve

hayranlık olamaz. Bir kişiye, diyelim ki öğretmenlikte çok çaba harcadığı için hayranlık duyuyoruz. Ama biz ona öğretmenlikte çok çaba harcadığı için hayranlık duyuyoruz; hayranlık uyandırmaya çok çaba harcadığı için değil. Daha kolay anlamak için, üzerinde konuşmuş olduğumuz öntutumların hepsini 'beğeni' sözcüğü altında toplayalım ve bizim Ütopya'mızdakilerin beğeni toplamak için yapacakları herhangi bir şey var mı yok mu diye soralım.

K: Pekâlâ. Bu durumda, ilk olarak, kimsenin çalışkanlıkla beğeni kazanamayacağı açıktır, çünkü böyle bir çalışkanlığa gereksinim yoktur. Ve bence beğeniden, iyi yönetimi de çıkarmamız gerekir; çünkü mallar hakkında, yasalara ve hükümlere gereksinim oluşturan karşıt görüşler olmadığı için hükümete de gerek yoktur. Beğeni için geriye, ahlâki, artistik ve entelektüel başarıdan başka bir şeyin kalmadığı görülüyor. Katılıyor musun?

Ç: Şimdiki amacımız için sanırım senin listendekiler yeterli. İlk önce ahlâki iyiliği ele alalım. Ahlâki eylemin, yalnızca, birisi tarafından yapılacak ya da yapılmış yanlış ya da kötü bir şeyi önlemek ya da düzeltmekle olanaklı olduğu konusunda bana katılıyor musun?

K: Evet, sana katılıyorum.

Ç: Ama Ütopya'da kimsenin kötü ya da yanlış bir şey yapmayacağı konusunda da anlaşmıştık, öyle değil mi?

K: Evet, bu Ütopya tanımı açısından doğrudur; çünkü Ütopya, varoluş idealinin dramatizasyonundan başka bir şey değildir ve kötü ya da yanlış yapmanın, böyle bir idealle uyuşmayacağı açıktır.

Ç: Tamam, öyleyse Ütopya'da kimse kötü olamayacağına göre orada iyi şeyler yapma talebi diye bir şey de olmayacaktır. İyi şeyler yapma tümüyle olanaksız hale gelecek ve bundan ötürü, beğeni kazanma aracı olmayacaktır. Ahlâk, ancak idealin gerçekleşmediği durumlarla ilgilidir, ama idealin içinde ahlâka yer yoktur; tıpkı, devrim hareketini esinlendiren idealin içinde devrime yer olmaması gibi.

K: Sanatta üstünlük ne olacak peki? Üstün sanatsal yaratıcılara, iyi eleştirmenlere ve başarılı uzmanlara elbette hayranlık duyarız.

Ç: Şimdi söyleyeceğimi kuşkusuz, kabul etmekte çok zorlanacaksın; ama bana öyle geliyor ki idealde, senin bu sözünü ettiğin yeteneklerin hiçbirine yer yòktur.

K: Senin savını olumlu yönde şaşırtıcı bulduğumu kabul etmeliyim Çekirge. Peki böyle garip bir sonuca nasıl varabildin yahu?

Ç: Bu yeteneklerin Ütopya'da var olmayacağına; çünkü orada sanatın olmayacağına inanıyorum. Sanatın konusu insanların eylemlerinden ve tutkularından ibarettir: İnsanların arzuları ve düş kırıklıkları, umutları ve korkuları, zaferleri ve trajedileri, karakter bozuklukları, ahlâki ikilemleri, neşeleri ve hüzünleri. Ama sanatın bu gerekli öğelerinden hiçbiri Ütopya'da yoktur.

K: Ütopya'dakiler için sanatın pek çok türü belki olanaksızdır, ama hepsi değil elbette. En azından sanatın esas olarak yalnızca biçimden ibaret olduğunu; içeriğin ya rastlantısal olarak bulunduğunu ve bu nedenle gerekli olmadığını ya da tercihan hiç bulunmadığını düşünen bir estetik ekolü vardır. Görünüm, tasarım ya da biçim olan sanat, senin sözünü ettiğin türden konulara gerek duymaz.

Ç: Benim inancıma göre biçim içerikten senin dediğin gibi ayrılmaz; ama ayrılırsa da hipoteze göre ortaya çıkacak ürün, insan duygularından esinlenmemiş olduğundan dolayı, sadece renkler, biçimler ya da sözcüklerden oluşmuş tasarımların yaratılması bir bilgisayara bırakılabilir.

K: Ütopya'dakiler sanat alanında çalışan kişilere hayranlık duymasalar da başarılı düşünürlere, bilim adamlarına, filozoflara, yani bilginin kazanılmasıyla uğraşan kişilere hayranlık duyacaklardır. Bu olasılığı düşünmemiz gerek sanırım.

Ç: Pekâlâ, düşünelim. Hipotezimize göre Ütopya'mızdakiler yarara yönelik her türlü etkinliği safdışı etmişlerdir. Buna karşın bilgi kazanma, başka herhangi bir şeyi kazanma gibi yararlı bir işlemdir; yani kazanma, sahip olmak istenen şey ne olursa olsun -yiyecek, konut ya da bilgi- mülkiyete ulaşmanın aracıdır. Gelgelelim Ütopya'mızdakilerin, kendilerine gereken her türlü ekonomik ürüne sahip olduklarını varsaydığımız gibi var olan tüm bilgilere de sahip olduklarını

varsaymamız gerekir. Bu nedenle, Ütopya'da bilim adamı, düşünür ya da herhangi bir entelektüel araştırmacı yoktur.

K: O halde Ütopya'da, beğeni kazanmak için yapılabilecek hiçbir şey yok. Ama biz beğeni hakkında, aşk ve arkadaşlık gibi şeylerin Ütopya'da var olup olamayacağını bulmak için konuşuyorduk. Ayrıca aşk ve arkadaşlık gibi insan ilişkileri beğeniden daha derin şeyler içerir. Genellikle aşkta ve arkadaşlıkta en önde gelen şey *paylaşma* da aynı derecede önemlidir. Öte yandan, bir şeyden karşılıklı yarar sağlamak, bu yararı sağlayanlar açısından, aşılması gereken bir yetersizliği göstermez.

Ç: Çok doğru Kuşkucu, ama Ütopya'da paylaşılacak ne kaldı ki? Aşkta ve arkadaşlıkta büyük bir rol oynayan paylaşma, aşkın ve arkadaşlığın paylaşılması olamaz. Paylaşılan başka bir şey olmalı; başarı ve başarısızlık, güçlükler ve refah, sanatsal yaratının zevki, entelektüel araştırma, birbirlerinin sahip olduğu ahlâki niteliklere saygı, falan filan. Ütopya'da paylaşacak pek bir şey yoktur; öyle ki Ütopya'da aşk ve arkadaşlık olacaksa bile ne beğeni ne de paylaşılan yararları içermeyen bir türde, dolayısıyla olsa olsa aşkın ve arkadaşlığın en daraltılmış biçiminde olacaktır.

K: Dur kafamı bir toparlayayım Çekirge. Ütopya'da insan çalışamaz, yönetemez ya da hükmedemez; sanat yoktur, ahlâk yoktur, bilim yoktur, aşk yoktur, arkadaşlık yoktur. Bu analizin tümüyle yok etmediği bir tek seks kaldı. Belki de insanın ahlâki ideali olağanüstü bir orgazmdır.

S: Aman Tanrım!

Ç: Tabii ki, oyun oynamayı da unutmamalıyız. O henüz safdışı bırakılmadı.

K: Elbette, elbette. O halde, varoluş idealinin, seks ve oyun ya da başka bir deyişle, zevk ve oyun olduğu sonucuna varabilir miyiz?

Ç: Aslında, şimdi düşünüyorum da seks konusundan artık pek de o kadar emin değilim.

K: Oh, yapma şimdi Çekirge!

Ç: Hayır Kuşkucu, gayet ciddiyim. Seksin daima sahip olduğu hep varolagelmiş popülerlik, sanırım insanların Ütopya dışı

durumlarından kaynaklanıyor. Bizim öğrendiğimiz ve sevdiğimiz seksin esası duyguların bastırılması, suçluluk, ahlâksızlık, hükmetme ve boyun eğme, kurtulma, isyan, sadizm ve mazoşizm, romantizm ve teolojiden oluşmaktadır. Ama bunların hiçbirinin Ütopya'da yeri yoktur. Değer verdiğimiz seksin tüm bu öğelerden arınması sonucunda geriye, kasıklarda hoş bir duyudan başka pek bir şeyin kalmaması olasılığını dikkate almak zorundayız. Norman Brown, *Life Against Death** adlı kitabında, seksin, uygarlığın baskıları ve kısıtlamalarıyla bozulmuş ve kirlenmiş bir şey olduğunu ve (Brown'ın şiddetle umut ettiği) uygarlığın sonunda seksin yeniden, çocukluğumuzda olduğu haliyle, kirlenmemiş bir şey olarak ortaya çıkacağını savunur. O zaman bizler, çok biçimli sapıklığından zevk alan mutlu çocuklar olacağız yeniden. Ama eğer seks, benim inandığım gibi uygarlığın kurbanı değil de ürünüyse, uygarlık gittiğinde -en azından; çok fazla önem verilen bir konu olarak- seks de gidecektir. Genelde, 'her şey özgür olsun' (let it all hang out) öğüdüyle hareket eden günümüz modasını temelden yanlış buluyorum. Benim her şeyin özgür olması *eylemiyle* bir zorum yok; çünkü çok sıkı bir kemeri ya da kuşağı çözmek büyük bir hoşnutluk verir. Ama bilmemenin özgür olmasına izin verdiğimiz anda özgürlüğün tamamlanmasını ve son rahatlamanın gerçekleşmesini dileriz; sonunda bir sürü özgür şeyle başbaşa kalırız. Onları kısıtlayacak yeni bir şeyler olmadıkça, iradi entropi**'nin sarkaç biçimindeki anıtları olarak öylece kalmaya devam edeceklerdir.

K: İkna olmamışsam da şimdilik susuyorum.

Ç: Pekâlâ. O halde, Ütopik uğraşın tek adayı ve dolayısıyla, varoluş idealinin tek öğesi olarak geriye bir tek oyun oynama kalıyor ve biz de onunla karşı karşıyayız.

K: Ve şimdi korkarım, oyun oynamayı da safdışı bırakacaksın. Çekirge, senin gerçek niyetinin, zaman zaman düşünürlerin

---

* Norman O. Brown *Life Against Death. The Psychoanalytic Meaning of History.* (Wesleyan University Press, 1959)

** Entropi: Herhangi bir sistemin evrenle birlikte düzensizlik ve etkisizliğe doğru olan eğilimi. (ç.n.)

Tanrı'nın varsayılan kusursuzluğunun paradokslara yol açtığını kanıtlamaya çalıştıkları gibi Ütopya kavramının paradoks içerdiğini kanıtlamak olduğundan kuşkulanmaya başladım.

Ç: Tam tersine, Kuşkucu. Ütopya'nın anlaşılır bir kavram olduğuna inanıyorum ve Ütopya'yı anlaşılır kılan şeyin oyun oynamak olduğuna inanıyorum. Böylelikle göstermiş olduğumuz şey, Ütopya'da *yapacak* hiçbir şeyin olmadığıdır; çünkü, Ütopya'da, yarar sağlamanın aracı olan her türlü etkinlik kesinlikle safdışı edilmiştir. Çalışıp çabalayacak bir şey yoktur, çünkü her şey zaten elde edilmiştir. Bundan ötürü, bize gereken, yarara yönelik olanla özünde değerli olanın ayrılmaz bir şekilde birleştiği ve etkinliğin kendisinin başka bir amacın aracını oluşturmadığı bir etkinliktir. Oyun, bu gereksinimi mükemmel bir biçimde karşılar. Çünkü oyunda *yalnızca*, etkinliğin tümünü, yani oyun oynama durumunu gerçekleştirmek yolunda aşmak için uğraşabileceğimiz engeller vardır. Oyun oynamak, Ütopya'da yaşamı yaşanılır kılmak için gereken çabayı olanaklı kılar.

K: Senin demene göre yapacak tek şey oyun oynamaktır ki böylece oyun oynamak, varoluş idealinin tamamı haline gelmiş oluyor.

Ç: Öyle görünüyor, en azından, araştırmamızın bu aşamasında.

K: Bence öyle değil.

Ç: Pardon, anlayamadım.

K: Bence buradan bu sonuç çıkmaz.

Ç: Öyle mi?

K: Daha önce bir hata yaptık sanırım.

Ç: Bir hata mı?

K: Evet. Daha önce.

Ç: Herhalde onu bana gösterme iyiliğinde bulunursun.

K: Bunu yapmaktan mutlu olurum. Sen, bilimin ya da her türlü entelektüel araştırmanın amaca yönelik etkinlikler olduğunu ve bu nedenle insanın ahlâki idealinde yerlerinin olmadığı görüşünü öne sürdüğünde, bende bazı kuşkular uyandı ve şimdi nedenini bildiğime inanıyorum. Sen de benim kadar biliyorsun ki Çekirge, bilgi arama işine ciddi bir şekilde gir-

miş kişiler bu arama işine en az onun amacı olan bilgi kadar değer verirler. Üstelik bir bilim adamının ya da düşünürün olağanüstü çabalarla büyük bir sorunu çözdükten sonra bir boşluğa düşmesi ve artık böyle bir araştırmada bulunamayacağını düşünerek, çözümüne ya da icadına kavuşmanın sevincini bile yaşayamaması olağan bir durumdur. Başarı, çabalamak içindir, yaşamak için değil. Şimdi düşünüyorum da bu, yalnızca entelektüel araştırmalar için değil, yarara yönelik her tür etkinlik için de geçerlidir ve genellikle böyledir. Bu duruma, Büyük İskender'den dolayı, insanın İskendervari hali diyebiliriz. Fethedecek başka dünya kalmayınca tatminle değil, umutsuzlukla dolarız.

Ç: Böyle temel bir hatayı yapabildiğimizi nereden çıkardın, Kuşkucu?

K: Sanırım bir etkinliğin, bir yönden yarara yönelik değerli, bir başka yönden ise kendi özünde değerli olabileceği gerçeğine dikkat etmedik. Örneğin, doğramacılığın yarara yönelik bir etkinlik olduğunu kabul etmeliyiz; yani evlerin var olmasının bir aracıdır. Ama ev yapmaktan, ev yapmak olarak zevk alan bir kişi için yarara yönelik bu etkinlik kendi özünde de değerlidir. Ve aynı şey, hangi iş olursa olsun, yaptığı işten zevk alan herkes için geçerlidir. Buradan çıkacak sonuç, Ütopya'dan kovmak zorunda kaldığımız çoğu etkinliği yeniden oraya yerleştirebileceğimizdir. Dolayısıyla, ideal yalnızca oyun oynamaktan ibaret değildir.

Ç: Yarara yönelik bir araç olan etkinliklerin kendi içinde amaçlar olarak da değerli olabileceğini göstermekte haklı olduğuna inanıyorum, Kuşkucu. Ama bundan, Ütopya'daki olası tek uğraşın oyun olmadığı sonucunun çıkacağına ikna olmuş değilim. Bakalım bu konuda ben seni ikna edebilecek miyim? İnsanın ahlâki idealinin -deyim yerindeyse- *nesnel* olarak yarara yönelik -fiziksel ve entelektüel emek gibi- tüm etkinlikleri değil de yalnızca özünde *değerli* olmayan etkinlikleri dışlayan, yani tüm Ütopyacıların üretici çalışmaya emek harcamaktan zevk duymalarına açık, gerçek bir Ütopya toplumu olduğunu düşünelim. Yani nasıl bazı Ütopyalılar Ütopya ağaçlarından yatlar ve elmaslar toplayabiliyorsa, di-

ğerleri de mutfak lavabosunun sifonunu onarmak, ekonomik sorunları çözmek, bilimsel bilgimizin sınırlarını genişletmek gibi özünde değerli buldukları uğraşlarla uğraşma fırsatlarını toplayabileceklerdir.

K: Evet, Çekirge. Ütopya ve varoluş idealine ait bu tür bir tablo daha doyurucu oldu.

Ç: Harika. Şimdi devam edelim. Bence Ütopya'da, çalışma -ya da istenen başka yararcı etkinliklerde bulunma- fırsatının şansa bırakılmaması gerekir. Eğer Ütopya'daki *herkes* belirli bir süre içinde bir şey üzerinde çalışmak isterse, böyle bir çalışma herkes için olanaklı olmalıdır. Eğer kimse çalışmak istemezse, bu (bugünkü Ütopik olmaktan uzak durumumuzda kesinlikle olanın tersine) toplumun felç olması sonucunu getirmemelidir. Ve elbette bu, entelektüel araştırma için de geçerlidir. Yani şöyle diyelim, nesnel olarak yarara yönelik herhangi bir etkinlik konusunda, böyle bir etkinliğin *yapılabileceği* olgusu var olmalı; ama böyle bir etkinliğin yapılmasının *gerekli* olmaması olgusu da var olmalıdır. Ütopyalıların yalnızca özünde değerli buldukları şeyleri yaptıklarını söylemenin bir başka yolu da onların her şeyi daima, istedikleri için; ama asla zorunlu olmadan yaptıklarını söylemektir.

K: Evet. Bu doğru geliyor.

Ç: Pekâlâ. Şimdi, Ütopya'da ortaya çıkması kaçınılmaz iki durum üzerinde düşünelim.

Durum Bir: Gayretli John Ütopya'daki ilk on yılını Ütopya'ya yeni gelenlerin genelde yaptığı her şeyi yaparak geçirir. Birçok kez dünyayı gezer, orda burda aylaklık yapar ve şimdi de sıkıldığı için uğraşacak bir *etkinlik* aramaktadır. Bu nedenle (Görevli Bilgisayar'a ya da Tanrı'ya ya da her neyse ona) ricada bulunur, bir şey üzerinde *çalışmak* istediğini söyler ve doğramacılığı seçer. O anda, John'ın doğramacılık yaparak üreteceği şeylere evlerde gereksinim yoktur; çünkü Ütopya vatandaşları için, hangi türden olursa olsun her türlü ev zaten anında elde edilebilir durumdadır. O halde John ne tür bir ev yapmalıdır? Elbette öyle bir ev yapmalıdır ki yapımı ona büyük bir doyum sağlasın ve bu doyum, evin ya-

pımının bu işi ilginç kılmaya yetecek kadar güç olmasını, öte yandan John'ın işi tümüyle berbat etmesine yol açacak kadar güç olmamasını gerektirsin. Şimdi Kuşkucu, sana söylemek istediğim, bu etkinliğin esasen golftan ya da başka herhangi bir oyundan farklı olmadığıdır. Tıpkı, golf oyunu dışında, küçük topları yerdeki deliklere sokmanın gerekli olmaması gibi, Ütopya'da da doğramacılık etkinliği dışında, bu doğramacılığın içlerinde kullanılacağı evler gerekli değildir. Ve bir golfçu nasıl, elini kullanarak topu deliklere daha kolay sokabiliyorsa, John da yalnızca telepatik bir düğmeye basarak bir ev *elde edebilir*. Ama John'ın bir ev *elde etmeyle*, golfçunun toplarla doldurulmuş delikler *bulmasından* daha fazla ilgilenmediği açıktır. Gerek John, gerekse golfçu için önemli olan, bu sonuçların kendisi değil; bu sonuçlara *varmaktır*. Yani ikisinin de gereksiz engelleri aşmak için gönüllü bir uğraşa girdiği söylenebilir, dolayısıyla ikisinin de oyun oynadığı söylenebilir. Ne ilginçtir ki bu çözüm, Büyük İskender'e de açıktı. Var olan tek dünyayı çabucak fethedip de fethedecek dünyasız kaldığında, hepsini geri verip yeniden başlayabilirdi; tıpkı, her satranç maçından sonra, yeniden oynayabilmek için taşların bölüşülmesi ve dizilmesi gibi. İskender böyle bir şeyi yapsaydı, çağdaşları hiç kuşkusuz bunu zırvalık diye nitelerdi, ama Ütopyacı gözüyle böyle besbelli bir adımı atmamış olması, İskender'in *dünyalar fethetme etkinliğine* pek fazla değer vermediğini gösterir.

Durum İki: Arayıcı William'ın Ütopya'daki ilk deneyimleri Gayretli John'ınkine çok benzer. William da zaman zaman bazı şeyleri başarabilmek ister. Ama John'ın yetenekleri ve ilgisi onu zanaata yöneltmişken William'ı bilimsel gerçeğin arayışına yöneltmiştir. Belli bir anda yapılabilecek bilimsel araştırma miktarı şansa bırakılamaz, çünkü bilimsel araştırma yapmaya ilgi duyanlar herhangi belirli bir zamanda mantıken yapılabilecek araştırma miktarından çok daha fazla olabilir. Tüm bilimsel araştırmaların sona erdiği bir zamanın, bilinebilecek her şeyin gerçekten bilindiği bir zamanın gelebileceği bile düşünülebilir. Bu nedenle, bilimsel araştırma

yapmak için daima bir nesnel fırsatın çıkması garanti olmadığından, bundan Ütopyalı bilim adamlarının bir sorun üzerindeki araştırmalarını, salt sorun daha önce çözüldüğü için bıraktırmanın pek hoş olmayacağı sonucu çıkacaktır. Çünkü Ütopya'da önemli olan, bilimsel bilginin nesnel durumu değil, Ütopyalı bilim adamlarının aşağıda açıklanacak *yaklaşımlarıdır*. Bilim adamının üzerinde çalıştığı sorunun çözümü bilgisayarın bilgi bankasından elde edilebilirse de Ütopyalı bilim adamı çözümü oradan elde etmez. Bu tıpkı, bulmacanın yanıtının ertesi gün yayımlanacağını bilen bulmaca hastasına benzer. Bulmaca hastası çözümün yarın değil de bugün bulunmasında acil bir durum olmamasına karşın yine de bulmacayı çözmeye çalışır. Ve kendini adamış bulmaca hastasının, "Yanıtı bana söyleme; bırak da kendim yapayım" demesi gibi Arayıcı William da bilimsel araştırmalarına karşı aynı tavır içindedir. Yanıtı öğrenmesi için başka olanakların hazır olmasına karşın bu olanakları isteyerek reddeder; böylece, yapacak bir şeyi olur. Ama tekrar ediyorum; bu, bir oyundur.

K: Senin demek istediğin, bir Ütopyalı, normalde Ütopya dışı dünyadaki insanların yapacağı her türlü etkinliğe girecek, ama bu uğraşların -diyelim- niteliği çok farklı olacak.

Ç: Evet. Senin söylediğin nitelik farkı, bir ağaç kesicinin bıçkıhane için ağaç kesme işiyle uğraşmasındaki tavrıyla ağaç kesicilerin yıllık pikniğinde öteki ağaç kesicilerle yarışmalarındaki tavrı arasındaki karşıtlıkta görülebilir. Yani, iş olarak gördüğümüz her şey, hatta organize uğraşın her türlü örneği Ütopya'da var olmaya devam ediyorsa, spor haline gelir. Öyle ki hokey, beyzbol, golf, tenis gibi sporların yanı sıra iş yönetimi, hukuk, felsefe, üretim yönetimi, motor tamiri, reklam gibi pratik amaçlara yönelik, *sonsuza* dek uzanan sporlar da vardır.

K: Sonuçta insanın ahlâki ideali, sadece oyun oynamaktan ibaret oluyor.

Ç: Sanmıyorum Kuşkucu. Çünkü artık Ütopyalıların yapacakları bir şeyler vardır ve paylaşmayla hayranlık gibi aşkla arkadaşlık da olanaklıdır. Ayrıca çaba harcamaya eşlik eden -

biliyorsun, zafer sevinci ve yenilginin burukluğu gibi- duygulara yeniden dönüşle birlikte, duygusal içerik de sanat için hazırdır. Hatta belki ahlâk da var olacaktır; ama herhalde, bugün sportmenlik dediğimiz biçimde. Yani oyun oynama, Ütopya'nın zorunlu olarak tek uğraşı olmasa da Ütopya'nın esası, 'olmazsa olmaz'ıdır. Benim tasarladığım, bizimkinden *temelden* farklı bir kültürdür. Bizim kültürümüz -ekonomik, ahlâki, bilimsel, erotik- her türden yoksunluğa dayanırken, Ütopya kültürü bolluk temeli üzerine kurulacaktır. Buna bağlı olarak, Ütopya'nın öne çıkan gelenekleri -bugünkü gibi- ekonomik, ahlâki, bilimsel ve erotik yararlar sağlamaya yönelik araçlar değil; sporu ve diğer oyunları geliştiren gelenekler olacaktır. Ama bunlar bugün bilinmeyen sporlar ve oyunlar olacaktır; kendilerinden yararlanmak için -yani oynamak ve zevk almak için- bugün yoksunluk çekmemize neden olan kurumlara (institutions of scarcity) hizmet ederken harcanan kadar enerji harcamayı gerektirecek sporlar ve oyunlar. Bu yüzden, bu harika oyunları bulmak gibi devasa bir işe şimdi başlamamız gerek; çünkü, eğer yokluğunu çektiğimiz şeylerle ilgili sorunlarımızı hemencecik çözüverirsek, pekâlâ Ütopya geldiğinde, yapacak hiçbir şeyimiz olmadığını görebiliriz.

K: Yani diyorsun ki -tıpkı kışa yiyecek saklar gibi- bir türlü sonu gelmeyen sıkıcı bir yaz için oyunlar stoklamaya başlamamız gerek. Sen bir tür karıncalaşıyorsun Çekirge; gerçi bunun garip bir tür karınca olduğunu da itiraf etmeliyim.

Ç: Hayır Kuşkucu, ben gerçek Çekirge'yim; bu, varoluş idealine bir tür anıştırmadır; tıpkı, Ütopya dışı yaşamımızda oynadığımız oyunların gelecekte olacakları anımsatması gibi. Çünkü, bugün bile, yapacak hiçbir şeyimiz olmadığında, bize yapacak bir şeyler sağlayan, oyunlardır. Biz oyunlara 'oyalanma' deriz ve onları yaşamımızdaki boşlukları dolduran önemsiz şeyler gibi görürüz. Ama onlar çok daha önemlidir. Onlar geleceğin ipuçlarıdır. Ve belki de tek kurtuluşumuz, onların ciddi bir şekilde geliştirilmelerine bağlıdır. Dilersen buna boş zaman metafiziği diyebiliriz.

K: Yine de Çekirge, senin oluşturduğun Ütopya ile ilgili ciddi

bir itiraz aklıma geldi. Bunun oyuna meraklı kişiler için muhteşem bir yaşam olduğu sugötürmez; ama herkes oyuna meraklı değil. Biliyorsun ki insanlar ev yapmayı, büyük kuruluşları yönetmeyi ya da bilimsel araştırma yapmayı sırf işkence olsun diye sevmiyorlar.

Ç: İyi bir konuya değindin, Kuşkucu. Sana göre, Bobby Fischer, Phil Esposito ve Howard Cosell cennette çok mutlu olabilir; ama Gayretli John ve Arayıcı William hayali doğramacılığı ve hayali bilimi büyük olasılıkla oldukça değersiz ve boş bulacaklardır.

K: Kesinlikle. (*Sessizlik*) Evet Çekirge, bu itiraza karşı yanıtın nedir? (*Yeniden sessizlik*) Çekirge, yine ölüyor musun yoksa?

Ç: Hayır Kuşkucu.

K: O halde ne var? Çok soluk görünüyorsun.

Ç: Bir hayal gördüm Kuşkucu.

K: Aman Tanrım!

Ç: Onu sana anlatayım mı?

K: (*Kuşkucu gizlice kol saatine bakar*) Evet. Pekâlâ. Elbette Çekirge, lütfen anlat.

Ç: Gördüğüm hayali, anlaşılan senin herkesin oyun oynamaktan hoşlanmadığı konusundaki itirazın başlattı; bu, Ütopya'nın çöküşünün hayali, cennetin yitişinin hayaliydi; Ütopya'da zamanın geçişini gördün; Gayretli'lerin ve Arayıcı'ların, yaşamları oyundan başka bir şey değilse, bu yaşamlarının pek yaşamaya değmeyeceği sonucuna vardıklarını gördüm. Böyle motive olarak, insan yapısı evlerin bilgisayar yapımı evlerden daha değerli olduğuna ve çoktan çözülmüş bilimsel sorunların yeniden çözülmesi gerektiğine kendi kendilerini inandırmaya başladılar. Sonra başkalarını da bu görüşlerin doğruluğuna inandırmaya başladılar, hatta bilgisayarları insanlığın düşmanı olarak gösterecek kadar ileriye gittiler. Sonunda onların kullanılmasını yasaklayan bir yasa çıkardılar. Sonra daha çok zaman geçti ve doğramacılık oyunuyla bilim oyunu insanlara oyun olarak değil de varlıklarını sürdürebilmeleri için yapılması gereken işler olarak göründü. Böylece, insanın önde gelen üretici etkinlikleri, birer oyun olmasına karşın bunların oyun ol-

madıklarına inanıldı. Oyunlar yalnızca ciddi uğraşlarımız arasındaki açıklıkları kapatmak için yararlı oyalanmalar rolüne sürgün edildi. İnsanları gerçekten oyun oynadıklarına inandırmak olanaklı olsaydı, tüm yaşamlarının -bir sahne oyunundan ya da boş bir rüyadan başka- bir hiç olduğunu hissedeceklerdi.

K: Evet Çekirge, bir hiç olduklarına inanırlardı. Düş kırıklığı ve aşağılık duyguları içinde, sanki hiç var olmamışlar gibi hemen yok oluvereceklerdi.

Ç: Aynen öyle Kuşkucu. Senin de hemen anladığın gibi gördüğüm hayal, rüyanın gizini çözdü. Şimdi artık rüyanın mesajı tümüyle açıklığa kavuştu. Rüya bana diyordu ki, "Hadi Çekirge, insanların yaşamlarını hep oyun oynayarak geçirmek istemediğini pekâlâ biliyorsun. İster ailesinin geçimini sağlamak, ister bir görelilik kuramı ortaya koymak olsun, çoğu insan için yaşam yararlı *bir şey* yaptığına inanmadığı sürece yaşamaya değmez."

K: Evet, bu doğrudan doğruya, tam bir kâbus vakası. Varoluş ideali üzerindeki tezinle ilgili bazı gizli korkuların üstü örtülü bir şekilde açığa çıktı.

Ç: Kesinlikle öyle. Ama söyle bana Kuşkucu, benim bastırılmış korkularım insanlığın yazgısı ile mi, yoksa tezimin inandırıcılığıyla mı ilgiliydi? İkisinin birden olamayacağı açık. Çünkü eğer insanlığın yazgısı ile ilgili korkularımda haklıysam, o zaman tezimin yanlışlığından korkmam gereksizdir; çünkü o korkuları haklı çıkaran bu tezdir. Ve eğer tezim hatalıysa, insanlık için korkmama gerek yok; çünkü korkunun kaynağı tezimin inandırıcı olmamasıdır.

K: O halde, hangisinden korktuğunu söylesene, Çekirge. Bunu bilebilecek tek kişi sensin.

Ç: Dilerim zamanım vardır, Kuşkucu; çünkü ölümün soğukluğunu duyuyorum yine. Elveda.

K: Elveda değil Çekirge, *au revoir**.

* Fr. Tekrar görüşmek üzere. (ç.n.)

Günümüzde boş zamanı doldurma aracı olarak görülen ve yararsız diye küçümsenen oyun, bir varoluş ideali olarak ütopyanın en temel öğesi olabilir mi? Bernard Suits, esprili bir üslûpla yazılmasına karşın ciddi bir felsefe metni olan bu kitabında, sorunu, Doğu'nun oyuncul ve bilge Çekirge'si aracılığı ile çok farklı bir duruş noktasından tartışmayı deniyor.

Alternatif bir oyun teorisi ortaya koymak üzere yola çıkan Suits, öncelikle güçlü mantık yürütmelere dayalı argümanlarla oyunun tanımını yapmaya çalışıyor. Oyun kavramına net bir çerçeve çizme çabasıyla, satrançtan spora, kâğıt oyunlarından insanların birbirine oynadığı oyunlara kadar oyun kapsamına giren her şeyi didik didik ediyor.

Bu arada, oyunu dışlayan, her şeyi alınabilir ve satılabilir bir yararcılık ölçeğinde değerlendiren günümüz kültürüne egemen olan "iktisadi aklı" reddediyor. İktisadi aklın ahlâki, ekonomik, bilimsel, erotik vb. her türden yoksunluğa dayalı bir kültür olduğunu vurgulayıp bir bolluk ve oyun toplumu olarak yeni bir ütopya kurguluyor. Çalışma ahlâkına karşı, oyuna adanmış bir yaşam ahlâkını savunan bu ütopyada, çalışma, üretim, üretim finansmanı, dağıtım, paylaşım gibi bütün etkinlikler çözüme kavuşturulmuştur. Çalışarak elde edilebilecek hiçbir şey yoktur. Her şey herkes için vardır. Anlamlı bir etkinlik olarak bir tek oyun kalmıştır. Ahlâk, aşk, arkadaşlık, sanat, cinsellik, hayranlık, beğenilme gibi kavramlar da oyuna göre yeni içerikler kazanmışlardır...

Ciddi, ama aynı zamanda son derece eğlenceli bir felsefe metni olan *Çekirge*, diyaloglardan oluşmuş rahat okunan bir kitaptır; ve hayatımızın en temel öğelerinden biri olduğu halde iktisadi akıl tarafından dışlanan oyunu bir varoluş ideali olarak tekrar hatırlatmaktadır.

Oyun yeteneğini henüz yitirmemişler için...

AYRINTI • İNCELEME
ISBN 975-539-100-2
9 789755 391007