Homo Ludens

Johan Huizinga

OYUNUN TOPLUMSAL İŞLEVİ ÜZERİNE BİR DENEME



Fransızcadan Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay

AYRINTI

7. BASIM

Biz insanların Homo Sapiens nitelemesini hak edecek kadar akıllı olmadığımız anlaşıldı... Birçok hayvanın alet yapabildiği, dolayısıyla insana Homo Faber demenin de anlamsız olduğu görüldü... Peki, biz kimiz? İnsana özgü üçüncü bir özellik olarak Homo Ludens'i, yani oyun oynayan insanı bu nitelemeler arasına katamaz mıyız?

Johan Huizinga, *Homo Ludens* adlı bu temel eserinde yeryüzünde insana ait her şeyin başlangıcının oyun olduğunu gösteriyor. Önce oyun vardı!

Oyun kurgusal olduğu bilinen ve gündelik hayatın dışında yer alan, bununla birlikte oyuncuyu da tamamen içine çeken, gönüllü, özgür bir eylemdir. Sınırları özellikle belirlenmiş zaman ve mekân içinde gerçekleşen, her türlü maddi çıkardan ve yarardan uzak olan bu eylem, verili kurallara göre, belli bir düzen içinde yerine getirilir. Oyuncu ve kimi zaman da seyirci kendinden geçer, coşar... Bu şekilde tanımlanan oyun, tarih boyunca, hayatın her alanında kültürün temel öğesi olarak varlığını sürdürmüştür.

Huizinga, kolektif hayatın bütün önemli biçimlerinin –ibadet, şiir, müzik, dans, bilgelik, bilim, hukuk, mücadele ve savaş– ortaya çıkışında oyunun son derece etkin bir rol oynadığını, Doğu ve Batı dünyasına ilişkin zengin tarihsel bilgi ve belgelere dayanarak gösteriyor. Fakat modern çağlarla birlikte oyun, hayatı zenginleştiren bir unsur olmaktan çıkıp bugünkü dar anlamına kapanınca, katlanılması daha güç, renksiz ve tekdüze hayatlar yaşamaya başladığımızı da Huizinga'dan öğreniyoruz: Ekonomik güç ve çıkarların dünyanın gidişatını belirleyeceğine utanç verici biçimde inanıyoruz; ibadet eder gibi çalışıyor ve üretiyoruz; yavan ve kuru yarar duygusu, burjuva rahatlığı ideali zihniyetlerimizi etkiliyor. Oyuna toplumlarımızda artık yer yok; hayatın bütünlüğünden dışlanıp, sanayiye malzeme olsun diye bir köşeye atıldı...

Yeniden oyun oynayan insan olmayı isteyenler için...

"Pek çok insanın yaşamında dönüm noktası olan kitapların bulunduğunu, kendi özyaşam çizgimde de iki kitabın önemli yeri olduğunu belirtmek isterim. Bunlardan birincisi, bu kitabın esinlendiği Hollandalı tarihçi J. Huizinga'nın *Homo Ludens*'idir. (...) 1950'lerde bu kitabı okuduktan sonra bütün bir yaşam boyu ne yapacağımın da kararını vermiştim."

Metin And, *Oyun ve Büyü*



AYRINTI • İNCELEME
ISBN: 978-975-539-099-4



25 ₺

HOMO LUDENS • Johan Huizinga

JOHAN HUIZINGA (1872-1945)

Johan Huizinga Hollanda'nın en büyük tarihçilerinden biridir. Groningen ve Leipzig Üniversitelerindeki güçlü bir öğrenimin ardından Doğu üzerine yazdığı bir uzmanlık teziyle bilim doktoru olur. Haarlem'de tarih, Amsterdam'da da Hint Edebiyatı dersleri verir. 1905-1915 arasında Groningen'de, ardından 1942'ye değin Leiden Üniversitesi'nde Tarih profesörü olarak görev yapar. Ayrıca 1929-1945 yılları arasında Den Haag Bilimler Akademisi Edebiyat Bölümü'nün yöneticiliğini üstlenir. 1942'de Nazilerce rehin alınır ve ölümüne değin gözaltında tutulur.

Önceleri Hint edebiyatı ve Hindistan'daki kültürler üzerine çalışmalar yapar. Ama asıl ününü, 14.-15. yüzyıllarda Fransa ve Felemenk'teki yaşam biçimlerini ve düşünce yapısını ele alan *Herfsttij der middeleeuwen* [*Ortaçağın Günbatımı,* Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İmge Kitabevi, 1997] adlı eseriyle kazanır. Canlı ve akıcı üslubuyla yapıt, tarih açısından olduğu kadar edebi açıdan da önem taşımaktadır. 1919 yılında Hollanda'da yayımlanan bu temel kitap, ardından Fransızcaya ve birçok yabancı dile çevrilir. Tarihçi Huizinga'nın, Amerika Birleşik Devletleri üzerine iki kitabını (1918 ve 1926), Erasmus biyografisini (1924) ve çeşitli inceleme eserlerini de önemli çalışmaları arasında sayabiliriz. Tarihle ilgili eserleri kılı kırk yaran kesinlikteki belgeleme çalışmasıyla ve orijinal bakış açısından kaynaklanan üslupçu özelliğiyle ayırt edilir.

Fakat Huizinga'nın, aynı zamanda, birinci sınıf bir denemeci olduğu 1938'de yazdığı *Homo Ludens* okunduğunda fark edilecektir. *In de schaduwen van Morgen* (1935) adlı eseriyle de bütün dünyada adından söz ettirir. Bu sonuncu eserde, zamanımızın özelliği olan endişe verici fenomenleri, sosyalist olmasa da demokratik bir bakış açısıyla ustaca analiz etmekte ve yargılamaktadır.

Huizinga, tüm yapıtlarında tarihsel olgular arasındaki toplumsal ve tinsel ilişkileri gerçekçi bir tutumla açıklamaya çalışmıştır. Kültürü, toplumun özdeksel, tinsel ve ahlaki alanların niteliği, doğal durumdan daha yüksek bir varlık durumuna geçişte ortaya çıkan olgu olarak tanımlamıştır. Güç kavramına karşı tarihsel deneyimden kaynaklanan bir güvensizlik duyan Huizinga, dengeli ve uyumlu bir hümanizmanın savunucusu olmuştur.

Ölüm bilinci kavramı üzerinde de duran Huizinga, bunu bireyciliğe bağlamıştır. Ona göre ölüm bilinci toplumsal örgütsüzlük dönemlerinde belirir. Çünkü böyle zamanlarda bireysel seçim, toplumsal değerlere kendiliğinden gösterilen uyumun önüne geçer. Huizinga bu tür dönemlere örnek olarak şehir devletlerinin çözülmesinden sonraki klasik toplumu, feodalizmin çöküşünden sonraki erken Rönesans dönemini ve 20. yüzyılı verir.

Huizinga, Leiden Üniversitesi'ndeki rektörlüğü sırasında Yahudi karşıtı propagandadan sorumlu gördüğü Alman bir okutmanı bu üniversiteden uzaklaştırarak soğukkanlı bir cesaret örneği sergilemiştir. Hitler'in iktidara gelişinden sonra gerçekleşen bu olay ve Hollandalı bilginin genel tavırları, 1942 yılında, Nazilerin elinde üç ay rehin kalmasına mal olur ve ölümüne kadar taşrada sürgün hayatı yaşar.

Ayrıntı: 123
İnceleme Dizisi: 214

Homo Ludens
Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme
Johan Huizinga

Fransızcadan Çeviren
Mehmet Ali Kılıçbay

Yayıma Hazırlayan
Işık Ergüden

Düzelti
Ayten Koçal

Çeviride Kullanılan Metinler
Homo Ludens
Essai sur la Fonction Sociale du Jeu
Fransızca'ya Çeviren: Cécile Seresia
Gallimard/1951

Homo Ludens
A Study of the play element in culture
Beacon Press/1955

© Huizinga Estate & Kooys and Von Gelderen

Bu kitabın Türkçe yayım hakları
Ayrıntı Yayınları'na aittir.

Kapak Resmi
Bruegel, Çocuk Oyunları'ndan ayrıntı

Kapak Tasarımı
Arslan Kahraman

Kapak Düzeni
Gökçe Alper

Dizgi
Esin Tapan Yetiş

Baskı ve Cilt
Ali Laçin - Barış Matbaa-Mücellit
Davutpaşa Cad. Güven San. Sit. C Blok No. 286
Topkapı/Zeytinburnu - İstanbul - Tel. 0212 567 11 00
Sertifika No: 33160

Birinci Basım *1995*
Altıncı Basım *2017*
Yedinci Basım 2018

Baskı Adedi *2000*

ISBN 978-975-539-099-4
Sertifika No.: 10704

AYRINTI YAYINLARI
Basım Dağıtım San. ve Tic. A.Ş.
Hobyar Mah. Cemal Nadir Sok. No.: 3 Cağaloğlu – İstanbul
Tel.: (0212) 512 15 00 Faks: (0212) 512 15 11
www.ayrintiyayinlari.com.tr & info@ayrintiyayinlari.com.tr

twitter.com/ayrintiyayinevi facebook.com/ayrintiyayinevi instagram.com/ayrintiyayinlari

Homo Ludens

Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme

Johan Huizinga



İNCELEME DİZİSİ
SON ÇIKAN KİTAPLAR

MODA-LOJİ
Yuniya Kawamura

MARKSİZM'İN ANLAMI
Paul D'Amato

CİNSELLİĞİN ÖNEMİ
Arzuya Yeniden Kavuşmak
Dr. Ghislaine Paris

ÇALIŞMA DÜŞÜNCESİ
John W. Budd

YORUM VE AŞIRI YORUM
Umberto Eco

HAYATIN GİZLİ HAZLARI
Theodore Zeldin

HAYATIN KIRILGANLIĞI
William E. Connolly

DEVLET VE HUKUK
Friedrich Engels, Karl Marx

İYİMSER OLMAYAN UMUT
Terry Eagleton

TEKNİK, SERMAYE, MEDYA
Peter Trawny

PROTESTO
Toplumsal Hareketlere
Kültürel Bir Giriş
James M. Jasper

SOSYALİZMDE EĞİTİM
KÜBA
Celil Denktaş

HERMENÖTİĞİN KÖKENİ
Kendilik Hakkında - Dartmouth
Konferansları, 1980
Michel Foucault

YAŞAM SANATI
Zygmunt Bauman

LENİN
Farklı Bir Yol
Lars T. Lih

HERMENÖTİK VE SOSYAL BİLİMLER
Anlama'ya Dair Yaklaşımlar
Zygmunt Bauman

LENİN 2017
Hatırlamak, Tekrarlamak ve Kafa Yormak
Vladimir İlyich Lenin , Slavoj Žižek

EKİM
Rus Devriminin Hikâyesi
China Miéville

DÜNYAYA VE KENDİMİZE DAİR
Zygmunt Bauman & Stanislaw Obirek

FAŞİZM VE KAPİTALİZM
Faşizmin Sosyal Kökenleri ve
İşlevleri Üstüne Teoriler
Angelo Tasca, Arthur Rosenberg,
Otto Bauer, August Thalheime

TANRI'YA VE İNSANA DAİR
Stanislaw Obirek, Zygmunt Baumane

İSTİSNA HÂLİ
Giorgio Agamben

BENLİK PRATİKLERİ
Zygmunt Bauman & Rein Raud

EŞYA VE İNSAN
Bir Pratik İlişkinin Felfesefesi, Pedagojisi
ve Sosyolojisi
Arnd-Michael Nohl

KUŞATILMIŞ TOPLUM
Zygmunt Bauman

KAPIMIZDAKİ YABANCILAR
Zygmunt Bauman

DEMİR KAFES
Max Weber ve Weberci Marksizm
Michael Löwy

YEMEK VE ULUSAL KİMLİK
Gündelik Yaşamdan Küresel Siyasete
Atsuko Ichijo & Ronald Ranta

İçindekiler

— Sunuş 7
— Önsöz 13

1. Kültür Olgusu Olarak Oyunun Doğası ve Anlamı 17
2. Oyun Kavramının Dilde Kavranılışı ve İfade Edilişi 52
3. Kültür Yaratıcı İşlev Olarak Oyun ve Müsabaka 74
4. Oyun ve Hukuk 112
5. Oyun ve Savaş 127
6. Oyun ve Bilgelik 148
7. Oyun ve Şiir 165
8. Mythopoiesis'in Unsurları 186
(Hayal Gücünün İşlevi) 186
9. Felsefenin Oyunsal Biçimleri 199
10. Sanatın Oyunsal Biçimleri 213

11. Oyun Açısından 232
Uygarlıklar ve Dönemler 232
12. Çağdaş Kültürde Oyunsal Unsur 258

— Dizin 281

Sunuş

"İnsan", çoğu doktrin ve düşünür açısından bir canlı türünü belirlemeyi aşan bir anlam manzumesiyle yüklüdür. Bu yüklemlerin, meşrebe göre değişmek üzere çok sayıda olması, "insan" kavramını en karmaşık, çözümlemeye en az yatkın anlamsal kürelerden biri haline getirmektedir; öylesine ki, kavram çoğu zaman ve çoğu kimsenin gözünde simgesel bir içerik kazanmakta, hatta ülküsel bir çerçevenin parçası haline gelmektedir. Ancak kavramın veya simgenin bu içerik zenginliği, bizatihi nesnesinin de karmaşık olmasını gerektirmemektedir.

Hemen her kavramın başına geldiği gibi, burada da var olan ile olması istenilen, umulan, beklenen, uğruna kan ve gözyaşı dökülen aynı ifade bütünü içinde bir araya getirilmiştir. Bu yüzden "insan" çoğu kimse açısından, bir "ondan beklenenler"

programı olarak ortaya çıkmaktadır. "İnsan"dan beklenenlerin başında ise, "ciddiyet" gelmektedir. Çünkü, gene hemen her doktrin "insan"a şu veya bu misyonu yüklemektedir ve misyon kavramının tamamlayıcısı ise, hemen her seferinde ciddiyet olmaktadır.

Ciddiyetin zıddı da, genel olarak "oyun" kavramının içinde görülmektedir. Oysa Huizinga, iyi kumaştan bütün düşünürler gibi, bu yerleşik kabullerle hesaplaşmaya şaşırtarak başladığı eserinde, oyunun insanın temel özelliklerinden biri olduğunu ortaya koyarken, aynı oyunun kültür yaratıcı işlevini gözler önüne sermekte ve asıl önemlisi, oyun-ciddiyet zıtlığını gayet ikna edici bir şekilde reddetmektedir; çünkü oyun da son derece ciddi olabilir.

Yüzyılımızın en büyük tarihçi ve düşünürlerinden biri olarak kabul edilen Johan Huizinga, bu eski tarihli ama eskimeyen kitabında karşımıza bir "oyuncu insan" tablosu çıkarmakta ve bu örnek tipin hukuktan, savaştan; şiir ve felsefeye varana kadar, kültürel hayatın halen her yerinde görülen varlık ve kimliğini ortaya koymaktadır.

Bir sunuş yazısında kitabın içeriğini gündeme getirmenin anlamı ve yararı yoktur, fakat bu çalışmanın derinlemesine çözümlemelerinin, toplumsal bilim araştırmalarına yaptığı yöntemsel katkıları vurgulamanın kesin zorunluluğu bulunmaktadır. Huizinga, oyun-kültür karşılıklı ilişkisini dilsel kanıtlardan itibaren sürdürüp, sonunda çağdaş uygarlığa ulaşırken, hemen hemen bütün toplumsal bilim verilerini kullanmaktadır. Huizinga'nın çalışmasının en önemli özelliğini bu nokta oluşturmaktadır. Bu kitabın ilk yayınlanma yılı olan 1938'de, her toplumsal bilim kendi küçük vatanını, çekildiği surların arkasından korumaktaydı. Oysa, üstat büyük bir uzgörüşlülük ve bilimsel sezgiyle (buna bilgelik de demek mümkündür), toplumsal bilimlerin ancak bütünsellikleri içinde ve tek bir bilim olarak ele alındıklarında yöntemsel bir tutarlılığa sahip olabileceklerini görmüştür. Bugün, henüz emekleme aşamasında olsa bile, toplumsal

bilimler birleşme ve bütünleşmeye doğru bir çaba, mesafe ve alan kazanmaktadırlar.

Bu kitap ilk kez 1938'de yayınlanmıştır. İlk önce, Aralık 1939'da Almanca bir çevirisi çıkmıştır; yazar bu çeviriye katkı ve önerilerini getirmiş, 1944 yılında İsviçre'de başka bir Almanca çeviri yayınlanmıştır. Eserini İngilizceye çeviren bizzat yazardır. Ancak, 1950'de başka bir çevirmen tarafından kitap İngilizceye bir kez daha aktarılmıştır. Bizim Türkçe çeviriye esas aldığımız metin ise, Felemenkçeden Fransızcaya aktarılan 1951 tarihli olanıdır. Fakat, 1939 ve 1944 Almanca çeviriler kendi aralarında tutarlı değillerdir. Yazarın kendi yaptığı İngilizce çeviri ile 1950 tarihli olan diğeri arasında da tutarsızlıklar ve farklar vardır. Öte yandan, bizim esas aldığımız Fransızca metin ile 1950 tarihli İngilizce metin arasında önemli üslup ve anlam farklılıkları bulunmaktadır. *Traduttori trattori;* bundan hiç kuşku yok. Bu nedenle, ben çeviri sırasında İngilizce metni de karşılaştırma unsuru olarak kullandım.

Huizinga kitabını, Batı entelektüel geleneği içinde, çok sayıda yabancı kelime ve kavram kullanarak kaleme almış ve bunların çoğunu metin içinde veya dipnotla açıklama ihtiyacını duymamıştır. Ben bunların bazılarını (*) ile belirtilen dipnotlarla açıklamaya çalıştım, akışın bozulmayacağına inandığım yerlerde ise, bu açıklamaları parantezlerle metin içinde yaptım. Ancak gene de, çevirmenin öğretmen olmadığına ve yazarın bizzat açıklamadıklarını açıklamak hakkının bulunmadığına inanıyorum. Fakat ne var ki, giderek kıtlaşan ve tembelleşen Türk okuru yayıncıyı, yayıncı da çevirmeni bu yönde zorluyor. Bunun geçici olduğunu umuyor ve çeviri kitapların minik birer sözlük ve ansiklopedi olmaktan çıkacakları günü özlemle bekliyorum.

Huizinga'nın kitabı okuru daha ilk sahifesinden itibaren kıskacına alacağı için, ben aradan çekiliyorum.

Mehmet Ali Kılıçbay
Mart 1993

Uxori Carissimae

Önsöz

Aydınlanma çağının saf iyimserliği içinde hayal edildiği kadar akıllı olmadığımız sonunda ortaya çıkınca *Homo sapiens** adının türümüze eskiden sanıldığı kadar uygun olmadığı açıkça belli oldu ve bu ilk tanıma bir de *Homo faber*'in** eklenmesinin uygun olacağına inanıldı. Oysa bu ikinci terim bizi tanımlamaya o kadar da uygun değildi; çünkü *faber* birçok hayvanı niteleyebilir. Ve imal etme konusunda doğru olan, oyun oynama konusunda da doğrudur: Birçok hayvan oyun oynar. Buna karşılık *Homo ludens*, yani "oyun oynayan insan" terimi bana, imal etmek kadar esaslı bir işlevi ifade ediyormuş ve buna

* (Lat.) Akıllı insan. (ç.n.)
** (Lat.) İmalat yapan insan. (ç.n.)

bağlı olarak da *Homo faber* teriminin yanında yer almayı hak ediyormuş gibi gelmektedir.

Eylemlerimizin içeriği derinlemesine bir çözümlemeye tabi tutulacak olursa, insanların bütün yapıp etmelerinin yalnızca oyundan ibaret olduğu sonucuna da varılabilir. Bu metafizik sonuçla yetinen bir kimse bu kitabı okumasa iyi eder. Uyanık kuşkuculuğun köhne tutumu, oyunu dünyada meydana gelen her şeyin temel faktörü olarak açığa çıkartma işine kalkışan bir incelemeden vazgeçmek için yeterli bir neden olamaz. İnsan uygarlığının, oyun olarak, oyunun içinde ortaya çıktığı ve geliştiği şeklindeki kanaatim çok eskilerden başlayarak, yavaş yavaş güçlendi. Daha 1903'te bile yazılarımda bu bakış açısının izlerini bulmak mümkündür. 1933'te Leiden Üniversitesi rektörü olarak verdiğim açılış söylevinin teması bu olmuştur. Bu söylevin başlığı *Over de grenzen van spel et ernst in de cultur*[1] idi. Daha sonra bu söylevi biri Zürih ve Viyana'da (1934), diğeri de Londra'daki (1937) iki konferans vesilesiyle iki kez yeniden elden geçirdim ve *Das spielelement der Kultur, The Play element of Culture* adını verdim. Dinleyicilerim beni iki keresinde "*in der Kultur-in Culture*" diye düzelttiler ve ben de her seferinde tamlamayı sağlamak üzere "of"u korudum.* Çünkü benim için söz konusu olan, oyunun diğer kültürel olgular arasındaki yerini incelemek değil de, kültürün hangi ölçülerde oyunsal bir karakter gösterdiğini araştırmaktı. Eğer böyle ifade etmemde bir yanlışlık yoksa, oyun kavramını kültür kavramıyla bütünleştirmeye uğraşıyordum; tıpkı daha geliştirilmiş bu incelemede yaptığım gibi.

Oyun biyolojik bir işlev olarak değil de, kültürel bir olgu olarak düşünülmüş ve kültürün morfolojisine uygulanan bilimsel düşünce araçlarıyla ele alınmıştır.

---

1. *Oyun ve Ciddiyetin Kültür İçindeki Sınırları,* Haarlem, Tjunk Willink, 1933.

* Mantıksal olarak, kuşkusuz, Huizinga haklıdır; ama İngilizce edatlar mantık yönetimi altında olmadığından bu kitabın altbaşlığında kulağa daha hoş gelen "in" ekini kullandım (İngilizceye çevirenin notu).

Yararlı olmasına rağmen, oyunun psikolojik yorumundan mümkün olduğunca kaçındığım ve zaman zaman etnolojik olgular zikretmek zorunda kalmakla birlikte etnolojinin kavram ve açıklamalarını çok sınırlı bir şekilde kullandığım fark edilecektir. Örneğin okur *sihirli* terimine yalnızca bir kere rastlayacak, *mana** ve diğer benzerlerine ise hiç rastlanmayacaktır. Eğer ispatlarımı tez biçimi altında ortaya koysaydım, bu tezlerden biri etnoloji ile ona akraba olan bilimlerin oyun kavramını fazlasıyla ihmal ettiklerini iddia etmek olurdu. Oyuna ilişkin mevcut terminoloji yetersiz kalmaktadır. Oyuna tekabül eden ve sadece "oyuna ve oyunlara ait olan"ı ifade eden bir sıfata hep ihtiyaç duydum.

Fransızcada psikoloji eserlerinde kullanılan *ludique* kelimesini, Latincede bu biçim altında yer almıyor olsa da, benimsememe izin verilsin.**

Bu eser yayımlanırken, içerdiği bütün emeğe rağmen, onun çok kimse tarafından bir doğaçlama veya yeteri kadar belgeye dayandırılmamış bir inceleme olarak kabul edileceğinden kaygı duyuyorum. Tam anlamıyla bilmediği çeşitli alanlarda macera aramak yerine bazı kültürel sorunlara eğilmek isteyen herkesi bekleyen kader budur.

Bilgimdeki bütün boşlukları doldurarak işe başlamayı düşünemezdim; dolayısıyla her ayrıntıya bir atıfla kefil olmayı da kural haline getirmedim. Yürekten bağlı olduğum bir konuda ya şimdi yazmak ya da asla yazmamak seçeneği karşısında, ben birinci çözümü seçtim.

Leiden, 15 Haziran 1938

* Mana, bazı animist dinlerde doğaüstü güç. (ç.n.)
** (Lat.) *Ludique* kelimesini, çeviride "oyunsal" ile karşıladım. (ç.n.)

İkinci Baskıya Önsöz

1939'da, Amsterdam'daki Pantheon Akademische Verlagsanstalt'ın gayretleriyle bu eserin Almancası yayımlandı.

Çeviri faaliyetine katkıda bulunurken, metni birçok yerde tamamlama veya daha açık hale getirme fırsatım oldu ve aynı zamanda yanlışları düzeltebilmek için bazı dostane uyarılardan da yararlandım.

Leiden, Eylül 1940

1
Kültür Olgusu Olarak Oyunun Doğası ve Anlamı

Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Kuşkusuz, şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz: İnsan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Hayvanlar aynen insanlar gibi oyun oynarlar. Oyunun bütün temel çizgileri, hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır. Bütün bu çizgileri gözlemek için, yavru köpeklerin neşeli oynaşmalarını dikkatlice izlemek yeterlidir. Bunlar, bir tür ayini

andıran tavır ve jestlerle birbirlerini oyuna davet ederler. Yavru köpek, oyun oynadığı arkadaşının kulağını ısırmayı yasaklayan kurala uyar. Sanki korkunç öfkeliymişler gibi davranırlar ama bütün bunların içinde, özellikle, aşırı ölçüde bir zevk almakta ve eğlenmekte oldukları açıktır. Ancak, coşku içindeki yavru köpeklerin bu tür oyunları, gene de, hayvan eğlencesinin en ilkel biçimlerinden biridir. Bu oyunların çok daha üstün nitelikli ve sonsuz derecede daha gelişmiş olanları vardır: Hakiki müsabakalar ve seyirciler için canlandırılan güzel sahneler.

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

Psikoloji ve fizyoloji, oyunu hayvanlarda, çocuklarda ve yetişkin insanlarda gözlemek, tasvir etmek ve açıklamak için çaba sarf etmektedir. Bu bilim dalları oyunun doğasını ve anlamını saptamaya ve onun hayat düzlemindeki yerini belirlemeye uğraşmaktadır. Bu yerin önemi, oyunun yerine getirdiği işlevin gerekli veya hiç değilse yararlı karakteri, genel olarak ve çelişkisiz bir şekilde, her bilimsel araştırma ve incelemenin hareket noktası olarak kabul edilmiştir. Oyunun bu biyolojik işlevini tanımlamaya yönelik çok sayıdaki girişim birbirlerinden oldukça farklılaşır. Kimileri oyunun kökeninin ve temelinin, yaşam enerjisi fazlalığından kurtulmanın bir biçimi olarak tanımlanabileceğine inanmıştır. Başka teorilere göre ise, canlı varlık oyun oynarken,

doğuştan gelen bir taklit eğiliminin hükmü altındadır; veya bir gevşeme ihtiyacını tatmin etmektedir; veya hayatın ondan talep edeceği ciddi faaliyetlere hazırlık antrenmanı yapmaktadır; ya da oyun, insanın nefsine hâkim olmasını sağlamaktadır. Daha başka varsayımlar da, oyunun kökenini hem egemenlik kurma arzusu hem de yarışma ihtiyacı içinde, bir şey yapabilmeye veya bir şeyi belirleyebilmeye yönelik olan kendiliğinden yatkınlıkta aramaktadırlar. Nihayet diğer bazı teoriler, oyunu zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olarak kabul etmektedirler; yani bunlara göre oyun ya fazlasıyla tek yanlı olarak hareket etmeye yönelten bir eğilimin zorunlu telafisidir ya da gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır.[1]

Bütün bu açıklamalar ortak bir hareket noktasından yola çıkmaktadır: Oyunun oyun olmayan başka bir şey karşısında ortaya çıktığı ve bazı biyolojik beklentilere cevap verdiği varsayımı. Bu açıklamalar oyunun nedenini ve amacını araştırmaktadır. Bu soruna verilen cevaplar birbirlerini hiçbir şekilde dışlamaz. Belirtilen bütün açıklamaları, can sıkıcı bir kavram kargaşasına düşmeksizin, birbiri ardına kabul etmek mümkündür. Buradan, bütün bu açıklamaların kısmi olduğu sonucu çıkmaktadır. Eğer aralarından biri gerçekten eksiksiz olsaydı ötekileri dışlar veya onları içerir ve üst bir birim içinde özümlerdi. Bu açıklama girişimlerinin çoğu, oyunun bizatihi, kendi olarak doğası ve oyuncular için taşıdığı anlam üzerinde ancak ikincil olarak durmaktadır. Bunlar oyuna, öncelikle estetiğin derinlerine demir atmış olma niteliğine hiç dikkat etmeden, hemen deneysel bilimin ölçü aletleriyle yaklaşmaktadırlar. Gerçekten de, oyunun asıl özü tasvir bile edilmemiştir. Getirilen her açıklamanın

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

karşısında, şu soru geçerliğini korumaktadır: Tamam öyle olsun ama sonuçta oyunun "zevkli yanı" nedir? Bebek neden zevkten bağırır? Oyuncunun neden hırstan gözü döner, neden binlerce kişi kalabalık futbol maçında çılgınlığa varan bir heyecan yaşar? Oyunun yoğunluğu hiçbir biyolojik çözümleme tarafından açıklanabilmiş değildir. Ve zaten oyunun özü, tamamen onun kökeninde yer alan yanı, tam da bu yoğunlukta, bu aşırı tahrik etme gücünde bulunmaktadır. Eğer mantıksal açıdan bakılırsa, doğanın kendi yarattıklarına gereksiz enerjileri sarf etmeye, gerilimden sonra gevşemeye, hayatın gereklerine hazırlanmaya ve gerçekleştirilmesi en güç olan arzuları telafi etmeye yarayan tüm bu işlevleri, basit uygulamalar ve mekanik tepkiler halinde verebileceği düşünülebilirdi. Bunun tamamen tersine, doğa bize oyunu, heyecan, sevinç ve "matraklıkla" (*grap*) birlikte vermiştir.

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

Oyun herkes tarafından gözlenebilir bir olgu olarak, aynı anda hem hayvanlar âlemini, hem de insanlar âlemini kapsamaktadır. Bunun sonucu olarak, hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilemez; çünkü akla dayandırılması onu insanlar

âlemiyle sınırlandıracaktır. Oyunun varlığı hiçbir uygarlık basamağına, evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı değildir. Her düşünen varlık, dili oyunu tanımlayacak genel terime sahip olmasa bile, bu oyun ve oynama gerçeğini bizatihi bağımsız bir şey olarak tasarlayabilir. Oyunun varlığı inkâr edilemez niteliktedir. Hemen hemen bütün soyut bizatihilikleri –adalet, güzellik, hakikat, zihin, Tanrı– inkâr etmek mümkündür. Ciddiyet de inkâr edilebilir ama oyun asla.

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

Oyunun işlevini hayvan hayatında veya çocuk hayatında değil de, kültürün içinde ele alarak, biyoloji ve psikolojinin oyun kavramını terk ettikleri yerden işe başlamaktayız. Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir bizatihilik olarak buluruz. Oyunun mevcudiyetiyle her yerde, "gündelik" hayattan farklılaşan belirlenmiş bir eylem niteliği olarak karşılaşırız. Bilimsel çözümleme yoluyla bu niteliğin nereye kadar niceliksel faktörler haline indirgenebileceği sorusunu bir yana bırakabiliriz. Özellikle söz konusu olan şey, oyun adını verdiğimiz hayat biçimine özgü olarak bulunan haliyle bu niteliktir. Faaliyet biçimi olarak,

anlam yüklü biçim olarak ve toplumsal işlev olarak oyun; işte inceleme konusu budur. Artık oyunu genel olarak belirleyen doğal eğilimleri daha fazla araştırmamıza gerek yoktur ama oyunu toplumsal yapı olarak, çok sayıdaki somut biçimleri içinde ele alabiliriz. Oyunu bizatihi oyuncunun tarzına uygun olarak, asıl anlamı içinde anlamaya çalışabiliriz. Eğer oyunun belirgin imgelerin kullanımına, gerçeğin belli bir temsiline dayandığını fark edersek, bu durumda ilk çabamız bu imgelerin veya bizatihi bu temsilin değerinin anlaşılması yönünde olacaktır. Bunların bizzat oyun üzerindeki etkilerini gözleriz ve bunu yaparken de, oyunu kültürel hayatın faktörü olarak kavramaya çalışırız.

İnsan toplumunun ilk büyük faaliyetleri zaten oyunla iç içedir. İnsanın iletişim kurabilmek, öğrenebilmek ve emredebilmek amacıyla kendisi için yarattığı şu ilk ve yüce araç olan dili bir düşünelim. İnsan, dili sayesinde nesneleri ayırmakta, tanımlamakta, fark etmekte; tek kelimeyle, adlandırmaktadır; başka bir ifadeyle, şeyleri zihin alanına kadar yükseltmektedir. Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir. Böylece insanlık, doğa evreninin yanındaki hayal edilmiş ikinci evren olan varoluş ifadesini hep yeniden yaratmaktadır. Mitosları da ele alabiliriz; bunlar da gerçeğin dönüştürülmesi veya "hayal edilmesidir" ama buradaki süreç gündelik dilden daha karmaşıktır. İlkel insan mitosun yardımıyla dünyevi olguları açıklamaya çalışmakta ve insani şeylerin temelini Tanrısalda aramaktadır. Mitosun gerçek görüntüsü verdiği değişken fantezilerin her birinde, ciddiyet ile şakacılığın sınırlarında yer alan yaratıcı bir zihin vardır. Son olarak ibadet konusunu ele alalım. İlkel topluluk, kendine dünyanın esenliğini güvenceye alma olanağı sağlayan kutsal ayinlerini, adaklarını, bağışlarını ve törenlerini, kelimenin gerçek anlamıyla, basit oyunlar biçiminde gerçekleştirmektedir.

Efsane ile ibadetin kaynaklarından kültür hayatının büyük faaliyetleri doğmaktadır: düzen ve hukuk, ticaret ve endüstri,

sanat ve zanaat, şiir, bilgelik ve bilim. Demek ki bunların köklerinin bir kısmı da oyunsal eylem alanındadır.

Bu incelemenin amacı, kültürü *sub specie ludi* olarak ele alma fikrinin, tumturaklı sözlere meraklı bir hatibin basit bir karşılaştırmasıyla sınırlı olmadığını göstermektir. Bu fikir kesinlikle yeni değildir. Daha XVII. yüzyılın başında genel kabul görmüştü. Laik tiyatro o sıralarda ortaya çıkmıştır. Shakespeare ve Calderon'dan Racine'e uzanan bir dizi başarılı yazarıyla dram, o yüzyılın edebiyatına hükmetmiştir. Sırasıyla her şair dünyayı, herkesin kendi rolünü oynadığı bir sahneye benzetmiştir. Kültürel hayatın "oyunsal" karakteri böylece çekincesiz kabul edilmişe benzemektedir. Ancak, hayatın bir gösteriye benzetilmesine yönelik bu karşılaştırmaya daha yakından bakılacak olursa, Platoncu temellerde kavranan bu düşüncenin adeta tamamen etik alanında yer aldığı görülür. Bu, dünyevi şeylerin beyhudeliğine, faniliğine ilişkin eski temanın çeşitlemesinden başka bir şey değildi. Oyun ile kültürün gerçekten iç içe girmiş oldukları burada ne kabul edilmiş, ne de ifade edilmişti. Şimdi önemli olan, oyunun kültürün düpedüz bir temeli ve bir faktörü olduğunu belirleyebilmektir.

Oyun fikri, bilincimizde ciddiyet fikrinin karşıtıdır. İlk bakışta, bu antitez, bizatihi oyun kavramı kadar ortadan kaldırılamaz gözükmektedir. Bu oyun-ciddiyet antitezi, daha yakından ele alınınca, bize ne sonuca ulaştırıcı ne de sağlam gelmektedir. Şunu söyleyebiliriz: Oyun, ciddi olmayan'dır. Fakat bu yargı oyunun pozitif karakterlerine ilişkin hiçbir şey söylemediği gibi, çok da istikrarsızdır. Yukarıdaki önermeyi, oyun ciddi değildir, biçiminde değiştirdiğimiz anda, antitez bize hemen ihanet eder, çünkü oyun çok ciddi bir şey de olabilir. Üstelik, hayatta karşılaştığımız birçok temel kategori ciddi olmayan içinde yer almakla birlikte, bu nedenden ötürü oyunla eşdeğer değildir. Gülme bazı bakımlardan ciddiyetin karşıtıdır ama oyunla hiçbir şekilde doğrudan bağlantısı yoktur. Çocuklar, "futbol" veya satranç oyuncuları, akıllarından asla gülme isteği geçmeden,

derin bir ciddiyet içinde oynarlar. Nitekim, tamamen fizyolojik olan gülme işlevinin sadece insana özgü olmasına karşılık, yaratıcı oyun işlevinin insan ile hayvanda ortak olarak bulunması ilginçtir. Aristoteles'in *animal ridens** kavramı, insan-hayvan zıtlığını *homo sapiens*'ten daha açık bir şekilde nitelemektedir.

Gülme için geçerli olan, komik için de geçerlidir. Komik de ciddi olmayan'ın içinde yer almaktadır; gülmeyle belli bir ilişkisi vardır ve gülmeye neden olur ama oyunla olan bağlantısı ikincil düzeydedir. Bizatihi oyun ne oyuncular ne de seyirciler için komiktir. Yavru hayvanlar veya küçük çocuklar bazen oyun oynarken komik olurlar; ama birbirinin peşindeki bir çift yetişkin köpek artık komik değildir veya pek komik değildir. Eğer farsa ve komediye komik diyorsak, bu bizatihi oyun eyleminden değil, bu gösteride içerilmiş bulunan düşünceden ötürüdür. Palyaçonun komik ve gülünç mimikleri ancak geniş anlamda oyun olarak kabul edilebilir.

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

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

Oyun biçimi ile ona akrabaymış gibi görülen diğer hayat biçimleri arasındaki ayrım noktasını ortaya koymaya kalkıştıkça,

* (Lat.) Gülen hayvan. (ç.n.)
** (Lat.) İki birim arasındaki ilişki. (ç.n.)

oyun biçimi de aşırı bağımsızlığını o ölçüde göstermektedir. Ve oyunun büyük kategorik zıtlıklar alanından bu dışlanmasını daha da ileri götürebiliriz. Oyun bilgelik ile aptallık arasındaki bağlantısızlığın dışında yer aldığı kadar, doğru ile yanlış arasındaki zıtlıktan da uzaktır. Aynı şekilde, iyi ile kötü arasındaki zıtlığın da uzağındadır. Bizatihi oyun bir zihin faaliyeti meydana getirse de, ahlaki işlev taşımaz, yani ne erdem ne de günah içerir.

Oyunu ne doğruya ne de iyiye doğrudan bağlayabilmek mümkün olduğundan estetik alanın içinde rastlantısal olarak mı yer aldığı konusunda tereddüt ederiz. Güzellik bizatihi oyuna içkin bir nitelik değildir; ancak oyun bütün güzellik unsurlarıyla birleşmeye yönelik bir eğilim göstermektedir. Coşku ve zarafet, daha başlangıçtan itibaren, oyunun en ilkel biçimlerine bağlanmaktadırlar. Hareket halindeki insan vücudunun güzelliği, en yüksek ifadesini oyunda bulmaktadır. Oyun, en gelişmiş biçimleri içinde insana bahşedilmiş estetik algılama yeteneğinin en soylu unsurlarını meydana getiren ritim ve armoni ile doludur. Oyun ile güzellik arasında çok sayıda ve sağlam bağlar vardır.

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

Konumuz oyunun kültürle ilişkisi olduğundan, var olan bütün oyun biçimlerini ele almamız gerekmemektedir. İlke olarak, kendimizi toplumsal nitelikli oyunlarla sınırlandırabiliriz. Bunları oyunun üst biçimleri olarak adlandırmak mümkündür. Bunlar, daha serpilmiş ve daha eklemli görüntüleriyle, daha çeşitli ve daha görünür hale gelmiş çizgileriyle, bebeklerin veya yavru hayvanların en ilkel oyunlarından daha kolay tasvir edilebilirler. Oysaki, ilkel oyunun özünün belirlenmesinde, çözümleyemeyeceğimizi kabul ettiğimiz bu "oyunsal" olgunun indirgenemezliği neredeyse birdenbire karşımıza çıkar. Bu yüz-

den yarışmalardan ve şampiyonalardan, danstan ve müzikten, maskeli balolardan ve turnuvalardan söz etmek durumundayız. Sıraladığımız karakterlerden bazıları genel olarak oyuna atıfta bulunmakta, diğerleri ise özel olarak toplumsal oyuna uygulanmaktadır.

Her oyun, her şeyden önce *gönüllü bir eylem*'dir. Emirlere bağlı oyun, oyun değildir. Olsa olsa, bir oyunun zorunlu temsili olabilir. Oyun sadece bu özgürlük karakteriyle bile doğal evrim sürecini aşmaktadır. Bu sürece eklenmekte, oraya bir süs gibi takılmaktadır. Kendiliğinden anlaşılacağı üzere, özgürlük burada belirleyicilik sorununa hiç temas edilmeyen, geniş anlamı içinde kabul edilmektedir. Bu özgürlüğün yavru hayvan ve çocuk için var olmadığı söylenebilir; bunlar içgüdülerinin bir emri nedeniyle oynamak zorundadırlar, çünkü oyun onların fiziksel ve seçmeci yeteneklerinin serpilmesine yaramaktadır. Fakat içgüdü terimini işe dahil etmek, bir bilinmeyenin arkasına saklanmak ve oyunun yararının, bizzat savı kanıtlamaya yönelik bir akıl yürütmeye eşdeğerli olduğu varsayımını benimsemek anlamına gelmektedir. Çocuk ve hayvan oynarlar, çünkü oynamaktan zevk alırlar; işte özgürlükleri tam da bu noktadadır.

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

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

Oyun "gündelik" veya "asıl" hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar. Küçük çocuk bile "sadece ...miş

gibi yaptığı", "yalnızca gülmek için" davrandığı konusunda tam bir bilince sahiptir. Bu bilincin çocuk ruhunu ne kadar karmaşıklaştırdığı, bana geçmişte bir baba tarafından aktarılan şu vakada çarpıcı bir şekilde açıklanmaktadır: Bu baba dört yaşındaki oğlunu, bir dizi iskemlenin en önündekine oturmuş "trencilik" oynarken bulmuş. Çocuğunu öpünce, oğlan ona hemen, "baba, lokomotifi öpemezsin, vagonlar bu işin gerçek olmadığını düşünebilirler" demiş. Oyunun bu "sadece ...miş gibi yapma" niteliği içinde oyuna ilişkin bir aşağılık duygusu, "ciddi"nin zıddı olan bir "matrak" duygusunun ifade edildiği görülür; bu duygu kimi zaman oyunun kendisi kadar temel bir duygudur. Bununla birlikte, daha önce de gözlediğimiz gibi, bu "sadece ...miş gibi yapma" kavramı, bu "sadece oynama"nın aşırı bir ciddiyetle veya coşkuya dönüşen ve "sadece" nitelemesini bir süre, tam anlamıyla devre dışı bırakan bir kendini bırakmayla gerçekleştirilmesi olanağını hiçbir şekilde dışlamamaktadır. Her oyun, oyuncuyu, her an tümüyle içine alabilir. Oyun-ciddiyet zıtlığı her an değişebilir. Oyunun değerinin azalması ciddiyetin değerinin artmasına denk düşer. Oyun ciddiyete döner, ciddiyet oyuna. Oyun güzelliğin ve kutsallığın zirvelerine kadar çıkarak ciddi olanı arkasında bırakabilir. Bu zor sorular, oyunun kutsal bir eylemle olan ilişkisini daha yakından incelemeye başladığımızda ele alınacaktır.

Şu an için söz konusu olan, oyun adını verdiğimiz faaliyete özgü biçimsel karakteristikleri belirlemektir. Bütün gözlemciler bu faaliyetin nedensiz olma niteliği üzerinde durur. "Gündelik hayat"ın bağımsız unsuru olan bu faaliyet, ihtiyaç ve arzuların dolaysız tatmin mekanizmalarının dışında yer almaktadır. Dahası oyun bu mekanizmayı kesintiye uğratmaktadır. Kendinde bir amacı olan ve kendi içinde tatmin bularak tamamına eren geçici bir eylem olarak bu mekanizmaya sızmaktadır. Böylece oyun kendi içinde ele alındığında –ve ilk bakışta– bize en azından gündelik hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak gözükmektedir. Fakat oyun düzenli olarak tekrarlanan bu niteliğiyle bile, genel anlamdaki hayata eşlik etmekte, onun

bir tamamlayıcısını, hatta bir parçasını meydana getirmektedir. Hayatı süslemekte, onun boşluklarını doldurmakta ve bu bağlamda vazgeçilmez olmaktadır. Oyun birey açısından biyolojik işlev olarak ve topluluk açısından da içerdiği *anlam*, ifade değeri, yarattığı manevi ve toplumsal bağlar, kısacası kültür işlevi olarak vazgeçilmez niteliktedir. Oyunun ifadesi bütün toplum ideallerini tatmin etmektedir. Tamamen biyolojik olan beslenme, üreme ve türün korunması mekanizmasından daha yüksek bir alanda yer almaktadır. Bu yargı, oyunların hayvan âleminde, çiftleşme dönemlerinde çok büyük bir role sahip olmaları olgusuyla açık bir çelişki içindedir. Fakat kuşların ötüşlerine, danslarına, kurumlanmalarına, tıpkı insan oyununda olduğu gibi, tamamen biyolojik alanın dışında bir yer tanımak acaba saçma mıdır? Her ne olursa olsun, insanın oyunu, bir şeyi *işaret ettiği* veya *kutladığı* bütün üst görünümlerinde, bayramlar ve ibadet alanında, kutsal alanda bir yere sahiptir.

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

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

İşte oyunun yeni ve pozitif bir çizgisi. Oyun başlar ve belli bir anda "biter". "Sonuna kadar oynanır." Oyun sürerken hareket, gidiş gelişler, kader değişiklikleri, birbiri yerine geçmeler, bağlanmalar ve ayrılmalar görülür. Oyunun zamansal olarak sınırlandırılmasına, dikkat çekici başka bir nitelik de doğrudan bağlanır. Oyun hemen kültürel bir biçim olarak belirlenir. Bir kez

oynandıktan sonra, belleklerde manevi bir yaratı veya bir hazine olarak kalmakta, aktarılmaktadır; ve her an tekrarlanabilir, ya bir çocuk oyunu, bir tavla partisi veya bir yarış gibi hemen ya da belli bir aradan sonra tekrarlanabilir. Bu tekrarlanabilme olanağı oyunun temel özelliklerinden biridir. Bu olanak yalnızca bütünü itibariyle ele alınan oyuna değil, aynı zamanda oyunun içyapısına da uygulanabilir. Hemen tüm gelişmiş oyun biçimlerinde tekrar, nakarat, birbiri yerine geçen çeşitlemeler, sanki bir zincir veya bir doku oluşturmaktadırlar.

Oyunun mekânsal sınırlılığı, zamansal sınırlılığından da çarpıcıdır. Her oyun ister maddi veya hayali, ister keyfe göre saptanmış veya zorunlu olmuş olsun, önceden belirlenmiş kendi mekânsal alanının sınırları içinde cereyan eder. Bir oyun ile kutsal bir eylem arasında nasıl hiçbir biçimsel fark yoksa, yani kutsal eylem nasıl oyununkilerle aynı biçimler altında gerçekleştiriliyorsa; kutsal yer de oyunun cereyan ettiği yerden biçimsel olarak farklı değildir. Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır.

Oyun alanının sınırları içinde kendine özgü ve mutlak bir düzen hüküm sürer. İşte oyunun daha da pozitif yeni bir çizgisi: Oyun düzen yaratır, oyun düzenin ta kendisidir. Dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır. Oyun mutlak bir düzen gerektirir. Bu düzenin en küçük ihlali oyunu bozar, oyun niteliğini ve değerini yok eder. Düzen kavramıyla olan bu sıkı ortaklık, yukarıda sırası geldiğinde belirttiğimiz gibi, oyuna estetik alanda tanınmış olan bu kadar büyük payın kesinlikle gerekçesidir. Oyunun güzele doğru bir eğiliminin olduğunu söylemiştik. Bu estetik faktör, herhalde, oyuna bütün veçheleri itibariyle nüfuz eden düzenli bir biçim yaratma saplantısıyla özdeştir. Oyunun unsurlarını

belirtmek için kullanabileceğimiz terimlerin büyük bir bölümü estetik alanda yer almaktadır. Bunlar bize aynı zamanda güzellik izlenimlerini aktarma işinde de hizmet ederler: gerilim, denge, salınım, birbirinin yerine geçme, zıtlık, çeşitleme, birbirine eklenme, ayrılma ve çözüm. Oyun dahil eder ve serbest bırakır. Özümler. Yakalar, başka bir ifadeyle, cezbeder. İnsanın nesnelerde gözleyebildiği ve hatta ifade edebildiği şu en yücesinden soylu iki nitelikle dopdoludur: ritim ve armoni.

Oyun için kullanılabilecek nitelemeler arasında gerilimi de saydık. Bu unsur bizi meşgul eden oyun olgusunun içinde önemli ve çok kendine özgü bir yer tutmaktadır. Gerilim, belirsizliğe, şansa işaret eder. Bir gevşeme isteği vardır. Belli bir çaba pahasına bir şey "başarılmak" zorundadır. Gerilim unsuru parmaklarını bir yere geçirmeye çalışan bebeğin minik ellerinde, bir makarayla oynayan yavru kedide, top atıp yakalayan küçük kızda bile görülür. Bu unsur beceri oyunlarına veya örneğin yapboz, fal, hedefe atış gibi bireysel problem oyunlara hükmetmekte ve oyun az çok bir yarışma niteliği aldıkça daha da önem kazanmaktadır. Bu gerilim zar oyunlarında ve sportif müsabakalarda doruk noktasına erişmektedir. Gerilim, iyilik ve kötülük alanına yabancı olmasına rağmen, oyun faaliyetine belli bir etik kapsam vermektedir. Çünkü bu gerilimde, oyuncunun gücü sınanmaktadır: Fiziksel gücü, dayanıklılığı, mahareti, cesareti, tahammül gücü ve aynı zamanda manevi gücü; çünkü oyuncu kazanma konusundaki tüm hırsına rağmen, oyunun kurala bağlanmış ve izin verilen sınırlarının içinde kalmak zorundadır. Oyuna özgü düzen ve gerilim nitelikleri bizi oyunun kuralını ele almaya yöneltmektedir.

Her oyunun kendi kuralları olur. Bunlar, oyun tarafından çizilen geçici dünyanın çerçevesi içinde neyin yasa gücüne sahip olacağını belirler. Bir oyunun kuralları mutlak olarak emredici ve tartışılmaz niteliktedir. Paul Valéry şu düşünceyi, bir gün ilk bakışta söylemiş olmasına rağmen bu pek sıradan olmayan bir fikirdir: "Bir oyunun kurallarından kuşku duymak asla mümkün

değildir. Çünkü onları belirleyen ilke tartışmasız niteliktedir. Kurallar ihlal edilir edilmez, oyun evreni çöker, oyun diye bir şey ortada kalmaz. Hakemin düdüğü büyüyü bozar ve 'bildik dünya'nın mekanizmasını bir an için geri getirir."

Kurallara karşı çıkan veya bunlara uymayan oyuncu, bir oyunbozandır. *Fair* kavramı oyun içindeki tutuma sıkı sıkıya bağlıdır: "Dürüstçe" oynamak gerekir. Oyunbozan, sözde oyuncudan tamamen başka bir şeydir. Bu sonuncusu oyunu oynuyormuş gibi yapmaktadır. Görünüşte oyunun büyülü çemberini kabul ediyormuş gibi davranmaya devam eder. Oyuncular topluluğu onu oyunbozandan daha kolay affeder, çünkü oyunbozan onların evrenini tahrip etmektedir. Oyunbozan mızıkçılık ederek, ötekilerle beraber geçici olarak içine kapandığı bir evrenin nisbi değerini ve kırılganlığını keşfeder. Oyunun yarattığı yanılsamayı, *inlusio*'yu, kelimenin tam anlamıyla "oyuna giriş"i, anlam dolu bu kelimeyi yok eder. Hemen oyundan atılmalıdır, çünkü oyuncular topluluğunun varlığını tehdit etmektedir. Oyunbozan kişiliği en açık biçimiyle, çocuk oyunlarında ortaya çıkmaktadır. Küçük topluluk oyunbozanın yeteneksizlikten mi, yoksa cesaret eksikliğinden mi dönek olduğu sorusunu sormaz. Veya daha doğrusu, onun yeteneksiz olduğunu kabul etmeyerek, onu korkaklıkla suçlar. İtaat ve bilinç sorunu bu topluluk için, genellikle, ceza korkusunun ötesine varmaz. Oyunbozan bu topluluğun büyülü dünyasını bozmaktadır, bu nedenle haindir ve atılması gerekir. Büyük ciddiyet âleminde bile sahte oyuncular, ikiyüzlüler ve sahtekârlar –din değiştirenler, sapkınlar, ıslahatçılar ve kendi vicdanlarının esiri olanlar– oyunbozanlardan daha fazla şansa sahip olmuşlardır.

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

Oyuncular topluluğu, oyun bitmiş olsa bile, sürekliliğe yönelik genel bir eğilim göstermektedir. Elbette en küçük bir misket

oyununun veya en önemsiz bir briç partisinin kulüp kurmaya yönelttiği söylenemez. Ancak istisnailiğin içinde birlikte yaşama, önemli bir şeyi birlikte paylaşma, ötekilerden hep birlikte ayrılma ve genel ölçülerin dışına çıkma duygusu, yalnızca oyun süresiyle sınırlı kalmayan bir cazibe oluşturmaktadır. Nasıl ki şapka başa aitse, kulüp de oyuna aittir. Buradan hareketle, etnolojinin fratri, klan veya erkek grupları adını verdiği şeyleri oyun toplulukları olarak açıklamak fazlasıyla kolaya kaçan bir yaklaşım olur. Yine de, özellikle çok önemli, törensel ve hatta kutsal amaçlarıyla eski uygarlıklardaki kalıcı toplumsal ilişkileri oyun alanından ayırmanın ne denli güç olduğu her seferinde bir kez daha görülecektir.

Oyunun istisnai veya benzersiz olma karakteri, en çarpıcı biçimde, oyunun gönüllü olarak büründüğü esrar havası içinde ortaya çıkmaktadır. Küçük çocuklar bile, oyunlarını "esrarlı küçük bir şey" haline getirerek daha çekici kılarlar. Bu oyun başkalarına değil, bize aittir. Diğerlerinin bizim çemberimiz dışında yaptıkları, o an için bizi ilgilendirmez. Gündelik hayatın kural ve örflerinin oyun alanı içinde bir değeri yoktur. Biz *başkayız* ve "başka bir şekilde" *hareket ederiz*. "Bildik dünya"nın bu geçici iptali, çocuklukta bile görülür. Ayrıca, ilkel halkların ibadete yönelik ayinsel oyunlarında yer alan yetişkinlerde de açıkça görülmektedir. İlkel toplumlarda görülen, gençlerin erkekler cemaatine kabul edildikleri inisiyasyon törenleri sırasında yasanın ve genel kuralların dışında tutulanlar yalnızca yeni adaylar değildir. Kabile içindeki bütün kavgalar da askıya alınmıştır. Bütün kan davaları ertelenmiştir. Kabilenin alışılmış hayatının kutsal oyunlar dönemi nedeniyle geçici olarak iptal edilmesinin, daha gelişmiş kültürlerde de birçok göstergesi vardır. Eski Roma'da Tanrı Saturnus onuruna düzenlenen şenlikler veya karnaval âdetleri buna tanıklık etmektedirler. Sınıfsal çıkarların daha fazla hükmünde olan ve daha sert bir asayiş anlayışına bağlı olan, daha katı yerel âdetlerin ağır bastığı ulusal geçmişimizde, genç insanların eğlencelerine "öğrenci taşkınlıkları" adı verilmekteydi. İngiliz üniversitelerinde bu eğlenceler hâlâ sürmektedir

ve "*ragging*" olarak sınıflandırılırlar; sözlükte ise "*ragging, an extensive display of noisy, disorderly conduct carried on in defiance of authority and discipline*"[2] diye tanımlanmaktadır.

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

Demek ki oyunu biçim açısından, kısaca tanımlamak mümkündür: Olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve "kurmaca" ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekânda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönülü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır.

Oyunun burada ele alınan üst biçimler altındaki işlevi, büyük bölümü itibariyle hemen iki esas veçheye indirgenebilir. Oyun bir şey *için* mücadeledir veya bir şeyin temsilidir. Ayrıca bu iki işlev, oyunun bir şey için olan mücadeleyi "temsil" etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek bir mücadele olması anlamında iç içe girebilir.

Temsil etmek, etimolojik olarak, bir şeyin görülmesini sağlamak kadar güçlü bir anlama sahiptir. Bu işlem, seyircilerin gözleri önüne yerleştirilen doğal bir verinin görülmesine indirgenebilir. Erkek tavuskuşu veya hindi, dişilerine tüylerinin ihtişamını göstermektedir; ama bu sunum alışık olunmayan çok özel bir olgunun hayranlık uyandırmak üzere dışavurumunu

2. "Otoriteye ve disipline meydan okuduğu için takibata konu olan gürültücü ve başıbozuk bir tutumun yoğun olarak sergilenmesi".

içermektedir. Eğer kuş buna bir de dans adımları eklerse, bu durumda iş bir gösteriye, sıradan gerçekten bir kaçışa, bu gerçeğin daha üst bir düzleme aktarılmasına dönüşür. Bu durumda hayvanda neyin meydana geldiğini bilmeyiz. Benzeri temsiller çocuk hayatında çok erken yaşlardan itibaren hayal gücüyle yüklüdür. Alışılmış durumdakinden daha güzel, daha soylu veya daha tehlikeli başka bir şey temsil edilir. Prens, baba, kötü büyücü veya kaplan olunur. Çocuk ayrıca, "sıradan gerçek" hakkındaki bilincini de tam olarak kaybetmeksizin, kendisini "öyle olduğuna inandıran" bir heyecan hissetme derecesine ulaşır. Çocuk bir görünüşün, hayal edilen bir şeyin gerçekleştirilmesini temsil eder; yani bu, imge aracılığıyla bir yeniden üretim veya ifadedir.

Şimdi de çocuk oyunundan eski uygarlıkların ibadetlerindeki kutsal temsillere geçecek olursak, burada çocuk oyunuyla kıyaslandığında, "oyunun" daha da "içinde" olan ve aydınlatılması çok güç bir ruhani unsurla karşılaşırız. Kutsal temsil bir görünüşün gerçekleştirilmesinden daha fazla bir şey olduğu gibi, simgesel bir gerçekleştirmeden de fazla bir şeydir: Mistik bir gerçekleştirmedir. Görünmez ve sözle anlatılması olanaksız bir şey burada güzel, hakiki ve kutsal bir biçime bürünmektedir. İbadete katılanlar, eylemin yüce bir mutluluğu somutlaştırdığından ve kendi alışılmış hayatlarındakinden daha yüksek bir düzeni gerçekleştirdiğinden emindir. Ancak, bu gösteri yoluyla gerçekleştirme, gene de oyunun biçimsel karakteristiklerini her açıdan korumaktadır. Eyleme bağlı olarak sınırları belirlenen bir mekânın içinde sahneye konulmakta ve bir şenlik gibi, yani neşe ve özgürlük içinde oynanmaktadır. Geçici bir değeri olan, kendine özgü bir evrenin sınırları bu amaçla belirlenmektedir. Ancak bu gerçekleştirmenin etkisi oyunun bitmesiyle sona ermez: Görkemini dışarıya, olağan dünyaya yansıtmakta ve bayramı kutlamış olan grup için, bir dahaki kutsal dönem gelene kadar güvenlik, düzen ve refah sağlamaktadır.

Dünyanın her bir köşesinde buna benzeyen örnekler bulunabilir. Eski bir Çin doktrinine göre, dans ile müziğin amacı evreni kendi yolunda tutmak ve doğayı insana yararlı olmaya

zorlamaktır. O yılın refahı, mevsimleri karşılayan şenliklerde düzenlenen müsabakalara bağlıdır. Eğer bu toplantılar yapılmazsa, ürünler olgunlaşamayacaklardır.[3]

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

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

Burada din bilimin temellerine, ibadetin, ayinin ve esrarın özüne temas etmiş oluyoruz. *Vedalar*'daki** bütün eski Hint kurban etme ibadeti; gerçekleşmesi istenilen belli bir kozmik olayı ayin düzeniyle yeniden üreten, nakleden veya simgeleyen adak, yarış veya gösteri cinsinden ayinsel eylemin, Tanrıları bu kozmik olayı gerçekten yapmaya zorladığı fikrine dayanmak-

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

4. *As the Greeks would say, rather methectic than mimetic*, J.E. Harrison, *Themis, A Study of the social origins of Greek religion*, Cambridge, 1912, s.125.

* Metinde İngilizce. (ç.n.)

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

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

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

tadır. Antik dünyaya gelince, bu ilişkiler, Bayan J.E. Harrison tarafından, *Themis, A Study of the Social origins of Greek Religion*[7] adlı kitabında, Girit'teki Kuretelerin silahlı olarak yaptıkları danstan yola çıkarak incelenmiştir. Bu temanın dinler tarihinde ortaya çıkardığı sorunlara girmeden, kendimizi arkaik kutsal eylemin "oyunsal" karakterini daha yakından incelemekle sınırlandıracağız.

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

Krala ilişkin bu açıklamanın ve içerdiği tüm anlayışların ne ölçüde ikna edici olduğunu ölçme işini başkalarına bırakıyoruz. Bizim için önemli olan, doğaya ilişkin ilkel bir duyguyu

7. Cambridge, 1912.
8. Leo Frobenius, *Kulturgeshichte Afrikas, Prolegomena zu einer historischen Gestaltlehre*, Phaidon Verlag, 1933; *Schicksalskunde im Sinne des Kultur verdens*, Leipzig, 1932.

bu şekilde temsil etmenin nasıl anlaşılabileceğidir. Kozmik olguların ifade edilmeyen bir deneyiyle başlayan ve bu olguların oynanabilir bir imgesine ulaşan süreç nasıl cereyan etmektedir?

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

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

9. A.g.e., s. 23-122.
10. *Kulturg*, s. 21.
11. A.g.e., s. 122. "*Ergriffenheit*", çocuk oyunu dönemi olarak, s.147; krş. Buytendijk'in Erwin Straus'tan aldığı ve çocuk oyununun temeli olarak kullandığı, "dokunaklılık eğilimi", "yakalama durumu" anlamına gelen terim, a.g.e., s. 20.
12. *Schicksalskunde...*, s.142.

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

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

"Hayatın ve doğanın aniden uyandırdığı duygu" aşamasından, kutsal bir oyun içinde bu bilincin kavranmasına götüren mekanizmayı, Frobenius'unkilerden biraz farklı terimlerle tasvir edebilmek bize mümkün gelmektedir. Bu tasvir, gerçekten kavranamaz bir şeye açıklama getirmeyi asla hedeflemez; yalnızca

olgusal bir durumu akla yatkın hale getirmeye yöneliktir. Arkaik topluluk, tıpkı çocuğun ve hayvanın oynadığı gibi oynamaktadır. Bu işlem, en başından itibaren, oyuna özgü unsurlardan yana zengindir: düzen, gerilim, hareket, gösteriş, heyecan. Oyunun içinde bir şeylerin –bir yaşam imgesinin– ifade edildiği şeklindeki anlayış, oyun kavramına ancak toplumsal hayatın daha evrilmiş bir aşamasında dahil olur. Sözel ifadeden yoksun olan oyun, şiirsel bir biçime bürünmektedir. İnsanın kozmosla bütünleştiği konusunda sahip olduğu bilinç, kendine özgü bir nitelik olarak, en yüksek ve en kutsal ilk ifadesini biçimin *içinde* ve oyun işlevinin *içinde* bulmaktadır. Kutsal bir drama ilişkin anlam yavaş yavaş oyunun *içine* dahil olmaktadır. İbadet oyuna eklenmektedir. Ama bizatihi, kendinde oyun, ilk ve temel olgudur.

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

Şu adım adım ilerleyen akıl yürütmeye bir an için bakalım: Çocuk tam bir ciddiyet içinde oynamaktadır; buna haklı olarak, kutsal bir ciddiyet de denilebilir. Fakat çocuk oyun oynamakta ve oyun oynadığını bilmektedir. Sporcu inançlı bir ciddiyet içinde ve heyecanın verdiği atılganlıkla oynamaktadır. Oyun oynamakta

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

13. *Yasalar*, VII, 803.
14. *Out' oun paidia... out' au paideia... axiologos.*
15. Krş. *Leges*, VII, 796, Platon burada Kuretelerin kutsal danslarından, *Kourètôn enoplia paignia* olarak söz etmektedir. Kutsal sır ile oyun arasındaki ilk bağlan-

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

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

Oyunun biçimsel özellikleri arasında en önemlisi, eylemin gündelik hayattan mekân olarak ayrılmasıdır. Kapalı bir mekân gündelik çevreden ya maddi ya da düşünsel olarak soyutlanmış, ayrılmıştır. Oyun, kuralların geçerli olduğu bu çerçeve içinde cereyan etmektedir. Tahsis edilmiş bir alanın sınırlandırılması, aynı zamanda her kutsal eylemin de ilk özelliğidir. İbadette, büyü ve hukuksal yaşam da dahil, yer alan bu soyutlanma gereği, yerin ve zamanın basit kapsamını fazlasıyla aşmaktadır. Hemen hemen bütün rahipliğe atama ve yetişkinliğe kabul törenleri, din adamları ve adaylar için yapay tecrit halleri ve istisnai durumlar yaratma eğilimindedir. Adağın, bir tarikat veya bir loncaya kabulün, yemin etmenin veya gizli bir derneğin söz konusu olduğu her yerde, bütün bunların geçerli olduğu benzeri bir

---

tıya Romano Guardini tarafından, *Vom Geist des Liturgie* adlı kitabının *Die Liturgie als Spiel* başlıklı bölümünde (s. 56-57) çarpıcı bir şekilde temas edilmiştir (Ecclesia Orans. herausg. von Dr Ildegons Herwegen I, Freiburg İ.B. 1922). Guardini, Platon'un adını vermeden, yukarıda zikredilen yargıya mümkün olduğunca yaklaşmaktadır. Bizim oyunun özellikleri olarak saydığımız birçok karakteri dinsel törene atfetmektedir. Dinsel tören de nihai çözümlemede "Zwecklos aber doch sinn voll"dür (amaçsız, ama anlam bakımından zengindir).

çerçeve, her zaman şu veya bu şekilde bulunmaktadır. Büyücü, kâhin ve kurban törenini yöneten kişi, tahsis edilen alanın sınırlarını belirlemekle işe başlar. Kutsama ve dinsel ayin, kutsal bir alan gerektirir.

Bu sınırlandırma ister kutsal amaçlarla yapılsın, isterse düpedüz oyuna yönelik olsun, biçimsel olarak hep aynı işleve sahiptir. Koşu alanı, tenis kortu, kaydırak oynanan alan ve satranç tahtası, biçimsel olarak, tapınaktan veya sihirli çemberden farklı değildir. Kutsal törenler için sınırlandırılmış alanların bütün dünyada birbirlerine çarpıcı bir şekilde benzemeleri, bu cins uygulamaların köklerinin insan zihninin kökensel ve temel bir özelliğine bağlı olduklarını doğrulamaktadır. Kutsanmış olduğu için özellikle tehdit altında ve özellikle tehlikeli olan adanmış bireyi zararlı etkilerden uzak tutma kaygısıyla sınırlandırma ve ayrı tutma ihtiyacı ileri sürülerek, kültür biçimleri arasındaki bu genel benzerlik çoğu zaman mantıksal bir gerekçeye indirgenmektedir. Bu ise, söz konusu kültürün başlangıcına rasyonel düzeyde bir düşünceyi ve bir yarar arayışını yerleştirmek anlamına gelmektedir. Frobenius işte bu yararcı açıklamaya karşı dikkatli olunması uyarısını yapmıştı. Bu açıklamanın dini, kurnaz rahiplerin düşünüp taşınarak oluşturdukları strateji olarak sunan açıklamaya indirgemediği doğrudur; ama gene de nedenleri rasyonalist bir yoruma tabi tutmaktadır. Buna karşılık, eğer oyunun ve ayinin temeldeki özdeşlikleri kabul edilir ve bunun sonucu olarak, kutsala tahsis edilen alanın aslında oyunsal bir mekân olduğu konusunda ikna olunursa, "hangi amaçla?", "neden?" cinsinden hatalı sorular asla sorulmaz.

Eğer kutsal eylem biçimsel olarak oyundan hiç ayrılabilir gibi gelmiyorsa, bu durumda, oyun ile ibadet arasındaki ilişkinin salt biçimsel alanın ötesine uzanıp uzanmadığını bilmek önem kazanmaktadır. Kutsal eylem oyun biçimleri altında cereyan ederken, aynı zamanda ne ölçüde oyun tavrına göre ve oyun atmosferi içinde meydana geldiğini belirleyebilme sorunu üzerinde din bilim ile sosyolojinin pek fazla durmamış olmaları şaşırtıcıdır. Bildiğim kadarıyla, Frobenius da bu soruyu sor-

mamıştır. Bu konuda burada söyleyebileceklerim, rastlantısal gözlemlerden çıkartılan birkaç noktayla sınırlıdır.

Kutsal ayinleri belirleyen ve gerçekleştiren bir topluluğun ruhani tavrının, öncelikle kutsal ve yoğun bir ciddiyet taşıdığı açıkça ortadadır. Fakat bir kez daha tekrarlayalım ki, gerçek ve kendiliğinden oyunsal olan tavır da derin bir ciddiyet içinde olabilir. Oyuncu kendini bütün varlığıyla oyuna kaptırabilir. "Sadece oyun oynamak" bilinci tamamen geri plana itilmiş olabilir. Oyuna çözülmez bir şekilde bağlı olan sevinç, yalnızca gerilime değil, aynı zamanda taşkınlığa da dönüşebilir. Çılgınlık ve huşu oyunsal ortamın iki kutbunu meydana getirmektedir. Bu iki kelimenin "sonlu" bir durumu ifade etmeleri, kayıtsız kalınacak bir şey değildir. Oyunun tonunun hep *majör* olduğu söylenebilir. Ama bu bizi, kaçınmak istediğimiz psikolojik sorulara götürebilir.

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

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

Macar bilim insanı Karl Kerényi'nin, bayramın özüne ilişkin olarak, adeta bu kitapla aynı anda, konusu bizimkine çok yakın

olan bir çalışması yayınlandı.[16] Kerényi, bizim oyun kavramına dahil ettiğimiz şu temeldeki bağımsızlık karakterini de bayramın özellikleri arasına sokmaktadır. "Bayram, ruhun gerçekleri arasında, dünyada başka hiçbir şeyle özdeşleştirilemeyecek bir bizatihiliktir"[17] demektedir. Kerényi, "bayram olgusu(nun) etnologlar tarafından tamamen ıskalandığı"nı düşünmektedir.[18] Hakiki bir olgu olan tören "sanki bilim için yokmuş gibi", sessizce geçiştirilmektedir. "Buna oyun olgusu da eklenmelidir."[19] Bayram ile oyun arasında doğal olarak çok sıkı ilişkiler vardır. Gündelik hayatın devre dışı bırakılması, eylemin gerekli değilse bile en azından egemen tavrının sevinç olması (bayram da ciddi olabilir), mekâna ve zamana ilişkin sınırlar, katı bir kuralcılık ile gerçek bir özgürlüğün çakışması; oyun ile bayramın başlıca ortak çizgileri işte bunlardır. İki kavram, en sıkı birlikteliklerini dansta gerçekleştirmiş gibidir. Meksika'nın doğu kıyılarında yaşayan Kora Kızılderilileri, mısır ezme ve kavurma işlemi nedeniyle kutladıkları dinsel bayramlarına, yüce Tanrının bir "oyunu" adını vermektedirler.[20]

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

---

16. *Vom Wesen des festes*, Paideuma, Mitteilungen Zur Kulturkunde, I Heft 2 (Aralık 1938), s. 59-74; ayrıca, aynı yazar, *La Religione antica nelle sue linee fondamentali*, Bologna, 1944, böl. II: Il senso di festività.
17. A.g.e., s. 63.
18. s. 65.
19. s. 63.
20. A.g.e., s. 60, K. Th. Preuss, *Die Nayarit-Expedition*, I, 1912, s. 106 H.'den.

Eğer kendimizi ilkel kültürlerin ayinleriyle sınırlandıracak olursak, bu ayinlerin ciddiyet derecesine ilişkin bazı özellikleri açığa çıkartmak mümkün olabilir. Bazı etnologlar, vahşilerde büyük dinsel kutlama ve temsillerin arkasındaki ruh halinin tam bir huşu ve yanılsama hali olmadığını düşünmektedirler sanıyorum. Bir "gerçek değil" bilinci arka planda varlığını sürdürmektedir. Ad. E. Jensen, *Beschneidung und Reifezermonien bei Naturvölkeren*[21] adlı kitabında bu zihinsel tutumun canlı bir görüntüsünü sunmaktadır. İnsanların, bayram süresince her yerde dolaşan ve herkese kendi boyunda gözüken ruhlar karşısında herhangi bir korku duydukları söylenemez. Bu durum şaşırtıcı değildir: Törenlerin her şeyini sahneye koyup, yönetmekle hep aynı kişiler sorumludur; taktıkları maskeleri bizzat kendileri yapmışlardır ve bunları kullandıktan sonra kadınlardan saklarlar. Kişiler ruhun zuhur ettiğini haber veren sesler çıkartmakta, bu ruhun izini kuma çizmekte, ataların seslerini temsil eden sesler çıkartan kavalları üflemekte ve kaynana zırıltılarını çalmaktadırlar. Jensen, bunların durumunu, kısacası, Noel Baba rolü oynayan ebeveynlerinkine benzetmektedir.[22] Erkekler, kutsal ormandaki etrafı çevrili alanda olup bitenler hakkında kadınlara birtakım yalanlar söylemektedirler.[23] Erginlenme törenine katılan adayların tutumu da, huşu içinde heyecanlanma, sanki apışıp kalmış gibi yapma, dehşetten titreme, büyük havalarına girme ve çocukça caka satma arasında gidip gelmektedir.[24] Son olarak da, kadınlar tamamen enayi değillerdir. Şu veya bu maskenin arkasında kimin gizlendiğini kesin olarak bilmektedirler. Ancak, bir maske tehditkâr bir şekilde onlara yaklaşıp, ulumalarıyla onların kaçışmalarına neden olduğunda, yine de biraz kaygı duyarlar. Bu kaygı belirtileri Jensen'e göre, kısmen kendiliğinden ve samimi, kısmen de gelenek gereği uyulan bir ödevdir. Böyle olması gerekmektedir. Kadınlar sonuç olarak,

21. Stuttgart, 1933 (*İlkel toplumlarda sünnet ve olgunluğa erme törenleri*).
22. A.g.e., s.151.
23. s. 156.
24. s. 158.

oyunun figüranları olmakta ve oyunbozanlık yapamayacaklarını bilmektedirler.[25]

Burada, kutsal ciddiyetin nerede şakaya (*fun*) varıp gevşediğini ve oyun haline geldiğini belirlemek olanaksızdır. Bizim toplumumuzda çocuk ruhlu bir baba, eğer Noel hazırlıklarını yaparken çocuklarına yakalanırsa, onlara gerçekten kızabilir. İngiliz Kolombiyası'nda yaşayan Kwakiutl kabilesinden bir baba, tören için oyma işi yaparken kendisini yakalayan kızını öldürmüştür.[26] Pechuël-Loesche, Loanga zencilerinin dinsel bilinçlerinin değişken karakterini, Jensen'inkilere benzeyen terimlerle ifade etmektedir. Bu vahşilerin kutsal gösteri ve âdetlere olan inançları, alay ve kayıtsızlıkla omuz omuza giden bir cins yarı inançtır. Yazar, önemli olan bayram havasıdır, sonucuna varmaktadır.[27] R.R. Marette, *The Threshold of Religion* adlı kitabının *Primitive Credulity* başlıklı bölümünde, ilkel inanç sistemlerinde yer alan belli bir yapmacıklık (*make believe*)* unsurunun kalıcı etkisini açıklamaktadır. Büyüleyen veya büyülenen aynı zamanda hem bilinçli hem de kanmaya hazırdır ve kanmayı istemektedir.[28] "Vahşi, temsil ettiği figürle tamamen özdeşleşen iyi bir oyuncu olduğu gibi, 'gerçek' aslan olmadığını bildiği şeyin kükremesi karşısında korkunç bir dehşete kapılma yeteneğine sahip olan çocuğun bir benzeri olarak, aynı zamanda iyi bir seyircidir de."[29] Malinowski, "Yerli kendi inancını kendi için formüle ettiğinden daha yoğun bir şekilde hisseder ve korkar"[30] demektedir. Vahşiler topluluğunun doğaüstü nitelikler atfettiği bireylerin tutumu çoğu zaman bir *rol kesme*[31] (*playing up to the role*)** olarak tanımlanabilir.

---

25. s. 150.
26. Boas, *The social organization and the secret societies of the Kwakiutl Indians*, Washington, 1897, s. 435.
27. *Volkskunde von Loango*, Stutgart, 1887, s. 345.
* Metinde İngilizce. (ç.n.)
28. s. 41-44.
29. s. 45.
30. *Argonauts of the Western Pacific*, Londra, 1922, s. 239.
31. A.g.e., s. 240.
** Metinde İngilizce. (ç.n.)

Büyünün ve doğaüstü ilişkilerin gerçeğe uygun olmamasına (kurmaca olmasına) ilişkin bu kısmi bilincin varlığına rağmen, aynı gözlemciler tüm inanç ve uygulama sisteminin, yalnızca çabucak kananlara egemen olma amacı taşıyan bir uyanıklar grubu tarafından oluşturulan bir sahtekârlık olduğu sonucunu çıkartmamak gerektiği konusunda ısrarlıdırlar. Zaten buna benzer yorumlar yalnızca çok sayıdaki seyyah tarafından yapılmakla kalmamış, yerlilerin geleneği de bunu doğrulamıştır. Ancak bu yorum doğru olmayabilir. "Kutsal bir eylemin kökeni ancak genel inancın içinde yer alabilir ve bu inancın bir grubun gücünü artırmak üzere sahtekârlık yoluyla sürdürülmesi ancak tarihsel bir gelişmenin son ürünü olabilir."[32]

Yukarıda söylenenlerden, ortaya çok açık bir olgu çıktığı kanısındayım: İlkel toplumların kutsal eylemlerine ilişkin olarak, oyun kavramını bir an bile gözden kaçırmama gerekliliği. "Oynamak" terimini sürekli kullanmaya zorlayan sadece olguların tasviri değildir, aynı zamanda, oyun kavramı kendinde, inanç ile inançsızlık arasındaki çözülmez birliğin, kutsal ciddiyet ile yapmacık ve "çılgınlığın" ortaklığının en iyi sentezini taşımaktadır. Çocuk dünyası ile ilkellerin dünyası arasındaki benzerliği kabul etmekle birlikte, Jensen'in burada, çocuğun tavrı ile ilkelin tavrı arasında bir ilke farklılığı getirmek istediği doğrudur. Noel Baba'yla karşılaşan çocuk, "kendi yeteneği sayesinde kendini hemen içinde bulabildiği önceden belirlenmiş bir görüntüyle" karşı karşıyadır. "Burada söz konusu olan törenlerin hazırlanması sırasında, bu insanların yaratıcı tavrı tamamen farklıdır. Bunlar önceden belirlenmiş görüntülere değil de, çevrelerindeki doğaya tepki vermektedirler ve bu doğayla uğraşırlar; bu doğaya musallat olan, pek güven vermeyen demonları kavramanın ve temsil etmenin peşindedirler."[33] Burada Jensen'in hocası

32. Jensen, a.g.e., s. 152. Düzmeciliği bu şekilde iradiymiş gibi açıklama biçimi, bana göre Jensen tarafından haklı olarak reddedilen (s.153, 173-177) olgunluğa erme ve sünnet törenlerinin psikanalitik açıklamasını biraz daha yıkmaktadır.
33. s. 149-150.

Frobenius'un görüşleri fark edilmektedir. Ancak bunlara karşı iki itiraz yükselmektedir. Öncelikle, Jensen'in "tamamen doğal olarak" dediği şey, çocuk ruhunun ruhani süreci ile bir ayin biçimi yaratan ilkelin ruhunun ruhani süreci arasında ifade edilen yegâne farkı meydana getirmektedir. Ama biz bu süreci bilmiyoruz. Tıpkı bizim toplumumuzdaki çocuk gibi, "önceden belirlenmiş" imgeleri geleneksel malzeme olarak kabul eden ve bu imgeler karşısında tıpkı çocuğunki gibi tepki veren bir ibadet topluluğuyla karşı karşıyayız. Fakat bu bir yana bırakılacak olursa, "ani bir duygu doğuşu"na ve ibadete yönelik bir sahnelemenin "temsili"ne varan bu doğa deneyine yönelik "tepki"nin çeşitli aşamaları, gözlemimizin tamamen dışında kalmaktadır. Frobenius ve Jensen buna ancak düşsel bir metafor yardımıyla yaklaşabilmektedirler. Bu imgenin ortaya çıkışında gerçekleştirilen işleve gelince, ondan ancak şiirsel bir işlev olarak söz edilebilir ve onu oyunsal bir işlev olarak adlandırırsak daha iyi belirlemiş oluruz.

Benzeri düşüncelerle, başlangıçta yer alan dinsel kavramların özü sorununa derinlemesine nüfuz etmiş oluruz. Bilindiği üzere, bu sorun bütün din bilim uzmanları tarafından incelenen konuların en önemlilerinden biridir. Bir din farklı türde iki şey arasında, örneğin bir insanla bir hayvan arasında, öze ilişkin kutsal bir özdeşliğin varlığını kabul ettiğinde, bizim simgesel bağ kavrayışımız bu ilişkiyi açık ve tutarlı bir şekilde ifade edemez. İki özün birliği, bir töz ile onun simgesel imgesi arasındaki ilişkiden çok daha öze yöneliktir. Bu mistik bir özdeşliktir. Biri diğeri haline gelmiştir. İlkel insan, büyüsel dansını yaparken bir kangurudur. Ancak farklılıklar ve insanlar arasındaki ifade yeteneği farkları konusunda dikkatli olmak gerekir. Biz, ilkelin zihin halini gözümüzde canlandırabilmek için, bu zihin halini kendi terminolojimiz aracılığıyla tercüme etmek zorunda kaldık. İstesek de istemesek de, bu ilkel varlığın dinsel kavramlarını, kendi kavramlarımızın katı bir şekilde mantıksal olan kesinlik düzlemine aktarıyoruz. Böylece, bu ilkel ile hayvan arasındaki

ilişkiyi, ilkel için "gerçeklik" anlamına gelen bir ilişki olarak ifade ederken, aynı ilişki bizim için bir "oyun" olarak kalmaktadır. O, kangurunun özünü almıştır. Biz ise onun kanguruculuk oynadığını söyleriz. Fakat ilkel, "olmak" ve "oynamak" arasındaki ayırımın tamamen cahilidir, hiçbir özdeşliği, imgeyi veya simgeyi bilmemektedir. Bu durumda, ilkel insanın ayinlerini gerçekleştirmesi sırasındaki ruh halini kavramanın en iyi yolunun, bu ilkel oyun kategorisine bağlı kalmak olup olmadığını kendimize sormaya devam ediyoruz. Bizim oyun kavramımızda, "hemen kanma" ile "gibi yapma" arasındaki ayırım yok olmaktadır. Bu oyun kavramı, ayin ve kutsallık kavramlarıyla hiç güçlük çekmeden birleşebilmektedir. Bir trajedinin her dizesi, Bach'ın her prelüdü, trajedinin her kuralı bunu kanıtlamaktadır. İlkel kültür denilen şeyi oyunsal bir alan olarak ele almayı sürdürmekle, onun doğasını katı bir psikolojik veya sosyolojik çözümlemenin izin vereceğinden çok daha dolaysız ve çok daha genel bir şekilde anlama olanağı hazırlanmış olmaktadır.

Kozmik sezgi ile toplumsal gelişmenin tohumu olan, topluluğun selameti açısından vazgeçilmez nitelikteki kutsal oyun, yine de, Platon'un ihtiyaçlarla dolu ve ağırbaşlı, sıradan hayat alanının dışında ve üstünde gerçekleştiğini söylediği eylem anlamında bir oyun olarak kalmaktadır.

Bu kutsal oyun alanı çocuğun, şairin ve ilkelin kendilerini evlerinde gibi hissettikleri alandır. Estetik duyarlılık modern insanı bu alana bir miktar yaklaştırmıştır. Bunu söylerken, sanat ürünü olarak kabul edilen maskenin şimdilerde moda olmasını düşünüyoruz. Günümüz egzotizmi belli bir gösteriş tutkusu içerse de, Türklerin, Kızılderililerin ve Çinlilerin moda olduğu XVIII. yüzyıl egzotizminden çok daha derin köklere sahiptir. Modern insan hiç kuşkusuz, uzak ve yabancı olanı anlamaya çok daha yatkındır. Vahşi toplumu anlama konusunda ona en yardımcı olan şey, maske ve kılık değiştirme karşısındaki duyarlılığıdır. Etnoloji bu olgunun muazzam toplumsal önemini vurgularken, gelişmiş ve laikleşmiş kişi de bu olgudaki

dolaysız estetik duygusunu hissetmektedir; bu güzellik, dehşet ve esrardan meydana gelen bir duygudur. Yetişkin ve uygar kişi için bile, bazı esrarlı unsurlar maskeden kaynaklanır. Maskeli insanın görünüşü, belirgin dinsel kavrayışlarla hiçbir ilişkisi olmayan saf estetik algılama olarak bile, bizi hemen "gündelik hayat"ın dışına, gün ışığının aydınlattığı dünyadan farklı olan başka bir dünyaya götürür: İlkelin, çocuğun ve şairin alanına, yani oyun alanına.

Eğer ilkel ayinlerin anlam ve doğasına ilişkin fikirlerimizi, indirgenmesi mümkün olmayan oyun kavramı üzerinde yoğunlaştırmamıza izin verilecek olursa, çetrefil bir sorunla karşı karşıya geliriz. Acaba, alt dinsel biçimlerden daha yüksek olanlarına geçildiğinde oyun kavramını muhafaza etmek mümkün olabilecek midir? Bakışlar Afrika, Avustralya veya Amerika kabilelerinin kanlı ayinlerinden, daha şimdiden *Upanişadlar*'ın* bilgeliğinin tohumlarını taşıyan *Vedalar*'ın kurban ayinlerine veya Mısırlıların son derece mistik ayinlerine ya da Orpheusçu ibadete ve Eleusis ayinlerine yönelmektedir. Bunların biçim ve uygulanışları, ilkel denilen ibadetlere, gaddarlık ve tuhaflık özelliklerine kadar, her yönüyle benzemektedir. Ancak, bunlarda gördüğümüz veya gördüğümüzü sandığımız bilgelik ve hakikat mertebesi, onlar hakkında tepeden bakarak söz etmemizi engeller. Zaten bu üstünlük taslaması, ilkel toplumlar karşısında bile söz konusudur. Şimdi önem kazanan nokta, bu üst biçimler tarafından içerilen inancın, biçimsel bir benzerlikten ötürü –hatta dinsel bilinç açısından bile– ayin nitelemesinin içine dahil edilmesinin gerekip gerekmediğidir. Platon'un oyun hakkındaki kavrayışı kabul edilecek olursa –ki sonunda bu noktaya ulaşmış durumdayız–, bu soruya olumlu cevap verilmesini engelleyen hiçbir şey yoktur. Platon'un anladığı anlamda Tanrılara adanmış olan oyunlar hayatın, insanın

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

dört elle sarılması gereken en yüce faaliyetleridir. Bu durumda kutsal ayinin, mantığa sığmayan şeyin, anlaşılabilir en yüce ifadesi olduğu kabulünden hiç de vazgeçilmiş olunmamaktadır. Kutsal eylem, veçhelerinin bazıları itibariyle oyun kategorisinin içine girmekte ama bu yüzden ayinsel karakterinden herhangi bir şey kaybetmemektedir.

2
Oyun Kavramının Dilde Kavranılışı ve İfade Edilişi

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

Burada, oyun kavramının alışılmış biçiminden, yani modern Avrupa dillerinin çoğundaki gündelik kelimelerin bazı farklılıklarla birlikte ifade ettikleri haliyle oyun kavramından yola çıkmak zorundayız. Bu kavramı şu şekilde sınırlandırmayı düşünüyoruz: Oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir. Böylece tanımlanan kavram, hayvanlar, çocuklar ve yetişkin insanlara ilişkin olarak oyun adını verdiğimiz her şeyi kapsamaya yatkın hale gelmiştir: beceri, güç, zekâ ve şans gösterileri. Bu oyun kategorisi, hayatın temel ruhsal unsurlarından biri olarak kabul edilebilir gibi gözükmekteydi.

Şimdi, dilin her yerde ve her zaman bu kadar sağlam bir genel kategori ayrımına gitmemiş olduğu ve bütün bunların sentezini tek bir kelimede yapamadığı hemen ortaya çıkar. Bütün halklar oyun oynar ve bu işi birbirlerine oldukça benzeyen biçimler altında yaparlar: Ancak bütün diller oyun kavramını, modern Avrupa dillerinde olduğu gibi, aynı anda hem çok belirgin hem de çok geniş tek bir kelime içinde kavrayamazlar. Burada, genel kavramın temellerinin sağlamlığına ilişkin nominalist kuşku yeniden dile getirilebilir ve şöyle denilebilir: Hiçbir insan grubu için, oyun kavramı, oyunu ifade etmek için sahip oldukları kelimenin –kelime; ama bu aynı zamanda kelimeler de olabilir– ifade ettiğinden daha fazlasını içermez. Bir dilin, kavramın farklı özelliklerini tek bir kelimede, diğer dillerden daha iyi birleştirmiş olması her zaman mümkündür. Zaten bu olabilirlik hemen bir olgu olarak ortaya çıkmaktadır. Genel bir oyun kavramı soyutlaması, bir kültüre bir diğerinden daha erken ve daha tam bir şekilde dahil olmuş ve bunun sonucu olarak, çeşitli oyun biçimlerini ifade eden tamamen farklı kelimelerin kullanımını koruyan çok gelişmiş bazı dillerde bu terim çokluğu bütün oyun biçimlerinin tek bir terim altında toplanmasını engellemiş olabilir. Bu durum, ilkel denilen dillerin bazen bir

kategorinin çeşitli türlerini ifade etmek için kelimelere sahip olmalarına karşılık, genel kategoriyi belirleyen hiçbir kelimeye sahip olmamaları olgusuyla, ana hatları itibariyle, kıyaslanabilir niteliktedir: Örneğin, uskumru veya hamsi kelimelerinin olup da, balık kelimesinin olmaması gibi.

Birçok gösterge, oyun işlevinin birincil olmasına karşılık, bu olgunun soyutlanmasının bazı kültürlerde ikincil olarak yer aldığını kanıtlamaktadır. Bu açıdan, bir olgu bana çok önemli olarak gözükmektedir: Bildiğim mitolojilerin hiçbirinde oyun hiçbir Tanrısal veya şeytani unsurda cisimleştirilmemiştir[1] ama bu mitolojilerde oyun oynayan bir Tanrının temsil edilmesine sıklıkla rastlanmaktadır. Genel oyun kavramının ortaya geç tarihlerde çıktığına ilişkin başka bir kanıt da şudur: Oyunu ifade eden hiçbir ortak Hint-Avrupa kelimesi yoktur. Germanik diller grubu bile, oyunu belirten üç farklı terimin kullanılmasıyla birbirlerinden ayrışmış durumdadırlar.

Oyuna büyük yer vermiş olan bazı halkların, bu faaliyetin ifadesini farklı kelimeler halinde bölmüş olmaları belki de hiç rastlantı değildir. Bu olgunun Yunanca, Sanskritçe, Çince ve İngilizce için az çok doğru olduğuna inanıyorum.

Yunancadaki *inda* eki, çocuk oyununu belirtmek üzere dikkat çekici bir ifade olanağı sunmaktadır. Bu sonek çekimsizdir ve dilsel açıdan indirgenemez niteliktedir.[2] Yunan çocuklar *sphairinda* –top–, *helkustinda* –ip–, *streptinda* –çelik çomak–, *basilinda* –küçük kral– oynarlar. Bu sonekin tam bağımsızlığında, herhalde simgesel olarak ifade edilen oyun kavramının indirgenemezliği yatmaktadır. Çocuk oyununun bu mutlak anlamda özgül nitelendirilmesine karşılık, Yunancada genel

1. Bacchus'un oğlu veya arkadaşı ve Lusitanyalıların atası Lusus, tabii ki daha geç tarihlerde icat edilmiştir.

2. Olsa olsa *inthos*'la bazı ilişkilerin olduğu varsayılabilir ve bu temelde, *inda* çekim eki Hint-Avrupa öncesi Ege bölgesinin dilsel unsuru olarak kabul edilebilir. Bu çekim ekine, fiil soneki olarak, her ikisi de "övünmek" anlamına gelen *alindô* ve *kudindô* kelimelerinde rastlanmaktadır (*aliô* ve *kuliô*'da da rastlanır). Kavram burada zayıflamışa benzemektedir.

oyunsal alanı ifade etmek üzere en azından üç farklı kelime kullanılmaktadır. Öncelikle, oyunu ifade etmeye en uygun olan *paidiá* terimi vardır. Bu kelimenin etimolojisi açıkça ortadadır: Terim çocuğa ait olanı işaret etmekte ama çocuksuluk anlamına gelen *paídia*'dan vurgusuyla hemen ayrılmaktadır. Ayrıca, *paidiá* gündelik kullanımı içinde çocuk oyunlarıyla asla sınırlı değildir. Kelime, *paizein* –oynamak–, *paigma* ve *paignion* –oyuncak– gibi türevleriyle, daha önce gördüğümüz üzere, en soylularına ve en kutsallarına varana kadar oyunsal biçimlerin bütün türlerini ifade edebilmektedir. Mutlu, sevinçli, kaygısız gibi nüanslar da bu kelime grubuna dahil edilmişe benzemektedir. *Athurô* ve *athurma* terimi *paidiá*'ya nazaran arka planda kalmaktadır. Bu terim havai, işe yaramaz nüansını ifade etmektedir.

Geriye, yine oyun alanına giren ama Yunanlılarda ne *paidiá*'nın ne de *athurma*'nın kapsadığı ve ifade ettiği, özellikle müsabakaları ve yarışları kapsayan çok geniş bir terminolojik alan kalmaktadır. Yunan hayatında büyük önemi olan bu alanın bütünü üzerinde *agôn* kelimesi hüküm sürmektedir. Bu kelimenin içeriği, oyun kavramının esaslı bir bölümünü feda etmektedir. Ciddi-olmayan ve oyunsal kavramları burada genel olarak açık bir ifadeye sahip değildir. Bolkestein, bu temelde ve *agôn*'un Helen kültüründe ve tüm Yunanlıların gündelik hayatlarında kazandığı istisnai büyüklükteki yerden ötürü, *Over de grenzen van spel en ernst in de cultur* (Kültürde Oyun ve Ciddiyetin Sınırlarına Dair) başlıklı konferansım vesilesiyle, Yunanlıların bütün sportif müsabakalarını, kültürün içine kök salmış olanlardan en işe yaramazlarına kadar, oyun kavramının içine dahil etmemi yanlış buldu ve beni eleştirdi.[3] Bolkestein, "Olimpiyat oyunları" dediğimiz zaman, "Romalıların bu şekilde tanımlanan yarışlara ilişkin değer yargılarını aktaran Latince bir terimi tekrarlamış oluyoruz" demektedir: "Bu değer yargısı Yunanlıların yorumundan tamamen farklıdır." Yunan hayatında

3. H. Bolkstein, *De Cultuurhistoricus en zijn stof,* Handeligen van het zeventiende Nederlandsche Philologercongres, 1937, s. 26.

rekabete yönelik yarışmaların sahip olduğu yeri gösteren, *agôn*'a ilişkin çeşitli biçimleri saydıktan sonra şu sonuca varmaktadır: "Eğer Yunanlılar için tüm hayatın bir oyun olduğu iddia edilmeyecekse, bütün bunların *oyun*'la hiçbir ilişkisi yoktur."

Bu çalışmanın yönelimi, bir bakıma bu doğrultuda olacaktır. Utrechtli tarihçinin Yunan uygarlığına ilişkin yaptığı sürekli açıklamalar karşısında duyduğum hayranlığa rağmen ve Yunancanın *agôn* ile oyun arasında dilbilimsel ayrım yapan tek dil olmamasına rağmen, yine de Bolkestein'ın yargısına kesinlikle karşı çıkmak durumundayım. Bundan sonraki tüm açıklamalar bu tezi çürütmeye yöneliktir. Şimdilik şu kanıtla yetiniyorum: *Agôn*, ister Yunan kültürü çerçevesinde ister tüm dünyada ele alınsın, oyunun bütün biçimsel özelliklerini taşımakta ve işlevsel olarak, öncelikli bir bölümü itibariyle şenlik alanına, yani oyunsal alana ait bulunmaktadır. Kültürel işlev olarak müsabakayı, oyun-şenlik-ibadet ilişkisinden ayırmak tamamen olanaksızdır. Yunancadaki oyun ve müsabaka kavramları arasındaki ayrımı açıklayabilmek için, daha çok şu yolu benimsemek gerekir: Bizim bir önkabul olarak ileri sürdüğümüz üzere genel, evrensel ve mantıksal olarak homojen bir kavram çoğu zaman geç tarihlerde ortaya çıkmaktadır. Yunan toplumunda *agôn*'a ilişkin kavram oldukça erken dönemlerde öylesine bir yer kazanmıştır ki, zihinlerin artık onun oyunsal karakterinin bilincine varma olanağı ortadan kalkmıştır. Müsabaka Yunanlılarda her durum itibariyle öylesine yoğun bir kültürel işlev haline gelmiştir ki, "alışılmış" ve tamamen meşru bir şey sayılmış, dolayısıyla oyun olarak hissedilir olmaktan çıkmıştır.

Görüleceği üzere, Yunanlıların durumu hiç de benzersiz değildir. Benzer durumlar, Eski Hint toplumlarında biraz farklı olarak ortaya çıkmaktadır. Burada da oyun kavramının ifadesi birçok terim arasında paylaştırılmıştır. Sanskritçede bu konuda en azından dört kök bulunmaktadır. Oynamak için kullanılan en genel terim *Krîdati*'dir. Bu kelime, çocukların, yetişkinlerin ve hayvanların oyununu ifade etmektedir. Tıpkı Germanik dillerdeki karşılığı olan terim gibi, rüzgârın veya dalgaların

hareketini belirtmektedir. Bu kelime, özellikle bir oyun kavramı içermeksizin, atlayıp zıplamak ve dans etmek konusundaki genel bir fikri de ifade edebilir. Oyun anlamı, tüm dans ve dramatik temsil alanını içeren *nrt* köküne çok yakındır. *Divyati* her şeyden önce zar oyununu ifade eder ama aynı zamanda genel olarak oyunu; şaka yapmak, "eğlenmek", latife yapmak gibi fiilleri de belirtir. İlk anlamı fırlatmak olmuştur, bu anlama aynı zamanda, ışın saçmak kavramı da denk düşmektedir.[4] Işın saçmak, aniden belirmek, çıkmak, gidip gelmek, oynamak ve genel olarak "meşgul olmak" anlamları, Almancanın *etwas treiben*'i gibi *las* kökünde –*vilâsa* buradan gelir– bir araya gelmiştir. *Lîlâ* biçimindeki isim halinde (ad verici halinde *lîlayati*) muhtemelen sallanmak, beşikte sallamak olan temel anlamı, özellikle oyunun hafif, kaygısız, neşeli, rahat ve önemsiz karakterini ifade etmektedir. *Lilâ* bunun dışında "gibi", benzerini yapma ve taklit fikrini de içermektedir: Örneğin, *gajalîlayâ* kelimesi kelimesine fil oyununu, "filcilik" oynamayı ifade eder; *gâjendralîla* ile ifade edilen ise kelimesi kelimesine, oyunda fil taklidi yapması, fili temsil etmesi ve oynaması gereken kişidir. Oyunun bütün bu adlandırılmalarındaki semantik hareket noktasının hızlı bir hareket olduğu söylenebilir ki, bu ilişki diğer birçok dilde de bulunmaktadır. Tabii ki bu durum, bu kelimelerin başlangıçta sadece bu gibi hareketleri ifade ettiği ve oyuna ancak çok geç tarihlerde uygulandığı anlamına gelmemektedir. Sanskritçede oyuna tahsis edilen kelimeler, müsabaka kavramını ifade etmek için kullanılmamışlardır. Öte yandan, eski Hint'teki toplum hayatında çok çeşitli müsabaka biçimleri olmasına rağmen, bunu ifade edecek hiçbir özgül adın olmaması özel bir durumdur.

Çinlilerde oyunun işlevinin ifade ediliş biçimine ilişkin bazı verileri Profesör Duyvendak'ın nazik yardımlarına borçluyum. Bizim oyun kavramı içinde sıralamak zorunda olduğumuza inandığımız bütün faaliyetlerin tek bir ad altında birleştirilmesine Çinlilerde de rastlanmamaktadır. Karşımıza öncelikle, çocuk

4. Burada *dyu* (açık gökyüzü) ile yapılan bileşimi dikkate almıyoruz.

oyunu kavramlarının egemen olduğu *wan* kelimesi çıkar. Terim esas olarak şu başlıca anlamları taşımaktadır: bir şeyle meşgul olmak, saçma işlerle zaman öldürmek (*to trifle*), dalga geçmek, eğlenmek, şaka yapmak. Bu terim aynı zamanda, kullanmak, incelemek, koku almak, ufak tefek elişi yapmak fikirlerini ifade etmektedir; son olarak da, mehtabın hoşluğunun ifadesidir. Bu durumda, semantik hareket noktası sanki şudur: Bir işe bir oyuncu dikkatiyle kalkışmak, bir faaliyete kaygısızca girişmek. Beceri gerektiren oyun, müsabaka, zar oyunu veya temsil anlamında bu kelime kullanılmamaktadır.

Bu sonuncu kategori, yani düzenlenmiş dramatik oyun için Çincede genel olarak "durum, kuruluş, düzenleme" fikirlerini ifade eden kelimeler kullanılmaktadır. Müsabakaya ilişkin olan her şey için ise, Yunancanın *agôn*'uyla tamamen kıyaslanabilir nitelikte olan *çeng* kelimesi ile, bir ödül elde edilmesi için düzenlenen müsabaka fikrine özgü olan *sai* teriminden yararlanılmaktadır.

Oyunsal kavramın ilkel denilen uygarlık alanına mensup bir dildeki ifade tarzına örnek olarak, Algonken Kızılderililerinin ağızlarından biri olan "Blackfoot" (Kara Ayak) dilindeki durumu, Profesör Uhlenbeck'in yardımları sayesinde tasvir edebilirim. Bu dil, bütün çocuk oyunları için *koâni* kökfiilini kullanmaktadır. Bu kök belli bir çocuk oyunuyla birleştirilemez; ister uydurulmuş olsun ister düzenlenmiş, genel olarak çocuk oyununu işaret etmektedir. Yeniyetmeler veya yetişkinler tarafından yapılan bir faaliyet söz konusu olduğunda, *koâni* kökü, çocuklarınkine benzeyen oyunlar için bile olsa, hemen kullanım dışı kalmaktadır. Buna karşılık, *koâni* erotik bir anlam içinde ve özellikle de gayrimeşru ilişkileri ifade etmek üzere yeniden karşımıza çıkmaktadır. Kurala bağlı belli bir oyunu belirtmek için genel terim olarak *kachsti* kullanılmaktadır. Bu kelime beceri ve güce dayanan oyunlar kadar, talih oyunlarını da ifade etmektedir. Olumlu anlamda rekabet ve zafer buradaki semantik unsuru meydana getirmektedir. *Koâni-kachsti* ilişkisi adsal düzlemden fiil düzlemine aktarıldığında, *paidiá-agôn* ilişkisiyle bazı benzer-

likler göstermektedir, ancak Yunanlara göre *paidiá* fikrine dahil olan talih oyunları, *Blackfoot* dilinde *agôn* kategorisine aittir. Büyüsel ve dinsel alana ait olan şeylerin tümü için, danslar ve oyunlar için ne *koâni* ne de *kachsti* kullanılmaktadır. *Blackfoot* dili, bunların dışında, "yenmek" fikrini vermek üzere iki ayrı kelimeye sahiptir; bunlardan biri olan *amots* hem bir müsabaka, bir yarış veya bir oyundaki, hem de bir çarpışmadaki zaferi ifade etmektedir; özellikle bu son durumda bir "kıyım operasyonu"nu ifade etmektedir. Öteki kelime olan *skits* veya *skets* ise yalnızca oyun ve spor için geçerlidir. Bütün belirtiler dikkate alındığında, tamamen oyunsal alan ile *agôn* alanı burada birbirlerine karışmaktadır. Bunun dışında, "iddiaya girmek" karşılığı olan bir *apska* kelimesi de bulunmaktadır. Ayrıca *kip* –"gibi"– ön ekiyle bir fiil "gülmek için" şeklinde ek bir anlam kazanabilmektedir: Örneğin, *aniu* –diyor-; *kipaniu* – inanmaksızın, gülmek için diyor– haline gelmektedir.

Blackfoot dilindeki oyun kavramı, soyutlama ve ifade olanağı açısından bütün olarak ele alındığında, Yunan kavrayışıyla özdeş olmamakla birlikte, onun hiç de uzağında kalmamaktadır.

Yunanca, Farsça ve Çincede müsabaka kavramının ifadesi ile oyun kavramının ifadesi arasında genel bir ayrım olmasına karşılık, *Blackfoot* dilinin daha farklı bir ayrım hattı meydana getirmesi, bu dilsel ayrımı oyun ile müsabaka arasındaki daha derin ve esaslı sosyolojik, psikolojik bir farklılığa bağlayarak, Bolkestein'a hak vermemize yol açabilir. Ancak, bu cins sonuçlara varılmasını engelleyecek tek şey uygarlıklar tarihi verilerinin bütünü değildir; bu bakış açısından, oyun kavramına ilişkin daha geniş bir anlayış sunan ve birbirlerine çok uzak kalan bir dizi dil de yukarıda zikredilen dillerle çelişebilir. Modern Avrupa dillerinin çoğunun yanı sıra, Latinceyi, Japoncayı ve Sami dillerinden en az birini de hesaba katmak gerekir.

Japoncaya ilişkin olarak, Profesör Rahder'in dostane yardımları sayesinde bazı gözlemler yapabildim. Japonca, Çincenin tersine ve modern Batı dillerine uygun olarak, genel oyun işlemine tahsis edilmiş tek bir belirgin kelimeye sahiptir ve bu

kelime ciddiyeti ifade eden terimle zıtlık içindedir. *Asobi* adı ve *asobu* fiili şu anlamlara gelmektedir: genel oyun fikri, gevşeme, teneffüs, zaman geçirme, gezinti, boş zaman, sefahat, zar oyunu, aylaklık, boş olmak, işsiz olmak. Ayrıca şu anlamlara da gelirler: oynamak, bir şeyi temsil etmek, taklit etmek. İlginç bir nokta olarak, *speling* ve *play*'in anlamı, yani bir tekerleğin veya bir aracın sürekli hareketi, Felemenkçe ve İngilizcede aynıdır.[5] Fakat bunun kadar dikkat çekici olan konu, *asobu*'nun birinin yönetimi altında inceleme yapmak anlamını taşımasıdır; tıpkı Latincenin *ludus* kelimesinin okul fikrine bağlı olması gibi, *asobu* da yarış olmayan bir çarpışma taklidi anlamına gelebilmektedir; demek ki oyun ile *agôn* arasındaki bir başka farklılık söz konusudur. Son olarak da, *asobu*, burada Çincenin *wan*'ıyla kıyaslanabilir nitelikte olarak, çay içilen ve seramik eşyaların incelikle kullanıldığı sosyete toplantılarını belirtmek üzere kullanılmaktadır. Hızlı hareket etmek, parlamak, eğlenmek fikriyle olan bağlantılar burada yok gibidir.

Japoncadaki oyun kavramına ilişkin özenli bir tanımlama, bizi Japon kültürünün daha derinlemesine bir incelemesine götürecektir ki, bunu burada yapmak olanaksızdır. O yüzden kendimizi şununla sınırlandıralım: Japon yaşama idealinin aşırı ciddiyeti, bütün bunların oyundan başka bir şey olmadığı kurmacasının altında gizlenmektedir. Hıristiyan ortaçağındaki şövalyeliğin benzeri olan Japon *bushido*'su, tamamen oyun alanında cereyan etmekte ve oyunsal biçimlere bürünmektedir. Dil bu kavramı *asobase-kotoba*'da korumaktadır; saraylı dili anlamına gelen *asobase-kotoba*, yüksek mertebeden kişiler arasında kullanılır ve kelime anlamıyla oyun dili demektir. Üst sınıflar, en küçük eylemlerinde bile oyun oynuyor sayılmaktadırlar. "Tokyo'ya varıyorsunuz" ifadesinin saraylı biçimi, kelimesi kelimesine, "Tokyo'ya varışınızı oynuyorsunuz" olmaktadır. Aynı şekilde, "babanızın öldüğünü haber aldım"; "babanız beyefendinin ölümünü oynadığını haber aldım" haline gelmektedir.

5. Burada Japonca üzerindeki bir İngiliz tekniği etkisinin söz konusu olup olmadığını saptayamadım.

Eğer yanılmıyorsam bu ifade biçimi bizim *U gelieve* (hoşunuza giderse) veya Almancanın *Seine Majestät haben geruht* (Majesteleri lütfederlerse)[6] ifadesine çok yakındır. Yüksek mevkideki kişi öyle bir düzeyde görülmektedir ki, buradan ancak paşa gönlü isterse ayrılabilecektir.

Soylu hayatın oyunsal alanda taklit edilmesine paralel olarak, Japoncada ciddiyeti, oyun olmayan'ı belirten çok vurgulu bir kavram bulunmaktadır. *Majime* kelimesi şu anlamları içermektedir: ciddiyet, ağırbaşlılık, vakar, yücelik ve aynı zamanda sükûnet, dürüstlük, rahatlık. *Majime* kelimesi Çincenin iyi bilinen "çehreyi kaybetmek" deyiminde "çehre" olarak çevirdiğimiz kelimeye bağlıdır. Sıfat tamlaması olarak kullanıldığında, "basit, bayağı" anlamına gelebilmektedir. Bunun dışında, "hissedildi", "gülmüyorum", "onu nakit para sandı" gibi ifadelerde de kullanılmaktadır.

Profesör Wensinck'in verdiği bilgilere göre, Sami dillerinde oyunun semantik alanına *la'ab* kökü hükmetmekte, *la'at* kökü de bununla aşikâr bir akrabalık içinde bulunmaktadır. Ancak burada kelime, asıl oynamak anlamının yanı sıra, gülmek ve alay etmek anlamlarını da taşımaktadır. Arapça ve Süryanicede, bu kök bir de bebeğin salyasının akması anlamını taşımaktadır: Belki de bunu, bebeklerin yaptığı gibi ve bir oyun sayılabilecek olan, tükürükle balon yapmak olarak yorumlamak mümkündür. Gülmek ve oynamak anlamları, aynı zamanda İbranicenin *sahaq* kelimesinde de bir arada bulunmaktadır. Bir de, Arapçadaki *la'iba* kelimesinin bazı modern Avrupa dilleriyle ortak olarak sahip olduğu bir müzik aleti çalmak (oynamak) anlamını belirtmek gerekir. Sami dillerinde, oyunsal kavramın semantik hareket noktası, biraz önce incelenen dillerle aynı alandan kaynaklanmamaktadır. Daha ileride *agôn* ile oyunun özdeşliğine ilişkin çok ilginç İbranice bir veriyi yeniden ele alacağız.

6. Ancak, ruhen (dinlenmek) fikrinin bu noktaya ikincil olarak dahil olduğunu kaydetmek gerekir: *Geruhen*'in (...mek lütfunda bulunmak) köken olarak *ruhen*'le (dinlenmek) hiçbir ortaklığı yoktur, ama orta Felemenkçenin *roecken*'iyle (...den kaygılı olmak) akrabadır; krş. *roekeloos* = düşüncesiz.

Oyunsal işlevi ifade etmek üzere türdeş olmayan çeşitli ifade tarzlarına sahip olan Yunancayla çarpıcı bir zıtlık gösteren Latince, bütün oyun ve oynamak alanını kaplayan tek bir kelimeyle ortaya çıkmaktadır: *Ludus* ve *ludere*; *lusus* ise bunun bir türevinden ibarettir. Bunun yanı sıra bir de *iocus* ve *iocari* vardır ama bunlar eğlenmek, şaka yapmak özel anlamını taşımaktadır. Latincede bu terim asıl oyuna işaret etmemektedir. Kelime balıkların oynaşmasını, kuşların neşeli uçuşlarını, suyun çırpıntısını ifade ediyorsa da, *ludere*'nin etimolojik temeli, birçok oyunsal terimin tersine, hızlı hareket alanında değil, ciddi olmayan, "gibi yapma", alay alanında yer almaktadır. *Ludus* ve *ludere*, çocuk oyununu, gevşemeyi, yarışmayı, ayinsel temsilleri ve genel olarak da sahne temsillerini, talih oyunlarını içermektedir. *Lares ludentes* ifadesi içinde ise "dans etmek" anlamına gelmektedir. "Bir şeyin görüntüsüne bürünmek" kavramı ön planda gibidir. Aynı şekilde, *alludo, colludo, illudo* bileşimlerinin hepsi de, hakiki olmayan ve sahte fikrine yöneliktir. *Ludi*, Roma hayatında sonradan çok büyük bir yer kazanacak olan kamusal oyunlar anlamıyla, bu semantik çıkış noktasından ayrılmaktadır; aynı şekilde *ludus* da okul anlamıyla ayrılmaktadır; birincisi yarışma anlamından, ikincisi de herhalde idman anlamından türemiştir.

Ludus ve *ludere*'nin genel oyun kavramı olarak Roman dillerinde varlığını sürdürmemiş ve ayrıca benim bildiğim kadarıyla, bu dillerde çok az iz bırakmış olmaları ilginç bir noktadır. Bunun sonucu olarak *iocus* ve *iocari* özgül terimi bütün Roman dillerinde, anlamını daha erken dönemlerde oyun, oynamak kavramlarına da yaymış ve *ludus* ile *ludere*'yi tamamen devre dışı bırakmıştır. *Iocus, iocari*'nin aldığı biçimler şöyledir: *Jeu, jouer* (Fransızca); *giuoco, giocare* (İtalyanca); *juego, jugar* (İspanyolca); *jogo, jogar* (Portekizce); *joc, juca* (Romence).[7] *Ludus*'un ortadan kaybolmasının fonetik veya semantik nedenlere bağlı olup olmadığı sorununu burada ele almıyoruz.

7. Katalancada, Provence dilinde ve Rheto Roman dilinde de benzeri terminoloji.

Oyunsal terimin ifade alanı, genel olarak modern Avrupa dillerinde özellikle geniştir. Oyunsal terim Roman dillerinde olduğu kadar, Germanik dillerde de, dar ve biçimsel anlamı içindeki oyunla hiçbir bağlantısı olmayan her tür hareket ve faaliyet kavramına kadar genişlemektedir. Örneğin, yukarıda belirttiğimiz üzere, bu terimin bir mekanizmanın çarklarının kısıtlı hareketliliğine uygulanması, Fransızca, İtalyanca, İspanyolca, İngilizce, Almanca, Felemenkçe ve Japoncada ortak bir durumdur. Her şey sanki oynamak kavramı giderek hep daha büyük –*paizô* ve hatta *ludere*'ninkinden çok daha büyük– bir alanı kapsıyor ve özel anlamı burada adeta bir eylemin veya kolay bir hareketin anlamı içinde eriyormuş gibi cereyan etmektedir. Bu durum özellikle Germanik dillerde gözlenebilir.

Daha yukarıda kaydedildiği üzere, Germanik diller grubu, oyun ve oynamak fikrini ifade etmek üzere ortak bir terime sahip değildir. Demek ki bu fikir, ilkel Germanik dilin varsayımsal döneminde henüz genel bir kavram olarak ortaya çıkmamıştı. Buna karşılık, Germanik dillerin her bir dalı oyun ve oynamak için tek bir kelimeyi kullanır hale gelir gelmez, bu kelimelerin her biri tamamen paralel bir semantik evrim geçirmeye başlamış veya daha doğrusu, genişlemiş ve bazen de türdeş olmayan bir görünüm sunan oyun kavramları grubu bu kelime tarafından içerilir hale gelmiştir.

Yaklaşık olarak Yeni Ahit'in tek bir bölümüyle kısıtlı olan Gotçadan günümüze kalan parçalarda, oyunu ifade eden tek bir kelimeye rastlanmamaktadır. Fakat, Aziz Markos'a göre *İncil*'in X, 34'teki *kai empaiksousin autô* cümlesinin *jah bilaikandina* biçiminde çevrilmiş olması, Gotçanın oynamak fikrini *laikan* ile ifade ettiğini göstermektedir. Bu genel kelime İskandinav dillerinde de aynı kavramı ifade etmektedir ve eski İngilizce ile Almanca grubu içinde aynı kapsam dahilinde yer almaktadır. Gotçada *laikan* yalnızca sıçramak anlamında görülmektedir. Yukarıda, bazı kelimelerin temel ve somut anlamlarının, oyunu hızlı bir hareket olarak veya daha doğrusu canlı, ritmik bir hareket

olarak belirttiklerini gördük.[8] Grimm'in Almanca Sözlüğü olan *Wôrterbuch*'da *leich* ekine getirilen ilk tanım budur. Bu kökün sonradan aldığı anlamlar oyun alanına dahildir. Öte yandan Anglosaksoncanın *lâcan*'ı somut olarak, dalgaların üstündeki bir geminin hareketi gibi *to swing, to wave about* fikrini veya kuşlar gibi kanat çırpmayı veya alevin yanıp sönmesini ifade etmektedir. Daha sonra *lâc* ve *lâcan* eski Kuzey dilinin *leikr, leika*'sı gibi her cins oyunu, dansı ve beden idmanını tanımlamak üzere kullanılmışlardır. Daha yakın tarihli İskandinav ağızlarında, *lege, leka* kelimelerinde hemen hemen yalnızca oynamak anlamı kalmıştır.[9]

Spel kökünün Almanca grubu diller içindeki verimli gelişimi, M. Heyne tarafından *Deutsche Wörterbuch*, cilt X, 1, 1905'te yazılan makalelerde aydınlatılmıştır. Oyunsal kavramın semantik tutarlılığına ilişkin olarak özellikle çarpıcı bir olgu kendini dayatmaktadır. Felemenkçede *een spelletje doen* (küçük bir oyun yapmak), Almancada *ein Spiel treiben* (bir oyun yapmak) denilebilir ama kullanılan fiil bizzat *spelen*'dir (oynamak). Bir *oyun, oynanır*. Başka bir anlatımla, faaliyetin doğasını ifade etmek için, çekim ekinde içerilmiş olan kavram, geçişli fiil olarak kullanılmak üzere tekrarlanmak zorundadır. Bunun anlamı, bütün belirtilere göre bu eylemin özel ve bağımsız bir doğasının olması, eğer deyim yerindeyse, alışılmış faaliyetler alanının dışına çıkmasıdır: *Oynamak*, alışılmış anlamı içinde yapmak değildir.

Başka bir önemli nokta: Bizim zihnimizde "oynamak" fikri (bu, *to play, spelen* ve *spielen* için de aynı derece geçerlidir), artık dar anlamdaki oynamak fikriyle hiçbir ortak özelliği olmayan, –ister herhangi bir hafiflik nüansı, ister belli bir gerilim veya

8. Oyunun kökeninde yavru hayvanların sıçrama ihtiyacının yer aldığına ilişkin Platon'un varsayımı hatırlansın, *Legen*, II, 653.

9. Eski kuzey dilindeki *leika*, Felemenkçenin *spelen*'i gibi olağanüstü geniş bir anlam kapasitesine sahiptir: serbestçe hareket etmek, girişimde bulunmak, icra etmek, kullanmak, ...ye uygulamak veya vakit geçirmek, ...ye alışmak için uğraşmak.

belirsizlik, isterse düzenli bir almaşıklık veya belli bir tercih özgürlüğü söz konusu olsun– oyunun çeşitli niteliklerinden birine bile benzemeyen, belli bir faaliyet türüne ilişkin genel bir kavram biçimini alarak, sürekli zayıflama eğilimine girmektedir. Daha önce de işaret ettiğimiz üzere, oynamak hâlâ sınırlı bir hareket serbestliğini işaret etmeyi sürdürmektedir. Florinin değerinin düşürüldüğü bir dönemde, *Nederlandsche Bank* guvernörü, görünüşe göre en ufak bir şiirsellik veya espri niyeti taşımaksızın, şöyle demiştir: "Altın ölçü sistemi için geriye kalan kadar kısıtlı bir hareket alanında, altın ölçü sistemi oynayamıyordu." "Serbestçe oynamak", "oyunu sonuna kadar sürdürmek", "oyunda bir şey var" gibi ifadeler, oyunsal kavramda meydana gelen bozulmaların göstergeleridir. Burada söz konusu olan, kavramın oyunsal bir eylem konusundaki özgül kavrayıştan daha başka fikirlere ait bir düzleme bilinçli olarak aktarılması değildir, yani burada şiirsel bir ifade yoktur; kavram, daha çok, bilinçsiz bir alaycılığın içinde kendiliğinden erimektedir. Kuşkusuz, orta yukarı Almancanın *spil* (oyun) kelimesinin ve türevlerinin, mistik dil içinde bu kadar istekle kullanılması bir rastlantı değildir. Aynı şekilde, Kant'ın eserlerinde "hayal gücünün oyunları, fikir oyunu, kozmolojik fikirlerin bütün diyalektik oyunları" gibi ifadelerin çok sıklıkla kullanılmış olması çarpıcıdır.

Germanik dillerde oyun kavramını ifade eden üçüncü köke geçmeden önce, eski İngilizcenin (veya Anglosaksoncanın) *lâc* ve *plega*'nın yanı sıra, *spelian* kelimesini de tanıdığını –ancak "başka birini taklit etmek, temsil etmek", *vicem gerere* gibi özgül bir anlamda tanıdığını– saptamakta yarar var. Bu kelime özellikle, İshak'ın yerine geçen koç için kullanılmıştır. Bu anlam bizim "spelen"imize kesinlikle uygulanabilir ama bu onun esas anlamı değildir. Burada, eski İngilizcenin *spelian*'ı ile, Almanca grubunda genelleşmiş olan *spelen* arasındaki gramatikal ilişkiyi ele almayacağız.[10]

10. *Kerspel, dingspel*'deki (papazın ruhani yetki alanı, mahkemenin yetkili olduğu alan) *spel* biçimi, aynı zamanda Almancanın *beispiel*'ini (örnek) ve İngilizcenin *spell* ve *gospel*'ini (hecelemek, *İncil*) veren ve *spel* (oyun) kökünden ayrı

İngilizcenin *play* ve *to play*'i semantik açıdan özellikle dikkat çekicidir. Esas olarak oyun, oynamak ve ikincil olarak da, hızlı hareket, jest, el sıkışması, alkışlama, bir müzik aleti çalmak gibi bütün somut hareketleri ifade eden ve Anglosaksonca bir kelime olan *plega* ve *plegan*'dan türemiştir. İngilizce, yakın tarihlere kadar bu geniş anlamın izini fazlasıyla korumuştur: Örneğin Shakespeare'in *III. Richard*'ında IV, 2'de:

Ah, Buckingham, now do I play the touch
*To try if thou be current gold indeed.**

Eski Saksoncanın *plegan*'ı, eski yukarı Almancanın *pflegan*'ı ile eski Frizcenin *plega*'sı, biçim açısından eski İngilizcenin bu *plegan* kelimesine denk düşmektedir. Felemenkçenin *plegen*'i ile Almancanın *pflegen*'inin doğrudan türedikleri bütün bu kelimeler, anlamları itibariylejj soyut alana dahildir. En eski anlamları şunlardır: Cevap vermek, kendini biri veya bir şey için tehlikeye atmak veya rizikoya sokmak.[11] Aynı fikir düzlemi içinde, peşi sıra şu anlamlar gelmektedir: bir şeye angaje olmak (Felemenkçe: *zich verplichten*), severek yapmak, özen göstermek, katılmak (Felemenkçe: *verplegen*).

Felemenkçenin *plegen*'i, yüce eylemlerin gerçekleştirilmesine ilişkin çizgiler taşımaktadır: saygı gösterme, affetme, yemin, çalışma, âşığın kur yapması, büyücülük, adalet... ve oyun.[12] Demek

---

tutulan bir *spell* (Felemenkçedeki *spellen* = hecelemek'i buradan gelir) köküne ait sayılmaktadır.

* Buckingham, ben şimdi mihenk taşı olacağım / Ve senin saf altından olup olmadığını belirleyeceğim. [*Kral III. Richard,* Çev. Ali H. Neyzi, Mitos-Boyut Yay., 2004, s. 104]

11. Krş. Van Wijk-Franck, *Etymologisch Woordenboek der Nederlandsche taal*, La Haye, 1912; bkz. *plegen, Boekenoogen Wdb d. Ned. taal*, XII, I, (G.J. Bockenongen ve J.H. Van Lessen), *aynı yazar.*

12. Brabantlı rahibe Hadewych'in bir şiirinde (XIII. yüzyıl) şu dizelere rastlanmaktadır:
Die minnen ghebruken, dat es een spel, / Dat niemand wel ghetoenen en mach, / Ende al mocht dies pleget iet toenen wel, / Hine const verstaen, dies noejt en plach.

ki, kelimenin anlamlarının önemli bir bölümü, kutsal, hukuki ve etik alan içinde yer almaktadır. İngilizce *to play* –oynamak– ile Felemenkçe *plegen*'in, aralarında anlam farkı olmasına rağmen, eşsesli ama gene de farklı bir ilk biçimden türedikleri bugüne kadar genellikle kabul edilmiştir. Daha yakından bakıldığında, bu iki kelimeden biri somuta, diğeri de soyuta doğru bir evrim izlemişe benzemektedir; ancak her iki evrimin de başlangıç noktası, oyununkine çok yakın bir anlam alanı içindedir. Buna törensel alan adı verilebilir. *Plegen*'in en eski anlamlarının arasına bayram "kutlamak", "bolluk içinde olunduğunu sergilemek" gibi anlamları da eklemek gerekir. Felemenkçe *plechtig* (yüce), bu fikir düzlemi içinde yer almaktadır. Felemenkçenin *plicht* (ödev) kelimesine, Anglosaksoncanın *pliht*'i biçimsel olarak denk düşmektedir;[13] İngilizcenin *plight*'ı buradan türemiştir ama bu kelime ilk önce tehlike, sonra suç, hata, ihtar ve *pledge*, yani angaje olma anlamına gelmektedir. *Plihtan* fiili tehlikeye atmak, tehlikeye sokmak, dahil etmek anlamına gelmektedir. Ortaçağ Latincesi, Germen dillerinin *plegan*'ından *plegium* kelimesini türetmiş, bu eski Fransızcada *pleige* ve İngilizcede *pledge* haline gelmiştir. Bu sonuncu kelimenin ilk anlamı, güvence, rehine, rehindir, daha sonra "çarpışma rehini", yani çarpışmaya katılma anlaşmasının bedeli, ödülü ve bunun için yapılan tören, içki içme ve buradan da kadeh tokuşturma, söz verme ve yemin haline gelmiştir.[14]

Bu yarışma, meydan okuma ve tehlike fikirlerinin oyun kavramına çok yakın olduklarını kim inkâr edebilir ki? Oyun ve tehlike, rastlantıya bağlı talih, cesurca eylem; bütün bu kavramlar iç içedir. Şöyle bir sonuca varılabilir: *Plegen* kelimesi, bütün türevleriyle birlikte –bunlar ister oyuna, ister ödeve ilişkin çizgiler taşısınlar–, "bir şeyin oynandığı" alana dahildir.

(Joh. Snellen, Amsterdam, 1907, s. 49 vd.) Burada *plegen*'i *spelen* olarak anlamakta hiç sakınca yoktur.

13. *Pleoh*'un yanında, eski Frizce *plê* = tehlike.

14. *Pledge*'i bu son anlamları içinde, Anglosaksoncanın *baedeweg, baedoweg*'i = *poculum certaminis, certamen* ile karşılaştırınız.

Bu da bizi, oyunun müsabakayla ve genel olarak çarpışmayla olan ilişkisine götürmektedir. Bütün Germanik dillerde ve ayrıca diğer bazı başka dillerde, oyunsal kelime silahla yapılan ciddi çarpışmayı ifade etmek için de sürekli olarak kullanılmaktadır. Tek bir örnekle yetinirsek, Anglosakson şiiri bu kullanımı teyit eden örneklerle doludur. Çarpışma, *heado-lâc*, *beadu lâc* (tam olarak, çarpışma oyunu), *âsc-plega* (kargı oyunu) vs adını almaktadır. Bu cins bileşimlerde, inkâr edilemez bir şiirsel kıyas vardır ve bu kıyas içinde, oyun kavramı bilinçli bir şekilde kavga kavramıyla aynı düzleme çekilmektedir. Batı Franklarının kralı III. Louis'nin (Ludwig) 881'de Sancourt'da Normanlara karşı kazandığı zaferi kutlayan ve *Ludwigslied* adı verilen eski yukarı Almanca şarkı olan *Spilodum their Vrankon*'da da ("Franklar orada oynadılar" anlamına gelmektedir) aynı olgu, o kadar açık olmamakla birlikte fark edilmektedir. Fakat, oyunsal terimin ciddi çarpışmayı tamamen şiirsel metafor biçiminde aktarmak amacıyla kullanıldığını kabul etmek için gene de acele etmemek gerekir. Burada, silahlı olarak gerçekleştirilen ciddi çarpışmanın, tıpkı müsabaka veya en uyduruk oyunlardan kanlı ve ölümcül mücadeleye kadar uzanan *agôn* gibi, karşılıklı bir talih riskinin bulunduğu ve kurallara tabi kılınmış ilksel oyun kategorisi içinde yer aldığı, ilkel bir fikir alanına yerleşmek gerekmektedir. Bu açıdan bakıldığında, oyunsal terimin çarpışmaya da uygulanması, bilinçli bir metaforun ancak uzak bir sonucu olabilmektedir. Oyun çarpışmadır ve çarpışma oyundur. Bu semantik tutarlılığa ilişkin olarak, Eski Ahit'teki dikkat çekici bir örneği zikretmek gerekir ki, bu örneği daha önce, Sami dillerindeki oyun kavramına ilişkin olarak kullanmıştım. Samuel'in II. kitabı, 2-14'te, Abner, Joab'a şöyle demektedir: "Gençler hazırlansınlar ve karşımızda oynasınlar" Vulgate: *Surgant pueri et ludant coram nobis*). "İki taraftan on ikişer kişi gelir: Hepsi birbirini öldürür ve öldükleri yer, kahramanlık çağrıştıran bir ad alır." Bu anlatımın bir yer adının etimolojik açıklamasını meydana getirip getirmediği veya bu anlatımın tarihsel bir temele oturup oturmadığı bizim için önemli değildir. Bizi burada ilgilendiren

nokta, bu eylemin adının oyun olması ve bunun gerçekte bir oyun olmadığının kesinlikle söylenmemiş olmasıdır. *Ludent*'in *spelen*, yani oynamak biçimindeki çevirisi doğrudur. Burada, ilk olarak "gülmek", sonra da "eğlenerek iş yapmak" ve "dans etmek"[15] anlamına sahip olan İbranice kelimenin bir biçimi kullanılmıştır ve şiirsel aktarım söz konusu değildir: Böylesine çarpışmalar oyundur. Böylece, her yerde rastladığımız haliyle[16] –Yunan kültürü tek örneği oluşturmaz– müsabaka ile kavramsal alan olarak oyunu birbirlerinden ayırmanın hiçbir nedeni yoktur. Buradan bir sonuç daha çıkmaktadır. Eski kültürde mademki çarpışma ve oyun kategorileri birbirlerinden ayrılmamıştır, o halde dil ve edebiyatta görüldüğü haliyle, avın oyun ile özdeş kılınması ek bir açıklamaya ihtiyaç göstermemektedir.

Plegen kelimesi, oyunsal terimin törensel kavram alanına nüfuz edebileceğinin anlaşılmasına olanak vermiştir. Bu durum çok özel bir şekilde, orta Felemenkçenin *huweliec* veya *huweleic* kelimeleri tarafından kanıtlanmıştır. Bugün bu kelimeler *huwelijk*, *feestelic*, *fest* (bayram) ve *vechtelic*, *gevech* (çarpışma) haline gelmişlerdir. Eski Frizcenin *fyuchtleek*'i de dahil, bütün bu kelimeler daha önce zikrettiğimiz ve İskandinav dillerindeki genel oyun terimi olan *leika* kökü sayesinde meydana gelmişlerdir. Anglosaksoncadaki *lâc* ve *lâcan* biçimi altında, oynamak fikrinin yanı sıra, atlamak, uyumlu bir şekilde hareket etmek ve genel olarak adak, armağan, lütuf, hatta cömertlik fikirleri ifade edilmektedir. Bu ilginç semantik gelişmenin hareket noktası, muhtemelen, Grimm tarafından kabul edildiği üzere, Tanrı rızası için yapılan ayinsel dansta bulunmaktadır.[17] *Ecgalâc* ve *sveorta-lâc* (kılıç dansı) bu durumu özellikle belirtmektedir.

---

15. *Ebdomekonta*'da: *Anastètôsan dè ta paidoraia paiksatosàn enôpion èmôn* şeklindedir.

16. Şöyle bir göz attığımız üzere, Thor ile Loki'nin *Utgardloki*'deki teke tek mücadeleleri (Gylfaginning, 95) *leika* olarak adlandırılmaktadır.

17. *Deutsche Mythologie*, 1, yay. E.H. Meyer, I, Göttingen, 1875, s. 32; krş., Jan de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte1*, Berlin, 1934, s. 256; Robert Stamfl, *Kultspiele der Germanen als Urpsrung des Mittelalterlichen Dramas*, Bonn, 1936, s. 122-123.

Oyun kavramının dilsel incelemesini bir yana bırakmadan önce, oyunsal terimin genel olarak dil içindeki bazı uygulanışlarından söz etmek gerekir. Öncelikle de oynamak kelimesinin müzik aletleri kullanımını belirtmek üzere kullanışından söz etmeli. Daha önce de belirttiğimiz üzere, Arapçanın *la'iba* kelimesi bu anlamı birçok Avrupa diliyle, özellikle de daha ilk dönemlerinden itibaren, genel müzik aleti çalma becerisini oyunsal kategoriye mensup bir terimle işaret eden Germanik dillerle paylaşmaktadır.[18] Roman dillerinde ise, görüldüğü kadarıyla, bir tek Fransızca oyun (*jeu*) ve oynamak'ın (*jouer*) bu anlamını tanımaktadır,[19] ki bu da muhtemelen Germanik bir etki olduğunu gösterir. Yunanca ve Latincede bu kullanım bilinmez; buna karşılık, herhalde Almancadan ödünç alma biçiminde olmak üzere, bazı Slav dillerinde rastlanmaktadır. Oyuncu (*speelman*) kelimesinin özellikle müzisyeni ifade etmesinden, bu kelimenin, genel anlamı bir yandan şarkıcı ozan'la, öte yandan da müzisyenle sınırlanan, sonunda bıçak ve toplarla gösteri yapan panayır hokkabazı haline gelen *ioculator* ve *jongleur*'e (hokkabaz) denk düştüğü sonucuna varmamak gerekir.

Zihnin, müziği oyun alanı içinde düşünme eğiliminde olduğu açıkça ortadadır. Müziğin icra edilmesi, oyunun hemen bütün özelliklerini içerir: Bu icra sınırlı bir çerçeve içinde cereyan etmektedir, tekrarlanabilir niteliktedir; düzen, ritim, almaşıklık içinde yapılmaktadır ve dinleyiciler ile icracıları "gündelik" alandan çıkartarak, kasvetli müziğe bile yüce bir zevk karakteri veren bir hoşluk duygusunun içine sürüklemektedir. Bu şekliyle, müzik olan her şeyi oyunla bütünleştirmek tamamen anlaşılabilir bir şeydir. Ancak, müzik aletleriyle oynamanın (onları çalmanın) şarkıya asla uygulanamayacağı ve birkaç dil dışında oyun kelimesinin kullanılmadığı hesaba katılacak olursa, oyun ile müzik aleti çalma becerisi arasındaki kaynaşmanın, ellerin

18. Modern Frizce, çocuk oyununa uygulanan *boartsje* ile müzik aleti çalmaya uygulanan ve herhalde Felemenkçeden gelen *spylje* arasında ayırım yapmaktadır. (Batı dillerinin çoğunda müzik aleti çalmak, oynamak fiiliyle ifade edilir). (ç.n.)
19. Müzik aleti çalmak anlamında İtalyancada *sonare*, İspanyolcada *tocar* kullanılır.

hızlı, çevik ve düzenli hareketi kavramında aranmasının daha muhtemel olduğu sonucuna varılabilir.

Bunun dışında, oyunsal terimin oyun ile çarpışma özdeşliği kadar yaygın ve en az onun kadar aşikâr bir kullanımını daha, yani erotik anlamda alınan oyun terimini de zikretmek gerekir. Germanik dillerin oynamak kelimesini erotik anlamda kullanmak için sahip oldukları tercihi çok sayıda örnekle açıklamaya pek gerek yoktur. Fransızcanın *enfant de l'amour* (aşk çocuğu) terimine denk düşen Felemenkçenin *speelkind* ifadesi ve gene aynı dildeki *minnespel* (aşk hareketleri), çeşitli örnekler arasından sadece ikisidir. Yukarı Almancada, balıkların yumurtlama mevsimi için kullanılan *laich* ve *laichen* ile; kuşların yumurtlamasını belirtmek için kullanılan İsveççe *leka* kelimesi, yukarıda ele alınmış olan *laikan*, yani oynamak kelimesi ile bağlantılıdırlar. Sanskritçedeki *krêdati* –oynamak–, çoğu zaman erotik anlamı içinde kullanılmıştır: *Kradaratnam* (oyunların en değerlisi) cinsel birleşmeyi ifade eden bir terimdir. Profesör Buytendijk, bütün oyunsal özellikleri en açık biçimde gösterdiğinden aşk oyununu bütün oyunların en saf örneği saymaktadır.[20] Ancak, burada ayırım yapmak gerekir. Dili yaratan zihin tarafından oyun olarak kabul edilen şeyin, çiftleşmedeki katıksız biyolojik eylem olmadığını bütün belirtiler göstermektedir. Bu eyleme, mevcut haliyle, oyunun ne biçimsel ne de işlevsel çizgileri uygulanabilir. Buna karşılık, bu eylemin hazırlanması ve girizgâhı çoğu zaman birçok oyunsal karakter göstermektedir. Bu, özellikle, cinslerden birinin çiftleşmek üzere diğerini tavlaması gereken durumlarda geçerlidir. Buytendijk'in sözünü ettiği, oyunun dinamik unsurları şunlardır: engeller yaratmak, beklenmedik durum, süs ve makyaj, gerilim unsuru; bunların hepsi *flirt* ve *wooing*'de mevcuttur.[21] Fakat gene de bu işlevleri, kelimenin katı anlamı içinde tam bir oyun olarak kabul etmek mümkün değildir. Oyunsal bir unsur, yalnızca bir dans adımında ve kuşların kurum satmalarında açıkça ifade edilmektedir. Okşamalar bu karaktere ancak

20. A.g.e., s. 95; krş., 27-28.
21. Fransızcada *faire la cour* = kur yapmak.

şöyle bir ucundan katılmaktadır ve bizzat çiftleşme eylemini "aşk oyunu" olarak oyun kategorisinin içinde saymak bir hata olacaktır. Çiftleşmenin biyolojik olgusu, bizim çerçevesini çizdiğimiz haliyle, oyunun biçimsel çizgilerine uymamaktadır. Dil de zaten çoğu zaman, çiftleşme ile aşk oyunları konusunda bir ayırım yapmaktadır. *Spelen* (oynamak) fiili, özellikle, toplumsal ölçünün dışına çıkan erotik ilişkilere uygulanmaktadır. Daha önce de söylediğimiz üzere, *Blackfoot* dili aynı *koâni* kelimesini hem genel anlamdaki çocuk oyununu hem de gayrimeşru aşk ilişkilerini ifade etmek için kullanmaktadır. Soruna yakından bakıldığında, *spelen* kelimesinin erotik anlamı hem yaygın hem de aşikâr olduğundan tipik ve bilinçli bir metafordan söz etmek mümkün gibi gelmektedir.

Bir kelimenin dil içindeki kavramsal değeri, aynı zamanda onun zıddını ifade eden kelime tarafından da tanımlanır. Oyunun zıddı, bize göre *ciddiyet*'tir ve aynı zamanda daha özel bir anlamda, *çalışma*'dır; öte yandan, *alaycılık* ve *şaka* da *ciddiyet*'in karşıtıdır. *Oyun* ve *ciddiyet* arasındaki tamamlayıcı zıtlık, hiçbir dilde Germanik dillerde olduğu kadar tam değildir. Bu dillerin içinde yer alan Almanca, Felemenkçe ve İngilizce grubunun *ernst* terimi, İskandinavca grubunun *alvara*'sına hem kullanım hem de anlam olarak tamamen denk düşmektedir. Bu zıtlık Yunancanın *spondè-paidià*'sında da aynı kesinlik içinde ifade edilmiş bulunmaktadır. Diğer diller, oyun kavramının zıddı olarak bir sıfata sahiptir ama ad ya yoktur ya da kısmen vardır. Latincede *serius* sıfatı vardır ama hiçbir ad bulunmamaktadır. *Gravis* ve *gravitas*, ciddi, ciddiyet anlamına gelmektedir ama bunlar hiç de kavrama tahsis edilmiş kelimeler değildir. Roman dilleri, sıfatın bir türevine başvurmayı sürdürmektedir: İtalyancada *serietà*, İspanyolcada *seriedad*. Fransızcada ad haline getirilmiş sıfat (*le sérieux*) kullanılmaktadır ama hiçbir türev ad yaratılmamıştır.

Spondê'nin semantik hareket noktası "heves, eli çabukluk" anlamıdır; *serius*'un semantik çıkış noktası ise, muhtemelen, bu terimle akraba sayılan "ağır" kavramındadır. Germanik kelime

ise daha çok güçlük çıkartmaktadır. *Ernest, ernust* ve *eornost*'un ilk anlamı, her yerde "çarpışma" kavramı olmuştur. Zaten *ernest* bazı durumlarda düpedüz "çarpışma" anlamına gelebilmektedir. Ancak eski Norveççenin *orrusta*'sı (*praelium*) ile eski İngilizcenin daha sonraki tarihlerde *earnest* ile karışan ve teke tek çarpışma, *pledge*, savaşta alınan rehine ve düelloya tahrik anlamlarına gelen *ornest*'inin *eornost* etimolojik kökünden türemiş olmaları –bütün bu anlamlar tek bir ilişki içinde olsalar bile– kuşkuludur.

Yunancada, Germanik dillerde veya diğer dillerde ciddiyeti ifade eden terimlerin, bütün olarak, dildeki genel oyun kavramına genel olarak karşısav olma niteliğindeki kavramı ifade etme konusunda ikincil bir girişimi temsil ettikleri sonucuna varmak mümkündür. "Heves, çaba, zahmet" fikrini oyun fikrine ortak etmek mümkün olsa da, ciddiyeti ifade eden terimler bu üç fikrin alanında yer almaktadır. Ciddiyeti belirtecek bir ifadenin ortaya çıkması, bağımsız genel kategori olarak oyun kavramının bilincine tamamen ulaşıldığı anlamına gelmektedir. Tam da bunun sonucu olarak, oyun kavramını çok geniş ve çok kesin bir şekilde oluşturmuş olan Germanik diller, bu kavramın zıddını da bir o kadar geniş bir şekilde kavramışlardır.

Oyun-ciddiyet zıtlaşmalı grubu, dilsel sorunu ayrı tutarak, daha yakından incelenecek olursa, bu iki terimin eşdeğerli olmadıkları ortaya çıkar. *Oyun* burada pozitif terim olarak gözükmekte, *ciddiyet* ise oyunun inkârı noktasında kalmakta ve tükenmektedir: *Ciddiyet, oyun olmayan*'dır ve başka hiçbir şey değildir. Buna karşılık, *oyun*'un anlamsal ağırlığı ciddi olmayan kavramıyla asla tanımlanamaz ve tüketilemez. *Oyun* bizatihi bir kavramdır. Bu kavram, olduğu haliyle, ciddiyet kavramından daha üst bir düzlemde yer almaktadır. Çünkü *ciddiyet*, *oyun*'u dışlamaya yöneliktir, oysa *oyun*, *ciddiyet*'i rahatlıkla içerebilir.

Oyunun açıkça bağımsız ve kökensel karakterini böylece hatırlattıktan sonra, şimdi kültürün oyunsal unsurunun tarihsel olgu olarak incelenmesine geçebiliriz.

3
Kültür Yaratıcı İşlev Olarak Oyun ve Müsabaka

Kültürün oyunsal unsurundan söz ederken, oyunların kültürel hayatın çeşitli faaliyetleri içinde önemli bir yeri olduğunu kastetmiyoruz; kültürün bir evrim süreciyle oyundan kaynaklandığını, yani başlangıçta oyun olan şeyin başka bir şeye dönüşebildiğini ve buna artık kültür denildiğini de iddia etmiyoruz. Bizim kavrayışımız şöyledir: Kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir. Örneğin av gibi doğrudan hayati ihtiyaçların giderilmesini hedefleyen faaliyetler bile, arkaik toplulukta kolaylıkla oyun biçimine bürünmektedirler. Toplumsal hayat, oyunlar tarafından temsil

edilen yüksek bir saygınlık veren biyolojiüstü biçimler halinde açığa çıkmaktadır. Topluluk bu oyunlarda, hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir. Demek ki, oyunun kültüre dönüştüğünü değil de, tamamen tersine, kültürün ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlamak gerekir. Kültür ile oyunun bu ikili birlikteliğinde, oyun nesnel olarak gözlenebilen ve somut biçimde belirlenebilen ilksel unsuru meydana getirmektedir; buna karşılık kültür, bizim tarihsel yargımızın verisi olan bir duruma atfedilen nitelemeden başka bir şey değildir. Bu kavrayış, *Kulturgeschichte Afrikas* adlı kitabında kültürden "'doğal varlık'tan kaynaklanan bir 'oyun'" olarak söz eden[1] Frobenius'un kavrayışına yakındır. Frobenius, kültürün oyunla olan bu ilişkisini aşırı mistik bir biçimde yorumlamakta ve onu oldukça belirsiz bir biçimde tasvir etmektedir. Forbenius, kültürün oyunsal karakterini tam olarak açığa çıkartma noktasına hiç ulaşamamıştır.

Bir kültürün gelişiminde, oyun ile "oyun olmayan" arasında kökenden beri olduğu varsayılan ilişki değişime uğrar. Kültür, doğal olarak, oyunsal unsuru yavaş yavaş arka plana iter. Bu unsur büyük bir bölümü itibariyle kutsal alan tarafından özümlenir, bilgelik ve şiir halinde, hukuki ve siyasal hayat biçimleri içinde billurlaşır. Böylece oyunsal nitelik artık tamamen kültürel olgular tarafından gizlenmektedir. Ancak oyunsal dürtü, gene de, –çok evrilmiş kültürel biçimler içinde bile– her an bütün olarak yeniden geçerli hale gelebilir ve bireyi de, kitleyi de devasa bir oyunun sarhoşluğuna sürükleyebilir.

Kültür ile oyun bağlantısı, tüm belirtilerden anlaşıldığı üzere, özellikle toplumsal oyunun üst biçimlerinde, yani bu oyunun bir topluluğun veya bir grubun veyahut karşılıklı olarak iki grubun kurallı eylemiyle ilişkili olduğu yerde aranmalıdır. Bireyin tek başına oynadığı oyun, kültür için ancak sınırlı ölçüde verimlidir. Yukarıda daha önce işaret ettiğimiz üzere, oyunun, hatta grup

1. A.g.e., s. 23.

halindeki oyunun bütün temel faktörleri hayvanlar âleminde mevcuttur: mücadele, temsil, tahrik, gösteriş, taklit, kısıtlayıcı kural. Öte yandan, soy gelişimi olarak insandan çok uzak olan kuşların insanla bu kadar çok benzerlik göstermesi daha da dikkat çekici bir olgudur: Dem çeken kuşlar danslar yapmakta, kargalar uçma yarışları düzenlemekte, koru kuşları ve diğerleri yuvalarını süslemekte, güzel öten kuşlar melodi üretmektedirler. Demek ki, yarışma ve temsil, hoşça vakit geçirme biçimi olarak, kültürden *kaynaklanmamakta*, ondan *önce gelmektedir*.

Grup halindeki oyun, çok büyük bir bölümü itibariyle, zıtlaşmalı bir karakter sunmaktadır. Çoğu zaman iki taraf "arasında" cereyan eder. Bu zorunlu bir koşul değildir. Bir dans, bir geçit resmi, bir gösteri bu karakterden rahatlıkla yoksun olabilir. Zıtlaşmalı terimi, kendi başına, henüz çarpışmalı, *agôn* tipi veya *agôn* türü anlamına gelmemektedir. Karşılıklı olarak söylenen bir şarkı, bir koronun iki yarısı, bir saray dansı, grup halinde oynanan müzikal bir oyunun bölümleri veya sesleri, sosyolojinin çok yakından ilgilendiği *adam kaçırma* türünden küçük oyunlar; yarışma unsuru çoğunlukla var olmasına rağmen, mutlak bir *agôn* karakterine sahip olması zorunlu olmayan zıtlaşmalı oyuna dair örnekler sunmaktadırlar. Örneğin bir gösterinin sunulması veya bir müzik parçasının icra edilmesi şeklinde, tam bir oyun meydana getiren bir faaliyet, çoğu zaman –Yunan tiyatrosunda olduğu gibi– beste ve icra bir ödüle yönelik olduğunda, ayrıca bir yarış konusu haline de gelebilmektedir.

Oyunun genel karakteristikleri arasında gerilim ve belirsizliği saymıştık. Oyun her zaman başarı sorununu içerir. Bu koşul bireysel oyunlarda, beceri oyunlarında, problem çözmede veya talih oyunlarında (pasyans, yapboz, bulmaca, *diabolo*)* zaten mevcuttur. *Agôn* cinsinden zıtlaşmalı oyunda, bu gerilim, talih ve belirsizlik unsuru en yüksek noktasına ulaşır. Kazanmak söz konusudur ve insan öyle bir tutkuyla kazanmak ister ki, bu

* İplerden ve konik iki makaradan meydana gelen, fırlatıldığında geri gelen bir oyuncak. (ç.n.)

durum oyunun hafifliğini ortadan kaldırma tehlikesini taşır. Fakat bu tür oyun ile bir önceki arasındaki önemli bir farkı daha belirtmek gerekmektedir. Katıksız talih oyununda, gerilim oyunculardan seyircilere ancak belli belirsiz geçebilmektedir. Zar oyunları bile kültürel araştırmalar için önemli konulardır, fakat bunları bizatihi kültür açısından verimsiz saymak gerekir. Bunların zihin veya hayat açısından hiçbir yararları yoktur. Beceri, bir şey yapma bilgisi, meziyet, cesaret veya güç, yarışma şeklindeki oyun açısından gerekli hale gelir gelmez işin rengi değişmektedir. Oyun "daha zor"laştıkça, seyircilerin gerilimi artar. Satranç, göze görünür her tür güzellikten yoksun ve bir de üstelik kültürel açıdan verimsiz olmasına rağmen, seyredenleri gene de coşturur. Eğer oyun güzellik üretirse, kültürel açıdan hemen bir değer kazanmaktadır. Fakat bu estetik değer, kültürün gelişimi açısından vazgeçilmez nitelikte değildir. Oyun; fiziksel, entelektüel, ahlaki veya ruhani değerler sayesinde de kültür düzeyine yükselebilir. Oyun, bireyin veya grubun hayat düzeyini yükseltmeye ne kadar yatkınsa, o ölçüde hakikaten kültür haline dönüşür. Kutsal temsil ve törensel yarışma, her yerde karşımıza çıkan ve kültüre oyun *olarak* ve oyun *içinde* gelişme olanağı veren iki biçimdir.

Bir önceki bölümde şöyle bir temas ettiğimiz soru,[2] burada yeniden karşımıza çıkmaktadır. Acaba hiçbir çekince koymaksızın, bütün yarış ve müsabakaları oyun kategorisine yerleştirmek doğru mudur? Yunanların *agôn* ile *paidià* arasında nasıl ayrım yaptıklarını söylemiştim. Zaten bu olgu, bu iki terimin etimolojileri tarafından hemen açıklanmaktaydı. Nitekim, *paidià* çocuğa ilişkin şeylerle o kadar doğrudan ve açık bir şekilde bağlantılıydı ki, ciddi müsabakalara ancak türev anlamında uygulanabilirdi. Buna karşılık, *agôn* terimi müsabakayı başka bir veçhesi itibariyle belirtmekteydi: *Agôn*'un ilk anlamının toplantı (krş. *agora*)* olduğu düşünülebilir. Fakat daha önce

2. Bkz. önceki bölüm.

* Eski Yunan *polis*'inde (kent), kamusal binaların dükkân ve atelyelerin bulunduğu, aynı zamanda halkın toplandığı ve alışveriş yaptığı meydan. (ç.n.)

de söylediğimiz üzere, Platon, Kuretelerin kutsal danslarını belirtmek için *paignion* ve genel olarak ayinleri belirtmek için de *paidià* terimini kullanmaktaydı. Helenlerdeki çoğu müsabakanın belirgin bir ciddiyet içinde cereyan etmiş olması, *agôn* ile oyunun birbirlerinden ayrılmasına izin verecek nitelikte değildir. Bir müsabakanın gerçekleştirilmesine içkin olan ciddiyet, hiç de oyunsal karakterin inkârı anlamına gelmemektedir. Nitekim bu müsabaka, oyunun bütün biçimsel ve hatta neredeyse işlevsel özelliklerini göstermektedir. Bu özellikler Felemenkçenin *wedkamp* (oyunsal alan –*campus*–) ve *wedden* (söz konusu olan şeyin "cereyan ettiği" yere simgesel olarak yerleştirilmesi, gerilimin ve de "tehlike"nin yoğunlaştığı yer) kelimelerinin içinde bir arada ifade edilmiş durumdadır. Ayrıca, Samuel'in (II, 2-14) ilginç tanıklığını hatırlatalım; burada talihsiz ve ölümcül bir müsabaka, *oyuna* ayrılmış ve *gülmek* alanına ait bir terimle belirtilmiştir. Bir Yunan vazosunun üstünde görülen silahlı çarpışma, flüt çalan birinin varlığı nedeniyle *agôn* olarak nitelendirilmiştir.[3] Olimpiyat oyunları esnasında ölümüne düellolar yapıldığı bilinmektedir.[4] Thor ile yandaşlarının Ugardaloki'nin hizmetkârlarıyla yarıştıkları şiddetli cesaret gösterileri, özellikle oyun alanına ait olan *leika* kelimesinin yardımıyla belirtilmekteydi. Yunancada oyun ile müsabakaya verilen adlar arasındaki karşıtlığın, genel oyun kavramındaki az çok rastlantısal bir soyutlama eksikliğinden kaynaklandığını düşünmek bize pek o kadar yanlış görünmedi. Sonuç olarak, kendi içinde ele alınan müsabakanın oyun kategorisine dahil edilip edilemeyeceği sorusuna tereddütsüz olumlu cevap vermek gerekmektedir.

Müsabaka da, tıpkı diğer oyunlar gibi, belli bir noktaya kadar amaçtan yoksundur. Başka bir ifadeyle, kendi içinde cereyan etmektedir ve sonucu hiçbir şekilde, topluluk hayatının zorunlu akışının bir parçası değildir. Şu halk deyişi bu özelliği açıkça dile getirir: Önemli olan kazanılan misketler değil, oyundur.

3. Paulo Wissowa XII c. 1860.

4. Krş. Harrison, *Themis*, s. 221, 323, Plutkarkhos'un bu mücadele biçimini *agôn* olarak değerlendirmesine hak vererek bence yanılmaktadır.

Bunun anlamı, eylemin nihai unsurunun, öncelikle, ardından gelenle doğrudan ilişkisi olmayan başlangıcın içinde yer aldığıdır. Nesnel olgu olarak oyunun sonucu, bizatihi anlamsız ve önemsizdir. İngiltere'ye yaptığı bir yolculuk sırasında, "atlardan birinin diğerinden daha hızlı koştuğunu bildiği" gerekçesiyle, bir at yarışını izlemeyi reddeden İran şahı, kendi açısından tamamen haklıydı. Kendine yabancı bir oyunsal alana katılmaya razı olmamıştı; dışarıda kalmayı tercih etmişti. Bir oyunun veya bir yarışın sonucu, yalnızca oyun alanına oyuncu veya seyirci olarak (oracıkta veya radyo ya da başka bir şey aracılığıyla) girip, kurallarını kabul edenler için öneme sahiptir. Bunlar oyuna katılmış ve katılmayı seçmişlerdir. Onlar için galibin Njord veya Triton olması ne önemsiz ne de kayıtsız kalınacak bir şeydir.

"Kazanacak bir şey var": Bu deyim, oyunun özünü en kesin şekilde ifade etmektedir. Ancak bu "bir şey", oyunsal eylemin, gol olması gibi, maddi bir sonucu değil de, ideal başarı veya oyunun gerçekleştirilmiş olmasıdır. Bu başarı, az veya çok uzun bir süreden beri sebat etmiş oyuncuyu yatıştırır. Bu durum rakip olmadan oynanan oyunda bile geçerlidir. Katılmanın verdiği tatmin, varlıkları zorunlu olmasa bile, seyircilerin varlığıyla artar. Pasyans açan kişi, eğer seyreden olursa, iki kat sevinç duyar ama kimse olmadığında da zevk alır. Bütün oyunlarda bir nokta esastır: Başarı, galibin öteki karşısında ün sağlamasına olanak vermektedir. Oltayla balık yakalayan kişi, bu olgunun sık rastlanan örneğidir. Bu soruna ileride döneceğiz.

Kazanma fikri oyunla çok sıkı bir ilişki içindedir. Bireysel oyunda, oyunun hedefine ulaşmak, henüz kazanmak anlamına gelmez. Bu kavram ancak, ötekine karşı oynandığı zaman işe dahil olmaktadır.

Kazanmak nedir? Ve ne kazanılmaktadır? Kazanmak, bir oyunun sonunda "üstünlüğünü belli etmektir." Ancak, sınırları iyice belirli olan bu üstünlük, genel bir üstünlük görünümüne bürünme eğilimi gösterir. Ve bu yüzden de, kazanmak bizatihi oyunun sınırlarını aşar, itibar ve onur verir. Ve bu onur ile itibardan, kazanan kişinin ait olduğu grup da hemen yarar sağlar.

Böylece, oyunun çok önemli bir niteliği ortaya çıkmaktadır: Burada kazanılan başarı, büyük ölçüde bireyden gruba aktarılabilir niteliktedir. Fakat bundan daha önemli bir özellik vardır. *Agôn* içgüdüsünde, öncelikle, ne bir güç arzusu ne de bir egemen olma iradesi vardır. İlk güdü, başkalarını geçme, birinci olma ve onurlandırılma yönündedir. Bunun sonucu olarak ortaya çıkabilen, kişinin veya grubun maddi gücünü artırabilme olasılığı, yalnızca ikincil bir kaygıdır. Esas olan "kazanmış olmak"tır. Satranç, göze görünür ve kârlı hiçbir belirtisi olmayan, yalnızca kazanmak olgusuyla dışa vurulan zaferin en saf örneğidir.

Bir şey *için* yarışılmakta veya oynanmaktadır. Bizzat zafer, ilk ve sonuncu aşamada, oyunun veya yarışın amacı olarak kalmaktadır ama bu zafere, onun tadını çıkartmaya olanak veren birçok şey eşlik etmektedir. Öncelikle grup alkışlar ve övgülerle zaferi kutlar. Onur, itibar ve prestij bunun uzun ömürlü sonuçlarıdır. Ancak olağan durumda, oyunun sınırlarının belirlendiği andan itibaren, kazanma fikrine onurdan daha fazla bağlı olan bir faktör ortaya çıkmaktadır. Oyun bir ödülü varsaymaktadır. Bunun simgesel, maddi veyahut tamamen soyut bir değeri olabilir. Ödül, altın bir kupa, bir mücevher, kralın kızı veya çeyrek florin, bir oyuncunun hayatı veya kabilenin şanı olabilir. Bu ödül bir güvence veya bir bedel olabilir. Oyunsal alana konulan veya atılan simgesel nesneye *vadium*, yani *güvence* (Felemenkçede *pand* veya *wedde*) adı verilmektedir. Ödül defneden bir taç, bir miktar para veya tamamen başka bir maddi değer olabilir. *Pretium* kelimesi, etimolojik olarak mübadele ve değer biçme alanında ortaya çıkmaktadır; *karşılık* kavramını da içermektedir ama oyun alanına dahildir. *Pretium* (bedel, ödül) bir yandan *pretium justum* (adil fiyat; modern ticari değer kavramının ortaçağdaki eşdeğeri) anlamına gelmektedir ve öte yandan da kutlama ve onur anlamına gelecektir. *Fiyat* (*bedel*), *kazanç* ve *ücret* alanları arasında semantik bir kopma gerçekleştirmek hemen hemen olanaksızdır. *Ücret*, oyun alanına tamamen yabancıdır: Bir hizmetin veya bir çalışmanın meşru bedeli anlamına gelmektedir. Ücret elde etmek için

oynanmamakta, çalışılmaktadır. Fakat İngilizcede, ücreti ifade etmek için kullanılan terim oyun alanından alınmıştır: *Wages*. *Kazanç*, aynı anda hem ekonomik mübadele alanına hem de yarışma biçimindeki oyun alanına dahildir: Tüccar bir kazanç gerçekleştirir, oyuncu bir kazanç elde eder. *Ödül* (fiyat, bedel) yarışa, piyangoya ve dükkândaki mala uygulanmaktadır. *Ödüllü* ile *itibarlı* arasında, ciddiyet ile oyun arasındaki zıtlık vardır. Tutku, talih ve riziko unsuru oyuna olduğu kadar, ekonomik faaliyete de özgüdür. Saf tamahkârlığın ne bir etkisi olur, ne de bu duyguyla oyun oynanır. Riziko, talih, sonucun belirsizliği ve gerilim oyunsal tutkunun özünü meydana getirir. Önem duygusunu ve oyunun değerini belirleyen gerilimdir ve gerilim artınca da oyuncu oyun oynadığını unutur.

Bazı dilbilimciler, bir yarışın ödülü anlamına gelen Yunanca *athlon* kelimesinin, Felemenkçe *wedde*, *wedden* (karşılık, güvence) ve Latince *vadimonium* kelimeleriyle aynı kökten türediğini düşünmektedirler. Bu kökten türeyen kelimeler arasında *athlètès* (atlet) de bulunmaktadır. Burada bir araya gelen kavramlar, mücadele, çaba, idman ve bu kelimelerden türeyen dayanıklılık, acı çekme, direnç ve yoksunluk fikridir.[5] Germanik dillerdeki *wedden* teriminde, çaba, heves kavramları da ifade edilmektedir ama bu terimin hukuk alanına kaydığı görülecektir; bu konunun üzerinde ileride daha uzun duracağız.

Her müsabaka, yalnızca bir şey için yapılmaz, aynı zamanda bir şeye *ilişkin* ve onun *yardımı* sayesinde de yapılır. Güç veya beceri, bilgi, ustalık, şan veya zenginlik, iyi kalplilik veya mutluluk, doğum veya çocuk sayısı açısından birinci olabilmek için mücadele edilmektedir. Beden gücü, silah, deha veya eller, gösteriş, büyük sözler, övünme, palavra, hakaret yardımıyla; zar fincanıyla, hatta hile ve aldatmacaya başvurarak mücadele edilmektedir. Bu konuda basit bir yorum daha. Bizim kavrayışımıza göre, hile ve aldatmacaya başvurulması, müsabakanın

5. Başlangıçta müsabaka, sonra da aynı zamanda ruh mücadelesi ve endişe anlamına gelen *agônia*'yı *agôn* ile birbirine bağlayan ilişkiyi karşılaştırın.

oyunsal karakterini bozar ve ortadan kaldırır. Çünkü oyunun özü, kurallarına uyulmasıdır. Ancak, arkaik kültür ile popüler zihniyet bu noktada bizim ahlaki yargılarımızı haklı çıkarmaz. Tavşan ile kaplumbağa masalında, kahraman rolünü, koşuyu bir aldatmaca sayesinde kazanan kötü oyuncu elde etmektedir. Birçok efsane kahramanı, benzeri hileler veya dışarıdan gelen bir yardım sayesinde zafer kazanmıştır. Pelops, Oenomaus'un arabacısına, dingillere balmumu çiviler koyması için rüşvet vermiştir. İason ve Theseus, Medeia ve Ariane'nin yardımları sayesinde sınavlarından başarılı çıkmışlardır; Gunther ailesi Siegfried sayesinde zafer kazanmıştır. [Hint destanı] *Mahâbhârata*'da, Kaurava ailesi zar oyununu bir yutturmaca sayesinde kazanmıştır. Fria, çifte bir hileyle, Wotan'ın zaferi Lombardlara vermesini sağlamıştır. İskandinav mitolojisindeki Aseler, devlere ettikleri yemini bozmuşlardır.

Bütün bunlarda, deyim yerindeyse, kurnazlık yeni bir müsabaka teması ve oyunsal bir biçim haline gelmektedir. Daha yukarıda söylediğimiz üzere, sahte oyuncu, oyunbozan değildir. Sahte oyuncu, oyunun kurallarına uyuyormuş gibi yapar ve maskesi düşene kadar oynar.[6]

Oyun ile ciddiyet arasındaki sınırlar, aşağıdaki örneklerde olduğu kadar belirsiz değildir. Rulet oynanır ve "borsada oynanır". Birinci durumda, oyuncu eyleminin oyun olduğunu kabul edecek, ikincisinde etmeyecektir. Fiyatların yükselme veya düşüşüne ilişkin belirsiz ihtimaller umuduyla alış veya satış yapmak, "iş hayatı"nın ve toplumun ekonomik işleyişinin ayrılmaz bir parçası sayılmaktadır. Yukarıda verilen iki örnekte de beklenti aynıdır: Bir kazanç sağlamak. Birinci şıkta, şans genel olarak tamamen rastlantıya tabidir ama her zaman değil, çünkü kazanmayı belirleyen "sistemler" vardır. İkinci şıkta ise, oyuncu

6. Amacına hile ve aldatmacayla ulaşan efsane kahramanı ile, insana hem iyilik yapan hem de ihanet eden Tanrı figürü arasında doğrudan bir ilişki bulamadım. Bkz. W.B. Kristensen, *De goddelijke bedrieger*, Mededeelingen der K. Akad. V. Wettensch, afd. Letterk. 66 b no 3, 1928 ve J.P.B. de Josselin de Jong, *De oorsprong van den goddelijke bedrieger,* a.g.e., 68 b no 1, 1927.

piyasanın gelecekteki eğilimini kestirebileceği yanılsamasına düşmektedir. Zihinsel tutum farklılığı son derece azdır.

Bunların, gelecekte gerçekleşme ihtimaline dayalı olan ve bir bahisten kaynaklanan iki ticari ilişki biçimi olduğunu belirtmek doğru olacaktır; dolayısıyla, bunların bir oyundan mı, yoksa ciddi bir çıkardan mı kaynaklandığı sorusu sorulabilir. Ortaçağın sonunda hem Cenova'da hem de Anvers'de, "kişilerin hayat ve ölümleri, yolculuklar veya hac ziyaretleri, kız veya erkek doğumları, bazı toprakların, müstahkem yerlerin veya kentlerin fethi"[7] gibi, ekonomik olmayan olasılıklar üzerine bahis biçiminde bir vadeli piyasanın ve hayat sigortasının ortaya çıktığı görülmektedir. Bu cins işlemler, tamamen ticari bir kisveye bürünmüş olsalar bile, gayrimeşru talih oyunu niteliklerinden ötürü başta V. Charles tarafından olmak üzere,[8] birçok kere yasaklanmışlardır. Tıpkı bugün bir yarışın sonucuna ilişkin yapıldığı gibi, kimin papa seçileceği konusunda bahse girilmekteydi.[9] XVIII. yüzyılda bile, vadeli piyasa işlemlerine hâlâ "bahis" adı veriliyordu.

Etnoloji, kültürün arkaik dönemlerinin, genel olarak zıtlaşmalı ve çelişkili bir topluluk yapısına ne ölçüde dayandığını ve böyle bir topluluğun zihinsel dünyasının bu yapının ikiliğine uygun olarak nasıl düzene sokulduğunu açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Bu ilkel ikiliğin izlerine her yerde rastlanmaktadır. Buna göre kabile, topluluk dışından evlenen ve karşıt iki kısma veya fratriye bölünmüş durumdadır. İki grup, totemlerine göre birbirlerinden ayrılmaktadır. Karga adam ya da kaplumbağa adam olmaya bağlı olarak, Karga veya Kaplumbağa grubuna

7. Anthonio van Neulighem, *Openbaringe van 't Italiaens boeckhouden*, 1631, s. 25, 26, 77, 86 vd, 91 vd.
8. Verachter, *Inventaire des Chartes d'Anvers*, II, s. 400, IV, s. 8; krş., E Bensa, *Histoire du contrat d'assurance au moyen âge*, 1987, s. 84 vd: Barselona'da 1435'te; Cenova'da 1467'de: *Decretum ne assecuratio fieri passit super vita(m) principum et locorum mutationes.*
9. R. Ehrenberg, *Das Zeitalter der Fugger*, lena, 1912, II, s.19 vd.

özgü koskoca bir zorunluluklar, savunmalar, âdetler ve saygı gösterilmesi gereken konular sistemine tabi olunur. İki fratrinin ilişkileri, bir mücadele veya karşılıklı rekabet ilişkileridir ama aynı zamanda karşılıklı yardımlaşma ve dostça alışverişte bulunma da söz konusudur. Bu ilişkilerin bütünü, aslında kabilenin kamusal hayatını, katı bir şekilde kurala bağlanmış, kesintisiz bir ayinler dizisine indirgemektedir. Kabilenin iki yarısını ayıran ikili sistem, giderek her tür evren kavrayışını içerir. Her varlık ve her nesne ya bir cepheye ya da diğerine mensup olmakta, böylece evrenin tümü bu tasnifin içine alınmaktadır.

Fratrilere göre bölünmenin yanında, kendini gene tamamen genel bir kozmik ikilik içinde ifade edebilen, cinsiyete göre gruplaşma ortaya çıkmaktadır: Örneğin Çinlilerin, birbirlerinin yerine geçerek ve işbirlikleri sayesinde hayatın ritmini koruyan erkek ilke ve dişi ilke olan Yin ve Yang zıtlığı böyledir. Bu düşüncede olanlara göre, felsefi sistem olarak cinsel ikiliğin kökeninde, mevsimlerin karşılandığı bayramlarda, ayinsel biçimler altında karşılıklı söylenilen şarkılar ve oyundan yararlanarak birbirlerini cezbeden genç erkek ve kızların somut olarak gruplara ayrılmaları bulunmaktadır.

Yıldönümü bayramlarında, kabilenin zıt grupları veya cinsiyet grupları arasındaki olumlu rekabet açığa çıkmaktadır. Mevsimler değişirken düzenlenen her cinsten görkemli müsabakaların kültür yaratıcı değerleri, hiçbir büyük uygarlık için, Marcel Granet'nin eski Çin'e ilişkin olarak yaptığı gibi açığa çıkartılamamıştır. Kabaca belirttiği yapı eski şarkıların bir yorumuna dayanıyor olsa da, öylesine sağlam bir şekilde desteklenmiştir ve etnolojinin eski toplumlar hakkındaki öğretilerine öylesine denk düşmektedir ki, uygarlık tarihinin güvenilir bir verisi olarak hiç tereddütsüz kullanılabilir.[10]

Granet, kırsal klanların mevsim dönümü bayramlarını, verimliliği ve üretkenliği teşvike yönelik çeşitli müsabakalarla

10. M. Granet, *Fêtes et chansons anciennes de la Chine*, Paris, 1919; *Danses et légendes de la Chine ancienne*, Paris, 1926; *La Civilisation chinoise, la vie publique et la vie privée* (L'évolution de l'humanité, no. 25), Paris, 1929.

kutladıkları bir durumu, Çin uygarlığının tamamen ilkel bir aşaması olarak tasvir etmektedir. İlkel denilen bu ayinsel törenlerin genelde bu tür bir amacı olması bilinen bir şeydir. Bu törenlerin, oyun ve müsabakaların tek tek başarısı, arkaik topluluk zihniyeti içinde, grubun elde ettiği refaha yönelik derin inanca bağlıdır. Adaklar veya kutsal danslar başarılı olmuştur: Bu andan itibaren her şey iyi gider, yüce güçler onlardan yanadır, evrensel düzen korunmuştur, kabilenin ve mensuplarının kozmik ve toplumsal mutluluğu sağlama alınmıştır. Hiç kuşkusuz, bu duygunun bir dizi rasyonel çıkarsamanın sonucu olduğunu düşünmemek gerekir. Söz konusu olan şey, daha çok, bir hayat bilinci, az çok formüle edilmiş bir inanç halinde billurlaşan bir rahatlama duygusudur –bu inancın belirtilerini daha yakından ele alma fırsatımız olacaktır. Granet'nin tarihöncesi Çin'e ilişkin tasvirine geri dönersek; erkeklerin bulunduğu evde erkekler tarafından kutlanan kış bayramı, yoğun bir dramatik karaktere bürünmektedir. Hayvan dansları, yiyip içme âlemleri, bahisler ve marifet göstermeler, bir coşku ve huşu sarhoşluğu içinde düzenlenmektedir. Kadınlar bunların dışında tutulmakta, fakat törenin zıtlaşmalı karakteri gene de sürmektedir. Ayinler, esas olarak, rekabet ve birbirinin yerine geçmeye dayanmaktadır. Bir grup ev sahibi, diğeri de konuktur. Gruplardan biri güneşi, ısıyı, yazı kapsayan *Yang* ilkesini temsil ederken; diğeri de ayı, soğuğu ve kışı kapsayan *Yin*'i temsil etmektedir.

Ancak Granet'nin vardığı sonuçlar, klanların ve kabilelerin doğasına göre düzenlenen, adeta masalsı bir tarımsal kırsal hayata ilişkin tablonun iyice ötelerine gitmektedir. Çin halkı tarafından iskân edilmiş büyük toprakların üzerinde prensliklerin ve bölgesel imparatorlukların gelişmesi, var olduğu kabul edilen ilkel ikiliğin yerine sonsuz sayıda rakip grubun geçmesine yol açmıştır. Kabile gruplarının benzeri mevsimlik müsabakaları, toplumun hiyerarşik yapılanmasının tabanını sağlamaktadır. Feodalleşme süreci, yarışlarda savaşçılar tarafından elde edilen prestijden kaynaklanmıştır. "Erkekler arası dayanışma örgütlerini harekete geçiren ve kış mevsimi esnasında onları danslı

düellolar içinde karşı karşıya getiren rekabet zihniyeti, kurumsal gelişmenin kökeninde yer almaktadır."[11]

Fakat, Çin'in daha ileri tarihlerdeki tüm devlet hiyerarşisini bu ilkel âdetlerden türeten Granet'nin aşırı çıkarsamalarına katılmasak da, *agôn* ilkesinin Çin uygarlığının yapısı içinde kazandığı görkemli yeri gösterdiğini gene de kabul etmek gerekir; bu yer, *agôn*'un Helen uygarlığında kazandığından daha büyüktür ve esas oyunsal karakter Çin toplumunda çok daha anlamlı bir şekilde ortaya çıkmaktadır.

Bütün ayinsel eylemler kısa bir süre sonra, törensel bir müsabaka biçimine bürünmüştür: bir nehrin geçilmesi, bir dağa çıkış, odun kesme, çiçek toplama.[12] Bir imparatorluğun kurulmasına ilişkin tipik Çin efsanesi, rakipleri üzerindeki üstünlüğünü kanıtlayan kahraman prensin olağanüstü cesaretini veya mucizevi eserini gösterir. Böylesine turnuvalarda yenik düşen genellikle öldürülmektedir.

Buradaki önemli nokta, hayal gücümüz bütün bu müsabakalara devasa ve ölümcül biçimler atfetse bile, bu müsabakaların en sıradan özellikleri itibariyle bile oyun alanına mensup olmalarıdır. Çin geleneğinin destansı ve efsanevi bir biçim altında aktardığı yarışmalar, bugün dünyanın birçok yerinde hâlâ uygulanmakta olan mevsimlik müsabakalarla kıyaslanacak olursa bu durum apaçık görülür. Bu gözlem özellikle, ilkbahar veya sonbahar bayramlarındaki şarkılar –ve bir grubun genç erkek ve kızları arasındaki oyunlar– için geçerlidir. Granet, eski Çin'e ilişkin bu temayı, Çe-King aşk şarkılarına[13] dayanarak geliştirirken, benzeri törenlerin Tonkin, Tibet ve Japonya'da da çoktan beri var olduklarını belirtmekteydi. Bu uygulamaların yakın tarihlere kadar görkemli bir şekilde sürdükleri Annam'a ilişkin olarak bu sorun Paris'te savunulan bir tezde parlak bir şekilde

11. Granet, *Civilisation...*, s. 241. Aynı tema Ortega y Gasset tarafından özlü bir şekilde ele alınmıştır: "El origen deportivo del Estado", 1924, *El Espectador*, c. VII, Madrid, 1930, s.103-141.
12. Granet, *Fêtes et Chansons...*, s. 203.
13. A.g.e., s. 11-154.

incelenmiştir.[14] İnsan kendini burada, gerçek oyunun ortasında bulmaktadır. Karşılıklı şarkılar, top oyunları, işvebazlıklar, zekâ oyunları, bilmeceler; bütün bunlar karşı cinsler arasındaki bir yarışma biçimi altında canlandırılmaktadır. Şarkılar bile oyunun tipik örnekleridir: Bunlar sabit kurallara, yer değiştirmelere, tekrarlara tabidir ve soru-cevap biçimindedir. Nguyen'in eseri, oyun ile kültür arasındaki ilişkinin çarpıcı bir açıklamasını arayan herkes için önerilebilir niteliktedir.

Bütün bu müsabaka biçimlerinin ibadetle olan bağlantıları daima doğrulanmaktadır; çünkü bu müsabaka biçimlerinin mevsimlerin mutlu geçmesi, hasatların olgunlaşması ve yılın verimliliği için kaçınılmaz olduğuna inanılmaktadır.

Eğer böylesine bir müsabakanın sonucu, başarı olarak, doğanın akışını etkiliyorsa, bunun ne tür bir müsabaka olduğunun pek bir önem taşımayacağı açıktır. Bir çarpışmanın başarısı, bizatihi şeylerin akışını etkiler. Her galibiyet, iyilik güçlerinin kötülük güçleri üzerindeki zaferini, bu zaferi elde eden grubun selametini temsil eder, yani bunları *gerçekleştirir*. Bu bağlam içinde, saf talih oyunu; güç, beceri veya deha gerektiren oyunlar kadar kutsal bir anlama bürünebilir ve böylece Tanrısal faaliyetleri *işaret edebilir* ve *belirleyebilir*. Dahası var. İnsan zihni açısından, talih ve kader kavramları her zaman dinsel alana yakındır. Bu fikir bağlantılarını anlamak isteyen modern insan, çocukluk anıları arasında koruduğu ipe sapa gelmez kehanetleri düşünmelidir: Hiçbir batıl itikadı olmayan, tamamen dengeli kişi bile, hiç önem atfetmeden, bazen kendini böyle şeylere kaptırabilmektedir. Edebiyat alanından bir örnek verirsem, Tolstoy'un *Diriliş*'inden bir pasaj hatırlatacağım. Yazar, mahkemenin girişinde bir yargıcın aklından şu düşünceyi geçirtir: "Eğer koltuğuma gitmek için şu kadar adım atarsam, bugün karnım ağrımayacak."

14. Nguyen Van Huyen, *Les chants alternés des garçons et des filles en Annam*, Tez, Paris, 1933.

Birçok halk, zar oyununu dinsel uygulamalar arasında saymaktadır.[15] Fratrilere bölünmüş bir topluluğun ikili yapısı ile oyun masasının veya taşların renk farkı arasında bağlantı vardır. Eski Hint dilindeki *dyâtam* kelimesi, çarpışma ve zar oyunu kavramlarını iç içe sokmaktadır. Bazı ilginç bağlantılar, ok ve zar kavramlarını birleştirmektedir.[16] Evren bile, Şiva ile karısı tarafından oynanan bir zar oyunu olarak hayal edilmiştir. Mevsimler (*rtu*), altın ve gümüş zarlarla oynayan altı adam tarafından temsil edilmiştir.[17] Germen mitolojisinde de, aynı şekilde, bir masada oynanan Tanrısal bir oyun vardır. Tanrılar, afetten sonra, zar oynamak üzere toplanmışlardır ve şafakla birlikte hortlayan Aseler, gençleşmiş olarak, eskiden oturdukları altın oyun masalarına yeniden oturmaktadırlar.[18]

Held yukarıda zikredilen araştırmasının etnolojik sonuçlarını, *Mahâbhârata* destanlarındaki esas eylemin Kral Yudhisthira ile Kauravalar arasında oynanan zar partisi etrafında dönmesinden çıkarmıştır. Bizim için özellikle önemli olan, oyunun oynandığı yeri belirleyebilmektir. Bu basit bir çemberden (*dyûtamandalam*) ibaret olsa bile, büyülü bir anlama sahiptir. Bu çember özenle çizilmiştir, sahtekârlığa karşı önlem alınmıştır. Oyuncular görevlerini yerine getirmeden çemberi terk edemezler.[19] Fakat çoğu zaman, özellikle oyun için inşa edilmiş büyük bir yer bulunmaktadır ve burası oyundan sonra yıkılıp tamamen kutsal bir alan haline gelir. *Mahâbhârata*'nın bir bölümünün tamamı, Pandu'nun oğulları ile rakipleri arasındaki oyuna tahsis edilen bu oyunsal alanın –*sabhâ*– kurulmasını ele almaktadır.

---

15. Stewart Culin, *Chess and Playing-cards*, Ann. Report Smithsonian Inst., 1896. Krş., G.J. Held, *The Mahâbhârata, an Ethnological Study*, Tez, Leyden, 1935. Bu eser, aynı zamanda oyun ile kültür arasındaki ilişkilerin anlaşılmasında çok yararlıdır.
16. Held, *a.g.e*, s. 273.
17. Mbh. 13. 2368, 2381.
18. J. de Vries, *Altgermanische Religionsgeschichte*, II, Berlin, 1937, s.154-155.
19. H. Lüders, *Das Würfelspiel im Alten Indien*, Abh. K. Gesellsch. d. Wissenschaften Göttingen, 1907, Ph. H. Kl, IX, 2, s. 9.

Demek ki talih oyununun ciddi bir yanı vardır; tapınmanın bir parçasıdır. Tacitus, Germenlerin tek ciddi meşguliyetinin zar oyunu olmasına haksız yere şaşırmaktaydı. Fakat Held'in, zar oyununun kutsal anlamından yola çıkarak ilkel oyunların kelimenin tam anlamıyla oyun olmadıkları sonucuna varmasını,[20] ben açıkça reddetmekten yanayım. Bunların ibadet içinde yer almalarını, daha çok oyunsal karakterlerine bağlamanın doğru olacağını düşünüyorum.

Arkaik topluluklardaki kültür hayatının *agôn* tipi tabanını, İngiliz Kolombiyası'ndaki Kızılderililerin, etnoloji tarafından *potlatch* adı verilen bir geleneğinden daha iyi ortaya koyan bir şey yoktur.[21] Özellikle Kwakiutl kabilesinde ortaya çıkan en tipik biçimiyle *potlatch*, büyük ve gösterişli bir seremonidir; iki gruptan biri, gösteriş içinde ve törensel bir havada diğer gruba çok sayıda armağan verir, tek amacı böylece onun karşısında üstünlüğünü kanıtlamaktır. Diğer tarafın buna verebileceği tek ve zorunlu karşılık, bu töreni belli bir süre içinde ve eğer mümkünse armağan miktarını artırarak tekrarlamaktır. Bu cins cömertlik bayramları, bu usulü bilen kabilelerin tüm toplumsal hayatına, tapınmalarına, hukuki örflerine ve sanatlarına hükmeder. Doğumlar, evlilikler, genç erkeklerin yetişkinler topluluğuna kabul törenleri, ölümler, dövme yapılması, bir mezar yapımı; bütün bunlar *potlatch* bahanesidir. Kabilenin kodamanlarından biri bir ev yaptırdığında veya bir totem diktiğinde bir *potlatch* verir. *Potlatch* vesilesiyle kadınlar, erkekler ve klanlar en güzel ilahilerini söyler, maskelerini sergilerler; ve klanın ruhlarının hükmü altındaki büyücüler de bu coşkuya katılırlar. Fakat asıl olgu, zenginliklerin dağıtılmasıdır. Bayramı düzenleyen kişi,

20. A.g.e., s. 255.

21. Hind dilleri içinde, söz konusu olguyu belirten çok sayıdaki terim arasından seçilen bu terimin anlamı konusunda bkz. G. Davy, *La Foi Jurée*, Tez, Paris, 1923; aynı yazar, *Des Clans aux Empires* (L'évolution de l'humanité, no. 6), 1923; M. Mauss, *Essai sur le Don, forme archaïque de l'échange, L'Année sociologique*, N.S.I, 1923-1924.

klanın bütün maddi varlığını dağıtır. Öte yandan, öteki klan törene katılmaya rıza göstererek, daha da savurgan başka bir *potlatch* vermeyi üstlenmiş olmaktadır. Eğer bu yükümlülüğü yerine getirmezse, ününü, armasını, totemlerini, medeni ve dinsel haklarını kaybetme tehlikesiyle karşı karşıya kalır. Böylece, kaynaklar kabiledeki büyük aileler arasında rastgele dolaşıma çıkar. *Potlatch*'ın başlangıçta yalnızca, aynı kabiledeki fratriler arasında yapıldığı varsayılmaktadır.

Potlatch'ta üstünlük yalnızca zenginliklerin cömertçe bağışlanmasıyla değil, aynı zamanda ve daha da çarpıcı bir biçimde varlıkların tahribi yoluyla iddia edilir ve böylelikle de malların önemsizlikleri belirtilmiş olur. Bu tahribata, dramatik bir ayinsel yapı ve kibirli meydan okumalar da eşlik etmektedir. Eylemin biçimi her zaman bir yarışmaya benzer: Eğer kodamanlardan biri bakır bir çanağı kırar, bir battaniye yığınını yakar veya bir kayığı tahrip ederse, rakibi onunkine eşit veya daha yüksek bir tahribata girişmek zorundadır. Tahribatın kalıntıları, tahrik amacıyla rakibe gönderilir veya onur göstergesi olarak sergilenir. Kwakiutllarla çok yakın akraba olan Tlinkitlere ilişkin olarak, şeflerden birinin bir diğerine meydan okumak istediğinde kendi kölelerini öldürttüğü, böylece rakibini, öne geçmek için, kendi kölelerinden daha fazlasını katletmeye zorladığı anlatılmaktadır.[22]

En aşırı biçimi, kişisel varlıkların zorunlu imhası olan bu çılgınca israftan oluşan yarışmaların izlerine, yeryüzünün her tarafında az veya çok belli bir şekilde rastlanılmaktadır. Marcel Mauss, Melanezyalılarda *potlatch*'a tamamen benzeyen uygulamalar ortaya çıkarmıştır. *Essai sur le don* (Bağış Üzerine Deneme) adlı kitabında, Yunan, Roma ve eski Germen uygarlıklarında benzeri âdetlerin izlerinin varlığına işaret etmiştir. Granet de, cömertlik ve tahribat yarışmalarının izlerine eski Çin geleneğinde rastlamaktadır.[23] İslamiyet öncesi Arap putataparlığında bu

22. Davy, *La Foi Jurée*, s.177.
23. *Danses et Légendes*, I, s. 57; *Civilisation chinoise*, s.196, 200.

uygulamalar bir anlaşma zeminine dayalı olduklarını kanıtlayan bir ad altında görülmüştür: *Muhakkare* (*nomen actionis*).* Bu kelime etnolojik arka plandan habersiz eski sözlüklerin şöyle tanımladıkları bir fiil biçiminden türetilmiştir: Devenin sinirlerini keserek, itibar yarıştırmak.[24] Held tarafından geliştirilen tema, Mauss tarafından zaten az veya çok formüle edilmiştir: "*Mahâbhârata*, devasa bir *potlatch* öyküsüdür."[25]

Bütün bunların içinde, bizim konumuza ilişkin noktalar şunlardır. *Potlatch* olarak adlandırılan veya ona benzer olan şeylerin ilgi merkezi kazanmak, bir başkasına karşı galip gelmek; şan, prestij ve hiç de azımsanamayacak bir ayrıntı olarak prestij tutkusudur. Bayramı tek bir kişi düzenlese bile, iki grup, hasımlık ve dayanışmanın iç içe girdiği bir ruh hali içinde karşılaşırlar. Boas tarafından tasvir edilen, Mamalekaların yüce şeflerinden birinin evlilik töreni sırasında,[26] konuk grup "kavgayı başlatmaya hazır" olduğunu, yani müstakbel kayınpederin kızından ayrılacağı töreni başlatmaya hazır olduğunu ilan eder. Yerine getirilmesi gereken yükümlülükler bir sınama ve fedakârlık karakteri taşımaktadır. Tören, kutsal bir eylem veya bir oyun görüntüsünde cereyan eder. Olayın cereyan ettiği dört köşe mekân, bir ip tarafından sınırlandırılmıştır. Bu törene, karşılıklı söylenen şarkılar ve maskeli danslar eşlik etmektedir. Ayin kuralları katıdır: En küçük bir hata, eylemin etkinliğini yok eder. Gülmeler veya öksürmeler, en ağır cezaların tehdidi altındadır.

Törenin içinde yer aldığı manevi alan, şeref, gösteriş, övünme ve meydan okuma alanıdır: Adların ve armaların önem taşıdığı ve atalar silsilesinin sayıldığı, şövalyece iftihar ve uydurma kahramanlıklar dünyası. Burası, gündelik geçim için kaygı duyulan, kâr hesapları yapılan ve yararlı mallar edinmenin peşinde olunan bir dünya değildir. Amaçlar grubun prestijine, mertebe

---

* (Lat.) *Nomen actionis*: Eylem bildiren ad. (ç.n.)

24. G. Freytag, *Lexicon arabico-latinum*, Halle, 1830, İ.V. *agara*: de gloria certavit in incidendis camelorum pedibus.

25. *Essai sur le Don*, s.143.

26. Aktaran, Davy, s.119-120.

soyluluğuna, diğerleri üzerinde üstünlük kurmaya yöneliktir. Tlinkitlerin iki fratrisinin karşılıklı ilişkileri, "saygı göstermek" gibi anlamlı bir terimle ifade edilmektedir. Bu tutum, karşılıklı hizmet, özellikle de armağan değiş tokuşuyla sürekli olarak dışavurulur.

Etnoloji, benim bildiğim kadarıyla, *potlatch* olgusunun açıklamasını büyüsel ve efsanevi kavrayışlarda aramaktadır. G.W. Locker, *The Serpent in Kwakiutl Religion* adlı kitabında, bu eğilimin çarpıcı bir örneğini vermiştir.[27]

Hiç kuşkusuz, *potlatch* uygulamaları, bunlara uyan kabilenin dinsel evren kavrayışına sıkı sıkıya bağlıdır. Ruhlarla ilişki kurmaya, erginlenme ayinlerine, insanın ve hayvanın özdeşleşmesine ilişkin bütün özgün düşünceler *potlatch* içinde sürekli olarak ortaya çıkmaktadır. Ama bu durum, sosyolojik bir olgu olarak *potlatch*'ın belli bir dinsel kavrayışlar sistemiyle herhangi bir ilişkiden bağımsız olarak ele alınmasını dışlamaz. Gelişmiş bir toplumdaki yeniyetmelik itkilerine tekabül eden duyarlılık güdüleri tarafından doğrudan yönetilen bir topluluğun meydana getirdiği alanı zihinde canlandırmak yeterlidir. Böylesine bir topluluk, grubun şerefi, bolluk ve cömertlik karşısında duyulan hayranlık, gösterişe dayalı dostluk ve sadakat, rekabet, meydan okuma, macera tutkusu ve maddi değerler karşısında kayıtsızlık yoluyla kendini sürekli olarak yüceltme ilkelerinden büyük ölçüde ilham alacaktır. Kısacası, bu topluluk entelektüel ve duygusal düzlemde yeniyetmelik alanında yaşayacaktır. Ayinsel bir temsil olarak, gerçekten teknik bir şekilde örgütlenen *potlatch*'la ilişkisinin dışında bile, cömertçe bağışa ve kişisel malların tahribine dayalı böylesine bir yarışma, herhangi biri açısından, psikolojik olgu olarak anlaşılabilir niteliktedir. Bu bağlamda, herhangi bir dinsel sistemden bağımsız olan bu türden örnekler, tamamen özel bir önem taşır: Örneğin, R. Maunier'nin bundan birkaç yıl önce bir Mısır gazetesine dayanarak aktardığı olay bu türdendir. İki Mısır Çingenesinin arasında bir uyuşmazlık vardır. Bunlar

27. Leyden, 1932.

durumu daha da kızıştırmak için bir tören havasında toplanmış olan kabilenin önünde kendi koyunlarını boğazlamaya, sonra da kâğıt para cinsinden bütün servetlerini yakmaya karar vermişlerdir. Sonunda, rakiplerden biri yenileceğini görmüş ve altı eşeğini satarak, en azından bu işlemden kazanacağı parayla galip çıkmayı düşünmüştür. Eşekleri almak için evine gittiğinde, karısı bu satışa karşı çıkmış ve o da kadını bıçaklamıştır.[28] Bütün bu olayda, ani bir tutku patlamasından daha başka bir şey karşısında olduğumuz açıktır. Yerleşik ve adı olan bir âdet söz konusudur. Maunier bu terimi *övüngenlik* olarak çevirmiştir. Bu âdet, eski Arapçanın yukarıda zikredilmiş olan *muhakkare*'siyle yakın bir bağ içindedir. Yine de, bu örnek her tür dinsel temelden uzak gözükmektedir.

Potlatch adı verilen karmaşık bütünün içinde, *agôn* türü içgüdü bana öncelikliymiş gibi gelmektedir: Kolektif veya bireysel kişiliğin yükselmesini hedefleyen topluluğun oyunu da önceliklidir. Bu oyun ciddi, zarar verici, bazen kanlı ve kutsaldır ama yine de oyundur. Oyunun bütün bu karakterlere sahip olabileceğini yeteri kadar gösterdik. Marcel Mauss *potlatch*'ı şöyle tanımlamıştır: "*Potlatch* aslında bir *oyun* ve bir sınavdır."[29] *Potlatch*'ı tamamen hukuki açıdan ele alan, onu hukuk yaratan bir âdet olarak gören Davy bile, bu uygulamaya sahip toplulukları, talihin, mertebenin ve itibarın, bahisler ve tahrikler sonucunda, sürekli el değiştirdiği kocaman kumarhanelere benzetmektedir.[30] Buna bağlı olarak, Held zar oyununun ve satrancın ilkel biçiminin kutsal alana ait oldukları ve *potlatch* ilkesini ifade ettiklerinden gerçek talih oyunları olmadıkları sonucuna vardığında,[31] ben de tersine bir akıl yürütmeyle şunu söylemekten yanayım: Bunlar kutsal alana dahildir, *çünkü* gerçek oyunlardır.

28. R. Maunier, *Les échanges rituels en Afrique du Nord, L'Année Sociologique*, N.S. II, 1924-1925, s. 811.
29. *Essai sur le Don*, s.102.
30. Davy, *La Foi Jurée*, s.137.
31. A.g.e., s. 252, 255.

Titus-Livus, anlamsız bir yarış haline dönüşen şu *ludi publici*'ye* eşlik eden çılgınca lüksten söz ettiğinde,[32] Kleopatra incisini sirkede eriterek Antonius'u mat ettiğinde, İyi Philippe sarayında verdiği bir dizi şölenin sonunda bir de Lille'de *Voeux de Faisan* bayramı düzenlediğinde, Hollandalı üniversite öğrencileri bazı törenler vesilesiyle cam eşyaları bir ayin havası içinde tahribe giriştiklerinde; bunların hepsinin *potlatch* içgüdüsünün sonuçları oldukları söylenebilir. Öte yandan, bana göre, *potlatch*'ı, "şan ve şeref için oyun" adını vereceğim temel bir insani eğilimin en temsili ve dışadönük biçimi olarak kabul etmek daha doğru ve basit olacaktır. *Potlatch* gibi teknik bir ad, bilimsel dil tarafından bir kez kabul edildikten sonra, bir olguyu açıklamak üzere yeterli ve kestirme bir etiket haline kolayca gelmektedir.

Yeryüzüne dağılmış olan bağış törenlerinin oyunsal niteliği, Malinowski tarafından, *Argonauts of the Western Pacific*[33] adlı kitabında açıkça ortaya konulmuştur. Yazar bu eserinde, Trobriand adaları ile onlara komşu Melanezya adalarının halklarında gözlediği, *Kula* adı verilen sistemin canlı ve çok ayrıntılı bir tasvirini yapmaktadır. *Kula*, Yeni Gine'nin doğusundaki adalar grubundan belli bir dönemde yola çıkan ve zıt yönlere hareket eden iki filodan meydana gelen bir deniz seferidir. Bu geleneğe katılan belli sayıda kabile, bu sefer vesilesiyle, ekonomik değeri olmayan ama değerli ve çok ünlü süsler olarak kabul edilen bazı eşyayı –beyaz ve kırmızı deniz kabuklarından gerdanlıklar ve bilezikler– değiş tokuş etmektedir; geçici olarak bir başka grubun eline geçen bu eşyanın çoğunun belirgin adları vardır. Bu geçici sahiplenme, bu eşyanın *Kula* zincirinin bir sonraki halkasında yer alanlara verilmesi zorunluluğunu getirmektedir. Bu şeyler kutsal bir değere sahiptir. Büyülü bir güçleri ve ilk elde ediliş-lerini anlatan bir öyküleri vardır. İçlerinden bazıları çok değerli

* (Lat.) Kamuya, halka açık oyunlar. (ç.n.)

32. *Titus-Livus*, I, VII, 2, 13.

33. Londra, 1922.

olduğundan, bunların dolaşıma girmesi heyecan yaratır.[34] Bütün bunlara törenler ve çeşitli ayinler eşlik etmektedir. Bütün olaylar karşılıklı yükümlülükler, güven, dostluk, konukseverlik, soylu kahramanlıklar, cömertlik, şan ve şeref alanı içinde cereyan eder. Deniz yolculukları çoğu zaman maceralarla ve tehlikelerle doludur. Kabile uygarlığının üst biçimleri, kanoların oyulma biçimi, şiir, şeref ve iyi davranış kodu; bütün bunlar *Kula*'ya bağlıdır ama ikincil olarak. Arkaik kültürel hayat tam bir soylu cemaat oyunu biçimini, Melanezya Papularında olduğu kadar herhalde hiçbir yerde almamıştır. Papularda müsabaka çoğu zaman daha yüksek bir uygarlık düzeyinde olan başka halkların, benzer geleneklerinden daha katıksız bir görünüm sunar. İnsanın daha iyi bir hayata olan özlemi burada açıkça, bütün bir kutsal ayin sisteminden kaynaklanmış olarak ortaya çıkar. Bu özlemi tatmin eden biçim, oyunun biçimidir.

Çocukluktan üst kültür faaliyetlerine kadar, insanın üstünlüğünden ötürü övülme veya saygı görme isteği, bireysel ve kolektif yetkinleşmenin en güçlü nedenlerinden biri olarak etki eder. Karşılıklı iltifatlar yapılır, insan kendi kendini över. Herkes kendi yeteneğine uygun düşen saygıyı arar, iyi yapmış olmanın tatminini duymak ister. Bunun anlamı şudur: Başka birinden daha iyi yapmış olmak. Birinci olabilmek için, öyle gözükmek, kendini öyle göstermek gerekir. Rekabet ve yarışma bu üstünlüğü kanıtlama fırsatı sunar.

Arkaik toplulukta sizi saygıya layık kılan erdem, yüce bir Tanrısal gücün emirlerine göre ölçülen ahlaki yetkinliğe ilişkin soyut bir fikre karşılık düşmez. Erdem kavramı, bir soyun değer, yetenek ve yetkinlik tercihine denk düşer. Felemenkçenin *deugen*, Yunancanın *aretè* ve orta yukarı Almancanın *tugende* kelimelerinin ilk anlamı budur. Her şey kendi doğasına özgü bir erdeme sahiptir. At, köpek, göz, yay, balta; bunların her

34. Bütün *Kula* eşyasını, etnologların "*Renommiergeld*" adını verdikleri şeyle karşılaştırmak mümkündür.

birinin kendine özgü erdemi vardır. Güç ve sağlık bedenin, kavrayış ve anlayış da zihnin erdemini meydana getirir. *Aretè* kelimesi *aristos* (en iyisi, en yücesi) ile bağlantılıdır.[35] Soylu insanın erdemi, onu savaşabilme ve emredebilme konumuna getiren niteliklerin bütünüdür. Bu bütün, zorunlu olarak cömertlik, bilgelik ve adaleti içerir. Birçok toplumda, erdem fikrini ifade eden terimin temelinde erkeklik kavramının yer alması tamamen doğaldır: Egemen anlam olarak cesareti uzun süre korumuş olan Latincedeki *virtus* özellikle böyledir. *Aretè* ile güçlü semantik benzerlikler gösteren ve güç, cesaret, zenginlik, kişisel malların iyi yönetimi, iyi âdetler, kentli yaşam tarzı, kibarlık, cömertlik, gönül yüceliği ve ahlaki yetkinlik anlamlarını barındıran Arapçanın *mürüvvet* kelimesi için de aynı şey geçerlidir. İster Yunanlar söz konusu olsun, isterse de Araplar, Japonlar veya ortaçağ Hıristiyan âlemi, soylu ve savaşçı bir kabile hayatına dayalı arkaik topluma ilişkin her gelişme anlayışında, bir şövalyelik ideali ve şövalye zihniyeti yeşerir. Ve bu erkeksi erdem ideali, şerefin, ilkel ve gösterişçi şerefin tanınmasına ve sürdürülmesine çözülmez bir şekilde bağlıdır.

Aristoteles şerefe, erdemin ödülü adını vermektedir.[36] Şerefi erdemin amacı veya temeli değil de, onun doğal ölçüsü saymaktadır. "İnsanlar, kendi değerleri ve erdemleri konusunda ikna olmak için şeref elde etmek isterler. Yargılama yeteneğine sahip olanların, değerlerinden ötürü şeref bahşetmesini isterler."[37]

Erdem, şeref, soyluluk ve şan böylece daha başlangıçtan beri, müsabaka çerçevesinde, yani oyunun içinde yer alır. Genç soylu savaşçının hayatı, sürekli olarak erdemli olmaktan ve bulunduğu yüksek mertebenin şerefi için mücadele etmekten ibarettir.

35. Werner Jaeger, *Paideia* I, Berlin-Leipzig, 1934, s. 25 vd, Krş., R.W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Life*, Oxford, 1935, s.102 vd.
36. Aristoteles, *Eth. Nic.*, 1123 b 35.
37. A.g.e., I, 95 b 26.

Homeros'un *Aien aristeuein kai hupeirochon emmenai allôn* (ötekileri geçerek, hep en iyi olmak)[38] sözü, bu ideali tam olarak ifade etmektedir. Destanın önemi, bizzat savaş işlevinin kendinde değil tek tek her savaşçının *aristeia*'sındadır.

İnsanların soylu bir hayata yönelik olarak yetiştirilmeleri, devlet içinde ve devlet için hayata yönelik eğitimi doğurmaktadır. *Aretè,* bu bağlantı içinde bile, henüz tamamen etik bir nüansa sahip değildir. Terim, yurttaşın *polis* içindeki görevine yatkınlığını ifade etmeye devam etmektedir. Fakat, yarışma için idman unsuru, bu durumda bile öneminden hiçbir şey kaybetmemiştir.

Soyluluğun erdeme dayandığı fikri, en başından itibaren bu anlayışın içinde yer almış ama bu erdem kavramı, uygarlık geliştikçe, yavaş yavaş başka bir içerik kazanmıştır. Erdem kavramı, böylece etik ve dinsel düzleme kadar yükselmiştir. Eskiden erdem idealini cesaret ve şerefin savunulmasıyla gerçekleştiren ve kendini hâlâ görevine sadık hisseden soylu, şimdi, pratikte ortada olmadığı açık olan bu en üstün etik ve dinsel değeri yüce şövalyelik idealiyle bütünleştirmek ya da yüce bir sınıf ve lekesiz bir şeref görünümünü saray âdetlerinin gösteriş ve debdebesiyle yansıtmak zorundadır: Bu görünümdeki oyunsal unsur, başlangıçta kültür yaratıcı bir işlevi temsil etmiş olsa da artık sadece bir görüntü ve gösteriştir.

Soylu kökenden gelen adam, "erdem"ini güç, beceri, cesaret ve hatta deha, bilgelik, çalışkanlık veyahut zenginlik ve cömertliğin olumlu belirtisiyle kanıtlamaktadır; son olarak da söz yarıştırarak, yani rakibi gölgede bırakacağını umduğu erdemlerini överek, veyahut şair veya tellal aracılığıyla kendini övdürerek kanıtlar. Erdemin yarışma biçimi olarak yüceltilmesi, kendiliğinden, rakibin değerinin düşürülmesine dönüşmektedir. Bu değer düşürme de, yarışma olarak özel bir biçim kazanır; ve ilginç bir şey, bu çekişme, bu sahte kahramanlıklar ve bu hakaretler çok değişik kültürlerde önemli bir yere sahiptir. Bu

38. *İlyada*, VI, 208.

hakaret turnuvalarını oyunsal biçimler olarak nitelemek için, küçük çocukların tutumlarını hatırlamak yeterlidir. İsteyerek girişilen sahte kahramanlık ve hakaret çekişmesini, genellikle silahlı çatışmaların başlangıcında yer alan meydan okumadan ayırmak her zaman mümkün değildir. Eski Çin kaynaklarına göre çarpışma, tafra atmalardan, cömertliklerden, rakibe saygı gösterme ve saldırılardan vb oluşan karmaşık bir bütündür. Silahlı bir mücadeleden daha çok, manevi değerler düzleminde bir yarışma, saygınlıkların karşı karşıya gelmesi söz konusudur.[39] En ufak hareketin bile, yapanın veya maruz kalanın utancını veya şerefini işaret eden teknik bir anlamı vardır. Roma tarihinin başlangıcında, Romulus'un sınır çizgisi üzerinden atlayan Remus'un tavrında görülen, düşman surlarına yönelik hakaret, Çin askerî anlatılarında zorunlu bir meydan okuma sayılmaktadır. Örneğin, savaşçılardan biri düşmanın kapısının önüne gelir ve döşeme tahtalarını bir değnekle sakin sakin sayar.[40] Buna çok yakın bir tutum, kenti kuşatanlar toplarını ateşlediklerinde, surlar üzerinde bulunan Meaux'lu burjuvaların şapkalarının tozlarını silkelemeleridir. Savaştaki *agôn* unsurunu tanımlarken, bu konuya döneceğiz. Şu an için, kuralına uygun "böbürlenme çekişmeleri" söz konusudur.

Bu olgunun, *potlatch*'la gün gibi ortada olan yakınlığını belirtmeye gerek bile yoktur. Şu örnek, zenginlik ve bolluk mücadeleleri ile böbürlenme çekişmeleri arasındaki bağlantıyı ortaya çıkartacaktır. Malinowski'nin aktardığına göre, Trobriand adası vahşileri arasında gıda maddeleri yalnızca yararlarından ötürü değil, aynı zamanda gösteriş ve bolluk nesneleri olarak da itibar görmektedir. *Gam* denilen konutlar öyle bir şekilde yapılmıştır ki, içerdeki zenginlikleri dışardan değerlendirmek ve bunların niteliklerini bölmeler arasındaki geniş boşluklardan fark etmek mümkündür. En güzel yiyecek parçaları herkesin görebileceği yere konulmuştur ve olağanüstü boyutlardaki örnekler, canlı

39. Granet, *Civil....*, s. 317.
40. A.g.e., sf. 314.

renklerle süslenmiş ve çerçevelenmiş olarak kilerden çıkarılmış ve evin dışına asılmıştır. Büyük bir şef bir köye geldiğinde, topluluğun sıradan üyeleri kilerlerinde bulunan şeyleri, şefin zenginliğiyle rekabet etmemek için, hindistancevizi yapraklarının altında gizlemek zorundadır.[41] Çin efsaneleri, kötü kral Çen Siu'nun şöleni öyküsünde geçen buna benzer bir durumu aktarırlar; bu kral arabaların dolaşabildiği büyüklükte bir yiyecek dağı yaptırtmış ve gemilerin dolaşabildiği, şarapla dolu bir havuz kazdırtmıştır.[42] Çinli bir bilge, halkın böbürlenme turnuvalarındaki israfı tasvir eder.[43]

Çin'de şeref kazanmaya yönelik yarışma, diğer bütün olası biçimlerin dışında, "sırayı başkasına bırakmak" anlamına gelen *jang*[44] kelimesiyle ifade edilen, çok özel bir kibarlık saldırısı biçimine de bürünmektedir. Soylu tavırlarla, rakip karşısında kendini yok sayarak ve rakibe yer açarak rakipten daha üstün olunduğu gösterilir. Hiç kuşkusuz, bu yarış biçimi hiçbir yerde Çin'de olduğu kadar kurala bağlanmamıştır ama bu uygulamaya her yerde rastlanmaktadır.[45] Sonuç olarak, bunu sahte kahramanlık mücadelesinin biçim değiştirmiş hali olarak adlandırmak mümkündür: Kibarlık göstermenin temeli, kişisel şeref bilincinde yatar.

Hakarete yönelik saldırgan söylevin, eski Arapça alanında önemli bir yeri vardı ve bunun, *potlatch*'ın bir veçhesi olan, kişisel malların tahribi yoluyla rekabet etmeyle olan bağlantısı burada açıkça gözükmektedir. Rakiplerin kendi develerinin kas uçlarını kestikleri, *muhakkare* adı verilen bir uygulamayı daha önce zikretmiştik. *Muhakkare*'nin bağlı olduğu fiilin temel biçimi, incitmek veya sakatlamak anlamına gelmektedir. *Muhakkare*'ye

41. *Argonauts*, s.168.
42. Granet, *Civil.*, s. 238.
43. Granet, *Danses et légendes*, I, s. 321.
44. Bu kitabın ilk yayınında, s.96, *Jang* kelimesini yanlışlıkla, oyunu ifade etme ye tahsis edilmiş olan birçok kelimenin arasına sokabileceğimi sandım. Zaten olgunun kendi de, bir soylu oyununa ait birçok özellik taşımaktadır.
45. Bkz. Huizinga, *Dêclin du Moyen Age*, bl. II.

ayrıca, *convieciis et dictis satyricis certavit cum aliquo* (hakaret dolu sözlerle ve laf atarak biriyle çekişti) anlamı da verilmektedir. Bu tanım bize, gelenek haline gelmiş tahripkâr rekabetlerine "böbürlenme" denen, Mısırlı Çingeneler örneğini hatırlattı. İslamiyet öncesi Araplar, *muhakkare*'nin yanı sıra, hakaret ve meydan okuma mücadelesinin, *münâfere* ve *müfâhare* kelimeleri tarafından işaret edilen iki teknik nüansını daha bilmektedirler. Her üç terimin de aynı şekilde oluştuğu fark edilecektir. Bunlar fiilin sözümona üçüncü biçiminin *nomina actionis*'idirler. Ve bu durumun en ilginç noktası da, herhalde şudur: Arapça, her köke, bir diğerini bir şeyde geçmeye yönelik bir yarışma ve rekabet anlamı verebilen bir fiil biçimine sahiptir; bu, üstünlük bildiren fiil şeklinde olmaktadır. Bunun dışında, altıncı türev biçim, karşılıklı etki kavramını ifade etmektedir. Böylece *hesabat* –saymak, sıralamak– kökünden, *muhâsebat* –ün elde etmek için mücadele–; *kesere* –sayıca üstün olmak–; *mukasere* –miktar için yarış– türemektedir. *Müfâhare*, ün, övünmek anlamına gelen bir kökten türemiştir; *münâfere*, bozmak, kaçırmak semantik alanından çıkmıştır. Övgü, şeref, erdem ve şan Arapçada, tıpkı benzeri kavramların Yunancada merkezi *aretè* teriminin etrafında toplanmış olmaları gibi, tek bir anlam alanında bir arada bulunmaktadırlar.[46] Arapçada bu konudaki merkezî kavram *ird*'dir, bu kavramı çok somut bir anlam içinde ele almak koşuluyla bunun en iyi çevirisi hâlâ şeref olarak yapılmaktadır. Soylu hayatın en yüce talebi, kendi *ird*'inin bütünlüğünü ve güvenliğini korumaktır. Buna karşılık, rakibin amacı, bu *ird*'i hakaret ederek aşağılamak ve yok etmektir. Buradaki şan ve şeref ilkesi, yani erdem unsuru, aynı zamanda bütün fiziksel, toplumsal, manevi veya entelektüel üstünlüğü meydana getirmektedir. İnsan, fetihlerinden, cesaretinden, grubunu meydana getirenlerin veya çocuklarının sayısından, cömertliğinden, otoritesinden, keskin görüşlülüğünden, atlarının güzelliğinden dolayı şan sağlamak-

46. İzleyen kısımlar için bkz., Bichr Farès, *L'Honneur chez les Arabes avant l'Islam*, Etude de sociologie, Paris, 1932; aynı *yazar*, *Encyclopédie de l'Islam*, Mufâkhara md.

tadır. Bütün bunlar, birinin *izz* ve *izze*'sini yani mükemmelliğini, bir başkası üzerindeki üstünlüğünü ve dolayısıyla da, gücünü ve prestijini meydana getirmektedir. Rakibe yönelen hakaretler ve laf atmalar, bu kişisel *izz*'in yüceltilmesinde önemli bir yer tutmakta ve *hica* gibi teknik bir ad almaktadır. *Müfâhare* adı verilen şeref için mücadeleler belirli zamanlarda yapılır; yıllık pazar dönemlerinde ve hac sonrasında. Kabileler, klanlar veya bireyler bu şekilde rekabet edebilir. İki grup her karşılaştığında şeref konusunda çekişirler. Bu yarışmalarda şair veya hatip büyük bir rol oynamaktadır: Grubun belirlenmiş bir sözcüsü vardır. Bu konudaki örf açıkça kutsal bir karakterdedir. Bu örf, İslamiyet öncesi Arap kültürünün yüksek toplumsal gerilimini devrevi olarak canlı tutmaktadır. İslamiyet, bu örfe yeni bir dinsel yönelim vererek veya onu bir saray eğlencesi haline getirerek, onunla mücadele edecektir. Putperestlik döneminde, *müfâhare* birçok kereler kabilelerarası savaş ve katliama kadar varmıştır. *Münâfere* kelimesi, özel olarak, iki tarafın şeref mücadelelerini bir yargıcın veya bir hakemin önüne götürdükleri yarışı ifade etmektedir: Yargı ve karar anlamları da kelimenin kaynaklandığı köke bağlıdır. Bu yarışmanın bir ödülü vardır ve yarışma konusu da çoğunlukla saptanmış durumdadır: Örneğin, ataların soyluluğuna ilişkin bir tartışmanın ödülü yüz devedir.[47] Taraflar tıpkı bir davada olduğu gibi, sırayla ayağa kalkmakta ve oturmaktadırlar. Ve etkiyi artırmak için, her taraf yeminli tanıkların yardımını almaktadır. Ancak, İslamiyet döneminde hakemler yargıda bulunmayı çoğu zaman reddetmişlerdir: Çarpışan taraflar, adeta "kötülük isteyen iki aptal" gibi acı acı alaya alınırlar. *Münâfere* bazen manzum olarak sürdürülür. Önce *müfâhare* (şeref çarpışması), sonra *münâfere* (karşılıklı hakaret) yapmak ve nihayet kılıçla çarpışmak üzere kulüpler kurulmuştur.[48]

Yunan geleneğinde, bayram kapsamı içinde yer alan çok sayıda törensel hakaret turnuvasının izine rastlanır. Nitekim,

47. G. Freytag, *Einleitung in das Studium der arabischen Sprache bis Mohammed*, Bonn, 1861, s.184.
48. *Kitâb al-Aghâni*, IV, s, VIII, 109 vd, XV, 52, 57.

iambos kelimesinin başlangıçta alay veya saraka anlamına geldiği ve Demeter ve Dionysos tapınısı içinde yer alan, hakarete ve takılmaya yönelik halk şarkılarıyla özellikle bağlantılı olduğu kabul edilmektedir. Halka özgü bu alay alanında, Arkhilokhos'un hicvi doğmuştur; müzik eşliğinde söylenen bu hiciv, yarışmaların bir parçasıdır. Eski bir halk uygulamasından kaynaklanan *iambos*, açık bir eleştiri aracı haline gelmiştir. Kadınlara laf atılmasına ilişkin tema bile, Demeter veya Apollon bayramlarında görülen, kadınlarla erkekler arasındaki atışmalı ve alaylı şarkılar geleneğinin devamına benzer. Psogos adı verilen kutsal bir kamusal rekabet oyunu, bu örflerin temelinde yer almış olmalıdır.[49]

Germen antik geleneklerinde, Paulus Diconus'un destanlardan çıkardığı ve Gepidlerin sarayındaki Alboin'e ilişkin anlatı bir kral şölenindeki hakaret çekişmesinin çok eski bir örneğini sunmaktadır.[50] Lombardlar, Gepidlerin kralı Turisind tarafından şölene davet edilmişlerdir. Kral, Lombardlarla olan bir çarpışma sırasında ölen oğlu Turismod'un kaybı üzerine ağlaşmaya başlayınca, diğer oğlu ayağa kalkmış ve Lombardlara hakaret yağdırmaya başlamıştır (*injuriis lacessere coepit*). Onlara beyaz ayaklı kısrak olduklarını söylemiş ve bir de leş gibi koktuklarını eklemiştir. Bunun üzerine Lombardlardan biri karşılık vermiştir: "Öyleyse Asfeld çarpışmasının geçtiği yere git; orada hiç kuşkusuz, bu kısrakların saldırganı nasıl cesaretle püskürtmeyi bildiklerini hissedeceksin; orası aynı zamanda kardeşinin kemiklerinin de, dökün bir beygirinkiler gibi etrafa saçıldığı yerdir." Kral hasımların birbirlerine girmesine engel olmuş ve "sonra, şölen neşe içinde sona ermiştir" (*Laetis animis convivium peragunt*). Bu sonuncu özellik, yaralayıcı sözler turnuvasının oyunsal karakterini açıkça göstermektedir. Kuzey dilindeki edebiyatta bu gelenek, özel bir biçim olan *mannjafnaôr*, yani erkekler karşılaşması adı altında bilinmektedir. Bu uygulama örf olarak, adak yarışmasıyla birlikte, 26 Aralık bayramına

49. Krş. Jaeger, *Paideia*, I, s.168 vd.
50. *Lib*. I, c. 24.

aittir. Orvar Odd *saga*'sı (efsane), bunun gelişmiş bir örneğidir. Kahraman, yabancı bir kralın sarayında, kim olduğunu belli etmeden kalır ve kellesini ortaya koyarak, kralın iki adamına içki içme konusunda meydan okur. İçme sırası kendisine gelen her rakip, diğerlerinin utanılacak bir kayıtsızlık içinde kadınların yanında kaldıkları ama kendinin katıldığı bir çarpışmayı anlatarak övünmektedir.[51] Hatta bazen, palavra dolu söylevlerle rekabete girişen iki kral olmaktadır. *Eddas* şarkılarından biri olan *Hârbarosljôo*'da, Odin ve Thor bu türden bir müsabaka içinde sunulurlar.[52] Aynı şekilde, Loki'nin, bir içki âlemi esnasında Aselerle tartışması (bu tartışmalara *Lokasenna* denmektedir)[53] da bu kategoriye mensuptur. Bu atışmaların kutsal karakteri, içki âleminin yapıldığı salonun "geniş bir barış yeri" olduğuna ilişkin ifade tarafından vurgulanmıştır: Burada hiç kimse, karşılıklı söylenen sözlerin ardından şiddete başvuramaz. Bütün bu örnekler, tarihöncesine ait bu motifin edebi gelişimini göz önüne serse de, dinsel temel hâlâ son derece aşikârdır ve bunların geç döneme ait bir şiirsel hayal gücünün kanıtları olarak görülmesine izin vermez. Mac Datho'nun domuzu ve Brierend bayramı gibi eski İrlanda efsaneleri, erkekler arasındaki benzeri çekişme örnekleri sunmaktadır. De Vries'e göre, *mannjafnaôr* tartışılmaz bir şekilde dinsel kavrayışlara dayanmaktadır.[54] Bu cins hakaretlere verilen önem, kendisine yönelik bir iğnelemeden ötürü İrlanda'ya karşı misilleme seferine girişmeye hazır olan Harald Gormsson örneğinde görülmektedir.

Eski İngilizce bir destan olan *Beowulf*'ta, Danimarka sarayında yaşayan kahraman, cesaret gösterdiği eski girişimlerini saymasını isteyen Unferd'in meydan okumasıyla karşı karşıya kalmıştır. Eski Germanik diller bu törensel palavracılık, övüngenlik ve hakaret yüklü söz alışverişi ile bunların arkasından gelen silahlı çarpışmayı ifade etmek üzere özel bir kelime kul-

51. *Edda* I, Thule I, 1928, no. 29; krş. X, s. 298, 313.
52. A.g.e., II, no. 9.
53. A.g.e., II, no. 8.
54. *Altgem. Rel. Gesch.*, II, s.153.

lanmaktadırlar: *Gelp*, *gelpan*; bu silahlı çatışma ya bir turnuvaya bağlıdır ya da bir bayram veya şölenin unsurudur. Bu ad eski İngilizcede şan, debdebe, iftihar, övünme ve kendini beğenmişlik; orta yukarı Almancada bağırtı, alay, meydan okuma ve gösteriş anlamına gelmektedir. İngilizce sözlük, bugün artık yalnızca köpek ciyaklaması anlamını taşıyan *yelp* için, *to applaud, to praise* fiillerinin ve "*vain glory*" adının kullanımdan düşmüş anlamlarını da vermektedir.[55] Eski Fransızcada yer alan ve kökeni belirsiz olan *gab*, *gaber*, Germanik dillerdeki *gelp, gelpan* kelimesinin kısmen karşılığıdır. *Gab* özellikle kavga başlangıcı veya sofra keyfi anlamında alay, şaka, latife demektir. *Gaber* bir sanattır. Charlemagne ve on iki arkadaşı, Konstantinopolis imparatorunun sarayındaki şölenden sonra, Charles'ın önerisi üzerine uyumadan önce "*gaber*" için on iki istirahat yatağına yerleşirler. Charles bizzat örnek olmuş, sonra sıra Roland'a gelmiş, o da itiraz etmemiştir. "Kral Hugues boynuzlarını bana ödünç verme lütfunda bulunsun; kentten böyle çıkar ve öyle bir üflerim ki, bütün kapılar menteşelerinden fırlar. Eğer kral bana yaklaşırsa, onu öyle bir döndürürüm ki, kakum kürkü yok olur ve bıyığı tutuşur."[56]

Geoffroi Gaimar'ın, İngiltere Kralı Kızıl William hakkındaki uzun kroniğinde, kral, rakibi Walter Tyrel ile bir böbürlenme çekişmesine girdikten sonra, New Forest'te onun ölümcül bir darbesiyle ölüp gitmiştir.[57] Öyle gözüküyor ki, üzerinde anlaşmaya varılmış bu iğneleyici ve hakaret dolu sözleri söyleme işi, daha sonra turnuvalarda tellalların oynadıkları bir rol haline gelmiştir. Bunlar, turnuvaya katılan kendi takımlarından kişilerin silah kullanmadaki başarılarını övmekte, onların soylarını

55. *La Gesta Herwardi* (XI. yüzyıl) bir *Gilp-cwida* örneği vermektedir, Duffus Hardy ve C.T. Martin (Ek, Geoffroi Gaimar, *Lestoire des Engles*), Rolls Series, 1888, I, s. 345.

56. *Le Pèlerinage de Charlemagne* (XI. yüzyıl), E. Koschwitz, Paris, 1925, 471-481. dizeler.

57. F. Michel, *Chroniques anglo-normandes*, I, s.52; ayrıca bkz. Wace, *Roman de Rou*, 15038. dize vd ve *Guillaume de Malmesbury*, IV, 320.

alkışlamakta, bazen de soylu hanımlarla alay etmektedirler; bu tellallar zırıltı çıkartan kişiler ve dilenciler olarak nitelenip küçümsenmektedir.[58] XIV. yüzyılda *gaber* hâlâ bilinmektedir; kelime bu yüzyılda, sonuçta zaten hep işaret ettiği bir sosyete oyununa bağlanmıştır. Söylendiğine göre, Anjou dükü *Amadis de Gaule* adlı kitapta bu oyundan söz edildiğini görmüş ve kendi saray halkıyla bunu oynamaya karar vermiştir. Bussy d'Amboise, düke karşılık vermek zorunda olduğuna zorlukla ikna edilebilmiştir. Tıpkı Loki'nin hakaret saldırısında Aegir'in salonunda olduğu gibi, oyuna bütün katılanların eşit olacakları ve hiçbir sözün kötü niyetle sarf edilemeyeceği kuralı geçerlidir. Fakat oyun burada da, Anjou dükünün karşısındakini ölüme sürüklediği adi entrikanın başlangıcı olmuştur.[59]

Toplumsal hayatın esas unsuru olarak kabul edilen müsabaka kavramı, uzun zamandan beri bizim Helen uygarlığı anlayışımıza bağlıdır. Sosyoloji ve etnolojinin *agôn* tipi unsurun anlamını genel olarak kaydetmesinden çok önceleri, Jacob Burckhardt *agonal* kelimesini yaratmış ve kavramı Yunan kültürünün özelliklerinden biri olarak tanımlamıştır. Ancak Burckhardt, olgunun genel sosyolojik temelini görmemiştir. Onu tamamen Yunanlara özgü bir çizgi olarak yorumlayabileceğini ve bunun etkisinin Yunan kültürünün belli bir döneminde yoğunlaştığını düşünmekteydi. Ona göre, Yunan tarihinin gelişimi içinde önce kahraman insan ortaya çıkmış, ardından "kolonyal ve agonal insan" gelmiş ve bu tipin arkasından da V. yüzyıl insanı gelmiştir; bu kişinin ardından gelen tip, İskender'e kadar sürecek olan IV. yüzyıl insanıdır ve son olarak da ortaya Helenistik insan çıkmıştır.[60] Bilginimize göre, kolonyal ve agonal dönem, demek ki esas olarak VI. yüzyılı kapsamaktadır. Burckhardt'ın bu fikrine,

58. *Tournoi de Chauvency*, M. Delbouille, 540.- 1093-1158. dizeler vs. *Le Dit des hérauts*, Romania, XLIII, s. 218 vd.
59. A de Varillas, *Histoire de Henri III*, Paris, 1694, I, s. 574, Godefroy tarafından da kısmen aktarılmıştır, *sözlük*, "Gaber" md., s.197, 3.
60. *Griechische Kulturgeschichte*, herausgegeben von Rudolf Marx, III.

daha son yıllara kadar katılanlar olmuştur.[61] Burckhardt "diğer hiçbir halkın bilmediği itici güç"e "*agonal*" adını vermekteydi.[62] Derslerinde anlattığı ve ölümünden sonra *Grie-chiche Kultur* adıyla yayımlanan büyük eseri 1880'li yıllara aittir, yani henüz genel sosyolojinin, parça parça olan etnolojik verilerden yararlanamadığı bir döneme aittir. Ehrenberg'in bu bakış açısını yakın tarihlerde bile hâlâ destekleyebiliyor olması ilginç bir noktadır. O da *agôn* ilkesini tamamen Yunanlara özgü saymaktadır. "Doğu bu (ilkeye) yabancı ve hasım kalacaktır"; "*Kitab-ı Mukaddes*'te *agonal* müsabakaları aramak boşuna bir gayret olacaktır."[63]

Önceki sayfalarda, Uzakdoğu, *Mahâbhârata* dönemi Hindistan'ı ve ilkel toplumlara ilişkin düşünceler, bu cins iddiaların hâlâ çürütülmesine gerek bırakmayacak kadar sıklıkla tekrarlanmıştır. Oyun ile *agôn* tarzı mücadelelerin ilişkisine dair en çarpıcı verilerden birini, tam da Eski Ahit'ten almış bulunuyoruz.[64] Burckhardt müsabakaların hem ilkel hem de barbar toplumlarda var olduğunu kabul etmekte ama bunlara yalnızca sınırlı bir anlam tanımaktadır.[65] Ehrenberg bu noktada daha da ileri gitmektedir: Nitekim *agôn* tipi olguyu "bu haliyle genel ama tarihî açıdan hiçbir yarar ve anlamı olmayan insani bir özellik" olarak adlandırmaktadır! Kutsal veya büyü amacıyla yapılan yarışmayı göz ardı etmekte ve Yunan'a ilişkin verilerin "folkloristik" yorumuna karşı olduğunu ilan etmektedir.[66] Ehrenberg'e göre, yarışma içgüdüsü "hemen hemen hiçbir yerde belirgin ve insanüstü bir toplumsal güç haline gelmemiştir".[67] Ancak iş işten geçtikten sonra, İzlanda'daki paralel oluşumlara dikkat etmiş ve bunlara belli bir ağırlık tanımayı kabul etmiştir.[68]

61. H. Schaefer, *Staatsform und Politik*, 1923; V. Ehrenberg, *Ost und West*, Studien zur geschichtlichen Problematik des Antike, Schriften der Phil Fak. d. deutschen Univ. Prag, s.15, 1935.
62. *Gr. Kult, g. III*, s. 68.
63. A.g.e., s. 93, 94, 90.
64. Yukarıda.
65. A.g.e., III, s. 68.
66. A.g.e., s. 65, 219.
67. A.g.e., s. 217.
68. A.g.e., s. 69, 218.

Ehrenberg, *agonal* ilkeyi Eski Yunan'daki kahramanlık döneminin hemen ardından gelen dönemde yoğunlaştırma ve bazı agonal özelliklerin yer yer kahramanlık çağında da görüldüğü konusunda da Burckhardt'ı izlemektedir. Ona göre, Truva Savaşı bütünü itibariyle hiçbir *agonal* karakter taşımamaktadır: *Agôn* tipi unsurda bir karşılık aranmasının nedeni "savaş faaliyetinin kahramanca edasını yok etmek"ten ibarettir. Demek ki *agôn* tipi unsur, kültürün daha yeni bir aşamasının ürünü olarak ancak ikinci kertede "yeniden gelişmekte"dir.[69] Bütün bunlar az veya çok, Burckhardt'ın şu özlü sözünün üzerinde temellenmektedir: "Savaşı bilen bir halkın turnuvaya ihtiyacı yoktur."[70] Bununla birlikte günümüzde, sosyoloji ve etnoloji bu özdeyişi, hiç değilse uygarlığın arkaik dönemleri için, tamamen çürütmüştür. Yarışmanın yalnızca tüm Hellas'ı (Eski Yunan âlemi) bir araya toplayan Olympia, Isthmus (Kıstak), Delphoi ve Nemea'daki büyük oyunlar esnasında ve birkaç yüzyıl boyunca Yunan toplumunun hayati ilkesi haline gelmiş olduğunu kabul etsek de, sürekli rekabet zihniyetinin bu dönemden önce ve sonra Helen kültürüne daha az hükmetmiş olduğu doğru değildir.

Yunanların atletizm oyunları, yüzeysel bir incelemenin bunları basit ulusal bayramlarla karşılaştırmaya izin verdiği dönemde bile, sıkı sıkıya dine bağlı kalmaya devam etmektedir. Pindaros'un zafer şarkılarının tümü, onun zengin kutsal şiirinin içinde yer almakta ve bu şiirden bize kalan yegâne kısmı meydana getirmektedir.[71] *Agôn*'un dinsel karakteri her yerde açığa çıkmaktadır. Genç Ispartalıların sunak önünde acı çekmek için birbirleriyle yarışmaları, yeryüzünün bütün ilkel toplumlarında rastlanan, erişkinler topluluğuna kabul törenlerindeki zorlu sınavlarla özdeşleştirilebilir. Olimpiyat oyunlarında galip gelen biri, soluğuyla atasına hayati bir güç aktarabilmektedir.[72] Yunan geleneği devlete, savaşa ve hukuka ilişkin yarışlarla, güç, bilgelik

69. Burckhardt, a.g.e., s. 26, 43; Ehrenberg, a.g.e., s. 71, 67, 70, 66, 72.
70. Burckhardt, a.g.e., s. 69; krş., Ehrenberg, a.g.e., s. 68.
71. Jaeger, *Paideia*, I. s. 273.
72. Pindare, *Olymp.*, VIII, 92 (70).

ve bolluk yarışları arasında ayrım yapmaktadır. Bu ikili sınıflandırma, kültürün arkaik safhasının *agôn* tipi bazı kalıntılarını hâlâ yansıtıyor gibidir. Bir yargıcın önünde savunulan bir dava *agôn* adını aldığında, bu, Burckhardt'ın yorumunda olduğu gibi,[73] sonraki bir anlam yakıştırması değil, tersine, yüzlerce yıllık kavramların ilişkisidir. Dava eskiden gerçek bir *agôn*'du.

Yunanlılar, rekabetin mümkün olduğu her alanda yarışma düzenleme âdetine sahiplerdi. Panathenea ve Thesea bayramlarında erkeklerarası güzellik yarışmaları yapılıyordu. *Symposia*'larda şarkı söyleme, bilmece sorma, uyanık kalma ve içme yarışmaları yapılıyordu. Bu sonuncu tür müsabakada bile, kutsallık alanıyla olan ilişki hiç eksik değildir: *Poluposia* ve *akratoposia*, yani çok ve katışıksız içme olgusu Choen bayramının bir parçasıydı. İskender, Kalanos'un ölümünü, en iyi içiciler için ödül koyduğu bir jimnastik ve müzik *agôn*'uyla anmıştır: Bu yarış boyunca otuz beş yarışmacı ölmüş, galibin de aralarında olduğu altısı da yarış bittikten sonra aynı kadere uğramıştır.[74] Çok miktarda yemeye ve içmeye dayalı yarışmalarla *potlatch* arasında da bir bağ görülür.

Agôn kavramının aşırı dar yorumu, Ehrenberg'i Roma kültürüne anti-agonik bir karakter tanımaya yöneltir.[75] Nitekim, özgür kişiler arası yarışmalara burada pek rastlanmaz. Fakat bu, *agôn* unsurunun Roma uygarlığının kuruluşunda yer almadığı anlamına gelmez. Bunun yerine, burada oldukça özgün bir olguyu meydana getiren şey, kişisel rekabete dayalı yarışmanın yerini, çok erken dönemden itibaren başkalarının çarpışmalarının seyrine bırakmış olmasıdır; ve bu amaçla adamlar tutulmuştur. Hiç kuşkusuz bu kayma, yarışmaların kutsallık karakterinin Romalılarda özellikle sağlam kalmış olmasına bağlıdır. Çünkü ikame eylemi, en eski geleneğine özellikle ibadetle sahip olmuştur. Gladyatör dövüşleri, hayvanlarla yapılan güreşler ve araba yarışları köleler tarafından yapılmasına rağmen, bunların hepsi

73. A.g.e., III, 85.
74. Chares'e göre, bkz. Pauly Wissowa, s.v. Kalanos, c. 1545.
75. A.g.e., s. 91.

tamamen *agôn* alanına mensuptur. *Ludi* yılın belli günlerindeki bayramlara bağlı değillerdi ve *Ludi Votivi* de çoğu zaman ölüler adına yapılan veya belli bir durumda Tanrıların hışmını yatıştırmak için adakların adandığı törenlerdi. Ayin düzenine yönelik en ufak hata veya en küçük bir ihlal törenin tümünü geçersiz kılıyordu. Eylemin kutsal karakterini teyit eden yeni bir çizgiydi bu.

Basit bir kelime olan *ludus*'un,* sevinçli ve özgür olma anlamında çağrıştırdığı her şeye rağmen, Romalıların gladyatör dövüşlerini kanlı, batıl itikada dayalı ve köleci yanlarıyla birlikte belirtmeye her zaman yaramış olmasının büyük önemi vardır. Bu olguyu nasıl kavramalıyız?

Ehrenberg ve Burckhardt'ın ortak yorumuna göre, Yunan toplumu, kültürünün arkaik ve kahramanlık döneminden sonra, ikincil olarak, egemen toplumsal ilke olan agonal aşamaya yönelmiştir, çünkü güçlerinin en iyilerini ciddi mücadelelerde tüketmiştir. "Çarpışmadan oyuna"[76] bir geçiş ve buna bağlı olarak bir yozlaşma meydana gelmiştir. Ve uzun dönemde buna yol açan da, kuşkusuz *agôn* unsurunun öne çıkması olmuştur. Ehrenberg'e göre *agôn*, boşuna ve yararsız karakteri içinde, sonuçta şu anlama gelmektedir: "Hayatın, düşüncenin ve eylemin bütün ciddiyetinin ortadan kaldırılması, her tür yabancı ölçü karşısında kayıtsızlık, zafer kazanmak gibi bir amaç dışındaki her şeye karşı umursamazlık."[77] Bu sonuncu sözler kesinlikle bir doğruluk payına sahiptir ama olguların birbiri ardına geliş sırası Ehrenberg'in kabul ettiğinden farklıdır ve her şeye rağmen, *agôn* unsurunun kültür karşısındaki anlamını farklı şekilde ifade etmek gerekir. Bu unsur "çarpışmadan oyuna" geçişin sonucu değildir; "oyundan çarpışmaya" olan başka bir geçişten de çıkmış değildir; "kültüre varan bir yarışma oyunu"ndan kaynaklanmıştır. Bu oluşum esnasında, yarışma kültürel hayatı geçici olarak istila etmiş ve oyunsal, kutsal ve kültürel karakterini bir süre için

* (Lat.) *Ludus*, oyun; çoğ. *Ludi*. (ç.n.)

76. A.g.e., s. 80.

77. A.g.e., s. 96.

kaybederek saf bir rekabet atılımı halinde yozlaşmıştır. Birçok oyunsal biçimin içinde icra edilen hemen hemen hâlâ çocuksu bir oyun içgüdüsü kavrayışından yola çıkmak gerekir, yani ritme, almaşıklığa, zıtlaşmaya ve uyuma yönelik, doğuştan gelen yatkınlıkların serpilebildikleri, kurala bağlı ve "gündelik hayattan" kurtulmuş eylemlerden yola çıkmak gerekir. Bu içgüdüye, bozulmuş bir şeref, liyakat, üstünlük ve güzellik zihniyeti eşlik etmektedir. Bütün mistik ve büyü alanları, kahramanlığa ilişkin alanlar ve müzikal, mantıksal ve sanatsal alanlar bu soylu oyunun içinde biçim ve ifade bulmaktadır. Kültür ne oyun *olarak*, ne de oyundan doğmaktadır, o, oyunun *içindedir*. Kültürün zıtlaşmalı ve agonistik temeli, bu kültürden önce var olan oyunun içinde yer almaktadır. Ve başlangıç noktamıza, Roma *ludi*'sine geri dönersek, Latince kutsal yarışmalara oyun adını vererek kendini sınırladığında, böylece bu kültür unsurunun özgül niteliğini mümkün olduğunca açık bir şekilde ifade etmiştir.

Her uygarlığın gelişiminde, agonal işlev ve yapı en âşikar ve çoğu zaman da en güzel biçimlerine, arkaik dönemden itibaren ulaşır. Kültür malzemesinin daha karmaşık, dağınık ve geniş hale gelmesi ve toplumsal, bireysel ve kolektif hayat ile üretim tekniğinin daha incelmiş bir örgütlenmeyi bilir hale gelmesiyle birlikte, bir uygarlığın temeli, oyunla muhtemelen bütün temasını kaybetmiş olan kavram, sistem, kavrayış, doktrin, ölçü, yapaylık ve örflerin istilasına uğrar. Kültür giderek daha ciddi hale gelir ve oyuna artık yalnızca ikincil bir yer verir. *Agonal* dönem geride kalmıştır veya en azından böyle gözükmektedir.

Bundan sonra, başlıca kültürel işlevlerin içindeki oyunsal unsurların dökümünü izlemeden önce, eğer aşikâr oyunsal biçimler bir kez daha ele alınacak olursa –bunlara ilişkin olarak, arkaik kültür ile oyunun ilişkisini açıkça göstermeye çalıştık– ilkel toplumsal hayat alanının, yeryüzünün tümünde, *agonal* karakterdeki kavram ve uygulamalara tamamen benzeyen bir bütünün hükmü altında olduğu gözlenecektir. Görünüşe göre, bu yarışma oyunu biçimleri, söz konusu halkların her birine içkin dinsel kavrayışlardan bağımsız olarak doğmuştur. Bu kimliğin

dolaysız açıklaması, bizatihi hep yükselmeye hevesli olan insanın doğasındadır; bu yükselme dünyevi şan ve üstünlükte veya dünyevi unsurlar üzerinde zafer kazanmakta yatar.

Eğer oyun kategorisi, gerçekten bizim burada ele aldığımız kültür olgularının ilkiyse, o zaman şu biçimlerin arasına katı sınırlar koymak mantıklı olmayacaktır: *potlatch* ve *kula*, karşılıklı şarkılar, hakaret dolu atışmalar, meydan okumalar, kanlı dövüşler vs. Bu temel karakter, çeşitli kültürel işlevlerin ayrı ayrı incelenmesine geçip, öncelikle oyunun hukukla ilişkisini incelediğimizde, daha da açık bir şekilde ortaya çıkaracaktır.

4
Oyun ve Hukuk

Hukuk, yasa ve yargı alanı ilk bakışta, oyun alanından çok uzak olarak gözükmektedir. Nitekim, hukuk ve yargı namına var olan her şeye dinsel bir ciddiyet ve birey ile mensup olduğu topluluğun en hayati çıkarları egemendir. Hukuk, yargı ve yasa kavramlarını ifade eden terimlerin etimolojik temeli esas olarak, koymak, kurmak, işaret etmek, tutmak, benimsemek, seçmek, paylaşmak, bir araya getirmek, eşdeğer kılmak, bağlamak, alışmak, yerleşik olmak fikirlerine veyahut düzen kavramına bağlıdır. Bunlar, oyunu ifade eden kelimelerin ortaya çıktıkları semantik alanla açıkça zıtlaşan temsillerdir. Fakat biz, bir eylemin kutsal veya ciddi niteliğinin oyun niteliğini asla dışlamadığını kuşku götürmez bir şekilde saptamıştık.

Hukuk ile oyun arasında bir yakınlığın olabilirliği, davanın, yani hukukun en mükemmel uygulanışının –bunun ideal temelleri ne olursa olsun– geniş ölçekte bir yarışma niteliğine büründüğünü fark ettiğimiz zaman kendini açıkça göstermektedir. Yarışma fikri ile hukukun yaratılması arasındaki bağa, *potlatch*'ı tasvir ettiğimizde değindik; nitekim Davy, *potlatch* kurumunu, hukuk tarihi açısından, ilkel bir anlaşmalar ve zorunluluklar sisteminin kökeni olarak incelemiştir.[1] Yunanlılarda bir davanın başlangıcı taraflar arasındaki bir *agôn* sayılmaktadır; yani sabit kurallara tabi olan, belirgin biçimler altında cereyan eden ve iki rakibin bir hakemin kararına uydukları bir mücadele biçimindedir. Bir müsabaka olarak kavranan bu dava, yakın tarihli bir gelişme, kavramların başka bir bağlama aktarılması, daha da kötüsü, Ehrenberg'in muhtemelen inandığı gibi, kurumun bir yozlaşma aşaması olarak kabul edilmemelidir.[2] Hukuk alanındaki davanın bütün tarihsel evrimi, tam tersine, adli tartışmaya özgü olan kurallı mücadele karakterinden kaynaklanmıştır ve bu nitelik günümüze kadar varlığını sürdürmüştür.

Müsabaka dendi mi, gündeme oyun gelir. Herhangi bir karşılaşmanın oyunsal karakterini reddetmek üzere geçerli bir neden bulunmadığını daha önce gördük. Her topluluğun adalet uygulamalarını sürdürebilmek üzere talep ettiği şu kutsallık alanına kadar yüceltilmiş olan oyunun ve müsabakanın niteliği, bugün bile, adli hayatın birçok noktasında ortaya çıkmaktadır. Adalet bir "avlu"*da dağıtılmaktadır. Bu avlu, kelimenin tam anlamıyla *hieros kuklos*'tur; yani Akhilleus'un kalkanında görülen ve davaya bakan yargıçların temsil edildiği kutsal dairedir.[3] Davaya bakılan her yer, gerçek bir *temenos*, gündelik dünyadan ayrılmış ve sınırlandırılmış, kutsal bir alandır. Mahkemenin etrafı işte böyle çevrilmekte (Felemenkçede: *Men spant de vierschaar*) ve sonra ona adalet dağıtması *emri verilmektedir* (Felemenkçede:

1. G. Davy, *La Foi Jurée*.
2. *Ost und West*, s. 76, bkz., s. 71.
* (Fr.) *Cour*: Hem avlu, yani saha, hem de mahkeme anlamına gelir. (ç.n.)
3. *Ilyada*, XVIII, 504.

Men bant haar vervolgens). Burası gerçek bir sihirli çember, insanlar arasındaki alışılmış mertebe farklarının bir süre için askıya alındığı serbest bir alandır. Burada, geçici bir süre için, kimse kimseye zarar veremez. Loki, hakaret yarışmasının tehlikelerine atılmaya karar vermeden önce, bu müsabakanın cereyan edeceği yerin "barışın hüküm sürdüğü büyük bir alan"[4] olduğundan emin olmak istemiştir. İngiliz Lordlar Kamarası, özü itibariyle hep adalet dağıtan bir mahkeme olmuştur; bu bağlamda *waalsack*, yani aslında bu konuyla hiçbir ilgisi olmayan Lord Şansölye'nin makamı "*teknik olarak Lordlar Kamarası çevresinin dışı*" sayılmaktadır.

Adalet dağıtma işlemleri sırasında, "olağan hayat"ın dışına çıkan yargıçlar, cüppe veya peruka takarlar. Acaba İngiliz yargıçlarının bu uygulamalarının etnolojik anlamı araştırılmış mıdır? Bu uygulama ile XVII. ve XVIII. yüzyıllardaki peruka modası arasındaki bağ, bana ikincil bir şeymiş gibi gelmektedir. Peruka gerçekte, İngiltere'deki yargıçların eski alameti farikaları olan *coif*'ın devamıdır: *Coif*, başlangıçta kafaya yapışan beyaz bir başlıktı ki, bugün perukaların alt tarafındaki beyaz kenarlık bunu hatırlatmaktadır. Fakat yargıçların perukası, eski bir resmî âdetin kalıntısından daha fazla bir şeydir. Bu perukanın işlevi, ilkel toplumların dans maskelerinin işlevine çok benzemektedir. Perukayı takan "başka bir varlık" haline gelmektedir. Britanya dünyası, kendine özgü gelenek saygısıyla, hukuk alanındaki çok eski bazı özellikleri de korumaktadır. Davanın özellikleri arasında çok büyük bir yer tutan spor ve mizah, zaten genel olarak adli hayatın esas özellikleri arasındadır. Üstelik, bu özellik Hollanda'da bile kamu vicdanına o kadar yabancı değildir. Amerikalı içki kaçakçısı, içki yasağı döneminde, kendisini aramak isteyen gümrükçüye, *be a good sport* demişti. Hollanda vatandaşı da, adaletten bu sportif zihniyeti beklemektedir. Brabantlı bir sanık, bir polis memurunu kasıtlı olarak ezmeye kalkıştığı

4. Bkz. yukarıda; krş. Jaeger, *Paideia*, s. 147: "Die Dikè (schafft) eine Plattform des öffentlischen Lebens, auf der Hoch und Gering sich als 'Gleiche gegenüberstanden' ".

suçlamasıyla mahkemede yargılanırken[5] şöyle demiştir: "Hatta memuru kurtarmak için sola yattım." Memur itiraz edince, sanık şöyle karşılık vermiştir: "Dürüst ve sportif olunuz!"

Eski bir yargıç bana şöyle yazmıştı: "Yargılama usulümüzde yer alan bazı bölümlerin üslup ve içeriği, avukatlarımızın birbirlerini kanıt ve karşı kanıtlarla bunalttıkları sportif hareketin ifadesidir (bu uygulamalar arasında incelikli tarzlar da yok değildir): Öyle ki, avukatların zihniyeti bana birçok kereler, her kanıt getirdiklerinde bir sopa diken ve böylece soktuğu sopa sayısı sayesinde galip gelmeye uğraşan şu *adat*[6] duruşmalarındaki hatipleri hatırlattı."

Aralarında pek fazla bir bağ olmayan bu gözlemler, adaletin yerine getirilmesi ile oyun arasındaki esas bağın keşfine hazırlanmamıza olanak vermektedir. Davanın ilkel biçimlerine geri dönelim. Yargıcın önünde sürdürülen yargılamada, her an ve her koşulda kazanma arzusu o kadar ağır basar ve öylesine bir sabit fikir haline gelir ki, agonal unsuru bir an için bile unutmak mümkün olmaz. Üstelik, bu mücadeleye hükmeden katı kurallar sistemi, onu biçimsel açıdan, kurala bağlı zıtlaşmalı oyunların çerçevesine tamamen yerleştirir. İlkel uygarlıklarda hukuk ile oyun arasındaki temel bağ üç ayrı veçhe sunmaktadır: Dava bir talih oyunudur, bir yarıştır ve bir atışmadır.

Dava, hak olan ve olmayan şeyi kabul ettirmek için; kimin haklı, kimin haksız olduğuna karar vermek için; kimin kazandığını, kimin kaybettiğini belirlemek için yapılan bir mücadeledir. Uygarlık düzeyi yüksek toplumlardaki hukuk uygulamalarından uzaklaşarak, dikkatimizi uygarlığın daha az ilerlemiş safhalarındaki toplumların aynı uygulamalarına yöneltelim: "Kazanmak ve kaybetmek" kavramının, yani katışıksız haldeki, kurala bağlanmış mücadele kavramının, topluluğun bilincindeki "hak ve haksızlık" kavramını –yani etik ve hukuksal kavramı– silip süpürdüğünü görürüz. Adalet konusunda başlangıçta yer alan

5. *Nieuwe Rotterdamsche Courant*, 20 Haziran 1936, sabah nüshası C.
6. Hollanda Doğu Hint Adalarında yerlilere uygulanan hukuk.

bilince doğru ilerledikçe, talih unsuru ile birlikte oyun unsuru da tamamen ön plana geçer. Kâhine danışarak, Tanrı yargısına başvurarak, fal açarak, yani oyun aracılığıyla karar verme kavramlarının (çünkü sarsılmaz karar yalnızca bir oyun kuralına dayanmaktadır) veya yargıcın karar vermesinin henüz tek bir bütünün içinde yer aldıkları bir fikirler âlemiyle karşı karşıyayız demektir.

Tanrısal iradenin ne olduğu, yani yakın geleceğin ve mukadderatın ne getireceği Tanrıdan gelen bir haber aracılığıyla öğrenilir. Kehaneti anlamak için şansa başvurulur. Odunlar kaldırılır, taşlar atılır, kutsal kitabın sahifeleri arasına bir bıçak konur. Örneğin *Mısır'dan Çıkış*, XXVIII, 30'da, büyük rahibin göğsüne *urim ve tummim* –bu şeyler her ne iseler– konulması ve bunlar yardımıyla rahip Eleazar'ın (Sayılar, XXVII, 21) bir yargılama işine girişmesi hükme bağlanmaktadır. Örneğin Saul, kendisiyle oğul Yonatan arasındaki bir davayı karara bağlamak üzere fal açılmasını emretmiştir (I, Samuel, XIV, 42). Kehanet, talih oyunu ve adalet arasındaki ilişki burada olabildiğince açık bir şekilde sunulmuştur. Böylesine bir kehanet falı, eski Arap putataparlığı tarafından da bilinmektedir.[7] Acaba bu Zeus'u, çarpışmadan önce ölümün kaderini kefelerinde tartarken gördüğümüz *İlyada*'daki kutsal teraziden başka bir şey midir? "Bir altın terazi kurdu baba Tanrı, bir kefeye [at terbiyecisi] Troyalıların kara ölümünü kodu, bir kefeye [tunçlarla kaplı] Akhaların kara ölümünü."[8]

Bu tartı, Zeus'un yargılama işlemidir: *dikazein*. Tanrısal irade, kader ve talih kavramları burada tamamen iç içe girmiştir. Adalet tartmaya yarayan terazi (Felemenkçe: *Weegschaal*) –çünkü bu yüklem kuşkusuz Homerosgil imgeye kadar uzanmaktadır–, kaygı veren bir kaderi belirlemeye yarayan talih terazisidir (Felemenkçe: *Waagschaal*). Burada henüz, ahlaki gerçeğin bir zaferi, hakkın adaletten daha ağır bastığı fikri söz konusu değildir.

7. Wellhausen, *Reste arabischen Heidentumes*, 2 Ausg. Berlin, 1927, s.132.
8. VIII, 69 vd. [Homeros, *İlyada*, Çev. Azra Erhat-A. Kadir, Sander Yay., 1981, 4. baskı, s. 220]; XX, 209; XVI, 658; XIX, 223.

Akhilleus'un kalkanında tasvir edilen ve *İlyada*'nın XVIII. şarkısında betimlenen figürler arasında, bir duruşma da vardır; davaya bakan yargıçlar kutsal bir çemberin içindedir. Ortada *duõ chrusoio talanta*, iki altın *talanta* (bir sikke adı) vardır ve bunlar en adil karar (*dikèn*) verenin olacaktır.[9] İki altın *talanta*; ama acaba başlangıçta, *talanta* hakkın tartıldığı terazi olarak yorumlanmamış mıdır?[10] Eğer bu yorum doğru olmasaydı, hiç kuşkusuz bir davadan çok talih oyununa uyan *kumar parası* söz konusu olurdu.

Yunanca *dikè* (hukuk) kelimesi, katışıksız bir soyutlamadan daha somut kavramlara uzanan bir anlam yelpazesine sahiptir. Soyut kavram olan "hukuk" anlamının yanı sıra, birine düşen payı veya verilen zararın tazminatını ifade edebilir: Taraflar *dikè* vermekte ve almakta, yargıç *dikè* dağıtmaktadır. Kelime aynı zamanda, davayı, yargıyı ve cezayı da ifade etmektedir. Werner Jaeger'e göre, bu durumda somut anlamın, istisna olarak, soyut anlamdan türediği kabul edilmelidir.[11] *Dikaios* (hakkaniyet sahibi) ve *dikaiosunè* (hakkaniyet) terimlerinin *dikè*'den daha sonra oluşmuş olmaları, bu görüşlere uymamaktadır. Adalet dağıtma ile fal açarak karar verme arasındaki, daha önceden işaret ettiğimiz bağ, bizi Jaeger'in reddettiği ve *dikè*'yi *dikein*'den (atmak) türeten etimolojiye öncelik vermeye yöneltmektedir. Bunun birinci nedeni; çünkü İbranicede de *tora* (yasa, hukuk) ile fal açmak (atmak), çekmek, bir kehanete yol açmak anlamına gelen bir kök arasında inkâr edilemez bir ilişki olmasıdır.[12]

Paraların üzerindeki *Dikè* şeklinin, kimi zaman, *Tykhea* (belirsiz kader) şekline dönüşmesi de anlamlıdır. Bu Tanrıça da elinde bir terazi tutmaktadır. Miss. Harrison şöyle der: "Bu

9. XVIII, 497-509.
10. Şairin burada, iki tarafın adalet terazisinin karşılıklı iki kefesine oturdukları eski bir temsil üzerinde çalıştığını düşünüyorum; bu temsil daha sonra anlaşılamamış ve *talanta* = para tutarı imgesiyle ikame edilmiştir.
11. *Paideia*, I, s.14.
12. Yukarıda zikrettiğim *urim* kelimesi de herhalde bu kökten türemektedir.

ilahi şekiller çok sonraları 'bir araya getirilmiş' değildir; ikisi de tek bir kavrayışın ürünüdür ve sonradan farklılaşmıştır."[13]

Hukuk, fal ve şans arasındaki ilkel bağ, Germanik toplumların gelenekleri arasında da birden fazla şekilde gözlenebilir. *Lot* kelimesi bugün bile Felemenkçede hem gelecekte olması gereken şeyi, birinin kaderini, alın yazısını (Almancada *Schicksal*), hem de talihin maddi işaretini, örneğin en uzun veya en kısa kibrit çöpünü veyahut piyango biletini ifade etmektedir. Bu kabullerden hangisinin daha eski olduğunu kesin olarak belirlemek mümkün değildir: Arkaik düşüncede bunlar iç içedir. Zeus, Tanrısal yargı terazisini elinde tutmakta; Aseler dünyanın falına zar atarak bakmaktadır.[14] Tanrıların kararı, bir güç denemesinin veya silahlı bir çarpışmanın sonunda olduğu kadar, oyun aletlerinin fırlatılmasıyla da ortaya çıkmaktadır. Kökü hatırlanamayacak kadar eskilerde olan nedenlerden ve insan ruhundan ötürü, gelecek hâlâ oyun kâğıtlarına bakılarak okunmaktadır. Silahlı çarpışma, bazen zar oyununa eşlik etmektedir. Herullar ve Lombardlar çarpışırlarken, iki tarafın kralı da zar atar. Quierzy çarpışmasında, Kral Thierry'nin çadırında da zar atılmaktadır.[15]

Tanrı yargısı düşüncesinin toplumların zihniyeti içindeki yerini tam olarak belirlemek kolay değildir. İlk bakışta, şu şekilde tanımlamak mümkünmüş gibi gözükmektedir: Tanrılar, bir sınav veya atılan bir şeyin ortaya çıkan sonucu aracılığıyla, hakikatin hangi yanda olduğunu veya yönünü açığa çıkarmaktadırlar. Ama acaba bu, daha yakın tarihe ait bir yorum değil midir? Bizzat yarışı ve galibi belirleyecek olan oyun, hareket noktası değil midir? Talih oyununun sonucu, bizzat Tanrıların kararıdır. Bir kararname "oyların eşitliği halinde kuraya başvurulur" cinsinden bir hüküm verdiğinde, bugün bile böyle olmaktadır. Aşağıdaki gibi bir formül, ancak dinsel bilincin gelişiminin ileri

13. J.E. Harrison, *Themis*, s. 528.
14. Bkz. yukarıda, Bl. II.
15. Paulus Diacrus, I, 20; *Fredegaire*, IV, c. 27 (ss. rer, Merow , II, s.131). Bu konuda bkz, adli kader denemesi, H. Brunner, *Deutsche Rechtsgeschichte*, 2. baskı, II, s. 553 vd.

bir aşamasında ortaya çıkabilmiştir: Hakikat ve adalet, zarların nasıl geleceğine bir Tanrının karar vermesi veya çarpışmadaki galibi belirlemesi olgusunda ortaya çıkmaktadır. Ehrenberg, "Laik yargı Tanrı yargısından doğmuştur" (*Aus dem Gottesurteil erwächst das weltliche Gericht*)[16] diye yazdığında, bana tarihe uygun düşmeyen bir kavram geliştiriyormuş gibi gelmektedir. Olayları tamamen başka bir şekilde sunmak daha doğru olacaktır. Adalet dağıtımı ve Tanrı yargısının ortak kökenleri, agonal bir kararın içinde yer almaktadır: Fal veya bir güç denemesi nihai yargıyı belirlemektedir. Kimin yenip kimin kaybedeceğini belirlemek için yapılan mücadele, bizatihi kutsaldır. Eğer bu mücadele ilhamını hak ve haksızlığa ilişkin formüle edilmiş kavramlardan alıyorsa, o zaman hukuk alanına kadar yükselir; eğer Tanrısal güce ilişkin pozitif kavramlarla açıklanıyorsa, bu durumda din alanına kadar yükselir. Ancak, temel olgu her halükârda oyundur.

Adli çatışma, bazen bir yarış (Felemenkçe: *Wedlop*) ve bir güvence oluşturulması (Felemenkçe: *Weddenschap*) biçimine bürünen bir müsabakadır. Oyunsal terim olan *wedde* (Felemenkçede bahis anlamına gelir), bizim kavrayışımızda giderek ön plana geçmektedir. *Potlatch*, ilkel bir adli ilişkiler sistemine neden olur. Meydan okuma, bir anlaşmaya yol açar.[17] Birçok arkaik adli kurumda, *potlatch*'tan ve kabul edilen Tanrı yargısından bağımsız olarak, hak için müsabaka yapılır; yani belli bir duruma nazaran istikrarlı bir konum olarak görülen bir karar için müsabaka yapılır. Otto Gierke, geçmişte, halk zihniyetindeki oyunların ifadesi olarak kabul edilen birçok olguyu, herhangi başka bir açıklama getirmeksizin, "*Humor im Recht*" (Hukukta Mizah) başlığı altında toplamıştı. Adli tartışma müsabaka olarak kabul edildiğinden bunların çoğunu doğru olarak açıklamak mümkün olur. Halk zihniyeti gerçekten de oyun doludur; ama Gierke'nin kabul ettiğinden daha derin ve daha ciddi bir anlamla

16. *Die Rechtsidee im frühen Griechentum*, s. 75.
17. Davy, *La foi Jurée*, s.176, 126, 239, vs.

yüklü olarak. Örneğin, Germanik halkların eski adli geleneklerinde, bir "*marke*"nin[18] veya bir toprak mülkiyetinin sınırları bazen bir yarış veya bir baltanın fırlatılması yoluyla belirlenmekteydi. Bir davayı kimin kazanacağı, ya gözleri bağlanmış birinin bir kişiye veya bir eşyaya dokunması veya bir yumurtanın döndürülmesi veyahut yuvarlanması yoluyla belirlenmektedir. Bütün bu örnekler, güç denemesi veya talih oyunu yoluyla adli karar başlığı altında toplanabilir. Arapçada rehin kavramını ifade eden kelimenin kökü (*gara*), kura çekmek, kurayla veya hedefe ok atarak kazanmak anlamına gelmektedir.

Müsabakanın karı veya koca seçiminde özellikle büyük bir yer tutuyor olması herhalde rastlantı sonucu değildir. İngilizcede, evliliğin tamamına erdirilmesi anlamına gelen *wedding* kelimesinin arkasında, Felemenkçenin *bruiloft* kelimesiyle aynı hukuk ve uygarlık tarihi geçmişi bulunmaktadır. *Wedding*'in kökeni bir anlaşmaya uyulmasını zorunlu kılan simgesel rehin anlamına gelen *wedde*'ye kadar uzanır.[19] *Bruiloft*, eş elde etmek için yapılan yarışı, yani bir anlaşmaya varılabilmesi için gereken sınavı veya sınavlardan birini hatırlatmaktadır.[20] Danaidler bir yarış sonunda kazanılmışlardı ve bu örneğin tarihte bile taklitleri olmuştur. Penelope'ye ilişkin olarak da benzeri bir yarış söz konusudur.[21] Önemli olan, yalnızca efsanede ve mitolojide yer alan böylesine bir eylemin tarihsel varlığının kanıtlanıp kanıtlanamayacağı değildir. Esas olan, eş elde etmek için yarışma kavramının var olmasıdır. Etnologlara göre evlilik, "sınava dayalı bir sözleşme"dir, "*a potlatch custom*"*dır (bir *potlatch* âdeti). *Mahâbhârata*'da, Drupadi'nin taliplerinin geçmek zorunda oldukları güç gösterileri tasvir edilmektedir; *Râmâyana*'da

18. Kullanımı bir topluluğa ait olan toprakların tümü.
19. Orta Felemenkçede, evlenmek anlamına gelen bir *wedden* de vardır: *Hets beter wedden dan verbranden* (yakmaktansa, evlenmek evladır).
20. Aynı şekilde, Anglo saksonca *brijôhleap*, eski Kuzey dilinde *brûdhlaup*, eski yukarı Almanca *brutlouft*.
21. Krş. J.E. Harrisson, *Themis*, s. 232. Frobenius'ta yer alan bir Nübya anlatısı örnek olarak alınabilir, *Kulturgeschichte* Afrikas, s. 429.
* Metinde İngilizce. (ç.n.)

ise Sitâ'yla evlenmek isteyenlerin geçecekleri sınavlar belirtilmektedir; *Nibelugenlied*'de ödülü Brunhild olan güç gösterileri terennüm edilmektedir.

Ayrıca bunların, bir eş elde etmek isteyenlere dayatılan güç veya cesaret denemeleri olması da gerekmez. Kimi zaman da zor sorularla adayların bilgileri yoklanır. Nguyen van Huyen'in aktarımına borçlu olduğumuz, Annam'daki genç kız ve erkeklerin törensel bayramlarında, bilgi ve hızlı cevap yarışması geniş bir yer tutmaktadır. Genç kızın bazen genç erkeği gerçek sınavlardan geçirdiği de olur. *Eddas* geleneği içinde yer alan Alviss şarkısında, eş elde etmek için yapılan bilgi yarışmasının bozulmuş haline rastlamak mümkündür: Thor, şeylerin gizli adlarını söylemesi koşuluyla, kızını çok bilge bir cüceye vereceğine söz vermiştir.[22]

Şimdi yarışmadan, söz vermeyle sıkı bir bağ içinde olan rehin vermeye geçiyoruz. Bu rehin verme işlemi, adli usul içinde, şu şekilde ortaya çıkabilmektedir. Davacı taraf, hakkını "rehine koymakta"dır (Felemenkçede: *Wedt zijn recht*); başka deyişle, bir rehin (*vadium*) getirerek, rakibine meydan okumaktadır. İngiliz hukuku XIX. yüzyılda bile, *wager* (tam anlamı, rehin verme) adını taşıyan iki medeni hukuk usulünü uygulamayı sürdürmüştür: *Wager of battle* ("çarpışma rehini" oluşturulması) ile herhangi birine adli düello teklif edilmekteydi; ve *wager of law* ("yasa rehini" oluşturulması) ile insan belli bir tarihteki masumiyetini yemin ederek kanıtlama yükümlülüğü altına girmekteydi. Bu yargı biçimleri, uzun zamandan beri yürürlükten kalkmış olmalarına rağmen, ancak 1819 ve 1833'te tamamen iptal edilmişlerdir.[23] Eğer dava bir rehin vermeyle başlamışsa, bu davaya katılanlar sonuç üzerinde bahse girerler.[24] Adli bir karar üzerine bahse girme İngiltere'de hâlâ uygulanmaktadır.

22. *Fjölsvinnsmal*'de, motif daha da fazla bozulmuşa benzemektedir: Nitekim burada, bir eş elde etmek için tehlikeli maceralara atılan genç adam bakireyi koruyan deve soru sorar.

23. Blackstone, *Commentaries*, Kerr III, s. 337 vd.

24. Fransızcaya çevirenin notu: Bu *weddenschap* kelimesi Felemenkçede, belirtildiği gibi adaletin güvence koyması ve bahis anlamına gelmektedir.

Anne Boleyn ve onunla birlikte suçlananlar yargıç önüne çıktıklarında, kraliçenin erkek kardeşi Rochford'un Tower Hall'da yaptığı güçlü savunma öyle büyük bir etki yaratmıştır ki, beraat edeceğine dair bire on bahse girilmiştir. Habeşistan'da, bir dava görülürken avukatların savunmaları ile tanıkların dinlenmesi arasındaki sürede bahse girmek gerçek bir meslekti.[25]

Bir davada üç oyun biçimi görüyoruz: Talih oyunu, yarışma veya rehin verme ve sözlü çekişme. Dava bu sonuncu biçim altında, uygarlığın daha ileri bir safhasında, oyunsal karakterini tamamen veya kısmen, görünüşte veya gerçekten kaybettikten sonra bile, tam anlamıyla dava olarak kalmaya devam etmektedir. Konumuz açısından, en ağırlıklı hukuki kanıtın değil de, en şiddetli ve tutarlı hakaretin belirleyici olduğu sözlü çekişmenin geçerli olduğu arkaik dönemi ele alacağız. Buradaki kurallı oyun, hemen hemen tamamıyla, iyi düzenlenmiş hakaret yüklü söylevlere ve rakibe üstün gelmeye dayalıdır. Daha önce, *psogos, iambos, müfâhare, mannjafnaor* vs'ye ilişkin olarak, şeref ve prestijin korunmasına yönelik hakaret yarışlarının toplumsal kapsamı söz konusu edildi. Ağız dalaşından bir yargılama usulü olarak hakaret yarışmasına nasıl geçildiğini açıkça belirlemek çok kolay değildir. Oyun ile kültür arasındaki ilişkiler sorununun en dikkat çekici verilerinden biri olan Grönland Eskimolarındaki davul ve şarkı yarışmaları incelendiğinde bu durum açıkça ortaya çıkar. Burada, bugün bile veya en azından çok yakın bir geçmişe kadar, adalet dağıtımı adını verdiğimiz toplumsal işlevin oyun alanından veya doğasından henüz tamamen sıyrılamadığı bir örnekle karşı karşıyayız.[26]

Bir Eskimo bir diğerinden şikâyetçi olduğunda, onu bir davul veya şarkı yarışmasına davet ederek meydan okur (*Trommesang, drum-match, drum-dance, song-contest*). Kabile veya klan,

25. Enno Littmann, *Abessinien*, Hamburg, 1935, s. 86.

26. Thalbitzer, *The Ammassalik Eskimo, Meddelelser om Gronland.* b. 39, 1914; Birket Smith, *The Caribou Eskimo's*, Kopenhang, 1939; Knud Rasmussen, *Fra Gronland til Stille Havet*, I-II, 1925-1926, *The Netsilik Eskimo*; Report on the Fifth Thule Expedition, 1921-1924, VIII, I, 2; Herbert König, *Der Rechtsbruch und. Sein Ausgleich bei den Eskimos, Anthropos*, XIX-XX, 1924-1925.

bayrammış gibi toplanır, herkes en iyi elbiselerini giyer ve neşe içindedir. İki rakip, yanlarında davulları olduğu halde, karşılıklı olarak hakaret yüklü şarkılar söylemekte, bu şarkılarla birbirlerine karşı olan kötü duygularını aktarmaktadırlar. Bu şarkılarda, şikâyetin dayanağı olan itham, hiciv veya en adisinden iftira arasında ayırım yapılmaz. Şarkıcılardan birinin, rakibinin karısı ile kaynanasının bir kıtlık sırasında yedikleri tüm insanların adlarını saydığı bile olmuştur! Olaya tanık olanlar çok etkilenmişler ve hıçkırıklara boğulmuşlardır... Şarkılara fiili tecavüzler, hatta kötü muameleler eklenmektedir: Rakibin yüzüne hapşırmak veya üflemek, kafa atmak, ağzını zorla açmak, onu bir çadır kazığına bağlamak: "Sanık" bütün bunlara iyi niyetle, hatta alaycı bir gülümsemeyle katlanmak zorundadır. Katılanlar şarkıların nakaratlarına eşlik eder, alkışlar, tarafları tahrik ederler. Bazıları da uyur. Oturuma ara verildiği sıralarda, rakipler birbirlerine arkadaşça davranırlar. Tek bir davanın oturumları yıllar boyu sürebilir; taraflar her seferinde yeni şarkılar yaratır ve karşı tarafın yeni kötülüklerini dile getirirler. Oturumlara katılanlar, sonunda kimin galip geldiğine karar verirler. Bu karardan sonra, hasımların dost olduğu veya yenik düşmenin utancı yüzünden kaybeden tarafın kabileyi terk ettiği durumlar ortaya çıkar. Bir kişi, aynı anda birçok davul yarışına katılabilir. Kadınlar da bu yarışmalara katılabilirler.

Esas olan nokta, bu yarışmaların, uygulandıkları kabilelerde adli karar yerine geçmeleridir. Bu kabileler başka herhangi bir adalet dağıtma yolu bilmez. Şarkı yarışmaları, bir uyuşmazlığı çözmenin veya bir kamuoyu yaratmanın yegâne yoludur.[27] Cinayetler bile bu yolla çözülmektedir. Şarkı yarışmasında zafer kazanıldıktan sonra, herhangi bir resmî tebligat olmamaktadır. Kadın konusundaki kavgalar, hemen her seferinde bu cinsten yarışmalara yol açmaktadır. Bununla birlikte, bu yarışmaları

27. Birket Smith, a.g.e., s. 264'te, şarkı yarışmalarının Karibu Eskimolarında yalnızca "*basit bir intikam alma ya da huzuru ve düzeni sağlama amacını*" güttükleri için bu karaktere sahip olmadıklarını söylediğinde, "hukuki prosedürü" aşırı katı bir şekilde sınırlandırmış olmaktadır.

adaleti yerine getirme aracı olarak kullanan kabilelerle, bunlara yalnızca festival niteliğinden ötürü başvuranlar arasında ayırım yapmak gerekir. İzin verilen şiddet hareketleri farklı şekilde saptanmıştır: Vurmak veya yalnızca bağlamak vs. Uyuşmazlıklar, şarkı yarışmalarının dışında, bazen yumruklarla veya bedensel bir mücadeleyle çözülmektedir.

Demek ki burada, kurallı bir mücadele biçiminde ve aynı zamanda kelimenin tam anlamında oyun olan ve adli bir işlevi yerine getiren toplumsal bir uygulamayla karşı karşıyayız. Her şey gülüşmeler ve keyif içinde geçmektedir. Katılanları keyiflendirmek söz konusudur. Igsiavik, "Bir dahaki sefere yeni bir şarkı besteleyeceğim, bu çok keyifli bir şarkı olacak ve onu söylerken hasmımı kazığa bağlayacağım"[28] demiştir. Davul yarışmaları, ortak yaşamın başlıca eğlencesidir. Eğer herhangi bir çatışma yoksa, benzeri yarışmalar sadece zevk için yapılacaktır. Bazen de bilmeceli şarkılar söylenmektedir bu özellikle incelikli bir sanattır.

Her türlü kötü hareketin –özellikle cinsel hayata ilişkin olanların– cezalandırıldığı hiciv ve mizah yüklü adli oturumlar, davul yarışmalarından pek farklı değildir. Birçok Germen ülkesinin halk âdetleri arasında bunlara rastlanmaktadır. Bunlar genelde keyifli olaylar olarak kabul edilir ama kapsamları bazen ciddi olmaktadır. Örneğin Rapperswil'deki gençlerin "*saugericht*"inin[29] kararları, kentin Küçük Meclis'inde temyiz edilebilmektedir.[30]

Potlatch, eski Arapların böbürlenme ve hakaret yarışmaları, *mannjafnaor*, Norveç kin şarkıları, Çinlilerin müsabakaları ve Eskimoların davul yarışmaları; tüm bunların aynı alana dahil olduğu açıktır. Bu alanın, en azından başlangıçta, terimin asıl anlamı içinde Tanrı yargısı alanı olmadığı da açıktır. Tanrısal güçlerin gerçek veya hakkaniyet lehinde karar vermeleri, bu cinsten uygulamalara olsa olsa ikincil olarak bağlanırlar; ama burada esas ve öncelikli olan nokta, kurallı bir mücadelenin

28. *Thalbitzer,* V, s. 303.
29. İskorpit balığı mahkemesi.
30. Stumpfl, *Kultspiele,* s.16.

harekete geçirdiği karardır; yani bir oyunun içinde ve bir oyun aracılığıyla ciddi konular alanında verilen karardır. Özellikle, Arapların bir hakemin önünde şeref ve onur için mücadele edilen *nifâr* ve *münâfareleri*, Eskimoların uygulamasına çok yakındır. Latincenin *iurgium* ve *iurgo*'su da aynı şekilde anlaşılmalıdır. Bu kelimelerin birincisi, *ius* ve *agere*'dan türeyen bir *ius-igium* biçiminden gelmektedir; demek ki anlamı "hak eylemi"dir bunu da *litigium* ("çatışma eylemi") ile karşılaştırmak gerekir. *Iurgium* ayrıca dava, adalet önünde eylem, aşağılayıcı söylev, karşılıklı olarak söylenilen hasmane sözler, hakaret etme anlamlarına da gelmektedir; kelime, hak uyuşmazlığının henüz bir hakaret yarışması karakteri taşıdığı bir aşamayı göstermektedir. Eskimoların davul yarışmalarının ışığında Arkhilokhus gibi bir şahsiyet daha iyi anlaşılır; Arkhilokhus'un Lykambes'e yönelik *iambes*'leri, bu yarışmalar vesilesiyle karşılıklı olarak edilen hakaretlere kısmen benzemektedir. Hatta, Hesiodos'un kardeşi Perses'e ettiği beddualarını bu açıdan ele almak bile mümkündür. Jaeger, Yunan kamusal hicvinin yalnızca ahlaki bir vaaz veya kişisel bir kinin tatmini kapsamında olmadığı, aynı zamanda toplumsal bir işleve sahip olduğu üzerinde ısrar etmektedir.[31] Biz ise, hiçbir yanılma kaygısına düşmeden, bu işlevin Eskimo davullarına ait olduğunu iddia edebiliriz.

Zaten klasik uygarlığın çoktan parladığı sıralarda, iddianame ile hakaret yarışmasının iç içe olduğu aşama henüz aşılmış değildi. Atina'nın en görkemli dönemindeki adli hitabet, her zaman, bütün hilelere ve ikna etmeye yönelik tüm yöntemlere izin veren bir beceri yarışmasının damgasını taşımaktaydı. Mahkeme ve meclis, ikna sanatının ayrıcalıklı uygulama yerleri sayılmaktaydı. Bu sanat; savaşın, haydutluğun ve tiranlığın şiddetiyle birlikte, Platon'un *Sofistler*'indeki kişilerin tanımlamaya uğraştıkları "insan avı"nı meydana getirmekteydi.[32] Sofistler, haksız bir davayı haklı gösterme sanatını para karşılığında öğretmekteydiler.

31. *Paideia*, s.169.
32. Platon, *Sofistler*, 222 C.D.

Genç bir politikacı, âdet gereği, kariyerine, rezalet çıkartmış bir davada yaptığı ithamla başlamaktaydı.

Roma'da, rakibi mahkemede haksız çıkartmak üzere kullanılan bütün yöntemler, uzun süre meşru sayılmıştır. Mahkemelerde matem kıyafetleri giyilmekte, iç çekilmekte ve hıçkırılmakta veya devletin selameti için gürültülü bir şekilde yakarılmakta, mahkemeyi etkilemek için çok sayıda "destekçi" getirilmekte, kısacası şimdi de ara sıra yapılan her şey yapılmaktaydı.[33]

Stoacılar, adli hitabetin içinden bu oyun niteliğini ayıklamaya ve bu uygulamayı kendilerinin hakikat ve saygınlık konusundaki katı ölçülerine uygun hale getirmeye çalışmışlardır. Fakat, bu yeni tutumu uygulamaya sokmaya ilk kalkışan kişi olan Rutilus Rufus, davasını kaybetmiş ve sürgüne mahkûm edilmiştir.

33. Ciceron, *De oratore*, I, 229 vd. Hauptmann davasında *Kitab-ı Mukaddes*'e el basan, Amerikan bayrağını dalgalandıran avukat; veya sansasyonel ağır ceza davasında psikiyatrik muayene raporunu yırtan Hollandalı meslektaşı bir düşünülsün. Krş. Littmann'ın Habeşistan'daki bir davaya yönelik olarak aktardıkları: "Davacı şikâyetini, özenle hazırlanmış ve ustaca bir söylev halinde ortaya koyar. Mizah, hiciv, duruma uygun halk deyişleri, çekici sözler, iğneleyici imalar, şiddetli bir ton, soğuk bir küçümseme, ifade dolu mimikler ve bir süre sonra da tiz ve tahrik edici ulumalar... bütün bunlar ithamı desteklemeye ve rakibin kaybetmesine yöneliktir."

5
Oyun ve Savaş

Çarpışmayı bir oyun olarak adlandırmak, bizzat çarpışma ve oyunu ifade eden kelimeler kadar eski bir söyleyiş biçimidir. Böylesine bir tanım, dar anlamda bir metafor olarak mı kabul edilmelidir? Bu soruyu daha önce sorduk[1] ve olumsuz cevaplandırılabileceğini düşündük: Oyun ve çarpışma kavramları, çoğu zaman fiilen iç içe girer. Kısıtlayıcı kurallara tabi olan her mücadele, bu sınırlandırmadan ötürü zaten bir oyunun biçimsel özelliklerini taşımaktadır; özellikle yoğun, enerjik ve aynı zamanda son derece aşikâr ve ilkel bir cins oyun söz konusudur. Yavru köpekler ve çocuklar, şiddet kullanımını sınırlandıran kurallara

1. II. Bölüm.

uyarak, "eğlenmek için" dövüşmektedirler. Ancak, oyunun izin verdiği sınırın, kan dökmeyi veya hatta ölümcül darbeyi dışta bırakması gerekli değildir. Ortaçağ turnuvaları, hiç tartışmasız bir çarpışma taklidiydi, yani bunlar bir oyundu; fakat en eski biçimi altında, tam ve mutlak bir şekilde "hissedilmiş" ve tıpkı Abner ve Joab gibi genç savaşçıların "oyun"unda olduğu üzere, ölümle sonuçlanmaya kadar varmıştır. Kültürel işlev olarak çarpışma, her zaman sınırlandırıcı kuralları varsaymakta, oyunsal bir niteliğin kabulünü belli bir noktaya kadar talep etmektedir. Nispeten daha yakın dönemlerde bile, savaş bazen açıkça oyunsal bir biçime bürünmekteydi. Brötanya'da 1351'de cereyan eden ünlü Otuzlar Çarpışması, kaynaklarda belki de özel olarak oyun biçiminde tasvir edilmemiştir ama tamamen bir müsabaka oyunu izlenimi vermektedir. 1503'te on üç İtalyan şövalyesiyle on üç Fransız şövalyesinin boy ölçüştükleri *Disfida di Barletta** için de aynı şeyleri söylemek mümkündür. Arkaik ya da romantik ve barbar bir fikirler alanında, kanlı çarpışma, törensel çekişme ve çarpışma taklidi de başlangıçtaki oyun kavrayışına dahildir, çünkü bunların hepsi de kurallara tabidir. Savaş, üyelerinin birbirlerini karşılıklı olarak eşit veya hiç değilse hak düzeyinde eşit olarak kabul ettikleri bir çevre içinde cereyan ettiği sürece, bir kültür işlevi sayılabilir. Eğer, insan olarak kabul edilmeyen veya "barbarlar", "şeytanlar", "putataparlar", "sapkınlar" olarak adlandırılarak insan haklarından yoksun kabul edilen gruplara karşı bir çarpışma söz konusuysa, bu çarpışma ancak, bir grubun kendi şerefini kurtarmak için kendiliğinden sınırlama getirmesi halinde "kültür" sınırları içinde yer alacaktır. Çok yakın bir geçmişe kadar, uluslararası hukuk buna benzer sınırlamalara tabi olmuştur ve bu sınırlama savaşın kültür içine dahil edilme eğiliminin bir göstergesidir. Savaş hali bir yandan barış halinden, diğer yandan da suça yönelik şiddetten özellikle ayrılmıştır. Savaşan tarafların üzerinde, üyelerini "insan topluluğu" sayan ve "insanlar" olarak davranma hakları ve iddialarıyla donanmış bir cemaatin var olduğu fikri ortaya çıkmıştır. Savaşın kültürel

* Barletta Meydan Okuması. (ç.n.)

işlevinin, dolayısıyla oyunsal işlevinin son kalıntılarını ilk yok eden, "topyekûn savaş" teorisidir.

Agôn'un bizatihi her zaman oyunsal bir nitelik taşıdığı konusundaki kanaatimizden yola çıkarak, savaşın hangi ölçüde topluluğun agonal işlevi olarak kavranabileceği sorusuna varırız. Genel olarak, çok sayıda çarpışma agonal olmadıkları için dışta bırakılabilir. Modern savaşı geçici olarak bir kenarda bırakacağız. Ani saldırılar, pusular, yağmalama seferleri, katliamlar; bütün bu çarpışma biçimleri agonal türden bir savaşta kullanılabilir nitelikte olsalar dahi bizatihi agonal sayılmazlar. Öte yandan, bir savaşın siyasal amacı –fetih, boyun eğdirme, başka bir halka egemen olma– müsabaka alanının dışında yer almaktadır. Söz konusu taraflar birbirlerini karşılıklı olarak, üzerinde hak sahibi oldukları bir şey için çarpışıyor olarak kabul ettikleri andan itibaren agonal unsur devreye girer. Nadir bir olasılık olarak, savaşma iradeleri saf bir tamahkârlıktan kaynaklanıyor olsa bile, mücadele kendini onlara kutsal bir ödev, şeref veya ödül sorunu biçiminde sunar. Gelişmiş kültürel koşullarda, çatışmayı hazırlayan devlet adamları tarafından bir iktidar sorunu haline getirildiği durumda bile, maddi bir güce ulaşma arzusu çoğu zaman, iftihar, şan, prestij ve üstün gözükme niyetlerine nazaran ikincil kalmaktadır. Genel anlamda şan terimi, antikçağdan günümüze kadar olan bütün büyük fetih savaşlarına ekonomik güçler ve siyasal hesaplara ilişkin herhangi bir dahiyane teoriden çok daha geçerli ve gerçekçi bir açıklama sağlamaktadır. Modern savaşı yüceltmeye yönelik ne yazık ki çok iyi bildiğimiz genel eğilimler, aslında savaşı kutsal şanı sağlamak üzere Tanrılardan gelen bir emir sayan ve düşmanların yok edilmesine dayanan Asur-Babil kavrayışının tekrarından başka bir şey değildir.

Bazı eski çarpışma biçimlerinde, mücadelenin bir parçası olan oyunsal karakter en dolaysız ve en hoş şekilde ifade edilmektedir. Yargılamanın, fal açmanın, talih oyunlarının, bahislerin, tahriklerin, dövüşlerin ve Tanrısal kararların tek bir kavram alanında birbirlerine yakın oldukları kültür düzeyinde, –daha yukarıda göstermeye çalıştığımız üzere– savaşın da doğası iti-

bariyle tamamen bu çerçevenin içinde yer alması gerekiyordu. Zafer veya yenilgi sınaması yoluyla kutsal değeri olan bir kararı Tanrılardan elde etmek üzere savaş edilmekteydi. Tanrıların bu kararı vermeleri kura çekerek veya birbirleriyle söz veyahut silah düzeyinde ölçüşen güçlerin sınanması yoluyla kışkırtılabilir. Bu sonuncu olasılıkta, Tanrıların iradesi diğer şıklarda olduğu kadar çabuk ortaya çıkmaktadır. *Ordale* (İngilizce: *Ordeal*, Felemenkçe: *Oordeel*) kelimesi, Tanrısal güçle olan özel bir ilişkiyi ifade etmemektedir: Kurala bağlı biçimlere uygun olarak sağlanan her karar, Tanrısal güçlerin verdiği bir karardır (*oordeel*). Tanrı yargısı gibi teknik bir kavram, mucizevi gücün belirgin kanıtlarına ancak ikincil olarak bağlanmaktadır. Bu ilişkiyi iyi anlayabilmek için, sonuçta hukuki, dinsel ve siyasal alanlara ilişkin bugün yaptığımız kavramsal ayrımları dikkate almamak gerekir. Bizim "hukuk" dediğimiz şey, arkaik bakış açısından "Tanrısal irade" veya "aşikâr üstünlük" olarak adlandırılabilir. Fal, mücadele ve hitabet, aynı sıfatla, Tanrıların iradesini "kanıtlama yolları"dır. Çarpışma, tıpkı kehanet veya mahkeme önünde yapılan savunma gibi, bir yargılama biçimidir. Fakat, her karara içkin olan kutsal anlam hesaba katıldığında, çarpışma sonuçta bir kehanet olarak yorumlanabilir.[2] Yargılamadan talih oyununa kadar uzanan, birbirine indirgenemez kavramlar bütünü, arkaik kültürlerdeki teke tek çarpışmanın işlevi içinde en çarpıcı biçimiyle ortaya çıkmaktadır. Bu cins çarpışma, çeşitli amaçlara yönelik olabilir. Genel çarpışmanın başlangıcı veya ona eşlik eden bir unsur olarak, bireysel *aristeia*'yı kanıtlamaya yönelik olabilir; bu *aristeia* şairler ve vakanüvisler tarafından yüceltilmiştir ve tarihin bütün alanlarında var olduğu bilinmektedir. Muhammed'in Kureyşlileri yendiği Bedir savaşındaki teke tek

2. Felemenkçenin *oorlog* (savaş) kelimesinin başlangıçtaki kavranışı pek açık değildir, ama her halükârda, muhtemelen kutsallık alanına aittir. *Oorlog* kelimesine denk düşen eski Germanik terimler, çarpışma, kader, birine "tahsis" edilmiş şey, yükümlülüklerin yeminle ifade edildikleri durum anlamları arasında gidip gelirler; ancak, her durumu ifade eden tek bir kelimeyle karşı karşıya olunduğu kesin değildir.

çarpışmalar örnek olarak verilebilir. Üç savaşçıdan oluşan bir grup, düşman saflarındaki benzeri bir gruba meydan okur. Çarpışmacılar kendilerini takdim ederler ve her biri karşısındaki rakibin niteliklerini kabul eder.[3] 1914-1918 Dünya Savaşı sırasında, *aristeia*, ünlü pilotların hasımlarını tahrik amacıyla uçaklarından attıkları pusulalarla canlandırılmıştı. Teke tek çarpışma, gelecekteki genel çarpışmanın sonucu hakkındaki kehanetin yerine de geçebilir. Bu biçimiyle hem Çin hem de Germen uygarlığı tarafından bilinmekteydi. Çarpışmadan önce, en yavuz savaşçılar düşmanı tahrik ederler. "Çarpışma, kaderi sınamaya yarar. İlk silahlı vuruşmalar etkin kehanetlerdir."[4] Ancak, teke tek çarpışma genel çarpışmanın yerine de geçebilir. İspanya'da, Vandallarla Alamanlar arasındaki savaş sırasında, uyuşmazlık teke tek bir çarpışmayla çözülmüştür;[5] demek ki, bu çarpışma bu örnekte öncülük yapmamakta, genel çarpışmanın yerini tutmaktadır, yani başka bir ifadeyle, taraflardan birinin kesin üstünlüğünü agonal biçim altında teyit etmektedir. Bir iddianın daha güçlü olduğunun bu kanıtı, aynı zamanda onun daha iyi olduğunu da göstermektedir: Tanrıların lütfuna mazhar olduğu için, haklılığı temsil etmektedir. Öte yandan, genel çarpışmanın yerine teke tek mücadelenin geçmesi, ilk dönemlerden itibaren, gereksiz kan dökülmesinin engellenmesi olarak kabul edilmiştir. Daha Quierzy-sur-Oise savaşında, Merovenj kralı Thierry'nin savaşçıları şöyle açıklamışlardır: Tek bir adamın ölümü, bütün bir ordunun kaybından evladır.[6] Ortaçağın başlarında, şanlı ve törensel, kuralları en ince ayrıntısına kadar önceden saptanmış ve iki senyörün veya iki kralın "kavga"larını çözecekleri teke tek çarpışmalar ne zaman söz konusu olsa, özellikle ileri sürülen gerekçe, "Hıristiyan kanının akmasını ve halkın yok olmasını önlemek"[7] idi. Fakat, hukuki bir uyuşmazlığın bu şekilde meşru

3. Bkz. *Wakidi*, Willhausen, s. 53
4. Granet, *Civilisation*, s. 313; krş., De Vries, *Altgerm. Rel. Gesch.* I, s. 258.
5. Grégoire de Tours, II, 2.
6. *Frédégaire*, I, IV, c. 27, MG. SS. rér. Mer, II, 131.
7. Bkz. Huizinga, *Déclin du moyen âge*, 1935, s.134.

bir tarzda çözüldüğüne ilişkin eski fikir, gene de, bu oldukça sürekli âdetin içine kök salmış durumdadır. Bu âdet, uzun süredir, uluslararası alanda yararsız ve göstermelik davranışlar sergilemekten başka bir şey değildir artık, ama, bu tarza olan bağlılık ve uygulanmasındaki ciddiyet, kökeninin kutsal karakterini göstermektedir. Charles-Quint, I. François'ya karşı iki kez usulüne uygun olarak meydan okumuştur[8] ve bu sonuncu örnek olmayacaktır.

Genel çarpışmanın yerini tutan teke tek mücadele, bir hak uyuşmazlığını çözen adli düellodan pek o kadar da farklı değildir. Adli düellonun ortaçağ yasa ve örfleri içindeki önemli yeri bilinmektedir. Adli düelloyu H. Brunner[9] ve diğerlerinin dediği gibi bir Tanrı yargısı olarak mı, yoksa R. Schröder'in[10] düşündüğü gibi sınamaya dönük bir olgu olarak mı görmek gerektiği önemini yitirmektedir. Gerçekte ise, bir uyuşmazlığın adli düello ile çözülmesi Anglosakson yasaları içinde yer almaz, bu uygulama bu ülkelere Normanlar tarafından getirilmiştir; buna karşılık Tanrı yargısı uygulaması İngiltere'de çok yaygındı. Bu durumda, adli düelloyu, Tanrıların iradesini ortaya koyduğu ölçüde haklılığı kanıtlanan kutsal bir *agôn* olarak ele almak gerekir.

Bazen ölümle sonuçlanıyor olsa bile,[11] adli düello daha en başından itibaren biçimsel yanını öne çıkarma ve böylece oyunsal çizgilerini vurgulama eğilimindedir. Adli düellonun kiralık bir silahşöre yaptırılma ihtimali bile, bu çarpışmanın törensel niteliğine dayanır; çünkü kutsal bir eylem, ikameye izin verir. Aynı şekilde, kabul edilen silahlara getirilen sınırlama ve eşitsiz güçteki savaşçılara eşit şans vermek üzere konulan engeller –örneğin, bir kadınla çarpışmak için bir çukura giren adam gibi–, silahlı oyun kategorisine dahildir. Ortaçağın sonunda, adli düello genelde büyük zararlara yol açmadan sürmektedir ve bir cins

8. Zikredilen kaynakların dışında ayrıca bkz., *Erasme Schets à Erasme de Rotterdam,* 14, VIII, 1528, Allen, no. 2024, 38 vd., 2059, 9.
9. H. Brunner, C. Von Schwerin, *Deutsche Rechtsgeschichte*, II, 1928, s. 555.
10. R. Schroder, *Lehrbuch der Deutschen Rechtsgeschichte*, 5, s. 89.
11. Bkz. Huizinga, *Déclin du moyen âge*, s.138 vd.

sportif faaliyet haline gelmiş gibidir: Bu noktaya geldikten sonra, oyunsal biçimlere doğru bir kaymanın mı, yoksa ciddiyeti ve kan dökmeyi zaten kapsayan bir oyun karakterinin gelenek içinde yer almasının mı söz konusu olduğunu ayırt etmek güçleşir.

Sonuncu *trial by battle* (adli düello), 1571'de *Court of Common Pleas*'da* görülen kişisel bir davanın çözülmesi kastıyla, Westminster'deki *Tothill Fields*'de bu amaçla düzenlenmiş 60 feet'lik bir alanda yapılmıştır. Çarpışma güneşin doğuşundan ilk yıldızların ortaya çıkmasına kadar sürecektir, fakat –Karolenj fermanlarında hükme bağlanmış olduğu gibi– kalkan ve gürzle çarpışan taraflardan biri "korkunç kelime" olan *craven*'ı söyleyerek, yenildiğini kabul edince sona ermiştir. Blackstone'un deyişiyle, bütün tören "bazı kırsal atletik eğlencelerle yakın bir benzerlik" içindeydi.[12]

Eğer adli düello ve hükümdarların tamamen kurmaca olan düelloları sağlam bir oyunsal unsur içeriyorsa, bugün hâlâ birçok Avrupa halkı tarafından bilinen, yaygın düello için de aynı şey geçerlidir. Kişisel düello, şeref yaralarının intikamını almaktadır. Hakaret ve intikam gibi iki kavram, genel toplumsal ve psikolojik anlamlarından ayrı olarak, özellikle arkaik kültür alanına aittir. Bir kimsenin haysiyeti aşikâr olmalıdır ve eğer bu aşikârlık tehlikeye girerse, bu durumda onu agonal eylemlerle korumak ve güvenceye almak gerekir. Bu kişisel şerefin tanınmasında; hakkaniyet, gerçeklik ve diğer etik ilkeler tabanı hesaba katılmaz. Yalnızca, oyuna bağlı olan toplumsal erdem tartışma konusudur. Kişisel düellonun adli düellodan kaynaklanıp kaynaklanmadığı sorununu burada bir yana bırakabiliriz. Bu biçimler, öz itibariyle aynıdır: Hukuku ve gücü kapsayan ilkel değer olan prestij amacıyla dünyevi rekabete benzerler. İntikam, bazen bu duyguyu uyandırabilen yoz, caniyane veya hastalıklı niyetlere rağmen, şeref duygusunu tatmin etmektedir. *Dikè* (adalet) figürünü, *Tychea* (Talih) figüründen ayırmanın

* İngiltere'de o dönemde halkın yargılandığı mahkemeler. Soylular ise, mahkemede değil, eşitleri olan diğer soylular tarafından yargılanmaktaydılar. (ç.n.)

12. *Commentaries on the Laws of England*, R.M. Kerr, III, s. 337 vd.

her zaman mümkün olmadığını önceki bölümlerde gördük. *Dikè* figürü aynı zamanda, Eski Yunan kutsal metinlerindeki *Nemesis* (İntikam) ile de karışmaktadır.[13] Düello ayrıca, yargısal bir kararla olan temeldeki özdeşliğini de şu anlamda ortaya koymaktadır: Düello, kuralına uygun cereyan etmiş olması halinde, tıpkı teke tek çarpışmada olduğu gibi, kurbanın ailesine kan davası gütme zorunluluğu getirmez.

Askerî aristokrasinin egemenliğinin fazlasıyla belirleyici olduğu dönemlerde, kişisel düello en kanlı biçimlere bürünebilmektedir: Başlıca hasımlar ve tanıklar, böylesi bir durumda, ellerinde tabanca, at üstünde boy ölçüşür. XVI. yüzyılda Fransa'da benimsenen usul böyleydi. İki soylu bay arasındaki önemsiz bir uyuşmazlık uğruna altı ya da sekiz kişinin kanı akmaktaydı. Tanıkların çarpışmaya katılmaları bir şeref zorunluluğuydu. Montaigne, III. Henri'nin üç gözde adamı ile Guise Konağı'na mensup üç senyör arasında geçen bu türden bir düelloyu anlatmaktadır. Richelieu bu âdeti yasaklamıştır ama düello XIV. Louis'nin saltanat döneminde hâlâ kurban almaktadır. Öte yandan, gene sıradan düellonun özündeki kutsal niteliğe uygun olan başka bir çizgi de, mücadelenin öldürme amacı taşımadığı durumlarda, kan akmasını şerefin temizlenmesi saymaktır. Modern Fransız düellosu da, genelde yaralamayla sona erdiğinde, ciddi geleneklerin gülünç biçimde gevşetilmesi sayılmamalıdır. Düello özü itibariyle törensel bir oyun biçimidir, sınır tanımayan bir öfke ânında aniden indirilen ölümcül darbenin kurala bağlanmasıdır. Düellonun yapıldığı yer oyunsal bir alandır; silahlar birbirlerinin tamamen aynı olmak zorundadır; düellonun başlangıcı ve bitişi bir işaretle belirtilir; kaç el ateş edileceği veya kaç kılıç darbesi indirileceği hükme bağlanmıştır. Kan akması, şerefin temizlenmesi için kendi içinde yeterli bir koşuldur.

13. Harrison, *Themis*, s. 528.

Gerçek savaştaki agonal unsuru değerlendirmek güçtür. Kültürün en ilkel aşamalarında bu unsur, kabilelerarası savaşlarda veya teke tek vuruşmalarda agonal olmayan biçimlere yerini terk etmiş gibidir. Yağma seferleri, cinayetler, insan avları; açlık, korku, dinsel düşünceler veya kana susamışlık gibi nedenlerden ötürü hep uygulanmıştır. Sonuç olarak savaş kavramı, ancak istisnai ve ciddi bir genel husumet durumu bireysel kavgalardan ve belli bir noktaya kadar da aile çekişmelerinden farklılaştığı zaman ortaya çıkabilmiştir. Böylesine bir ayrım, savaşı yalnızca kutsallığın değil, aynı zamanda agonal alanın içine yerleştirir. Savaş böylece dinsel bir dava, genel bir güç karşılaşması ve kader belirleyici bir düzeye yükselmiştir; kısacası, hukukun, kaderin ve prestijin iç içe girdikleri bir alana dahil olmuştur. Böylece şeref alanında yer alır, kutsal bir kurum haline gelir ve bu niteliğinden ötürü, kabilenin sahip olduğu tüm manevi ve maddi süslere bürünür. Bu durum, savaşın artık her açıdan, bir şeref kodunun kurallarına uygun olarak ve dinsel bir eylem biçimi altında yürütüldüğü anlamına gelmez. Kaba şiddet hâlâ geçerlidir. Ancak, savaş kutsal bir ödev ve şeref veçhesi altında düşünülmektedir ve az çok bu yönelim tarafından talep edilen biçimlere göre cereyan etmektedir. Bu anlayışların, savaşın yürütülmesi üzerinde ne kadar etkili olduğunu belirlemenin güçlüğü sürmektedir. Bu büyük çarpışmalara ilişkin olarak tarihsel kaynaklardan güzel bir üslupla öğrendiğimiz her şey, o çağı yaşayanların veya daha sonraki tarihlerde yaşayan yıllık yazarlarının edebi bakışlarına dayanmaktadır; örneğin destan, menkıbe veya kroniklerdeki durum böyledir. Oyunda önemli ölçüde bir betimleyici idealleştirme ve kahramanlığa ilişkin romantik kurmaca vardır. Fakat, savaşın ahlaki ve dinsel alanda yüceltilerek soylulaştırılmasına yönelik tüm bu çabaların tamamen kurmaca olduklarını veya savaşın güzelleştirilmesinin yalnızca gaddarlığı gizlemeye yaradığını düşünmek haksızlık olur. Durum böyle olsa bile, törensel bir şeref ve erdem oyunu olarak kabul edilen çarpışma kavramı şövalyelik fikrine, yani savaşçı soyluluk düşüncesine yol açmıştır. Bunun dışında, ulus-

lararası hukuk da, şövalyelik ödevleri ve saygınlığı fikrine bağlı olarak gelişmiştir. Ve katıksız insanlık kavramını şövalyelik ile uluslararası hukuk şeklindeki bu iki ilke beslemiştir.

Farklı uygarlıklar ve dönemlerde yapılacak araştırmalar savaşın agonal, yani oyunsal unsurunu açığa çıkartacaktır. Her şeyden önce, tam bir kanıt yerine geçebilecek bir özellik: İngiliz dili hâlâ *to wage war*, tam anlam olarak, savaş için "bahse girmek", çarpışma müsabakası yapmaya tahrik etmek, çarpışmada *simgesel* bir rehin koymak ifadesini kullanmaktadır.

İşte Yunan tarihinden alınma iki örnek. Rivayete göre, MÖ VII. yüzyılda, Euboia (Eğriboz) adasının iki kenti Khalkis ile Eretria arasındaki savaş, tamamen bir müsabaka biçimi altında yürütülmüştür. Çarpışma kurallarını hükme bağlayan resmî bir anlaşma Artemis tapınağına konulmuştur. Çarpışmanın yeri ve zamanı bu belgede belirtilmiştir. Mızrak, ok, sapan gibi her türlü fırlatılan silah yasaklanmış, yalnızca kılıç ve kargıya izin verilmiştir. İkinci örnek daha iyi bilinmektedir. Yunanlar Salamis zaferinden sonra, ödül dağıtmak üzere Isthmus'a gitmişlerdir; en başarılı savaşçılara verilen bu ödüller *aristeia* adını taşımaktadır. Şefler, bir birinci, bir de ikinci aday belirleyerek, oylarını Poseidon Tapınağı'nın sunağına bırakmışlardır. Her şef birincilik oyunu kendisine vermiş, fakat çoğu ikinciliği Themistokles'e yöneltmiş, o da böylece oy çokluğunu sağlamıştır; ancak karşılıklı kıskançlıklar bu kararın onaylanmasını engellemiştir.[14] Herodotos, Mykale Savaşı'nı anlatırken, Hellespontus ile adaların Perslerle Helenler arasındaki müsabakanın (*aëthla*) ödülü olduğunu açıklar; ama bu herhalde o dönemin yaygın bir metaforudur. Herodotos'un, savaştaki yarışma kavramının değerine ilişkin kuşkuları olduğu açıkça ortadadır. Heredotos, Pers imparatoru Khshayarsha'nın (Yunanca: Kserkses) sarayında toplandığını hayal ettiği savaş kurulunda, Mardonius'un Yunanların aptallıkları konusunda kınayıcı sözler sarf ettiği kanısındadır. Mardonius'a göre, Yunanlar kendi aralarındaki

14. Herodotos, VIII, c.123-125.

savaşları törensel bir şekilde ilan etmekte, sonra kazananın da kaybedenin de zararına olacak bir şekilde, büyük ve düz bir çarpışma alanı bulmaya çalışmaktadırlar. Uyuşmazlıklarını tellallar veya elçiler aracılığıyla çözmeye çalışırlar ama eğer çarpışma kaçınılmaz hale gelirse saldırılara karşı en iyi korunacakları bir yer bulmaya çalışırlar.[15]

Öyle görünüyor ki, soylu veya şövalyece savaşın tasvir edildiği ve yüceltildiği hemen her yerde, bu cins çarpışmayla taktik veya stratejik üstünlüğü karşı karşıya getiren eleştiri ortaya çıkmaktadır. Bu açıdan, Çin verileri ile ortaçağ Avrupası'ndaki veriler arasında görülen benzerlik çarpıcıdır. Şef çarpışmadan şerefine şeref katarak çıkarsa zafer söz konusu olabilir; Çin'de feodal döneme ilişkin savaşlar, Granet tarafından böyle tasvir edilmiştir.[16] Bu şeref artışı, elde edilen üstünlükten veya aşırı bir yarar sağlanmasından daha çok, gösterilen ılımlılıktan kaynaklanmaktadır. Tsin ile Ts'in adlarındaki iki senyör, ordularını çarpışmaksızın savaş durumuna getirmişlerdir. Gece olunca, Ts'in'in bir habercisi gelerek, Tsin'i hazır olması için uyarır: "Her iki tarafta da yeteri kadar savaşçı var. Sizi yarın şafakta çarpışmaya davet ediyorum." Fakat, Tsin'in adamları, habercinin ses ve bakışlarından bir kararsızlık okunduğunu fark etmişlerdir. Ts'in çoktan kaybetmiştir. "Ts'in'in ordusu bizden korkuyor, kaçacak! Düşmanı nehre doğru sürelim! Onu kesinlikle yeneceğiz." Ancak, Tsin'in ordusu kıpırdamamış ve hasmı da rahat rahat vaziyet alabilmiştir. Çünkü şeref, şu öneriye uyulmasını gerektirmektedir: "Ölü ve yaralıları toplamamak insanlık dışıdır! Saptanan zamanı beklemeden düşmanı gafil avlamak alçaklıktır."[17]

Ve galip gelen, çarpışma alanına bir zafer anıtı dikilmesini tevazuyla reddeder: Bu ancak, birer erdem abidesi olan eski krallar göklerdeki düşmanlarla çarpışıp, kötüleri cezalandırdıkları

15. IV, c.101; VII, 96.
16. *Civilisation*, s. 320-321.
17. Üstünlükten yararlanma konusundaki aynı eğilim, kral Siang ile Çu imparatorluğu arasındaki çarpışmada da görülür; a.g.e., 320.

zamanlarda geçerliydi, "ama burada suçlular değil de, yalnızca ölüme kadar sadık kalmaya yemin etmiş olan bağımlı kişiler var. Bu bir zafer anıtını hak eder mi?"

Bir ordugâh inşa edilirken, kamp özenle bazı göksel bölgelere (dört ana cepheye) yöneltilmekteydi. Eski Çin'de askerî bir kampın nasıl inşa edileceği tamamen kurala bağlanmıştı ve kutsal bir nitelik taşımaktaydı, çünkü cennet modeline göre kurulmuş imparatorluk sarayının bir benzeri olmak zorundaydı. Bu cinsten ayrıntılar, bütün bunları kuşatan kutsallık alanını açıkça ifade etmektedir.[18] F. Müller ve diğerlerinin kabul ettikleri üzere, Roma askerî kampının, yapısı itibariyle, kutsal kökenleri olup olmadığını belirleme sorununu bir yana bırakacağız. Yavuz Charles'ın 1475'te Neuss kuşatması sırasında kurduğu türden, ortaçağ sonunun yüksek maliyetli ve süslü askerî kampları, turnuva fikri ile savaş fikri arasındaki sıkı ilişkiyi çarpıcı bir şekilde kanıtlamaktadır.

Soylu bir oyun olarak kabul edilen savaş kavrayışından türeyen ve insanlık dışı olmasına rağmen modern savaşta da bazen karşımıza çıkan bir âdet, düşmanla kibarlık alışverişinde bulunma yönündedir. Bu âdet, geleneğin oyunsal karakterini daha da anlamlı hale getiren bir hiciv unsurundan da yoksun değildir. Çin feodal savaşlarında, hasma bir kırba dolusu şarap gönderilmekte, bu şarap uzak geçmişin şerefine, törensel bir şekilde içilmektedir.[19] Her tür saygı gösterisi yapılarak karşılıklı selamlaşılmakta veya Glacus ve Diomedes'in yaptıkları gibi, armağan olarak karşılıklı silah değiş tokuşunda bulunulmaktadır. Buna modern Batı'dan bir örnek eklersek, Orange'lı Friedrich-Heinrich tarafından 1637'de girişilen Breda kuşatmasında, kalenin komutanı, Nassau Kontu'nun kuşatma altında olanlar tarafından kaçırılmış bulunan atlarını, askerleri için 900 florin ekleyerek, kibarca geri vermiştir. Kimi zaman düşman, alaycı ve hakaret dolu tavsiyelerde bulunmaktadır. Tsin ile Tch'ou arasındaki bir

18. A.g.e., s. 311.
19. Granet, a.g.e., s. 134.

çarpışmada, bir savaşçı karşısındaki düşman askerine, bir savaş arabasının çamurdan nasıl kurtarılacağını sinir bozucu bir sabır içinde göstermiş ve ödülü şu sözler olmuştur: "Sizin büyük ülkenizde yaşayanlar gibi kaçmaya o kadar alışık değiliz."[20] 1400'lere doğru Virnebourg kontu, gün ve yer saptayarak, Aix-la-Chapelle (Aachen) kentine çarpışma önermiş ve uyuşmazlıktan sorumlu kâhya de Juliers'nin de getirilmesini tavsiye etmiştir.[21]

Çarpışmanın yer ve zamanına ilişkin bu anlaşmalar, meşru bir yarışma olarak kabul edilen savaşın ana noktasını oluşturmakta ve ayrıca bir hukuk kararı meydana getirmektedir. Bir çarpışma alanının, bir arenanın etrafının çevrilmesi, mahkeme duvarı kurulmasıyla (Almancada *Chegên*) özdeştir. Bu usul Norveççe kaynaklarda tasvir edilmiştir: Çarpışma alanının sınırları tahta kamalar veya fındık dallarıyla belirlenmektedir. Bu fikre İngilizcede, askerlik sanatının bütün ölçülerine göre kurala bağlanmış olan bir çarpışmayı işaret eden *a pitched battle* ifadesinde hâlâ rastlanmaktadır. Ciddi savaş esnasında, çarpışma alanının bu şekilde fiilen sınırlandırılmasını fark etmek zordur. Bu sınırlandırma zaten, özü itibarıyla kutsal bir biçimdi ve bu haliyle, gerçek bir sınırın yerine geçen herhangi bir gösterge aracılığıyla tamamen simgesel olarak her zaman belirtilebilir. Çarpışmanın yer ve zamanının önerilmesine gelince, ortaçağ geleneği bunun örnekleriyle doludur. Zaten burada da, bu âdetin her şeyden önce anlaşmaya dayalı olma niteliği ortaya çıkmaktadır, çünkü öneri genellikle ya reddedilir ya da buna kulak asılmaz. Anjou Kontu Charles, Romalılar Kralı Hollandalı Willem'e,[22] "kendi(nin) ve adamları(nın) onu Assch'ta üç gün bekleyecek"lerini duyurmuştur. Brabant Dükü Jean 1332'de, Bohemya Kralı Jan'a bir haberci yollayarak, belli bir yerde, çarşamba günü, yalınkılıç çarpışma önerisinde bulunmuş ve buna cevap verilmesini veya karşı öneride bulunulmasını rica etmiştir. Ancak, o dönemin abartıcı

20. A.g.e., s. 316.
21. W. Erben, *Kriegsgeschichte des Mittelalters*, 16. *Beiheft zur Histor.* – Zeitschrift, Münih, 1929, s.15.
22. *Stoke*, III, 1387 civarı.

şövalyeliğinin en tipik örneği olan kral, dükü gene de yağmurun altında tam bir gün bekletmiştir. 1346'da meydana gelen Crecy çarpışmasından önce bir mektuplaşma olmuş, Fransa kralı iki yer ve dört veya daha fazla tarih arasından seçim yapma hakkını İngiltere kralına bırakmıştır.[23] Kral Edward, cevap olarak, Seine'i geçemeyeceğini ve zaten üç gün boyunca düşmanı beklediğini söylemiştir. Aynı şekilde, İspanya'daki Najera'da, Enrique de Trestamare, ne pahasına olursa olsun rakibiyle düzlük alanda çarpışabilmek için avantajlı konumunu terk etmiş ve yenilmiştir.

Kutsal biçim burada bir törene, şövalyece bir şeref oyununa indirgenmekte ama esas olarak oyunsal olan karakterinden fazla bir şey kaybetmemektedir. Zafer kazanmaya yönelik egemen kaygı, daha ilkel kültür ilişkilerine dayanan –ve anlamını bu temelden elde eden– bir âdetin etkisini silmektedir.[24]

Zaman ve yer önermeyle aynı fikir düzlemi içinde yer alan ortaçağ askerî gelenekleri arasındaki başka bir unsur da, çarpışma düzeni içinde saptanan şerefli yere yönelik talep ve galibin çarpışma alanında üç gün daha kalmasına yönelik unsurdur. Bazen yazılı bir belgede yer alan veya belli hanedan ve senyörlüklerin ayrıcalığı olan bu taleplerin birincisi, sonunda ölümcül olabilen sert tartışmalara yol açmaktaydı. 1396 tarihli ünlü Niğbolu savaşında, seçkin savaşçılardan oluşan bir ordu büyük bir ihtişamla Haçlı seferine çıkmış ve Türkler tarafından imha edilmiştir. Bu çarpışmada zafer olasılığı, bu denli ipe sapa gelmez öncelik sorunları yüzünden tehlikeye atılmıştır. Savaş meydanında her zaman talep edilen üç gün bekleme âdetinin, adliyenin *sessio tribuna*'sından* doğrudan kaynaklanıp kaynaklanmadığını bir yana bırakalım. Kesin olan nokta, en farklı alanlarda yer alan bu

23. Daha aşağıya bkz. Erben, a.g.e., s. 93 vd. ve Huizinga, a.g.e., s. 142.

24. Japon basın ajansı Domei'ye göre, Japon ordusu başkomutanı, Kanton'un alınmasından sonra, Çang-Kay-Şek'e, Güney Çin düzlüklerinde son bir çarpışmaya girerek, askerlik onurunu kurtarması ve kendini kılıcın adaletine teslim etmesi için tahrik edici bir meydan okumada bulunmuştur (N.R.C., 13, XIII, 1938).

* (Lat.) Mahkeme oturumu, celse, karar. (ç.n.)

törensel ve ayinsel nitelikli âdetlerde direnme, savaşın kökenini; oyun ile çarpışmanın, adalet ile kaderin hâlâ iç içe oldukları ilkel agonal alana açıkça yerleştirir.[25]

Eğer agonal ve kutsal mücadele köhnemiş olarak nitelendirilirse, bu durum ilkel kültürün yalnızca kurala bağlı müsabaka biçimi altındaki çarpışmaları tanıdığı ve agonal unsurun modern savaşta hiç yeri olmadığı anlamına gelmez. Haklı dava uğruna verilen şerefli kavga, her zaman bir insanlık ideali olmuştur. Bu ideal, daha başlangıçtan itibaren, kaba gerçeğin içinde sakatlanmıştır. Yenme arzusu, şeref duygusunun dayattığı ılımlılıktan her zaman daha güçlü olmuştur. İnsan uygarlığı şiddete, cemaatlerin kendilerini itilmiş hissedecekleri sınırlar koyabilir, ancak kazanma ihtiyacı çarpışanlara öyle kaçınılmaz bir şekilde egemen olmaktadır ki, insanlığın kötü yanı hep serbest alan bulmakta ve düşünülebilecek her türlü hileyi kullanmaya kendini yetkili görmektedir. Arkaik toplum, izin verilenleri sıkı sıkıya sınırlandırmaktadır; başka bir ifadeyle, aynı kabilenin üyeleri veya sınırlı sayıdaki eşit kişiler için geçerli kuralı belirlemektedir. Dışına çıkılmaması gereken şeref kuralları, ancak eşitler arasında geçerlidir. Çarpışmada, taraflar kuralları kabul etmiş olmalıdır, aksi takdirde kurallar geçerli olamaz. Eşitlerle çarpışıldığı sürece, ilke olarak, bir şeref duygusundan ilham alınmakta, bir rekabet zihniyeti ile belli bir ılımlılık arzusu buna eşlik etmektedir.[26] Fakat mücadele, barbar veya buna benzer tüm sıfatlarla nitelenerek aşağı sayılan hasımlara yöneltildiğinde, şiddet artık hiçbir sınır tanımaz: Örneğin insanlık tarihi, Asur ve Babil krallarının Tanrıların hoşuna gidecek bir şan olarak üstlendikleri korkunç gaddarlıklarla kirlenmiştir. Yakın tarihlerde teknik ve siyasal olanaklarda meydana gelen önemli gelişme ve ahlak düzleminde ortaya çıkan derin bir sarsıntı, her açıdan özenle hazırlanan savaş hukukunu, silahlı barış aşamasında bile işlevsiz bırakmıştır. Kültürün ileri safhalarında, köklerini gururun içine salmış olan

25. Bkz. Erben, a.g.e., s. 100 ve Huizinga, a.g.e., s. 140.
26. Çin için bkz. Granet, a.g.e., s. 334.

ilkel şeref ve soyluluk ideali yerini bir adalet idealine bırakmış veya daha doğrusu, uygulamada yetersiz olsa da, bu ikisi birbirine eklenmiştir. Bu uzun süreçte, klanlar ve kabileler arasındaki temaslar sayesinde, bu ideal, büyük halklar ve devletler topluluğu içinde yaygınlaşan bir insan cemaatinin bilinen ve istenilen kuralı haline gelmiştir. Uluslararası hukuk, kaynağını agonal alanda, bir bilinç biçiminde bulmaktadır: "Şu durum şerefe aykırıdır, kurallara aykırıdır." Uluslararası yükümlülük sistemi bir kez geliştikten sonra, agonal unsur artık devletlerarası ilişkilerde büyük bir rol oynamamaktadır. Bu sistem, siyasal yarışma içgüdüsünü hep hukuki bilinç düzeyine yükseltme eğilimindedir. Genel kabul gören uluslararası bir hukukun hükmü altına giren bir devletler topluluğu, artık kendi sınırları içinde agonal savaş olanağı sunmamaktadır. Ancak böyle olmakla birlikte, oyunsal bir topluluğun tüm özelliklerini henüz yitirmemiştir. Bu topluluğun hukuki eşitlik ilkesi, diplomatik biçimleri, karşılıklı dürüstlük sorumlulukları ve varılan antlaşmalara uyma zorunluluğu, insani ilişkilerde düzenin zorunluluğu kadar, biçimsel olarak bir oyun kuralıyla eşdeğerdedir. Ancak, bu "oyun" bizatihi her uygarlığın temelidir. Burada, oyun adının verilmesinin yalnızca biçimsel bir değeri vardır. Öyle ki, bu uluslararası hukuk sistemi gerçekte artık her yerde, bütün uygarlıkların temeli olarak kabul edilmemektedir. Bu devletler topluluğunun üyeleri uygulamadaki uluslararası hukukun yükümlülüklerini reddettiklerinde veya özel bir grubun –halk, parti, sınıf, kilise veya devlet– çıkarının ve gücünün siyasal davranışın tek ölçütü olmasını ilke olarak koymakla yetindikleri anda bile, oyunsal tutumun tamamen biçimsel kalıntıları ve bununla birlikte her türlü uygarlık iddiası da kaybolmaktadır: Topluluk arkaik toplumun kültür düzeyinden daha alt düzeye düşmektedir. Çünkü, mutlak şiddet, "haklarını" yeniden kazanmaktadır.

Bütün bunlardan, önemli bir sonuç ortaya çıkmaktadır. Oyun ruhu yoksa uygarlık mümkün değildir. Bütün hukuki ilişkileri terk ettiğinden vahşete tamamen geri dönmüş bir toplumda bile agonal tutku hiçbir şekilde yüceltilmez, çünkü insanın doğasına

içkindir. Birinci olmaya yönelik doğuştan gelen yatkınlık, grupları birbirlerine düşürür; onları anlamsız bir şan duygusuna, duyulmadık körlüğe ve sapkınlığa sürükleyebilir. İnsan ister tarihin itici gücünü iktisadi ilişkilerde gören eski doktrine katılsın, isterse de bu zafere susamışlığa biçim ve ad vermek üzere tamamen yeni düşünceler oluşturulsun, "kazanmak" artık hiçbir "kazanç"ı temsil etmese bile, bu susamışlığın özünün kazanmak arzusunda yer almadığını söylemek mümkün değildir.

Kendini birinci göstermek için girişilen rekabet, ortaya çıkmakta olan uygarlık için hiç kuşkusuz bir formasyon ve yüceltme faktörüdür. Entelektüel bir gelişmenin henüz çocukça ve saf olduğu, sınıf şerefi düşüncesinin canlı olduğu aşamalarında, buna benzer bir rekabet genç bir kültür için vazgeçilmez nitelikte olan kibirli, bireysel kahramanlığa yol açmıştır. Dahası, inancın her zaman dahil olduğu bu sürekli tekrarlanan atletizm oyunlarında uygarlık biçimleri gelişmekte, ortaklaşa hayat yapıları serpilmektedir. Aristokratik hayat, şeref ve cesareti yücelten bir oyun edasına bürünmektedir. Fakat, bu soylu oyunun savaşın gaddarlığı içinde ancak çok düşük oranda uygulanabilmesi, onun estetik bir toplumsal kurmacaya göre uygulanmasına neden olmaktadır. Kanlı şiddet, kültürün yüksek biçimleri arasına ancak yarım yamalak dahil edilebilir. Öte yandan, topluluk zihniyeti, saygın bir çarpışma ortamı ve ideal bir şeref, erdem ve güzellik alanı içinde gerçekleşen kahramanca bir hayatın güzel imgeleri içinde bir çıkış yolu aramaktadır. Soylu mücadele kavramı, kesin olarak, kültürün en kalıcı ve en güçlü etkilerinden birini meydana getirmektedir. Bu anlayış, Batı ortaçağ şövalyeliği veya Japon Buşido'sunda olduğu gibi savaşçı bir atletizm, törensel bir topluluk oyunu ve hayat ilişkilerinin şiirsel yüceltilmesi halinde serpilse de; cesareti artırarak ve görevi yerine getirme ilkesini yücelterek, kültürel ve kişisel tutum ve faaliyet içinde bir tepki yaratacaktır. En mükemmel hayatın biçim ve ideali olarak kabul edilen soylu mücadele sistemi, doğası itibariyle, senyöre sadakatin merkezî güdüyü meydana getirdiği bir yapı

olan, kutsal sayılan bir senyörlük otoritesine tabi, mütevazı bir toprak mülkiyetine sahip, kalabalık bir askerî aristokrasinin söz konusu olduğu toplumsal bir yapıya bağlıdır. Şövalyelik, mutlaka gerekli olan güç sınamalarıyla –turnuvayla– birlikte, ancak özgür insanın çalışmak zorunda olmadığı böylesine bir toplumda serpilebilir. Oyun bu ortamda, fantastik isteklerden duyulmadık cesaret gösterilerine varana kadar, ciddiye alınmaktadır. İnsan bu ortamda arma ve sancak sorunlarıyla meşgul olur; bu ortamda saflar ayrılır ve mertebe ve öncelik elde etmek için kavgalara girişilir. Bu cinsten bir varoluş için gereken boş zamana ve ruh haline yalnızca feodal bir aristokrasi sahip olabilir. Fikirler, âdetler ve kurumlardan oluşan bu büyük agonal bütünün en kesin biçimine Batı ortaçağında, Müslüman devletlerde ve Japonya'da rastlanmıştır. Bu âdetlerin temel karakteri, Doğan Güneş ülkesinde (Japonya), Hıristiyan şövalyeliğinde olduğundan daha açık bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Samuray, sıradan insan için ciddi olan şeyin, cesur insan için oyundan ibaret olduğunu vazetmektedir. Onun için her şey, ölüm tehlikesi karşısında insanın kendine karşı kazandığı soylu zaferde yatar. Yukarıda sözünü ettiğimiz, hakaret yüklü sözlerle yapılan saldırı; çarpışanların kahramanca biçimler konusundaki ustalıklarını gösterdikleri soylu bir şövalyelik eylemi düzeyine yükselebilir. Bu feodal kahramanlık, aynı zamanda soylu kişinin maddi olan her şeyi küçümsemesini de içermektedir. Soylu Japon iyi bir eğitim aldığını, paraya hiç değer vermeyerek kanıtlar. Kenşin adındaki bir Japon senyörü, dağlarda oturan Şingen adlı bir diğeriyle olan açık mücadelesinde, onun tuz iaşe kanallarını kesmiştir. Kenşin bunun üzerine, uyruklarına düşmana bolca tuz göndermeleri emrini vermiş ve ona bu ekonomik mücadeleyi aşağılık bulduğunu yazmıştır: "Ben tuzla değil, kılıçla çarpışırım."[27] Burada gene, oyun kurallarına uyulması söz konusudur.

Bu şövalyece şeref, dürüstlük, cesaret, kendine hâkim olma ve ödevini yerine getirme ideali, hiç kuşkusuz bunları vazeden

27. Nitobe, *The Soul of Japan*, Tokyo, 1905, s. 98, 35.

kültürleri gerçekten teşvik etmiş ve soylulaştırmıştır. Bu ideal, özellikle kurmaca ve fantezi alanlarında ifade edilmiş olmasına rağmen; eğitim ve kamusal hayat içinde bireysel karakter gücünü kesinlikle geliştirmiş ve etik düzeyi yükseltmiştir. Ancak, ortaçağ Hıristiyan ve Japon kaynaklarında görüldüğü haliyle, bu cins kültürel biçimlerin tarihsel imgesi, epik şanla ve romantik cazibeyle hâlelenmiş olarak, barışçı zihinleri bile, savaşı bir erdem ve bilgi kaynağı olarak, gerçekte hiç layık olmadığı düzeyde alkışlamaya yöneltmiştir. İnsanın zihinsel yeteneklerinin haznesi olarak kabul edilen savaşın methedilmesi teması, oldukça düşüncesiz biçimde ele alınmıştır. Ruskin, Woolwick'teki askerî öğrencilere savaşı, barış zamanındaki katıksız ve soylu sanatların vazgeçilmez koşulu olarak sunduğunda, biraz kendinden geçmişti. "Yeryüzünde hiçbir büyük sanat, eğer bir asker ulusun bağrında ortaya çıkmamışsa, gelişemez." "Bir halkın büyük sanat yaratması, ancak bir çarpışmadan yola çıkması halinde mümkündür." Tarihten aldığı örneklerin kullanımında bazı saf uçarılıklar gösterme pahasına, şöyle sürdürmektedir: "Kısacası, bütün büyük ulusların sözlerindeki tüm gerçeğin ve düşüncelerindeki tüm gücün kaynağını savaşta bulduklarına; savaşla beslendiklerine ve barışla dumura uğradıklarına; savaşla eğitildiklerine ve barışla aldatıldıklarına; savaşla idmanlı hale geldiklerine ve barışla ihanete uğradıklarına inanıyorum; tek kelimeyle, büyük uluslar savaşın içinde doğmuşlar ve barışta ölmüşlerdir."

Hitabete yönelik bu sözlerde, kuşkusuz bazı gerçekler vardır. Fakat Ruskin kendi teorisini hemen düzeltmektedir: Bu bütün savaşlar için geçerli değildir. Özellikle, "insanların doğal istikrarsızlığının ve kavga sevgisinin, ortak bir anlaşma uyarınca, onları *ölümcül de olabilen güzel bir oyuna* dönüştürebilen bir disipline tabi kılan, yaratıcı veya temel savaş"ı göz önüne almaktadır. İnsanlığı, en baştan itibaren iki "ırk"a bölünmüş olarak görmektedir; "biri emekçiler, diğeri de oyuncular ırkı"; bu ikincisi savaşçıların ırkıdır, yani "aylaklıklarıyla iftihar eden ve bu nedenle sürekli olarak boş zaman talep eden, bu zamanı

kısmen sürüler gibi, kısmen de *ölüm oyunu*'ndaki kuklaları veya piyonları gibi, üretken ve çalışma gerektiren emirleri yerine getirmekte kullanan" kişilerin ırkıdır. Ruskin'in eski savaşın oyunsal karakterine ilişkin aceleci bakışında, derin bir nüfuz yeteneği ile yüzeysel bir düşünce dizisi yan yana bulunmaktadır. Önemli olan nokta, deneme yazarının çarpışmanın bu oyunsal unsurunu algılamış olmasıdır. Isparta'nın ve ortaçağ şövalye sınıfının bu eski savaş idealini gerçekleştirdikleri kanısındadır. Ancak, yukarıda zikrettiğimiz sözlerden sonra, yazarın dürüst ve ciddi insancıllığı bu atılgan yanından intikam alır ve 1865 Amerikan İç Savaşı'ndaki katliamların etkisiyle, *modern* savaşa karşı tutkulu ve sert bir eleştiri yazar.[28]

Gerçekten de, savaşçının aristokratik ve agonal hayatından bir erdem kaynaklanmış gibidir: Sadakat. Sadakat, tartışmasız bir şekilde ve kendini feda etmenin sürekli dayatan değerinden kuşku duymadan, bir kişiye, bir davaya veya bir fikre kendini vermektir. Böylesine bir tutum, oyunun özünde vardır. Oyunsal hayatın bu ilkel alanında, en katıksız biçimi altında ve korkunç deformasyonuyla tarihe çok güçlü bir maya sağlamış olan bir erdemi bulmak, hiç de aşırıya kaçmak olmayacaktır.

Her ne olursa olsun, zengin kültürel değerlerin serpilmesi ve parlak bir doğuş şövalyeliğin bağrından kaynaklanmıştır: En soylu içeriğe sahip destansı ve lirik ifade, parlak süsleme sanatı, güzel tören ve anlaşma biçimleri. Şövalyeden modern "*centilmen*"e giderken XVII. yüzyılın "namuslu insan"ından geçen yol kesintisizdir. Batı Latin dünyası bu savaşçı aristokratik hayat kültüne saraylı aşkı idealini de eklemiş ve ikisini öylesine bütünleştirmiştir ki, sonunda hangisinin diğerini belirlediğini anlamak olanaksız hale gelmiştir.

Bir noktanın daha üzerinde durmamız gerekiyor. Örneğin, çeşitli toplumların geleneğinden tanıdığımız şövalyelik gibi şeylerin kültürün güzel ürünleri olduğunu söylerken, bunların dinsel arka planını gözden kaçırma tehlikesine düşülmektedir.

28. *The Crown of Wild Olive, Four lectures on Industry and War*. III: *War*.

Burada güzel ve soylu bir oyun olarak ele aldığımız her şey, eskiden kutsal bir oyun idi. Şövalyenin kılıç kuşanması, turnuva, unvanlar, yeminler, hiç tartışmasız eski bir geçmişten kalma olan yetişkinler topluluğuna kabul ayinlerinden kaynaklanmıştır. Bu gelişme zincirinin halkalarını artık fark edemiyoruz. Özellikle, ortaçağ Hıristiyan şövalyeliği, bizim tarafımızdan yapay olarak kavranan ve kısmen de amaçlı bir şekilde diriltilen kültürel bir unsur olarak tanınmaktadır.

Başka bir çalışmada,[29] şövalyeliğin özenle yoğrulmuş şeref kodu, saraylı âdetleri, arma tutkusu, grup ve turnuva disipliniyle ortaçağın sonunda da anlam taşıdığını ortaya koymaya çalıştım. Kültür ile oyunun derin ilişkisini en açık olarak işte bu alanda gördüm.

29. Huizinga, a.g.e., bl. II-X.

6
Oyun ve Bilgelik

Birinci olmaya yönelik tutkulu istek, toplumun bu arzuya sunduğu tatmin olanakları kadar çok sayıda biçime bürünmektedir. Bu alandaki mücadele biçimi de, yarışmanın ödülü ve bu mücadele esnasında gerçekleştirilen eylem kadar çeşitlidir. Karar; şansa, güce, beceriye veya kanlı çarpışmaya bırakılmaktadır. Cesaret veya dayanıklılık, beceri veya bilgi, böbürlenme veya hile yarıştırılır. Bir güç sınaması veya bir şaheser yaratılması önerilmektedir; ya bir kılıç yapılacak ya da mısra döktürülecektir. Cevabı aranacak sorular sorulacaktır. Yarışma bir hakaret, bir bahis, adli bir duruşma, bir adak veya bir bilmece biçimine bürünebilmekte, bütün bu görüntülerin altında, özü itibariyle bir oyun olarak kalmaktadır. Bu oyun olma niteliği, onun bir

uygarlığın bütünü içindeki işlevini anlamaya izin veren hareket noktasıdır.

Her müsabakanın kökeninde oyun vardır; yani bir gerilime son veren ve hayatın olağan akışına yabancı olan bir şeyi belirli bir zaman ve mekân içinde, bazı kurallara ve belli bir biçime uygun olarak gerçekleştirmeye yönelen bir anlaşma vardır. Tamamlanması gereken ve bu şekilde elde edilen şey oyunu ancak ikincil olarak ilgilendirmektedir.

Müsabakalara bağlı âdetler ve bunlara yüklenen anlam, bütün uygarlıklarda olağanüstü bir benzerlik göstermektedir. Hemen hemen eksiksiz olan bu benzerlik, tüm bu oyun ve kurala bağlı mücadele faaliyetinin bireysel ve kolektif insan psikolojisinin derinlerine nasıl kök saldığını kanıtlamaktadır.

Uygarlığın ilk aşamalarındaki benzer karakter, hukuk ve savaş alanındaki müsabakalardan çok, bilgi ve bilgelik alanlarındaki müsabakalarda ortaya çıkmaktadır. İlkel insana göre, bir şeye kalkışabilmek ve onu yapabilmek, bir güce denk düşer, fakat bir şey bilmek, büyülü bir güce sahip olmak anlamına gelir. Her bilgi, ilkel insan açısından, aslında kutsal bir bilimdir, büyücülük gücüne ulaştıran bir sırdır. Çünkü ona göre, her bilgi aslında dünyanın düzeniyle ilişki içindedir. İnsan hayatını ve selametini korumak için Tanrılar tarafından saptanmış, kurala bağlanmış ve ibadet tarafından düzeni korunan şeylerin düzenli akışını –eski Hint dilindeki *rtam*'ı– insanların kutsal şeyler hakkında, onların kutsal adları ve dünyanın kökeni hakkında bildikleri dışında bir şey koruyamaz.

Bu nedenle, dinsel bayramlar esnasında bu alanda bilgi yarışmaları yapılmaktadır; çünkü telaffuz edilen kelime dünyanın düzenini etkiler. Kutsal bilgi yarışmaları, ibadetin en derinlerine kök salmıştır; bunlar bu ibadetin esas unsurunu meydana getirmektedir. Kurban ayinini yönetenlerin birbirlerine sırayla veya tahrik amacıyla sordukları sorular, kelimenin tam anlamıyla birer bilmecedir ve gerek biçim gerekse yapı olarak bugün hâlâ topluca oynanan bilmecelere tamamen benzemektedirler. Bu ibadete dayalı bilmece yarışmalarının işlevi, hiçbir yerde Veda

geleneğinde olduğu kadar açıkça ortada değildir. Bu yarışmalar, büyük kurban törenlerinde, kurbanın kendi kadar önemli bir ayin unsurudur. Brahmanlar, *jâtavidyâ* (başlangıç bilgisi) veya *brahmodya* (en iyi karşılığı, "kutsalın ifadesi"dir) alanlarında yarışırlar. Kutsal oyuna verilen bu adlar, sorulan soruların dünyanın başlangıcına ilişkin olduğunun ifadesidir. *Rigveda*'da yer alan birçok şarkı, bu cins yarışmaların doğrudan şiire dökülmüş anlatılarını içermektedir. *Rigveda* I, 64'teki bazı sorular kozmik olaylara, diğer bazıları da kurban ayininin törensel özelliklerine ilişkindir:

"Size dünyanın ucu konusunda soru soruyorum; size yeryüzünün göbeğinin nerede olduğunu soruyorum. Size tohumlayıcının sperması konusunda, aklın zirvesi konusunda soru soruyorum."[1]

Rigveda VIII, 29'da on tipik bilmece, başlıca Tanrıların sıfatlarını tasvir etmektedir; bunların adları, bu bilmecelerin cevaplarıdır.[2]

"Bunlardan birinin derisi bakırrengi ve esmerdir, boyu değişir, cömerttir, genç bir adamdır, altın mücevherler (*soma*) takar. Göğsüne karanlıkta parlayan bir varlık inmiştir, Tanrıların en bilgesi (Agni), vb."

Bu şarkılarda şu âna kadar, çözümü kutsal törenlerin ve onların simgelerinin bilinmesine bağlı olan, törensel nitelikli bilmeceler (*enigma*) öne çıkmıştır. Fakat, bu tip bilmecelerde, varlığın nedenleri konusundaki en derin bilgelik rüşeym halinde bulunmaktadır. *Rigveda* X, 129'daki görkemli ilahi, Paul Deussen tarafından, çok haklı olarak, "eski zamanlardan bize ulaşan felsefi düşüncenin hiç kuşkusuz en hayranlık verici olanı"[3] diye nitelendirilmiştir.

1. "O zamanlar ne varlık ne de yokluk vardı. Ne atmosfer, ne de onun üzerinde gök vardı. Hareket eden neydi? Nerede?

1. Krş. *Lieder des Rigveda*, übersitzt von A. Hillebrandt (*Quellen z. Religion gesch.* VII, 5); Göttingen, 1913, s. 105 (I, 164, 34).
2. A.g.e., s. 98 (VIII, 291-292).
3. *Allgemeine Geschichte der Philosophie*, I, Leipzig, 1894, s.120.

Kimin koruması altında? Uçurumların derinlikleri suyla mı doluydu?"

2. "Ne ölüm ne de ölümsüzlük vardı; gün ile gece arasında fark yoktu. Bir tek o, kendiliğinden ve rüzgâr yaratmadan nefes alıyordu; başka hiçbir şey yoktu."[4]

Bu ve izleyen dizelerin olumlu yapısı nedeniyle, şarkının şiirsel yapısındaki bilmece biçimi ancak kısmen görülebilmektedir. Bunlardan sonra doğrudan sorulara geçilmektedir.

6. "Her şeyin nereden doğduğunu, bütün bu yaradılışın nereden geldiğini burada kim biliyor, kim söyleyecek..."

Eğer bu şarkının kaynağının, törensel bilmece şarkısının –ki bu da, kurban törenleri sırasında bizzat yapılan bilmece yarışmalarının edebi uyarlamasından başka bir şey değildir– içinde bulunduğu kabul edilecek olursa, bilmece oyunuyla kutsal felsefe arasındaki soy bağının aşikâr kanıtı sağlanmış olacaktır.

Atharvaveda'nin X, 7 ve 8 gibi bazı şarkılarında, bir araya getirilerek birbirlerine bağlanmış ve sanki ortak bir payda altında gruplaşmış gibi olan benzer bilmecelerin tam dizileri vardır; soruların çözümünün olmasının ya da olmamasının pek bir önemi yoktur.

"Yarım aylar nereye gidiyor, yılı meydana getiren aylar nereye gidiyor? Mevsimler nereye gidiyor?... Bana şu *Skambha*'yı söyleyin![5] Farklı yürüyüşleri olan iki bakire, erişme arzusuyla, gece gündüz nereye doğru seğirtiyorlar? Sular, erişme arzusuyla, nereye doğru gidiyor?

Nasıl oluyor da kesilmiyor rüzgâr? Nasıl oluyor da, zihin hiç durmuyor? Neden gerçeğe susamış sular akmaya asla ara vermiyor?"[6]

Varoluşun sırları karşısındaki bu kökensel düşünce taşkınlığı ile heyecan ürünleri karşısında; kutsal bir şiir, deliliğe kayan bir bilgelik, en derin mistisizm ve esrarlı sözler arasındaki sınırı

4. *Lieder des Rigveda*, s.133.
5. *Atharvaveda*, X, 7, 5, 6. Tam karşılığı "kazık, orta direk"; burada, var olanın tabanı gibi mistik bir anlamda alınmıştır.
6. X, 7, 37.

çizmek bize düşmez. Bu eski şair rahiplerin sözleri, bize olduğu kadar onlara da kapalı kalan bilinemezin kapıları önünde sürekli olarak beklemektedir. Bu konuda şunları söylemek mümkündür: İbadete ilişkin bu yarışmalarda, felsefe *boşuna bir oyundan* değil de, *kutsal bir oyunun bağrından* doğmuştur. Bilgelik, kutsal bir sınav olarak uygulanmaktadır. Felsefe burada, oyun biçiminde doğmaktadır. Evrenin yaratılması sorunu, insan zihninin en öncelikli meşguliyetlerinden biridir. Deneysel çocuk psikolojisi, altı yaşında bir çocuk tarafından sorulan soruların çoğunun genellikle evrenin yaratılışına ilişkin olduğunu bize göstermektedir: Suyu kim akıtıyor, rüzgâr nereden geliyor; soruların diğerleri de ölüm durumu vb hakkındadır.[7]

Vedalar'daki şarkıların soruları bizi doğrudan doğruya, *Upanişadlar*'ın derinlikli hükümlerine götürmektedir. Fakat kutsal bilmecelerin felsefi kapsamını daha yakından incelemek burada bizim işimiz değildir; bu bilmecelerin oyunsal karakterinin tahlilini daha ileri götürmek ve uygarlığın gelişimi içindeki anlamını mümkün olduğunca açık bir şekilde aydınlatmak daha önemlidir.

Bilmece yarışmaları, basit bir hoşça vakit geçirme biçimi olmaktan çok, kurban vermeye dayalı ibadetin esas unsurunu meydana getirmektedir. Bu ibadetten kurban törenini çıkarıp almak nasıl mümkün değilse, bilmece çözmeyi dışarıda bırakmak da aynı ölçüde imkânsızdır.[8] Bilmecelerin çözümüne yönelik bu işlem, Tanrıların üzerinde bir zorlama meydana getirmektedir. Selebes adasının orta kesimlerinde yaşayan Toracalarda, eski Hint'tekine paralel bir geleneğe rastlanmaktadır.[9] Bu toplumda, bayramlar sırasında bilmece sorulması, pirincin "şişman" hale gelmesi ile hasat başı arasındaki zamanla sınırlıdır; böylece bilmecelerin "çıkışı", pirinç tanelerinin "çıkışı"nı teşvik

7. Jean Piaget, *Le langage et la pensée chez l'enfant*, Neuchâtel-Paris, 1930. V. *Les Questions d'un enfant*.
8. M. Winternitz, *Geschichte des Indischen Literatur*, I, Leipzig, 1908, s.160.
9. N. Adriani ve A.C. Kruyt, *De barée-sprekende Toradja's van Midden-Celebes*. Bat. 1914, III, s. 371.

etmektedir. Her bilmeceye cevap verildiğinde, koro şu dilekte bulunmaktadır: "Gel pirinç! Çık ey pirincimiz. Çıkın ey yukarı dağlardaki, aşağı vadideki başaklar!..." Bu dönemden önceki mevsimde, bütün edebi faaliyetler pirincin gelişimi açısından tehlikeli oldukları gerekçesiyle yasaklanır. *Wailo* kelimesi hem bilmece hem de darı, yani halk gıdası olarak yerine pirincin geçtiği tahıl anlamına gelmektedir.[10]

Vedalar'da ve *Brahmanalar*'da görülen bir edebiyatta, şeylerin kökenine ilişkin açıklamalar bu kadar çeşitli, ayrışık, çelişkili, karışık iseler; ve aralarında tutarlık olmaması veya genel bir anlam taşımamaları için bu denli uğraşılmışsa, bunun nedenini bazı sözde ayinsel kurnazlıklarda, belli bir kurban ayinini öne çıkarma isteğinde veya bazı keyfi fantezilerde aramamak gerekir.[11] Bütün bu çelişkili açıklamaların her birinin, bir tören bilmecesinin çeşitli çözümlerine denk düşmeleri son derece olasıdır.

Bilmecenin kutsal, yani "tehlikeli" karakteri, mitolojik ve ayinsel metinlerde kendini hep "hayat memat sorunu" bir bilmece olarak sunmasında ortaya çıkmaktadır; başka deyişle, cevap verenin hayatı çözüme bağlıdır, yani bu hayat oyunun ödülünü meydana getirmektedir. Bu özellik ile, kimsenin cevap veremeyeceği bir bilmeceyi dile getirmenin yüce bilgelik sayılması arasında bir bağ vardır. Bu çifte veri, Kral Janaka'ya ilişkin eski Hindu anlatısında karşımıza çıkmaktadır. Kral, kendi düzenlediği kurban törenine katılan Brahmanlar arasında, ödülü bin inek olan bir ilahiyat yarışması yapar.[12] Bilge Yâjñavalkya, sürüyü önceden kendine ayırmış ve sonra da bütün rakiplerini parlak bir şekilde yenmiştir. Bu rakiplerden biri olan Vidagha

10. N. Adriani, *De naam der gierst in Midden-Celebes, Tschr. Bat. Gen.* 51, 1909, s. 370. İsviçre'nin Grisons bölgesinde halk oyunlarını oynayanlar da şöyle değerlendiriliyordu: "Buğdayın daha iyi büyümesi için, çılgın sapıklıklara başvuruyorlardı."

11. H. Oldenberg, *Die Weltanschauung der Brahmanatexte*, Göttingen, 1919'da bu eğilimi sürdürmeye niyetlidir, s. 166, 182.

12. *Satapatha-Brahmana*, XI, 6, 3, 3; *Brhadaranyaka-Upanişad*, III, 1-9.

Sâkalya onun bir sorusuna cevap veremeyince, başı gövdesinden kopartılır: Bu hiç kuşkusuz, onun kafasının kesilmesi için mahkûm olduğuna ilişkin daha eski bir motifin öğretici bir versiyonudur. Artık sonunda kimse soru sormaya cesaret edemez hale gelince, Yâjñavalkya zafer çığlığı atarak şöyle der: "Saygıdeğer Brahmanlar, içinizden biri bana soru sormak istiyorsa sorsun ya da arzu ederse herkese sorsun; isteyene veya herkese cevap vereyim!"

Oyun niteliği burada gün gibi ortadadır. Bizzat kutsal gelenek de burada oyuna katılmaktadır. Anlatının kutsal metnin içine hangi ciddiyet derecesinde kabul edildiğini belirleyebilmek mümkün değildir; soru bile ortada yoktur. Birinin bilmeceyi çözemediği için gerçekten hayatını kaybedip kaybetmediği sorusuna cevap vermek de mümkün değildir. Önemli olan, oyunun oyun olarak varlığıdır. Yunan geleneğinde, yenilginin hayatla ödendiği bilmece yarışması vardır: Bu motif, Kalkhas ve Mopsos adlı kâhinlere ilişkin anlatıda, sık rastlanan bir biçim altında karşımıza çıkmaktadır. Kalkhas'a, eğer kendinden daha güçlü bir kâhinle karşılaşırsa öleceği kehanetinde bulunulmuştur. O da Mopsos'la karşılaşır ve aralarında bir bilmece yarışı başlar. Mopsos kazanır, Kalkhas da, eğer kızgınlıkla intihar etmediyse, kahrından ölür. Çömezleri de Mopsos'un peşine takılır.[13] Burada, cevap verenin hayatının söz konusu edildiği deforme olmuş bilmece temasıyla karşı karşıya olduğumuz açıkça görülüyor.

Ödülü hayat olan bilmece yarışması, *Eddalar* geleneğinde sürekli rastlanan bir temadır. *Vafthruonismâl*'de Odin, başlangıç dönemlerinin bilgisine sahip olan çok bilge dev Vafthrûdnir'le bilgi yarışmasına girer. Bu kelimenin tam anlamıyla bir müsabakadır; her biri hayatını tehlikeye atarak şansını dener. Sorular mitolojiye ve evrendoğuma (kozmogoni) ilişkindir ve *Vedalar*'dan aldığımız örneklerin tamamen benzeridir: Gece ve gündüz nereden gelir; kış ve yaz nereden gelir; rüzgâr nereden

13. *Strabon*, XIV, c. 642; *Hesiodos*, fragman 160; krş. Ohlert, *Rätsel u. Rätselspiele*, 2, s. 28.

gelir? *Alvissmâl*'de Thor, cüce Alvis'e, Aseler, Waneler, insanlar, devler, cüceler arasında ve Hel'de bulunan her çeşit şeyin taşıdığı adı sorar. Sonunda şafak sökünce, cüce zincire vurulur. *Fjölsvinn Şarkısı* da aynı niteliktedir. *Heidrek Bilmeceleri*'nde tema şöyledir: Kral Heidrek, kendisine karşı suç işleyen her kim olursa olsun, eğer kral olarak cevap veremeyeceği bir bilmece sorabilirse, kellesini kurtaracağına yemin etmiştir. Bu şarkılar *Eddalar*'ın en yakın tarihli şarkıları arasında yer almalarına ve şairin amacı hiç kuşkusuz şiirsel ustalık göstermekten başka bir şey olmamasına rağmen, kutsal nitelikli bilmece yarışmasıyla olan bağ açıkça ortadadır.

Bir bilmecenin cevabı ne düşünerek, ne de mantıksal bir akıl yürütmeyle bulunmaktadır. Bu cevap aniden gelir ve sorulan soru yüzünden eli kolu bağlanan kişi aniden kurtulur. İşte bu nedenden ötürü, doğru çözüm soru soranı aniden güçsüz bırakmaktadır. İlke olarak, her sorunun yalnızca bir cevabı vardır. Bu cevap ancak oyunun kuralları biliniyorsa bulunabilir. Bu kurallar, gramer, şiir ve tören düzleminde yer almaktadır. Bilmecenin dilini bilmek; tekerlek, kuş ve inek simgeleriyle işaret edilen olgular düzenini bilmek gerekir. Eğer kurala uygun olan ve soruyu soranın fark edemediği ikinci bir cevabın mümkün olduğu ortaya çıkarsa, vay haline! Öte yandan, tek ve aynı şey o kadar çok biçim altında sorulabilir ve temsil edilebilir ki, içinde birçok bilmece gizlenebilir. Çözüm çoğu zaman, daha önce zikrettiğimiz *Vahtruonismâl*'de olduğu gibi, yalnızca kutsal veya gizli bir adın belirlenmesine dayalıdır.

Burada bilmeceyle edebi bir biçim olarak değil, yalnızca oyun olma niteliği ve kültür içindeki işlevi açısından ilgiliyiz. Bu durumda, bilmecenin (Almancada *Rätsel*) genel etimolojik ve semantik bağlantılarının derinlerine girmemiz gerekir. Örneğin Felemenkçede bu türden ilişkiler "*raadsel*" (bilmece) kelimesini, "*raad*" (tavsiye) ve "*raden*"e (hem tavsiyede bulunmak, hem de bir bilmeceyi çözmek) bağlamaktadır. Yunancadaki durum da aynıdır: *Ainos* (masal, karar, atasözü) *ainigmos,-ma* (bilmece) ile akrabadır. Uygarlık tarihi açısından, tavsiye, bilmece, efsaneden

alınan örnek, masalsı anlatı ve atasözü kavramları birbirlerine çok yakındır. Bütün bunları burada, örnek olmaları kastıyla ve bilmeceye özgü nitelikleri başka yönlere de bir miktar çekebilmek amacıyla veriyoruz.

Bilmecenin ilke olarak ve köken itibariyle kutsal bir oyun olduğu, yani bilmecenin oyunu ciddi hayattan ayıran sınırın ötesinde yer aldığı sonucuna varılabilir. Bilmece çok büyük bir öneme sahiptir ama bu nedenden ötürü oyun karakterini kaybetmez. Bilmecenin hem zevk alanında hem de kutsal bilgi alanında dallanıp budaklanmasına bakarak, ciddi bir şeyin şaka haline gelinceye kadar bozulmasından veya ciddi bir şey olma düzeyine yükselen bir oyundan söz etmeye kalkışmamak gerekir. Uygarlığın gelişimi belli bir anda, bizim ciddiyet ve oyun adları altında farklılaştırdığımız iki alan arasında bir kopuşa yol açmıştır; ama bu iki alan, başlangıçta tek bir ortam meydana getirecek şekilde bir aradaydı ve uygarlık da gelişmeye bu ortam içinde başlamıştır.

Bilmece, toplum ilişkileri içinde kurala bağlanmış yarışma unsuru olarak veya daha basit bir ifadeyle çok sayıda kişi arasındaki eğlendirici oyun olarak, birçok edebi şemalarda ve ritmik biçimli metinde vardır. Örnek olarak zincirleme sorular veya birbirine üstün olan şeylere ilişkin sorular verilebilir; örneğin şu çok bilinen bir soru tipidir: "Baldan daha tatlı ne vardır?" vb. Yunanlar *aporia* adı verilen ve çok sayıda kişi arasında geçen eğlendirici bir oyunu, yani nihai bir cevap vermenin mümkün olmadığı sorular sormayı severlerdi. Bunları, insanın hayatı pahasına çözmesi gereken bilmecelerin yumuşamış bir biçimi olarak görmek gerekir. Sfenks'in esrarı, oyun sırasında arada sırada belirmektedir: İlke olarak bu oyunun ödülü hayattır. Daha sonraki bir geleneğin, insan hayatının bahis konusu edildiği bilmece temasını, kutsal arka planı keşfetme imkânını koruyarak nasıl dönüştürdüğüne ilişkin çarpıcı bir örnek vardır: Bu, Büyük İskender'in Hintli "*gymnosophiste*"lerle* karşılaşmasının

* Üyeleri elbise giymeyen ve hayatlarını derin düşünce ve çile işinde geçiren eski bir Hindu tarikatının filozoflarına verilen ad. (ç.n.)

öyküsüdür. İskender, kendine direnen bir kenti fethettikten sonra, mücadele önerisinde bulunmuş olan on bilgeyi huzuruna çıkartmıştır. Onlara çözümsüz sorular soracaktır. En kötü cevap veren, ilk önce öldürülecektir. Değerlendirmeyi içlerinden biri yapacaktır: Eğer iyi yargı yürütürse, kellesini kurtarmış olacaktır. Sorular esas olarak, *Veda* şarkılarının neşeli çeşitlemeleri olan, evrene ilişkin ikilemler biçimindedir: "Canlılar mı daha ağırdır, ölüler mi? Deniz mi daha büyüktür, kara mı? Önce gün mü olur, gece mi?" Verilen cevaplar, mistik bilgelikten çok, mantık ustalığına dayanır. Sonunda bilgelerden biri, "En kötü kim cevap verdi?" sorusuna karşılık olarak, "Herkes bir diğerinden daha kötü" cevabını vererek planın gerçekleşmesini engellemiş; kimse öldürülmemiştir.[14]

Hasmı aldatma niyeti, *ikilem*'in esas yanıdır; bilmece sorulduğunda, "cevap veren"in kafası karışmalıdır. Aynı şey iki cevabı olan sorular için de söylenebilir; cevaplardan biri utanç verici olup, akla ilk o gelir. Bunun örnekleri *Atharvaveda*'da vardı.[15]

Bilmecenin eğlendirici ya da öğretici bir amaçla, edebi nitelik altında ortaya çıktığı karma biçimlerden bazıları özel bir dikkati hak etmektedir; nitekim bunlar oyunsal karakter ile kutsal karakter arasındaki bağı çok açık bir şekilde gösterir. Bu biçimlerin birincisi, dinsel veya felsefi düzlemdeki sorulardan oluşan sohbettir. Bu sohbet türüne çok çeşitli uygarlıklarda rastlanmaktadır. Konu adeta her zaman aynıdır: Bir bilge, bir kişi veya başka bilgeler tarafından sorguya çekilmektedir. Örneğin Zerdüşt, kral Tristâspu'nun altmış bilgesinin sorularına bu şekilde cevap vermiştir. Süleyman da, Seba melikesinin sorularını cevaplandırmıştır. Brahman edebiyatındaki değişmez konu, kralın sarayına gidip, burada sorguya çekilen veya soru soran ve böylece öğrencilikten hocalığa geçen genç *brahmacârin*'e

14. U. Wilcken, *Alexander des Grosse u. die indischen Gymnosophisten*, Sitzangsber, Preuss. Akad., 1923, 33, s.164. Elyazmalarında bırakılan boşluklar vardır; Wilcken, bu durumdan kaynaklanan zorlukları pek ikna edici bir şekilde çözmüş gibi gözükmüyor.
15. XX, no. 133, 134.

ilişkin olanıdır. Bu temanın arkaik türdeki bilmece yarışmasına sıkıca bağlı olduğunu kavramak için kanıt gerekmemektedir. *Mahâbhârata*'da yer alan bir anlatı, bu açıdan karakteristiktir.[16] Pândabalar korular içinde dolaşırlarken, güzel bir gölün kıyısına varırlar. Bu göle hükmeden ruh, sorularına cevap vermeden su içmelerine izin vermez. Buna uymayanlar ölürler. Sonunda Judhisthira, ruhun sorularına cevap vermeye hazır olduğunu bildirir. Bunun üzerine bir soru-cevap oyunu başlar; bu oyun evrene ilişkin kutsal bilmeceden zekâ oyununa geçişi çarpıcı bir şekilde göstermektedir: Hindu etiğinin adeta tümü bu biçim altında sergilenmektedir.

Reformasyon dönemindeki dinsel kurullar –örneğin Luther ve Zwingli'nin 1529'da Marburg'da ve Theodore de Bèze ve meslektaşlarının 1561'de Poissy'de Katolik ulukları ile birlikte kurdukları kurullar– eğer incelenecek olursa, bunların antik bir kutsal uygulamanın doğrudan devamı oldukları görülür.

Bu sorulu cevaplı sohbetlerden doğan edebi eserler arasında biri, biraz daha yakından ele alınmayı hak etmektedir.

Milindapañha, yani *Menandros'un Soruları* –MÖ II. yüzyılda Baktriana'da hüküm sürmüş Helen-Hint krallarından biri– görünüşe göre miladın ilk yıllarında Pali dilinde kaleme alınmıştır ve dinsel hukuk (*Tripitaka*) içine alınmamış olmakla birlikte, Güney ve Kuzey Budistleri arasında çok büyük bir itibara sahiptir. Milattan önce II. yüzyılda, büyük Arhat Nâgasena ile birlikte Baktriana üzerinde, Yunan egemenliğini sürdüren Kral Menandros'la yapılan sohbetleri içermektedir. Eserin içeriği ve eğilimi tamamen dinsel ve felsefidir; ama biçim ve ton olarak tamamen bilmece yarışmalarına bağlıdır. Bu sohbetlerin giriş bölümü bile ilginçtir. Kral şöyle demektedir: "Saygıdeğer Nâgasena, benimle sohbet eder misiniz? Eğer Majesteleri benimle, bilgelerin konuştukları gibi sohbet edeceklerse razıyım ama eğer benimle kralların konuştukları gibi konuşacaklarsa razı değilim. Bilgeler nasıl konuşurlar, Saygıdeğer Nâgasena?" Bunun

16. III, 313.

arkasından açıklama gelir: "Bilgeler, kralların tersine, zor bir duruma düştüklerinde rahatsız olmazlar." Kral bunun üzerine, tıpkı özellikle Anjou kontu François örneğinde olduğu gibi, Fransızcada *gaber* adını alan oyuna benzer bir şekilde, sohbeti eşitlik temelinde yürütmeye rıza gösterir. Bu sohbete krallık sarayının bilgeleri de katılır. Beş yüz Yonaka, yani İyonyalılar, Grekler ve seksen bin keşiş de seyirci kitlesini meydana getirmektedir. Nâgasena, "iki nokta üzerinde, derin, bir düğümden daha zor çözülen, güç bir problem" sormuş ve kralın bilgeleri, sapkın eğilimli tuzak sorularla, onların kafalarını karıştırdığından yakınmışlardır. Nitekim, bunlar çoğu zaman muzaffer bir hava içinde sorulan, tahrik edici ikilemlerdir: "İşte Majesteleri şimdi bunun içinden çıkmaya çalışsınlar!" Ve böylece, Budist doktrinin esas sorunlarının, felsefi görünüşlü basit formüller halinde, Sokratik bir görünüm altında art arda gündeme geldikleri görülür.

Snorre Edda'nın *Gylfaginning* incelemesi de, soru-cevap biçimindeki sohbet türüne aittir. Gangleri önce yedi kılıçla cambazlık gösterisi yapıp, Kral Gylfi'nin dikkatini çektikten sonra, Har'la bir yarışma biçimindeki sohbete girişmektedir.

Şeylerin kökeni konusundaki kutsal bilmece yarışması ve ödülü şeref, hayat veya malvarlığı olan bilmece yarışması ile ilahiyat veya felsefe soruları, törensel yüceltmeler veya dinsel bir inancın dışavurumu biçimindeki sohbet, farkına varılmayan geçişlerle birbirine bağlanmaktadır. Bu biçimler hiçbir yerde, doktrinin esas olarak Zerdüşt ile Ahura Mazda arasındaki soru ve cevaplar halinde sunulduğu *Avesta*'da olduğu kadar sıkı sıkıya iç içe girmemiştir. *Yasnalar*, yani kurban törenine ilişkin dinsel metinler, kökende yer alan oyunsal bir karakterin çok sayıdaki izini hâlâ yansıtmaktadır. Doktrine, hayattaki davranış kurallarına ve törensel yapıya ilişkin tipik ilahiyat soruları, *Yasna* 44'teki gibi evrene ilişkin eski sorularla sürekli yer değiştirip durmaktadır.[17] Her dizeye, Zerdüşt'ün şu sözleri öncülük et-

17. Krş. Bartholomae, *Die Gotha's des Awesta*, IX, s. 58, 59.

mektedir: "Size şu konuda soru soruyorum, aydınlatın beni ey Ahura!" Sonra, "...yi yapan kimdir..." diye biten veya "Acaba biz gerçekten...." gibi sözlerle başlayan sorular birbiri peşi sıra gelmektedir. "Kim yeri buraya, göğü de düşmeyecek şekilde yukarı koydu?", "Rüzgâra ve bulutlara hızı kim verdi?", "Kim bizim yararımız için aydınlık ve karanlığı... uyku ve uyanıklığı yarattı?" Ve bunun arkasından, sonlara doğru, gerçekten de eski bir bilmece yarışmasının kalıntısıyla karşı karşıya olduğumuzu ortaya koyan şu dikkat çekici soru gelmektedir: "Size şu konuda soru soruyorum... ey Mazda, acaba bana vaat edilmiş olan, iki kısrak, bir aygır ve bir deveden oluşan ödülü alabilecek miyim?" Tamamen din eğitimine ilişkin olan sorular, insanın köken ve karakteriyle, iyilik ve kötülüğün ayrılmasıyla, arınma sorunlarıyla, kötü ruhlarla mücadeleyle vb ilgilidir.

Pestalozzi'nin zamanında ve ülkesinde, çocuklar için kaleme aldığı din bilgisi kitabına *Rätselbüchlein* (Küçük Bilmece Kitabı) adını veren İsviçreli papaz, aslında fikrinin onu uygarlığın çok eski aşamalarına yaklaştırdığını aklına bile getirmemişti.

Kral Menandros'unkine benzeyen, ilahiyat ve felsefeye ilişkin diyalog, daha sonraki yüzyıllarda hükümdarlar tarafından, saraylarında yaşayan bilginlere veya yabancı ülkelerden gelen bilge kişilere sorulan bilimsel düzlemdeki soruların doğrudan öncülüdür. Hohenstaufen hanedanından İmparator II. Friedrich'in müneccimi Michael Scotus'a[18] sorduğu soruların bir listesiyle, Müslüman âlim İbn Sebin'e Fas'ta sorulan bir dizi felsefi soru günümüze kadar gelmiştir. Birinci dizi, evrene ilişkin verilerin, fizik ve ilahiyat kavramlarının bir karışımı olduğundan, bizim açımızdan özellikle dikkat çekicidir. Dünya neyin üzerinde durur? Kaç gök katı vardır? Tanrı tahtında nasıl oturur? Lanetlilerin ruhları ile kovulmuş meleklerin ruhları arasında ne fark vardır? Dünya tamamen yekpare bir kütle midir, yoksa boşluklar içermekte midir? Denizin suyunu tuzlu kılan nedir? Rüzgârın farklı

18. Bkz. *Isis*, IV, 2, no. 11, 1921; *Harvard Historical Studies*, 27, 1914; K. Hampe, *Friedrich II als Fragesteller, Kultur-u. Universalgeschichte* (Festschrift Walter Goetz), 1927, s. 53-67.

yönlerden esmesi nasıl açıklanabilir? Yanardağların gaz püskürtmeleri ve patlamaları nasıl açıklanabilir? Ölenlerin ruhları nasıl oluyor da dünyaya geri gelmek istemiyorlar? vs. Bu sorularda, yeni temalara karışmış olan eski temaların izi görülmektedir.

İbn Sebin'e sorulan "Sicilya Soruları", kuşkucu ve Aristotelesgil olup, birinci dizidekilerden daha felsefi niteliktedir. Ancak, bunlar da eski türe bağlanmaktadır. Genç Müslüman filozof, imparatora tam anlamıyla ders vermiştir: "Sorularınız aptalca ve çelişkili, kendi kendinize ters düşüyorsunuz." İmparatorun bu azarlamayı sükûnet ve tevazu içinde kabul etmesini, Hampe "insan Friedrich"i bulmak olarak değerlendirmekte ve bu tutumu alkışlamaktadır. Fakat Friedrich, tıpkı Kral Menandros gibi, soru-cevap oyununun eşitlik tabanı üzerinde oynandığını biliyordu: Yaşlı Nâgasena'nın deyişiyle, kralların değil de, bilgelerin tarzına uygun olarak sohbet edilmekteydi.

Daha yakın dönemlerdeki Yunanlar, bulmaca oyunu ile felsefenin kökenleri arasındaki ilişkinin tamamen farkındaydılar. Aristoteles'in çömezlerinden Klearkhos, bir atasözü derlemesinde bir bilmece teorisi ortaya atmıştır. Bu teori, felsefi bir çalışmanın konusunun ne olduğunu göstermektedir: "Eskiler entelektüel gelişmelerinin (*paideia*) kanıtını böyle sunma âdetine sahipti."[19] Yunan felsefi düşüncesinin ilk ürünlerini çok eski bilmecelere bağlayan bir çizgi bulmak çok zor değildir.

Felsefi iddianın başlangıcının bir tahrike, çözülmesi gereken bir veriye kadar uzandığını *problema* kelimesinin ne ölçüde belirttiği sorunu hakkında kanaat belirtmeyeceğiz. Fakat en eski zamanlardan sonuncu sofist ve hatiplere kadar, bilgelik arayan kişinin bir şampiyon edası altında ortaya çıktığı kesindir. Bu kişi rakiplerini tartışmaya tahrik etmekte, sert bir eleştiri yaparak onlarla kavgaya girişmekte ve arkaik insanın hemen hemen çocuksu güveni içinde kendi görüşlerini savunmaktadır. İlk felsefe denemelerinin tarz ve biçimi, belirli kurallara göre ce-

19. Krş. Prantl, *Geschichte der Logik: im Abendlande*, I, s. 399.

reyan eden bir mücadele ve bir polemik karakteri taşımaktadır. Bunların yazarları, alışılmış olduğu üzere, birinci şahıs olarak konuşurlar. Eleali Zenon rakipleriyle kavga ettiğinde, bunu *aporia*'lar yardımıyla yapar; yani başka bir ifadeyle, rakiplerinin görüşlerini temel olarak alıyormuş gibi görünür ama bunlardan iki çelişen sonuç çıkartır. Onun kullandığı biçim de bilmece alanına aittir. "Zenon sordu: Eğer uzay bir şeyse, öyleyse neyin içinde yer alır? Bilmeceyi çözmek zor değildir." Karanlık filozof Herakleitos'a göre, doğa ve hayat bir *griphos*'u, bir bilmeceyi temsil etmektedir. Bu bilmeceyi bizzat Herakleitos çözmektedir.[20] Empedokles'in iddiaları, birçok kereler mistik bilmecelerin çözümlerinin yankısıdır.[21] Üstelik bunlar şiirsel bir biçim içinde söylenmiştir. Empedokles'in, hayvanların kökeni konusundaki groteskle omuz omuza giden vahşi bir hayal gücünden kaynaklanan doktrinal kavrayışları, hayal gücünün adeta zincirlerinden boşanmış olduğu şu eski Hint Brahman şarkılarından birine dahil edilse, kimse bunu garipsemez: "Ondan [Doğadan], boyunsuz canavar kafalar doğdu, omuzsuz kollar başıboş dolaşıyor ve gözler alından yoksun halde fırdolayı dönüyorlardı."[22] En eski filozoflar kehanet ve vecit tonu içinde konuşmaktadırlar. Bunlar kurban ayinini yöneten rahip veya dinin sırlarını öğreten kişi (*mystagogos*) olduklarından kendilerine aşırı güvenmektedirler. Şeylerin kökeni, başlangıcı, oluşları, *arkhê*'si, *physis*'i sorunlarıyla meşgul olmaktadırlar. Bu sorunlar, mitos biçimi altında, ezelden beri sorulan ilkel evrendoğum sorularıdır. Evrenin yapısı hakkındaki mantıksal spekülasyon ancak, Pythagoras'ın ikizkenar üçgen biçiminde yan yana yerleştirilmiş 183 dünyası gibi,[23] *mitos*'a dayalı bir evren kavrayışının hayali temsilinden kurtularak gelişebilmiştir.

20. Aristoteles, *Physica*, IV, 3, 210 b 22 vd. W. Capelle, Die Vorsokratikes, s. 172.
21. Jaeger, *Paideia*, s. 243-244.
22. Capelle, a.g.e., s. 216. Morgenstern'in şu cümlesinde, çarpıcı bir fantezi paralellik bulunmaktadır: "*Ein Knie geht einsam durch die Welt*" (Bir diz, dünya üzerinde tek başına gidiyor).
23. A.g.e., s. 102.

Arkaik felsefe, bizatihi şeylerin içinde mevcut olan çelişkilerden doğmuş ebedi çatışmayı her yerde görmektedir. Herakleitos'a göre, çatışma "her şeyin babasıdır". Empedokles, dünyanın hareketine ezelden ebede, iki ilkenin hükmettiğini iddia etmekteydi: *Philia* (dostluk) ve *neikos* (çatışma) kavramları. Varoluşun açıklanması konusunda en eski felsefedeki zıtlaşmaya dayalı eğilimin, kurala bağlanmış müsabakanın esaslı bir rol oynadığı ilkel toplumun zıtlaşmalı yapısına tekabül etmesinin rastlantı sonucu olmadığını bütün belirtiler göstermektedir. Her şeyi zıtlaşmalı bir ikilik içinde kavrama ve her şeye yarışmanın hükmettiğini kabul etme eğilimi ezelden beri vardır. Hesiodos hâlâ selamet getiren iyi Eris ile kötülük getiren kötü Eris'i çatışma halinde görmektedir.

Dünyanın düzenini ebedi bir çatışma haline getiren bu kavrayış, bizi arkaik oyun alanının ta göbeğine götüren bir imgeyle iç içedir. Doğadaki bu ebedi çatışma, adalet karşısındaki bir çatışmadır. Werner Jaeger'e göre,[24] *Kosmos, Dikė* ve (emeğin bedeli, zahmet anlamına gelen) *Tisis* kavramları, ait oldukları adli hayattan aktarılarak bir davanın terimleriyle anlaşılabilsin diye dünyanın hareketine uygulanmıştır. Başlangıçta suçluluk anlamına gelen, daha sonra doğal nedenselliği ifade eden terim haline dönüşen *aitia* kavramını da buraya yerleştirmek gerekir. Bu fikre kendine özgü bir biçim veren Anaksimandres olmuştur; ama bu fikir bize, ne yazık ki eksik bir şekilde ulaşabilmiştir.[25] "Şeylerin kökeninde bizatihi o vardır (burada sonsuzluk kastediliyor), bu şekilde onları zorunlu olarak yok etmektedir. Çünkü bunlar adaletsizlikleri nedeniyle, zamanın kararlarına uygun olarak, bir *bileşim ve ceza* meydana getirmek zorundaydılar." Ancak, bu temsilin temelinde, tıpkı Yunan *polis*'i örneğinde olduğu gibi, siyasal bir düzene ve hukuk tarafından kurala bağlanmış bir hayata ilişkin çoktan olgunlaşmış bir fikrin yer alıp almadığı sorulabilir. Acaba burada, daha eski bir hukuki

24. *Paideia*, s. 220.
25. *Vorsokr.*, s. 82.

kavramlar tabakası söz konusu değil midir? Burada ifade edilen acaba, daha yukarıda sözünü ettiğimiz şu eski hukuk ve ödül kavramı değil midir? Hukuk fikrinin henüz kader ve mücadele alanında yer aldığı, yani kısacası adli uyuşmazlığı henüz kutsal bir oyun olarak gören şu kavram değil midir? Empedokles'ten bize ulaşan metin bölümlerinden birinde, unsurların şiddetli mücadelesine ilişkin olarak, bu temel ilkelerin sırayla "geniş çaplı bir yemin"le katılmış olacakları bir zamansal bütünlükten söz edilmektedir.[26] Bu mistik mitolojik imgeyi tam olarak anlamak hiç kuşkusuz olanaksızdır. Fakat, filozof kâhin fikrinin burada hem oyun hem de hak mücadelesi alanında yer aldığı kesindir: Bu alanın, uygarlığın ve düşüncenin önemli bir tabanı olduğunu görmüştük.

26. Capelle, s. 32-30, *Vorsokr*, s. 200.

7
Oyun ve Şiir

Yunan felsefesinin kökenlerini, bilgelik yarışmasının meydana getirdiği dünyevi kutsal oyunla olan ilişkisi içinde ele almak isteyen her kişi, kaçınılmaz ve sürekli olarak felsefi dinsel ifade ile şiirsel ifadenin sınırlarında bulur kendini. Bu durumda, şiirsel yaratının özüne ilişkin soruyu, vakit geçirmeden hemen sormak uygun olacaktır. Bu soru bir bakıma, oyun ile kültür arasındaki bağa ilişkin bir akıl yürütmenin de merkezî temasını meydana getirmektedir. Nitekim, eğer din, bilim, hukuk, savaş ve siyaset, kültürün şu daha geri aşamalarında sahip oldukları çok sık temasları, daha gelişmiş toplum biçimlerinde yavaş yavaş kaybediyor gibi gözükseler de; oyun alanı içinde doğmuş

olan şiir bu alanın dışına asla çıkmamıştır. *Poiesis* oyunsal bir işlevdir. Zihnin oyunsal bir mekânında, zihnin kendine yarattığı özgün bir evrende, şeylerin "gündelik hayat"takinden farklı bir görünüme büründükleri ve mantık bağlarından farklı bağlarla birbirlerine bağlandıkları bir alanda yer almaktadır. Eğer ciddiyet, sadece aklı başında hayat terimleri içinde ifade edilen şey olarak kavranırsa, şiir bu durumda asla tamamen ciddi olamaz. Ciddiyetin ötesinde; çocuğa, hayvana, vahşiye ve kaçığa özgü olan ilk alanda; düş, coşku, sarhoşluk ve gülme alanında yer almaktadır. Şiiri anlayabilmek için, tıpkı sihirli bir elbise giyer gibi, çocuk ruhuna bürünmek ve çocuksu bilgeliğin yetişkininkinden üstün olduğunu kabul etmek gerekir. Katıksız oyun kavramına, Vico tarafından bundan iki yüzyıl önce kavranılan ve ifade edilen şiirin şu esaslı doğası kadar yakın hiçbir şey yoktur.[1]

Poesis doctrinae tanquam somnium: Francis Bacon'ın derin ifadesiyle, şiir felsefi bir doktrinin düşü gibidir. Varoluşun nedenleri konusunda henüz doğal hale çok yakın olan bir halkın efsanevi fantezileri bile, daha sonraları mantıksal biçim ve kategoriler halinde olgunlaşmaya ve kendini ifade etmeye çalışacak olan fikri tohum halinde içerir. Filoloji ve karşılaştırmalı din bilimi, ilkel inancın bu efsanevi aracının anlamına daha derinlemesine nüfuz etmeye hep uğraşmaktadır.[2] Şiirin, kutsal doktrinin, bilgeliğin ve ibadetin ilkel birliğinin ışığı altında eski uygarlıkların bütün işlevi yeni bir yoruma konu olmaktadır.

Benzeri bir yorumlamanın ilk koşulu, şiirin yalnızca estetik bir işleve sahip olabileceği veya ancak estetik alanda anlaşılır ve açıklanabilir olabileceği kavrayışının terk edilmesidir. Serpilmiş ve canlı bütün uygarlıklarda ve özellikle de arkaik kültürlerde şiirin hayati, toplumsal ve dinsel bir işlevi vardır. Her ilkel şiir aynı zamanda ve eşanlı olarak, ibadet, törensel eğlence, toplu

1. Krş. *Auerbach, Giambatista Vico und die Idee der Philologie*, Homenatge a Antoni Rubié i Lluch, Barselona, 1935, I, s. 297 vd.

2. Apollon derlemesi, *Studien über antike Religion und Humanität*, Viyana, 1937'de yer alan W.-B. Kristensen veya K. Kerengi'ninki gibi incelemeleri düşünüyorum.

oynanan oyun, hayat bilgisi, bilmece veya bilmece çözümü, bilgeliğin öğretilmesi, ikna, büyücülük, kâhinlik, öngörü ve yarışmadır. Arkaik dinsel hayatın çeşitli unsurları, herhalde Fin halk destanı Kalevala'da olduğu kadar başka hiçbir yerde böylesine çarpıcı bir şekilde bir araya gelmemiştir. Yaşlı bilge Vainamoinen, kendisini bir yarışmaya girmeye tahrik eden kendini beğenmiş genci büyüler. Aralarındaki yarış, başlangıçta, doğa, daha sonra yaradılışın kökenine ilişkin bilgiye dayanır ve genç Jou Kahainen bu aşamada, yaradılıştan kendine pay çıkaracak kadar ileri gider. Yaşlı büyücü bunun üzerine, söylediği şarkı yoluyla genç rakibini toprağa gömer, bataklığa, suya daldırır: Önce yarı beline ve koltukaltlarına kadar, sonra ağzına kadar, sonunda rakibi, kız kardeşi Aina'yı yaşlı büyücüye vermeye söz verir. Vainamoinen, yaptığı büyüleri bozmak ve cesur rakibini kurtarmak için bir kayalığın üzerine oturarak üç saat boyunca şarkı söyler. Yukarıda sayılan bütün müsabaka biçimleri burada bir aradadır: hakaret ederek saldırma, böbürlenme, insanların kıyaslanması, evrenin yaratılışına ilişkin bilgi yarışması; bütün bunlar, şiirsel hayal gücünün hem vahşi hem de karanlık akışı içinde olur.

Şair bir *Vates*'tir; cinlere karışmış ilham alan ve vecit halinde biridir. Eski Arapların dediği gibi bilgedir, *şair*'dir. *Eddalar* mitolojisinde, şair olmak için içilen içki, cevap veremeyeceği soru olmayan, bilgeler bilgesi Kvasir'in kanından hazırlanmıştır. Şair-sanatçı figüründen, yavaş yavaş kâhin, rahip, falcı, gizbilimci, zanaatkâr-şair, filozof, yasa koyucu, hatip, demagog, sofist, sözbilimci figürü ortaya çıkmaktadır. En Eski Yunan şairleri, çok güçlü bir toplumsal işleve sahip olmayı sürdürmekteydiler. Halklarına eğitimci ve danışman kişi kimliğiyle hitap etmekteydiler. Bunlar, sofistlerin sahneye çıkışlarına kadar, halkın rehberleri olarak kalmışlardır.[3]

Vates figürü, eski Norveç edebiyatında, çok çeşitli çehreler altında *thulr* olarak (Anglosaksoncada *thyle*) temsil edilmiş-

3. Krş. Jaeger, *Paideia*, s. 65, 181, 206, 303.

tir.[4] *Thulr*'un en anlamlı örneği Starkaor'dur; Saxo, kelimeyi haklı olarak *vates* ile karşılamaktadır. *Thulr* kimi zaman dinsel kelâmları dile getiren biri olarak ortaya çıkmış, ardından kutsal dramatik oyunda oyuncu olarak, daha sonra kurban töreni yöneticisi ve nihayet büyücü olarak ortaya çıkmıştır. Bazen saray şairinden, hatipten başka bir şey değildir. *Scurra* (soytarı) terimi de onun işlevini ifade etmek için kullanılmaktadır. Buna denk düşen *thylja* fiili, dinsel bir metni yüksek sesle okumak ve muhtemelen büyücülük ve üfürükçülük yapmak anlamına da gelmektedir. *Thulr*, bütün mitolojik bilginin ve tüm şiir geleneğinin muhafızıdır. Tarihi ve âdetleri bilen, törenlerde konuşan, kahramanların ve soyluların soy zincirlerini ezberden sayabilen yaşlı bilgedir. Onun özel görevi, hitabet veya her tür bilgi alanındaki yarışmadır. Onu, *Beowulf* destanında, Unfero adı altında bu işi yaparken görürüz. Yukarıda sözünü ettiğimiz *mannjafnaor*, yani Odin'in devler veya cücelerle yaptığı bilgelik yarışmaları *thulr* alanına dahildir. Anglosaksonca ünlü şiirler olan *Vidisso* ve *Serseri*, çok çeşitli işlerle uğraşan bu saray şairlerinin tipik ürünleridir. Bütün bu özellikler, her zaman hem kutsal hem de edebi bir işleve sahip olan eski şair imgesini oluşturmak üzere çok doğal olarak bir araya gelmiştir. Bu işlev, ister kutsal olsun ister olmasın, kaynağını her zaman bir oyun biçiminden almaktadır.

Germen antikçağındaki *vates* tipine ilişkin şunu da ekleyebiliriz ki, *thulr*'un ardıllarını feodal ortaçağda, bir yandan saz şairinde (*joculator*), öte yandan da tellalda aramak bana sakıncalı gelmemektedir. Hakarete dayalı çekişme vesilesiyle daha önce sözünü ettiğimiz tellal, yaşlı *Kultredner*'le birçok bakımdan ortak görevlere sahip bulunmaktadır. İkisi de tarihin, geleneğin ve soy zincirinin muhafızıdır, ibadette hatiptirler ve özellikle de resmî konuşmacı ve palavracıdırlar.

Şiir, ilkel kültürlerin unsuru olan başlangıçtaki işlevi içinde, oyun esnasında, oyun olarak doğmuştur. Kutsal bir oyundur

4. W.-H. Vogt, *Stilgeschichte der eddischen Wissensdichtung*, I: Der kultredner Schriften der Baltischen kommission zu Kiel, IV, I, 1927.

ama bu karakterine rağmen hep zıpırlığın, şakanın ve hoşça vakit geçirmenin sınırında yer almaktadır. Daha uzun bir süre boyunca, bir güzellik talebinin bilinçli tatmini söz konusu olmayacaktır. Bu tatmin, şiir biçimi altında ifade edilen ve mucize olarak, törensel bir sarhoşluk ve kendinden geçme olarak hissedilen kutsal eylemin gerçekleştirilmesinde içerilmiş, bilmezden gelinmiştir. Ancak her şey bundan ibaret değildir: Şiir eylemi aynı zamanda, çok kişi arasında oynanan sürükleyici ve neşeli oyunun ve arkaik topluluğun grupları arasındaki ateşli rekabetin içinde de gelişmiştir. İlkbahar bayramlarının veya kabilenin diğer mevsimlik törenlerinin neşeli biçimleri altında kutlanan, kadın-erkek arasındaki yakınlaşma kadar şiirsel ifadeye daha yatkın başka hiçbir alan yoktur.

Şiir, zikrettiğimiz bu sonuncu görüntü altında, genç erkekler ile genç kızlar arasında hep tekrarlanan cezbetme ve kaçma oyununun sözel ifadesi olarak ve alaycılıkta taşı gediğine koyma ustalığına dayalı bir yarışma olarak, kesinlikle şiirin kutsal işlevi kadar eski bir yere sahiptir. De Josselin de Jong'un Polinezya takımadalarındaki Boeroe ve Babar adalarında yaptığı araştırmalardan elde ettiği sonuçlara göre, buralarda toplumsal ve agonal olarak adlandırılabilecek oldukça gelişmiş bir şiir, henüz özel kültürel oyun işlevi içinde yer almaktadır. Yazarın nezaketi sayesinde, henüz yayımlanmamış incelemesinin bazı unsurlarını buraya alabiliyoruz.[5] Boeroe veya Rana adasının orta kesimlerinde yaşayanlar, *inga fouka* adını verdikleri törensel atışmalı şarkıları bilmektedirler. Karşı karşıya oturan kadınlar ve erkekler, davul sesine uyarak, sırayla doğaçlama kısa şarkılar söylemekte veya daha öncekileri tekrar etmektedirler. En azından beş tür *inga fouka* görülür. Bu *inga fouka* her zaman karşılıklı olarak dizelerin atıştırılmasına, laf dokundurma ve karşılık verme, soru ve cevap, meydan okuma ve rövanşa dayanmaktadır. Bazen bilmece yarışmasına benzeyen bir biçime yaklaşır.

5. Profesör De Josselin de Jong tarafından 12 Haziran 1935'te, "Doğu Endonezya Şiiri" başlığı altında sunulmuş inceleme, K. Ned. Akad. v. Wetensch., afd. Lett.

İnga fouka'nın başlıca biçimi "önde gitmek ve izlemek" adını almaktadır, burada bütün dörtlükler, tıpkı bir çocuk oyununda olduğu gibi, şu sözlerle başlar: "Önde gideni takip et." Şiire ilişkin biçimsel işlem, aynı kelimenin tekrarı ve kelimeler üzerinde yapılan çeşitlemeler yoluyla tezi antiteze bağlayan ses eşliğidir. Saf şiirsel unsur imaya, ani bir fikir parıltısına, kelime oyununa veya kelimelerin sesleri üzerinde oynamaya dayanmaktadır; bu durumda anlam tamamen yok olabilir. Bu şiir ancak, oyunsal alana ait terimlerin yardımıyla tasvir edilebilir. Sözlerin müziğe veya müziğin sözlere uyarlanması kurallarına ilişkin incelikli bir sisteme tabi olmaktadır. Temalar ilhamlarını aşktan almakta veya bilgelik derslerinden, iğneleyici özellik ve alaylardan oluşmaktadır. Geleneksel *İnga fouka* kıtalarından oluşan bir repertuvar varlığını sürdürüyorsa da, şiirsel unsur hep doğaçlama olarak kalmaktadır. Mevcut kıtalar, uygun şekilde geliştirilerek ve çeşitlendirilerek süslenir. Ustalık çok takdir görmektedir ama beceri eksikliği de katlanılır bir şeydir. Çevirisi verilen örnekler, eğilim ve karakter olarak, Boeroe edebiyatının tamamen bağımsız olmadığı Malay *pantum*'unu hatırlatmaktadır ama bunun çok uzak bir biçimi olan Japon *hai-kai*'sini de düşünmek gerekir.

Bu adada, asıl *inga fouka*'nın yanı sıra, nişanlı erkekle kızın klanları arasında evlilik vesilesiyle yapılan armağan değiş tokuşu törenlerinde yer alan "önden gideni izlemek" türünden, aynı biçimsel ilkeye dayalı başka şiirsel biçimler de görülür.

De Josselin de Jong, Güneydoğu adalarının Babar grubundan Wetan adasında tamamen farklı bir şiir keşfetmiştir. Burada yalnızca doğaçlamayla karşılaşırız. Babar yerlileri, bir arada ve yalnızken ama özellikle de çalışırken, Boeroe yerlilerinden çok daha fazla şarkı söylemektedirler. Hindistancevizi-palmiye ağaçlarının tepesinde palm yağı toplamakla uğraşan erkekler ya yakınma şarkıları ya da yan ağaçtaki bir arkadaşı alaya alan şarkılar söylemektedirler. Bazen bu uygulama oldukça sert, sesli bir düello haline dönüşmekte ve bu da arada sırada cinayetle veya ölümcül darbelerle sona ermektedir. Burada bütün şarkılar, biri "kök", diğeri "tepe" veya "zirve" olarak ifade edilen iki dizeden

meydana gelmektedir, fakat soru-cevap şemasını açıkça görmek mümkün değildir; veya artık mümkün değildir. Bu Babar şiirinin karakteristik yanı, burada etkinin kelimenin anlamı ve sesleri üzerindeki oyundan çok, şarkı söyleme biçimlerinin çeşitliliğinde aranıyor olmasıdır. İlk iki dizesi bir imgeyi hatırlatan veya bir olguyu saptayan ve diğer iki dizesi buna çok uzak bir imayla cevap veren, çapraz vezinli, dört dizelik şiir olan Malay *pantum*'u, zekâ oyununa ilişkin birçok özellik göstermektedir. *Pantum* kelimesi, XVI. yüzyıla kadar genel olarak mesel veya atasözü ve yalnızca bazı durumlarda da dörtlük anlamına gelmiştir. Sonuncu dize, Java dilinde *cavab* (cevap, çözüm) adını almaktadır. Demek ki, bu kelime görünüşe göre, belirli bir şiirsel biçim haline gelmeden önce, bir oyunun ifadesiydi. Çözüm, seslerin vezinli çağrışımı yardımıyla yapılan bir imada yatmaktadır.[6]

Japon *hai-kai* şiirsel biçimi, sırasıyla beş, yedi ve beş hecelik üç dizeden oluşmakta ve yalnızca bitkilerin, hayvanların, doğanın veya insanların hayatına ilişkin hoş ve uçarı bir izlenimi çağrıştırmaktadır; bunu bazen melankolik bir lirizm veya nostalji soluğuyla, bazen de çok hafif bir mizah tonuyla yapmaktadır. Bazı örnekler verirsek:

Ne de çok şey
Kalbimde! Uçsunlar
Söğütlerin hışırtısıyla.

Kimonolor güneşte kuruyorlar
Ey, ölü çocuğun
Küçük kol ağzı!

Hai-kai'ın kökeninde, izlenmesi gereken birinci dizenin belirlendiği bir vezin zinciri oyunu da yer almış olmalıdır.[7]

6. Hôsein Djajadinigrat, *De maogische achtergrond nan den Maleische pantoen*, Batavya, 1933; aynı yazar, Przyluski, *Journal asiatique*, 1924, c. 205, s. 101.
7. *Hai-kai de Basho et de ses disciples*, Fra. Çev., K. Matsuo ve Steinilher-Oberlin, Paris, 1936.

Oyunsal şiirin karakteristik bir biçimi, Fin *Kalevala*'sının tumturaklı geleneğinde yer almaktadır. Burada, bir sıranın üzerinde yan yana oturan iki ozan, el ele tutuşmuş bir durumda ileri geri sallanarak şiir kıtalarını okuma konusunda rekabete girer. Benzeri bir uygulama Norveç *saga*'sında daha önce tasvir edilmişti.[8]

Bilinçli bir güzellik üretme niyetinin bulunduğunu söylemenin mümkün olmadığı toplumsal oyun olarak şiire her yerde ve çeşitli biçimler altında rastlanmaktadır. Rekabet unsuru da burada sıkça görülür; bu unsur bir yandan atışmalı şarkılara, savaş şiirine, şiirsel turnuvaya ve öte yandan da belli bir saldırıdan kurtulmak için yaratılan doğaçlamaya egemendir. Bu sonuncu motifin yukarıda zikrettiğimiz sfenks bilmecesine çok yakın olduğu açıktır.

Bütün bu biçimler Uzakdoğu'da fazlasıyla gelişmiştir. Granet incelikli ve nüfuz edici yorumunda ve eski Çin metinlerini yeniden oluştururken, atışmalı korolara ilişkin bol miktarda örnek vermektedir. Soru ve cevap kıtaları biçimindeki bu şarkılar aracılığıyla genç erkek ve kızlar eski Çin'deki mevsim karşılama bayramlarını kutlamaktaydılar. Nguyen van Huyen daha önce başka bir bağlamda zikrettiğimiz kitabında, bu uygulamanın hâlâ canlı olduğu Annam'da bu şarkıları kaydedebilmiştir. Bu ülkede, birinin kalbini kazanmaya yönelik olan şiirsel kanıtlama, bazen şiirin tezini reddedilemez tanıklıklar halinde destekleyen bir atasözü dizisine dayanmaktadır. Bu akıl yürütme âdeti, tamamen aynı biçim altında, XV. yüzyıl Fransız *Débat*'larında* da bulunmaktadır; bu şiirlerin her kıtası bir atasözüyle biter.

Eğer bir yandan, Çin edebiyatında ve Annam halk hayatında rastlanan şiirsel biçim altındaki törensel ilanı aşklar; ve öte yandan da eski Arabistan'ın *müfâhare* ve *münafare* denilen hakaret ve böbürlenme yarışmaları ile Eskimolarda yargı yerine geçen, kindar ve iftiracı davul yarışmaları hesaba katılacak olursa, *troubadour*'lar dönemindeki kur yapmalar da hiç tereddütsüz

8. Krş. W.-H. Vogt, a.g.e., s. 166.

* (Lat.) Tartışma. Buradaki anlamı, atışma. (ç.n.)

aynı dizinin içine yerleştirilir. *Troubadour** şiirini bu kur yapmalarla açıklayan ve bundan türediğini iddia eden eski tezi haklı olarak reddeden Roman edebiyatı** uzmanları bir tartışma noktasını yok etmeyi başaramamışlardır: Bu kur yapmalar acaba gerçekten var mıydı, yoksa bunları tamamen edebi bir kurgu olarak mı kabul etmek gerekir? Bu sonuncu varsayım çok sayıda taraftar toplamıştır ama buradan yola çıkarak çok uzak sonuçlara gidilmiştir.[9] Kur yapmak, adli ve şiirsel bir oyun olarak ve kuşkusuz uygulamada geçerli olan sonuçlar yaratarak XII. yüzyıl *langue d'Oc**** (Languedoc) ülkesinin âdetlerine olduğu kadar Uzakdoğu ve uzak Kuzey ülkelerinin âdetlerine de uymaktadır. Bütün bu alanlarda olayın çerçevesi aynıdır. Aşk sorunlarını ince eleyip sık dokuyan ve polemik nitelikli bir tartışma hep söz konusudur; bu tartışma oyun biçiminde olmaktadır. Örneğin Eskimoların davul yarışmalarının nedeni çoğu zaman kadın meselesi olmaktadır. Aşk ikilemleri ve ilanı aşklar bunların temasını meydana getirmektedir; amaç, bizzat şerefe yönelik bir ünü korumaktır. Benzerlikler ve önceller kanıt gösterilerek, bir davanın cereyan edişi olabildiğince sadık bir şekilde taklit edilmektedir. *Troubadour* şiirindeki *castiamen* – azarlama (eski Fransızcada: *Chastoiement*)–, *tenzone* –tartışma (eski Fransızcada: *Tençon*)–, *partimen* –atışmalı şarkı, *joc partit*[10] (eski Fransızcada: *Parti*)– gibi biçimler, soru ve cevap oyunları ilanı aşkla yakın bağ içindedir. Bütün bunların kökeninde gerçek bir yargılama, serbest bir şiirsel arzu, hatta kalabalık bir oyun değil de, aşk alanındaki şerefi kurtarmaya yönelik dünyevi kavga vardır.

---

* (Fr.) Feodal dönemde, Güney Fransa'da saraylı aşkını terennüm eden saz şairi. (ç.n.)

** Latinceden türeme dillerle (Fra., İsp., Port., ... gibi) yapılan edebiyat. (ç.n.)

9. V. Rosenberg'in, geleneğin gerçekliğini destekleyen kitabı: *Eleanor of Aquitaine, Queen of the troubadours and of the Courts of love*, Londra, 1937. Ne yazık ki konuyu yeteri kadar bilimsel bir şekilde ele almamaktadır.

*** Oc dili, ortaçağda Güney Fransa'da konuşulan dil. Kuzeyde ise *langue d'Oil* (Oil dili) konuşulmaktaydı. (ç.n.)

10. *Jocparty* kelimesinin etimolojik biçimi.

Daha başka şiirsel biçimler de agonal bir temel üzerinde oynanan kültür bakış açısıyla ele alınmalıdır. Biri, istemediği bir durumdan kurtulabilmek için, doğaçlama şiir sınavına katılmak zorunda kalır. Burada, böylesine bir uygulamanın, uygarlığın herhangi bir döneminde gündelik hayata eşlik edip etmediğini bilmenin de bir önemi yoktur. Başka bir olgu ilginçtir: Çözümü hayat memat meselesi olan ve özü itibariyle rehin verme oyununa benzeyen bilmeceden ayrılmaz nitelikte olan oyunsal motifin içinde, insan zihni her zaman hayat mücadelesinin ifadesini bulur ve asla bilinçli bir güzellik üretimine yönelik olmayan şiirsel işlev de, benzeri bir oyunun içinde, şiirin gelişimine özellikle uygun bir alan görür. İşte öncelikle aşk alanından alınma bir örnek: Tân adındaki bir öğretmenin öğrencileri, bu öğretmenin evinin yanında oturan bir kızın kapısının önünden sürekli geçmektedirler. Genç oğlanlar her geçişlerinde, genç kıza, "Harikasın, gerçek bir hazinesin" demektedirler. Bir gün kız onları öfkeyle bekler ve şu cevabı verir: "Beni seviyor musunuz? İyi, öyleyse size bir soru soracağım: Hanginiz denk bir cümleyle cevap verirse aşkıma sahip olacaktır; aksi takdirde, benim kapımın önünden geçmeyip yolunuzu değiştireceksiniz." Soruyu sorar. Öğrencilerden hiçbiri cevap veremez. Ertesi günler, öğretmenin evine ulaşmak için yolu uzatmak zorunda kalırlar. Bu bir cins epik *svamyamvara* veya Brunhild'e yapılan kurun benzeridir ve Annamlı öğrenciler tarafından kırsal şiir biçiminde yapılmıştır.[11]

Trân hanedanından Khank-Du ağır bir hatasından ötürü azledilmiş ve Şi-Linh'de kömür satıcısı olmuştur. Askerî bir sefer sonrasında bir köye doğru geri çekilmekte olan imparator burada eski mandarinine rastlar. Ona "kömür satışı" üzerine bir şiir yazmasını emreder. Khank-Du emri yerine getirir. Etkilenen imparator ona unvanlarını geri verir.[12]

Paralel cümleler halinde doğaçlama dize döktürmek, Uzakdoğu'nun tümünde adeta vazgeçilmez bir yetenekti. Kimi zaman

11. Nguyen, a.g.e., s. 131.
12. A.g.e., s. 132.

bir Annam elçi heyetinin Pekin sarayındaki başarısı başkanın doğaçlama yeteneğine bağlı olurdu. İmparator veya mandarinleri tarafından sorulan sorulara ve binlerce bilmeceye cevap vermeye her an hazırlıklı olmak gerekiyordu.[13] Dolayısıyla bu da oyun biçimindeki diplomasi olmaktaydı.

Yararlı bilgilerden oluşan tam bir dizi, böylece, dizelere dökülmüş soru-cevap biçimi altında icra edilmekteydi. Bir genç kız evet demiştir. Sözlüsüyle birlikte bir dükkân açmaya karar verirler. Genç adam kızdan bütün ilaçlara ad vermesini ister. Ardından, ilaçlar hakkında tam bir açıklama gelir. Aritmetik, zahire bilgisi, çiftçilerin takvim kullanımı da aynı şekilde ezberden söylenir. Bazen de âşıklar birbirlerini bildik zekâ oyunları veya edebiyat bilgileriyle sınarlar. Daha yukarıda belirttiğimiz üzere, din bilgisi öğretim biçimi de doğrudan bilmece oyununa bağlanmaktadır. Uzakdoğu'nun toplumsal hayatında olağanüstü büyük bir yere sahip olmuş olan sınavların biçimi de gerçekte böyleydi.

Arkaik durum, daha ileri gitmiş uygarlıklarda uzun süre varlığını sürdürmektedir: Şiirsel biçim, estetik bir ihtiyacın saf tatmini olarak kavranmasa da, cemaatin yaşamında önemli ve hayati olan her şeyi ifade etmeye yaramaktadır. Şiirsel biçim her yerde edebi düzyazıdan önce gelmektedir; kutsal ve törensel olan her şey onun aracılığıyla ifade edilmektedir. İlahiler ve atasözlerinden başka, uygulamadaki vezin ve kafiye modeline uygun uzun incelemeler de kaleme alınmıştır: Eski Hint'in öğretici eserleri –*Sutralar* ve *Sastralar*– ve Yunan biliminin en ilkel ürünleri gibi. Empedokles felsefesini şiir kalıbına dökmüş ve Lucretius bile onu bu alanda taklit etmiştir. Eski bilimin şiirsel biçimi kullanmasını –örneğin bu biçim, kitaptan yoksun bir toplumun unutmamasını sağladığından– katıksız bir yarar sağlama amacına bağlamak yeterli değildir. Bu olgunun başlıca nedeni, kültürün arkaik döneminde hayatın kendinin de, deyim yerindeyse, vezin ve kafiyeye dayalı olarak inşa edilmesidir. Şiir

13. A.g.e., s. 134.

bu toplumda, yüksek sorunlar her söz konusu olduğunda, hâlâ en doğal ifade biçimidir. Japonya'da ağır siyasal sorunların özü 1868 devrimine kadar şiir biçiminde ele alınmıştır. Hukuk tarihi, Germen ülkelerindeki "*Dichtung um Recht*" kalıntılarına özel bir dikkat göstermiştir. Eski Frizya hukukundan alınma pasaj iyi bilinmektedir;[14] bu pasajda bir yetimin malvarlığının satılma zorunluluğu aniden lirik bir ses uyumuna dönüşmektedir:

"İkinci zorunluluk şudur: Eğer bu yıl pahalılık olursa ve tehlikeli bir açlık ülkeyi istila ederse ve çocuk açlıktan ölecek olursa, anne bu durumda çocuğunun miras payını satmak ve çocuğu için bir inek, buğday vb almak zorundadır..." "Üçüncü zorunluluk şudur: Eğer çocuk bir solucan gibi çıplak ve barınaksızsa ve kış soğukları ve kötü yıllar sökün ettiyse, bu durumda herkes kendi ocağına, evine ve sıcak yuvasına sığınır ve vahşi hayvan bedenini koruyabileceği ağaç kovuğu ve dağlarda sığınak arar. Bu durumda sübyan çocuk bağırır, inler ve üstünün başının olmamasından ve yuvasının yokluğundan yakınır ve onu açlığa ve kötü havaya karşı koruması gerekirken meşenin içine dört çiviyle hapsedilmiş olarak toprağın altında karanlık uçurumlara gömülü babası için ağlar."

Bana göre burada söz konusu olan, metnin oyunsal bir isteğe bağlı olarak kasıtlı bir şekilde dizeleştirilmiş olması değil, adli ifadenin de doğal ifade tarzı hâlâ şiirsel biçim olan manevi alana ait olmasıdır. Frizya'dan alınan bu örnek, bu ani şiirsel patlamadan ötürü özellikle çarpıcı ve hatta bazı bakımlardan eski İzlanda dilinde yazılmış eski barıştırma ifadesi olan *Trygdamâl*'dan daha çarpıcıdır. Bu sonuncu metnin tümü yarım vezinli kıtalardan oluşmuştur ve barışın geri gelişini belgelemekte, ceza ödenmesini kayıt altına almakta, her tür yeni çatışmayı özellikle yasaklamakta, ardından, çatışmaların yeniden başlamasından sorumlu olacak kişinin hiçbir yerde huzur bulamayacağını ilan ederek, bu "hiçbir yer"in her yerde geçerli özelliğini güçlendirmek üzere bir dizi imge geliştirmektedir:

14. *Die vierudzwanzig Landrechte*, v. Richthofen Friesiche Rechtsquellen, s. 42 vd.

İnsanlar ne kadar uzakta
avlarlarsa avlasınlar kurdu;
Hıristiyanlar kiliseye
nerede isterlerse orada gitseler de;
Putataparlar kurban sunsalar da
herhangi bir tapınakta;
Ateş nerede yanarsa yansın;
Tarla nerede yeşerirse yeşersin;
Çocuk nerede annesini çağırırsa çağırsın;
Ana çocuğunu nerede doyurursa doyursun;
Tekne hangi sularda süzülürse süzülsün;
Paralar nerede çil çil parlarsa parlasın;
Güneş nerede parıldarsa parıldasın;
Kar nereye yağarsa yağsın;
Köknar nerede büyürse büyüsün;
Şahin nerede uçarsa uçsun
–bir bahar günü boyunca–
iki kanadını
sert bir rüzgâr taşısa da;
Gök ne kadar yükselirse yükselsin;
Ev nerede inşa edilirse edilsin;
Rüzgâr nerede uğuldarsa uğuldasın;
Su denize nerede varırsa varsın;
Serfler nerede buğday ekerse eksin.

Ancak burada tabii ki belli bir hukuki durumun edebi güzellemesi söz konusudur; bu metin herhalde geçerli bir uygulama belgesi olarak kullanılmamıştır. Fakat bizi; şiir ile kutsal yargı kavramının ilkel birlik alanına somut bir şekilde götürmektedir ve bizim için önemli olan da budur.

Şiir olan her şey oyun biçimi altında gelişmektedir: Tanrılara ibadetin kutsal oyunu, kur yapmaya yönelik törensel oyun, kavgalı oyun; böbürlenme, hakaret ve alayın eşlik ettiği rekabet oyunu, beceri ve yetenek oyunu. Serpilmiş ve uzmanlaşmış bir

uygarlıkta şiirin oyunsal niteliği varlığını hangi noktaya kadar sürdürmektedir?

Efsane hangi biçim altında aktarılırsa aktarılsın her zaman şiirdir. Gerçekten meydana gelmiş olduğuna inanılan olayları hayal gücünün olanakları içinde dile getirmektedir; en derin ve en dinsel anlamla dolu olabilir; rasyonel olarak tasvir edilmeleri olanaksız bağlantıları bile ifade edebilir. Efsanenin denk düştüğü kültür safhasında sahip olduğu kutsal ve mistik karaktere rağmen –ve bu karakterin mutlak bir içtenlikle benimsendiğini kabul ederek– efsanenin asla tamamen ciddi olarak nitelenip nitelenemeyeceğini kendimize sorabiliriz. Buna verilebilecek cevap, şiir ne kadar ciddiyse efsanenin de o kadar ciddi olduğudur. Mantıksal akıl yürütmenin sınırlarını aşan her şeyle birlikte şiir ve efsane oyun alanının içinde hareket ederler. Bu, aşağı bir alanda oldukları anlamına gelmemektedir. Efsane oynanırken, aklın ulaşamayacağı zirvelere çıktığı da olmaktadır.

Mümkün olduğu için uygun olanla mümkün olmadığı için uygun olmayan arasındaki sınır, insan zihni tarafından ancak uygarlığın ilerleme süreci içinde çizilebilmiştir. Dünya hakkında sınırlı mantıksal kavrayışa sahip vahşi için sonuçta her şey mümkündür. Efsane, saçmalıkları ve abartmaları, bağlantıların ölçüsüzlüğü ve karışıklığı, temkinli tutarsızlıkları ve oyunsal çeşitlemeleri içinde, vahşinin kafasını henüz olanaksız bir şey olarak meşgul etmemektedir. Ancak, vahşi için bile, en kutsal efsanelere olan inancın içinde daha başlangıçtan itibaren belli bir mizah kavrayışının olup olmadığı sorulabilir. Efsane, oyun alanının içinde, şiirle birlikte doğmuştur ve vahşinin hayatı gibi inancının da büyük bölümü bu alanın içinde yer almaktadır.

Efsane edebi hale gelince, yani başka bir ifadeyle, vahşinin hayal gücüne dayalı çerçevesinden zaman içinde sıyrılan bir kültür tarafından sabit ve geleneksel bir biçim içinde aktarılmaya başlanınca, bu efsane ciddiyet ile oyun arasındaki ayrıma tabi hale gelmiştir. Efsane kutsaldır, öyleyse ciddi olmalıdır. Fakat hâlâ vahşinin diliyle, yani oyun-ciddiyet karşıtlığının henüz olmadığı imge yüklü bir dille ifade edilmektedir. Yunan

mitolojisinin imgeleri, uzun zamandan beri alışık olduğumuz şeylerdir ve bunlar bizim romantik hayranlığımız içinde, *Eddalar* mitolojisiyle aynılaşmaya öylesine hazır hale gelmişlerdir ki, her ikisinin de şiddetli barbarlığını hiç görmeme eğilimine girmişizdir. Ancak bizi en az etkileyen Hint efsanevi malzemesini ve etnologların dünyanın her bir yanından devşirerek önümüze serdikleri kaba olağandışılıkları keşfettikten sonra, Yunan veya Germen mitolojisinin imgelerinin Hint, Afrika veya Avustralya mitolojilerinden, mantıksal ve estetik nitelikler bakımından –etikten ise hiç söz etmiyoruz– hiç farklılaşmadıklarını anlayabiliyoruz. Bizim kendi kıstaslarımıza göre (tabii ki tartışmaya açık bir yargıdır bu) bunlara bütün olarak baktığımızda, hepsi de üslup yoksunu, tatsız tuzsuz olarak gözükür. Hermes'in maceraları, tıpkı Odin ve Thor'unkiler gibi, vahşi öykülerdir. Onları geleneksel bir biçim altında aktaran dönemin mitolojik temsilleri, hiç kuşkusuz o dönemde ulaşılmış zihinsel düzeye denk düşmemektedir. Demek ki, efsane kültürün adına layık dinsel bir unsuru olarak kalabilmek için ya mistik bir tarzda yorumlanmalı ya da tamamen edebi bir bakış açısı altında işlenmelidir. İnanç unsuru efsaneden uzaklaştıkça, başlangıçtan itibaren efsaneyi niteleyen oyunsal üslup kendini giderek daha fazla gösterir. Homeros artık bir mümin değildir. Ancak, Tanrısal unsurun şiirsel ifadesi olarak efsane, tamamen estetik alanın dışında hâlâ önemli bir role sahiptir; yani düşünceyi tam olarak aktarma işlevini kaybettikten sonra bile, ayinsel kurallara ilişkin bir işleve sahip olmayı sürdürmektedir. Tıpkı Platon gibi, Aristoteles de felsefi düşüncelerinin en derin özünü hâlâ efsane biçimine dahil etmektedir: Platon'da ruh efsanesi, Aristoteles'te dünyanın değişmez hareket ettiricisi olarak şeylerin sahip oldukları sevgi fikri böyledir.

Efsaneye özgü oyunsal üslubu anlayabilme konusunda, ilkel *Eddalar*'ın başlangıcını meydana getiren *Gylfaginning* ve *Skaldskaparomal*'den daha anlamlı hiçbir mitoloji yoktur. Burada, tamamen edebiyat haline gelmiş olan efsanevi bir malzemeyle karşı karşıyayızdır; bu edebiyat putatapar niteliğinden ötürü

resmen kabul görmemekte ama kültürel varlık olarak sürdürülmektedir.[15]

Yazarlar Hıristiyan, hatta rahiptir. Bunlar efsanevi maceraları, alay ve mizahın gözden hiç kaçmadığı bir üslup içinde tasvir etmektedirler. Fakat hissedilen şey, imanıyla yenik düşürdüğü putataparlığın üzerinde yükselen ve onunla eğlenen Hıristiyanın veya geçmişi karanlık ve şeytani bir dönem olarak kabul ederek kavga eden bir dönmenin üslubu değildir; söz konusu olan daha çok, efsanevi düşünceye uzun zamandan beri içkin olan ve putataparlığın rağbette olduğu günlerde pek bir yankı bulmayan yarı saf, yarı ciddi tondur. Tamamen vahşi fantezisi olan saçma efsanevi temalarla –örneğin Hrungnir, Groa, Aurwandil'e ilişkin anlatılar gibi– çok gelişmiş şiirsel tekniğin birleşmesi, her zaman ve her yerde en soylu ifade biçimine yönelen efsanenin özüyle tamamen uyum içindedir. İlk bölüm olan *Gylfaginning*'in adı –yani aldatılan Gylfi– insanı düşünmeye yöneltmektedir. Bu eski tarz eser, evrene ilişkin sorgulamanın iyi bilinen bir örneğidir. Thor, Utgard-Loki'nin salonunda, buna benzer bir tartışma yapmaktadır. G. Neckel burada, haklı olarak, oyunsal bir nitelik bulmaktadır.[16] Gangleri, şeylerin, rüzgârın, yazın ve kışın kökenine ilişkin eski ayinsel soruları sormaktadır. Cevaplar, genel olarak çözüm açısından tuhaf bir mitolojik görünümden başka bir şey değildir. *Shaldskaparmal*'ın başlangıcı da, bütün itibariyle oyun alanında yer almaktadır: Kötü ve aptal devler, kurnaz cüceler, kaba ve gülünç maceralar, nihayet anlam yanılsaması yoluyla açıklanan mucizevi olgular üzerine ilkel ve üsluptan yoksun fantezi. Burada hiç kuşkusuz, nihai aşamaya ulaşmış bir efsane söz konusudur. Ancak bu efsane tatsız tuzsuz, saçma ve kasıtlı bir fantezi olarak ortaya çıkmış gibi gözüküyorsa da, bu özellikleri kahramanlık efsanelerine ilişkin kavramların daha sonraki tarihlerde meydana gelen yozlaşması olarak kabul etmemek gerekir. Tersine, bunlar

15. Josselin de Jong, Boeroe adasına ilişkin olarak, benzeri bir durumu tasvir etmektedir.
16. *Thule*, XX, 24.

bizatihi üslup yetersizliklerinden ötürü, daha ilk baştan itibaren tamamen efsaneye aittir.

Şiir çeşitleri çok sayıdadır: vezinli yapılar, kıtalar, ses ve ölçü uyumu, karşılıklı şarkılar ve nakarat; epik, lirik ve dramatik ifade biçimleri. Bu biçimler bu kadar çeşitli olsalar da, onlara gene de dünyanın bütün halklarında rastlanmaktadır. Şiir konuları ve genel anlatı geleneği için de aynı durum söz konusudur. Bunlar görünüşte çok sayıdadır ama her yerde ve her zaman hepsine rastlanır. Bu biçimler ve konular o kadar alışık olduğumuz şeylerdir ki, varlıkları bizim için hiç de şaşırtıcı değildir ve bu yüzden, onların başka bir biçimde değil de, böyle belirlenmiş olmalarının genel nedenini nadiren araştırırız. Şiirsel ifade biçimlerinin, insanlığın bildiğimiz bütün dönemlerinde görülen bu aşırı benzerliği, özellikle tüm kültürel hayattan daha eski ve daha ilkel bir işlevin varlığına bağlanabilirmiş gibi gelmektedir; biçimleri yaratan bir söz ifade yeteneği köklerini buradan almaktadır. Bu işlev, oyundur.

Özel olarak oyuna içkin olarak gördüğümüz özellikleri bir kez daha hatırlatalım. Oyun belli bir yer, zaman ve irade sınırları içinde, âşikar bir düzene uygun olarak, serbestçe rıza gösterilen kurallara uyularak ve maddi yarar ve gereklilik alanının dışında cereyan eden bir faaliyettir. İster kutsal bir oyun, isterse sıradan bir bayram; ister bir ayin, isterse hoşça vakit geçirme söz konusu olsun, oyunun ortamı büyülenme ve heyecan ortamıdır. Aktarım ve gerilim duyguları faaliyete eşlik etmekte ve bu faaliyet kendiyle birlikte neşe ve gevşeme getirmektedir.

Şiirsel yaratı faaliyetlerinin tümünün –söylenen veya terennüm edilen söylevin vezinli veya ritmik olarak bölünmesinin, ses veya ölçü uyumundaki etkili vurgunun, anlamın gizlenmesinin ve cümlenin ustaca kurulmasının– bu oyun alanına ait olduğunu reddetmek mümkün değildir.

Şiiri, Paul Valéry gibi, bir oyun olarak, bir kelime ve dil oyunu olarak tanımlamak hiç de bir metafor değil, bizatihi şiir kelimesinin en derin anlamının açığa çıkartılmasıdır.

Şiir ile oyun arasındaki bağlantı, yalnızca söylevin dış yapısını ilgilendirmemektedir. Bu bağlantı, hayal gücünün biçimlerine, motiflere, bunların süs ve ifadelerine esastan bağlıymış gibi gözükmektedir. Karşımızda ister efsanevi, epik, dramatik veya lirik bir ilham; ister ilkel efsaneler; isterse de günümüz romanı olsun, bilinçli veya bilinçsiz amaç hep kelime aracılığıyla, dinleyiciyi (veya okuru) soluk soluğa tutan gerilimi kışkırtmaktır. Dokunmak ve bir etki yaratmak her zaman önemlidir. Bunun dayanağı her zaman, bu gerilimi aktarmaya uygun olan insan hayatının bir durumu veya insan duygusallığının bir örneğidir. Yine de bu durum ve bu örnekler çok sayıda değildir. En geniş anlamıyla bunlar büyük ölçüde mücadele veya aşk durumlarına veya bu ikisinin iç içe geçtiği durumlara ilişkindir.

Burada, oyun kategorisine dahil edebileceğimize inandığımız müsabaka alanına çoktan yaklaşmış oluyoruz. Şiirsel –veya genel olarak edebi– bir verinin ana teması, örneklerin çoğu itibariyle, kahramanın yerine getirmesi gereken bir ödeve, geçmesi gereken bir sınava, aşması gereken bir engele ilişkindir. Bir anlatının eylemde bulunan kişisine atfedilen kahraman veya meydan okuyan adlandırması yeteri kadar açıklayıcıdır. Geçmesi gereken sınav olağandışı bir zorlukta ve görünüşe göre başarılması olanaksız olacaktır. Çoğu zaman bir sınama, ya meydan okumaya veya bir isteğin, bir girişimin, bir adağın veya bir sözün yerine getirilmesine bağlıdır. Görüldüğü üzere, bütün bu motifler bizi doğrudan doğruya agonal oyun alanına götürmektedir. İkinci bir gerilim motifi dizisi, kahramanın gizlenmiş kimliği üzerinde temellenmektedir. Kahraman gerçek kimliğini sakladığı veya kendi de bilmediği, ya başka bir görünüme bürünebildiği ya da kendi görüntüsünü değiştirebildiği için, asıl olduğu halde tanınmamaktadır. Tek kelimeyle, kahraman bir maske takmakta, başka biri olarak gözükmekte, bir esrara bürünmektedir. İşte bir kez daha, kendini yalnızca kuralları bilenlere ifşa eden gizlenmiş varlığa ilişkin ilkel kutsal oyunun yakınlarındayız.

Hemen her zaman bir rakibi geçmenin hedeflendiği bir müsabaka gibi uygulanan arkaik şiir, mistik ve ustalıklı bilmece

yarışmalarının dünyevi niteliğinden hiç de ayrılabilir gibi değildir. Tıpkı bilmece yarışmalarının bilgeliğe neden olması gibi, şiir oyunu da güzel söze yol açmaktadır. Bunların her ikisi de, kutsal veya tamamen şiirsel terminolojiyi ve simgeleri belirleyen bir oyunsal kurallar sisteminin hükmü altındadır: Kutsallık ve şiirsellik çoğu zaman iç içedir. Bilmece ve şiir yarışmaları, kullanılan özel dili anlayabilen, sırra vakıf kişilerden oluşan bir çevreyi varsaymaktadır. Her iki yarışma türünde de çözüm, ancak oyunun kuralına uygun olması halinde geçerlidir. Şair, sanatın dilini konuşmasını bilendir. Şiir dili, çoğunluğun ulaşamayacağı özel imgeler aracılığıyla konuşma niyetiyle gündelik dilden ayrılmaktadır. Her dil, imgeler aracılığıyla ifadedir. Nesnel varoluş ile zekâ arasındaki uçurum, ancak hayal gücünün kıvılcımları sayesinde aşılabilir. Kelimelerle eşleşen kavram, hayatın akışıyla hiçbir zaman uyum içinde olmamalıdır. Kelime imge, şeyleri ifadenin altında gizler, fikir ışınlarının buraya ancak sızmasına izin verir. Gündelik hayatın dili, herkesin ulaşabildiği uygulamaya yönelik araç olarak, her sözün imge yüklü olma niteliğini zayıflatır ve görünüşe göre katı bir mantıksal bağımsızlığı kabul ederken, şiir bu imge yüklü olma niteliğini kasıtlı bir şekilde geliştirmeye devam eder.

Şiir dilinin imgeler aracılığıyla gerçekleştirdiği şey bir oyundur. Bu dil onları yüce diziler halinde düzene sokar, bu düzenin içine esrar yerleştirir; öylesine ki, her imge oyunu bir bilmeceye karşılık düşer.

Şiir dili arkaik uygarlıkta hâlâ en mükemmel ifade aracıdır. Şiir bu toplumda, edebi arzuların tatmininden daha geniş ve daha hayati işlevleri yerine getirmektedir. Tapınmayı söze dönüştürmekte, toplumsal ilişkileri saptamakta; bilgeliğin, yasanın, örfün taşıyıcısı haline gelmektedir. Bütün bunlar, onun oyunsal özünü hiç de zayıflatmamaktadır, çünkü bizzat ilkçağ kültürünün çerçevesi, oyunsal bir çerçevedir. Şiirin etkisi özellikle, çok kişiyle oynanan oyun biçimi altında ortaya çıkmaktadır. Yararlı faaliyetler bile, tercihan bazı oyunsal zorunluluklarla birliktedir. Uygarlık maddi ve manevi düzlemde serpildikçe, artık oyunsal

niteliğin fark edilemediği sahalar, oyunun kendine serbest alan bulduğu sahaların zararına genişlemektedir. Tüm uygarlık daha ciddi hale gelmektedir. Yasa ve savaş, endüstri, teknik ve bilim oyunla olan temasını kaybetmiş gibidir. Eskiden kutsal eylem içinde, geniş bir oyunsal ifade alanına sahip olan ibadet bile bu evrimi izlemiş gibidir. Bir tek şiir, serpilen ve soylu bir oyun kalesi olarak kalmaya devam etmektedir.

Şiir metaforlarının oyunsal karakteri o kadar aşikârdır ki, bunu kanıt ve örneklerden destek alarak göstermeye hiç gerek yoktur. Şiir uygulamasının arkaik kültürde temsil ettiği temel değer, bu dönem esnasında ulaşılan şiir tekniğinin sağlamlık ve titizlik düzeyinin yüksekliğini açıklamaktadır. Nitekim, özenle çerçevelenmiş bir oyunsal kurallar kodu, yasa gücüne sahip ama sonsuz çeşitleme olanağı bulunan katı bir sistem söz konusudur. Sistem, soylu bir bilim olarak korunmakta ve aktarılmaktadır. Bu kültürel titizliğin, alanları kapalı olduğundan, edebiyatlarını etkileyebilecek daha zengin ve daha eski kültürlerle temas etmemiş veya çok önemsiz düzeyde temas etmiş iki halkta gözlenebilmiş olması bir rastlantı değildir: Eski Arabistan ile *Eddalar*'ın ve *Sagalar*'ın İzlanda'sı. Vezin ve sözlerin müziğe uyarlanmasına ilişkin özellikleri bir yana bırakabiliriz; bu iddiayı özellikle Kuzey dilinin *kenningar*'ı gibi, anlamlı tek bir örnekle açıklamak yeterli olacaktır. Dil yerine "konuşma dilinin dikeni", toprak yerine "rüzgârların ini", rüzgâr yerine "ağaçların kurdu" diyen kişi, dinleyicilerine yavaş yavaş çözecekleri bir yığın bilmece sunmuş olmaktadır. Şair ve rakipleri, bu örneklerden yüzlercesini bilmek zorundadır. Örneğin altın gibi önemli şeylerin, onlarca şiirsel adı vardır. *Edda*'nın en geç tarihlilerinden biri olan *Skaldskaparmal*'da, yani Şairin Dili'nde, çok sayıda şiirsel deyim sayılmaktadır. *Kenning*, bir kişinin mitoloji bilgisinin kanıtı olarak kullanılacak sonuncu örnek değildir. Her Tanrı, çeşitli maceralarına, girdiği biçimlere veya kozmik akrabalıklarına denk düşen değişik lakaplara sahiptir. "Heimdall nasıl tasvir edilir? Ona dokuz annenin oğlu veya Tanrıların muhafızı veya beyaz Ase, Loki'nin düşmanı,

Freyja'nın gerdanlığını arayan kimse denilir"; ve bir sürü başka adı da vardır.[17]

Çok sayıda başka gösterge de şiirin bilmeceyle olan bağlantısını ortaya koymaktadır. Skaldlarda, aşırı anlaşılırlık teknik bir hata sayılmaktaydı. Şiirsel sözün kapalı olması gerektiği, Yunanlar tarafından da paylaşılan eski bir inançtır. Sanatları her şeyden daha çok birden fazla kişinin katıldığı oyun işlevinin ifadesi olan *troubadour*'larda (*trobar clus*, kelime anlamı olarak: Anlamı gizli şiir), gizli anlamla yüklü olan şiir özel bir itibar görmekteydi.

Güç ulaşılabilen şeyin alanında yol alan ve anlamı esrarlı bir sözün içinde gizleyen modern lirik akımlar, bu nitelikleriyle sanatlarının özüne sadık kalmaktadırlar. Onların dilini anlayan veya en azından tanıyan kısıtlı bir okur çevresiyle birlikte, çok eski tipten kapalı bir kültür grubu meydana getirmektedirler. Geriye kalan şey, bu akımları kuşatan kültürün, onları, sanatlarının varlık nedeni olan hayati işlevi icra edebilecekleri alanı oluşturacak kadar takdir edip etmediğini ve tanıyıp tanımadığını bilmektir.

17. *Kenningar*'ın başlangıç ilkesini şiir alanında arayan varsayımı, *tabu* olgularıyla bir ilişkiyi dışta bırakamaz. Krş. Alberta A. Portengen, *La Langue poétique vieil-allemande et ses rapports étymologigues*, Leiden, 1915.

8
Mythopoiesis'in Unsurları
(Hayal Gücünün İşlevi)

Bir metafor, etkisini canlı hayatın kategorilerine uygun bir durumun veya bir olayın tasvirinden elde ettiği andan itibaren, kişileştirmenin yolu açılmış olur. Bedensel olmayanın veya cansızın kişileştirilmesi, tüm efsanevi oluşumların ve hemen tüm şiirin ruhu-dur. Dar anlamda ele alındığında süreç yukarda işaret edilen ardışık düzen içinde gelişmez. Nitekim, bir şeyi başlangıçta bedensel olmayan ve cansız kavramıyla düşünüp ancak daha sonra canlı bir şey olarak ifade etmek söz konusu değildir. Bir kavram algılanır algılanmaz canlı biçime aktarılır. Aktarım, algılanan kavramın iletilme ihtiyacının hissedilmesiyle işlemeye başlar. Kavram, hayal gücünün işlevi olarak doğmuştur.

Zihnin, canlı varlıklardan meydana gelen zihinsel bir dünya yaratmaya yönelik, bu doğuştan gelen ve vazgeçilmez nitelikteki eğilimine acaba zekâ oyunu adını verebilir miyiz?

En ilkel kişileştirmelerin arasına dünyanın ve şeylerin yaratılmasına ilişkin efsanevi spekülasyonları yerleştirmek gerekir; bu spekülasyonlarda yaratılış, bazı yaratıcı Tanrıların evrensel bir devin organlarını kullanmaları olarak temsil edilmektedir. Özellikle, *Rigveda*'daki ve daha yakın tarihli olan *Edda*'daki kavrayış bilinmektedir. Anlatının yazıya dökülmesi her iki durumda da daha yakın tarihlerde meydana gelmiş olarak kabul edilmektedir. *Rigveda* X, 90'daki şarkıda karşımızda, bilindiği kabul edilen eski bir temanın, kurban törenini yöneten rahiplerin mistik ayinsel hayal güçleri tarafından genişletilerek açıklanmış bir hali bulunmaktadır. İlk varlık olan *Purusha*, yani insan, evrene malzeme olarak hizmet etmiştir. Her biçim onun bedeninden doğmuştur: "Açıklık alanlardaki, korulardaki ve köylerdeki hayvanlar"; "ay onun zihninden, güneş gözünden; Indra ve Agni ağzından, rüzgâr nefesinden, hava göbeğinden, gök kafasından, toprak ayaklarından, ufuk kulağından çıktı: Böylece onlar (Tanrılar)[1] dünyaları yarattılar." Rahipler *Purusha*'yı Tanrılara bağış olarak yakıyorlardı. Şarkı, ilkel ve spekülatif efsanevi motifleri birbirlerine karıştırmakta ve bozmaktadır. XI. ayette, bildiğimiz soru dizisi ortaya çıkmaktadır: Tanrılar "*Purusha*'yı böldüklerinde, onu kaç parçaya ayırdılar? Ağzına, kollarına ne denildi, kalçalarına, ayaklarına ne ad verildi?"

Ganglieri de *Snorra Edda*'da aynı şekilde sormaktadır: "Başlangıç ne idi? Nasıl başladı? Daha önce ne vardı?" Bunun arkasından, dağınık bir söz yığını halinde, dünyanın yaratılışının tasviri gelmektedir: Başlangıçta her şeyin atası olan ilk Ymir, sıcak bir hava akımıyla bir buzulun karşılaşmasından doğar. Tanrılar onu öldürürler ve etinden dünyayı, kanından deniz ve gölleri, kemiklerinden dağları, saçlarından ağaçları, kafatasından

1. Evrenin yaratılış efsanesi, her varoluştan önce bir *primum agens* (ilk fail) koymak zorundadır.

gökyüzünü vb yaratırlar. Snorri bu özellikleri çeşitli şiirlerden devşirmiştir.

Bu, binlerce yıllık bir efsanenin ilk sözlerine hiç de benzememektedir. Hiç değilse, yukarıda zikrettiğimiz *Edda* örneğinde, ibadet alanından hemen tamamen çıkarak edebiyat alanına geçen ve gelecek kuşaklar için saygın kültürel unsur olarak korunan geleneksel malzeme söz konusudur. Bütün bunların ortaya çıktığı *Gylfaginning*'in bütün olarak yapısı, üslubu ve eğilimi itibariyle ciddiyetten yoksun ve eski motifleri kullanan bir oyunun tüm özelliklerine nasıl sahip olduğunu yukarıda belirtmiştik. Ancak geriye, bazı oyunsal niteliklerin daha başlangıçtan itibaren bu temsillerin ortaya çıktığı alana özgü olup olmadığını bilmek kalmaktadır. Başka deyişle –genel olarak efsane hakkında daha önce söylediklerimize geri dönersek– evrenin insan vücudunun bölünmesiyle yaratılması gibi bir olay karşısındaki Hindu veya eski Germen inançlarının samimiyetinden kuşku duyulabilir. Bu samimiyeti kanıtlamak her halükârda olanaksızdır. Dahası, bu samimiyet mümkün değildir.

Genelde, soyutlamaların kişileştirilmesini, eğitimle ilgili ve yakın döneme ait bir icat olarak görme eğilimindeyiz: Plastik sanatlarda ve edebiyatta her zaman kullanılan tarzdan alegori. Ve bu olgudan ötürü, şiirsel metaforlar artık katıksız ve ilkel efsane düzeyinde yapılamaz hale gelince, kutsal bir eyleme ait olmaktan çıkmakta, kişileştirmelerin inanılırlık ölçüsü, kandırıcı demesek de, tamamen sorunlu hale gelmektedir. Kişileştirme, kutsal kavramlara biçim vermek için bile olsa, şiirsel araç olarak tamamen bilinçli bir şekilde kullanılmaktadır. Bu yargı, ilk bakışta, daha Homeros'ta rastlanılan *Até* (insanların kalbine giren yanılsama) ve onun yol açtığı *Litai* (hepsi de Zeus'un kızları olan çirkin ve kötü yakarışlar) gibi kavramlar için de geçerlidir.

Hesiodos'ta görülen çok sayıdaki kişileştirme de aynı derecede bulanık kalmaktadır ve bunlar, görünüşe göre, aynı şekilde yapay bir icadın ürünüdür. Yaşlı şair, bir dizi soyutlamayı bize uğursuz Eris'in çocukları olarak sunmaktadır: Emek, Unutkanlık, Açlık, Acılar, Ölümcül Darbeler ve Cinayetler, Kavgalar,

Aldatma, Haset. Okyanus'un kızı Styx ile titan Pallas'ın çocukları olan Kratos ve Bia (Güç ve Şiddet) sürekli olarak Zeus'un evinde oturmakta, onunla birlikte her yere gitmektedirler.[2] Bu, katışıksız ve tatsız tuzsuz alegoriden, yapay temsillerden başka bir şey midir? Bundan emin değiliz. Niteliklerdeki bu kişileştirilme daha çok, insanın kendisini kuşattıklarını hissettiği güç ve kudretlerin henüz insan biçimine bürünmedikleri dinsel temsillerin, kökeni hatırlanamayacak kadar eskilerde bulunan işlevlerine aittir; böyle düşünmemiz için nedenler vardır. Zihin, insanbiçimliliği kavramadan önce, doğanın ve hayatın sırları ve azameti karşısında duyduğu altüst oluşun dolaysız etkisiyle, onu baskı altına alan veya coşturan şeylere bulanık adlar vermektedir. Onları varlık olarak görmekte ama henüz pek temsil edememektedir.[3]

Empedokles'in cehenneme doldurduğu yarı ilkel, yarı âlimane görünüşlü çehreler de, zihindeki bu temel kaygısından kaynaklanmışa benzemektedir: "Cinayetin, gazabın ve daha bir sürü uğursuz başka Tanrının, bitkin düşüren hastalıkların, çürüme ve ayrışmanın, mutsuzluğun karanlık toprağında kol gezdikleri uğursuz yer."[4] "Anamız Toprak ve delici bakışlı, genç kız Güneş; kanlı Kavga, ciddi bakışlı sakin Uyum, Güzel hanım ve Çirkin hanım, Hızlı hanım ve Yavaş hanım, sevimli Hakikat ve kara gözlü Karanlık burada bulunuyorlardı."[5]

Romalılar, oldukça arkaik dinsel bilinçlerinde, bizim soyut olarak nitelediğimiz bu fikirlerin doğrudan temsiline yönelik işlevi muhafaza etmişler ve bunu *indigitamenta*'ya, –yani topluluk tarafından hissedilen bazı ruhsal sarsıntılar nedeniyle veya sürekli olan bazı duygu ve kaygıları saptamak üzere yeni Tanrısal çehreler yaratma uygulamasına– teknik ve törensel olarak yerleştirmişlerdir. Örneğin bu şekilde ortaya çıkan Pallor

2. *Theog.*, 227 vd., 383 vd.
3. Krş. Gilbert Murray, *Anthropology and the Classics*, R.R. Marett, 1908, s. 75.
4. 176, fr. 121, Capelle, s. 242.
5. A.g.e., s. 24, 122. Krş., Diels, Fragm. der *Vorsokratiker*. II, s. 219, Schwarzhaarige; yakın tarihli yayınlarda Scharzäugige olarak geçer.

ve Pavor'u (Solgunluk ve Endişe'yi); Galyalıların saldırısını haber veren ses olan Aius Locutius'u, Hannibal'i çağıran Rediculus'u; evin yolunu gösteren Domiduca'yı tanıyoruz. Eski Ahit'teki Merhamet, Gerçek, Adalet ve Barış dörtlemesinde (85. mezmur) ve Süleyman'ın Özdeyişleri'ndeki Bilgelik'te, çakışan ve iç içe geçen soyut niteliklerin kişileştirilmesine ilişkin örnekler vardır. İngiliz Kolombiyası'nda yaşayan Hiyda Kızılderilileri arasında, zenginlik sağlayan bir cins Talih Tanrıçası olan ve Mülkiyet Hanım olarak adlandırılan bir Tanrıçanın varlığı zikredilmiştir.[6]

Bütün bu örneklerde, bu kişileştirme işlevinin, zihnin inanç adı verilebilecek bir tutumundan hangi ölçüde kaynaklandığını –veya buna vardığını– sormak mümkündür. Bütün bu temsiller acaba, baştan sona bir zihin oyunu değil midir daha çok? Daha yakın tarihli örnekler, bizi böylesine bir sonucu kabul etmeye yatkın hale getirmektedir. Assisili Aziz Francesco, kutsal bir huşu içinde, nişanlısı olan Fakirliği çok içten bir inançla yüceltmektedir. Fakat adı Fakirlik olan ruhani bir göksel varlığa, yani gerçekten Fakirliğin fikri olan bir varlığa sahiden inanıp inanmadığı sorulacak olursa köşeye sıkışırız. Soruyu, bu tamamen mantıksal terimler içinde sorma olgusu bile, fikrin duygusal kapsamını zorlamıştır. Francesco buna hem inanıyordu hem de inanmıyordu. Kilise onun böylesine bir inanca sahip olmasına ancak şöylesine, kıyısından köşesinden izin vermekteydi; asla, açıkça değil. Fakirliğin temsili, sürekli olarak şiirsel hayal gücü alanı ile vaaz edilen dogma alanı arasında gidip gelmek ama bu sonuncu alana yönelmek zorunda kalmıştır. Bu zihinsel faaliyetin en doğru ifadesi, Francesco'nun Fakirlik figürüyle oynadığı şeklindedir. Zaten, Assisili azizin bütün hayatı tamamen oyunsal faktörler ve figürlerle doludur ve bu onun en güzel yanıdır. Bundan bir yüzyıl sonra Henri Suso, pek hoş lirik ve mistik fantezilerinde, sevgilisi olarak kabul ettiği Ebedi Bilgelik'le oyun oynayacaktır. Ancak, mistiklerin ve azizlerin oynadıkları oyunsal alan, rasyonel düşünce alanının dışına taşmaktadır; mantıksal

6. Mauss, *Essai sur le don*, s.112.

kavramlara tabi spekülasyonun bu alana ulaşması olanaksızdır. Oyun ve kutsallık kavramları bir buluşma noktasını her zaman muhafaza etmektedir. Şiirsel hayal gücü ile inanç için de aynı durum söz konusudur.

Gönül gözüne sahip bazı ortaçağ şairleriyle ilahiyatçılarının alegorik temsillerinin kavramsal değeri sorununu, *Ueber* die *Veknüpfung des Poetischen mit dem Theologischen bei Alanus de Insulis* adlı çalışmamda daha geniş olarak incelemiştim.[7] Şiirsel alegorik kişileştirme ile göksel (veya cehennemi) varlıkların Tanrıbilimsel kavranışı arasındaki sınır bence pek sağlam değildir. Alain de Lille gibi ilahiyatçı bir şairin, *Anticlaudianus* ve *De Planctu Naturae* adlı kitaplarındaki tüm imge hazinesini saf bir edebi "oyun" olarak nitelemek ona haksızlık etmek olacaktır. Bu şairin hayal gücü, felsefe ve ilahiyat konusundaki en derin düşüncelerle fazlasıyla iç içedir. Öte yandan, bu kavramların hayali karakterinin tamamen bilincindedir. Hatta Bingenli Hildegard bile gönül gözüyle gördüğü erdem imgelerini metafizik gerçekler olarak öne sürmediği gibi, böylesine bir düşünceye karşı da uyarıda bulunmaktadır.[8] Görülen imgeler ile asıl erdemler arasındaki ilişki, bir "işaret etme ilişkisidir": *designare, praetendere, declarare, significare, praefigurare.** Ancak, gönül gözüyle bakıldığında, bu imgeler gene de tamamen canlı varlıklar gibi hareket ederler. Aslında, mistik deney olarak sunulan gönül gözüyle bakışta, mutlak gerçek iddiası daha fazla öne çıkarılamaz.[9] Şiirsel hayal gücü Hildegard'da ve Alain'de, inanç ile temsil, oyun ile ciddiyet arasında hep gidip gelmektedir.

En kutsalından en edebisine, *Vedalar*'daki *Purusha*'dan *The Rape of the Lock*'ın sevimli küçük figürlerine kadar bütün imgelerde, kişileştirme aynı anda hem insan zihninin son derece

7. Mededeelingen der Kon. akad. v. Wetenschappen, afd. Letterk, 74, B. no. 6, 1932, s. 82 vd.
8. A.g.e., s. 89.
* (Lat.) İşaret etmek, iddia etmek, ilan etmek, işaretlemek, olacak bir şeyin tüm belirtilerine sahip olmak. (ç.n.)
9. A.g.e., s. 90.

önemli bir ifade biçimi hem de oyunsal bir işlev olarak kalmaktadır. Modern kültürde de kişileştirme, aynı şekilde, keyfi olarak seçilmiş edebi bir alıştırmaya hiçbir durumda indirgenemez. Kişileştirme, gündelik hayatımızda bile bağımlı olmayı sürdürdüğümüz zihinsel bir alışkanlıktır. Kim kendini cansız bir nesneye, örneğin bir türlü takamadığımız bir kol düğmesine, çok büyük bir ciddiyet içinde ve onun bu direncine veya kötü niyetine karşı duyduğu isyanı ifade eden tamamen insani sıfatlarla hitap ederken yakalamamıştır ki? Bunu yaparken, kol düğmesinin canlı varlık olduğuna, hatta fikir olduğuna kuşkusuz inanılmaz. İnsan yalnızca, kendine rağmen oyunsal tutumun içine sürüklenmektedir.

Eğer zihnin, gündelik eşyaları birer kişi olarak kabul etme yönünde olan, her zaman faaliyet halindeki eğilimi oyunsal tutumun içinde yer alıyorsa, ortaya hemen önemli bir soru çıkmaktadır (bu soruya burada ancak kıyısından dokunabileceğiz). Oyunsal tutum, insani bir kültürün veya konuşma ve ifade yeteneğinin var olmasından önce mevcut olmak zorundadır. Kişileştirici hayal gücüne uygun alan, en eski dönemlerden itibaren var olmuştur. Etnoloji ile karşılaştırmalı din bilim bize, Tanrıların ve soyut dünyanın temsilinin hayvansal biçim altında yapıldığını göstermiş ve bu durumu, arkaik veya dinsel hayatın en önemli unsurlarından biri olarak bize sunmuşlardır. Bu hayvanbiçimli (*thériomorphe*) hayal gücü, totemizm adını taşıyan her şeyin temelinde yer alır. Kanguru veya kaplumbağa "olan", ikiye bölünmüş kabileler vardır. Bu hayal gücü aynı şekilde, evrensel bir yaygınlığı olan *versipellis*, yani kurt kılığına giren gulyabani gibi geçici olarak hayvan biçimine bürünen insan kavramını da ifade etmektedir. Zeus'un Europa, Leda vb...'ye duyduğu aşktan ötürü geçirdiği dönüşümleri ve son olarak da, Mısır *pantheon*'undaki* hayvan ve insan figürlerinin iç içe geçmelerini ifade etmektedir. Bütün bu örneklerde, insani unsurun fantastik bir şekilde hayvani biçime geçişiyle karşılaşırız. Hay-

* Çoktanrılı bir dinin tanrılarının tümü. (ç.n.)

vanın böyle bir kutsallık içinde temsili, vahşi insan tarafından hiç kuşkusuz mutlak olarak "hissedilmiş"tir. Zaten vahşi, tıpkı çocuk gibi, insan ile hayvan arasına belirgin bir sınır çekmemektedir. Fakat, korkutucu hayvan maskesini taktığında ve sahneye hayvan olarak girdiğinde, aslında "ne olduğunu" bilmektedir. Artık tamamen vahşi olmayan bizlerin bu duruma ilişkin az çok yapabileceğimiz tek yorum, tıpkı çocukta gözlediğimiz gibi, vahşi için de oyunun ruhani alanının onun bütün varlığını hâlâ içerdiğini, en kutsal duygulardan en çocuksu zevklere varana kadar koruduğunu kabul etmek olacaktır. İbadet, mitoloji ve dinsel doktrin içindeki hayvanbiçimlilik unsurunun en iyi açıklamasını, hareket noktası olarak alınan oyunsal tutumda bulduğu varsayımını ortaya atma riskini göze alabiliriz.

Kişileştirmeye ve alegoriye ilişkin anlayışlar, daha da önemli bir probleme malzeme sağlamaktadır. Günümüz felsefesi ve psikolojisi acaba alegorinin ifade araçlarını terk etmiş midir? Yoksa, kökeni hatırlanamayacak kadar eskilerde olan alegori, ruhun gördüklerini, zihnin tutumlarını tanımlamayı amaçlayan şu bilimler tarafından kullanılan terminolojinin içine hep sızmış mıdır? Yoksa gerçekte, alegorisi olmayan mecazlı bir dil hiç olmamış mıdır?

Sonuç olarak, şiirin unsurlarının ve usullerinin, özellikle oyunsal işlevler olarak anlaşılması gerekir. İnsan niçin sözü ölçüye, uyağa ve ritme uydurmaktadır? Olguyu bir güzellik veya hareket arzusuyla açıklamak, sorunu daha da ulaşılmaz bir alana kaydırmak olacaktır. Buna karşılık, topluluk içindeki oyunsal bir talebin şiirde insani boyutta gerçekleştiğini görmek, esas noktaya temas etmek olacaktır. Vezin ancak, topluluk içindeki oyun esnasında oluşur; işlevi ve değeri buradadır; Topluluk içindeki oyunun dinsel, ayinsel veya törensel karakteri ortadan kalktıkça bu özellikleri de kaybolur. Kafiyeler, cümleler, koşutluklar, tek bir anlam içeren beyitler, tüm anlamlarını yalnızca, binlerce yıllık atışma, yükseliş ve düşüş, soru ve cevap, bilmece ve çözüm gibi oyunsal biçimlerin içinde kazanmaktadırlar. Bunlar başlangıçta,

hepsi de insanın ilk işlevi olan oyunun içinde yer alan şarkı, müzik ve dans ilkelerine çözülmez bir şekilde bağlanmışlardır. Şiirin içinde yavaş yavaş bilinçli nitelik olarak kabul edilen her şey –güzellik, kutsal karakteri, büyülü güç– başlangıçta oyunun temel nitelikleri arasında yer almışlardır.

Yunanların ölümsüz örneğine dayanarak şiirde fark ettiğimiz büyük türler arasında lirik tür oyunun ilkel alanına tam olarak dahil olmayı sürdürmektedir. Lirik nitelemesini burada çok geniş bir anlam içinde, yalnızca mevcut haliyle türü değil, aynı zamanda bir "iklim"i ve genel olarak şiirsel bir ifadeyi belirliyor olarak ele almak gerekir; şiir nerede ve nasıl ortaya çıkarsa çıksın, bütün heyecan biçimleri onun alanına dahildir. Lirik unsur, mantıksal unsura en uzak ve müzikal unsur ile dansa en yakın olandır. Mistik spekülasyonun, kehanetlerin, büyünün dili lirik bir karakter taşır. Şair işte bu biçimleri kullanarak, dıştan gelen bir ilham duygusunu en yoğun biçimde hisseder. Bilgeliğin doruğuna ve de çılgınlığa en yakın teması o anda sağlamaktadır. Akla uygun anlamın tamamen terk edilmesi, ilkel toplumlarda rahibin ve kâhinin dilinin bir özelliğidir; bu dil bazen tamamen saçma sapan sözlere dönüşmektedir. Emile Faguet, "modern lirizme gerekli olan bir miktar salaklık"la ilgili bazı örnekleri çeşitli yerlerde zikretmiştir. Fakat bu saptama yalnızca modern lirizm için geçerli değildir; çünkü lirik şiirin bizatihi özü, mantıksal aklın zorlamalarının dışında hareket etmektir. Lirik hayal gücünün temel karakterlerinden biri, çılgınca aşırılığa olan eğilimdir. Şiir son derece aşırı olmalıdır. Cüretkâr ve saçma imgenin kullanımında, *Rigveda*'daki evrenin yaratılışına ilişkin ve mistik bilmecelerin fantezisi ile klasisizmin ve alegorinin mecazlı dili buluşmaktadır; ama bu sonuncusu arkaik *vates*'in "*impetus*"unu (coşkusunu, itkisini) korumaktadır.

Zaten, ortak ölçüleri olmayan nicelik veya niteliklerin anılması yoluyla, fikri mümkün olduğunca şaşırtıcı hale getirme yönündeki eğilim, bir tek şiirsel işlev düzleminde ve yalnızca lirik biçim altında görülmez. Bu aşırıya kaçma zevki, aslında tipik olarak oyunsal bir işlevdir. Çocuğa özgüdür ve sinir

hastalarında görülmektedir.[10] Aynı şekilde, efsanelerin edebi uyarlamasını yapanlar ve kutsal kişilerin hayat hikâyelerini yazanlar da bu zevki iyi bilmektedir. Eski bir Hint efsanesinde, çilekeş Cyavana, yalnızca gözleri alev alev yanan kömürler gibi gözükecek şekilde bir karınca yığınının altına gizlenmiş olarak *tepas* işlemiyle uğraşırken görülmektedir. Visvâmitra, bin yıl boyunca ayak başparmaklarının ucunda durmuştur. Hayali sayıların veya boyutların hesabına dayanan bu oyun kategorisinin içinde, mitolojiden Gulliver'a varana kadar birçok dev ve cüce öyküsü yer almaktadır. *Snorra Edda*'da, Thor ve arkadaşları, muazzam bir yatak odasının içinde, geceyi geçirecekleri küçük bir oda bulurlar. Ertesi sabah, bu küçük odanın dev Syrymirs'in eldiveninin başparmağı olduğu anlaşılır.[11] Sınırsız bir abartmayla veya ölçüleri ve boyutları karıştırarak bir şaşkınlık etkisi yaratma isteği, bence, ister bir inanç sisteminin tamamlayıcı parçasını oluşturan efsanelerde, isterse tamamen edebi veya çocuksu bir hayal gücünün unsuru olarak karşımıza çıksın, bunu tamamen ciddi bir şey olarak ele almamak gerekir. Bütün bu durumlarda karşımızda hep zihnin oyuna eğilimi vardır. Bugün, ilkel insanın kendi zihninden çıkma efsanelere olan inancı, modern bilimsel, felsefi veya dogmatik kıstaslara göre, ister istemez, aşırı bir değerlendirmeye tabi tutulmaktadır. Küçük bir şaka gerçek efsanenin bir parçasıdır. Burada her zaman, Platon'un sözünü ettiği "şiirin şaşırtıcı unsuru" bulunmaktadır.[12] Şaşkınlığa, aşırılığa düşürme ihtiyacı, efsanelerdeki fantezilerin büyük bölümünü açıklamaktadır.

Şiir, Yunan *poiesis*'i anlamındaki, geniş ilkel anlamı içinde,

10. Üç yaşındaki küçük bir kız, oyuncak bir maymun istemektedir. Maymun ne kadar büyük olmalıdır? "Gökyüzüne kadar olmalıdır." Bir hasta psikiyatra şöyle der: "Doktor, birazdan gelip beni arabayla alacaklar". Doktor: "Herhalde sıradan bir araba değil?". Hasta: "Altından bir araba". Doktor: "Peki, koşumları neden olacak?" Hasta: "Kırk milyon tane elmas geyikten". Dr. J. Sch.'in 1900'ler civarındaki sözlü görüşmesi. Budist efsane de benzeri nitelikleri ve sayıları kullanmaktadır.

11. *Gylfaginning*, 45, krş., Yılan Midgard'ın yakalanması, 48.

12. *Sofistler*, 268 D.

oyun alanında kalmayı sürdürse de, oyunsal karakteri varlığını her yerde devam ettirememektedir. Destan, topluluk içinde törensel olarak terennüm edilmekten çıkıp okunur hale gelince, oyunla olan bağlantısını kaybetmektedir. Lirik şiir de, aynı şekilde, müzikle olan bağlantıları kopunca, artık oyunsal bir işlev sayılmaz. Bir tek tiyatro, sürekli eylem özelliğinden ötürü, oyunla olan bağlantısını korumaktadır. Başta Latince ve Latium pınarlarından beslenen ağızlar olmak üzere, dil de bu sıkı ilişkiyi yansıtmaktadır. Drama bu bölgede *oyun* denilmekte ve *oynanmakta*'dır. Yukarıda söylenenlerin ışığında anlaşılabilir olmakla birlikte Yunanlar, tiyatro yoluyla temsili veya kelimenin gerçek anlamıyla dramı *oyun* kelimesiyle belirtmemişlerdir. Gene de ilginç bir nokta, en tamamlanmış biçimi altında dramı icat etmiş olan Yunanlarda, bütün oyun alanını belirleyecek evrensel bir kelimenin yokluğunu yukarıda belirtmiştik.[13] Bu olgu bir bakıma, tüm anlatım biçimleri tamamen oyunsal olan Yunan toplumunun örgütlenme tarzına atfedilmelidir; öylesine ki, bu oyunsal karakteri özel bir şey olarak asla hissetmemişlerdir.

Trajedi ile komedinin oyunsal kökeni her zaman ortadadır. Attika trajedisi, Dionysos bayramındaki *kômos* çılgınlığından türemiştir. Bu ancak daha ileri bir aşamada, bilinçli bir edebi uğraş olarak yorumlanmıştır. Ve o zaman bile, Aristophanes dönemindeki komedi bile, Dionysos ayinlerine özgü dinsel geçmişinin çeşitli izlerini taşımaya devam etmiştir. *Parabasis* adı verilen koronun geçit töreni esnasında, koro halka dönerek, serbestçe alay etmekte ve kurbanını parmakla göstererek laf atmaktadır. Oyuncuların erkek cinsel organı gibi olan kıyafetleri, koronun maskeleri, özellikle de hayvan maskeleri çok eski geleneklerdir. Aristophanes, *Eşek Arısı, Kuşlar, Kurbağalar* adlı oyunlarında, hayvansal biçimler altında temsil etmeye yönelik kutsal bir geleneği sürdürmektedir. Eski komedi, halka yönelik eleştirisi ve iğneleyici alaylarıyla, tamamen hakarete yönelik ve tahrik edici atışmalı şarkılar alanına dahildir ama gene de yuka-

13. Birinci bölüm.

rıda zikredildiği üzere törensel niteliktedir. Germen kültüründe, Yunan komedisindeki gelişime tamamen paralel bir gelişmenin olduğuna dair varsayım, Robert Strumph'un, *Die Kultspiele der Germanenals Ursprung des mittelalterlischen Dramas* adlı kitabında[14] sergilediği gerçeğe çok yakın kanıtlar aracılığıyla, yakın dönemde çok ikna edici bir şekilde ortaya konulmuştur.

Aynı şekilde, trajedi, kökeni itibariyle, insani bir maceranın –iradi olarak– edebi bir yeniden üretimi değil de, kutsal bir oyundur: Teatral edebiyat değil, oyun olarak oynanan dindir. Efsanevi bir temanın etkisi, bir olay dizisinin, bir anlatının diyalog ve mim halindeki eylem biçiminde temsil edilmesini yavaş yavaş doğurmuştur. Fakat biz burada Yunan trajedisinin kökenleri üzerine açıklamalar yapmaya kalkışmayacağız.

Trajedi ve komedi, başlangıçtan itibaren müsabaka alanında yer almıştır ki, yukarıda gösterdiğimiz üzere, müsabakaya her koşul altında oyun demek gerekmektedir. Rakip şairler, eserlerini Dionysos yarışları vesilesiyle üretmektedir. Bu yarışı kuşkusuz devlet düzenlememekte ama yönetmektedir. Her zaman çok sayıda ikinci ve üçüncü dereceden yarışçı vardır. Sürekli kıyaslama yapılmakta, eleştiriler acı olmaktadır. Tüm halk bütün imaları anlamakta, tüm nitelik ve üslup inceliklerine tepki vermekte, tıpkı bir futbol maçının seyircileri gibi yarışmanın gerilimine ortak olmaktadır. Oyuncu olarak seçilen yurttaşların tam bir yıl boyunca prova yaparak hazırlandıkları yeni koro heyecanla beklenmektedir.

Dramın ve özellikle de komedinin içeriği agonal karakterdedir. Burada bir kavga verilmekte veya bir kişiye yahut bir görüşe saldırıda bulunulmaktadır. Aristophanes, güzel söz söyleme yeteneğini Sokrates ve Euripides'e karşı kullanmaktadır.[15]

Dramın havası; Dionysos bayramlarındaki coşkunun, törensel sarhoşluğun, Dionysos'a adanan şarkılardaki tutkunun havasıdır; maskesi nedeniyle seyircilerin gözünde sıradan dünyanın

14. Berlin, 1936.
15. Krş. Jaeger, *Paideia*, s. 463-474.

dışına yerleşen oyuncu, artık temsil etmeyip, gerçekleştirdiği ve bedenine büründüğü yabancı bir ben'e taşınmış olmaktadır. Bu duygusunu seyircilere de aktarmaktadır. Aiskhylos'un yaralayıcı dilinin şiddeti, ifade ve hayal gücünün çizgi dışı olması, oyunun kutsal karakterine tamamen uygundur ve bu karakterden türemiştir.

Yunan dramının içinde doğduğu ruhani alanda, ciddi ile ciddi olmayan arasındaki ayrım tamamen silinmektedir. Aiskhylos'ta, ciddiyet duygusu, oyunun biçim ve niteliğiyle kendini göstermektedir. Euripides'in üslubu derin ciddiyet ile uçarı eğlence arasında gidip gelmektedir. Platon'un Sokrates'e söylettirdiği tanıma göre, gerçek şair hem trajik hem de komik olmalıdır; insan hayatının tümü aynı anda hem trajedi hem de komedi olarak kabul edilmelidir.[16]

16. *Symp.* 223 D, *Phileb.*, 50 B.

9
Felsefenin Oyunsal Biçimleri

Oyun kavramının yardımıyla tasvir etmeye çalıştığımız çerçevenin tam ortasında Yunan sofisti yer almaktadır. Sofist, arkaik kültürel hayattaki, sırasıyla kâhin, şaman, gönül gözüyle gören kimse, keramet sahibi ve şair olarak gördüğümüz ve en uygun adının *vates* olduğunu düşündüğümüz şu merkezî figürün hafifçe sapmış devamıdır. Mümkün en iyi gösteriyi sunmak ve bir rakibi halkın gözü önünde cereyan eden bir çarpışmada yenmek; birden fazla kişi arasında oynanan oyunun bu iki büyük devindirici gücü, sofistin faaliyetinde daha ilk bakışta görülür. Sofist adının Aiskhylos'ta, Prometheus ve Palamedes gibi bilge kahramanları işaret etmekte olduğunu unutmayalım. Bunların ikisi de, keşfettikleri ve insanın hizmetine verdikleri bütün sa-

natları iftiharla sayarlar. Yetenekleri konusundaki bu övüngenlik onları Hippias Polyhistor gibi geç tarihlerde yaşamış bir sofistle özdeşleştirmektedir. Hippias kendini bilgi küpü, bellek üstadı olarak görmekte ve sanki bir tutumluluk kahramanıymışçasına, giydiği her şeyi kendi yapmış olmakla övünmekte ve her konuda tartışmak üzere hep Olympos'a gitmektedir; en iyi şekilde nutuk atmak ve sorulacak her soruya cevap vermek üzere inceden inceye hazırlandığı her konuda konuşmaya hazırdır ve kendinden ustasına hiç rastlamadığını iddia etmektedir.[1] Bu konuşma tarzı, bilmeceleri çözen Brahmana rahibi Yajnavalkya'nın tarzının tamamen aynısıdır.

Epideixis, temsil, sergi, gösteri: Sofistin sahneye girişine bu ad verilmektedir. Daha önce zikrettiğimiz üzere, başarılı sonuçlar elde edebilecek, sağlam bir repertuvara sahiptir. Bunun karşılığında ücret almaktadır: Hatta bazı parçalar için sabit ücretler söz konusudur, örneğin Prodikos'un elli drahmilik söylevleri gibi. Gorgias ise öyle ücretler almaktaydı ki, Delphoi Tanrısı adına, kendinin somaki altından heykelini yaptırtabilmişti. Protagoras gibi gezgin sofistler müthiş başarılar elde etmekteydiler. Ünlü bir sofistin bir kentte ortaya çıkması bir olay olmaktaydı. Bunlar keramet sahibi sayılmakta ve atletlerle kıyaslanmaktaydılar: Kısacası, sofistlerin faaliyeti tamamen spor alanında gelişmektedir. Seyirciler iyi atılan bir laf karşısında gülmekte ve alkışlamaktadır. Bu tam bir oyundur: Rakipler bir söylev maçı yaparlar;[2] birbirlerini nakavt ederler;[3] verilecek her cevabın yanlış olacağı tuzaklı sorular sormakla övünürler.

Protagoras *sofistik*'i "eski bir sanat" *–techèn palainan–*[4] olarak adlandırdığında, sorunun özüne temas etmişti. Bu, arkaik kültürün en ilkel dönemlerinden itibaren her kutsal düzlemden uzaklaşarak basit bir eğlence haline dönüşen, bir an için yüce bilgelik haline geldikten sonra tekrar oyunsal bir müsabakaya

1. *Hippias Minor*, 368-369.
2. *Euthydemus*, 303 a.
3. *Plègeis*, a.g.e., 303 b.e.
4. *Protag.*, 316 d.

dönüşen eski zekâ oyunudur. Werner Jaeger, "Pythagoras'ı bir cins şarlatan olarak kabul etmeye yönelik yeni moda"yı[5] geçerli görmemiştir. Şarlatanın, hem filozofların hem de sofistlerin bakış açısıyla ve tarihsel olarak gerçekten onların ağabeyi olduğunu unutmaktadır. Ve hem filozoflar, hem de sofistler, bu eski akrabalığın bütün çizgilerini korumaktadırlar.

Bizzat sofistler, kendi faaliyetlerinin oyunsal karakterinin tamamen farkındadırlar. Hatta Gorgias, *Helena Methiyesi*'ni bir oyun olarak *–emon dè paignion–* adlandıracak kadar ileri gitmiş ve *Doğaya Dair* adlı incelemesi bir hitabet oyunu olarak değerlendirilmiştir.[6] Bu açıklamaya karşı çıkanların,[7] sofist hitabet alanında oyun ile ciddiyet arasındaki sınırların tam olarak belirlenmediğini ve oyun nitelemesinin aslında bütün bunların doğasını çok iyi ifade ettiğini göz önüne alması gerekir. Platon'un sofistlere ilişkin çizdiği görüntüyü karikatür ve parodi[8] sayanlar, sofistler tarafından temsil edilen kültürün bütün oyunsal ve karışık çizgilerinin, kültürün arkaik özünden ayrılmaz nitelikte olduğunu unutmaktadırlar. Sofist, doğası gereği, az veya çok göçebe kategorisine mensuptur. *Doğuştan getirdiği hakla*, biraz serseri, biraz da asalaktır.[9]

Fakat sofistler, aynı zamanda, Yunanların eğitim ve uygarlık konusundaki fikirlerinin biçimlendiği ortamı da yaratmaktadırlar. Nitekim, Yunan bilgeliği ve bilimi okulda (bu kelimeden anladığımız anlamda) doğmamıştır. Bilgelik ve bilim, yararlı veya gelir getirici kariyerlere hazırlanmanın ek bir unsuru olarak kabul edilmemiştir. Bunlar Yunanlar açısından, boş zamanların (*scholè*) bir ürünüydü ve özgür insan için kamusal görev, savaş veya ibadet hizmetleri talep etmeyen bütün zamanlar boştur.[10] "Okul" kelimesinin ilginç bir tarihöncesi vardır. Başlangıçta

5. *Paideia*, s. 221.
6. H. Gomperz, *Sophisten und Rhetorik*, 1912, s.17, 33.
7. Örneğin Capelle, a.g.e., s. 344.
8. Metinde Fransızca.
9. Örneğin Jaeger, a.g.e., s. 398.
10. Krş. R.W. Livingstone, *Greek Ideals and Modern Life*, s. 64.

özgür insanın boş zamanı anlamına gelir; ve sofist en eski zamanlardan beri, düşünme ve araştırmaya adanmış bir hayatın ilk temsilcisi olarak bu alana aittir.

Eğer sofistin kendine özgü üretimi olan sofizm, teknik görünüşü itibariyle bir ifade biçimi olarak ele alınacak olursa, sofistin önceli olan arkaik *vates*'te daha önce rastladığımız ilkel oyunla olan bağlantılar hemen gözler önüne serilir. Sofizm, bilmeceye çok yakındır. Küçük bir çarpışma şaheseridir. *Problema* kelimesi başlangıçta iki somut anlama sahiptir: Korunmak için elde tutulan veya öne konulan bir şey, örneğin bir kalkan; ve birine yakalaması için atılan bir şey. Bu iki tanım mecazi olarak, sofistin sanatına tam uymaktadır.[11] Sofistin soruları ve kanıtları, kelimenin gerçek anlamında tam bir *problemata*'dır. Zekâ oyunları, insanların içine düşmeleri için uğraşılan tuzaklar, Yunanların sohbetlerinde büyük bir yer tutmaktaydı. Çeşitli tuzak tipleri farklı teknik adlandırmalar altında sınıflandırılmaktadır: *sorites, apophaskon, outis, pseudomenos, antistrephon* vs. Aristoteles'in öğrencilerinden Klearkhos, bir bilmece teorisi, özellikle de *griphos* adı verilen türe ilişkin bir teori yazmıştır; bu tür, bir ödül veya ceza karşılığı sorulan eğlenceli bir probleme dayanmaktadır. "Her yerde ve hiçbir yerde hep aynı kalan nedir?" Cevap: "zaman". "Sen, benim olduğum şey değilsin. Öte yandan, ben bir insanım. Demek ki, sen bir insan değilsin." Diogenes buna şöyle cevap vermiştir: "Bunun doğru olmasını istiyorsan, benden başla."[12] Khrysippos, belirli sofizmler hakkında koskoca bir inceleme yazmıştır. Bütün bu "tuzaklar", rakibin "ama, ancak" bile demeden –bu tür ifadeler, Diogenes'in yaptığı gibi, oyun bozarlar– zımnen kabul edeceği oyun mantığı tarafından sunulmuş oyunsal bir koşula dayanmaktadır. Bu önermeler üslup açısından, ritim, tekrar, paralellikler vs ile birlikte sanatsal biçimler halinde geliştirilebilir.

Sofistin özenle süslenip püslenmiş uzun söylevlerinden oluşan bu "oyunlar"la, Sokrates türü felsefi diyalog arasındaki geçişi

11. Krş. *Sofistler*, 261 b.
12. Prantl, *Gesch. der Logik*, I, s.492.

hissetmek mümkün değildir. Sofizm, eğlendirmeyi amaçlayan yaygın bilmeceye yakın olduğu kadar evrene ilişkin kutsal bilmecelere de yakındır. Euthydemes, bazen çocukça gramatikal ve mantıksal bir sofizm oyunu oynamakta,[13] bazen de sorusu evrenin yaratılışıyla ve bilgelikle ilgili bilmecenin derinliklerine temas etmektedir.[14] Elealıların, "ne nicelik vardır ne hareket ne de oluş" şeklindeki sonucu gibi, Yunan felsefesinin şafağındaki anlam bakımından zengin sözler, bir soru-cevap biçimi içinde doğmuştur. Herhangi bir genel yargıda bulunmayı olanaksız kılacak kadar soyut bir sonuç, zincirleme tasım, zincirleme sorular biçiminde hissedilir hale gelmektedir. Bir çuval tahıl döküldüğünde, ilk tane ses çıkartır mı? –Hayır– Ya ikincisi? vs.

Bizzat Yunanlar da, bütün bunların oyun alanında yer aldığının hep bilincinde olmuşlardır. Platon *Euthydemos*'ta, Sokrates'i sofistlerin tuzaklarını çocukça bir eğitim oyunu olarak reddederken göstermektedir. "Bunlar, bizatihi şeylerin özü hakkında size hiçbir şey öğretmez; yalnızca sözel ayrıntılar yardımıyla insanlara oyun oynamasını öğretirler; bu tıpkı birine çelme takmak veya tam oturacağı sırada iskemlesini altından çekmek gibi bir şeydir" demektedir. Daha ileride ise, "bu genç adamı bir bilge haline getireceğini söylerken oyun mu oynuyorsun, yoksa ciddi misin?" diye sormaktadır.[15]

Platon'un *Sofist*'inde, Theaetos, Elealı bir yabancıyı, sofizmin bir cins panayır hokkabazının, yani oyunla uğraşan kişilerin işi, *tôn tés paidias metechontôn* olduğuna ikna etmeye uğraşmaktadır.[16] Varoluş sorunu hakkında söz söylemek zorunda kalan Parmenides, bu işi zor bir oyun –*pragmateiôdé paidion paizein*–[17] olarak adlandırmakta ve bunun ardından varlığın temel sorunlarına girmektedir. Ancak bütün bunlar, gene de bir soru-cevap oyunu biçiminde cereyan etmektedir. "Bir'in

13. *Euth.* 293 C.
14. *Kratylos*, 386 d.
15. *Euthyd.*, 278 b.
16. *Soph.*, 235 b.
17. *Parm.*, 137 b.

parçaları olamaz, sınırsızdır, demek ki biçimi yoktur, hiçbir yerdedir, hareketsizdir, zamandışıdır, bilinemez." Daha sonra, akıl yürütme tersine döndürülmekte, sonra tekrar ters-yüz edilmektedir.[18] Kanıt, tıpkı bir mekik gibi gidip gelmekte ve bilgi, soylu bir oyunun hareketi içinde biçim kazanmaktadır. Bu oyunu oynayan sadece sofistler değildir; Sokrates ve hatta Platon tarafından da uygulanmıştır.[19]

Aristoteles'e bakılacak olursa, Megaralı filozoflara ve Sofistlere özgü olan bu sorgulama biçimindeki diyalogları ilk kaleme döken kişi Elealı Zenon'dur. Bu, rakibi tuzağa düşürmeyi amaçlayan bir teknikti. Platon diyaloglarında, özellikle komik yazılar yazan Sophron'u izlemiştir ve Aristoteles diyaloğa, çok doğal bir şekilde mim, yani komedi biçimindeki fars demektedir:[20] Sofistlerin cambazlar, hokkabazlar ve sihirbazlarla aynı türden görülmesinden, ne Sokrates ne de Platon kendini kurtarabilmiştir.[21] Eğer bütün bunlar felsefenin oyunsal unsurunu açığa çıkartmaya yetmiyorsa, bu unsuru bizzat Platon'un diyaloglarında bulmak mümkündür. Diyalog, sanatsal bir biçimdir. Bir kurgudur. Gerçek konuşma, Yunanlarda benzeri bir düzeye yükselebilmiş olsa da, hiçbir zaman diyaloğun edebi biçimine tam olarak denk düşmemiştir. Diyalog Platon'da, hafif ve oyunsal bir tür sanat olarak kalmaktadır. *Parmenides*'in anlatısal yapısına, *Kratylos*'un başlangıç bölümüne, bu iki diyaloğun ve çok sayıdaki diğer diyalogların havasına bir bakılsın. Buralarda *mimos*'la ve satirle inkârı olanaksız bir benzerlik bulunacaktır. *Sofist*'te, eski felsefenin çeşitli ilkelerine yönelik imalar, eğlenceli bir tarzda yapılmıştır.[22] *Protagoras*'ta yer alan Epimetheos ve Prometheos efsanesi, tamamen mizahi bir edaya sahiptir.[23] Sokrates, *Kratylos*'ta "bu Tanrıların fizyonomisine ve adlarına ilişkin olarak, biri ciddi, diğeri eğlenceli iki açıklama vardır, çünkü Tanrılar da şaka

18. 142 b, 155 e, 165 e.
19. Bkz. Prantl, I, s. 9.
20. *Poet.*, 1447 b.
21. H. Reich, *Der Mimus*, s. 354.
22. 242 c, d. Krş. *Kratylos*, 440.
23. 406 c.

severler (*philopaismones gar kai oi theoi*)" demektedir. Platon aynı diyalogda, ona şunu söyletmektedir: "Eğer Prodikos'un elli drahmilik konuşmasını dinleseydim bundan hemen haberin olurdu ama ben yalnızca bir drahmilik konuşmayı dinledim."[24] Ve saçmalığı ve satiri açıkça hedefleyen, aynı üsluptaki etimoloji oyunu içinde şunları söylemektedir: "Şimdi, çözemediğim her konuda başvurduğum kurnazca oyun karşısında dikkatli olunuz."[25] Ve son olarak: "Kendi bilgeliğime uzun süre hayran oldum, artık ona inanmıyorum." *Protagoras* diyaloğunun, bakış açıları tersine dönerek sona ermesi veya Meneksenos'taki cenaze söylevinin ciddi olup olmadığının tartışılabilirliği karşısında ne demeli?

Platon'un muhatapları da, kendi felsefi faaliyetlerini zevkli bir zaman geçirme yolu olarak görmektedir. Gençlik, tartışmaya olan tutkusunun yanı sıra, büyükler tarafından takdir edilmek de istemektedir.[26] Kallikles, *Gorgias*'ta "İşte, hakikat bu; daha üstün işlerle uğraşmak üzere felsefeyi bırakırsan anlayacaksın bunu. Çünkü felsefe, gençken aşırıya kaçmadan uğraşılacak olursa hoş bir şeydir ama gerektiğinden fazla uzarsa, insan için zararlı olur" der.[27]

Bir gençlik oyunu: Bizzat bilgeliğin ve felsefenin ölümsüz temellerini atanlar tarafından bile bu faaliyet böyle değerlendirilmekteydi. Platon, sofistlerin temel hatalarını, mantıklarının ve etiklerinin eksikliğini ebediyen gösterebilmiş olmak için, esnek diyaloğun hafif edasını küçümseme yoluna gitmemiştir. Çünkü felsefe, Platon için de, tüm derinliğine rağmen soylu bir oyun olarak kalmaktadır. Ve eğer sadece Platon değil, aynı zamanda Aristoteles de, sofistlerin yanıltıcı kanıtlarını ve kelime oyunlarını ciddi bir eleştiriye layık gördülerse, bunun nedeni, kendi felsefelerinin de henüz oyun alanından çıkmamış olması değil midir? Acaba felsefe oyun alanından hiç çıkabilmiş midir?

24. 384 b.
25. 409 d.
26. *Parmenides*, 128 e.
27. *Gorgias*, 484 c. Krş., *Menexene* (Budé, s. 52).

Felsefenin sonraki safhalarını kısaca belirtmek mümkündür. Felsefe çok eski bir dönemde, törensel eğlence işlevini de yerine getiren bilmece ve zıtlaşmaya dayalı kutsal oyunun bir parçasıdır. Kutsal unsur, *Upanişadlar*'ın ve Sokrates öncesi düşüncelerin teozofilerini ve derin felsefelerini yaratırken; oyunsal unsur sofistlerin faaliyetini doğurmuştur. Bu iki alan birbirlerinden tam olarak ayrılmaz. Platon felsefeyi en soylu hakikat arayışı haline getirmiş ve onu bir tek kendinin ulaşabileceği zirvelere yükseltmiştir ama bu türe çok uygun olan neşeli biçimi her zaman kullanmıştır. Aynı zamanda, felsefeyi daha alt bir biçimde de işlemiştir: Ayrıntı oyunları, zekâ oyunu, sofistik ve retorik (hitabet). Gerçeği söylemek gerekirse, agonal unsur Eski Yunan âleminde o kadar güçlenmişti ki, hitabet gelişebilmiş ve gölgede bıraktığı, hatta boğmakla tehdit ettiği katıksız felsefenin zararına olmak üzere, kitle kültürü haline gelebilmişti. Parlak sözün gücünü yüceltmek ve bunu kötüye kullanmak üzere derin bilgeliğe sırt çeviren Gorgias, uygarlığın bu yozlaşmasının örneği olarak kalmıştır. Müsabakanın en uç noktada uygulanışı ve felsefi faaliyetin ukalaca sistemleştirilmesi atbaşı gitmektedir. Benzer bir düşüş ortaçağın sonlarında da görülmüştür; şeylerin anlamını arayan bir dönemin ardından, söz ve formülle yetinen bir başka dönem gelmiştir.

Bu olguların oyunsal içeriğini kesin bir şekilde belirlemek olanaksızdır. Çocukça "eğlence" ile, bazen en derin gerçeğe temas eden sahte parıltı arasındaki sınırı çizmek ancak nadiren kolay olmaktadır. Gorgias'ın "Yokluğa Dair" adlı ünlü incelemesi, her tür ciddi bilgiyi kesinlikle reddederek, köktenci bir nihilizmden yana çıkmaktadır; kendinin *Helen Üzerine Tumturaklı Sözler* adını verdiği yazısı gibi bunu da oyun olarak adlandırmak mümkündür. Oyun ile bilgelik arasında açıkça bilinçli sınırların bulunmaması, Stoacıların dilbilgisiyle ilgili bir tuzak üzerinde temellenen saçma sofizmleri ile Megara Okulu'nun ağır başlı akıl yürütmelerini eş düzeyde ele almaları olgusunda da fark edilmektedir.[28]

28. Prantl, a.g.e., s. 494.

Tartışma ve tumturaklı söz söyleme zirvedeki yerlerini koruyordu. Tumturaklı söz söyleme aynı zamanda, halka açık bir yarışmanın da konusuydu. Konuşmak, bir gösteri yapmak, caka satmak ve kelimeleri sergilemek idi. Söz müsabakası Eski Yunan için, çetrefil bir sorunu ifade etmenin ve yargılamanın tavsiye edilen edebi biçimiydi. Örneğin Thukydides, Arkhidamos ve Sthenaladas söylevinde, savaş ile barış arasındaki ikilemi göstermiş; Nicias ve Alkibiades, Kleon ve Diodotos söylevlerinde de başka sorunları ortaya koymuştur. Örneğin Melos adasının tarafsızlığının ihlal edilmesine ilişkin tartışmada –tamamen sofistik bir soru-cevap oyunu biçiminde kaleme alınmıştır–, güç ile hak arasındaki çatışma ele alınmaktadır. Aristophanes *Bulutlar*'da, doğru ve yanlış akıl yürütme tarzındaki hitabet düellosu biçimi altında, gösteriş yapmaya dönük tartışmadan alınan zevkin parodisini yapmaktadır.

Sofistlerin çok sevdikleri *antilogia* (çifte akıl yürütme), bu biçimin oyunsal değerine tam olarak bağlı değildir. *Antilogia* aynı zamanda insani yargının ebedi ikircikliğini anlamlı bir şekilde ifade etmeye yöneliktir: Her şey şu veya bu şekilde söylenebilir. Bu bir bakıma, sözle galip gelmenin katıksızlığını koruyan söylevin oyunsal karakteridir. Sofistin sözü, kelime ve kavramları tamamen ahlakdışı amaçlarla kullanmak üzere yeteneğinden yararlanması halinde yanlıştır: Örneğin Kallikles'in "Efendilerin Ahlakı"[29] üzerine olan doktrini böyledir. Bazı açılardan, agonal niyet hakikatin anlamının zararına geliştiğinden, çoktan sahte bir hal almıştır. Kendilerine sofist veya hatip diyenler için amaç, gerçeğe ulaşmak değil de, son sözü söylemiş olmaktır. Bunların tavrı, arkaik müsabakalardaki tavrın aynıdır. Biyografisini yazanlardan bazılarının[30] iddia ettikleri üzere, Nietzsche felsefenin agonistik yapısını yeniden benimseyerek, onu ilkel kültürün kökenlerindeki alana kadar geri götürmüştür.

29. *Gorgias*, 483 a-484 d.

30. Bkz. H.L. Miéville, *Nietzsche et la Volonté de puissance*, Lozan, 1934; Charles Andler, *Nietzsche, sa vie et sa pensée*, c. I, s.141; III, I, 162.

Üzerinde derinleşemeyeceğimiz, adeta çözümsüz bir sorun da, akıl yürütme olanaklarımızın özleri gereği hangi noktaya kadar oyun kurallarının niteliğini taşıdığını bilebilmektir; yani başka bir ifadeyle, bunların ancak belli bir entelektüel çerçeve içinde geçerli olmalarının nedenini bilebilmektir. Burada, genel olarak mantıkta ve özel olarak da kıyaslamada; kategori ve kavramların değerinin bir satranç tahtasının kareleri ve taşları gibi hesaba katıldıkları, eşsiz bir oyunsal anlaşma mı vardır? Sorunu çözme işi başkalarına düşmektedir. Burada yalnızca, Yunan uygarlığından sonraki dönemlerde tartışma ve tumturaklı sözlerin fiili oyunsal niteliğini belirtmek önemlidir. Bunu yapmak için fazla söze ihtiyaç yoktur: Olgu, sürekli olarak, birbirine çok benzeyen biçimler altında tekrarlanmaktadır ve ayrıca, Batı uygarlığındaki gelişimi, Yunan modeline büyük ölçüde bağlı kalmıştır.

Quintilianus, hitabet ve tumturaklı söz doktrinini Latin edebiyatına aktarmıştır. İmparatorluk döneminde, tartışma ve lafazanlık yapma yalnızca okulla sınırlı değildi. Hatip Dion Khrysostomos, açık saçık fıkraları, boş lakırdıları ve taşı gediğine koyan sözleriyle kölelerin ve denizcilerin başlarını döndüren bir cins düşkün sofistler olan sokak filozoflarından söz etmektedir. Bunlar herhalde isyan propagandası da yapmaktaydı: Bunun kanıtı, İmparator Vespasianus'un tüm filozofları Roma'dan kovan kararnamesidir. Ciddi düşünürler, sofizmin öneminin abartılmasına karşı sürekli uyarıda bulunmak zorunda kalıyorlardı. Aziz Augustinus, rakibi tuzağa düşürme konusundaki kötü niyetli tutkudan ve çocukça çabalardan söz etmektedir.[31] "Boynuzların var, çünkü seninkiler henüz düşmedi; demek ki hâlâ boynuzların var"[32] cinsinden sözler, tüm okul edebiyatında hâlâ prim yapmaktaydı. Kuşkusuz, bunu katıksız bir şaka haline getiren mantık hatasını açıkça fark etmek kolay iş değildi.

Vizigotların Ariusçuluktan Katolikliğe geçmeleri, 589'da Toledo'da iki inanışın yüksek dereceden mensupları arasında

31. *De doctrina christiana*, II, 31.
32. *A.g.e.*

düzenlenen resmî bir ilahiyat yarışmasının sonuçlarına göre gerçekleşmiştir. Felsefenin ortaçağ başlarındaki sportif karakterinin çarpıcı görüntülerinden birini, ileride II. Sylvestrus adıyla papa olacak olan Gerbert ile rakibi Magdeburglu Ortric'in 980'de, II. Otton'un Ravenna'daki sarayında yaptıkları yarışmanın anlatısından öğreniyoruz.[33] Gerbert'in zaferini kıskanan Ortric, onu hata yaparken suçüstü yakalasın diye, dersini dinlemesi için birini gizlice Reims'e göndermiştir. Casus, Gerbert'in sözlerini tersinden anlamış ve duyduğunu sandığı şeyleri sarayda aktarmıştır. İmparator ertesi yıl iki allameyi Ravenna'da bir araya getirmek için hazırlık yapar. Onları kalabalık bir dinleyici kitlesinin önünde tartıştırır; bu tartışma günbatımına kadar ve dinleyiciler bıkkınlık belirtileri gösterene kadar sürmüştür. Tartışmanın ana noktası şudur: Ortric rakibini, matematiği fiziğin bir altbölümü olarak saymakla suçlamaktadır.[34] Aslında Gerbert, bunları eşdeğerli saymış ve her ikisini birlikte zikretmiştir.

Sözüm ona Karolenj Rönesansı denilen olgunun, yani katılanların kendilerine *İncil*'den alınma ve klasik adlar taktıkları bilgi, şiir ve imana ilişkin görkemli faaliyetin esas niteliğinin sonuçta oyunsal olup olmadığını incelemeye değer. Alcuin kendine Horatius; Angilbert, Homeros, bizzat Charlemagne ise Davud adlarını takmışlardır. Bizzat saray kültürü de oyunsal biçime özellikle elverişlidir. Onun çemberi de kısıtlı ve kapalıdır. Krala duyulan saygı, her tür kurala ve kurguya riayet edilmesini dayatmaktadır. Charlemagne'ın, kesin amacı *Athenae novae*'yi* gerçekleştirmek olan *Academia Palatina*'sında,** mümince niyetlere rağmen, soylu bir eğlence atmosferi söz konusuydu. Şiirsel yetenek ve atılganlık alanında rekabet edilmekteydi. Ancak, klasik zarafete olan eğilim, ilkel bir çizgiyi dışlamamaktaydı. Charlemagne'ın genç oğlu Pepin "Yazı nedir?" diye soruyor ve Alcuin de "Bilimin muhafızıdır", diye cevap veriyordu. "Kelime

33. Richer, *Hist.*, II, IV, III, c. 55-65.
34. Bu iki terim ortaçağdaki anlamları içinde alınmalıdır.
* Yeni Atina. (ç.n.)
** Saray Akademisi. (ç.n.)

nedir? –Düşüncenin ihaneti." –"Kelimeyi kim doğurur? –Dil." "Dil nedir? –Havada bir kamçı." "Hava nedir? –"Hayatın muhafızı." "Hayat nedir? –Mutlunun sevinci, mutsuzun ıstırabı, ölümü bekleyiş." "İnsan nedir? –Ölümün kölesi, tek bir yerin sahibi, geçip giden bir yolcu."

Bu ton bizim yabancımız değildir. İşte, karşımızda yeniden soru-cevap oyunu, bilmece yarışması, bir *formülle* verilen cevap, yani kısacası daha önce *Vedalar* dönemi Hindularında, Araplarda ve İskandinavlarda gördüğümüz bilgi oyununun bütün özellikleri vardır.

XI. yüzyılın sonuna doğru, kısa bir süre sonra Üniversite bünyesinde skolastiği üretecek ve sonunda canlı bir entelektüel hareket haline gelmek üzere birçok alanda yayılacak olan varoluşu ve var olanı bilme açlığı geliştiğinde, bu serpilme büyük kültür yenileşmelerine özgü şu adeta ateşli yoğunluk içinde meydana gelmiştir. Bu durumda, agonal unsur kaçınılmaz olarak öne çıkmıştır. Kanıtlar aracılığıyla indirilen darbelerle çarpışmak, birçok açıdan silah kullanımına benzeyen bir spor haline dönüşmüştür. Çeşitli ülkelerden gelen gruplar veya rakip arayan bazı gezgin oyuncular tarafından yapılan ilkel kanlı turnuva biçiminin yükselişi, çok ilginç bir şekilde, Pierre Damien'in nefret ettiği serseri tartışmacıların (tıpkı Yunan sofistleri gibi) sanatlarını sergileme ve zafer kazanma konusundaki amaçlarının bir salgın haline gelmesiyle çakışmıştır. XII. yüzyıl okullarında, hakaret ve iftiranın da dahil oldukları en çılgın yarışmalar çok revaçtaydı. Kilise yazarlarının, okullardaki faaliyete ilişkin olarak çiziktirdikleri tablolarda hır çıkarma ve hakaret yarışmalarını hemen görmek mümkündür. Herkes binlerce hile ve hurdayla karşı tarafa üstün gelmeye çalışmakta, herkes birbirini kelimelerin ve hecelerin oltasına düşürmektedir. Büyük üstatlara bağlanılmakta ve onları tanımış ve izlemiş olmakla övünülmektedir.[35] Bu üstatlar, tıpkı Yunan sofistleri gibi, büyük

35. Hugues de Saint-Victor, *Didascalia*, Migne, c. 176, 773, d. 803, *De vanitate mundi*, a.g.e., 709; Salisbury'li John, *Metalogicus*, I, c. 3, *Policraticus*, V, c.15.

paralar kazanmaktadırlar. Roscelin acı bir dille kaleme aldığı risalesinde, verdiği kötü eğitimin hasılatını akşamları sayan ve bunları sefahat yolunda israf eden Abelardus'u tasvir etmektedir. Abelardus'un tanıklığına göre ise, kendisi para kazanmak için okumuş ve iyi de para kazanmıştır. Arkadaşlarının meydan okumaları üzerine, o zamana kadar sadece fizik (yani felsefe) öğretmiş olduğu halde, ustalığını göstermek üzere, Kutsal Yazıları açıklayabileceği konusunda bahse girmiştir.[36] Çok daha önceleri, diyalektiğin silahlarını savaş silahlarına tercih etmiş ve sonunda "okul kampını" Sainte-Geneviève tepesine "kurarak", Paris'teki kürsüyü işgal eden rakibini "kuşatmış"tır.[37] Hitabetin, savaşın ve oyunun birbirlerine karışmasına ilişkin bütün bu göstergeler, Müslüman ilahiyatının bilgiçlik yarışmalarında da görülmektedir.[38]

Skolastiğin ve üniversitenin tüm gelişiminde, agonal unsur büyük bir önem taşımaktadır. Tarafları, gerçekçiler ve adcılar olarak ikiye bölen, felsefi tartışmanın merkezî teması olan tümeller sorununun kalıcı modası, hiç kuşkusuz bir tartışma noktasının çevresinde çıkar grupları oluşturma konusundaki temel ihtiyaca denk düşmektedir; bu durum bütün entelektüel kültür atılımlarının ayrılmaz çizgisidir. Ortaçağ üniversitesinin bütün faaliyetleri oyunsal biçimlere bürünmüştür. Sözel bilgi alışverişinin meydana getirdiği sürekli tartışmalar, üniversitede fazlasıyla gelişen törensel yapı, *nationes* (millet) esasına göre gruplanma, çeşitli yönelimler arasındaki zıtlaşma; tüm bunlar az ya da çok yarışma ve oyun kuralları alanına dahildir. Erasmus, rakibi Noel Bédier'ye yazdığı bir mektupta, antikçağ düşünürlerinin mirasının okullarda nasıl bir darkafalılık içinde ele alındığından ve fikir çatışmalarında, okullarda kabul edilen ilkelerin tek çıkış noktası olmasından yakınırken bu ilişkinin hâlâ farkındaydı. "Bana göre, okulda, tıpkı saldırı, iskambil veya zar oyununda olduğu gibi bir usul uygulamak gerekmez.

36. Abélard, *Opera*, I, s. 7, 9, 19; II, s. 3.
37. A.g.e., s. 4.
38. Bunu Profesör C. Snoucle Hurgronje'nin tebliğine borçluyum.

Çünkü bunlarda geçerli olan ilke, eğer kural yoksa oyun da yoktur ilkesidir. Fakat bilgince konuşmalarda, masaya yeni bir kanıt atmayı rezalet veya cüret olarak görmeye gerek yoktur..."[39]

Felsefe de dahil bilim, doğası gereği polemik niteliklidir ve polemik unsur agonal unsurdan ayrılamaz. Büyük yeniliklerin ortaya çıktığı dönemlerde agonal unsur her zaman ön plana çıkar. Örneğin, XVII. yüzyılda doğa bilimi, göz kamaştırıcı bir şekilde serpilirken kendi alanını fethedip, aynı anda hem antikçağ düşünürlerinin, hem de inancın otoritesini sarstığında böyle olmuştur. Herkes yeniden kamplara ve çıkar gruplarına bölünmüştür. Kartezyen veya antikartezyen olunmuştur, "Antiklerin" veya "Modernlerin" tarafı tutulmuştur; hatta bilim çevrelerinin dışında bile Newton'dan yana veya ona karşı, dünyanın tepsi gibiliğinden yana veya karşı, aşıdan yana veya aşıya karşı olunmuştur, vs. XVIII. yüzyıl entelektüel alışverişlerinin yoğunluğuyla, iletişim araçlarının sınırlılığından ötürü kaotik nitelikteki bolluğa karşı korunuyor olduğundan, mükemmel bir kalemşörlük dönemi olmuştur. Bu kavgalar; müzik, peruka, uçarı rasyonalizm, Rokokonun zarafeti ve salonların çekiciliğiyle birlikte, XVIII. yüzyılda hiç kimsenin reddedemeyeceği ve bizim de bazen haset ettiğimiz, şu özellikle anlamlı genel oyunsal karakterin ayrılmaz bir parçasını meydana getirmekteydi.

39. Allen, *Opus epist. Erasmi*, c. VI, no. 1581-621 vd 15 Haziran 1525.

10
Sanatın Oyunsal Biçimleri

Daha önce gördüğümüz üzere oyunsal unsur şiirin özüne o kadar içkin ve her tür şiirsel biçim oyunun yapısına o kadar sıkı sıkıya bağlıdır ki, bu sıkı ilişki ortadan kaldırılamaz; bu ilişkinin içindeki oyun ve şiir terimleri de kendilerine özgü anlamlarını kaybetmeye yatkındır. Bu saptama, oyun ile müzik bağlantısında daha da geçerlidir. Müzik aleti çalmanın, bazı dillerde oyun adını aldığını yukarıda belirtmiştik: Bir yandan Arapçada, öte yandan Germanik dillerde ve bazı Slav dilleriyle Fransızcada durum böyledir. Bu olgu, oyun ile müzik arasındaki bağlantıyı belirleyen derin psikolojik temelin bir göstergesi olarak kabul edilebilir; çünkü Arapça ile Avrupa dilleri denilen

diller arasındaki bu semantik uyumu, bir ödünç alma ilişkisine dayandırmak pek kolay değildir.

Müzik ile oyun arasındaki bu bağlantının doğal bir veri olduğu konusunda sahip olduğumuz izlenime rağmen, bu bağlantının ilkesi hakkında açıkça tanımlanmış bir fikir edinmemiz güçtür. İki kavramda da bulunan ortak kategorileri ortaya koyma konusundaki bir girişim yeterli olabilir. Daha önce de söylediğimiz gibi, oyun gündelik hayatın mantığının dışında, gereklilik ve yararlılık alanının dışında yer almaktadır. Müzikal ifade ve biçimler için de aynı durum söz konusudur. Oyun, akıl, ödev ve hakikat ölçülerinin dışında bir geçerliliğe sahiptir. Müzik için de aynı durum söz konusudur. Müziğin biçimlerinin ve işlevinin geçerliliği, görünür veya gün gibi ortada olan biçim ve kavramların ötesinde yer alan ölçüler tarafından belirlenir. Bu ölçüleri yalnızca özgün adlar belirtebilir; bu adlar –ritim ve armoni gibi– müziğe olduğu kadar oyuna da uygulanabilir. Ritim ve armoni, hem müziğin hem de oyunun tamamen özdeş anlam taşıyan faktörleridir. Fakat söz, şiiri tamamen oyunsal olan alandan kısmen alarak, onu kavram ve yargı alanına dahil edebilecek durumdayken, müzik bütün olarak oyun alanında kalmaya devam etmektedir. Şiirsel sözün arkaik kültürlerdeki güçlü toplumsal ve dinsel işlevi, şiirsel sözün ifadesinin, bu aşamada henüz müziğin icrasından ayrılamaz nitelikte olmasına sıkı sıkıya bağlıdır. Her hakiki ibadet şarkıyla, dansla, oyunla ifade edilmektedir. Daha ileri bir kültürün taşıyıcıları olan bizleri kutsal bir oyuna dahil edecek, müzikal heyecandan daha uygun bir şey yoktur. Formüle edilmiş dinsel fikirlerden bile bağımsız olarak, güzellik ve kutsallık duygusu müzikal zevk içinde erir ve bu kaynaşmanın içinde oyun ile ciddiyet arasındaki zıtlık yok olur.

Bu bağlamda, bizim oyun, çalışma ve sanatsal zevk terimleriyle belirttiğimiz kavramların, Yunan düşüncesinde, bugün bizim için taşıdıklarından nasıl başka bir ilişki içinde olduklarını ortaya koymak gerekmektedir. Müzik, *musikè* kelimesinin Yunancada, bugün biz modernler için olduğundan çok daha

geniş bir anlama sahip olduğu bilinmektedir. Bu kelime Eski Yunancada, şarkı ve müzik aletiyle eşlik etmenin dışında yalnızca dansı kapsamakla kalmamakta, aynı zamanda Apollon ve *Musalar*'ın önderliğindeki tüm sanat ve bilgilere de genel olarak uygulanmaktadır. Bu faaliyetler, *Musalar*'ın* alanının dışında yer alan plastik ve mekanik sanatlara karşıt olarak, müzikal sanatlar adını alırlar. Her müzikal unsur ibadete ve özellikle de kendine özgü bir işlev üstlenebildiği bayramlara sıkı sıkıya bağlıdır. İbadet, dans, müzik ve oyun arasındaki bağlantı, herhalde hiçbir yerde Platon'un *Yasalar*'ında olduğu kadar açıkça tasvir edilmemiştir. Bu eserden okuduğumuza göre, Tanrılar,[1] acı çekmek için doğmuş olan insanlığa acıdıklarından, onun kaygılarını ara sıra dindirmek üzere adak şenlikleri düzenlemişler ve konuk olarak, *Musalar*'ın efendisi Apollon ile Dionysos'u yollamışlardır: Böylece, bu Tanrısal ve törensel toplantı sayesinde, insanlar arasındaki düzen kurulabilmiştir. Platon'un sıklıkla zikredilen oyun hakkındaki açıklamasını içeren pasaj da hemen buna bağlanır. Platon burada, bedenlerini ve seslerini dinlendirme yeteneğine sahip olmayan genç yaratıkların, hareket etmekten, gürültü yapmaktan, atlamaktan, zıplamaktan, sıçramaktan ve her tür sesi çıkarmaktan kendilerini alamadıklarını söylemektedir. Ancak, hayvanlar bütün bu faaliyetlerdeki ritim ve armoni denilen düzen ile düzensizlik arasında ayrım yapmayı bilmemektedir. Danslarda bize eşlik eden Tanrılar, biz insanlara zevk anlarımızda ritm ve armoniyi fark etme yeteneğini bağışlamışlardır. Demek ki burada, oyun ile müzik arasındaki dolaysız bağlantı en açık şekilde ortaya konulmaktadır. Fakat bu fikir, Yunan zihniyetinde yukarıda zikrettiğimiz semantik olgudan ötürü yine de kısıtlıdır: Eski Yunan'da, çocuk oyunu ve çocuklaşma anlamı, *paidia* tarafından ifade edilen oyunsal terime, etimolojik kökeninden ötürü çok güçlü bir şekilde dahil olmaktadır. *Paidia*, üst oyunsal biçimleri belirlemekte zorlanmaktadır: *Çocuk* fikri bu

* Yunan mitolojisinde, 9 sanatın tanrıçaları. Müzik veya musiki kelimesi de, Musalar'ın sanatı anlamına gelmektedir. (ç.n.)

1. *Yasalar*, II, 653.

kavramla çözülmez bir ortaklık içindedir. Bunun sonucu olarak, bu üst oyunsal biçimler, *agôn* (yarışma), *scholazein* (boş zaman geçirmek), *diagôgè* (kelime anlamı: Dağıtma) gibi dar kapsamlı terimlerde ifadesini bulmuştur. Böylece, Eski Yunan zihniyeti, bütün bu kavramların Latincenin *ludus*'unda veya diğer modern Avrupa dillerinde olduğu gibi, tek bir genel kavram halinde bir araya toplanmalarına tanık olmamıştır. Aristoteles ve Platon'un, müziğin oyundan daha fazla bir şey olup olmadığına, daha fazlaysa ne ölçüde fazla olduğunu belirlemeye karar vermedeki sıkıntıları buradan kaynaklanır.

Platon'da şunları okumak mümkündür:[2] Ne yarar ne hakikat ne de kıyas değeri içeren ve öte yandan hiçbir zararlı yanı olmayan bir şey, en doğru olarak, içerdiği cazibe (*Kharis*) ve verdiği zevke göre değerlendirilebilir. Hiçbir hissedilir yarar veya zarar niteliği olmayan bu cinsten bir tatmin, bir oyundur: *Paidia*. Dikkatli olmalı: Bu terim her zaman müzikal ifadeye ilişkindir. Ancak, gene de müzikte bu tatminden üstün şeyler aramak gerekir ve Platon akıl yürütmesinin bu noktasında daha uzağa giderek doğru tanıma yaklaşmaktadır. Aristoteles,[3] tıpkı müzik bilgisinin yararı gibi, müziğin doğasının da kolaylıkla tanımlanamayacağını söylemektedir. Acaba, önemden veya ciddiyetten (*spudaîa*) bizatihi yoksun şeyler olarak, hoş ve kaygı giderici olan uyku ve içki gibi, müzik de oyun (*paidia*) –burada "zevk" olarak da çevrilebilir– ve gevşeme ihtiyacından ötürü mü arzu edilmektedir? Bazı kimseler müziği bu yönde kullanmakta ve uyku-içki-müzik üçlüsüne bir de dansı katmaktadırlar. Yoksa müziğin, tıpkı jimnastik gibi, bedeni formda tuttuğu için boş zamanlarımızı gerektiği gibi geçirmemizi sağlayarak bizi erdeme yönelttiğini mi söyleyeceğiz? Yoksa, Aristoteles'in üçüncü varsayımı olarak, müziğin zihinsel gevşemeye –*diagôgè*– ve bilgiye –*phronèsis*– katkıda bulunduğunu mu söyleyeceğiz?

Burada gündeme gelen ilişki içinde, bu *diagôgè* ilginç bir kelimedir. Bunun tam anlamı, "zamanın dağıtılması"dır, fakat eğer

2. *Yasalar*, II, 667 E.
3. *Politeia*, VIII, 4 = 1339 a.

Aristoteles'in çalışma-zevk zıtlaşmalı yorumuna atıfta bulunacak olursak, kabul edilebilir tek çevirisi "gevşeme" olmaktadır. Aristoteles,[4] "şimdilerde çoğunluk müziği zevk için icra etmektedir ama eskiler onu eğitim (*paideia*) kategorisine koymuşlardı, çünkü bizzat doğa bizim yalnızca iyi çalışmamızı değil, aynı zamanda boş zamanlarımızı da iyi geçirmemizi ister"[5] demektedir. Çünkü boş zaman her şeyin başıdır. Boş zaman çalışmaya tercih edilir ve çalışmanın amacıdır (*telos*). Bizim alışık olduğumuz ilişkilerin tersine çevrilmesi, ancak özgür Eski Yunan'a, soylu ve yaratıcı faaliyetlere yönelerek amaçlarına (*telos*) ulaşma fırsatı veren ve ücret karşılığı çalışma zorunluluğu olmayan bir hayat içinde anlaşılır niteliktedir. Demek ki, önemli olan boş zamanın (*scholè*) nasıl kullanılacağını bilmektir. Oynayarak değil, çünkü bu durumda oyun hayatımızın amacı haline gelecektir. Bu olanaksız bir şeydir (çünkü, Aristoteles'e göre, *paidia* yalnızca çocuk oyunu, eğlenme anlamına gelmektedir). Oyun, ruha dinlenme ve gevşeme sağlayan bir ilaç gibi, çalışmanın geriliminden kurtulmaktan başka bir şey sağlamaz. Ancak, boş zaman zevki, mutluluğu ve yaşama sevincini içeriyor gibidir. Bu mutluluk, yani sahip olunmayan şeye artık arzu duymama durumu hayatın amacıdır (*telos*). Fakat, herkes aynı şeylerden zevk almamaktadır. Zevk, zevki tadan kişi insanların en kusursuzu olduğunda ve beklentisi soylu olduğunda en yüce zevk olmaktadır. Demek ki, "zaman geçirmek"[6] için öğrenmek ve yetişmek gerekir ve öğrenilen veya insanın kendinde gelişen şeyler çalışmanın gerektirdiği değil de, bizzat kendileri için uygulanan şeyler olmalıdır. Ve işte bu nedenden ötürü, eskiler müziği tıpkı okuma ve edebiyat gibi, zorunlu olmayan ama yararlı olan ve yalnızca zaman geçirmeye yarayan bir şey olarak *paideia* –eğitim, yetiştirme, uygarlık– kategorisine dahil etmişlerdir.

İşte, oyun ile ciddiyet arasındaki sınırın ve bu iki kavramı değerlendirme kıstaslarının bizim ölçülerimize göre büyük

4. 1337 b 28.
5. *Scholazein dunasthai kalòs.*
6. *Pros tèn en tè scholè diagôgèn.*

ölçüde değiştiği bir açıklama. *Diagôgè* burada, özgür insana uygun düşen entelektüel ve estetik faaliyet ve zevk anlamını belli belirsiz bir şekilde kazanmıştır. Gene Aristoteles'ten okumaya devam ettiğimiz üzere,[7] çocuklar henüz *diagôgè*'ye yatkın değillerdir; çünkü bu bir amaç, bir olgunlaşmadır ve henüz tamlığa erişmemiş varlıkların bu mükemmelliğe ulaşmaları olanaksızdır. Müzik zevki de böylesine bir amaca (*telos*) temas etmektedir,[8] çünkü bu zevk, gelecekte elde edilmesi beklenen bir çıkar için değil de, bizzat kendi için istenmektedir.

Bu kavrayış, sonuç olarak, müziği soylu oyun ile yarar amacı gütmeyen estetik zevk arasında bulunan bir alana yerleştirmektedir. Ancak, bu bakış açısı, Yunanların müziğe fazlasıyla tanımlanmış teknik, ahlaki ve psikolojik işlev yükleyen bir başka inancı tarafından düzeltilir. Müzik bir mim veya taklit sanatı sayılmaktadır ve bu taklit, olumlu veya olumsuz etik duygular uyandırmak gibi bir etkiye sahiptir.[9] Her cins şarkı, terennüm ve dans figürü bir şey göstermekte, temsil etmekte, resmetmektedir ve temsil edilen şeyin iyi veya kötü, güzel veya çirkin olması ölçüsünde, müzik de iyi veya kötü olmaktadır. Müziğin yüksek etik veya eğitsel değeri bu özelliğine bağlıdır. Taklidi dinlemek, kendileri de taklit olan duyguları harekete geçirir.[10] Olimpiyat melodileri heyecan yaratmaktadır; başka ritimler ve başka makamlar ise öfke veya teveccüh, cesaret, dengeli olma gibi duygular uyandırmaktadır. Dokunma ve tat alma duygularında etik düzlemin hiçbir etkisinin bulunmamasına ve görme duygusunda da ancak çok zayıf bir etik unsurun varlığına rağmen bizatihi melodinin içinde bir *ethos** ifadesi yatmaktadır. Bu durum, güçlü etik kapsam ve ritmiyle tonal çeşitlemelere ilişkin çok daha çarpıcı bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Eski Yunanların, her bir tonal çeşide ayrı bir etki atfettikleri bilinmektedir:

7. 1339 a 29.
8. 1339 b 35.
9. Platon, *Yasalar*, II, 668.
10. Aristoteles, *Politeia*, VIII, 1340 a.

* (Eski Yunanca), âdetler. (ç.n.)

Lidya tonu hüzünlendirmekte, Frigya tonu sakinleştirmekteydi. Müzik aletleri için de aynı durum söz konusuydu: Flüt heyecan yaratmaktadır vs. Platon'un bir sözü, hem taklit kavramını hem de sanatçının tutumunu içerir.[11] Platon'a göre taklitçi (*mimètès*), tıpkı yaratıcı veya yorumcu sanatçı gibi, yaptığının iyi veya kötü olduğunu bilmemektedir. Taklit etmek (*mimesis*) onun açısından ciddi bir iş olmayıp, bir oyundur.[12] Trajedi yazarı şairler için de aynı durum söz konusudur. Bunların hiçbiri taklitçiden başka bir şey değildir: *Mimètikoi*. Sanatın yaratıcı faaliyetini aşırı bir şekilde küçümseyen bu tanımı burada dikkate almayabiliriz. Bu eğilim tam anlamıyla belirgin değildir. Bizim açımızdan önemli olan, Platon'un bu faaliyeti bir oyun olarak ele almış olmasıdır.

Yunanların müziği değerlendirirken konudan sapmaları, müziğin doğa ve işlevini belirlemeye çalışan düşüncenin, oyun kavramına nasıl sürekli olarak temas ettiğini göstermektedir. Her müzik faaliyetinin özü bir oyundur. Bu kökensel olgu, sonuçta her yerde, hatta açık bir şekilde formüle edilmediği yerlerde bile bilinmektedir. Müzik ister eğlendirmeye ve neşe vermeye yarasın, ister yüce bir güzelliği dile getirsin, isterse kutsal bir ayin karakterine sahip olsun, her zaman bir oyun olarak kalmaktadır. Örneğin ibadet de oyunsal işlevin doruğu olan dansa çoğu zaman sıkı sıkıya bağlıdır. Uygarlığın eski dönemlerinde, müziğin niteliğinin ayrıma tabi tutulmasına ve tasvirine yönelik çabalar saf ve hatalı kalmışlardır. Kutsal müziğin uyandırdığı heyecan, melekler korosu, gök kubbe vb ile yapılan kıyaslamalar aracılığıyla ifade edilmektedir. Müzik o sıralarda, dinsel işlevinin dışında, esas olarak soylu bir vakit geçirme biçimi ve hayranlık verici bir ustalık olarak veya tamamen neşeli bir eğlence olarak da takdir görmekteydi. Müzik, ancak çok daha sonraları, kişisel sanat deneyi ve heyecanı olarak takdir görebilecek, en azından bu takdirin ifade edilmesi başarılabilecektir. Müziğin her zaman kabul edilen işlevi, soylu ve yüceltici toplumsal bir oyunun işlevi

11. *Devlet*, X, 602 b.
12. *Einai paidian tina kai ou spondèn tèn mimèsin.*

olmuştur ve bunun da en üst noktası olağandışı bir beceri performansıdır. Müzik, yorumcuları itibariyle uzun süre tamamen kölelere has bir faaliyet olarak kalmıştır. Aristoteles, meslekleri müzisyenlik olanları aşağı tabakadan saymaktadır. Ortaçağın çalgıcıları, gezginci zümreye mensup olmuşlardır. XVII. yüzyılda ve hatta daha sonralarında bile, her hükümdarın ahırları olduğu gibi, "mızıka"sı da vardı. Senyörlerin müzisyenleri de, uzun süre hizmetkârlarla eşdeğerde görülmüşlerdir. Bir besteci, XIV. Louis döneminde "kralın mızıka"sına daimi olarak bağlıydı. Kralın "24 kemancısı" hâlâ az çok oyuncu sayılmaktaydı. Müzisyen Bocan, aynı zamanda dans hocasıydı. Haydn ise, Prens Esterházy'nin yanındaki hizmetini uşak üniformasıyla yapıyor ve sık sık prensin emirlerine maruz kalıyordu. Bu dönemde halkın zihniyeti çok gelişmiş ve incelmiş olmasına rağmen, sanata ve icracılara karşı olan saygının çok düşük düzeyde kaldığını unutmamak gerekir. Günümüzde konserlerin adeta dinsel bir huşu içinde dinlenmesi ve orkestra şeflerine neredeyse tapılması çok yakın tarihlerde ortaya çıkmış olgulardır. Müzik dinlenilen oturumları resmeden XVIII. yüzyıl tabloları, dinleyicileri hep çene çalarken göstermektedir. Bundan otuz yıl önceki Fransız müzik yaşamında, orkestra veya şef icranın ortasında eleştirilebilmekteydi.[13] Müzik her şeyden önce bir eğlenceydi ve öyle de kalmaktaydı ve takdir veya en azından ifade edilen takdir özellikle ustalığa yönelikti. Bestecinin yaratısı henüz hiçbir şekilde kutsal ve dokunulmaz sayılmıyordu. Parçalar öylesine serbestçe çalınmaktaydı ki, bu duruma dur demek gerekli hale gelmişti. Prusya kralı II. Friedrich, şarkıcıların bir besteye kendi ürettikleri süslemeleri katmalarını yasaklamıştı.

Apollon ile Marsyas arasındaki mücadeleden günümüze kadar hiçbir sanat yarışma unsurunu müzik kadar aşikâr hale getirmemiştir. Wagner'in ölümsüzleştirdiği, usta şarkıcılar (*meistersinger*) arasındaki ses yarışmalarından daha yakın tarihli

13. Bu edisyonda (1938) atıf yapılan olaylar 1908'e kadar geri gitmektedirler (Fransızca yayımcısının notu).

bazı örnekler verecek olursak, Kardinal Ottoboni 1709'da, Haendel ile Scarlatti'yi arp ve org çalma konusunda yarıştırmıştır. Saksonya ve Polonya kralı Güçlü Augustus, 1717'de J.S. Bach ile J.L. Marchand adlı bir müzisyen arasında bir yarış düzenlemek istemiş ama Marchand bu yarışmaya gelmemiştir. Londra sosyetesi 1726'da, İtalyan şarkıcılar Faustina ile Cuzzoni arasındaki yarıştan ötürü çığrından çıkmıştır: Bu iki şarkıcı birbirlerini tokatlamış, seyirciler onları ıslıklamıştır. Müzikte olduğu kadar başka hiçbir alanda bu denli hızla çıkar grupları oluşmamıştır. XVIII. yüzyıl, taraftarlar arası bu kavgalarla doludur: Benoncini, Haendel'e karşı, komik tiyatro operaya karşı, Gluck, Piccinni'ye karşı. Müzik alanındaki tartışma hemen bir husumet kimliğine bürünmektedir: Örneğin Wagner hayranları ile Brahms yanlıları arasındaki çekişme gibi.

Birçok estetik değerin bilincine varmamıza neden olan romantizm, müziğin yüksek sanatsal içeriğinin ve derinlemesine canlı anlamının giderek daha geniş çevreler tarafından tanınmasına katkıda bulunmuştur. Öte yandan, müziğin eski işlev veya değerlerinin hiçbiri de kullanımdan düşmemiştir. Müzikal hayatın agonal nitelikleri bile, her zaman ne iseler hep öyle kalmışlardır.[14]

Sonuçta müziğe ilişkin şeyler, sürekli olarak oyun çerçevesinde kalıyorsa, müziğin ikizi olan başka bir sanat –dans– için bu durum haydi haydi geçerlidir. İster ilkel halkların kutsal ve büyülü dansları, ister Yunan ibadeti içinde yer alan danslar, isterse de Kral Davud'un ahit sandığı (İbranilerin yasa levhalarını sakladıkları çok değer verilen sandıklar) önünde yaptığı dans olsun veya herhangi bir dönemde, harhangi bir halkın eğlenmek amacıyla yaptığı dans olsun; dans, kelimenin tam anlamıyla, en mükemmel oyun, oyunsal biçimlerin en saf ve en tam olanlarından birinin ifadesi olarak kabul edilebilir. Hiç kuşkusuz, oyunsal nitelik tüm dans biçimlerinde bu kadar mutlak bir şekilde ortaya

14. Gazetelerde, Gabriel Fauré'nin piyano için *Altıncı Noktürn*'ünü en iyi çalana verilecek bir ödül için, 1937'de Henry de Jouvenel tarafından ilk önce Paris'te düzenlenen bir yarışmaya ilişkin bir haber buldum.

çıkmaz. En açık olarak, bir yandan rondoda ve figürlü dansta, diğer yandan da bireysel dansta ve nihayet dansın temsil, gösteri ve tablo olduğu veya menuet yahut kadrilde olduğu gibi ritmik kompozisyon ve hareket biçimini aldığı yerde ortaya çıkar. Acaba rondo ve figürlü dansın yerini, çiftler tarafından yapılan dansın –polka ve vals gibi başdöndürücü veya daha yakın tarihlerde kayarcasına yapılan dansın– alması kültürün gevşemesine veya fakirleşmesine ilişkin bir olgu olarak mı kabul edilmelidir? Bütün soylu güzellik ve üslup ifadelerinden modern koreografi sanatının dikkat çekici yeniden doğuşuna kadar olan süreç boyunca dans tarihinde yapılacak bir gezinti, bu soruya olumlu cevap vermek için gereken nedenleri sağlayacaktır. Kesin olan nokta, dansa bu kadar özsel bir şekilde içkin olan oyunsal karakterin bugünkü dans biçimleri içinde kaybolmakta olduğudur.

Dans ile oyun arasındaki bağlantı sorun çıkartmamaktadır. Bu bağlantı o kadar aşikâr, o kadar sıkı ve o kadar tamdır ki, bunu ayrıca tasvir etmenin gereği yoktur. Dans ile oyun arasındaki bağlantı bir katılmaya değil, bir kaynaşmaya, esasa dair bir özdeşliğe ilişkindir. Dans, bizatihi oyunun özel ve çok mükemmel bir biçimidir.

Şiir, müzik ve danstan plastik sanatlar alanına geçilecek olursa, burada oyunla olan bağların pek o kadar aşikâr olmadığı fark edilecektir. Bu iki estetik üretim ve gözlem alanı arasındaki temel fark Eski Yunanlar tarafından iyice kavranmış durumdaydı; çünkü Helen zihniyeti, bazı bilgi ve becerileri *Musalar*'ın hükmü altına koyarken, bu şerefi bizim plastik sanatlar adını verdiğimiz diğer bir diziye tanımamıştı. El emeğine bağlı olduğu düşünülen bu sanatsal ifadelerin hiçbirinin *Musa* ile bağlantısı yoktu. Üstelik, plastik sanatlar Tanrısal bir iradeye bağlıydılar ve Hephaistos veya Athene Ergane'nin yetki alanında sayılmaktaydılar. Plastik sanatlarla uğraşanlar, şairlere gösterilen ilgi ve itibardan yararlanamıyorlardı, buna layık olabilmeleri için kırk fırın ekmek yemeleri gerekecektir.

Öte yandan, sanatçıya tanınan şeref ve itibara ilişkin olarak, *Musalar*'ın alanı ile diğer sanatların alanı arasındaki sınır;

yukarıda zikrettiğimiz üzere, müzisyenin sahip olduğu vasat toplumsal itibarın da tanıklık ettiği gibi çok açık bir şekilde belirlenmiş değildi.

Lirik sanatlar ile plastik sanatlar arasındaki derin fark, kabaca, oyunsal unsurun plastik sanatlarda yer almamasına karşılık, lirik sanatlarda oyunsal niteliklerin aşikâr olmasına denk düşmektedir. Bu zıtlığın başlıca nedeni, gerçek estetik faaliyetin müzikal sanatlar açısından icranın içinde yer almasından kaynaklanmaktadır. Eser önceden bestelenmiş, incelenmiş veya notaya dökülmüş olsa bile, ancak icranın, temsilin, dinletinin ve kelimenin İngilizcede hâlâ koruduğu anlam bağlamında üretimin içinde canlı hale gelebilmektedir. Müzik sanatı etkilidir ve bu niteliğinden ötürü, tekrarlandığı her seferinde, icranın *içinde* tadılmaktadır. Astronomi, epik şiir ve tarihin de dokuz *Musa*'nın yönetimi altında yer alması, bu bakış açısını sakatlamaktadır. Ancak, *Musalar* arasındaki işbölümünün daha ileri tarihlerde gerçekleştiği ve en azından epik şiir ile tarihin (sırasıyla Calliope ve Clio'nun alanlarının), başlangıçta *vates*'in görevleri arasında yer aldıkları ve bunların bu iki alanı en iyi melodiler ve dizelerle yorumladıkları varsayılabilir. Öte yandan, şiirden duyulan estetik heyecanın dinleme alanından kendi başına yapılan okuma alanına kayması, temeldeki bu etki karakterini ortadan kaldırmaz. Müzik sanatının gerçekleştiği bu etkinin bizatihi kendisine oyun adını vermek gerekmektedir.

Plastik sanatlar için durum tamamen farklıdır. Malzemeye olan bağımlılıkları ve bu malzemenin dayattığı biçimsel olanakların sınırlılığı nedeniyle bu sanatlar, zaten boş alanlarda serbestçe dolaşan şiir ve müzik kadar özgür bir *oyun* oynayamazlar. Dans bu bağlamda, ara bir alanda yer almaktadır. Hem müzikal hem de plastiktir; müzikaldir, çünkü hareket ve ritim dansın esas unsurlarını meydana getirmektedir. Bütün faaliyeti, ritmik hareketin içinde yer almaktadır. Ama gene de malzemeye bağımlıdır. Onu ifade eden insan vücudunun, tavır ve hareket konusunda sınırları vardır ve dansın güzelliği bizatihi hareket eden bedenin güzelliğidir. Dans, heykelle eşdeğerli olmak üzere

plastiktir; ama geçici bir süre için. Dans, tıpkı ona eşlik eden ve yöneten müzik gibi, tekrar sayesinde hayat bulmaktadır.

Aynı şekilde, plastik sanatların etkisi müzikal sanatlarınkinden tamamen farklıdır. Mimar, heykeltıraş, ressam veya çizimci, çömlekçi ve genel olarak bezeme sanatçısı, estetik güdüsünü özenli ve sabırlı bir çalışmayla malzemenin içine yerleştirmektedir. Bu sanatçının yaratısı uzun ömürlüdür ve sürekli olarak görülebilir niteliktedir. Sanatının etkisi, müzikte olduğu gibi, bizzat kendinin veya başkasının geçici bir icrasına veya bir temsile bağlı değildir. Eser bir kez meydana getirildikten sonra, esere bakacak insanlar olduğu sürece, eserin etkisi değişmeden ve sessiz bir şekilde devam eder. Sanat eserinin canlandığı ve tadına varıldığı kamusal etkinin yokluğu, plastik sanatlar alanında oyunsal bir faktörün yokluğuna yol açar. Sanatçı, yaratıcı atılımına ne kadar bağımlı olursa olsun, tıpkı bir kol işçisi gibi ciddiyet ve gerilim içinde, deneyerek ve kendini sürekli düzelterek çalışmaktadır. Sanatçının tasarım sırasında özgür ve coşkun heyecanı, eserin gerçekleştirilmesi esnasında, biçimi ve sınırları belirleyen elin becerisine tabi kalmak zorundadır. Bu cins eserlerin gerçekleştirilmesi esnasında oyunsal unsurun yokluğu aşikâr olduğu gibi, oyun unsuru kendini seyir ve seyirden duyulan haz esnasında da ifade edememektedir. Göze görünür bir etki yoktur.

Uygulamalı çalışma, elişi ve endüstriyel faaliyet özelliği plastik sanatlardaki oyunsal faktörü zedelediği gibi, sanat eserinin doğasının genelde uygulamaya yönelik olması ve bu yönelişin de estetik bir amacının bulunmaması bu ilişkiyi daha da güçleştirmektedir. Emek sarf ederek bir şey üreten kişinin işi ciddi ve sorumluluk taşıyan niteliktedir: Her tür oyun kavramı ona yabancıdır. İbadetin, şehirciliğin veya barınmanın gereklerine uyarlanmış ve bu gerekleri karşılayabilecek bir bina inşa etmek; simge veya taklit olarak ifade ettiği fikre denk düşen bir figür meydana getirmek veya bir eşya ya da bir kıyafet oluşturmak söz konusudur.

Demek ki plastik sanat üretimi oyun alanının tamamen dışında gerçekleşmektedir ve bu ürünün ayin, tören, hoşça vakit

geçirme, toplumsal olay biçimleri altında sergilenmesine ancak ikincil olarak girişilmektedir. Açılış, temel atma törenleri, sergiler, bizatihi sanatsal mekanizmanın bir parçası değildir ve zaten bunlar çok yakın tarihlerde ortaya çıkan olgulardır. Müzik eseri toplumsal bir coşku havası içinde yaşanmakta ve gelişmektedir; plastik eser için böyle bir durum söz konusu değildir.

Bu temel zıtlığa rağmen, oyunsal unsur gene de çeşitli bakış açılarından bütün plastik sanatlarda görülebilir. Maddi sanat eseri, arkaik kültürdeki yerini ve yönünü özellikle ibadette, anıtta, heykelde, süslemede, süslü silahlarda bulmaktadır. Sanat eseri hemen her zaman kutsal evrenin bir parçasıdır, onun erdemleriyle yüklüdür: büyülü güç, kutsal anlam, kozmik nesnelerle temsili özdeşlik, simgesel değer, dinsel törenler. Daha önce gösterdiğimiz üzere, ayin düzeni ile oyun o kadar sıkı bir ortaklık içindedir ki, plastik sanat üretiminde ve değerlendirmesinde ibadetin oyunsal niteliğinin kısmen de olsa etkide bulunduğunu görmemek olanaksız hale gelmektedir.

Biraz tereddüt etmekle birlikte, Eski Yunan kültürü uzmanlarına, ibadet, sanat ve oyun arasındaki belli bir semantik bağın Yunancanın *agalma* kelimesinde ifade edilip edilmediğini soracağım. Bu kelime, diğer anlamlarının yanı sıra, heykel veya Tanrı heykelini de ifade etmektedir; "çok büyük bir sevinç duymak, sevinçten başı dönmek" –Almancada *frohlocken*– gibi bir ifadenin merkezinde yer aldığı bir anlam alanından oluşan ve "parlamak, gösteriş yapmak, kutlamak, süslemek, yanıp sönmek ve sevinmek" anlamlarını taşıyan bir fiil kökünden meydana gelmiştir. *Agalma* kelimesinin başlangıçtaki anlamları süs, en beğenilen parça, görkem ve tadına varılan şeydir. *Agalmata nuktos*, yani gece mücevherleri, yıldızların şiirsel adıdır. Kelime adak anlamından geçerek, bir Tanrı heykelini ifade eder hale gelmiş olmalıdır. Eski Yunanlar kutsal sanatın en iyi ifadesini sevinçten kendinden geçme alanına dahil bir kelimede bulduklarına göre tamamen arkaik ibadete özgü gibi gelen şu oyunsal ayin ortamına yaklaşmış olmuyor muyuz? Bu gözlemlerden daha belirgin sonuçlara ulaşmakta tereddüt ediyorum.

Plastik sanatlar ile oyun arasındaki ilişki, sanatsal biçimlerin üretimini insanın doğuştan kaynaklanan oyun eğilimiyle açıklamaya çalışan bir teori tarafından çoktan kabul edilmiş durumdadır.[15] Nitekim, oyunsal bir işlev olarak adlandırılmayı haklı olarak layık olan ve adeta içgüdüsel bir şekilde kendiliğinden bir süsleme ihtiyacını kolayca fark edebiliriz. Elinde bir kalem olduğu halde, can sıkıcı bazı toplantılara katılmış olan herkes bunu bilir. Bir kâğıda çizgiler çizmek ve karalamaktan ibaret olan gayriihtiyari ama az çok bir bilinç unsuru da içeren bu oyun, ortaya fantastik süslemeler ile oldukça değişik hayvan veya insan figürleri çıkartmaktadır. Psikolojinin, sıkıntıdan kaynaklanan böylesine bir sanata atfettiği bilinçdışı veya bilinçaltı nedenler bir yana bırakıldıktan sonra, bu faaliyete kesinlikle oyun denebilir; yeni doğmuş bebeğin oyununun yanında, en alt oyunsal kategorilerin birinden kaynaklanan bir oyun olduğu söylenebilir, çünkü düzenlenmiş toplumsal oyunun yüksek yapısı burada yer almamaktadır. Genel olarak plastik yaratıdan söz etmesek bile, bu psişik işlevin, sanatta süsleme biçimlerinin doğuşundaki rolüne ilişkin temel açıklama henüz çok yetersizdir. Amaçsız bir çiziktirme oyunundan hiçbir üslup doğmaz. Bunun dışında, plastik yaratı ihtiyacı, bir yüzeyin süslenmesini fazlasıyla aşmaktadır. Bu ihtiyacın üç cephesi vardır: süslemeyi, inşayı ve taklidi hedeflemektedir. Sanatı bütün olarak bir "*Spieltrieb*"den türetmek için, bu kategorinin içine mimari ile resmi de dahil etmek gerekir. Taş devrine ait mağara resimleri oyunsal bir güdünün ürünü müdür? Bunu iddia etmek, cüretkâr bir zihinsel sıçrama olacaktır. Ve mimariye gelince, bu varsayım burada devreye sokulamaz; çünkü arıların ve kunduzların inşa faaliyetlerinin kanıtladığı üzere, estetik güdü bu alanda öncelikli değildir. Bu kitabın da tanıklık ettiği gibi, oyuna kültür unsuru olarak öncelikli bir önem tanısak bile, sanatın kökenini doğuştan gelen oyunsal bir güdüye dayandıran bir açıklama tatmin edici

15. Schiller, *Ueber die äestetische Erziehung des Menschen* (1795), Vierzebuter Brief.

olmayacaktır. Fakat, birçok zengin plastik sanat dizisi söz konusu olduğunda, fantezi bir oyunu, zihin ile elin oyunsal bir yaratısını akla getirmemek olanaksızdır. İlkel toplumlardaki maskeli dansların barbar tuhaflığı, biçimlerin arapsaçı gibi birbirlerinin içine geçmesi, totemlerde görülen süsleme unsurlarının fantastik karışımları ile insan ve hayvan şekillerinin karikatüre döndürülmesi; bütün bunlar bizi karşı konulmaz bir şekilde, oyunsal alanla ortaklık bulunduğu fikrine götürmektedir.

Fakat, sanatsal yaratıcılık mekanizmasına ilişkin olarak oyunsal faktör plastik sanatlar alanında müzikal sanatlarda görüldüğünden daha az belirginse de, sanat eserinin yaratılma tarzından plastik sanatların toplumsal ortamla bütünleşme biçimlerini incelemeye geçtiğimizde ilişki değişmektedir. Tıpkı insani yeteneğin hemen bütün ürünleri gibi plastik beceri de çok yüksek dereceden bir yarışma konusu oluşturur gibidir. Kültürün birçok alanında çok etkin olduğu açığa çıkmış olan agonal güdü sanat alanında da güçlüdür. Kültürün derin ilkel tabakalarında, güç, hatta olanaksız bir beceri gösterisine dayanan karşılıklı tahrikler ve yarışma ihtiyacı yer almaktadır. Bunlar, bizim bilgelik, şiir veya cesaret alanında rastladığımız bütün agonal sınamaların eşdeğerlilerinden başka bir şey değildir. Acaba buradan hareketle, beceri sınamasının plastik yeteneklerin serpilmesinde; kutsal bilmecenin felsefenin gelişmesinde veya şarkı ve şiir yarışmasının da şiirin gelişmesinde sahip olduğu anlamı temsil ettiği sonucuna varılabilir mi? Başka bir ifadeyle, plastik sanatlar aynı zamanda yarışmanın içinde ve onun sayesinde mi gelişmişlerdir? Her şeyden önce, bir şey üretmeye yönelik yarışma ile bir şey başarmaya yönelik yarışma arasında kesin bir sınır belirlemek olanaksızdır. Odysseus'un on iki baltayla yaptığı türden güç ve beceri sınaması tamamen oyun alanına aittir. Burada sanatsal bir yaratı yoktur ama bizim dilimizle konuşursak, bal gibi bir sanat eseri vardır. Arkaik kültürde ve çok daha sonraki tarihlere kadar sanat kelimesi insanın bütün becerilerini kapsamıştır. Bu genel bağlantı bize, usta eller tarafından yapılan uzun ömürlü yaratıda, hatta kelimenin dar anlamıyla başyapıtta bile, oyun-

sal faktörü bulma olanağı vermektedir. En güzel sanat eserini yaratma konusundaki yarışma –bu günümüzde hâlâ, bütün *Roma ödülleri*'nin amacıdır–, şaşırtıcı bir yetenekle herkese üstün gelmeyi ve aynı zamanda tüm yarışmacıların en güçlüsü olduğunu ilan etmeyi amaçlayan dünyevi yarışmanın kendine özgü bir yanıdır. Arkaik kültürlerde, sanat ve teknik, beceri ve yaratıcılık, henüz birbirlerinden farklılaşmamış bir şekilde, rakibi geçmek ve kazanmak güdüsünün içinde yer almaktaydı. Yarışmaların en alt basamağında *keleusmata*'lar, yani şölende davetlilere meydan okuyan *symposiarkhos*'lar bulunmaktadır. Bu kategorinin içinde, o sıralarda tamamen oyun sayılan poenitet ve rehine koymalar da yer almaktadır. Bunlara benzeyen bir oyun cinsi de düğüm atmak ve çözmek idi. Oyun bu bağlamda, koskoca bir kutsal âdetler bölümünü kapsamaktadır; ama biz bu konuyu burada incelemeyeceğiz. Büyük İskender, Gordion düğümünü kestiğinde, birçok bakımdan tam bir oyunbozan gibi davranmıştır.

Ancak, bütün bu bağlantılar, yarışmanın sanatın gelişmesi içindeki payı sorununu çözememektedir. İlginç olan nokta, hayranlık verici yapıtların gerçekleştirilmesine ilişkin örneklerin bizim gözümüzde sanat tarihinin aslına uygun olayları olmaktan çok, mitolojik, masalsı veya edebi temalar olarak ortaya çıkmalarıdır. Zihin, şaşırtıcı, harika ve saçma olmasına rağmen gerçeklik haline gelmiş şeyler üzerinde her zaman gönüllü olarak spekülasyon yapar. Oyun kendine, olağanüstü sanatçıların imgelem alanından daha zengin bir yeri nerede bulabilir? Mitolojiden öğrendiğimize göre, ilk çağların büyük kültür yaratıcıları, hayatlarını kurtarabilmek için, bugünün kültür hazinelerini meydana getiren bütün yeni şeyleri yarışmanın içinde yaratmışlardır. *Veda* dini kendi *Deus faber*'ine* *Tvashtar*, yani imal eden, yaratan adını vermektedir. Bu Tanrı, Indra için şimşek savuran çekiç *vajra*'yı yapmıştır. Indra'nın atlarını, Asvinlerin arabasını ve Brhaspati'nin mucizevi ineğini

* (Lat.) İmal eden, imalatçı tanrı. (ç.n.)

yaratan ilahi varlıklar olan üç *Rbhu*'yla –veya sanatçıyla– beceri yarışına girişmiştir. Yunanların da, birbirlerini Hera ile Zeus arasındaki sevgiden daha büyük bir sevgiyle sevmekle övünen Polytekhnos ve Aedon'a ilişkin bir efsaneleri vardır: Zeus, onları tüm beceri alanlarında yarışmaya teşvik etmesi için Eris'i (haset) göndermişti. Rüzgârın savurduğu yün yığınlarını lime lime edecek kadar keskin kılıçlar döven demirci Wieland ve Dedalus –Kuzey'in becerikli cüceleri de– bu dizinin içinde yer almaktadır. Dedalus'un becerisi evrensel niteliktedir: Labirent ve yürüyebilen heykeller buna tanıktır. Bir deniz kabuğunun yivleri içinden iplik geçirme gibi bir problemle karşı karşıya kaldığında, bu sorunu ipliği bir karıncaya bağlayarak çözmüştür. Burada, teknik sınamanın bilmeceyle bağlantısı görülmektedir. Ancak teknik sınamayla bilmece arasında şöyle bir fark vardır: İyi bir bilmecenin çözümünün, zihnin çarpıcı ve beklenmedik bir kısa devre yapmasında yatmasına karşılık, teknik sınamada ender olarak birincisi kadar ikna edici bir çözüm vardır ve çoğu zaman saçmalığa düşülür. Ünlü kumdan ip, dikiş dikmek için kullanılan taştan iplik: İşte teknik efsanenin hayal ettiği araçlar bunlardır.[16] Çin'in tarihöncesi kahramanlık dönemi kralı, iddialarını örneğin Yu ile Huang-Ti arasındaki en iyi demircilik yarışması gibi, beceri sınavlarıyla ve çeşitli sınamalarla kanıtlamak zorundadır.[17] Her şey dikkate alındığında, mucizevi şekilde gerçekleştirilen bu güç gösterileri arasına mucizeyi, yani ölü ya da diri azizin insanüstü saygınlık iddiasının ya da hevesinin yerinde olduğunu kanıtladığı hüneri de dahil etmek gerekir. Mucize anlatısının çoğu kere inkâr edilmez bir oyunsal unsurla ilişkide olduğunu gözlemlemek için azizlerin yaşamöykülerine şöyle bir bakmak yeter.

Beceri yarışması motifine özellikle *mythos*, saga ve efsanede rastlanıyorsa da, yarışma faktörü teknik ve sanatın gerçek gelişmelerine de kesinlikle katkıda bulunmuştur. Polytekhnos

16. *The Story of Ahikar*, F.C. Conybeare, J. Rendel Harris ve Agnes Smith Lewis, Cambridge, 1913, s. LXXXIX, 20-21.
17. Granet, *Civilisation*, s. 229, 235-239.

ve Aedon arasındaki efsanevi yetenek yarışmalarının yanı sıra; Aias ile Odysseus'un çarpışmalarını temsil etmek üzere Samos'ta Parrhasios ile bir rakibi arasında yapılan mücadele veya Pythia bayramları sırasında Panaenos ve Khalkisli Timagoras arasında yapılan gibi tarihsel yarışmalar da bulunmaktadır. Phidias, Polykletos ve başkaları, en güzel Amazon heykeli yapma konusunda yarışmışlardır. Bu cins yarışmaların tarihsel açıdan gerçekliklerini kanıtlayan yazıtların tanıklığı da eksik değildir.

Bir Nike heykelinin (Adalet Tanrıçası) kaidesinde şunlar okunmaktadır: "Paionios yaptı bunu... o aynı zamanda tapınak için *akrotheria*'yı da yaptı ve böylece ödülü aldı."[18]

Kamuya açık sınav ve yarışma türünden her şey sonuçta, herhangi bir alanda, bir sanat eserinin gerçekleştirilmesi yoluyla yapılan sınamaların arkaik biçiminden kaynaklanmaktadır. Ortaçağda, tıpkı zanaat gibi, üniversite hayatı da bu ilkenin etkisi altındaydı. Söz konusu olanın bireysel bir sınav veya tek bir ödül için birçok eserin yarışması olmasının pek bir önemi yoktur. Putatapar kutsallık alanında loncanın öylesine derin kökleri vardır ki, burada çeşitli biçimler altında agonal unsura da rastlanması hiç şaşırtıcı olmayacaktır. Usta olmak için yapılması gereken "başyapıt", ancak ileri tarihlerde sabit bir kurala bağlanabilmiştir ve onun da kökleri hatırlanamayacak kadar eski olan yarışma âdetleri içinde yer almaktadır. Bilindiği üzere, loncaların kökeni ekonomik alanda değildir (veya kısmen değildir). Zanaatkâr veya tüccar loncaları, ancak kentlerin XII. yüzyılda yeniden canlanmalarından itibaren başat bir unsur haline gelebilmişlerdir. Lonca bu biçimi altında bile, oyunsal özelliklerin çoğunu –şölenler, içki yarışmaları vb– korumaktadır. Ekonomik çıkar, bunları ancak yavaş yavaş devre dışı bırakabilecektir.

XIII. yüzyılda yaşamış olan Fransız mimar Villard de Honne-court'un ünlü albümü, anıtsal eserler yapma konusundaki yarışlara ilişkin bazı örnekler vermektedir. Bir çizimi yorumlarken, "kilisenin papazlara ayrılan bu bölümü, aralarındaki

18. Ehrenberg, *Ost und West*, s. 76.

bir yarış vesilesiyle, Villard de Honnecourt ve Pierre de Corbie tarafından tasarlanmıştır *–invenerunt inter se disputando–*" demektedir. Bu *perpetuum mobile* projesinin yanında, "*maint jor se sunt maistre dispute de faire torner une ruce par li seule...*"[19] (ustalar, kendi başına dönen bir tekerlek nasıl yapılır diye günlerce tartıştılar) diye bir ifade yer almaktadır.

Yarışmaların dünya çapındaki uzun tarihöncesi dönemi bilinmezse, sanat alanında bugün bile süren yarışma âdetinin, yalnızca yarar nedeniyle yapıldığı düşünülebilir. Bir belediye konağı yapımı için yarışma açılmaktadır, sanat okulu öğrencileri bir burs için yarışa sokulmaktadır. Buradaki amaç buluş yapma yeteneğini teşvik etmek veya en iyi niteliklerin ortaya çıkmasını sağlamaktır ve bunu yaparken de en iyi nitelikli sonuç hedeflenir. Fakat, bu cins yarışmaların uygulamaya dönük nedenleri gene de alanın tümünü kapsamamaktadır. Arka planda, her zaman yüzlerce yıllık oyunsal işlev yer almaktadır. Tarihsel örneklere ilişkin olarak, yararın mı, yoksa agonal tutkunun mu öncelikli olduğunu kimse belirleyemez: Örneğin 1418'de Floransa kenti bir kubbe yaptırarak, katedralin tamamlanması için yarışma açtığında ve Brunelleschi on üç yarışmacı arasından ödülü aldığında, ortada böyle bir sorun vardır. Oysa, böylesine cüretkâr bir kubbe yapmaya insanı hiçbir çıkar yöneltmez. Bundan iki yüzyıl önce, aynı Floransa kenti, soylu aileler arasında uzlaşmazlık ve rekabet konusu oluşturan kulelerden bir ormana dönmüştü. Sanat ve savaş tarihi, şu anda Floransa'daki kuleleri, savunmaya yönelik yapılardan çok "gösteriş kuleleri" olarak kabul etmeye eğilimlidir. Ortaçağ kenti, muhteşem oyunsal fikirlerin gerçekleştirilmesine izin vermekteydi.

19. *Album de Villard de Honnecourt*, H. Omont, levha XXIX, varak 15; aynı yazar, varak IX.

11
Oyun Açısından Uygarlıklar ve Dönemler

Bütün büyük ortaklaşa hayat biçimlerinin ortaya çıkışında oyunsal bir faktörün çok faal ve verimli mevcudiyetini göstermek kolay bir işti. Oyunsal rekabet, toplumsal hayat güdüsü olarak, bizzat kültürden de eskidir ve arkaik kültür biçimlerinin gelişmesinde bir maya gibi etki etmektedir. İbadet, kutsal oyun içinde serpilmektedir. Şiir oyundan doğmuştur ve oyunsal biçimler sayesinde yaşamaya devam etmektedir. Müzik ve dans ortaya saf oyun olarak çıkmışlardır. Bilgelik ve bilim ifadelerini kutsal yarışma oyunlarında bulmuşlardır. Hukuk, toplumsal oyundan sıyrılarak ortaya çıkmak zorunda kalmıştır. Silahlı çatışmaların kurala bağlanması, aristokratik hayatın kuralları

oyunsal biçimler üzerinde temellenmiştir. Sonuç olarak, kültür ilkel aşamalarında oyun olarak oynanmıştır; ana bitkiden ayrılan canlı bir meyve gibi oyundan doğmamış, oyunun içinde ve oyun olarak serpilmiştir.

Bu görüş kabul edildikten sonra –bunu kabul etmemek mümkünmüş gibi gözükmemektedir– geriye uygarlığın arkaik döneminden daha sonraki dönemlerinde kültürel hayatın içindeki oyunsal unsurun farkına varmanın bizim için hangi ölçüde mümkün olduğu sorusu kalmaktadır. Birçok kereler, daha eski bir kültüre ait oyunsal faktöre ilişkin bir örneği, XVIII. yüzyıldaki veya bizim dönemimizdeki paralel bir durumla açıklayabildik. Bu XVIII. yüzyıl görüntüsü, kendini bize tam da oyunsal unsurlarla dolu olarak dayatmaktadır. Öte yandan, XVIII. yüzyıl olsa olsa bizim dönemimizden bir önceki duraktır. Bu yakın geçmişle olan manevi bağlarımızı acaba çoktan kaybettik mi? Bu kitap şimdi, kendi zamanımızın, bugünkü uygarlığın oyunsal içeriği sorununu ele alacaktır.

Burada, kültürdeki oyunsal unsuru yüzyıllar boyunca incelemek söz konusu değildir. İçinde yaşadığımız döneme gelmeden önce, alışık olduğumuz bazı dönemlerin tarihine gene de biraz bakacağız; ama bu kez özellikle belirgin kültürel işlevlere değil de, belli dönemlerin genel hayatı içindeki oyunsal unsura dikkat edeceğiz.

Roma İmparatorluğu uygarlığı, Eski Yunan uygarlığıyla olan zıtlığından ötürü özel bir dikkati hak etmektedir. Özellikle, eski Roma toplumu, Yunan toplumundan daha az oyunsal çizgiye sahip gibi gözükmektedir. Antik Latinlik karakteri bize, yavanlık, katılık, ekonomi ve hukuk alanındaki pratik düşünce, sınırlı hayal gücü ve üslupsuz batıl itikat nitelikleri tarafından belirleniyormuş gibi gelmektedir. Eski Roma toplumunda tarlalardaki ve evlerdeki ibadet yerleri Tanrıdan himaye bekleyen saf köylüce biçimlerle doludur. Roma kültürünün Cumhuriyet dönemindeki eğilimi, henüz klan ve kabileye olan sıkı bağlılık yönündedir; ki biz bundan henüz kurtulabilmiş durumdayız. Devletin koruma kaygısı, *geniu*'lara –koruyucu ruhlar– bağlı

olan ev içi ibadetin bütün çizgilerini muhafaza etmektedir. Dinsel fikirler hayal gücünden yoksundur ve ancak zayıf bir şekilde ifade edilmektedirler. Zihni anlık olarak işgal eden her bir fikrin kendiliğinden kişiselleştirilmesi, görünüşte yüksek bir soyutlama işlevi olmakla birlikte, gerçekte daha çok bir çocuk oyununa çok yakın, ilkel bir tutum olmaktadır.[1] *Abundantia, Concordia, Pietas,** *virtus* gibi figürler, Roma'da çok gelişmiş siyasal bir düşüncenin olgunlaşmış ilkelerini değil de, refahını üst güçlerle pratik bir alışveriş sayesinde sağlamak isteyen ilkel bir toplumun maddi ideallerini temsil etmektedir. Refahı kutsal yoldan sağlamak amacıyla her yıl çok sayıda bayram düzenlenmekte ve bunlar büyük bir öneme sahip olmaktaydılar. Bu dinsel geleneklerin Roma'da oyunlar (*ludi*) adını korumuş olmaları bir rastlantı değildir. Çünkü bunlar gerçekten de oyundurlar. Eski Roma toplumunda öncelik taşıyan kutsallık karakteri, bu toplumun derinlemesine oyunsal olan niteliğinin damgasını yemiş durumdaydı; bu oyunsal faktör Roma toplumunda, Yunan ve Çin kültüründe olduğundan daha renksiz ve cansız, o kadar görkemli olmayan görüntüler altında ifade ediliyor olmasına rağmen, bu gene de böyleydi.

Roma bir dünya imparatorluğu haline gelmişti. Kendinden önceki Eskidünya'nın, Eski Doğu'nun yarısı olan Mısır'ın ve Helenizmin mirasına konmuştu. Roma uygarlığı, yabancı kültürlerin aşırı bolluğundan beslenmişti. Roma İmparatorluğu'ndaki siyaset ve hukuk, yol ağı ve askerlik bilimi, günümüzde bile görülmedik bir düzeye ulaşmıştı. Roma edebiyatı ve sanatı, Yunan kökünün üzerine başarıyla aşılanmıştı. Fakat bütün bunlara rağmen, bu siyasal devin temelleri arkaiklikten kurtulamaz. Roma'nın kabul gören varlık nedeni, dinsel zorunluluğa dayanmayı sürdürmektedir. Siyasal bir maceracı sonunda bütün yetkileri kendinde toplamaya başladığında, kişiliği ve iktidar fikri hemen dinsel alanla bütünleşir. Augustus haline gelir; yani Tanrısal gücün ve özün temsilcisi, kurtarıcı, ihya edici, selamet ve barış

1. Bkz. yukarıda, Bl. VI.

* (Lat.) Bolluk, Uyum, İman, Erdem. (ç.n.)

getiren, refah ve bolluk veren ve bunları güvenceye alan kişi haline gelir. İlkel kabilenin, hayatta kalabilmesi için gerekenler konusunda duyduğu tüm endişeler, artık Tanrısallığın zuhuru olarak kabul edilen hükümdara aktarılmış olmaktadır. Bunlar, yeni ve görkemli süslerle bezenmiş, tamamen ilkel kavrayışlardır. Kahraman figürü –vahşi kabilenin kültürünün koruyucusu–, *Princeps*'in* Hercules veya Apollon'la özdeşleştirilmesinin içinde, yeni bir biçim altında yeniden doğmaktadır.

Bu kavramları besleyen ve yayan toplum çok gelişmişti. Bu imparator Tanrıya boyun eğen zihinler, Helenik bilgeliğin, düşüncenin ve zevkin bütün incelme aşamalarını, kuşkuculuk ve inançsızlığa varana kadar katetmişlerdi. Horatius ve Vergilius, çok bilgince olan şiirlerinde belirmekte olan yeni dönemi alkışladıklarında, kültürel bir oyun oynamaktaydılar.

Bir devlet hiçbir zaman saf bir yarar ve çıkar kurumu değildir. Zamanın yüzeyinde, tıpkı cam üstüne düşen kırağı gibi, onun kadar değişken, onun kadar kısa ömürlü ve görünüşe göre biçimin çizgileri tarafından onun kadar belirlenmiş olarak billurlaşır. Gerçekte, her tür kökenden kaynaklanan, türdeş olmayan güçlerin billurlaşmasının sonucu olarak ortaya çıkan kültürel bir atılım, devlet adını alan ve daha sonra varlık nedenini ya bir hanedanın ihtişamında ya da bir halkın üstünlüğünde arayan bir güç yoğunlaşmasıyla bütünleşmiştir. Devlet, kendi ilkesini ifade ederken, saçma ve kendini tahrip eden eylemler içinde, fantastik doğasını çeşitli biçimlerde açık etmektedir. Roma İmparatorluğu, kutsal bir hakka yapılan atıflarla maskelenen bu akıldışı karakteri çok üst perdeden sergilemektedir. Roma İmparatorluğu'nun toplumsal ve ekonomik yapısı çürümüştür ve kısırdır. Bütün iaşe, siyasal yönetim ve uygarlık sistemi, yalnızca kölelerin ve proleterlerin üzerinde yükselen küçük bir azınlığın yararına olmak üzere, kentlerde yoğunlaşmıştır. Antik dönemde kentsel birim, toplumsal hayatın ve uygarlığın öylesine bir ekseni haline gelmiştir ki; bunların sağlıklı bir halk

* (Lat.) Roma'da cumhuriyetten imparatorluğa geçilirken, önce Birinci Yurttaş'ın, sonra İmparator'un unvanlarından biri. (ç.n.)

yaşamının doğal organları olarak gelişip gelişemeyecekleri hiç düşünülmeden, çöllerin yanı başlarına kadar her yerde yüzlerce yeni kent kurulmuş ve inşa edilmiştir. Bu görkemli üsluptaki şehircilik anlayışının anlamlı kalıntıları ele alınacak olursa, bu kentlerin kültür ocağı olarak, işlevleriyle debdebeli iddiaları arasındaki denge bir sorun olarak ortaya çıkmaktadır. Roma uygarlığının geç dönem ürünlerinin genel niteliğinden hareketle bir yargıya varılırsa, bu kentler yapılarının ve mimarilerinin yüksek değerine rağmen, canlılıklarını hiç de antik kültürün en iyi akımlarına borçlu olmamışlardır. Geleneksel kalıplar içinde kalmış ve batıl itikatlar tarafından sakatlanmış bir ibadete adanan tapınaklar; haksız kazanç ve mutlak itaat sisteminin yönetim ve adalet aygıtlarını tamamen dengesiz hale getirdiği toplumsal ve ekonomik bir yapı tarafından yavaş yavaş yozlaştırılan devlet dairelerine ve mahkemelere tahsis edilen salonlar ve bazilikalar; kanlı ve barbar oyunların ve iğrenç sahnelerin sergilendiği sirkler ve tiyatrolar; geliştirmekten çok gevşeten bir beden kültürüne uygun düşen hamamlar... böyle bir kültürün tamamının gerçek ve adil bir uygarlık oluşturması zordur. Bu kamusal mekânların çoğu gösterişe, zevke ve içi boş üne yaramaktaydı. Roma İmparatorluğu, özü boşalmış bir gövdeden başka bir şey değildi. Parlak yazıtlarıyla bir debdebe görüntüsü çağrıştıran cömert bağışçıların refahı, olabildiğince kısa ömürlüydü. Bu refah ilk darbede çökmüştür. İaşe iyi sağlanamıyordu. Devlet bile, kendi refahını sağlayacak bir örgütlenme kurabilecek durumda değildi.

Sahte bir ihtişam, bu uygarlığın tümünü kaplamaktadır. Din, sanat ve edebiyat, aşırı bir ısrarla ve sürekli olarak, her şeyin en iyisinin Roma ve evlatları için olduğunu, bolluk ve tartışmasız bir galibiyet gücünün sağlandığını iddia etmek zorundaydı. İftihar duygusuyla dolu yapılar, sütunlar ve zafer takları, alçak kabartmalarıyla sunaklar, evlerdeki duvar resimleri hep bu tür fikirlere tanıklık etmektedir. Kutsal ve kutsal dışı imgeler, Roma sanatında iç içedir. Pek bir soylu yanları bulunmayan Tanrılar, biraz çılgınca bir cazibe içinde ve hiçbir üslup sağlamlığı olmaksızın, sevimli ruhların koruduğu, bildik ve bayağı lüks ve

bolluk atıflarının yer aldığı, iç serinleten alegorilerle çevrelenmiş olarak görülmektedirler. Bütün bunların içinde bir miktar ciddiyetsizlik, kırsal hayata doğru bir kaçış vardır ki, bunlar bir uygarlığın gerilemesinin göstergeleridir. Bu uygarlığın oyunsal unsuru güçlü bir şekilde vurgulanmıştır ama artık bu unsurun toplumsal yapının ve faaliyetin içinde organik bir işlevi yoktur.

İmparatorların güttükleri siyaset bile, toplumun selametini eski kutsal oyunsal biçimler altında, çok yükseklerde gösterme ihtiyacına bel bağlamıştır. İmparatorluğun siyasetini belirleyen hedeflerin ancak çok azı akla uygundur; zaten başka türlü olabilir miydi? Hiç kuşkusuz fetihler yeni işletme alanlarının ele geçirilmesiyle refahın sürdürülmesine, sınırların genişletilmesiyle güvenliğin garantiye alınmasına, *Pax Augusta*'nın* bozulmadan korunmasına hizmet etmektedir. Fakat bütün bu konularda da, yarar gerekçeleri dinsel bir ideale tabi kalmaktadır. Zafer, defne taçlar ve askerî şan; bunlar bizatihi amaçlar, imparatorun yerine getirmek zorunda olduğu kutsal görevlerdir.[2] Devlet selamete çıktığını veya iyileştiğini doğrudan doğruya *zafer* kazandığında hissetmektedir. İlkel agonal ideal, Roma İmparatorluğu gibi dünya ölçeğindeki bir yapının içinde bile, kendi tarihinin damgasını yemiş olarak gözükmektedir; yani prestij biçimi her tür faaliyetin temeli olarak kalmaya devam etmektedir. Her halk, kendi başlattığı veya maruz kaldığı bütün savaşları, varoluş için gerçekleştirilen muzaffer mücadeleler olarak sunmaktadır. Roma, Galyalılara, Kartacalılara, sonra da Barbarlara ilişkin olarak böyle bir açıklama yapmakta herhalde haklıydı. Ancak, bir ölüm kalım mücadelesinin kökeninde bile, onu belirleyen açlık veya tehlikeden çok, güç ve şeref konusundaki rekabet yatmaktadır.

Roma devletindeki oyunsal unsur, en açık olarak şu sloganda ortaya çıkmaktadır: *Panem et circenses;*** bu, halkın devletten

* (Lat.) Augustus barışı. İlk imparator Augustus'un kurduğu barış. (ç.n.)

2. Rostowtzeff, *Social and economic history of the Roman Empire, Oxford*, 1926'ya göre.

** Eski Roma'da işsiz güçsüz halk kitlelerinin anarşiye kaymamaları için, devlet tarafından karınlarının bedava doyurulmasını, barındırılmalarını ve eğlendirilmelerini ifade eden mecazlı terim: Ekmek ve Sirk. (ç.n.)

beklediklerinin ifadesidir. Günümüzün insanı, bu terimlerin içinde yalnızca, yiyecek ve sinema bileti isteyen işsizlerin taleplerinden başka bir şey görmeyecektir: Geçinmek ve eğlenmek. Roma formülü bundan fazlasını ifade etmekteydi. Roma toplumu oyun olmadan yaşayamazdı. Bu oyunlar, bu toplum için en az ekmek kadar gerekliydi. Nitekim, bunlar kutsal oyunlardı ve halk da bu oyunlar konusunda gene kutsal olan bir hakka sahipti. Bunların ilkel işlevleri, topluma sağlanmış olan selametin törensel bir şekilde kutlanması kadar, kutsal eylem aracılığıyla, gelecekteki selametin sağlanmasını ve güçlendirilmesini de içermekteydi. Oyunsal faktör burada, zaman içinde tamamen işlevsiz kalmış olmakla birlikte, eski biçimini korumaktaydı. Nitekim, Roma kentinde bile, imparatorların ihtişamı sefil kent proletaryasına sunulan bir iaşe dağıtımı ve çılgınca bir israf haline dönüşmüştür. Ludi'de hiçbir zaman eksik olmayan dinsel kutsama, muhtemelen artık kitleler tarafından hissedilir olmaktan çıkmıştır. Oyunun, Roma kültürünün işlevi olarak öneminin tanıklık ettiği olgu çok daha anlamlıdır: Harabelerden anladığımız üzere, anfitiyatronun her kentte sahip olduğu yer. İspanyol kültürünün temel işlevi olarak boğa güreşi, Roma *ludi* olgusunu günümüze taşımaktadır; günümüz *corrida*'sı* bu oyunların kökenine gladyatör dövüşlerinden çok daha yakındır.

Kent halkına yönelik cömert bağışlar yalnızca imparatorun tekelinde değildi. İmparatorluğun ilk yüzyıllarında, devletin en dış bölgelerine varana kadar, binlerce yurttaş hamam ve tiyatro yaptırmış; yiyecek dağıtımında, oyun düzenlemekte ve bunlara gereç sağlanmasında birbirleriyle yarışmış ve bu işlere yapılan katkıların miktarı giderek artmıştır. Bu katkılarda bulunanlar, yaptıklarını gelecek kuşakların öğrenmeleri için bunları kendilerini övdükleri yazıtlara dökmüşlerdir. Bu girişimleri harekete geçiren ruh hali neydi? Acaba, Hıristiyan *caritas*'ını** haber veren bir olgu muydu? Bu pek geçerli bir açıklamaya benze-

* (Lat.) Boğa güreşi veya koşusu. (ç.n.)
** (Lat.) Yardımseverlik, iyilikseverlik. (ç.n.)

memektedir. Bu cömertliğin hedefi ve biçimleri çok farklı bir eğilime tanıklık etmektedir. Öyleyse, modern anlamıyla *public spirit* mi söz konusuydu? Antik cömertlik, kesinlikle, Hıristiyan merhamet anlayışından daha çok *public spirit*'e yakındır. Fakat acaba bu eğilimi, *potlatch* zihniyetinden söz ederek belirlemek, doğruya daha fazla yaklaşmak olmayacak mıdır? Şan ve şeref uğruna rakibi gölgede bırakmak ve yenmek için cömert gözükmek... işte bütün bunlar Roma uygarlığının eski agonal ve kutsal temelinden kaynaklanmaktadır.

Son olarak, Roma kültüründeki oyunsal unsur, edebiyat ve sanat biçimleri altında daha da açık olarak ortaya çıkmaktadır. Edebiyat, debdebeli methiyeler ve içi boş söylevlerle kendini gösterir. Sanat ise, yapının ağırlığını gizleyen bir süsleme ve gevşek bir yüceliğe yönelik duvar bezemeleriyle öne çıkmaktadır: Bunlar, Roma'nın antik ihtişamının son evresini belli bir zevksizlikle damgalayan temel çizgilerdir. Hayat, dinsel faktörün biçim olarak var olduğu ama dindarlığın geri çekildiği bir kültür oyunu haline gelmiştir. En derin ruhani itkiler, bu uygarlığın yüzeyinden çekilerek esrarlı tapınıların tohumlarını atmışlardır. Hıristiyanlık, Roma kültürünü sonunda kutsal temelinden tamamen kopartınca, bu kültür çabucak solmuştur.

Oyunsal faktörün Roma antikçağındaki canlı gücünün dikkat çekici bir kanıtı olan *ludi* ilkesi, Bizans hipodromunda çok ilginç bir görüntü sunmaktadır. At yarışlarının yapıldığı meydan, tapınıya ilişkin kökenlerinden kopmakla birlikte, toplumsal hayatın odaklarından biri olarak kalmaya devam etmektedir. Halkın, eskiden hayvanlar veya insanlar arasındaki kanlı çarpışmalarla tatmin edilen tutkuları, artık çareyi at yarışlarında aramak zorundadır. At yarışları artık dindışı bir eğlenceden başka bir şey değildir ama gene de halkın bütün dikkatini çekmektedir. Sirk kelimenin asıl anlamında, yalnızca atletik yarışmaların değil, aynı zamanda hizipler arasındaki siyasal ve hatta kısmen de dinsel mücadelelerin merkezi haline gelmiştir. Araba sürücülerinin taşıdıkları dört renge göre adlandırılan yarış dernekleri, yalnızca yarışları kurala bağlamakla kalmamakta, aynı zamanda

kabul gören halk örgütlerini oluşturmaktadır. Partilere *demos*, bunların önderlerine *demarchoi* adı verilmektedir. Generaller *zafer*lerini hipodromda kutlamakta, imparator kendini halka burada göstermekte; bazen de mahkeme burada kurulmaktadır. Törensel eğlence ile kamusal hayatın bu kaynaşmasının, oyun ile kutsal eylemin arkaik birliğiyle pek bir ilişkisi yoktu. Bu durum, perdenin kapanmasından önceki son sahneydi.

Başka bir çalışmamda,[3] ortaçağdaki oyunsal unsuru oldukça ayrıntılı bir şekilde ele almış olduğum için, burada bazı kısa gözlemleri aktarmakla yetinebilirim. Ortaçağ oyunla, çılgın ve ipe sapa gelmez halk oyunlarıyla doludur; kutsal anlamlarını kaybederek, katıksız eğlence haline dönüşen putataparlık dönemi unsurlarıyla, görkemli ve ciddi şövalye oyunlarıyla, incelmiş ilanı aşk oyunlarıyla ve diğer birçok oyun biçimiyle doludur. Fakat, bu oyunsal biçimler gerçekten kültür yaratıcı bir işlevi içermez. Çünkü ortaçağ, kültürün yüksek biçimleri olan şiir ve ibadeti, bilgelik ve bilimi, siyaset ve savaşı zaten antik geçmişinden miras almıştır. Bunlar sabittir. Ortaçağ kültürü artık arkaik bir kültür değildir. İçeriği ister Hıristiyan ister klasik olsun, geleneksel malzemeyi elden geçirmiştir. Oyunsal faktörün yaratıcı eylemi için hâlâ serbest olan alan yalnızca, bu kültürün antik bir taban üzerinde gelişmediği, Kilise'den ve Yunan-Roma kültüründen ilham almadığı yerdir. Yani, bu serbest alan, ortaçağ uygarlığının, Kelt-Germen veya daha eskilere giden kendi yerli kültürüne dayanarak oluşturduğu alanlardır. Şövalyeliğin kökeni ve kısmen de genel feodal biçimler böyledir. Şövalyenin kılıç kuşanması, fief verilmesi, turnuva, armalar, şövalye tarikatları ve yeminler... bütün bunlar antik etkilere rağmen, arkaik dönemlere doğrudan temas etmektedirler; oyunsal faktör burada tüm gücüyle ve hâlâ gerçekten yaratıcı olarak ortaya çıkmaktadır. Ve başka alanlarda, adalet ve adli yargı gibi alanların anlam bakımından zengin simgeciliği ve garip biçimlilikleri içinde; (örneğin hayvanların

3. *Déclin du moyen âge.*

yargılanması gibi) loncalarda ve okul dünyasında da, oyunsal "iklim"in etkisi fazlasıyla hissedilir niteliktedir.

Rönesans ve Hümanizma dönemlerine hızlı bir şekilde göz atalım. Kendi bilincine sahip ve kendini soyutlamak isteyen bir seçkinler grubunun, temsil edilen bir mükemmellik oyunu biçiminde hayatı ele almaya kalkışması, bu Rönesans döneminde olmuştur. Oyunun ciddiyeti dışlamadığını yeniden hatırlatacağım. Rönesans zihniyeti uçarılıktan uzaktı. Antikçağın taklidi, bu dönem insanlarının gözünde kutsal bir ciddiyete sahip bir iş sayılmaktaydı. Plastik yaratıcılık ve entelektüel keşif idealine bağlılık o zamana kadar eşi görülmedik bir yoğunluk, derinlik ve katıksızlığa sahip hale gelmişti. Leonardo ve Michelangelo'dan daha ciddi kişiler düşünmek olanaksızdı. Ama, Rönesans'ın bütün manevi tutumu gene de oyunsal bir tutum olmuştur. Soylu ve güzel biçime yönelik hem incelikli hem yeni hem de güçlü istek, oyun oynanan kültür alanında yer almaktadır. Rönesans'ın bütün gösterişli yanı, ideal ve fantastik bir geçmişin süslerine bürünmüş, neşeli veya törensel bir maskeli balodur. Mitolojik figür ve alegoriler; astrolojik ve tarihsel bilgilerle ağırlaştırılan ve karmaşık hale getirilen amblemlerin hepsi, satranç taşları gibidir. Mimarideki ve grafik sanatlardaki süsleme fantezisi, klasik motiflerle, ortaçağın süslemecilerinden çok daha bilinçli bir şekilde oynamaktadır. Rönesans, hayatın en mükemmel iki oyunsal kavrayışını diriltmiştir: Kahramanları çoban olan oyunlar ve şövalyelik; Rönesans bunları edebiyat ve tören alanlarında yeniden canlandırmıştır. Saf oyunsal zihniyeti Ariosto'dan daha iyi temsil eden başka bir şair daha bulmak zordur. Öte yandan, bu şair bize Rönesans'ın üslup, ifade ve içeriğini diğer herkesten daha iyi aktarmıştır. Acaba şiir tamamen oyunsal bir alanda, Ariosto'da olduğu kadar kendiliğinden bir şekilde hareket etmiş midir? Ariosto, gerçeğin tamamen dışında ama gene de en görünür figürlerle dolu olan, adeta müzikal bir armoni alanı içinde, patetik kahramanlık ile komik arasındaki ele avuca sığmaz salınımıyla ve özellikle

de vurgusundan hiç eksik olmayan neşesiyle, oyun ile şiirin özdeşliğinin tanığı gibidir.

Hümanizma kelimesine, Rönesans için olduğundan daha renksiz ve daha ciddi kavramları ortak etme alışkanlığına sahibiz. Oysa, her şey hesaba katıldığında, Rönesans'ın oyunsal karakterine ilişkin gözlemler hümanizma için de tamamen geçerlidir. Hümanizma, Rönesans'tan daha geniş bir ölçekte, konunun sırlarına vakıf ve anlayışlı kişilerin oluşturdukları kapalı bir çemberin içinde yer almaktadır. Hümanistler, katı bir şekilde formüle edilmiş bir hayat ve zihniyet idealine sahiplerdi. Antik ve putatapar figürleri ve klasik dilleri sayesinde, sahip oldukları Hıristiyan imanını açıklayabilmişlerdir; ama bunu yaparken, bu imana yapay bir vurgu yüklemişler ve böylece inançlarının derinliği azalmıştır. Hümanizma dilinin titreşimleri hiçbir zaman tam Hıristiyanca olmamıştır. Calvin ve Luther, hümanist Erasmus'un kutsal konuları ele alırken kullandığı üsluba tahammül edememişlerdir. Erasmus'un tüm varoluşu oyunsal ortamın damgasını taşımaktadır. Bu hava yalnızca *Encomium Moriae*'de [*Deliliğe Övgü*] ve *Clloquia Familiaria*'da [Bilimsel Tartışmalar] değil, aynı zamanda *Adagia* ve mektuplarındaki keyifli ve çılgınca tutumda, hatta ciddi eserlerinde bile görülür.

Eğer Rönesans dönemi şair kalabalığı, ilhamlarını henüz Burgonya ortamından almakta olan Molinet ve Jean Lemaire de Belges gibi büyük belagatçiler ve doğrudan doğruya Rönesans döneminin ortaya çıkardığı ve çok revaçta olan yeni pastorallerin yazarı olan Sannazaro veya Guarino gibi şairler gözden geçirilecek olursa, her eser, zihniyetinin esas olarak oyunsal karakteriyle bizi çarpacaktır. İster Rabelais veya Sannazaro, Guarino veya *Amadis de Gaule* dizisi –bu dizi romantik kahramanlığı zirveye çıkartmış ve Cervantes'in alaylarına hedef olmuştur– veyahut da Marguerite de Navarre'ın *Heptaméron*'unda ortaya çıktığı şekliyle açık saçık bir tür ile ciddi havalı bir Platonculuğun garip karışımı söz konusu olsun, oyunsal bir unsur her zaman mevcuttur ve eserin özü olarak gözükmeye çok yakındır. Hüma-

nist hukukçular okulu bile, hukuku güzellik ve üslup düzeyine çıkartma amacıyla bu oyun eğilimini teyit etmektedir.

Eğer daha sonra XVII. yüzyılın oyunsal içeriği sınanmak istenirse, Barok kavramı kendini çok doğal olarak ve kelimenin şu son çeyrek yüzyıl esnasında kazandığı yaygın anlam içinde – ifadesini yalnızca dönemin mimarisinde ve heykelinde bulmakla kalmayıp, aynı zamanda resim, şiir, hatta o çağın felsefe, siyaset ve ilahiyatına nüfuz eden genel bir üslup özelliği olarak– bir inceleme nesnesi halinde sunacaktır. Barok kelimesinin akla getirdiği genel fikirler, hiç kuşkusuz bu hareketin ilk döneminin daha dağınık ve fırtınalı imgelerine veya son dönemin ihtişamlı kesinliğine bağlı kalınmasına göre çok farklı olmaktadır. Fakat, Barok fikri gene de bilinçli bir abartma, iradi şekilde dayatılan bir şey ve kararlı bir gerçekdışılık bakış açısına bağlı kalmayı sürdürmektedir. Barok biçimler, terimin tam anlamında sanatsal biçimlerdir ve öyle kalmaktadır. Bunların kutsal şeyleri temsil ettikleri yerde bile, moda olan estetik öne çıkmaktadır; öylesine ki, daha sonraki dönemlerde bu eserleri inceleyenler, dinsel bir ilhamın varlığını hemen kavrayamazlar.

Barok'a özgü bu taşkınlık ihtiyacı, ancak yaratıcı güdünün son derece oyunsal olmasıyla açıklanabilirmiş gibi gözükmektedir. Rubens, Vondel ve Bernini'nin zevkine içtenlikle varabilmek ve onlara hayran olmak için, öncelikle onların, eğer deyim yerindeyse, *cum grano salis* ifade biçimlerini yorumlamak gerekmektedir. Eğer aynı şeyleri her tür şiir ve her tür sanat için söylemek mümkün olursa, bu durum kültürün oyunsal faktörünün önemini daha iyi kanıtlayacak ve yukarıda sunduğumuz her şeye uygun düşecektir. Fakat bu oyun unsuru, Barok anlayış içinde özel bir zarafetle sunulmaktadır. Sanatçının kavrayışı içindeki bilinçli ciddiyet payını aramaya kalkışmayalım: Her şeyden önce, böylesine bir ölçüp biçme işlemi olanaksızdır ve sonra da, yaratıcının öznel duygusu tutarlı bir ölçü olmayacaktır. Bir örnek: Grotius özellikle ciddi, mizah yeteneği zayıf ve içinde büyük bir hakikat aşkı duyan bir kimseydi. Başyapıtı

olan, zihninin ölümsüz anıtı *De jure belli ac pacis*'i [Savaş ve Barış Hukukuna Dair], Fransa kralı XIII. Louis'ye adamıştır. Bu ithaf, Barok dönemin en abartılı ifadesinin küçük bir örneği olup, kralın herkesin takdirini toplayan adaletinden, bu adaletin Roma'nın tüm ihtişamını gölgede bıraktığından söz etmektedir. Grotius bunlara inanıyor muydu? Yoksa yalan mı söylüyordu? İthaf vesilesiyle, devrin modasına uygun bir şekilde oyun oynuyordu.

Devrin üslubu, hiçbir yüzyılda zihinleri XVII. yüzyılda olduğu kadar güçlü bir şekilde damgalamamıştır. Hayatın, düşüncenin ve tutumun Barok örneğe göre biçime sokulması, en çarpıcı ifadesini kıyafette bulmaktadır. Gösterişli erkek giyim modası –çünkü üslubu burada aramak gerekmektedir– XVII. yüzyılın tümü boyunca bir dizi ani sıçrama yapmıştır. Basitlikten, doğallıktan ve pratiklikten uzaklaşma, 1665'e doğru zirve noktasına ulaşmıştır. Kıyafet aksesuarlarının biçimleri aşırı abartılmıştır: Yelek artık yalnızca koltukaltlarına kadar inmektedir; gömlek, yelek ile pantolon arasında, dörtte üçü itibariyle ortaya çıkmaktadır; pantolon ise aşırı kısalmış ve genişlemiştir ve *rhingrave* denilen biçimiyle, küçük bir etekliğe benzer hale gelerek, tanınmaz olmuştur. Şeritler, kaytanlar, danteller vs ile süslü bu zıpır giysi, prestijini ve onurunu ancak manto, şapka ve peruka ile kurtarabilmiştir.

Avrupa uygarlığının daha geç dönemlerinde, kültürün oyunsal eğilimini, XVII. ve XVIII. yüzyıllarda takılan peruka kadar iyi belirten başka bir unsur yoktur. Biz Hollandalıların XVIII. yüzyıla *Peruka Dönemi* adını vermemiz eksik bir tarihsel bakışa dayanmaktadır, çünkü XVII. yüzyıl bu açıdan çok daha karakteristiktir. Dönemin tümü zıtlıklarla doludur. Descartes'ın, Port-Royal'in, Pascal'ın ve Spinoza'nın, Rembrandt'ın ve Milton'ın, cesur deniz yolculuklarının, denizaşırı kolonizasyonun, girişimci toptan ticaretin, doğmakta olan doğa bilimlerinin, ahlakçı edebiyatın yüzyılı, perukayı üretmiştir. Bu yüzyılın yirmili yıllarına doğru, kısa saçtan uzun saça geçilmiş; ellili yıllarından kısa bir süre sonra peruka sahneye çıkmıştır. İster

aristokrat, yargıç, subay, rahip, isterse tüccar olsun, soylu biri olarak gözükmek isteyen herkes, tören kıyafeti içinde peruka takar hale gelmiştir; amiraller bile bunu tören üniformalarının üzerine geçirmişlerdir. Daha altmışlı yıllarda, peruka en ihtişamlı ve uzun biçimlerine ulaşmıştır. Bu biçimi, üslup ve güzellik peşindeki bir eğilimin benzersiz ve gülünç abartısı olarak nitelemek mümkündür. Ama bu her şeyi açıklamaz. Peruka, kültürel olgu olarak daha yakından incelenmeyi hak etmektedir. Bu uzun ömürlü modanın hareket noktası, uzun saçların çok daha fazla özene ve bol saça ihtiyaç duyması ve erkeklerin çoğunda ne bol saçın ne de özenin olmasıdır. Peruka başlangıçta saçı bolmuş gibi gösteren şey, yani doğanın bir taklidi olarak ortaya çıkmıştır. Ancak, peruka takmanın genel bir moda haline gelmesiyle, bu kıyafet parçası, doğal bir saçın ikamesi olmaktan çıkarak bir üslup unsuruna dönüşmüştür. XVII. yüzyılda, adeta bu modanın başlangıcından itibaren, üslup perukası söz konusudur. Bu, kelimenin tam anlamıyla, tıpkı bir tablo gibi yüzü çerçevelemektedir (nitekim, çerçeve kullanımı da aynı dönemde tipik biçimini almıştır). Peruka taklit etmeye değil de, soyutlamaya, soylulaştırmaya, yükseltmeye yaramaktadır. Böylece, peruka Barok dönemin en Barok unsurudur. Uzayan perukanın boyutları hiperbolik hale gelmekte, fakat bütün olarak rahat bir zarafeti, hatta genç XIV. Louis'nin tarzına tam uygun olan bir nebze ihtişamı da korumaktadır. Gerçeği söylemek gerekirse –bunu bütün sanat doktrinlerinin tersine, biz kabul edelim–, böylece gerçek bir güzellik etkisi elde edilmiş olmaktadır: Uzun peruka, uygulamalı bir sanattır. Bizim bu olgu hakkında, yalnızca büyük tarzdaki tablolara bakarak yargı oluşturduğumuz düşünülecek olursa, perukayı canlı modellerin başlarında gören o çağ insanlarından daha büyük bir yanılsamayla karşı karşıya olduğumuz görülecektir. Resim ve gravür bize perukanın süslü yanlarını göstermekte ve acınacak yan olan pisliği fark etmemize olanak vermemektedir.

Perukanın uyandırdığı ilgi, bu unsurun çok doğadışı, rahatsız edici ve sağlıksız olmasına rağmen bir buçuk yüzyıl devam et-

mesine bağlı değildir; bu nedenle perukayı sadece modanın bir kaprisi olarak değil de, doğal bir saç yapısından giderek sapan tedrici üsluplaşma olarak ele almak gerekir. Bu üsluplaşma üç yoldan elde edilmektedir: Yapay bukleler, pudra ve bir düğüm. XVII. ve XVIII. yüzyıllar arasındaki geçiş döneminden beri, peruka genellikle pudralanmış olarak kullanılmıştır. Bu âdetin etkisi de bize portrelerde çok olumlu bir açıdan gözükmektedir. Bu uygulamanın psikolojik ve kültürel nedenlerini çözmek olanaksızdır. XVIII. yüzyılın ortasından itibaren, bukleli ve kulakların üzerine kadar inen, perçemi çok yukarda ve enseye gelen yerine de bir düğüm atılan perukalar ortaya çıkmıştır. Doğanın taklidine ilişkin bütün görüntüler terk edilmiştir: Peruka bir takı haline gelmiştir.

İki nokta daha temas edilmeyi hak etmektedir. Birincisi, kadınlar gerekmedikçe peruka takmamaktadır; ama saç biçimleri, XVIII. yüzyılın sonuna doğru doruk noktasına çıkan üsluplaşma ve pudra ile aşağı yukarı erkek modasını izlemektedir. İkinci olarak, perukanın saltanatı mutlak olmamıştır. Bir yandan, tiyatroda antik kahramanlara ilişkin roller bile o günlerin perukalarıyla oynanırken; öte yandan, XVIII. yüzyılın başından itibaren birçok insan, en başta da gençler, özellikle İngiltere'de ortalığa doğal uzun saçlarla çıkmışlardır. Bu durum bir serbestliğe, hafifliğe, uçarılığa, saf bir kendiliğindenliğe doğru olan eğilimi göstermektedir; bu eğilim XVIII. yüzyılın tümü boyunca, Watteau döneminden beri hüküm sürmüş olan katılığa ve yapmacıklığa karşı çıkmaktadır. Bu eğilimi, kültürün başka alanlarında da izlemek çekici ve ilginç olacaktır: Böylelikle, oyunla olan birçok bağlantı ortaya çıkar, fakat böylesine bir iş bizi uzaklara taşıyacaktır.[4] Burada önemli olan, uzun ömürlü bir moda olarak tüm peruka olgusunu, oyunsal faktörün kültür içindeki aşikâr dışavurumlarından daha başka bir yerde sınıflandırmanın zor olmasıdır.

Fransız Devrimi peruka modasının sonunu getirmiş ama onu aniden ortadan kaldırmamıştır. Tarihin önemli bir parçasına

4. Perukanın İngiltere'de adalet simgesi olması konusunda, bkz. yukarıda Bl. IV.

son veren bu evrimi burada ancak geçerken hatırlatabilecek durumdayız.

Eğer Barok dönemde canlı bir oyunsal unsur teşhis edebildiysek, bu saptama bir sonraki dönem olan Rokoko için haydi haydi geçerlidir. Zaten oyunsal unsur bu üslubun içinde öylesine büyük bir güçle gelişmiştir ki, bizzat Rokoko'nun tanımı oyunsever sıfatından geçer. Uzun zamandan beri, oyunsal bir nitelik bu üslubun esas unsurlarından biri olarak belirtilmiştir. Fakat bizatihi üslup kavramı zaten belli bir oyun unsurunun tanınmasını gerektirmiyor mu? Bir zekâ veya güç oyunu, biçim yaratıcı bir oyun, üslubun başlangıçtan itibaren içkin bir unsuru değil midir? Bir üslup, oyunla aynı şeyler sayesinde yaşar: Ritim, armoni, karşılıklılık ve tekrar, nakarat ve uyum. Üslup ve moda kavramları birbirlerine, ortodoks bir estetik doktrinin kabul etmeye yanaşmayacağı kadar yakındır. Bir moda söz konusu olduğunda, canlı bir topluluğun güzellik isteği, tutkular ve duygularla iç içedir: hoşa gitme isteği, gurur, iftihar. Bir üslupta ise bu güzellik isteği en saf biçimi içinde billurlaşmıştır. Üslup ve moda ve buradan hareketle oyun ve sanat birbirlerine Rokoko'da olduğu kadar, ancak nadiren yaklaşmışlardır; Japon kültürü için de aynı şeyi söylemek mümkündür. Saxe porselenleri* veya daha önce hiç olmadığı kadar incelmiş ve duygulu hale gelmiş pastoraller, Watteau'dan Lancret'ye kadar bütün ressamlarda ortaya çıkan iç süsleme; Türklere, Hintlilere veya Çinlilere ilişkin harika ve duygulu görüntülerle oynayan egzotik merak bir düşünülsün; tam bir oyun duygusu bizi bir an bile terk etmeyecektir. XVIII. yüzyıl kültüründeki bu oyunsal niteliğin daha da derin kökleri vardır. Siyaset –kapalı kapılar ardındaki siyaset ve entrika ile macera siyaseti– hiçbir zaman bu denli gerçek bir oyun haline gelmemiştir. Sorumsuz olduğu kadar da tam yetkili olan bakanlar veya hükümdarların bizzat kendileri ülkelerinin kaderiyle arzu ettikleri her an oynamakta özgürdüler ve sanki satranç

* Bu ülkenin adı Türkçede Saksonya'dır, ancak porselenler söz konusu olduğunda, ülkemizde Saxe porselenleri denilmektedir. (ç.n.)

tahtasında bir hamle yapar gibi dudaklarında bir gülümseme ve nezaket sözcükleriyle davranırlardı. Kişisel kibir ve hanedanın şan ve şöhret açlığının güdülediği, bazen de yanıltıcı bir "halkın babası" unvanı kuşanan bu kişiler, iktidarlarının görece sağlam unsurlarıyla ustaca tezgâhlar kurmaktadırlar.

XVIII. yüzyılın uygarlık tarihinin her sahifesinde; kulüplerin kurulmasında, edebiyat derneklerinde ve gizli bilimlere meraklı kişilerin birliklerinde, nadir eşyaları ve doğadaki ilginç şeyleri toplama tutkusunda, gizli derneklere olan eğilimde, cemiyet toplantılarında, kısacası oyunsal bir tutuma dayanan her şeyde açığa çıkan saf rekabet ve gizlilik zihniyetine rastlanmaktadır. Bunun anlamı, bu eğilimlerin değersiz oldukları değildir; tersine, insanların kendilerini oyunsal atılıma terk etmeleri, bu ilgi ve merakları kültür açısından çok verimli kılmıştır. "Olayı izleyen" uluslararası seçkinleri eğlendiren ve tahrik eden tartışmalı edebiyat ve bilim zihniyeti de oyunsal karaktere sahiptir. Fontenelle'in *Entretiens sur la pluralité des Mondes* (Dünyaların Çoğulluğu Üzerine Sohbetler) adlı kitabının muhatabı olan kibar kitle, o günlerin her bir sorunu konusunda kamplara ve gruplara bölünmekteydi. Tüm edebiyat aygıtı tamamen oyunsal figürlerden meydana gelmekteydi: Cılız alegorik soyutlamalar, içi boş ahlaki özlü sözler. Şiirdeki oyunsal becerinin başyapıtı olan Pope'un *Rape of the Lock*'u bu dönemde doğacaktır.

Çağımız, XVIII. yüzyıl sanatının yüksek değerinin bilincine ancak yavaş yavaş varabilmiştir. XIX. yüzyıl, bu oyunsal nitelikler için gerekli olan duyarlılığı kaybetmişti ve bunların içerdiği ciddiyeti kavrayamamıştı. XIX. yüzyıl, tıpkı müzikal süslemede olduğu gibi düz çizgiyi gizleyen Rokoko bezemeciliğinde yalnızca yapaylık ve gevşeklik gördü. XVIII. yüzyıl zihniyetinin, bu süs oyunu içinde bilinçli bir şekilde doğaya bir geri dönüşü aradığını anlayamadı, onu üslupçu bir biçim olarak değerlendirdi. Bu yüzyılın gene çok sayıda ürettiği mimari eserlerdeki bezemenin ciddi anıtsal biçimleri hiç bozmadığını, bütün bu eserlerin uyumlu boyutlarında soylu ihtişamın korunduğunu göremedi. Çok az sayıdaki sanatsal dönem, ciddiyet ile oyun

arasında Rokoko kadar saf bir denge kurabilmiştir. Gene çok az sayıdaki dönem, müzikal ifade ile plastik ifade arasında böyle bir uyuma tanık olabilmiştir.

Müziğin özel oyunsal niteliği, burada genel olarak yeni bir kanıta ihtiyaç duymamaktadır. Müzik, insanın *facultas ludendi*'sinin* en saf dışavurumudur. XVIII. yüzyılın müzik açısından benzersiz önemini, o çağın müziğinin oyunsal içeriği ile tamamen estetik içeriği arasındaki dengeye bağlamak hiç de cüretkâr bir girişim gibi gözükmez.

Bu dönemde, tamamen akustik olgu olarak müzik, aletlerin gelişmesi ve çoğalması, icralarda kadın sesine daha fazla yer verilmesi vb sayesinde zenginleştirilmiş, güçlendirilmiş ve inceltilmiştir. Enstrümantal müzik vokal müziğe nazaran geliştikçe söz ile müzik arasındaki bağ gevşemiş ve müziğin bağımsız sanat olarak konumu daha da güçlenmiştir. Estetik faktör olarak da önemi birçok biçimde kanıtlanmıştır. Sosyete hayatının daha parlak hale gelmesiyle, müziğin kültür unsuru olma anlamı giderek büyümüştür. Müziğin bizatihi kendi için icra edilmesi giderek daha önemli bir yere sahip olmuştur. Çağımızdan farklı olan şu iki noktanın müziğin lehine mi, aleyhine mi olduğu sorusunu bir yana bırakalım. Müzik eseri üretimi XVIII. yüzyılda hâlâ dinsel ayin veya dindışı törenlerle bağlantılı olarak, koşullara tabi bir üretimdi. Bach'ın eserlerini hatırlayalım. Sanatsal müzik henüz, daha sonraki dönemlerde ortaya çıkacak olan tanınmışlığın uzağındaydı.

Çok sıklıkla yapıldığı üzere, müziğin tamamen estetik içeriğiyle oyunsal içeriğini karşılaştıracak olursak, bu ayrım aşağı yukarı şöyle ifade edilebilir: Müzikal biçimler oyunsal biçimlerdir. Müzik; tonaliteyi, ölçüyü, armoniyi ve melodiyi belirleyen, üzerinde herkesin anlaştığı katı bir kurallar sisteminin uygulanmasına özgürce boyun eğmeye dayanmaktadır (bu, şimdiye kadar yürürlükte olan kuralların terk edilmesi durumunda bile geçerlidir). Bu müzikal değer sistemleri, bilindiği üzere, dönem-

* Oyunculuk yeteneği. (ç.n.)

lere ve bölgelere göre değişmektedir. Doğu müziği ile Batı müziğini veya Ortaçağ müziği ile bugünkü müziği birbirine bağlayan herhangi bir akustik amaç yoktur. Her kültürün, kendi müzikal uzlaşmaları vardır ve kulak her yerde ancak beslendiği akustik tonlara tahammül edebilmektedir. Müziğin çeşitliliği, onun özü itibariyle bir oyun olduğunun kanıtıdır; yani müziğin tamamen içsel ama aynı zamanda da emredici biçimde sınırlanmış olan kurallara dayalı bir anlaşma olduğunu; yarar amacı olmayan ama bir zevk, gevşeme, sevinç ve coşku etkisi yaratmayı hedefleyen bir faaliyet olduğunu gösterir. Katı bir eğitimin mutlaka gerekli olması, izin verilen şeylerin açıkça belirlenmesi, her müziğin güzellik ölçüsü olarak emsalsiz bir değere sahip olma iddiası... bütün bunlar müziğin oyunsal niteliğinin tipik çizgileridir. Müzik kuralları, bizatihi onun bu niteliğinden ötürü, plastik sanatların kurallarından çok daha katıdır. Kuralın en ufak bir ihlali, oyunu bozmaya yetmektedir.

İnsan arkaik dönemlerde müziğin bilincine, kutsallaştırıcı güç, duygusal coşku ve oyun olarak varmaktaydı. Bütün bunlara dördüncü bir değerlendirme biçiminin eklenmesi, ancak çok geç tarihlerde görülmüştür: Müzik, anlam bakımından zengin, hayati bir işlev, hayatın bir ifadesi ve modern anlamı içinde bir sanat olarak görülmeye başlanır. Bu sonuncu kıstasın XVIII. yüzyılda henüz eksik bir şekilde, doğanın bir çığlığının dolaysız ifadesi olarak yorumlandığı[5] göz önüne alınacak olursa, XVIII. yüzyıl müziğinin oyunsal içeriği ile estetik içeriği arasında denge kurulmasına ilişkin sözlerimiz herhalde daha iyi anlaşılacaktır. Bach'ın ve hatta Mozart'ın müziği, en soylu vakit geçirme biçimlerinden biri (Aristoteles'in kavrayışı içinde bir *diagôgè*) ve tüm yeteneklerin eksiksizi olarak görülüyordu. Bu bestecilerin böylesine bir mükemmelliğe ulaşmalarına Tanrısal iradenin karar verdiğine inanılıyordu.

Görünüşte ilkesel bir itiraz noktasının varlığına rağmen Rokoko'dan sonraki dönemin de benzeri bir oyunsal niteliğe sahip olduğunu reddetmek için bir neden yoktur. İlk bakışta,

5. Rousseau'nun ve başkalarının teorisi bu yöndedir.

yenilenmiş ve yenileştirilmiş klasisizm ve doğmakta olan romantizm döneminde koyu ciddiyet, hüzün ve gözyaşları hiç kuşkusuz öylesine egemendir ki, oyunsal unsura bir yer bulmak pek kolay değildir. Ama daha yakından bakılacak olursa, bunun tersi fark edilir. Eğer bir dönemin tarzı ve eğilimi oyunun içinde doğduysa, bu XVIII. yüzyılın son dönemi Avrupa uygarlığıdır. Bu durum, neoklasisizm için olduğu kadar, romantik ilham için de doğrudur. Avrupa zihniyeti, antikçağa ve klasik uygarlığa tekrar tekrar geri dönüşlerinde, tam da kendi zamanının karakterine uyarlanabilen şeyleri aramış ve bulmuştur. Önemsiz ve soğuk cazibesini zenginleştirmek ve geliştirmek zorunda olan bir dönem için, çekici bir antikçağın yeni biçimlerini de beraberinde getiren Pompei tam zamanında hortlamıştır. İngiliz mimarisinin klasisizmi ve Adam'ların, Vedgewood'ların ve Flaxman'lerin iç süslemeleri XVIII. yüzyılın oyuncu zevkinden kaynaklanmıştır.

Romantizmin ne kadar değişik biçimi varsa, o kadar da çehresi vardır. Romantizmi XVIII. yüzyılda ortaya çıktığı biçimiyle ele alacak olursak, sanatsal ve duygusal hayatı, figürlerin açıkça belirlenmek yerine esrar ve dehşetle yüklü hale getirildikleri hayali bir geçmişin alanına aktarma ihtiyacı olarak tanımlanabilir. Oyunsal eğilim, daha şimdiden ideal bir mekânın böylesine soyutlanmasıyla ifade edilmektedir. Ama daha ileri gitmek de mümkündür: Tarihsel gerçekliklerde bile romantizmin bir oyundan doğduğu görülmektedir. Horace Walpole'un, bu oluşumun gerçekten gözler önüne serildiği mektuplarının dikkatli bir şekilde okunması, yazarın kavrayışları ve kanaatleri itibariyle sonuçta çok klasik kalmaya devam ettiğinin keşfedilmesine olanak vermektedir. Romantizmin herkesten daha güçlü bir şekilde belirdiği bu yazar, aynı romantizmi bir vakit geçirme biçimi saymaktadır. Ortaçağ ortamında geçen ilk ve beceriksiz kara roman denemesi olan *Otranto Şatosu*'nu biraz kapristen biraz da can sıkıntısından yazmıştır. Stawberry Hill'deki evine doldurduğu "gotik" antikalar, onun açısından sanatı ya da kutsal emanetleri değil de, merak unsuru şeyleri temsil ediyordu. Gotik döneme olan tutkusuna da tam anlamıyla teslim olmuyordu:

Gotik karşısında "*trifling*" ve "önemsizlik" vurgusunu koruyor ve gotik tutku başkalarında ortaya çıktığında onlarla alay ediyordu. Ruh halleriyle şöyle biraz oynamakla yetiniyordu.

Gotik tarzla birlikte, duyguculuk da gelişmektedir. Duyguculuğun, eylemleri ve düşünceleri tamamen başka şeylere yönelik dünyadaki yaklaşık çeyrek yüzyıllık saltanatı, XII. ve XVIII. yüzyıllardaki saraylı aşkı idealiyle tamamen kıyaslanabilir niteliktedir. Bir seçkinler topluluğunun tümü, yapmacık ve gösterişli bir hayat ve aşk idealine göre davranır. Üstelik, XVIII. yüzyıl sonunun seçkin tabakası, Bertrand de Born'dan Dante'ye kadar uzanan feodal aristokratik dünyanın seçkinlerinden çok daha kalabalıktır. Burjuva unsuru ve burjuva hayatı ile zihniyeti bu elite çoktan egemen hale gelmiştir. Toplumsal ve pedagojik fikirler bu grubun içinde etkindir. Fakat, kültür süreci gene de kendinden beş yüzyıl öncesinin aynıdır. Kişisel hayatın tüm duyguları, beşikten mezara kadar, sanatsal biçim altında işlenmektedir. Her şey aşk ile evlilik çevresinde dönmekte ama başka hayat koşulları ve ilişkileri de burada kendiliklerinden işe karışmaktadır: Eğitim, ebeveyn-çocuk ilişkileri, hastalık ve tedavi, ölüm ve matem duyguları. Duygu, edebiyatın içinde kendini evinde hisseder; ama gerçek hayat da yeni yaşam tarzının taleplerine belli bir dereceye kadar uyum sağlamaktadır.

Ciddiyet derecesi sorunu, kendini burada her yerde olduğundan daha fazla dayatmaktadır. Dönemin üslubunun deney ve uygulaması kimler için daha ciddi olmuştur: Hümanistler ve Barok zihniyete sahip olanlar için mi yoksa XIX. yüzyılın romantikleri ve duygusalları için mi? Açıkçası, birinciler klasik idealin ölçü olma değerinin reddedilmezliği konusunda ikincilerden daha fazla ikna olmuş durumdaydılar; gotik tarz yanlıları ise bu değeri, düşünü kurdukları bir geçmişe ilişkin bulanık bir kavrayışa dayalı bir örnek ve emredici bir ilke olarak algılıyorlardı. Goethe *Totentanz*'ı [Ölüler Dansı] yazdığında, bu onun için kesinlikle bir oyundan başka bir şey değildi. Ancak duyguculuk açısından durum, ortaçağ biçimlerinin gustosundan biraz farklıydı. Yüksek dereceden Hollandalı bir memur, XVII. yüzyılda, portresini altın

yaldızlı olarak antik tarzda yaptırdığında veya kendine Roma tarzı bir methiye düzdürdüğünde, bu maskaralıktan başka bir şey değildi. Hollandalının resimde büründüğü Roma kumaşları ve bunların kıvrımları, Romalı erdemine sahip olmak yerine, onun maskeli balo kişisini oynadığını göstermekteydi. Bütün bu yapılanlar, antik hayatın taklidi anlamına gelmiyordu. Buna karşılık, *Julie*'yi ve *Werther*'i okuyanlar, bu ideallerin duygusal ve anlamsal kodlarına uygun bir şekilde yaşayabilmek için bir miktar gayret sarf etmişlerdir. Başka bir ifadeyle, duyguculuk hümanizmanın ve Barok'un antik yapmacıklığından çok daha ciddi, çok daha gerçek bir *imitatio** idi. Örneğin, Diderot kadar özgür düşünceli bir kişi bile, Greuse'ün *Malédiction Paternelle*'inin (Baba Laneti) taşkınlıkları karşısında kendinden geçebiliyor ve Napoléon, Ossian'ın şiirinden heyecan duyabiliyordu. Fakat bize göre, XVIII. yüzyılın duyguculuğunda biçimsel bir oyun faktörünün mevcudiyeti inkâr edilemez niteliktedir. Duygusal bir şekilde düşünme ve yaşama ihtiyacı fazla derinleşememiştir. Kelimenin gerçek anlamında uygarlık dönemine yaklaştıkça güdülerin kültür içindeki payını kestirmek daha da güçleşmektedir. İkiyüzlülük ve poz yapma kuşkusu, bizim belirsizliğimize –ciddi veya oyun olarak– eskisinden daha fazla karışmaktadır. "Hissedilen şey" ile "yalnızca gülmek için yapılan" arasındaki istikrarsız denge ve arkaik kültürlerin kutsal oyununda bile bir "-mış gibi yapma" unsurunun aşikâr mevcudiyeti daha önce belirtilmişti.[6] Hatta, oyunsal unsuru kutsallık kavramıyla bile bütünleştirmiştik. Bu ikircikli durum, dindışı nitelikteki kültür deneylerinde haydi haydi kabul edilmek zorundadır. Bunun sonucu olarak, büyük oranda ciddiyet tarafından beslense bile, bir kültür olgusunu gerçek bir oyun olarak yorumlamamıza hiçbir engel yoktur. Kelimenin en geniş anlamında romantizm için ve ona eşlik eden ve onu besleyen şaşırtıcı patetik taşkınlık olan duyguculuk için de durum böyledir.

* (Lat.) Taklit. (ç.n.)

6. Bkz. yukarıda, bl. I.

XIX. yüzyıl, kültürel evrim faktörü olarak oyuna pek yer vermişe benzememektedir. Bu işlevi dışlıyor gibi gözüken bazı eğilimler giderek daha öncelikli hale gelmişlerdir. Yavan ve kuru yarar duygusu (Barok düşünce için öldürücü olmuştur) ve burjuva rahatlığı ideali, daha XVIII. yüzyılda toplum zihniyeti üzerinde etkili olmaya başlamıştır. Bu yüzyılın sonuna doğru, endüstri devrimi sürekli artan etkinliğiyle bu eğilimleri güçlendirmeye başlamıştır. Çalışma ve üretim bir ideal, kısa bir süre sonra da bir ibadet unsuru haline gelmiştir. Avrupa sırtına iş elbisesini geçirmiştir. Toplumsal anlam, pedagojik istekler ve bilimsel kıstas kültürel evrime egemen olmuşlardır. Müthiş endüstri ve teknik gelişme hız kazanıp, buhar makinesinden elektrik enerjisine doğru gidildikçe, uygarlığın gelişmesinin bizatihi bu endüstri ve teknik süreçte yattığı yönünde giderek daha da büyüyen bir yanılsama doğmaktadır. Bunun sonucu olarak, ekonomik güç ve çıkarların dünyanın gidişini belirleyeceği ve ona hükmedeceği konusundaki utanç verici hata doğabilmiş ve yayılabilmiştir. Ekonomik faktöre, toplumda ve insan zihninde aşırı değer verilmesi, bir bakıma, esrarı öldüren ve insanın hata ve günahtan arındığını ilan eden rasyonalizm ile yararcılığın doğal ürünüydü. Ancak insanı aptallıktan ve soysuzluktan arındırmak unutulmuştu ve bu durumda insan da dünyanın selametini kendi bayağılığını örnek alarak gerçekleştirmeye yatkın ve hazırdı.

En kötü veçhesi itibariyle, XIX. yüzyıl işte böyleydi. Bu yüzyılın büyük düşünce akımları, toplumsal hayat içindeki oyunsal faktörün adeta tam karşıt kutbunda yer almaktaydı. Ne liberalizm ne de sosyalizm oyunu beslemişti. Deneysel ve çözümlemeci bilim, felsefe, siyasal yararcılık ve ıslahatçılık, Manchester Okulu'nun düşüncesi; bunların her biri kökten ciddi faaliyetlerdi. Ve eğer edebiyat ve sanatta romantik heyecan tükendiyse, bu durumda, gerçekçilik ve doğacılık ve özellikle de izlenimcilikle birlikte romantizmin yerine geçen biçimlerin, kültür alanında daha önce yeşeren her şeye nazaran, oyun kavramına en yabancı ifade biçimleri olduklarını kabul etmek

gerekir. Eğer tüm varoluşu ve kendini ciddiye alan bir yüzyıl varsa, bu tam da XIX. yüzyıldır. Kültürün ciddiyetinin genel olarak vurgulanmasının XIX. yüzyıla ait bir olgu olduğu bize pek inkâr edilemez nitelikteymiş gibi gözükmektedir. Bu kültür, daha önceki yüzyıllara nazaran son derece daha düşük bir ölçüde "oynanmış"tır. Toplumsal hayat biçimleri artık, eskiden kılıç, dar pantalon ve perukayla olduğu gibi, üst bir hayat idealini "temsil etmemektedir." Oyunsal unsurun terk edilmesini, erkek kıyafetindeki fantezi unsurun azalması kadar dikkat çekici bir şekilde gösteren başka herhangi bir şey yoktur. Bu alanda Fransız Devrimi, kültür tarihinde ancak nadiren görülebilen bir altüst oluşa yol açmıştır. Eskiden bütün ülkelerde köylülerin, balıkçıların, denizcilerin giydikleri pantalon –*Commedia dell' arte*'deki* oyunlar buna tanıktır– aniden kibar beyefendilerin kıyafetinin parçası haline gelmiş ve bununla birlikte, serbest bırakılan yele biçimindeki uzun saçlar devrimci ateşin simgesi olmuştur.[7] Tuhaflık modası, "İnanılmazlar"ın aşırılıklarında son bir çırpınış göstermiş ve Napoléon döneminin (şamatacı, romantik, kullanışsız) askerî üniformaları içinde kendine serbest bir alan bulmuş olsa da, soylu dış görünüş kendini sergilemekten, oyun olarak oynanmaktan çıkmıştır. Elbise giderek renksiz ve biçimsiz hale gelmekte ve değişebilme özelliğini giderek kaybetmektedir. Prestijini ve saygınlığını debdebeli kıyafeti içinde sergileyen eskinin senyörü, şimdi ciddi bir adam haline gelmiştir. Kıyafetiyle artık kahraman rolünü oynamamaktadır. Silindir şapkayla, varoluşunun ciddiyetinin simgesini ve tacını taşımaktadır. Bacaklara yapışan pantolon, kendi üstüne dolanan kravat ve kolalı yaka gibi küçük fanteziler ve tuhaflıklar, XIX. yüzyılın ilk yarısında erkek kıyafetindeki oyunsal faktörü hâlâ sürdüren yegâne unsurlardır. Yüzyılın ikinci yarısında, süsleme karakterinin sonuncu unsurları da ortadan silinerek yerlerini tören kıyafetlerindeki silik izlere bırakmışlardır. Canlı, alacalı

* İtalyan tulûat tiyatrosu. (ç.n.)

7. Karmakarışık saç modası kadınlar için bile geçerliydi: Örneğin bkz. Prusya kraliçesi Louisa'nın Schadow tarafından yapılmış portresi.

bulacalı renkler yok olmuştur; zengin yünlü kumaşın yerine İskoç kökenli kaba kumaşlar geçmiştir; uzun ceketler gösteriş kıyafeti ve kahve garsonu üniforması haline gelerek yüzyıllık kariyerlerini tamamlamış ve yerlerini kısa cekete bırakmışlardır. Erkek modasındaki değişiklikler, spor elbiselerin dışında giderek azalmıştır. 1890'ların bir elbisesi, ancak uzman bir gözün dikkatinden kaçmayacak farklar içermektedir.

Erkek kıyafetinde meydana gelen bu tektipleşme ve sabitleşme sürecini, bir kültür olgusu olarak küçümsememek gerekir. Toplum ve zihniyet alanında Fransız Devrimi'nden beri ortaya çıkan bütün altüst oluşlar bu olgunun içinde ifade edilmiş durumdadır.

Doğal olarak, kadın veya daha doğrusu hanım kıyafeti – çünkü burada, kültürü "temsil eden" seçkinler söz konusudur–, erkek elbisesinde yaşanan basitleşme ve tekdüzeleşmeye ortak olmamıştır. Güzellik faktörü ve cinsel çekiciliğin rolü kadın kıyafetinde o kadar öncelikli (hayvanlarda olduğundan farklı bir şekilde!) olmuştur ki, bu alandaki evrim tamamen başka bir nitelik kazanmıştır. Kadın modasının XVIII. yüzyılın sonundan itibaren, erkek modasından farklı bir yol izlemiş olmasında şaşılacak bir yan yoksa da, başka bir olgu dikkati çekmektedir. Dönemin üslubu içinde söz veya görüntüyle yapılan tüm taşlama ve kinayelere rağmen kadın modası ortaçağın başından itibaren erkek modasına nazaran daha az değişim ve sapmaya uğramıştır. Bu tespit, örneğin 1500-1700 dönemi düşünüldüğünde çarpıcı hale gelmektedir: erkek kıyafetinde derin ve sürekli değişmeler, kadınlarınkinde önemli bir istikrar düzeyi. Bu durum belli bir noktaya kadar açıklanabilir niteliktedir. Kadın kıyafetinin başlıca biçimleri olan topuklara kadar inen entari ve beli saran üst bölüm, hoşgörüde ve âdetlerde çok daha katı olunduğuna bakılırsa, erkek kıyafetinde olduğundan daha az değişmeye izin vermektedir. Kadın kıyafeti ancak XVIII. yüzyılın sonuna doğru "oynayacak"tır. Rokoko ilhamlı, anıtsal saç biçimleri ortaya çıkarken, romantizm âşıkane bakışları, uçuşan saçları ve (daha ortaçağda hoşgörü gösterilen açık göğüslerden çok daha geç ortaya çıkabilmiş olan) çıplak kollarıyla, yarı unutul-

muşluk içinde sona ermektedir. Direktuvar döneminden beri kadın kıyafeti değişme ve tuhaflık alanında erkeklerinkini çok gerilerde bırakmıştır. 1860'lara doğru çıkan balinalarla tutturulan kabarık eteklikler ve 1880'lerdeki eteklik altına konulan elastik kabartıcı parça gibi tuhaflıklar daha önceki yüzyılların kadın modasının asla tanık olmadığı şeylerdi. Kadın modasını 1300'lerden beri tanık olmadığı bir basitlik ve doğallığa geri götürme yönündeki önemli bir eğilim ancak yüzyılın sonuna doğru ortaya çıkmaya başlamıştır.

Özet olarak, XIX. yüzyılın hemen bütün kültürel ifadeleri itibariyle, oyunsal faktörü arka plana attığı iddia edilebilir. Toplumun maddi ve manevi örgütlenmesi, bu faktörün aşikâr bir etkide bulunmasını engellemektedir. Toplum, çıkarları ve çabaları konusunda fazlasıyla bilinçli hale gelmiştir. Kendine ilişkin olarak çok yüksek bir fikre sahip olmuştur. Dünyevi rahatlığına yönelik bilimsel hedeflerle çalışmaktadır. Çalışma, eğitim ve demokrasi idealleri, yüzyıllık oyun ilkesine hiç yer bırakmamıştır.

Böylece bu incelemenin sonuncu sorusuna gelmiş bulunuyoruz. Bugünün kültürel hayatında oyunsal faktörün önemi nedir?

12
Çağdaş Kültürde Oyunsal Unsur

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

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

daha geniş bir geçmiş dilimini kendi "modern" veya "çağdaş" kavramıyla bütünleştirecektir. Böylece, çağdaş kültür kavramı burada, XIX. yüzyılın içlerine kadar uzanan, geniş ölçüde geriye yönelik bir anlamda kullanılmıştır.

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

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

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

Sportif müsabaka biçimleri, doğal olarak yüzyıllardan beri sabit kalmıştır. Bazı müsabaka biçimlerinde güç denemesi veya

kimin daha hızlı olduğu ön plana çıkmaktadır. Koşu veya paten yarışı, araba veya at yarışı, halter, nişancılık vs bu kategoriye mensuptur. Kimin en hızlı koşacağına, kürek çekeceğine, yüzeceğine, suyun altında en fazla kalacağına (*Beowulf*'ta olduğu gibi, rakibi dalmış durumda suyun altında uzun süre tutma kaygısıyla birlikte) dayalı olan bu yarışma biçimleri, düzenlenmiş oyun karakterine ancak sınırlı ölçüde sahiptir. Ancak, agonal niteliklerinden ötürü, hiç kimse bunları oyun olarak adlandırmakta tereddüt etmeyecektir. Zaten, bir kurallar sistemiyle birlikte, kendiliklerinden düzenli oyunlar halinde gelişen biçimler de vardır. Özellikle, top oyunu ve kovalamacaya dayalı oyunların durumu böyledir.

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

en güzel düzlükleri ve manzaraları sunan doğa koşullarının da kesinlikle büyük etkisi olmuştur.

XIX. yüzyılın son çeyreğinden itibaren sporun bir zatiyet olarak gelişimi, giderek daha ciddileşen bir oyun kavrayışı içinde meydana gelmiştir. Kurallar daha kesinleşmiş ve çok daha incelikli kılınarak zenginleştirilmiştir. Eskiden hiç düşünülemeyecek rekorlar kırılmıştır. Geçen yüzyılın ilk yarısına ait gravürlerde, başlarında silindir şapkalarla kriket oynayanları herkes görmüştür. Bunlar anlamlıdır.

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

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

katılanların ve seyircilerin gözünde sahip olduğu büyük öneme rağmen, eski oyunsal faktörün adeta tamamen ortadan kalktığı kısır bir işlev olarak kalmaktadır.

Bu kavrayış, sporu kültürümüzün en mükemmel oyunsal unsuru sayan genel kamusal kanaatin tamamen tersidir. Spor aslında, oyunsal içeriğinin en iyi bölümlerini kaybetmiştir. Oyun daha ciddi hale gelmiş, oyunsal ruh hali giderek yok olmuştur. İlginç bir nokta, bu ciddiyete kayışın atletik olmayan oyunlarda, özellikle de satranç ve bazı iskambil oyunları gibi yalnızca akli işlemlere dayalı olan oyunlar alanında da meydana gelmiş olmasıdır.

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

İskambil oyunları, rastlantı unsuru asla tamamen dışlanmadığından, masa oyunlarından farklıdır. İskambil oyunları talih oyununa yaklaştıkları ölçüde, eğilim açısından zar oyunları türüne yaklaşmakta, yani kulüp veya halka açık müsabaka halinde örgütlenmeye pek yatkın olmayan entelektüel bir faaliyet olarak kalmaktadır. Buna karşılık, düşünme gerektiren iskambil oyunları böylesine bir gelişmeye olanak vermektedir. Bu alanda görülen ve giderek daha vurgulu hale gelen ciddiyete doğru yönelim fazlasıyla anlamlıdır. İskambil oyunları, *hombre* ve kadrilden *whist* ve briçe, giderek daha incelikli bir hale gelmektedir: Ancak, modern toplumsal teknik ilk kez briçle birlikte oyuna egemen olmuştur. Elkitapları ve sistemleriyle, büyük ustaları ve profesyonel çalıştırıcılarıyla briç son derece ciddi bir iş haline gelmiştir. Gazetelerde yakınlarda çıkan

bir habere göre, Culbertson çiftinin gelirleri 200.000 doların üstüne çıkmaktadır. Briç sürekli ve genel bir faaliyet olarak, her gün önemli miktarda zihinsel enerji tüketimine neden olmaktadır; bu, toplumun yararına da olabilir, zararına da. Burada, Aristoteles'in kelimeye yüklediği anlamda soylu bir *diagôgè*'den söz etmek güç olacaktır: Entelektüel yetenekleri sadece tek yanlı olarak geliştiren ve ruhu zenginleştirmeyen, daha iyi yerlerde (ama belki de daha kötü yerlerde) kullanılabilecek entelektüel ve zihinsel bir enerji miktarını esir eden ve tüketen, tamamen kısır bir bilim. Briçin çağdaş hayatımız içinde sahip olduğu yer, kültürümüzün oyunsal unsurunu görünüşte şimdiye kadar hiç duyulmadık ölçüde güçlendirmişe benzemektedir. Gerçekte durum böyle değildir. İnsanın gerçekten oynaması için, oyun esnasında yeniden çocuk olması gerekir. Acaba bu durumu, son derece incelikli böylesine bir zekâ oyununda gözlemek mümkün müdür? Eğer buna olumlu cevap verilemiyorsa, bu durumda oyun esas niteliğinden mahrum kalmış demektir.

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

birçok başka biçim altında da egemen olan güçlü agonal içgüdü aracılığıyla birbirine bağlanmıştır.

Dünyayı oyun cephesine sürükleyen bu agonal içgüdünün gelişimi, aslında kültür zihniyetinden bağımsız bir dış faktör tarafından teşvik edilmektedir: Özellikle, insan ilişkilerinin bütün alanlarda ve tüm araçlar sayesinde olağanüstü gelişimi. Teknik, reklam ve propaganda her yerde rekabeti teşvik etmekte ve bu içgüdünün tatminini mümkün kılmaktadır. Ticari rekabet, ilkel ve yüzyıllık kutsal oyunlar alanına mensup değildir. Bu rekabet türü ancak, bir başkasını geçmenin ve ondan daha kurnaz olmanın gerekli olduğu ticari faaliyet alanlarının yaratılmaya başlanmasıyla açıkça ortaya çıkmaktadır. Sınırlayıcı kurallar, yani ticari örf ve âdetler, bu alanda çabucak vazgeçilmez hale gelmektedir. Ticari rekabet oldukça yakın tarihlere kadar ilkel bir görünüme sahip olmuştur. Ancak modern ticari ilişkiler, propaganda ve istatistik sayesinde yoğunlaşabilmiştir. Spor alanında doğan rekor kavramı, iş âleminde de kendine yer edinmekte gecikmeyecektir. Günümüzdeki anlamıyla rekor kelimesi başlangıçta, eğer Hollanda'ya ilişkin bir uygulamadan haraketle bir benzetme yapılacak olursa, yarışı birinci bitiren patencinin hanın tahta kapısına kazıdığı işareti ifade etmekteydi. Karşılaştırmalı ticaret ve üretim istatistikleri, bu spor unsurunu çok doğal bir şekilde ekonomik ve teknik hayatın içine dahil etmişlerdir. Endüstriyel üretimin sportif bir karaktere büründüğü her yerde, rekor kırma hevesi kendine uygun bir alan bulmuştur: En yüksek tonajlı şilebe, en kısa deniz yolculuğunu yapan gemiye mavi kurdele. Burada, katıksız oyunsal bir unsur, yarar nedenlerini tamamen arka plana itmiştir: Ciddiyet oyun haline gelmiştir. Büyük bir firma, üretimini arttırabilme amacıyla, sportif unsuru kendi alanına bilinçli bir şekilde dahil etmektedir. Böylece süreç daha şimdiden tersine döndürülmüş olmaktadır: Oyun yeniden ciddi hale gelmektedir. Bir şirketin müdürü olan A.F. Philips, Rotterdam Yüksek Ticaret Okulu tarafından kendine onursal bir unvan verilmesi vesilesiyle yaptığı konuşmada şunları söylemiştir:

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

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

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

Sanatı toplumsal hayatın yaşamsal işlevi olma temelinden yavaş yavaş koparan ve onu bireyin giderek daha serbest ve daha özerk bir faaliyeti haline getiren kültür evrimi yüzyıllardan beri sürmektedir. Çerçeveli resmin freski arka plana itmesi ve bağımsız gravürlü levhanın kitap resimlemesini gölgede bırakması gibi değişmeler bu evrimin aşamalarını oluşturmuşlardır. Rönesans'tan sonra mimarinin ağırlık merkezinin yer değiştirmesiyle, buna benzer bir şekilde, toplumsaldan bireysele bir

kayış daha meydana gelmiştir. Mimarinin başlıca ödevi artık kilise veya saray değil de, konutlar; debdebeli galeriler değil de, apartman daireleri inşa etmektir. Sanat daha mahrem ama aynı zamanda daha soyutlanmış, tek bir kişiyi ilgilendiren bir şey haline gelmiştir. Kişisel estetik beklentilerini tatmine yönelik olan oda müziği ve şarkı da, benzer bir şekilde, daha çok kamusal hayata yönelik olan sanat biçimlerini, etkilerinin yaygınlığı ve özellikle de ifadelerinin yoğunluğuyla gölgede bırakmıştır.

Sanatın rolüne ilişkin olarak, aynı dönemde, bir değişme daha meydana gelmiştir. Sanatı, tamamen özerk ve olağanüstü yüksek bir kültür değeri olarak kabul etme eğilimi giderek artmıştır. Sanat XVIII. yüzyıla kadar, kültür değerleri içinde çok alt bir yere sahip olmuştur. Sanat o döneme kadar, ayrıcalıkların hayatının soylu bir süsünden ibaretti. Estetik zevk, bugün olduğu kadar güçlü bir şekilde hissedilmekteydi, fakat bu zevk genelde ya dinsel bir coşku ya da hoşça vakit geçirmeye yarayan üst düzeyden bir merak olarak yorumlanmaktaydı. Her zaman bir zanaatkâr sayılan sanatçı, alt düzeyden biri olarak kabul edilmekte, buna karşılık bilimle uğraşmak, para kazanma gibi bir dertleri olmayanların ayrıcalığı olarak görülmekteydi.

Büyük değişme, XVIII. yüzyılın ilk yarısından sonra, romantik ve klasik bir biçim altında ortaya çıkan yeni estetik akımdan kaynaklanmıştır. Bu biçimlerin birincisi asıl önemli olanıdır, diğeri ona eşlik etmektedir. Bu ikisinin kaynaşmasından, hayattaki değerler ölçeğinde estetik zevk içinde çıplaklık unsurunun yüceltilmesi olgusu ortaya çıkacaktır; çıplaklık yüceltilmiştir, çünkü dinsel bilincin zayıflaması buna olanak vermektedir. Bu hareket Winchelmann'dan Ruskin'e kadar sürmüştür. Sanatı halka indirme modası ancak XIX. yüzyılın sonlarına doğru yayılmaya başlamıştır ve burada fotoğrafçılık tekniğinde meydana gelen gelişmelerin rolünü inkâr etmek mümkün değildir. Sanat kamusal bir alan haline gelirken, sanat sevgisi de kibarlara yaraşır bir hale gelmektedir. Sanatçının üstün bir varlık olduğu kavrayışı her yere sızmıştır. Züppelik, halkın üzerinde güçlü bir etki yapmaktadır. Aynı zamanda, sanat alanındaki çılgınca yenilik

açlığı, üretim için başat bir güdüleyici haline gelmektedir. Yeni ve duyulmadık olana yönelik bu sürekli ihtiyaç, çökmekte olan empresyonist sanatı XX. yüzyıldaki aşırılıklarına götürmektedir. Sanat, modern üretim mekanizmasının zararlı etkilerine, bilimden daha fazla maruz kalmaktadır. Mekanikleşme, reklam ve etki peşinde koşma gibi unsurlar sanatı avcuna almıştır, çünkü sanat artık daha doğrudan bir şekilde piyasa için çalışmakta ve daha fazla teknik olanaktan yararlanmaktadır.

Bütün bunların içinden oyunsal unsuru ayıklamak güç bir iştir. Sanat XVIII. yüzyıldan beri, uygarlık faktörünün bilincine varmasıyla birlikte, bütün belirtilerden anlaşıldığı üzere, oyunsal nitelik namına kazandığından fazlasını kaybetmiştir. Bu bir düzey yükselmesi anlamına mı gelmektedir? Sanatın eskiden yüklendiği anlamın ve yarattığı güzelliğin büyük ölçüde bilincinde olmamasının onun için bir lütuf olduğunu göstermek mümkündür. Sanatın kendi yüceliğinin farkına varmasıyla, yüzyıllık saflığından ve basitliğinden bir şeyler eksilmiştir. Başka bir bakış açısıyla, oyun unsurunun sanatsal hayat içinde belli bir ölçüde güçlendiğini şu olgudan hareketle saptamak mümkündür: Sanatçı, benzerlerinin oluşturduğu kitlenin üzerinde yer alan, olağanüstü bir varlık olarak kabul edilmektedir ve o da bu nedenle belli bir saygı beklemektedir. Bu emsalsizlik duygusunu hissedebilmesi için bir hayranlar topluluğuna veya bir manevi kardeşler grubuna ihtiyacı vardır, çünkü kitle ona olsa olsa sözel bir saygı gösterir. Tıpkı en eski şiirde olduğu gibi, modern sanat için de belli bir kapalılık, yalnızca o alanda yer alanların anlayabilecekleri bir yapı mutlaka gereklidir. Her kapalılığın temelinde bir anlaşma yer almaktadır: "Biz, bu kapalılığın sırrına vakıf olanlar, bunu şu şekilde anlayacağız, yargılayacağız ve beğeneceğiz." Bu anlaşma, kendi esrarının arkasına saklanan oyunsal bir cemaat gerektirmektedir. Sanatsal bir yönelimin *izm* ile biten bir parola tarafından özetlendiği her yerde, oyunsal bir cemaat açıkça görülür. Abartılı övgüye, sergi ve konferanslara dayanan edebi eleştiriyle birlikte modern reklam aygıtı, sanatın dışavurumlarındaki oyunsal karakteri yüceltmeye yatkındır.

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

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

Buna karşılık, bir bilimin kendi yöntemi tarafından sınırlanmış alan içinde "oynanıp oynanmayacağı"nın bilinmesi ise başka bir şeydir. Örneğin, her tür sürekli sistemleştirme faaliyetinin içinde, adeta ayrılmaz bir şekilde bir oyun eğilimi yer almaktadır. Yeterli deneysel tabandan yoksun olan eski bilim, her tür nitelik ve kavramı tutarsız biçimde sistemleştirme alışkanlığına sahipti. Gözlem ve düşünme, burada engelleyici bir unsur olsa da, tam

bir güvence oluşturmazlar. İyi bir şekilde oluşturulmuş özel bir yöntemin terimleri her zaman kolayca oyunsal biçimler olarak kullanılabilir. Hukukçular her zaman böyle yapıyor olmakla eleştirilmişlerdir. Eski Ahit'ten ve *Vedalar*'dan beri üzerinde çalışmalar yapılan kelime açıklamasına ilişkin eski oyuna düşüncesizce katılan dilciler de bu eleştiriye maruz kalmışlardır; bu eleştiri, bugün dilbilim hakkında bir şey bilmediği halde bu açıklama işine girişenlere yöneltilmiştir. En yeni ve tamamen bilimsel sentaks okullarının yeni bir oyunsal yol üzerinde olmadıkları o kadar kesin midir? Uzmanlıktan veya cehaletten ötürü, Freudçu terminolojiyi aşırı bir istekle kullanarak bir oyuna dönüşen bilimlerin sayısı birden fazla değil midir?

Bir bilim dalındaki uzmanın veya amatörün sahip olduğu kendi alanının terimleriyle "oynama" olanağı soyutlandığında, bilimsel faaliyet de, yarışma zevkinden ötürü oyun alanına sürüklenebilmektedir. Bilim alanındaki yarışma ekonomik faktörler tarafından sanat alanında olduğundan daha dolaylı belirleniyorsa da; buna karşılık, bilim alanındaki diyalektik karakter kültürün gelişmesine daha fazla katkı yapacak niteliktedir. Yukarıda, arkaik dönemlerde bilgelik ve bilimin kökenlerini incelemiştik: Bunlar hep agonal unsura bağlıdırlar. Bilimin polemik nitelikte olduğu kanıtlarla gösterilmiştir. Ancak, bir bilim dalında, buluş veya bir kanıt yoluyla bir başka bilim insanını geride bırakma arzusu ön plana çıktığında bu kötü bir işaret olmaktadır. Araştırma yoluyla hakikate ulaşma susuzluğunu duyan kişi, bir hasmına karşı zafer kazanmaya pek kulak asmaz.

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

Son olarak, genel toplumsal hayattaki –siyasal hayat da dahil– oyunsal içeriğin belirlenmesine geçilecek olursa, iki olabilirliği önceden birbirinden iyice ayırmak gerekir. Her şeyden önce,

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

Bundan birkaç yıl kadar önce, günümüzün toplumsal hayatındaki kaygı verici olguların çocukluk adlandırması altında özetlenebileceğini sanmıştım;[1] bu çalışmada günümüz insanının, özellikle de oluşum halindeki bazı toplulukların üyesi olarak insanın bir dizi faaliyetinin yeniyetmelik döneminin zihinsel ölçülerine uygun bir şekilde cereyan ettiğini göstermeye çalışmıştım. Büyük bir bölümü itibariyle, çağdaş zihinsel alışveriş tekniği tarafından ya şartlandırılan ya da teşvik edilen alışkanlıklar söz konusuydu. Bunlar arasında, zaman geçirmeye ilişkin sıradan biçimlere, güçlü sansasyon ihtiyacına ve kitleye gösteriş yapmaya yönelik kolaylıkla tatmin edilen ama hiçbir zaman bastırılamayan ihtiyaç ve iştahlar yer almaktaydı. Bunlara, daha derin bir psikolojik düzeyde; göze görünür ayırıcı işaretler, anlaşmaya dayalı hareketler, taraftarlara özgü bağırışlar (*yells*, özel tezüharat biçimleri), belli yürüyüş biçimleri vs ile birlikte, canlı bir kulüpçülük zihniyeti eklenmekteydi. Öncekilerden daha derin psikolojik kökleri olan ve aynı şekilde çocukluk kategorisi içine dahil edilebilen bir özellikler dizisi de mizah yokluğu, kin veya sevgi yüklü sloganlar, grubun dışında kalanlara karşı gösterilen kötü niyet ve bunlara yönelik aşırı hoşgörüsüzlük, övgü ve sövgüdeki ölçüsüz abartı ve grubun kendine saygısını veya

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

bilincini okşayan her türlü yanılgıya hayat hakkı tanınmasıyla belirlenen reflekslerdir. Bu çocuksu çizgilerin çoğuna, uygarlığın eski dönemlerinde de geniş ölçüde rastlanmaktadır;[2] ama bunlar bu dönemlerde hiçbir zaman, bugünkü kamusal hayatın içinde gösterdikleri kitlesel ve kaba görüntüye sahip olmamışlardır. Burada, bu kültür olgusunun nedenlerinin ve gelişiminin koşullarına ilişkin ayrıntılı bir incelemeye girişmeye gerek yoktur. Bu olgunun ortaya çıkmasına katkıda bulunan faktörlerin arasında, yarı eğitimli kitlenin zihinsel harekete katılması, ahlaki ölçülerin gevşemesi ve teknik ile örgütlenmenin yarattığı, kitleleri yönetme konusundaki fazlasıyla büyük olanaklar sayılabilir. Eğitimin ve geleneğin engellemelerinden kurtulmuş olan yeniyetmelerin zihinsel tutumu, bütün sahalarda üstün gelmeye çalışmakta ve bunu çok iyi becermektedir. Çocukça davranışın resmî biçimine ilişkin binlerce örnekten biri: 9 Ocak 1935 tarihli *Pravda* gazetesi, Kursk ili yerel Sovyet yönetiminin Budenj, Krupskaya ve Kızıl Buğday Tarlası adlı üç kolektif çiftliğe, tahıl teslimatında açık verdiklerinden ötürü Tembel, Sabotajcı ve İşe Yaramaz diye yeni adlar verdiğini bildirmektedir. Bu aşırı heveskârlığından ötürü yerel makam hiç kuşkusuz parti merkez komitesinden azar işitmiş ve bu kararı iptal edilmiştir ama bu örnek bir zihin halini açıkça ortaya koymaktadır. Ad değiştirmeler, Konvansiyon döneminde[3] olduğu kadar, eski kentlerini kendi takviminin azizlerine göre yeniden adlandıran günümüz Rusya'sında da siyasal coşku dönemlerinin özelliklerindendir. Düzenlenmiş çocuk zihniyetinin toplumsal gücünü ilk anlayan ve bunu şaşırtıcı icadı olan izcilikte kullanan insan olma şerefi Lord Baden Powell'e aittir. Bu konuda çocuk gibilikten söz etmek uygun değildir; çünkü burada, bu yaş grubunun eğilim ve alışkanlıklarından hareketle, akıllı bir şekilde hesaplanmış

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

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

ve yararlı amaçlar doğrultusunda kullanılan eğitsel bir çocuk oyunu söz konusudur. İzci hareketi kendine oyun demektedir. Bu oyun alışkanlıkları, tamamen ciddi sayılan meşguliyet alanlarına sızdığında ve siyasal toplumsal mücadelelerin kötü tutkularıyla yüklü hale geldiğinde durum tamamen değişmektedir. Durum böyle olduğunda, bugünün toplumlarında çok fazla bir gelişme gösteren çocuk gibi davranmanın oyunsal bir işlev olarak kabul edilip edilemeyeceği sorusu ortaya çıkmaktadır.

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

Kültürün oyunsal unsurunun, hâlâ tam bir serpilme içinde gördüğümüzü sandığımız XVIII. yüzyıldan bu yana, alışkın olduğu hemen tüm alanlardaki anlamını kaybettiği sonucu giderek öne çıkmaktadır. Modern kültür artık hiç "oynanmamakta" ve

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

oynandığı izlenimini verdiği yerde de hile yapılmaktadır. Bu arada, çağdaş döneme yaklaşıldıkça uygarlık olguları içinde oyun ile oyun olmayan arasında ayırım yapılması giderek daha güç hale gelmektedir.

Bu durum özellikle, çağdaş siyasetin uygarlık olgusu olarak taşıdığı değerin farkına varılmaya başlandığında görülür. Daha yakın zamana kadar, demokratik ve parlamenter görünümü altında kurala bağlanmış olan siyasal hayat, inkâr edilemeyecek kadar çok oyunsal unsur içermekteydi. 1933 tarihli bir söylevimdeki[5] bazı işaretlerle ilişki kuran öğrencilerimden biri, yakınlarda kaleme aldığı ve Fransa ile İngiltere'deki parlamento söylevlerindeki hitabet unsurunu ele alan bir incelemede,[6] Avam Kamarası'ndaki tartışmaların XVIII. yüzyılın sonundan beri bir oyunun kurallarına tamamen denk düştüklerini ikna edici bir şekilde gösterdi. Bu tartışmalarda her zaman kişisel yarışmalar hâkimdir. Bu, oyuncuların mutlak bir ciddiyet içinde, hizmet ettikleri ülke çıkarlarını hiç kaale almaksızın, karşılıklı inatlaşmalarına dayanan sürekli bir "maç"tır. Parlamento hayatının havası ve örfleri her zaman tamamen sportif nitelikte olmuştur. Bu durum, İngiliz modeline az çok sadık kalmış olan ülkeler için de geçerlidir. Şimdi bile bir arkadaşlık zihniyeti, tartışmalar sona erer ermez, en inatçı hasımların kendi aralarında arkadaşça şakalaşmalarına izin vermektedir. Lord Hugh Cecil mizah yüklü bir üslup içinde, piskoposları Lordlar Kamarası'nda istemediklerini ilan etmiş ve daha sonra da Canterbury Başpiskoposu'yla gayet dostça sohbet etmişti. *Centilmenlik* anlaşması tarzı da -bu *centilmenler*den biri tarafından bazen kötü yorumlansa da- parlamentonun oyunsal alanına dahildir. Bu oyun unsurunun içinde, parlamentarizmin bugün çok eleştirilen en önemli veçhelerinden birini -hiç değilse İngiltere'de- görmek hiç de şaşırtıcı değildir. Bu unsur, ilişkilerin esnekliğini güvenceye almakta, başka türlü olsaydı dayanılmaz olacak gerilimlere

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

izin vermektedir; mizah duygusunun kaybedilmesi her zaman öldürücüdür. İngiliz parlamenter hayatı içinde oyunsal unsurun kendini yalnızca geleneksel genel kurul biçimleri ve tartışmalar içinde değil de, aynı zamanda tüm seçim sistemine ortak olarak ifade ettiğini göstermeye hiç ihtiyaç yoktur.

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

Fransa'da siyaset oyunu, daha basit bir şekilde ortaya çıkmaktadır. Çoğu, kişilerin ve grupların çıkarlarını temsil eden ve bakan devirme taktikleriyle, devletin kesin aleyhine olmak üzere, ülkeyi sürekli olarak tehlikeli siyasal bunalımlara maruz bırakan çok sayıdaki siyasal partinin tutumlarını oyunsal görünüş altında ele almak için bu ülkede de nedenler vardır. Ancak, partilerin fazlasıyla göze batan –kolektif veya bireysel– tutkuları, oyunun gerçek özüne pek uymamaktadır.

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

Gündelik dile girmiş bir Alman deyimi, savaş halinin ortaya çıkmasını "ciddi durum" olarak adlandırmaktadır. Bu söz, salt askerî açıdan doğrudur. Askerî manevra ve eğitimlerdeki

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

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

ilişkisinin ortadan kaldırılması, insanın saygınlığına geri dönmesi olacaktır. Savaş, harekete geçiren ve eşlik eden her şeyle birlikte, oyunun büyülü ve şeytani ağına takılıp kalır.

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

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

---

* (Lat.) Nihai ilişki. (ç.n.)

** (Lat.) Nihai kudurganlık. (ç.n.)

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

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

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

histerik tepkilerinden yararlanmaktadır. Bu nedenle, oyunsal biçimlere büründüğünde bile, modern oyun ruhu olarak değil, yalnızca onun bozulmuş ve sahte hali olarak kabul edilebilir.

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

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

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

9. *Fragment*, 70.
10. Yukarıda, Bl. I.
11. *Yasalar*, 803, 804, krş. 685. Platon'un başkaları tarafından defalarca ele alınan

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

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

---

sözü, Luther'in cümlelerinde daha da karanlık bir vurgu kazanmaktadır: "Bütün yaratıklar Tanrı'nın larvaları ve kılık değiştirmiş halidir", Erlanger Ausq., XI. s.115.
12. VIII, 30, 31.

Dizin

1914-1918 Dünya Savaşı 131
III. Richard 66

A
Abelardus 211
adalet 21, 66, 113, 114, 116, 117, 119, 122, 123, 125, 133, 141, 142, 163, 236, 240, 246, 281
adalet dağıtma 123
adli düello 121, 132, 133
agonal işlev 110
Aiskhylos 198, 199
Alcuin 209
alegori 188, 193
Alkibiades 207
Alvissmâl 155
Amadis de Gaule 105, 242
Amerika 1, 50, 274
Amerikan İç Savaşı 146
Anaksimandres 163
Angilbert 209
aptallık 24, 25
Argonauts of the Western Pacific 46, 94
Ariosto 241
Aristophanes 196, 197, 207
Aristoteles 24, 96, 161, 162, 179, 202, 204, 205, 216, 217, 218, 220, 250, 263
arkaik kültür 82, 110, 133, 232, 272
arkaik şiir 182
arkaik topluluk 85
Arkhidamos 207
Arkhilokhos 102
asıl hayat 43
Atharvaveda 151, 157
atletizm 107, 143
Avesta 159
ayin 33, 35, 40, 42, 48, 49, 50, 94, 95, 150, 181, 219, 224, 225, 249
Aziz Augustinus 208
Aziz Francesco 190
Aziz Markos 63

B
Babar yerlileri 170
Bach, J.S. 49, 221, 249, 250
bahis 83, 119, 121, 148, 156
bahse girmek 122, 136
Barok 243, 244, 245, 247, 252, 253, 254
bayram 36, 43, 44, 45, 46, 67, 69, 101, 104, 181, 234
Bédier, Noel 211
Belges, Jean Lemaire de 242
belirsizlik 65, 76
Benoncini 221
Beowulf 103, 168, 260
Beowulf destanı 168
bilgelik 8, 23, 24, 25, 50, 75, 96, 97, 107, 149, 150, 151, 153, 161, 165, 168, 170, 200, 206, 227, 240, 269, 280
bilgi 39, 81, 121, 145, 148, 149, 154, 156, 167, 168, 200, 204, 209, 210, 211, 222, 259
bilgi yarışmaları 149
bilim 1, 8, 18, 23, 42, 43, 44, 48, 165, 184, 192, 201, 212, 232, 248, 254, 263, 268, 269
Bilimsel Tartışmalar 242
bilmece 108, 148, 149, 150, 151, 152, 153, 154, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 162, 167, 169, 175, 182, 183, 184, 193, 202, 206, 210, 229
Bizans 239
Blackstone 121, 133
Boas 46, 91
Bocan 220
boğa güreşi 238
Boleyn, Anne 122
Bolkestein 55, 56, 59
Born, Bertrand de 252
boş zaman 60, 146, 216, 217
Brahmanalar 153
Brahms 221
briç 32, 262
Britanya 114

Brötanya 128
Brunelleschi 231
Brunner, H. 118, 132
Bulutlar 207
Burckhardt, Jacob 105, 106, 107, 108, 109
Buytendijk 19, 35, 37, 71
bütünsellik 20
büyücü 34, 167, 168
büyücülük 66, 149, 167, 168
Büyük İskender 156, 228

C-Ç
Calderon 23
Calvin 242
Cecil, Lord Hugh 273
Cervantes 242
Chamberlain 277
Charlemagne 104, 209
Charles V 83, 104
Charles, Yavuz 138
Charles-Quint 132
Charles-Quint 132
ciddiyet 8, 22, 23, 24, 27, 31, 39, 40, 43, 45, 47, 61, 72, 73, 78, 81, 82, 112, 132, 154, 156, 166, 178, 191, 192, 198, 201, 214, 217, 224, 243, 248, 251, 253, 262, 263, 273, 276, 277, 278, 279, 280, 281
Corbie, Pierre de 231
Cuzzoni 221
çaba 9, 18, 30, 73, 81
çağdaş kültür 259
çalışma 66, 72, 146, 214, 217, 224, 265
çarpışma 60, 67, 68, 69, 71, 73, 78, 88, 98, 102, 118, 121, 127, 128, 129, 130, 131, 135, 136, 137, 139, 140, 143, 202, 276
çarpışma alanı 137
çatışma 104, 119, 124, 125, 163, 207, 277
Çin 34, 84, 85, 86, 90, 98, 99, 131, 137, 138, 140, 141, 172, 229, 234
çocuk 21, 26, 27, 29, 31, 34, 37, 39, 41, 46, 47, 48, 54, 55, 57, 58, 62, 70, 72, 81, 152, 166, 170, 176, 193, 215, 217, 234, 252, 263, 270, 271, 272, 279
çocukluk 87, 270
çocuk oyunu 29, 37, 57, 215, 217, 272
çocuksu 110, 161, 166, 193, 195, 271, 272, 274
çocuksuluk 55, 272

D
d'Amboise, Bussy 105
Damien, Pierre 210
dans 34, 40, 43, 57, 62, 69, 71, 76, 114, 194, 215, 218, 220, 221, 222, 232, 272
Dante 252
Davy 89, 90, 91, 93, 113, 119
Deliliğe Övgü 242
demokrasi 257
Descartes 244
Deussen, Paul 150
Deutsche Wörterbuch 64
devlet 86, 97, 129, 142, 197, 235, 236, 237
De Vries 103, 131
Diconus, Paulus 102
Diderot 253
dil 20, 52, 56, 58, 59, 65, 69, 70, 72, 94, 173, 181, 183, 193, 194, 196
din 31, 35, 40, 41, 42, 48, 119, 160, 165, 166, 175, 192
Diodotos 207
Direktuvar 257
Diriliş 87
Disfida di Barletta 128
diyalektik 65, 269
diyalog 160, 197, 202
doğru 9, 13, 25, 29, 40, 47, 54, 67, 77, 83, 89, 94, 107, 116, 117, 119, 133, 137, 139, 151, 155, 160, 174, 190, 202, 207, 210, 216, 237, 244, 246, 254, 256, 257, 262, 266, 280
dram 23
drama 35, 39
duyguculuk 252, 253
Duyvendak 57
düello 121, 132, 133, 134, 170
düşman 98, 131, 138, 139, 276, 278
düzen 22, 29, 30, 33, 34, 39, 70, 85, 112, 186, 215

E
Edda, Snorre 103, 159, 184, 187, 188, 195

edebiyat 173, 175, 179, 188, 197, 217, 236, 239, 241, 248, 254
Edward, Kral 140
efsane 82, 103, 178, 179, 180, 188, 195
egemenlik kurma 19
eğitim 40, 144, 145, 201, 203, 217, 257
Ehrenberg 83, 106, 107, 108, 109, 113, 119, 230
Empedokles 162, 163, 164, 175, 189
endüstriyel üretim 264
Entretiens sur la pluralité des Mondes (Dünyaların Çoğulluğu Üzerine Sohbetler)
Erasmus 1, 211, 242
erdem 25, 95, 96, 97, 100, 133, 135, 137, 143, 145, 146, 191
Eski Ahit 68, 106, 190, 269
Eski Yunan 43, 77, 107, 134, 167, 206, 207, 215, 216, 217, 225, 233, 279
Essai sur le don (Bağış Üzerine Deneme)
estetik 25, 29, 30, 38, 50, 77, 143, 166, 175, 179, 218, 221, 222, 223, 224, 226, 243, 247, 249, 250, 266
etik 23, 30, 67, 97, 115, 133, 145, 218, 278
Euripides 197, 198
Euthydemes 203
Euthydemos 203

F
Faguet, Emile 194
fair play 278
Faustina 221
felsefe 151, 152, 159, 161, 163, 191, 205, 211, 243, 254
Fjölsvinn Şarkısı 155
Fontenelle 248
François, I. 132, 159
Fransa 1, 134, 140, 173, 244, 273, 274
Fransız Devrimi 246, 255, 256
Friedrich-Heinrich 138
Friedrich, II. 4, 138, 160, 161, 220
Frobenius, Leo 36, 37, 38, 42, 48, 75, 120

G
Gaimar, Geoffroi 104
General Harrison 274
Gerbert 209
gerilim 30, 39, 53, 64, 71, 76, 77, 81, 181, 182, 224
Germanik diller 54, 63, 73, 103
Germen uygarlığı 131
Gierke, Otto 119
Goethe 252
Gorgias 200, 201, 205, 206, 207
Gormsson, Harald 103
gotik 251, 252
gösteriş 39, 49, 76, 81, 89, 91, 97, 98, 104, 207, 225, 231, 256, 270
Granet, Marcel 35, 84, 85, 86, 90, 98, 99, 131, 137, 138, 141, 172, 229
Greuse 253
Grimm 64, 69
Grotius 243, 244
Guarino 242
güç 15, 20, 21, 32, 34, 39, 53, 77, 80, 87, 96, 97, 106, 107, 118, 119, 120, 121, 135, 144, 148, 159, 189, 194, 207, 225, 227, 229, 235, 237, 247, 250, 254, 259, 263, 267, 273
güç etkileri 21
Güçlü Augustus 221
gülme 23, 24, 166
gündelik hayat 50, 166
güzellik 21, 25, 30, 50, 77, 108, 110, 143, 169, 172, 174, 193, 194, 214, 222, 243, 245, 247, 250
Gylfaginning 69, 159, 179, 180, 188, 195

H
Habeşistan 122, 126
Haendel 221
hakikat 21, 50, 126, 205, 206, 214, 216, 243
Hampe 160, 161
hareket 18, 19, 28, 32, 39, 57, 58, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 69, 72, 94, 118, 149, 178, 179, 191, 193, 194, 203, 210, 215, 222, 223, 241, 245, 266, 268
Harrison, J.E. 35, 36, 78, 117, 118, 134, 274
hayal gücü 33, 190, 191, 192, 233
Haydn 220
hayvanlar 17, 20, 21, 24, 36, 53, 76, 187, 215, 239

Heidrek Bilmeceleri 155
Held 88, 89, 91, 93
Helena Methiyesi 201
Helenistik insan 105
Helenler 136
Helen uygarlığı 105
Henri, III. 105, 134, 190
Herakleitos 162, 163, 279
Herodotos 136
Hesiodos 125, 154, 163, 188
heyecan 20, 34, 37, 39, 43, 95, 151, 181, 194, 218, 219, 253, 254, 272
Heyne, M. 64
Hıristiyanlık 239
Hildegard 191
hile 81, 82, 148, 210, 273, 275
Hindistan 1, 106
hitabet 125, 130, 168, 201, 206, 207, 208, 273
Hollanda 1, 20, 114, 115, 264
Homeros 97, 116, 179, 188, 209
Honnecourt, Villard de 231
Horatius 209, 235
hukuk 22, 81, 93, 112, 113, 114, 115, 117, 119, 120, 121, 128, 130, 136, 139, 142, 149, 158, 163, 164, 165, 233, 234, 275, 277
Huyen, Nguyen Van 87, 121, 172
hümanizma 242

I-İ
Igsiavik 124
ibadet 22, 28, 36, 38, 42, 48, 56, 89, 149, 166, 184, 188, 201, 214, 219, 225, 233, 254
içgüdü 18, 26, 37, 93, 264
iktidar 129, 234
ilkel 18, 25, 32, 36, 37, 45, 46, 48, 49, 50, 53, 58, 63, 68, 83, 85, 86, 89, 93, 96, 106, 107, 110, 113, 114, 115, 118, 119, 127, 133, 135, 140, 141, 142, 146, 149, 162, 163, 166, 168, 175, 177, 179, 180, 181, 182, 187, 188, 189, 194, 195, 200, 202, 207, 209, 210, 221, 227, 233, 234, 235, 238, 264, 274, 277, 278
ilkel kültür 140
ilkel toplumlar 50
İlyada 97, 116, 117
İngiltere 79, 104, 114, 121, 132, 133, 140, 246, 260, 273
insan 7, 8, 13, 17, 22, 24, 25, 26, 28, 38, 40, 42, 48, 49, 53, 76, 87, 95, 105, 118, 121, 125, 128, 135, 142, 144, 146, 149, 152, 156, 161, 174, 178, 182, 187, 188, 189, 191, 192, 193, 198, 201, 202, 205, 223, 226, 227, 246, 254, 259, 264, 271, 279, 280
İrlanda 103
İskender 105, 108, 156, 157, 228
İslamiyet 90, 100, 101
İslamiyet öncesi 90, 100, 101
İzlanda 106, 176, 184

J
Jaeger, Werner 96, 102, 107, 114, 117, 125, 162, 163, 167, 197, 201
Japonya 86, 144, 176
Jensen 45, 46, 47, 48
Jong, de Josselin de 82, 169, 170, 180
Julie 253

K
kader 15, 28, 87, 116, 117, 118, 130, 135, 164
kahraman 82, 86, 103, 105, 182, 255
Kallikles 205, 207
kamusal hayat 145
Kant, Emanuel 65
Karolenj Rönesansı 209
kazanç 80, 81, 82, 143, 236
kazanma 30, 80, 115, 141, 210, 266
kehanet 116, 130, 162
kendinde oyun 39
Kerényi, Karl 43, 44
Khrysippos 202
Khrysostomos, Dion 208
Kızıl William 104
kişileştirme 188, 190, 191, 192
Kitab-ı Mukaddes 106, 126
klasisizm 251
Klearkhos 161, 202
Kleon 207
komedi 196, 197, 198, 204
komik 24, 198, 204, 221, 241

kötü 25, 34, 82, 99, 105, 123, 124, 141, 157, 160, 163, 176, 188, 192, 208, 211, 218, 219, 254, 263, 269, 270, 272, 273, 276, 280
Kratylos 203, 204
Kulturgeschichte Afrikas 75, 120
kurban 35, 40, 42, 50, 134, 150, 151, 152, 153, 159, 162, 168, 177, 187, 279
kurban töreni 168
kurmaca 19, 33, 47, 133, 135, 145
kutsal alan 75
kutsal ayin 33, 95
kutsal bilgi 156
kutsal eylem 28, 29, 40, 42, 184, 238
kutsallık 41, 49, 108, 113, 130, 138, 191, 193, 214, 230, 234, 253
kutsal oyun 49, 232
kutsal oyun alanı 49
kültür 8, 14, 17, 22, 28, 37, 42, 44, 49, 74, 75, 77, 82, 84, 87, 88, 89, 95, 97, 109, 110, 111, 122, 128, 129, 133, 140, 142, 143, 155, 165, 174, 178, 185, 210, 211, 226, 228, 232, 233, 236, 239, 240, 241, 246, 248, 249, 252, 253, 254, 255, 256, 259, 261, 264, 265, 266, 271, 272, 277, 278
kültür yaratıcı 8, 84, 97, 240

L
Lancret 247
Leonardo 241
liberalizm 254
Lieder des Rigveda 150, 151
Lille, Alain de 94, 191
Lincoln, Abraham 274
Locker, G.W. 92
Loesche, Pechuël 46
Louis, III. 68
Louis, XIII. 244
Louis, XIV. 134, 220, 245
Lucretius 175
Luther 158, 242, 280

M
Magdeburglu Ortric 209
Mahâbhârata 82, 91, 106, 120, 158
Mahâbhârata destanları 88
Malinowski 46, 94, 98
Manchester Okulu 254
Marchand, J.L. 221
Marette, R.R. 46
Marx, Karl 4
maske 33, 45, 49, 182
matraklık 24
Maunier, R. 92, 93
Mauss, Marcel 89, 90, 91, 93, 190
Mazda, Ahura 159, 160
Menandros'un Soruları 158
merhamet 239
Mısır 92, 116, 192, 234
Michael, I., Çar 4
Milton 244
mitoloji 179, 184, 193
mitos 162
moda 49, 201, 243, 245, 246, 247
Molinet 242
Montaigne 134
Mozart 250
mucize 169
Muhammed, Hz. 130
mücadele 33, 76, 78, 81, 84, 96, 101, 113, 115, 119, 124, 125, 127, 129, 130, 132, 141, 143, 148, 149, 157, 162, 164, 182, 230, 265, 274, 278
Müller, F. 138
müsabaka 56, 57, 58, 59, 68, 69, 78, 81, 82, 86, 87, 95, 96, 103, 105, 113, 119, 128, 129, 136, 141, 167, 182, 197, 259, 262, 276, 278
müzik 61, 66, 70, 76, 102, 108, 194, 212, 213, 214, 215, 216, 218, 219, 220, 222, 223, 224, 249

N
Napoléon 253, 255
Navarre, Marguerite de 242
Neckel, G. 180
Newton 212
Nguyen 87, 121, 172, 174
Nibelugenlied 121
Nicias 207
Nietzsche 207
Noel Baba 45, 47

O-Ö
onur 79, 80, 90, 125
Ossian 253
Ottoboni 221
Otuzlar Çarpışması 128
oynamak 26, 31, 38, 43, 49, 55, 57, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 69, 70, 71, 72, 88, 278
oyun 8, 13, 14, 15, 17, 18, 19, 21-32, 36, 38-44, 46, 47, 49, 50, 51, 53-82, 85-89, 91, 93, 94, 105, 109-113, 115, 116, 118, 119, 122, 124-128, 132, 133, 134, 138, 141-144, 147, 148, 149, 152, 154, 155, 156, 158, 163-169, 172, 173, 175, 177, 178, 180-185, 190, 191, 193, 195, 196, 197, 201, 202, 203, 205, 206, 208, 211-219, 221-228, 232, 233, 235, 238, 240-244, 247, 248, 250, 253, 254, 255, 257, 259, 260-265, 267-270, 272, 273, 275-281
oyun alanı 32, 49, 70, 165
oyunbozan 31, 82, 228, 275
oyunbozanlık 46
oyuncu 8, 30, 31, 46, 58, 79, 81, 82, 168, 198, 220, 251
oyun dili 60
oyun olmayan 19, 61, 73, 75, 273
oyunsal 14, 15, 23, 25, 31, 36, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 48, 49, 55, 56, 59, 60, 61, 62, 65, 68, 69, 70, 71, 73, 74, 75, 78, 79, 81, 82, 86, 88, 89, 94, 97, 98, 102, 109, 110, 113, 122, 128, 129, 132, 133, 134, 136, 138, 140, 142, 146, 152, 157, 159, 166, 170, 174, 176, 178, 179, 180, 183, 184, 188, 190, 192, 193, 194, 196, 200, 201, 202, 204, 206, 207, 208, 209, 211, 212, 213, 214, 215, 216, 219, 221, 222, 223, 224, 225, 226, 227, 229, 230, 231, 232, 233, 234, 237, 239, 240, 241, 242, 243, 244, 246, 247, 248, 249, 250, 251, 253, 254, 255, 257, 259, 261, 262, 263, 264, 265, 267, 268, 269, 270, 272, 273, 274, 275, 277, 278, 279
oyunsal alan 59, 78, 190, 268
oyunsal dürtü 75
oyunsal eylem 23
oyunsal karakter 71, 86, 129, 157
oyunsal unsur 97, 133, 206, 213, 225, 237, 239, 247, 273
oyunsal üslup 179
oyunun sistemleştirilmesi 261
oyun unsuru 116, 224, 243, 276
ödül 58, 80, 108, 129, 136, 164, 202, 221, 230
Ölüler Dansı 252
öteki 38, 79, 90
özdeşleşme 35
özgürlük 26, 34

P
Pacta sunt servanda 275
Paris 4, 35, 84, 86, 87, 89, 100, 104, 105, 152, 171, 211, 221
Parmenides 203, 204, 205
Pascal 244
Pax Augusta 237
peruka 114, 212, 244, 245, 246
Pestalozzi 160
Philips, A.F. 264
Piccinni 221
Pindaros 107
plastik sanatlar 222, 223, 224, 227
Platon 40, 41, 49, 50, 64, 78, 125, 179, 195, 198, 201, 203, 204, 205, 206, 215, 216, 218, 219, 279, 280
Pope 248
Port-Royal 244
potlatch 89, 90, 91, 92, 93, 94, 98, 99, 108, 111, 113, 119, 120, 239
Powell, Lord Baden 271
Pravda 271
Prodikos 200, 205
propaganda 264, 279
Protagoras 200, 204, 205
psikoloji 15
Pythagoras 162, 201

Q-R
Quintilianus 208
Rabelais 242
Racine 23
Rahder 59
rakip 79, 85, 99, 103, 123, 210, 276
Râmâyana 120

Rätselbüchlein (Küçük Bilmece Kitabı) 160
rehin verme 121, 122, 174
rekabet 58, 84, 85, 86, 92, 99, 100, 101, 102, 107, 110, 141, 143, 177, 209, 231, 232, 237, 248, 264, 265
reklam 264, 267
Rembrandt 244
retorik 206
Richelieu 134
riziko 81
Rokoko 247, 248, 249, 250, 256
rol kesme 46
Roma 32, 62, 90, 98, 108, 110, 126, 138, 208, 228, 233, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 240, 244, 253
Roma İmparatorluğu 233, 234, 235, 236, 237
Romalılar 139, 189
romantizm 221, 251, 253, 256
Roma uygarlığı 234
Roscelin 211
Rönesans 1, 241, 242, 265
Rubens 243
Rufus, Rutilus 126
Ruskin 145, 146, 266
Rusya 271

S-Ş
sadakat 92, 274
sahte oyuncu 82
Samuel 68, 78, 116
sanat 23, 49, 125, 145, 200, 204, 215, 219, 220, 221, 224, 225, 227, 228, 230, 231, 236, 239, 243, 245, 247, 249, 250, 265, 266, 267, 269
sanatçı 167, 219, 266
Sannazaro 242
satranç 23, 42, 208, 241, 247, 262
savaş 40, 97, 101, 107, 128, 129, 130, 131, 135, 136, 137, 138, 139, 141, 142, 145, 146, 149, 165, 172, 184, 201, 207, 211, 231, 275, 276, 277, 278
Scarlatti 221
Schmitt 276
Schröder, R. 132
Scotus, Michael 160
Sebin, İbn 160, 161
seyirci 79, 159
Shakespeare, William 23, 66
silahlı çarpışma 78
silahlı çatışma 104
silahlı oyun 132
simgeleştirme 36, 38
siyaset 165, 234, 237, 240, 243, 247, 274, 276
Snorri 188
Sofist 199, 201, 203, 204
sofistler 125, 195, 200, 201, 202, 204, 208
sofizm 202, 203
Sokrates 197, 198, 202, 203, 204, 206
Sophron 204
sosyalizm oyunu 254
Spinoza 244
spor 59, 114, 200, 210, 256, 259, 260, 262, 263, 264, 265
Sthenaladas 207
Strumph, Robert 197
Süleyman 157, 190, 280
Süleyman'ın Özdeyişleri Kitabı 280
Sylvestrus, II. 209
şair 23, 97, 101, 152, 167, 168, 188, 198, 199, 241, 242
şaka 24, 57, 58, 62, 72, 104, 156, 195, 204, 208
şans 53, 82, 118, 132, 262
şiddet 124, 127, 135, 141, 142, 143, 275
şiir 8, 23, 75, 95, 151, 155, 166, 168, 169, 170, 171, 172, 174, 175, 176, 177, 178, 181, 182, 183, 184, 185, 194, 196, 209, 213, 223, 227, 240, 241, 243
şiirsel biçim 171, 172, 176, 213
şiirsellik 65, 183
şiir yarışmaları 183
şövalyelik 96, 97, 135, 136, 144, 146, 241, 275

T
taklit 19, 35, 57, 60, 61, 65, 76, 173, 175, 218, 219, 224, 245
taklit etmek 60, 65
talih 58, 59, 62, 67, 68, 76, 77, 81, 83, 87, 89, 93, 115, 116, 117, 120, 129, 130, 262

talih oyunu 83, 87, 116, 120
talih unsuru 116
tellal 97, 168
temsil 33, 34, 35, 36, 37, 38, 45, 46, 47, 54, 57, 58, 60, 65, 73, 74, 76, 77, 85, 87, 88, 92, 97, 113, 117, 131, 143, 155, 162, 167, 184, 187, 189, 191, 196, 197, 198, 200, 201, 218, 222, 227, 230, 234, 241, 243, 251, 255, 256, 274
The Rape of the Lock 191
The Serpent in Kwakiutl Religion 92
Thukydides 207
Titus-Livus 94
tiyatro 23, 196, 221, 238, 259
Tolstoy 87
toplumsal erdem 133
toplumsal oyun 172
totemizm 192
trajedi 197, 198
Trobriand adaları 94
turnuva 138, 147, 210, 240

U-Ü
Uhlenbeck 58
uluslararası hukuk 128, 135, 136, 142, 275, 277
Upanişadlar 50, 152, 206
uygarlık 21, 58, 84, 95, 97, 120, 142, 143, 156, 184, 201, 217, 235, 236, 248, 253, 267, 273, 278
Uzakdoğu 106, 172, 173, 174, 175
ücret 80, 200, 217

V
Vafthruonismâl 154
Valéry, Paul 30, 181
Vedalar 35, 50, 152, 153, 154, 191, 210, 269
Vergilius 235
Vespasianus 208
Vico 166
Vondel 243

W
Wagner 220, 221
Walpole 251
Watteau 246, 247
Wensinck 61
Werther 253
Winchelmann 266
Wörterbuch 64

Y
yanlış 25, 55, 78, 200, 207, 270
yargı 23, 28, 112, 118, 119, 121, 157, 172, 177, 188, 214, 240, 245
yarış 29, 35, 59, 60, 76, 77, 94, 99, 100, 108, 119, 120, 167, 221, 231, 239
yarışma 19, 30, 62, 67, 76, 77, 81, 87, 92, 95, 97, 98, 99, 100, 101, 106, 108, 109, 110, 113, 120, 122, 136, 139, 142, 156, 159, 169, 183, 211, 216, 220, 227, 228, 229, 230, 231, 232, 260, 265, 269
yasa 30, 112, 117, 121, 132, 167, 184, 221, 268
Yasalar 40, 215, 216, 218, 280
Yasnalar 159
Yeni Ahit 63
Yeni Gine 94
yenilgi 130
Yunan 43, 54, 55, 56, 59, 69, 76, 77, 78, 90, 101, 105, 106, 107, 109, 125, 134, 136, 154, 158, 161, 163, 165, 167, 175, 178, 179, 195, 196, 197, 198, 199, 201, 203, 206, 207, 208, 210, 214, 215, 216, 217, 221, 225, 233, 234, 240, 279
Yunan kültürü 56, 69, 225
Yunanlılar 56, 108

Z
zafer 58, 80, 82, 107, 109, 111, 123, 137, 138, 140, 154, 210, 236, 237, 265, 269, 279
zar oyunu 58, 60, 88, 89, 277
zekâ oyunu 187, 206
Zenon, Elealı 162, 204
Zerdüşt 157, 159
zihin 18, 21, 22, 25, 48, 71, 77, 151, 190, 227, 271
Zwingli 158