Dr. ERIC BERNE

HAYAT DENEN OYUN

ÇEVİRİ : SELAMİ SARGUT

MERT YAYINCILIK

Dr. ERİC BERNE

HAYAT DENEN OYUN

SELAMİ ARICI

DR. ERIC BERNE'in
Yayınlarımız arasındaki
diğer eserleri

Herkes İçin PSİKİYATRİ ve PSİKOANALİZ REHBERİ

Eric Berne, akıcı biçemi ve karmaşık konuları basite indirgemedeki ustalığıyla psikanaliz ve psikiyatri konusunda akla gelebilecek pek çok soruyu yanıtlıyor.

Bu kitabın, yalnızca insanın ruhsal yapısının işleyişi ve bu işleyişteki bozuklukları merak eden tıp dışı okuyucuya değil, tıp mesleğinden olanlara, hatta psikiyatri ve psikoloji öğrencilerine de yararlı olacağına inanıyoruz.

Özellikle sağlık personeli eğitim ve örgütlenmesine ilişkin bölümlerin, bu acıdan ülkemizin çağdaş bilimin nerede olduğu konusunda iyi bir ölçü oluşturacağını ve artık insan sağlığı ve yaşamının, mesleksel ya da yönetimsel kibirin önüne geçilmesi yolunda bir ivme vereceğini umuyoruz.

İNSANCA SEVGİ ve CİNSELLİK

Dr. Eric Berne insanların birbirileriyle gündelik ilişkiyerini, bu ilişkiler sırasında oynanan oyunları ve kişinin ya-

şam senaryosunu incelemeye ağırlık veren bir psikoloji ekolünün ve bir ruhsal sağaltım yönteminin kurucusu.

Ölümünden (1971) önce yayınlanan bu son kitabında cinselli konusunu ele alıyor ama cinselliğe onu, insan ilişkilerinin bütününden ayırmadan yaklaşıyor. İnsanın bedensel ve ruhsal sağlığı açısından karşılıklı dürüst, içten, yakın, sevgi dolu ilişkinin önemini vurgulayarak cinselliğin böyle bir yakınlığın kurulmasındaki rolünü inceliyor.

Esprili, akıcı ve bilimsel bir konuyu herkes için kolayca anlaşılır bir hale getiren biçimiyle 'İnsan Sevgi ve Cinsellik'in Türk okuyucusunun özlediği bir yaklaşımı getirdiğine inanıyoruz.

İÇİNDEKİLER

Önsöz.....11
Giriş.....13

KESİM 1

Oyunların Çözümlenmesi

1. Bölüm
Yapısal Çözümleme.....25
2. Bölüm
Karşılıklı Davranışsal Çözümleme.....33
3. Bölüm
Yöntemler ve Törenler.....41
4. Bölüm
Eğlentilikler.....47
5. Bölüm
Oyunlar.....55

KESİM II

Oyun Dağarcığı

Giriş.....77

6. Bölüm
Yaşam Oyunları.....81
1. Alkolik.....81
2. Borçlu.....89
3. Tep Beni.....93
4. Şimdi Kıstırdım Aşağılık Herif.....94
5. Bak Bana Ne Yaptırdın?.....97

7. Bölüm
Evlilik Oyunları.....103
1. Köle.....103
2. Mahkeme Salonu.....107
3. Soğuk Kadın.....110
4. Etekleri Tutuşmuş.....114
5. Sen Olmasaydın Eğer.....118
6. Elimden Geleni Yaptım.....118
7. Sevgili.....122

8. Bölüm
Toplantı Oyunları.....125
1. Ne Denli Kötü Değil mi?.....125
2. Suçlu.....128

3. Beceriksiz.....130
4. Niye Yaşamıyorsun - Evet Ama.....132
9. Bölüm
Cinsel Oyunlar.....141
1. Hadi Sen Onunla Dövüş.....142
2. Sapkınlık.....143
3. Irza Geçme.....144
4. Çorap Oyunu.....148
5. Öfke.....150

10. Bölüm
Yeraltı Dünyası Oyunları.....153
1. Hırsız - Polis.....153
2. Burada Cızlamı Nasıl Çekersin?.....159
3. Hadi Şu Hergelenin Hakkından Gelelim.....161

11. Bölüm:
Danışma, Başvurma ve İyileştirmeyle ilgili Oyunlar....165
1. Yeşilev.....165
2. Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum.....167
3. Yoksulluk.....172
4. Köylü.....176
5. Ruh Hekimliği.....180
6. Aptal.....184
7. Tahta Bacak.....187

12. Bölüm
İyi Oyunlar.....191

1. İşgüzar Tatilde.....192
2. Şövalye.....192
3. Yardıma Hazır.....195
4. Dost Canlısı Bilge.....196
5. Beni Tanımak Onları Mutlu Edecek.....197

KESİM III

Oyunların Ötesi

13. Bölüm
Oyunların Önemi.....201
14. Bölüm
Oyuncular.....203
15. Bölüm
Bir Örnekleme.....207
16. Bölüm
Özerklik.....211
17. Bölüm
Özerkliğe Erişmek.....217
18. Bölüm
Oyunlardan Sonra Söz Konusu Olan Nedir?.....219

Ek / Davranışların Sınıflandırılması.....220

ÖNSÖZ

Bu kitap öncelikle Ruhsal İyileştirmede Karşılıklı Davranışsal Çözümleme (1) adlı kitabımın süreği olarak düzenlendi. Oysa bir başına okunduğunda da başka bir yapıta bağımlı olmadan anlaşılabilecek bir biçimde yazıldı. Oyunları çözümleyebilmek ve açıkça anlayabilmek için gerekli kuramlar I. Bölümde özetlendi. II. Bölüm'se oyunların tek tek tanımlarını içermekte. III. Bölüm, önceden yazılanlara eklendiğinde oyun dışı kalmanın ne demek olduğunu açıklamaya yarayan,klinik ve kuramsal verileri içeriyor. Bu konuda daha geniş bir temel oluşturmak isteyenler, daha önceki yapıta başvurmalıdır. Her iki yapıtı da okuyanlar kuramsal gelişmeleri ve konuyla ilgili sözcük dağarcığındaki değişmeleri göreceklerdir.

Öğrencilerin ve söyleşilerimi izleyen dinleyicilerin söz konusu oyunların sıralanmasıyla ilgili istekleri bu yapıtın oluşmasını sağladı. Öncelikle bu öğrenci ve dinleyicilere ve özellikle yeni oyunları saptamama önayak olan hastalarıma şükranlarımı sunarım.

örgütlenmedir.(5)

Olaya biyolojik açıdan bakarsak, duygusal ve duyusal yoksunluk büyük bir olasılıkla organik bazı değişikliklere neden olmakta veya bu değişiklikleri uyarmaktadır. Omuriliğin ağ biçimindeki uyarı sistemi (6) yeterince uyarılmadığı zaman, sinir hücrelerinde yozlaştırıcı bazı değişmeler, en azından dolaylı olarak oluşmaktadır. Yetersiz beslenmeye oranla bu sürecin etkisi ikinci derece kalabilir, ancak yetersiz beslenme de, çok zayıf çocuklarda görüldüğü gibi isteksizlik sonucu ortaya çıkmaktadır. Böylece biyolojik zinciri duygusal ve duyusal yoksunluktan başlatıp, isteksizlikten geçirip yozlaştırıcı değişmelere ve ölüme varabiliriz. Bu açıdan bakıldığında insan organizmasının yaşamını sürdürebilmesi için yiyecek açlığı ne önem taşıyorsa, uyarılma-açlığı da aynı önemi taşımaktadır.

Gerçekte, yalnızca biyolojik açıdan değil, ruhbilimsel ve sosyal açıdan da uyarılma-açlığı, yiyecek açlığına koşut özellikler göstermektedir. Kötü beslenme, doyum, ağzının tadını bilmek, oburluk, yemek düşkünlüğü, iştahsızlık, gibi deyişler kolaylıkla beslenme alanından duygusal alana aktarılabilir. Aşırı doyumun duygusal alandaki karşılığı aşırı uyarılmadır. Sunulanın bol ve çeşitli olduğu olağan koşullarda, her iki alanda da kişinin huyları, seçme eylemini etkileyen bir öğe olarak belirir. Bu huyların bazılarının veya çoğunun önceden kararlaştırılmış davranışlar olması akla yatkındır, ancak bu konunun elimizdeki sorunla ilgisi yoktur.

Toplumsal ruhbilimcinin konuya olan ilgisinin temeli, olağan büyüme süreci içinde çocuk annesinden ayrıldığı zaman nelerin olup bittiği sorusuna dayanmaktadır. Şimdiye değin bu konuda yazılıp çizilenler bir takım "söyleşiler" biçiminde özetlenebilir (7). "Eğer sizi kimse okşamazsa, omuriliğiniz kurur," benzeri sözlerdir edilenler. Oysa annesiyle arasında oluşan yakın ilişki sona erince, kişi yaşamı boyunca yazgısına ve yaşama gücüne etki yapan bir

ikilemle karşı karşıya kalır. İkilemin bir ucunda yaşadığı fiziksel yakınlığı engelleyen sosyal, ruhbilimsel ve biyolojik güçler yer almaktadır. Öte uçtaysa bu (fiziksel yakınlığa) ulaşabilmek için süre gelen bir açlık vardır. Birey çoğunlukla bir uzlaşma sağlayacaktır. Sıradan ve simgesel dokunma biçimleriyle yetinmeyi öğrenecektir. Tanındığını gösteren bir davranış amacının gerçekleşmesi için yetecektir. Ancak özgün fiziksel dokunma için duyduğu açlık varlığını sürdürecektir.

Bu uzlaşma süreci **yücelme** benzeri çeşitli terimlerle ortaya konabilir. Oysa ne biçimde adlandırılırsa adlandırılsın, sonuç çocuksu uyarılma- açlığından, **tanınma-açlığı** (farkedilme) biçiminde tanımlanacak bir olguya kısmi bir geçiş olarak ortaya çıkar. Uzlaşmanın karmaşıklığı arttıkça, her birey tanınma isteği konusunda giderek kişisel tavır içine girer. Bireyin yazgısını oluşturan ve sosyal ilişkilere çeşitlilik getiren bu ayrımlardır. Bir sinema oyuncusu omuriliğinin kurumaması için bir hafta boyunca adsız, ayrılık göstermeyen yüzlerce hayranı tarafından okşanmaya gereksinme duyarken, bir bilim adamı fiziksel ve ussal olarak sağlığını sürdürebilmek için yılda bir kez saygın bir bilgin tarafından okşanmayı yeterli görebilir.

"Okşama" genel olarak yakın fiziksel dokunmayı tanımlar biçimde kullanılabilir. Uygulamada bu sözcük çeşitli anlamlar yüklenir. Bazı kişiler bir bebeği bilinen anlamıyla okşarlar; bazıları sıkıca sarılır ya da vurarak okşar; kimisi orasını burasını çimdikler, fiske vurur. Bu davranışlardan her birinin konuşma eylemi içinde benzerleri vardır. Olaya bu açıdan yaklaşıldığında, bir kişiyi dinleyerek onun bir bebeği ne biçimde okşayacağını kestirmemiz olanaklar içindedir. Anlamını genişleterek "okşama" sözcüğünü başka birisinin varlığını algıladığımızı gösterir tavırlar için de kullanabiliriz. Böylece **okşama** toplumsal eylemin temel birimi olarak kullanılabilir. Okşama alışverişi bir **karşılıklı davranış** (transaction) oluşturur; bu oluşum da

toplumsal ilişkinin birimidir.

Olguyu oyunlar kuramıyla ilişkilendirdiğimizde ortaya şu kural çıkmaktadır: Herhangi bir toplumsal ilişki biyolojik üstünlükleri de olsa ilişki olmanın ötesine geçemez. Bu gerçek S. Levine'in (8) fareler üzerinde sergilediği ilgi çekici deneylerle ortaya konmuştur. Okşanma yoluyla yalnızca fiziksel, ussal ve duygusal gelişmenin değil, ayrıca beynin biyokimyasının ve hatta kan kanserine karşı direncin bile etkilendiği saptanmıştır. Bu deneylerin ortaya koyduğu ilginç bulgu, yumuşak okşamayla, acı verici elektrik şoklarının, hayvanların sağlıksal gelişmesinde aynı etkiyi yaptığıdır.

Yukarıda anlatılanların geçerliliği, sonraki bölüme geçebilmede bize güç vermektedir.

2- ZAMANIN DÜZENLENMESİ

Çocuğun kucaklanıp okşanmasının ve onun büyüklerdeki simgesel özdeşi olan tanınmanın yaşamın sürmesi açısından önemini saptamış bulunuyoruz. Ardından gelecek olan "Bundan sonra ne olacak?" sorusudur. Soruna güncel açıdan yaklaşırsak, insanlar selamlaştıktan sonra ne yapacaklardır ? Birbirlerini kısaca "Merhaba" diye ya da saatler süren ve Doğuyu çağrıştıran bir törenle selamlasalar da eylemin sonrası vardır. Uyarılma ve tanınma açlığının ardından bu kez de **düzenleme-açlığı** gelmektedir. Yetişkin bir kişinin sürekli olarak peşini bırakmayan sorun,"Merhaba dedikten sonra ona ne diyeceğim" düşüncesidir. Çoğu insan için , suskunluğun egemen olduğu bu toplumsal boşluk, orada bulunanların, "Bu gece duvarlar birbirlerine dik açı yapıyorlar, siz de aynı kanıda değil misiniz?" sözünden daha ilginç başka bir söz bulamadıkları düzenlenmemiş (veya düzenlenememiş) zaman aralığı-

dır. İnsanoğlunun çağlardan bu yana süregelen sorunu uyanık olduğu zamanları nasıl düzenleyeceğidir. Bu varoluş duyumu içinde, tüm toplumsal yaşamın işlevi, düzenleme işlemi için gerekli karşılıklı yardımlaşmanın sağlanmasıdır.

Zamanı düzenleme olgusunun eylemsel yanına programlama diyebiliriz. Programlama eyleminin üç yönü vardır: Maddesel, toplumsal ve bireysel. Zamanı düzenlemenin çok bilinen, sağlıklı, yararcı yöntemi, dışsal gerçeğin öğeleriyle başedebilecek bir tasarının biçimlendirilmesidir. Bu tanımın karşılığı olan sözcük de hepimizin bildiği çalışma sözcüğüdür. Böyle bir tasarı uygulama açısından **etkinlik** diye adlandırılır. "Çalışma" sözcüğünün uygun olmamasının nedeni, toplumsal ilişkiyi de bir çeşit çalışma olarak görme zorunluğudur.

Maddesel programlama dışsal gerçeklerle kurulan ilişki sonucu belirginleşen değişiklikler nedeniyle ortaya çıkar. Etkinlikler, "okşama," tanınma ve diğer karmaşık toplumsal ilişki biçimlerini yarattığı sürece maddesel programlama konumuz açısından bizi ilgilendirir. Maddesel programlama öncelikle toplumsal bir sorun değildir. Gerçekte bilgi süreçleme üzerine kuruludur. Bir tekne yapma olayı bir dizi ölçme ve olasılıklara dayalıdır; oluşan herhangi bir toplumsal alışveriş yapımın sürdürülebilmesi için bu düzene uydurulmak zorundadır.

Toplumsal programlama geleneksel, törensel veya yarı-törensel alışverişler biçiminde oluşur. Bölgesel olarak kabul görebilmeleri için önde gelen ölçü "iyi davranışlar" olarak tanımlanabilmeleridir. Dünyanın her yerinde anababalar çocuklarına iyi davranış biçimlerini öğretirler. Böylece yemek yemenin, selamlaşmanın, dışkılamanın, kur yapmanın ve yas tutmanın yolunu yordamını, belirli konuşmaları uygun bir biçimde sürdürmenin yollarını öğrenirler. Konuşmanın biçimi ve gücü belirli taktikler ve diplomatik özellikler oluşturur. Bazıları evrensel bazılarıy-

sa yereldir. Yemekte geğirmek veya bir adamın karısına askıntı olmak yerel geleneklere göre kimi yerde özendirilen, kimi yerde de yasaklanan bir davranış olabilir. Genellikle özellik gösteren bu gibi **karşılıklı eylemlerde** ters bir ilişki vardır. Bir bakarsınız yemekte insanların geğirdiği bir toplumda kadınlara askıntı olunması kötü bir davranış sayılır. Öte yandan kadınların arkasından koşmanın olağan sayıldığı bir toplumda, yemekte geğirmek ayıplanır. Genellikle biçimsel törenler yarı-biçimsel konuşmalardan önce gelir. Yarı-biçimsel konuşmalar **eğlentilikler** (pastimes) diye adlandırılarak diğerlerinden ayrılabilirler.

İnsanlar daha iyi tanıştıkça **kişisel proramlama** daha çok önem kazanmaya başlar. Böylece "rastlantılar" oluşur. Bu rastlantılar yapay bir biçimde beklenilmeyen olaylarmış gibi görünürler; kişilerce de böyle değerlendirilirler; ancak özenle gözden geçirildiklerinde belirli bir düzen içinde ve belirtilmemiş kurallara göre oluştukları ortaya çıkmaktadır. Hoyle'a göre dostluklar veya düşmanlıklar ortaya çıkmadıkça bu kurallar saklı kalmaktadır; kuraldışı bir davranış oluştuğunda kurallar ortaya çıkmakta ve simgesel bir karşı tavırla davranışı ayıplamaktadırlar. **Eğlentiliklerdeki** durumun tersine olarak böyle anlar toplumsal programlamadan çok kişisel programlamaya dayanmakta ve **oyunlar** diye adlandırılmaktadırlar. Aile yaşamı, evlilik, çeşitli örgüt biçimlerindeki yaşam, aynı **oyunun** çeşitlemeleri üzerine kurulmaktadır.

Toplumsal etkinliğin çoğunluğu oynanan oyunlardan oluşur dediğimizde, çoğunun eğlenceli oyunlar olduğunu veya kişilerin ilişkiler üzerine ciddi bir tavırla eğilmediklerini söylemek istemiyoruz. Öte yandan futbol ve diğer atletik "oyunları" "oynamak" hiç de eğlenceli olmayabilir. Oyuncular aşırı derecede sert ve acımasız olabilir. Böylesine oyunlar kumar ve benzeri "oyun" biçimlerinden çok ciddi, hatta bazan yıkıcı olma özelliğini taşırlar. Bazı yazarlar, örneğin Huizinga (9) yamyamlık şöleni gibi eylem-

leri de "oyun" tanımı altında sıralamaktadır. Kendini öldürmek, alkol ve uyuşturucu madde alışkanlığı, suça yatkınlık, usyarılım (şizofreni) gibi trajik davranışları "oyun oynama" diye tanımlamak sorumsuz, alaycı veya barbarca bir yaklaşım değildir. İnsan oyununun temel özelliği duyguların düzmece olması değildir. Önde gelen özellik oyunların kurallara göre düzenlenmemiş olmasıdır. Düzmece duygusal gösteriler kısıtlamalar uygulandığında bu özellik belirginleşir. Oyun acımasız veya yıkıma neden olacak bir biçimde ciddi olabilir; oysa toplumsal cezalar kural dışına çıkıldığında geçerlilik kazanır.

Eğlentilikler ve oyunlar yakın ilişkilerimizdeki gerçek yaşamın yerini alırlar. Eğlentilikler yakın ilişkilere oranla daha ilkel bağlantılar olarak değerlendirilirler; etkili oyun biçimleri olarak bilinmelerinin nedeni de bu özellikleridir. Senli benli yakınlıklar (yakın ilişkiler) bireysel (genellikle içgüdüsel) programlamanın en yoğun olduğu düzeyde gerçekleşir. Bir yandan toplumsal kurallar, öte yandan da gizli sınırlamalar ve düzenlenme açlığına karşı en doyurucu çözüm eğlentiliklerle oyunlardır. Söz konusu olguyla ilgili olarak verilebilecek ilk örnek (prottolip) de seve seve gebe kalma eylemidir.

Düzenleme-açlığıyla uyarılma-açlığı yaşam süreğine etkileri açısından eşdeğerdedirler. Uyarılma açlığı ve tanınma- açlığı duyusal ve duygusal açlıktan kaçma gereksinmesini açığa vuran olgulardır. Her iki açlık da kişiyi biyolojik çürümeye götürebilir. Düzenleme-açlığı, sıkıntıdan kaçma gereksinmesini açığa vurmaktadır. Kierkegaard,(10) düzenlenmemiş zamanın neden olduğu kötülüklere dikkati çekmiştir. Süresi uzadığı zaman, sıkıntı duygusal açlıkla eş bir anlam kazanmakta ve aynı sonuçları doğurmaktadır.

Yalnız kişi zamanı iki yolla düzenler. Etkinlik ve hayal (düş). Birey başkalarının yanında bile yalnız olabilir. Öğretmenlerin yakından izledikleri bir olgudur bu. Kişi iki

veya daha fazla insandan oluşmuş toplumsal bir kümenin üyesi durumundayken zamanı düzenleme konusunda bir çok seçenek bulur. Bu seçenekler karmaşıklık sırasına göre: (1) Törenler, (2) Eğlentilikler, (3) Oyunlar, (4) Yakın ilişkiler ve (5) Etkinlik, biçiminde sınıflandırılabilir.Toplumdaki her üyenin temel amacı, diğer üyelerle yürüttüğü karşılıklı ilişkilerden elde edebileceği en yüksek doyumu sağlayabilmektir. Birey ne denli girişken olursa o denli doyum sağlayabilir. Toplumsal girişimlerin çoğu kendiliğinden oluşacaktır. Bu programlama altında sağlanan "doyumları" (ki bunların bazıları bireyin kendisini yıkıma götüren doyumlardır) doyum sözcüğünün tanımı altında toplayabilmek zordur. Doyum sözcüğü yerine "Kazançlar" ya da "yararlar" gibi sözcükleri kullanmak daha yerinde bir davranış olacaktır.

Toplumsal ilişkinin kişiye sağladığı yararlar bedensel ve ruhsal denge arasında gel-gitler oluşturur. Söz konusu yararlar aşağıdaki öğelerle ilişkilidir: (1) Gerilimden kurtulma, (2) Zararlı durumlardan kaçınma, (3) Okşanma gereksinmesinin karşılanması, (4) Yerleşmiş bir dengenin sağlanması. Tüm öğeler doktorlar ruh bilimciler ve ruh çözücüler arasında enine boyuna tartışılmış, soruşturulmuştur. Konu toplumsal ruh hekimliği alanına taşındığında, söz konusu yararlar, (1) Birincil içsel yararlar, (2) Birincil dışsal yararlar, (3) İkincil yararlar ve (4) Yaşamı sürdürmeye ilişkin yararlar biçiminde sıralanır. İlk üçü Freud'un "hastalıktan sağlanan yararlar" biçiminde tanımladığı olguları karşılamaktadır: İçsel **Paranosik** (*) kazanç, dışsal **paranosik** kazanç ve **epinosik** (**) kazanç. (11) Araştırmalar, topiumsal karşılıklı eylemlerin, savunma faaliyetleri olarak değil de kazanılan yararlar açısından ele alınmasının daha yerinde ve aydınlatıcı olacağını ortaya

(*) PARANOSIC, ruh çözümcülerin, bir hastalık nedeniyle kazanılan birincil yararları tanımlamak için kullandıkları bir terim.
(**) EPINOSIC, ruh çözümcülerinin bir hastalık nedeniyle kazanılan ikincil yararları tanımlamak için kullandıkları terim.

koymuştur. Bir kez, en iyi savunma hiç bir karşılıklı ilişkiye girmemekle sağlanır; ikinci olarak "savunma" kavramı sağlanan yararların yalnızca ilk iki bölümünü kapsamaktadır. Bu açıdan bakıldığında geri kalan üçüncü ve dördüncü bölümlerle birlikte önemlerini yitirmektedirler.

En doyurucu toplumsal ilişki biçimleri oyunlar ve yakın ilişkilerdir. Uzatılmış yakın ilişkiye sık rastlanmaz. Özel bir konudur. Önemli toplumsal ilişkiler genellikle oyun biçiminde oluşur. Burada bizi ilgilendiren oyuna konu olan ilişkilerdir. Zamanın düzenlenmesi konusunda daha fazla bilgi edinmek isteyenler, yazarın grup dinamiğiyle ilgili kitabına bakabilirler. (12)

KAYNAKLAR

1. Berne, E.**Transactional Analysis in Psychotherapy.** Grove Press, Inc. New York, 1961.

2. Spite, r. "Hospitalism: Genesis of Psyhiatric Conditions in Early Childhood." **Psychoanalytic Study of the Child. 1:** 53-74, 1945

3. Belbenoit, Rene. **Dry Guillotine.** E.P. Dutton and Co. New York, 1938.

4. Seafon, G.J. **Isle of the Damned** Popular, New York, 1952.

5. Kinkead, E.- In Every War But One. Norton and Co. New York, 1959.

6. French, J.D. "The Reticular Formation." Scientific American. 196: 54-60, May, 1957.

7. San Francisco'da yapılan Toplumsal Ruh Hekimliği Seminerlerinde bu gerçek ortaya konmuştu.

8. Levine, s. "Stimulation in Infancy." **Scientific American.** 202: 80-86, May. 1960.

"Infantile Experience and resistance to Physiological Stress." **Science.** 126: 405, August 30, 1957.

9. Huizinga, J. **Homo Ludens.** Beacon Press. Boston, 1955.

10. Kierkegaard, s. **A Kierkegaard Anthology,** ed. R. Betall. Princeton University Press, Princeton.1947, pp. 22 ff.

11. Freud, S."General Remarks on Hysterial Attacks." **Colleted Papers,** Hogarth Press, London, 1933, 11, p. 102.

"Analysis of Case Hysteria", **Ibid.** 111, p. 54.

12. Berne, E. **The Structure and Dynamics of Organizations and Groups.** J.B. Lippincott Co. Philadelphia, 1963. (Özellikle 11 ve 12. bölümlere bakınız.)

KESİM I

OYUNLARIN ÇÖZÜMLENMESİ

BÖLÜM BİR

YAPISAL ÇÖZÜMLEME

Ruhsal iyileştirme grupları üzerinde yapılan gözlemlerde, kişilerin zaman zaman duruşlarında, düşüncelerinde, seslerinde, sözcük dağarcıklarında ve diğer davranış biçimlerinde belirgin değişmeler gösterdikleri ortaya çıkmaktadır. Bu davranışsal değişmelerine sık sık duygusal kaymalar eşlik etmektedir. Bireylerde belirli davranış biçimleri belirli ussal durumlarla birlikte oluşurken, diğer davranışlar da başka ruhsal durumlarla ilişkili olmakta ve genellikle birinci duruma aykırılık göstermektedir. Bu değişmeler ve aykırılıklar benlik durumu düşüncesinin oluşmasını sağlamaktadır.

Uygulama dilinde benlik durumu, görüngülü olarak (phenomenologically) uyumlu duygular sistemi ve uyumlu bir dizi davranış biçimleri diye tanımlanabilir. Daha açıkça bir deyişle, ilgili davranış biçimleriyle eşlenmiş duygular sistemi, biçiminde dile getirilebilir. Her birey sınırlı sayıda benlik durumuna sahip görülmektedir. Söz konusu durumlar birer kural değildir: bunlar ruhbilimsel gerçeklerdir. Benlik durumlarını aşağıdaki biçimde sıralayabiliriz: (1) Ana-baba kişiliklerine benzeyen benlik durumları, (2) Gerçeğin nesnel olarak değerlendirilmesine bağımsız olarak yöneltil-

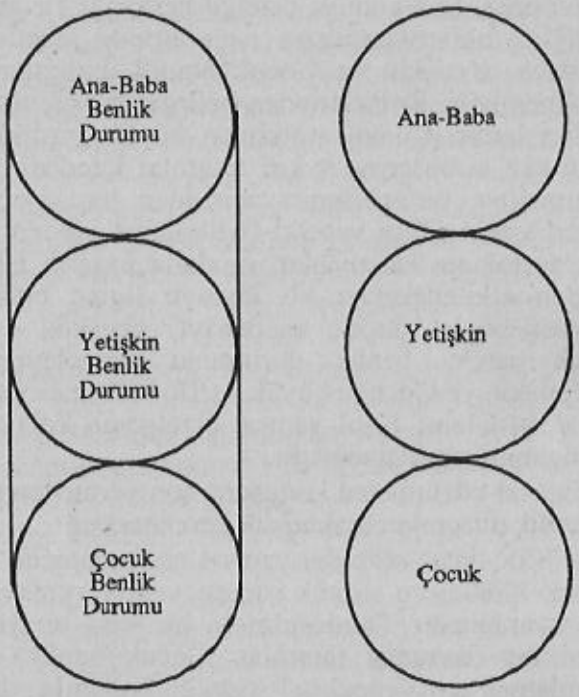
miş benlik durumları, (3) Geçmişteki, ilk çocukluk yıllarını yansıtan davranışları sergileyen benlik durumları. Bu durumlara uygulamada dışruhsal,yeniruhsal ve eski ruhsal benlik durumları demekteyiz. Konuşma dilindeyse bu durumları, Ana-baba, Yetişkin ve Çocuk yaklaşımları olarak tanımlamaktayız. Bu olağan terimler, karmaşık bilimsel tartışmalar dışında amaçlara uygun gelmektedir.

Anlatılmak istenen, topluluktaki her bireyin belirli bir zaman içinde Ana-baba,Yetişkin ya da çocuk benlik durumunu sergiliyebileceği gerçeğidir. Bireyler değişen hazırlık sürelerinde bir benlik durumundan diğerine geçebilirler. Bu gözlemler belirli tanımlamalara neden olur. "Bu senin Anababasal tutumun," sözcüklerinin gerçek anlamını, "Şimdi sen Anababan (veya onların yerini tutan kişiler) gibi düşünüyorsun, onlardan biri gibi tepki gösteriyorsun, aynı duruş biçimini, tavırları, sözcükleri, duyguları v.b. sergiliyorsun," biçiminde algılamak gerekir. "Bu senin Yetişkin tutumun," sözcükleriyle de, "Şimdi sen içinde bulunduğumuz durumun bağımsız, nesnel değerlendirmesini yaptın; bir başına oluşturduğun düşünce süreçlerini, algıladığın sorunları veya vardığın sonuçları saplantılara bağlı tavırlar almadan ortaya koyuyorsun," denilmek istenmektedir. Bu senin Çocuk tutumun, sözcükleri, "Gösterdiğin tepkinin amacı ve gösteriliş biçimi, küçük bir kız ya da oğlan çocuğuyken ortaya koyduklarının aynısıdır," anlamını vermektedir.

Yukarıdaki açıklamalardan çıkarılacak sonuçları aşağıdaki biçimde sıralayabiliriz:

1. Her bireyin anababası (veya onların yerine koyduğu kişiler) vardır. Kişi anababasının benlik durumlarını kendi algıladığı biçimde yeniden oluşturan bir dizi benlik durumunu içinde taşır. Anababasal benlik durumları belirli koşullar altında eyleme geçirilebilir (ruhsal yapının dışruhsal çalışması). Konuşma diliyle, "Her kişi kendi anababasını içinde taşır," diyebiliriz.

2. Her birey (çocukları, geri zekalıları, usyarılımlı (*) hastaları da katabiliriz) eğer uygun benlik durumunu eyleme geçirilebilirse nesnel bilgi süreçlemenin üstesinden gelebilir (ruhsal yapının yeniruhsal çalışması). Konuşma diliyle: "Herkesin Yetişkin bir yanı vardır."



(a)
Yapısal Çizelge

(b)
Kolaylaştırılmış Biçim

ÇİZİM 1

(*) Şizofreni

3. Her kişi önceleri şimdikine oranla daha genç olmuştur. Eski yılların bazı davranışlarını kişi içinde taşır. Belirli koşullar altında bu eski davranışlar eyleme geçerler (ruhsal yapının eskiruhsal çalışması). Konuşma diliyle: "Her kişi içinde küçük bir kız ya da oğlan taşır."

Bulunduğumuz noktada Çizim 1(a)'yı incelemek uygun bir davranış olacaktır. Bu çizimi Yapısal Çizelge adıyla anıyoruz. Söz konusu çizelge herhangi bir kişinin tüm kişiliğini, anlattıklarımızın ışığı altında sergilemektedir. Anababa, Yetişkin ve Çocuk benlik durumları çizimde görülmektedir. Birbirlerinden belirgin bir biçimde, özenle ayrılmışlardır. Çünkü aralarında büyük ayrılıklar vardır. Çoğu kez birbirlerine aykırı tutumlar içindedirler. Deney kazanmamış bir gözlemci açısından başlangıçta ayrılık gösterimezler. Oysa yapısal çözümleme yöntemini öğrenmek zorluğuna katlananlar, modelin başarılı işleyiş biçiminden etkilenecekler ve konuyu ilginç bulacaklardır. Bundan böyle gerçek anababayı, yetişkini ve çocuğu küçük harfle, benlik durumunu simgeleyen Anababa,Yetişkin ve Çocuğu büyük harfle belirtmek daha yararlı olacaktır. Çizim 1 (b) yapısal çizelgenin kolaylaştırılmış bir biçimini sergilemektedir.

Yapısal çözümleme konusuna son vermeden önce, bazı karmaşık durumları açıklamak gerekecektir.

1. "Çocukça" sözcüğü yapısal çözümlemede hiç kullanılmaz. Çünkü bu sözcük istenmeyeni vurgulayan bir anlam taşımaktadır. Durdurulması, bir yana bırakılması gereken bir davranışı tanımlar. Çocuk benlik durumunu tanımlamak için "çocuksu" sözcüğü kullanılır; daha çokça biyolojik temele dayalı bir sözcüktür. Gerçekte, Çocuk bir çok yönden kişiliğin en değerli bölümüdür. Gerçek bir çocuğun aile yaşamına sağladığı katkıyı, kişinin yaşamına getirir. Sevimlidir, eğlendiricidir, yaratıcıdır. Kişideki Çocukça yanılgılar içinde olabilir ve bundan ötürü sağlıksız, kötü, sonuçlar doğabilir. Ancak bu duruma bir çözüm bu-

lunabilir; bulunmalıdır da.

2. Başka bir sorun da "olgun" ve "olgunlaşmamış" sözcükleriyle ilgili olarak ortaya çıkmaktadır. Bu dizge (sistem) içinde "olgunlaşmamış kişi" biçiminde bir tanım yoktur. Yalnızca Çocuk'un uygunsuz ve verimsiz bir biçimde egemenliğine girmiş bulunan insanlar vardır. Oysa bu insanlarda eksiksiz, sağlıklı oluşmuş bir Yetişkin bulunmaktadır. Ortaya çıkarılmasını, eyleme sokulmasını beklemektedir. Öte yandan "olgun insan" denilen kişiler Yetişkin'i çoğu zaman denetim görevinde tutmayı beceren kimselerdir. Yine de herkesinki gibi onların Çocuk'u da ilk fırsatta uyumu bozan sonuçlar yaratarak ortaya çıkacaktır.

3. Anababa durumunun doğrudan ve dolaylı olmak üzere iki biçimde sergilendiğini gözden kaçırmamak gerekir. Bunlara etkin benlik durumu ve dolaylı etki diyebiliriz. Söz konusu davranış doğrudan etkin olduğunda kendi anne (veya babasın:n) gerçek tepkileriyle ortaya çıkar ("Yaptığım gibi yap"). Dolaylı bir etki söz konusu olduğunda onların göstermesini istedikleri biçimde bir tepkiyle ortaya çıkar ("Yaptığım gibi yapma, dediğim gibi yap"). Birinci durumda onlardan (anababası) birinin yerine geçer; ikincisindeyse onların istediklerine göre bir uyumlu davranış içine girer.

4. Böylece kişideki Çocuk iki biçimde sergilenir: uyumlu Çocuk ve doğal Çocuk. Uyumlu Çocuk anababa etkisi altında davranışlarını değiştirir. Babasının (ya da annesinin) istediği biçimde davranır: Örneğin yumuşak ya da gereğinden hızlı gelişmiş bir çocuk görünümündedir. Öte yandan sızlanarak yada çekingen bir tavır takınarak uyum yapar. Gerçekte Anababa etkisi bir neden, uyum yapan Çocuk'sa bir sonuçtur. Doğal Çocuk kendiliğinden bir anlatım oluşturur: Örneğin başkaldırı ya da yaratıcılık gibi. Yapısal Çözümlemenin doğrulanmasını, sarhoşluğun ortaya koyduğu sonuçlarda görebiliriz. Sarhoşluk genellikle ve öncelikle Anababayı etkisiz duruma getirir; böylece uyumlu

Çocuk, Anababa baskısından kurtulur. Bu kurtuluş sonucu doğal Çocuğa dönüşür.

Yeterli bir oyun çözümlemesi yapabilmek için, kişilik yapısı üzerine yukarıda özetlenenin dışında fazlaca bir bilgi edinmeye gerek yoktur.

Benlik durumları olağan fizyolojik olgulardır. İnsan beyni ruhsal yaşamın organı ya da düzenleyicisidir. Onun ürettikleri, benlik durumları biçiminde düzenlenir ve saklanır. Penfield ve arkadaşlarının bu savı doğrulayıcı bulguları somut kanıtlar olarak önümüzde durmaktadır (1, 2). Değişik düzeylerde, gerçek bellek benzeri başka sınıflama dizgeleri de vardır; ancak ussal durumlardaki değişimler doğal deney biçimini oluşturur. Her tür benlik durumunun, insan organizması için kendine özgü bir değeri vardır.

Çocuk'da sezgi (3), yaratıcılık, kendiliğinden dürtü ve eğlence yerleşik özelliklerdir.

Yetişkin, bireyin yaşamını sürdürebilmesi için gerekli bir olgudur. Dış dünyayla başa çıkabilmek için gerekli bilgileri süreçler ve olasılıkları hesaplar. Kendine özgü terslikleri ve hoşnutlukları deneyimle öğrenir. Örneğin işlek bir yolu karşıdan karşıya geçmek hızla ilgili bir dizi karmaşık veriyi süreçlenmesini gerektirir. Hesaplama süreci, karşıya geçme konusunda en yüksek olasılığı verinceye değin eylem askıya alınır. Başarılı hesaplamalar sonucu oluşan hoşnutluklar kayak kaymak, uçmak, yelken açmak ve benzeri hareketli sporlardaki çekiciliği oluşturur. Yetişkinin bir başka görevi de Anababa ve Çocuğun etkinliklerini düzene koymak ve aralarında nesnel bir arabuluculuk işlevini yürütmektir.

Anababanın iki ana işlevi vardır. Bir kez bireye, gerçek çocukların anababasıymış gibi etken bir eylemde bulunma olanağını verir. Böylece insan ırkının yaşamını sürdürmesini sağlar. Bu konunun önemi çocuk yetiştirmede ortaya çıkmaktadır. Çocukluğunda öksüz ve yetim kalmış kimselerin, aile yaşamı içinde erginliğe erenlere oranla, çocuk ye-

tiştirmede zorluk çektikleri görülmektedir. İkinci olarak Anababa bir çok tepkiyi otomatikleştirmekte, böylece büyük ölçüde zaman ve güç saklanabilmektedir. Bir çok iş "Hep böyle yapılır," varsayımıyla yapılabilmektedir. Böylece Yetişkin sayısız karmaşık kararlar almaktan kurtulmakta ve alışılagelmiş konuları Anababaya bırakarak daha önemli işlerle ilgilenebilme olanağını bulabilmektedir.

Her üç kişiliğin görünümü de, yaşamın sürdürülebilmesi ve yaşam açısından büyük değer taşımaktadır. İçlerinden biri, çözümlemenin ve yeniden düzenlemenin ortaya koyduğu sağlıklı dengeyi bozduğunda, bu önem ve değer kendini belli eder. Bunun dışında, Anababa, Yetişkin ve Çocuk, sağlıklı ve verimli bir yaşam içinde eşit yerlerini korurlar.

KAYNAKLAR

(1) Penfield, W. "Memory Mechanisms." Archives of Neurology and Psychiatry. 67:178-198, 1952

(2) Penfield, W. and Jasper, H. **Epilepsy and the Functional Anatomy of the Human Brain**, Little, Brown and Co.. Boston, 1954. Chap XI.

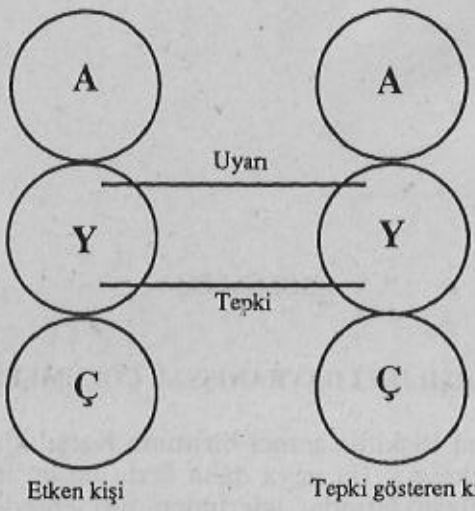
(3) Berne, E. "The Psychodynamics of Intuition." Psychiatric Quarterly, 36: 294-300, 1962

BÖLÜM İKİ

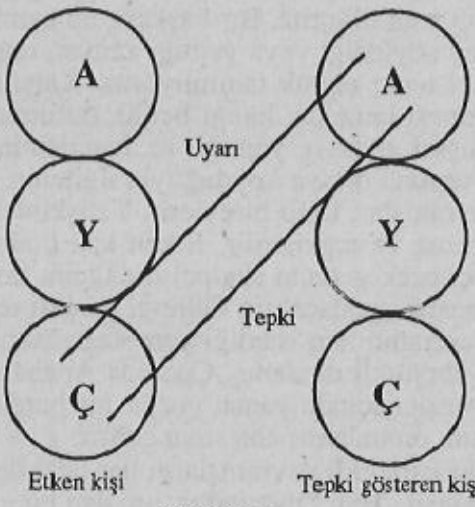
KARŞILIKLI DAVRANIŞSAL ÇÖZÜMLEME

Toplumsal ilişkinin temel birimine Karşılıklı Davranış adını vermekteyiz. İki veya daha fazla insan bir topluluk içinde karşılaştıklarında, içlerinden biri eninde sonunda konuşacak ya da diğerlerinin varlığının bilincinde olduğunu belirten bir davranışta bulunacaktır. Bu olguya karşılıklı eylemsel uyaran diyoruz. Bir başkası, bu uyarılmayla ilgili olarak bir şey söylediği veya yaptığı zaman, onu da karşılıklı eylemsel tepki olarak tanımlıyoruz. Karşılıklı davranış çözümlemesi temelde, hangi benlik durumunun karşılıklı davranışsal uyarıyı yaptığı ve hangisinin karşılıklı davranışsal tepkiyi ortaya koyduğuyla ilgilenir. En olağan karşılıklı davranışlar, ilgili bireylerin Yetişkinleri arasında oluşan uyarılma ve tepkilerdir. Etken kişi önündeki verilere göre seçilecek gerecin skalpel olduğunu tasarladıktan sonra elini açarak uzatacaktır. Görevli gerekli tepki göstererek skalpeli cerrahın tam istediği yere uzatacaktır. Bir sonraki olağan karşılıklı davranış, Çocukla Anababa arasında oluşandır. Ateşler içinde yanan çocuk bir bardak su ister, onun bakımını omuzlamış ana suyu getirir.

Yukardaki karşılıklı davranışların her ikisi de bütünleyici özellikler taşır. Tepki uygundur, umulan biçimde ortaya çıkmıştır; sağlıklı insan ilişkilerinin doğal düzeni içinde

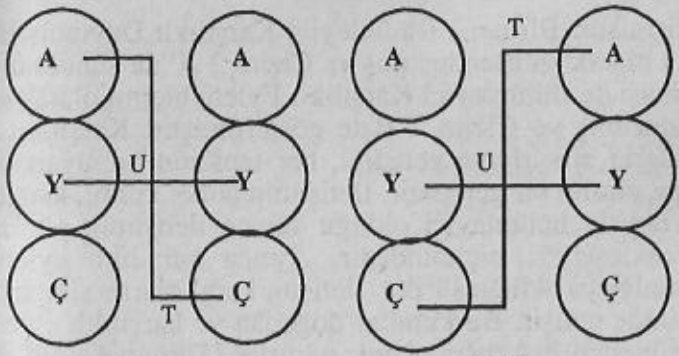


(a) Biçim ı



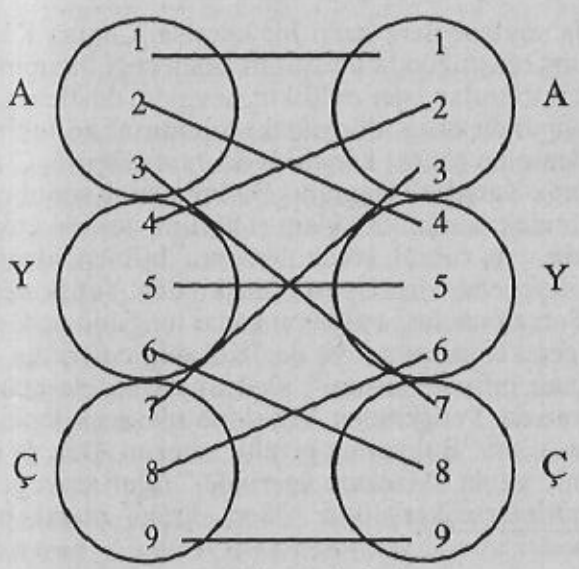
(b) Biçim ıı

BÜTÜNLEYİCİ KARŞILIKLI DAVRANIŞLAR
ÇİZİM 2



ÇARPAZ KARŞILIKLI DAVRANIŞLAR

ÇİZİM 3



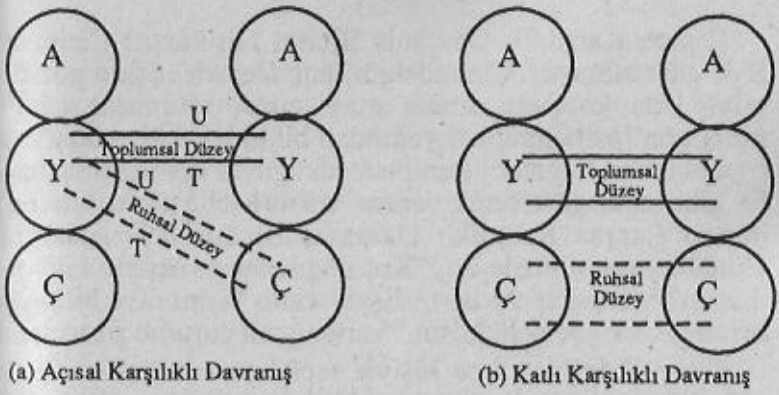
BİR İLİŞKİ ÇİZİMİ

ÇİZİM 4

gelişmiştir. Birincisi Bütünleyici Karşılıklı Davranış Biçimi I olarak sınıflandırılmış ve Çizim 2 A' da sunulmuştur. İkincisi de Bütünleyici Karşılıklı Eylem biçimi olarak sınıf landırılmış ve Çizim 2 B'de gösterilmiştir. Karşılıklı eylemlerin zincirleme geliştiği, her tepkinin bir uyarı biçimine girdiği bir gerçektir. İletişimin temel kuralı, karşılıklı davranışla bütünleyici olduğu sürece iletişimin pürüzsüz gerçekleşeceği biçimindedir. Ayrıca karşılıklı eylemler bütünleyici olduğu sürece, iletişim kural olarak sınırsız bir biçimde gelişir. Bu kurallar doğadan ve karşılıklı eylemin içeriğinden bağımsız olarak yürürler. Tümüyle ilgili vektörlerin (*) yönüne dayalıdır. Karşılıklı davranışlar bütünleyici olduğu sürece, konu edilen kişilerin dedikodu yapıyor (Anababa ile Anababa), bir sorunu çözüyor (Yetişkin ile Yetişkin), veya oyun oynuyor olmaları (Çocuk ile Çocuk veya Anababa ile Çocuk) önem taşımaz.

Yukarıda söylenenlere karşı bir kuralsa, Çapraz Karşılıklı Davranış oluştuğunda iletişimin kesileceği biçimindedir. En çok rastlanılan ister evlilikte, sevgide, dostlukta, isterse iş yaşamında olsun dünyadaki toplumsal zorlukların çoğuna neden olan çapraz karşılıklı davranış biçimi, Çizim 3 A' da Çapraz Karşılıklı Davranış Biçimi olarak sunulmuştur. Bu biçimdeki karşılıklı eylem ruhbilimcileri en çok ilgilendirenidir, ve ruhsal çözümlemenin bilinen aktarma tepkesiyle ilişkilendirilir. Uyarı Yetişkinden Yetişkinedir. Örneğin, "Son zamanlarda niye bu kadar içtiğinin nedenini bulmamız gerekir sanırım," ya da "Kol düğmelerimin nerede olduğunu biliyor musun?" uyarılmalarını ele alalım. Her iki durumda Yetişkinden Yetişkine ulaşacak tepki şu biçimde olacaktır: "Bulmamız gerekir sanırım. Ben de bilmek isterim!" ya da "Masanın üzerinde." Eğer tepki gösteren kişi sinirlenirse karşılıklar, "Sen sürekli olarak beni

(*) «Yaşam alanında belirli bir yöne yönelmiş olan ve ruhsal devinime neden olan güç»
Enç, Dr. Mithat, **Ruhbilim Terimleri Sözlüğü**, (Türk Dil Kurumu Yayınları, Ankara 1974) S.170.



(a) Açısal Karşılıklı Davranış (b) Katlı Karşılıklı Davranış

GİZLİ KARŞILIKLI DAVRANIŞLAR
ÇİZİM 5

eleştiriyorsun, tıpkı babam gibisin," ya da "Her şey için beni suçlarsın," biçiminde ortaya çıkabilir. Bunların her ikisi de Çocuktan Anababaya ulaşan tepkilerdir.

Karşılıklı davranışsal çizimde görüldüğü gibi vektörler çaprazdır. Böyle durumlarda Yetişkinin içmekle ya da kol düğmeleriyle ilgili sorunları vektörler yeniden düzenleninceye değin geciktirilmelidir. Bu askıya alma eylemi içki örneğinde birkaç ay, kol düğmesi olayında da birkaç saniye sürebilir. Ya etken kişi, tepki gösterenin birden eyleme geçen Çocuk benlik durumunu tamamlayıcı bir girişimle Anababa durumuna geçmeli, yada tepki gösterenin Yetişkini, etken kişinin Yetişkinini tamamlamak üzere yeniden eyleme geçirilmelidir. Bulaşık yıkanırken hizmetçi başkaldırırsa, tabaklar üzerine yapılan Yetişkinle Yetişkin tartışması bitmiş demektir. Ardından gelen ya bir Çocuk-Anababa konuşması ya da değişik bir yetişkin konusunda, özellikle işinin sürüp sürmeyeceği üzerine yapılan bir tartışma olacaktır.

Çapraz Karşılıklı Davranış Biçimi I'in karşıtı Çizim 3 B'de gösterilmiştir. Çizimde görülen, hasta Yetişkin gözlemiyle karşı koyduğu zaman ortaya çıkan ve ruhsal sağaltımcıların (psikoterapist) yakından bildikleri karşı-aktarma (*) tepkisidir. Sağaltıcı (terapist, çocuğuyla konuşan anababa gibi tepki göstererek çapraz vektörü oluşturur. İşte bu durum Çapraz Karşılıklı Davranış Biçimi II'yi gösterir. Günlük yaşamımızdaysa, "Kol düğmelerim nerede biliyor musun?" sorusuna verilen, "Eşyalarının yerini niye bilmiyorsun? Artık çocuk değilsin," karşılığı bu durumu simgeler.

Çizim 4'de bir etken kişiyle tepki gösteren arasındaki olasılıklı toplumsal eylem vektörlerini gösteren ilişki çizelgesi bazı ilginç geometrik(topolojik) özellikler sergilemektedir. "Ruhsal açıdan eşit" olanlar arasındaki tamamlayıcı karşılıklı davranışlar $(1\text{-}1)^2$, $(5\text{-}5)^2$ ve $(9\text{-}9)^2$ biçiminde gösterilmiştir. Tamamlayıcı üç karşılıklı davranış daha vardır: (2-4) (4-2) (3-7) (7-3) ve (6-8) (8-6). Bütün diğer birleşmeler çapraz karşılıklı davranışları oluşturur. Çoğu zaman çizimdeki çaprazlar biçiminde ortaya çıkar. Örneğin, (3-7) (3-7) gibi konuşmadan biribirlerine ters ters bakan iki kişiyi yansıtır. Eğer her ikisi de bir yolunu bulamazsa iletişim bitmiş demektir; ayrılmaları gerekir. En bildik çözüm birinin yenik düşüp (7-3) biçimini kabullenmesidir. En iyisiyse $(5\text{-}5)^2$ de karar kılıp birer kahkaha atmak veya el sıkışmaktır.

Bilinen tamamlayıcı karşılıklı davranışlar, genellikle yüzeysel çalışmalarda, toplumsal ilişkilerde oluşur. Bunlar bildik çapraz karşılıklı eylemlerle kolayca yönünden saptırılabilir. Gerçekte yüzeysel bir ilişki olağan bir tamamlayıcı karşılıklı davranışın sınırları içinde tanımlanabilir. Böylesine ilişkiler etkinliklerde (faaliyet), törenlerde ve eğlentiliklerde oluşur. Daha karmaşık olanları gizil karşılıklı davranışlardır, (aynı anda ikiden fazla benlik durumun işe karışmasıyla ortaya çıkarlar). Bu sınıfta yer alan

(*) Aktarma (transference): (Ruhsal çözümleme) Bir varlığa karşı olan duyguları başka bir varlığa yöneltme. Enç, a.g.e., s.13. Ç.n.

karşılıklı davranışlar oyunların temelini oluştururlar. Satıcılar özellikle açısal karşılıklı davranışlarda ustadırlar. Bu tür karşılıklı davranışlar üç benlik durumunu içerir. Satış oyunuyla ilgili ilginç bir örnek kaba çizgileriyle aşağıda gösterilmiştir.

Satıcı: "Bu daha iyidir, ancak size pahalı gelir."

Evkadını: "İyisini alacağım."

Bu karşılıklı eylemin çözümü Çizim 5A'da gösterilmiştir. Satıcı Yetişkin olarak iki nesnel gerçeği ortaya koymaktadır: "Bu daha iyidir," ve "Size pahalı gelir." Görünüşte ya da toplumsal düzeyde bu sözler evkadınının Yetişkinine yönetilmektedir. Ev kadınının Yetişkini de "Her iki konuda da haklısınız," demek durumundadır. Oysa gizli yada ruhsal vektör, satıcının deneyimli, iyi eğitilmiş Yetişkini tarafından evkadınının Çocuğuna yönetilmektedir. Satıcının yargısının doğru olduğu çocuğun gösterdiği tepkiyle ortaya çıkacaktır: "Parasal sonuçları ne olursa olsun, bu kibirli herife diğer alıcılardan aşağı olmadığımı göstereceğim." Kadının karşılığı yüzeyde Yetişkinin satınalma sözleşmesi yerine geçtiğine göre her iki düzeyde de karşılıklı davranış tamamlayıcıdır.

Katlı, gizli bir karşılıklı davranış dört benlik durumunu da ilgilendirir ve genellikle **flört** oyunlarında görülür.

Kovboy : "Gelin, size samanlığı göstereyim."

Konuk bayan : "Küçüklüğümden beri samanlıklara özlem duyarım."

Çizim 5B'de görüldüğü gibi toplumsal düzeyde söz konusu olan samanlıklarla ilgili bir yetişkin konuşmasıdır. Ruhsal düzeyde cinsel ipuçları nedeniyle etkili olan Yetişkinmiş gibi görülmektedir. Ancak bir çok oyunda olduğu gibi sonucu Çocuk saptayacaktır. Belki de oyunun kişileri umulmadık bir durumla karşılaşacaklardır.

Karşılıklı davranışlar sınıflara ayrılabilir: Tamamlayıcı ya da çapraz, bilinen ya da gizli gibi. Gizli karşılıklı davranışlar da açısal ve katlı olarak tanımlanabilir.

BÖLÜM ÜÇ

YÖNTEMLER VE TÖRENLER

Karşılıklı davranışlar genellikle diziler biçiminde sürer giderler. Bu diziler rastgele oluşmazlar, bir programlamanın sonucudurlar. Programlama üç kaynaktan birinin ürünüdür: Anababa, Yetişkin ya da Çocuk. Daha genel olarak toplum, materyal yada insan yaradılışı diye adlandırabiliriz bu kaynakları. Uyum yapma gereksinmeleri, her toplumsal durum deneyden geçirilinceye değin Çocuğun Anababa ya da Yetişkin tarafından korunmasını gerekli kıldığına göre Çocuk programlamasının, kişinin saklı yaşamında, cinsel ilişkilerinde ortaya çıkması doğaldır.

Toplumsal etkinliğin en olağan biçimleri yöntemler ve törenlerdir. Bunların bazıları evrensel, bazılarıysa yereldir, ancak hepsini bilmek gerekir. Yöntem, gerçekle oynamaya yöneltilmiş, bir dizi tamamlayıcı karşılıklı davranıştan oluşur. Gerçek , iki görünümlü olarak tanımlanır: Duruk (statik) ve devingen (dinamik). Duruk gerçek, maddenin evrendeki tüm düzenlenme olasılıklarını kapsar. Sözgelimi aritmetik, duruk gerçeklerle ilgili anlatımlardan oluşur. Devingen gerçek, evrendeki enerji sistemlerinin birbirleriyle etkileşmelerini sağlayan gizilgüçler olarak tanımlanır. Örneğin kimya devingen gerçekle ilgili anlatımların bir araya gelmesinden ortaya çıkmıştır. Yöntemle bilgi süreçlemeye ve gerçeğin materyaliyle ilgili olasılıklara dayalı-

dır. Bunlar ilerlemiş tekniklerle en gelişmiş düzeylerine ulaşırlar. Uçak kullanmak, apandisit ameliyatı yapmak birer yöntemdir. Ruhsal- sağaltım (psikoterapi), hekimin Yetişkini tarafından denetlendiği sürece bir yöntemdir; oysa denetimi hekimin Anababa ya da Çocuğu ele geçirdiği zaman bir yöntem olmaktan çıkar. Bir yöntemin programlanması kişinin Yetişkini tarafından yapılan kestirimlerin temeline dayalı olarak eldeki materyalce sağlanır.

Değerleme yöntemlerinde iki değişken kullanılır. Kişi elindeki bilgi ve deneyleri en iyi biçimde kullandığı zaman yöntem yeterli sayılır. Eğer Anababa ya da Çocuk, Yetişkinin bilgi süreçlemesine karışırsa, yöntemin yeterliliği azalır. Bir yöntemin etkililiği gerçek sonuçlara bakılarak değerlendirilir. Böylece yeterlilik duhbilimsel bir ölçüyken, etkililik somut bir ölçü olarak karşımıza çıkar. Tropikal bir adada hekim yardımcılığı yapan bir yerli, gözdeki katarakları alma konusunda beceri kazanmış olabilir. Edindiği bilgiyi en yüksek verimlilik düzeyinde kullanmaktadır. Oysa Avrupalı hekimden daha az bildiği için o denli etkili değildir. Avrupalı sıkıntıdan çok içmeye başlayınca verimliliği düşer, ancak sürecin başlangıcında etkililiğini yitirmez. Yıllar geçtikçe elleri titremeye başlar, böylece yardımcısı yalnızca verimlilikte değil etkililikte de onu geçer. Örnekten de görüleceği gibi, her iki değişken de en iyi olarak yöntemlerle ilişkili bir uzman tarafından değerlendirilebilir. Verimlilik, söz konusu kişiyle kişisel ilişkileri olan birisi aracılığıyla, etkililikse elde edilen sonuçlar gözlenerek değerlendirilir.

Zamanımızdaki görüş açısından bakıldığında tören, dış toplumsal güçler tarafından düzenlenen, bildik, tamamlayıcı, karşılıklı eylem dizeleridir. Sözgelimi resmi bir tören olmayan veda etme eylemi, temel biçimi aynı kalmak üzere bölgesel olarak ayrıntılı değişiklikler gösterebilir. Katolik ayini gibi resmi bir törende değişiklik olasılığı daha azdır. Bir törenin biçimi Anababa yaklaşımıyla gele-

nekler tarafından saptanır. Ancak "anababa" etkileri çağımızda sürmesine karşın, belirli durumlarda kalıcı görünmemektedir. Özel tarihsel veya insanbilimsel (antropological) önem taşıyan bazı resmi törenler iki aşamadan oluşurlar: (1) Karşılıklı eylemlerin katı Anababasal sınırlamalar içinde yürütüldüğü aşama, (2) Anababanın izin verdiği, Çocuğun aşağı yukarı tam bir karşılıklı davranış özgürlüğü içinde yürüttüğü ve eğlenceyle, yakın ilişkilerle sonuçlanan aşama.

Bir çok resmi tören, Anababa ve Çocuğun yoğun biçimde karıştığı, oldukça verimli olan yöntemlerle başlamıştır. Oysa zaman geçer, koşullar değişir; inanç eylemleri olarak yararlılıklarını sürdürmelerine karşın törenler tüm yöntemsel canlılıklarını yitirirler. Karşılıklı davranışsal ola rak bu törenler geleneksel, Anababasal isteklerle suçluluktan kurtulma ya da ödül arama çabasını temsil eder. Törenler güvenli ve çoğu zaman da eğlenceli bir biçimde zamanın düzenlenmesini sağlarlar.

Oyun çözümlemesine başlangıç olarak resmi olmayan törenler önem taşırlar. Bu konuda Amerikan selamlaşma törenleri oldukça yol göstericidir

1A: "Merhaba!" (Selam, günaydın.)
1B: "Merhaba!" (Selam,günaydın.)
2A: "Hava iyi değil mi?" (Nasılsın?)
2B: "Elbette. Ama yağacağa benzer." (İyiyim. Sen nasılsın?)
3A: "Kendine iyi bak." (İyiyim.)
3B: "Görüşürüz."
4A: "Eyvallah."
4B: "Eyvallah."

Açıkça görüldüğü gibi bu karşılıklı konuşma bilgi alışverişini amaçlamamaktadır. Hattâ verilecek bilgi varsa bile akıllıca engellenmiştir. Bay A'nın nasıl olduğunu anlatması onbeş dakika sürebilir; öte yandan öylesine bir tanı şıklığı olan Bay B'nin o denli bir süreyi Bay A'ya ayır-

maya hiç niyeti yoktur. Bu karşılıklı eylem dizilerini "Sekiz-deyişli tören" diye adlandırırsak uygun bir tanımlama yapmış oluruz. Eğer A ve B acelesi olan bir işin peşinde olsalardı, iki-deyişli bir alışverişle (merhaba-merhaba) töreni geçiştireceklerdi. Eğer eski Doğulu hükümdarlardan olsalardı, asıl soruna ikiyüz-deyişli bir törenden sonra girebileceklerdi. Öte yandan karşılıklı eylemsel çözümleme açısından, A ve B birbirlerinin sağlığını geliştirmiş olmaktadırlar. En azından şimdilik "omurilikleri kurumayacaktır."

Bu törenler her iki tarafın da özenle yaptığı sezgisel hesaplar üzerine temellendirilir. Tanışıklıklarının bu düzeyinde, günde bir kez olmak üzere her karşılaşmalarında birbirlerine dört-deyişli bir konuşma borçlu olduklarını düşünürler. Kısa bir süre içinde, diyelim ki yarım saat içinde bir kez daha karşılaşırlarsa ve sözünü edebilecekleri yeni bir iş yoksa, hiç bir girişimde bulunmadan geçip gideceklerdir; ya da kısaca bir baş selamı verecekler, birer merhaba diyeceklerdir. Bu hesaplamalar kısa süreler için geçerli değildir; geçerlilikleri bir kaç aylık süreleri kapsar. Bay C ve Bay D'nin her gün bir kez karşılaştıklarını ve her kezinde de her birinin bir -deyişli (merhaba-merhaba) konuşma yaptığını varsayalım. Bay C bir aylık tatiline gider. Döndüğü günün ertesi her zamanki gibi bay D ile karşılaşır. Eğer bu karşılaşmada Bay D yalnızca bir "Merhaba!"derse, Bay C kendisine saygısızca davranıldığı kanısına varacaktır, ve "omuriliği hafiften kurumaya başlıyacaktır." Çünkü tatil dönüşü, Bay D ve kendisinin karşılıklı otuz- deyişli bir söyleşiye girişmeleri gerektiğini hesaplamıştır. Bu deyişler yeterince duygu içeriyorlarsa bazı karşılıklı eylemleri de kapsayabilirler. Bay D şöyle bir yol izleyecektir: (ve izlediği bu biçimde her "yorgunluk" ya da "ilgi" birimi bir deyişe eşittir.)

1D: "Merhaba!" (1 birim)

2D: "Etrafta görünmüyordun." (2 birim)

3D: "Öyle mi? Nereye gittin?" (5 birim)

4D: "**Deme, çok ilginç.** Nasıldı bari?" (7 birim)
5D: "Belli çok iyi görünüyorsun." (4 birim) "Çoluk çocuk birlikte mi gittiniz?" (4 birim)
6D: "Döndüğüne sevindim." (4 birim)
7D: "Eyvallah." (1 birim)

Bay D 28 birimlik bir söyleşide bulunmuştur. O da, Bay C de, eksik birimlerin ertesi günü tamamlanacağını bilmektedirler. Uygulamada hesaplar aşağı yukarı tutmuş sayılır. İki gün sonra yeniden iki deyişli karşılıklarını merhaba-merhaba biçiminde sürdürmeye başlayacaklardır. Oysa şimdi "birbirlerini daha iyi tanımaktadırlar." Birbirlerinin güvenilir olduğunu bilmektedirler. Eğer toplumsal bir karşılaşma gerçekleşirse tanışıklıklarındaki bu gelişmeden yararlanacaklardır.

Bu durumun tersinin de üzerinde durmaya değer..

Bay E ve Bay F iki- deyişli bir selamlaşma töreni oluştururlar aralarında, merhaba-merhaba. Bir gün Bay E merhaba deyip, geçip gideceğine durur, "Nasılsınız?" diye sorar. Konuşma aşağıdaki biçimde gelişir.

1 E : "Merhaba!"
1 F : "Merhaba!"
2 E : "Nasılsınız?"
2 F : (**Şaşırmış**) : "İyiyim. Siz nasılsınız?"
3 E : "Herşey yolunda. Hava iyi değil mi?"
3 F : "Evet." (**Temkinli**) "Yağacağa da benziyor."
4 E : "Sizi yine gördüğüme sevindim."
4 F : "Ben de. Özür dilerim, kapanmadan kütüphaneye yetişmem gerekli. İyi günler."
5 E : "Güle, güle."

Bay F işine koştururken düşünür: "Ne oldu bu adama birden böyle? Sigorta poliçesi falan mı satıyor?" Karşılıklı davranışsal terimlerle düşündükleri şöyle yorumlanabilir: "Bana karşı borçlu olduğu bir deyişli bir konuşmaydı. Niye beş- deyişe çıkardı?"

Bu olağan törenlerin , karşılıklı eylemsel yapısını göste -

ren bir başka örnek de, Bay G'nin "Merhaba!" demesine karşın Bay H'nin karşılık vermeden geçmesidir. Bay G'nin tepkisi, "Bu adama ne oluyor?" biçiminde ortaya konacaktır. Anlamı da, "Ben ona bir deyişli konuşma yaptım, karşılığında bir şey demedi," biçiminde belirlenebilir. Eğer Bay H bunu sürdürür ve diğer tanışlarına da böyle davranmaya başlarsa, topluluk içinde kendisi üzerine yapılan bazı yorumlara neden olacaktır.

Tam sınırdaki olayların, yöntem mi, yoksa tören mi olduğunu ayırtetmek bazen zorlaşmaktadır. Sokaktaki adam işle ilgili yöntemleri tören diye adlandırmak eğilimindedir. Öte yandan gerçekte her karşılıklı eylem, sağlam, geçerli deneylere dayalı olabilir. Oysa, sokaktaki uzman olmayan kişi bunu değerlendirebilecek yeterli bilgiden yoksundur. Bunun tersine olarak uzman kişilerde, halâ yöntemlerine bağlı törensel öğeleri akılcı bir biçime sokma eğilimi görülmektedir. Böylece uzman olmayan kuşkucu kişiyi anlamayacağı bir alanda çaresiz bırakmak amacındadırlar. Uzmanların, yeni bir takım yöntemlerin girişini engellemek için kullandıkları yollardan biri de, onları törenlermiş gibi şakaya vurarak değerlendirmeleridir. Semmelweis ve diğer yenilikçilerin yazgısını hazırlayan bu olgulardır.

Yöntemlerin ve törenlerin, gerekli ve benzer özellikleri basmakalıp olmalarıdır. İlk karşılıklı davranış oluştu mu, bütün dizilerin gelişimi kestirilebilir ve bu diziler, özel bir durum ortaya çıkmazsa önceden saptanmış bir yolu belirli bir sonuca doğru izlerler. Aralarındaki ayrım bu önceden saptamanın kökeninde yatar: Yöntemler Yetişkin tarafından programlanır; törenlerse Anababasal bir düzenlemeyi içerirler.

Törenlere alışkın olmayan ya da uyum yapamayan kişiler, yerlerine yöntemleri koyarak onlardan kaçınırlar. Böylesine kişiler örneğin, toplantılarda ev sahibesine içki ve yiyeceklerin hazırlanmasında, dağıtılmasında yardımcı olmayı sevenler arasında görülür.

BÖLÜM DÖRT

EĞLENTİLİKLER (*)

Eğlentilik, geçici ve toplumsal olan kalıplar içinde, değişen karmaşıklık düzeylerinde oluşur. Bu nedenle ve **eğlentiliklerin** karmaşıklıkları da değişiklikler gösterir. Eğer karşılıklı davranışı toplumsal ilişkilerin birimi olarak kullanırsak, uygun durumlardan, basit bir **eğlentilik** adını verebileceğimiz bir olguyu irdeleyerek ortaya çıkarabiliriz. Bu olgu, temel amacı bir zaman aralığını düzenlemek olan, tek bir materyal alanı çevresinde oluşmuş, bir dizi yarı-törensel, yalın ve tamamlayıcı karşılıklı davranışlar biçiminde tanımlanabilir. Zaman aralığını ya da sürenin başlangıcı ve sonu yöntemler ya da törenlerle belirlenir. Karşılıklı eylemler, süre boyunca her kişinin en fazla kazancı ya da yararı sağlayabileceği biçimde programlanır, kişi uyum yaptıkça, daha iyi yarar sağlayacaktır.

Eğlentilikler genellikle **parti** dediğimiz toplantılarda ya da resmi toplantılar öncesi yer alan bekleme süreleri içinde oluşur. Bir toplantı öncesindeki bekleme dönemi **partilerdeki** aynı yapıya ve devinime sahiptir. Eğlentilikler "gevezelik" denecek biçimlerde oluşacağı gibi, daha

(*) Eğlentilik sözcüğü, İngilizce'deki «pastime»sözcüğünün bu kitaptaki kullanımına karşılık olarak önerilmiştir. Bu öneri yapılırken amaçlanan, yabancı bir sözcüğün dilimize girmesini önlemektir. (Ç.N.)

ciddi görünümlerde de ortaya çıkabilirler. Örneğin tartışma biçimine dönüşebilirler. Büyük bir kokteyl parti eğlentiliklerin sergilendiği bir sergen görünümündedir çoğu kez. Salonun bir köşesinde bir kaç kişi "Okul Aile Birliği" eğlentiliğiyle zaman geçirir; başka bir köşede "Ruh Hekimliği" yürürlüktedir. Bir başka köşe "Hiç Filan Filan yerde bulundunuz mu?" ya da "O şimdi ne yapıyor?" eğlentiliklerinin en koyu noktasına varmaktadır. Büfe, "Mutfak" ya da "Gardrop" eğlentiliğini yeğleyen kadınların tekelindedir. Değişen adların dışında bu toplantılarda olup bitenler, gelişmeler bir aşağı iki yukarı hep birbirlerinin aynısıdırlar. Toplumsal düzeyi değişik başka toplantılarda da değişik eğlentilikler yürürlüktedir.

Eğlentilikler değişik biçimlerde sınıflandırılabilirler. Bu oluşumu dıştan saptayan öğeler toplumbilimsel özellikler gösterirler (cinsiyet, yaş, evlilik durumu, kültür, ırk ya da ekonomik durum). "General Motor" (arabaların karşılaştırılması) "Kim kazandı" (sporla ilgili) gibi konular "Erkek" konuşmalarıdır. "Alışveriş" "Mutfak" ve "Gardrop" hep "Kadın" konuşmalarıdır. "Kazanç" bir yetişkin eğlentiliğidir. Orta yaşlarda bu konu "Ödemeler Dengesi" biçimine dönüşür. Bu sınıflamanın diğer üyelerini "Sıradan Konuşmalar" içinde toplayabiliriz: "Nasıl" (yapıyorsunuz bu işi) konusu kısa uçak yolculuklarının zaman geçirten bir öğesidir. "Ne kadar" (fiyatı) eğlentiliği aşağıorta-sınıf meyhanelerinin en geçerli konusudur. "Hiç Bulundunuz mu" (özlenen bir yerde), başından çok deneyimler geçmiş usta kişilerin yeğledikleri bir orta-sınıf eğlentiliğidir. "Bilir misiniz" (Falan-Filan) yalnız kişilerin konularıdır. "Ne Olmuş" (eski dostumuz Falan Filana) ekonomik açıdan başarılı veya başarısız olanlar arasında sık sık konuşulan konudur. "Ertesi sabah" (çok bitiktim) ve "Martini" (daha iyi bir yolunu biliyorum), gözü yukarda genç kişilerin sevdikleri konulardır.

Yapısal-karşılıklı davranışsal sınıflama daha kişiseldir.

"Okul Aile Birliği" oyunu üç düzeyde oynanabilir. Çocuk-Çocuk düzeyinde "Söz dinlemez Anababalarla nasıl başa çıkılmalı," biçimine girer. Bunun Yetişkin-Yetişkin düzeyinde olan **eksiksiz** "Okul Aile Birliği" biçimi, iyi eğitim görmüş genç anneler arasında çok geçerlidir. Yaşlılar arasında bu eğlentilik, dogmatik "Anababa-Anababa" düzeyinde "Suçlu Gençlik" biçiminde ele alınır. Bazı evli çiftler, kadının Anababa, kocanınsa erken gelişmiş bir Çocuk görüntüsünü yüklendiği "Söyle Onlara Hayatım" eğlentiliğini yeğlerler. "Anne Bak Ellerim Yok" da her yaşta insanın oynadığı, Çocuk-Anababa düzeyinde bir oyundur. Bazen değişik bir biçimde "Ooo saçma, Beyler" eğlentiliğine uygulanır.

En inandırıcı olanı eğlentiliklerin ruhbilimsel sınıflamasıdır. Örneğin "Okul Aile Birliği" ve "Ruhhekimliği" içe ya da dışa dönük biçimlerde oynanabilir. Dışa dönük "Okul Aile Birliği" eğlentiliği Çizim 6A'da, aşağıdaki Anababa-Anababa söyleşisine dayalı olarak sunulmuştur:

A : "Bir sürü yuva yıkılmasa, bu genç suçlular sorunu da olmaz."

B : "Neden yalnız o değil. İyi ailelerde bile çocuklar eskisi gibi yetiştirilemiyor."

İçe Dönük "Okul Aile Birliği" eğlentiliğindeki söyleşi şöyle gelişir (Yetişkin-Yetişkin düzeyinde):

C :"Öyle görülüyor ki anne olmanın zorunlu kıldığı gerekler bende yok."

D : "Ne denli uğraşırsanız uğraşın, istediğiniz biçimde yetişmiyorlar; sonra başlıyorsunuz kurmaya, doğrusunu mu yapıyorum, yanlışım ne diye."

Dışa dönük "Ruh Hekimliği" Yetişkin-Yetişkin düzeyinde yer alır:

E : "Sanırım onun böyle davranmasının nedeni bilinçdışı bir ağızcıl engelleme olsa gerek."

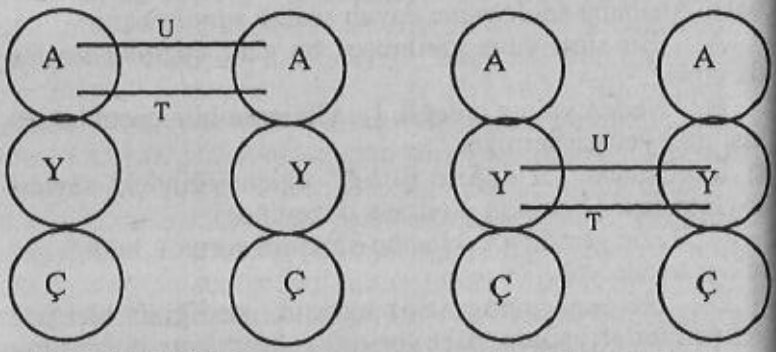
F : "Gördüğüm kadarıyla saldırganlığını çok iyi örtüyorsun."

Başka bir Yetişkin-Yetişkin eğlentiliği olan İçe Dönük "Ruh Hekimliği" Çizim 6B'de sunulmuştur:

G : "Bu resim bana rastgele boyanmış görünümünü veriyor."

H : "Benim açımdan resim yapmak, babamı hoşnut etmek çabasıdır."

Zamanın düzenlenmesi ve karşılıklı ilgi görmenin yanında eğlentilikler, toplumsal-seçme süreçlerinin ek bir işlevi olarak da önem kazanırlar. Eğlentilik yürürlükteyken, her oyuncunun Çocuk benlik durumu diğer ilişkili kişilerin gizilgüçlerini (potansiyel) büyük bir özenle değerlendirmeye çalışır. Toplantının sonunda her kişi, daha sık görmeyi istediği belirli oyuncuları seçmiş olacaktır. Eğlentilik içinde ne denli usta, becerikli ya da hoş olurlarsa olsunlar diğerlerini silecektir. Seçtiği kişiler büyük bir olasılıkla daha karmaşık ilişkiler için, başka bir deyişle OYUNLAR için



(a) Dışa Dönük «Okul Aile Birliği» «Suçlu Gençlik»

(b)İçe Dönük «Ruh Hekimliği» «Ruhsal Çözümleme»

EĞLENTİLİKLER
ÇİZİM 6

aday olacaklardır. Akılcı bir biçimde önümüze konan bu seçme sistemi, gerçekte, çoğunluğu bilinçdışı ve sezgisel olan bir süreçtir.

Seçim süreci içinde, bazı özel durumlarda Yetişkin Çocuğu aşar. Toplumsal eğlentilikleri oynamayı çok özenli biçimde öğrenmiş bir sigorta poliçesi satıcısının davranışlarında bu durum açıkça sergilenebilir. Oynarken, satıcının Yetişkini ortaya çıkabilecek olasılıkları özenle değerlendirir ve işine uygun olanları, daha ileride yine gündeme getirmek amacıyla seçer. Kişilerin oyunlara uygunlukları yada bu konudaki becerileri sigortacı açısından önem taşımaz; çünkü onun seçim süreci kişilerin parasal durumlarına dayalı bir yol izlemektedir

Eğlentilikler kendilerine özgü bazı özellikler de gösterirler. Örneğin, "Erkek konuşmaları" ile "Kadın konuşmaları" birbirleriyle karışmaz. İyice kızışmış bir "Hiç Bulundunuz mu?" oynayanların arasına birisinin "Ne Kadar" ve "Ertesi Sabah" oynamak amacıyla girmesi orada bulunanların canını sıkacaktır. Dışa dönük "Okul Aile Birliği" oynayanlar İçe Dönük "Okul Aile Birliği" oynamaktan hiç de hoşnut olmayacaklardır. Oysa tersine bir duruma (İçe dönükten dışa dönük oynamaya) o denli karşı çıkılmayabilir.

Eğlentilikler tanıdıkların seçilmesi konusunda temeli oluştururlar; hatta dostluğa giden yolu açabilirler. Bir grup kadın her sabah birbirlerine kahve içmeye ve "Suçlu Koca" eğlentiliğini oynamaya gidiyorlarsa, yeni gelen komşunun "Herşey Yolunda" eğlentiliğini oynayarak işin iyi yanını göstermeye kalkmasını soğuk karşılayabilirler. Eğer topluluktaki kadınlar kocalarının ne denli kötü olduğunu anlatıyorlarsa, yeni gelenin kocasının ne denli iyi, eşsiz, kusursuz olduğunu söylemesi uyumu bozacaktır; bu nedenle yeni geleni aralarına sokmayacaklardır. Bir kokteyl partide bir topluluktan diğerine geçmek isteyen kişi, ya girdiği toplulukta oynanan eğlentiliğe katılacaktır, ya da tüm konuyu yeni bir kanala başarıyla aktaracaktır. El-

bette iyi bir ev sahibesi hemen duruma el koyacak ve programı belirleyecektir: "Dışa dönük 'Okul Aile Birliği' oynuyorduk. Siz bu konuda ne dersiniz?" ya da "Hadi kızlar, yeteri kadar 'Gardrop' oynadınız. Bakın Bay J. yazar (siyasacı ya da cerrahtır). Kuşkusuz kendisi "Anne Bak Ellerim Yok" oynamak istiyordur. Değil mi Bay J?"

Eğlentiliklerden sağlanan başka bir yarar da rolün doğrulanması ve durumun denkleştirilmesi biçiminde olmaktadır. **Rol** Jung'un **maske** olarak tanımladığı bir olgudur. Ancak rol daha az fırsat kollayan, ve daha bir çok bireyin düşlemlerine (fantasy) dayalı bir olgudur. Dışa dönük "Okul Aile Birliği" eğlentiliğinde bir oyuncu sert Anababa, başka bir oyuncu doğrucu Anababa, bir üçüncüsü hoşgörülü Anababa, bir dördüncüsü de destekleyici Anababa rolünü yüklenebilir. Böylece dördü de Anababa benlik durumunu yaşar ve sergilerken, her biri kendisini değişik bir görünüm içinde sunmuş olur. Her rolün doğrulanabilmesi için, ona karşı çıkılmaması, ya da kesin bir karşı konmayla güçlendirilmesi ya da belirli kişilerce ilgiyle desteklenmesi gerekir.

Rolünün doğrulanması bireyin **durumunu** güçlendirir; bu olguya eğlentilikten sağlanan **varolabilme** yararı adı verilir. Durum yalın bir bildirimsel anlatımdır ve bireyin tüm karşılıklı davranışlarını etkiler. Uzun sürede bireyin ve çocuklarının gelecekleri üzerinde etkili olur. Bir durum aşağı yukarı kesin sayılır. Dışa dönük "Okul Aile Birliği" eğlentiliğinin oluştuğu belirgin durumlar şöyle sıralanabilir: "Tüm çocuklar kötüdür!" "Diğer tüm çocuklar kötüdür!" "Tüm çocuklar acıklı durumdadır!" "Tüm çocuklara kıyılmaktadır!" Bu durumlar sert, doğrucu, hoşgörülü ve destekleyici Anababa rollerinin sırayla ortaya çıkmasına neden olabilir. Gerçekte bir **durum** bireyin oluşturduğu ussal (akli) tavır tarafından açığa vurulur. Birey, rolünü oluşturan karşılıklı eylemlere bu tavırla girişir.

Durumların benimsenmesi ve yerleşmesi şaşılacak bi-

çimde erken gerçekleşir. Yaşamın ikinci hatta birinci yılından yedinci yılına değin geçen sürede yerleşme oluşur. Birey belirli bir yeterliliğe ulaşmadan , ciddi bir bağlanmaya, katılıma girmesini sağlayacak deneyimleri edinmeden çok önce bu oluşum gerçekleşir. Bireyin durumundan ne biçim bir çocukluk yaşadığını saptamak zor değildir. Bir olay ya da kişi işe karışıncaya değin, birey yaşamının geri kalan bölümünü, durumunu güçlendirmek, onu tehdit eden koşulların üstesinden gelmeye çalışmakla geçirir. Çeşitli yolları ve yöntemleri kullanarak ya tehditlerden kaçınır, ya da onları onaylama biçimine dönüştürür. Eğlentiliklerin bu denli basmakalıp olmalarının bir nedeni, basmakalıp amaçlara hizmet etmeleridir. Ancak sağlanan yararlar, kişilerin onları niye bu denli istekli oynadıklarını, yapıcı , yararlı durumları bulunan kişilerle oynadıklarında niye hoşnut olduklarını ortaya koymaktadır.

Bir eğlentiliği, bir etkinlikten ve sık sık oluşan birleşimlerinden ayırmak her zaman kolay değildir. "General Motors" benzeri bir çok bilinen eğlentilik ruh bilimcilerin Çok Seçmeli Cümle Tamamlama adını verdikleri karşılıklı konuşmalardan oluşur.

A. "Ford/ Chevrolet/ Plymouth'u, Ford/Chevrolet/ Plymouth'tan daha çok beğenirim, çünkü..."

B. "Ooo, öyle mi? Ben Ford/Chevrolet/Plymouth'u, Ford/Chevrolet/Plymouth'tan üstün tutarım, çünkü..."

Açıkça görüldüğü gibi böylesine konuşmalarda yararlı bazı bilgiler karşılıklı olarak iletilebilir.

Bazı bilinen eğlentiliklerden de söz edilebilir. "Ben De" çoğunlukla "Ne Kötü Değil Mi"nin bir değişkenidir. "Niye Bir Şeyler Yapmıyorlar," özgürlüğünün peşinde olmayan evkadınları arasında çok geçerlidir. "O Zaman Biz De Şöyle Yaparız," Çocuk-Çocuk düzeyinde bir eğlentiliktir. "Hadi Bir Şeyler Yapalım," haşarı gençler ya da yaramaz; şakacı büyüklerin oynadıkları bir eğlentiliktir.

BÖLÜM BEŞ

OYUNLAR

1.TANIM

OYUN, iyice tanımlanmış, önceden sezilebilecek bir sonuca doğru gelişen tamamlayıcı, gizli karşılıklı davranış dizilerini içerir. Tanımsal olarak bu diziler, birbiri ardına, çoğunlukla yinelemeler biçiminde gizli bir yönelmeden kaynaklanarak oluşan, yapay biçimde akla yatkın görünen karşılıklı davranış dizileridir. Daha yalın bir anlatımla söz konusu olan, düzeni (dolap çevirmeyi) ve aldatmacayı öngören bir dizi tavırlardır. **Oyunlar** iki temel özellikleriyle yöntemler, törenler ve eğlentiliklerden ayrılık gösterirler: (1) Gizlilik nitelikleri, (2) Duygusal yarar sağlamaları. Yöntemler başarılı, törenler etkili, eğlentilikler yararlı olabilirler, ancak bunların tümü doğru, içten özellikler gösterirler. Bir yarışma havası yaratırlar; ancak bu hiç bir zaman çatışmaya dönüşmez. Sonuç duygusal, ilgi çekici özellikler gösterebilir, ancak **dramatik** bir görünüm sergilemez. Oysa her oyunun temel olarak dürüst olmayan bir yapısı vardır. Bitişiyse, coşkulu olmanın ötesinde, **dramatik** nitelikler gösterir.

Bu tanımlamalardan sonra **oyunlardan** ayrılığını belir-

lemediğimiz bir tek toplumsal eylem kalmaktadır. Sözünü ettiğimiz toplumsal eylemi **işlem** sözcüğüyle belirliyoruz. İşlem, saptanmış, belirli bir amaç için işletilen yalın, karşılıklı davranış ya da karşılıklı davranış dizileridir. Eğer birisi içtenlikle güvence ister ve alırsa bu bir **işlemdir.** Eğer birisi güvence ister, verildikten sonra bu güvenceyi şöyle ya da böyle verenin zararına kullanırsa, bu bir **oyun** olur. Yapay olarak **oyun** bir dizi işlemlerden oluşmuş gibi görünmektedir. Oysa oyuncu tarafından beklenilen doruk noktasına varıldığında bu "işlemlerin" gerçekte tasarlanan düzenler, çevrilen dolaplar olduğu, dürüst isteklerde değil, oyun içi davranışlarda bulunulduğu açığa çıkmaktadır.

Örneğin "Sigorta Oyununda" satıcı ne konuşuyor olursa olsun, eğer güçlü bir oyuncuysa gerçekte bir olasılık peşindedir, ve onu kollamaktadır. Peşinde olduğu amaç "yolunu bulmaktır." Aynı durum "Taşınmaz mal aracılığı oyunu" "Pijama oyunu" ve benzeri meslekler için de geçerlidir. Bir toplantıda satıcı, özellikle "Ödemeler Dengesi" eğlentiliğinin değişik biçimlerini oynarken, kendisi için gerekli bilgileri ustalıkla gizlenen bir takım dolaplar çevirerek elde etmenin peşindedir. Ticari bilgileri yaygınlaştırmaya yönelik bir düzine dergi çıkar. Karşılıklı davranışsal yaklaşımla konuşursak bu dergiler **Sports Illustrated** (*) **Chess World** (**) gibi dergilerin değişkenleridir.

Açısal karşılıklı davranışlar söz konusu olduğunda, en çok yararı sağlamak amacıyla Yetişkinin denetiminde bilinçli ve ustaca tasarlanmış oyunlar, 1900 başlarında ortalığı kasıp kavuran "gizliliğe dayalı oyunlardaki" tasarısal ve ruhsal ustalığı görmemek olanaksızdır.

Burada bizim ilgilendiklerimiz, **katlı** karşılıklı davranış içinde iyi niyetli kişilerin tam bilincinde olmadan oynadıkları oyunlardır. Söz konusu oyunlar dünyanın her yerinde

(*) Resimli Spor
(**) Satranç Dünyası

toplumsal yaşamın önemli bir öğesi durumundadırlar. Çünkü devingen niteliklerinden ötürü oyunlar, bir **durum** alma sonucu ortaya çıkan **duruk tavırlardan** kolayca ayırtedilebilirler.

"Oyun" sözcüğünün kullanılması bizi yanıltmamalıdır. Girişte açıklandığı gibi, eğlence ya da sevinci ortaya çıkaran bir olgu olması gerekmez oyunun. Arthur Miller'in **Satıcının Ölümü** adlı oyunda açıkça ortaya koyduğu gibi bir çok satıcı işini hiç te eğlenceli bulmaz. Ayrıca çok ciddi bir özellik de taşıyabilir oyun. Futbol oyunları günümüde çok ciddiye alınmaktadır, oysa "Alkolik" ya da "Irza Geçme" gibi karşılıklı davranışsal oyunlardan daha ciddi değildir.

Aynı yaklaşım "oynamak" sözcüğüne de yapılabilir. Uzun süre büyük çapta poker ya da borsa "oyunu oynamış" kişi bu yaklaşımı doğrulayabilir. Oyunların ve oynamanın ciddiyeti, önemli sonuçları insanbilimciler (antropolog) tarafından çok iyi bilinir. En karmaşığı olan ve Stendhal'ın **Parma Manastırı** adlı yapıtında çok iyi tanımlanan "Saraylı" oyunu çok ciddi sonuçlar doğurur. Oyunların en acımasızı da kuşkusuz "Savaştır."

2.SİMGESEL BİR OYUN

Çok bilinen ve oynanan "Sen Olmasaydın Eğer" adını verdiğimiz oyun genel olarak, oyunların özelliklerini sergilemek için kullanılacaktır.

Bayan AK kocasının çok katı olduğundan ve toplumsal eylemlerini kısıtladığından yakınmaktadır. Bu kısıtlama nedeniyle dansetmesini öğrenememiştir. Ruhsal sağaltım (tedavi) sonucu eşinin tavırlarındaki değişme kocayı daha hoşgörülü olmaya iter. Böylelikle bayan AK etkinlik alanını genişletme olanağına kavuşur. Dans derslerine yazılır; ancak birden dans pistlerine karşı hastalık düzeyinde bir

korku duyduğunu görür ve bu tasarısını bir yana bırakmak zorunda kalır.

Bu talihsiz serüven, benzer olaylarla birlikte kadının evlilik yapısının bazı önemli yanlarını açığa vurur. Bir çok isteklinin arasından egemen olmaya dönük bir koca seçmiştir. "Sen olmasaydın herşeyi yapardım" biçiminde bir yakınmaya hak kazanacak durumdadır. Bir çok kadın arkadaşının da sözünü dinleten, eve egemen kocaları vardır. Sabah kahvelerini içmek üzere toplandıklarında, zamanlarının önemli bir bölümünü "O Olmasaydı Eğer" adlı oyunu oynayarak geçirirler.

Oysa ortaya çıktığı gibi yakınmalarının tersine kocası korktuğu bir davranışı önceden yasaklayarak ona gerçekte iyilik yapmıştır. Böylece onu korkularının bilincine varmaktan alıkoymuştur. Gerçekte kadının Çocuk benlik durumunun böyle bir koca seçmesinin de temel nedeni budur.

Olayın dahası da vardır. Erkeğin yasaklamaları ve kadının yakınmaları sık sık tartışmalara neden olduğu için cinsel yaşamları önemli ölçüde bozulmuştur. Erkek suçluluk duygusu içinde olduğundan karısına sık sık armağanlar getirmektedir. Oysa erkek özgürlüğün sınırlarını genişletince armağanlar da azalmaya başlar. Kadının ve kocasının ev sorunları ve çocuklar dışında ortak davranışları azalmıştır. Böylece yaptıkları tartışmalar önemli olaylar olarak ortaya çıkmaya başlamıştır. Doğru dürüst oturup konuştukları süreler genellikle bu tartışmaların yapıldığı zamanlardır. Ne olursa olsun, kadının evlilik konusunda tek bir inancı vardır ve bu inancı sürekli koruyacaktır: Tüm erkekler kötü ve acımasızdır. Kadının bu tavrı, gençlik yıllarında onu etkilemiş cinsel saldırı düşleriyle yakından ilişkilidir.

Bu oyunu genel biçimde tanımlamanın değişik yolları vardır. Açıkça görüldüğü gibi oyun **toplumsal devinimin** geniş alanı içine girmektedir. Buradaki temel gerçek, Bay ve Bayan AK'ın evlenmekle birbirleriyle iletişim kurma

olanağı buldukları ve bu olanağın toplumsal ilişki biçiminde adlandırılabileceğidir. Gerçek, onların evlerini toplumsal bir birleşme odağı durumuna getiren olanağı kullandıklarıdır. Yoksa içinde bulundukları durum bir ulaşım aracı içinde bir arada bulunan insanların oluşturdukları toplumsal olmayan aynı yerdelik değildir. AK'ların birbirlerinin davranış ve tepkilerine yaptıkları etki **toplumsal eylemi** oluşturur. Değişik bilim dalları böylesine bir toplumsal eylemi ayrı bakış açılarından araştıracaklardır. Söz konusu kişilerin kişisel geçmişleri ve ruhsal devinimleriyle ilgilendiğimize göre, şimdiki yaklaşımımız **toplumsal ruhhekimliğinin** kapsamı içerisinde olacaktır. İncelenen oyunların "Sağlıklılığı" üzerine bazı açık ya da kapalı yargılar ortaya konacaktır. Bu tutum da toplumbilimin ve toplumsal ruhbilimin yansız ve çok az yan tutan tavrından biraz farklıdır. Diğer bilim dallarının diyemediği yerde ruhhekimliği "Durun bakalım, bir dakika!" deme hakkını saklı tutar. Karşılıklı davranışsal çözümleme, toplumsal ruhhekimliğinin bir dalıdır. Oyun çözümlemesiyse karşılıklı eylemsel çözümlemenin kendine özgü bir yaklaşımıdır.

Uygulamalı oyun çözümlemesi, özelliği olan, belirli durumlarda oluşan oyunlarla ilgilenir. Kuramsal oyun çözümlemesiyse değişik türdeki oyunların özelliklerini soyutlamaya ve genelleştirmeye çalışır. Böylece oyunlar o andaki sözcükler içeriğinden ve kültürel kalıbından kurtulmuş bir biçimde tanınma olanağına kavuşurlar. Örneğin "Sen Olmasaydın Eğer"in kuramsal çözümlemesi, o oyunun özelliklerinin Yeni Gine'nin bir orman köyünde olduğu denli Manhattan'ın görkemli bir apartmanında da oynandığı zaman tanınabilmesini sağlar. Karı kocanın ne denli içten oldukları, konunun özü ve yapılan hamleler ne olursa olsun ortak özellikleriyle tanımlanabilmelidir. Belirli bir toplumda **oyunun geçerliliği** toplumbilim ve insanbilimle ilgili bir konudur. Toplumsal ruhhekimliğinin bir bölümü olarak oyun çözümleme, ne denli sık oluştuğu-

nu göz önüne almadan yalnızca oluştuğu zaman oyunu tanımlamakla yetinir. Bu ayrım eksiksiz değildir, ancak kamu sağlığıyla tıp bilimi arasındaki ayrıma benzer. Birincisi sıtma hastalığının topluma etki durumuyla ilgilenirken, diğeri nerede ortaya çıkarsa çıksın sıtma hastalığı olaylarını incelemeye çalışır.

Aşağıda verilen taslak kuramsal oyun çözümlemesi açısından şimdiye değin en yararlı olanıdır. Kuşkusuz yeni bil ri birikimleri oluştukça bu yaklaşım geliştirilecektir. İlk zorlu gözlem, belirli aldatmaca (veya manevra) aralıklarının bir oyunun gerektirdiği ölçülere uyduğunun saptanmasıdır. Bu gözlem gerçekleştiğinde oyunun elde edilebilen tüm örnekleri toplanır. Toplanan örneklerin önemli yanları belirginleştirilir. Bazı veriler özlü bir görünüm kazanır. Sonra bu önemli bulgular eldeki bilginin verdiği olanaklar içinde, anlamlı ve açıklayıcı başlıklar altında sınıflandırılır. Çözümleme; oyunun baş kişisinin bakış açısına göre gerçekleştirilir - söz konusu olayda baş kişi Bayan AK'tır.-

Sav. Bu başlık altında oyunun, olay aralıklarını (toplumsal düzey), ruhbilimsel geçmişiyle ilgili bilgileri, gelişmesini ve önemini (ruhbilimsel düzey) de içine alan genel bir tanımı yapılır. Sözünü ettiğimiz olayda "Sen Olmasaydın Eğer"in evlilikteki biçimi ve ayrıntıları belirlenmiş durumdadır. Bundan böyle "Sen Olmasaydın Eğer" kısaca SOLE biçiminde belirtilecektir.

Karşı Sav. Bu aşamada, birbirini izleyen oluşumlar sonucu ortaya çıkan bir oyun, varlığı onaylanıncaya değin, bir deneme olduğu varsayımıyla değerlendirilir. Söz konusu onaylama, oynamayı reddetmek ya da oyuncunun yargılarının ortaya çıktığı noktaya varılmasını engellemek biçiminde belirir. Böyle bir durumda oyunun başkişisi oyunu sürdürmek için yoğun çaba harcar. Oyuna sert bir karşı koyma ya da başarılı bir engelleme **başkişiyi, çöküntüyü** andıran bir tür "umutsuzluğa " düşürecektir.

Ancak bu umutsuzluk çöküntüye (depresyon) oranla önemli ayrılıklar gösterir. Daha belirgindir ve düş kırıklığının, şaşkınlığın temel öğelerini içerir. Örneğin, beklenmeyen bir ağlamayla açığa vurulabilir. Başarılı bir iyileştirme olayında bu ağlama, bir Yetişkin bilinciyle açığa vurularak ve "İşte gene başladım!" sözcükleriyle neşeli bir kahkahaya dönüşebilir. **Çöküntüde** etkin güç **Çocukken**, umutsuzlukta **Yetişkin** egemen durumdadır. Umutlu olmak, coşku dolu bir çaba içinde bulunmak ya da çevreye karşı ilgi dolu olmak çöküntünün tersi bir durumdur. Umutsuzluğun tersiyse kahkaha ve neşedir. İyileştirme amacıyla uygulanan oyun çözümlemenin hoşnut edici niteliği bu nedenle neşe ve kahkahadır. SOLE'nin karşı savı hoşgörü ve özgür kılmadır. Koca kısıtlayıcı ve yasaklayıcı olduğu sürece oyun sürer gider. Eğer erkek "Sakın yapmaya kalkışma!" diyeceğine "İstediğin gibi yap!" dediği an, saklı kalmış korkular ortaya çıkar ve Bayan AK olayında görüldüğü gibi kadın artık erkeğin üzerine gidemez.

Bir oyunun iyice anlaşılabilmesi için, karşı sav bilinmeli ve etkili uygulamada sergilenmelidir.

Amaç. Oyunun genel ereğini belirler. Bazen ortada başka değişkenler olabilir. SOLE"nin amacı güvence ("Korktuğum için değil, o izin vermediği için yapamıyorum") olabileceği gibi, korunma da ("Gerçekte ben çabalıyorum ama o bırakmıyor") olabilir. Güvence işlevini açığa çıkarmak kolaydır; çünkü eşin güvenlik gereksinmeleriyle yakından ilişkilidir. Böylece SOLE'nin güvence amacına yönelik olduğu ortaya çıkmaktadır.

Roller. Daha önce benlik durumlarının roller değil olgular olduğunu belirtmiştik. Bu nedenle benlik durumları ve roller biçimsel bir tanımla birbirlerinden ayrılmalıdırlar. Oyunlar içlerinde yer alan rollere göre iki - yanlı, üç - yanlı vb. olarak tanımlanabilirler. Bazen her oyuncunun rolü kendi benlik durumuyla çatışabilir; bazense bu çatışma olmayabilir.

SOLE iki - yanlı bir oyundur; kısıtlanmış bir eşe ve sert, egemen bir kocaya gerek gösterir. Kadın rolünü ya akıllı bir Yetişkin ("En iyisi onun dediği gibi yapayım") ya da huysuz, alıngan bir Çocuk durumunu yeğleyebilir ("En iyisi benim dediğim gibi yapmandır") ya da Anababa durumuna kayabilir ("Benim dediğimi yapman daha iyi olur").

Devinim. Bir oyun olayının gerisindeki ruhsal devinimin itici güçlerini saptamada bazı değişkenler vardır. Durumu yararlı ve anlamlı bir biçimde özleştiren tek bir ruhsal devinim kavramını bulup çıkarmak genellikle olanaklar içindedir. SOLE, yılgısal kaynaklardan çıkartılmış olarak tanımlanabilir.

Örnekler. Bir oyunun çocukluk kökenleri ya da kalıpları incelenebilir durumdaysa, biçimsel bir tanımlama yapmadan önce söz konusu ilişkileri araştırmakta yararlar vardır. SOLE, büyükler tarafından olduğu denli, küçük çocuklarca da oynanmaktadır. Çocuklukta oynananla büyüklükte oynananlar arasında ayrım yoktur. Yalnızca gerçek anababanın yerini kısıtlayıcı koca almaktadır.

Karşılıklı Davranışsal Örnek. Simgesel bir durumun karşılıklı davranışsal çözümlemesi, açığa çıkan gizli karşılıklı eylemin toplumsal ve ruhbilimsel düzeyleri açıklanarak ortaya konur. SOLE en dramatik biçimiyle, toplumsal düzeyi açısından bir Anababa-Çocuk oyunudur.

Bay AK: "Yuvanda oturup, evini çekip çevireceksin."

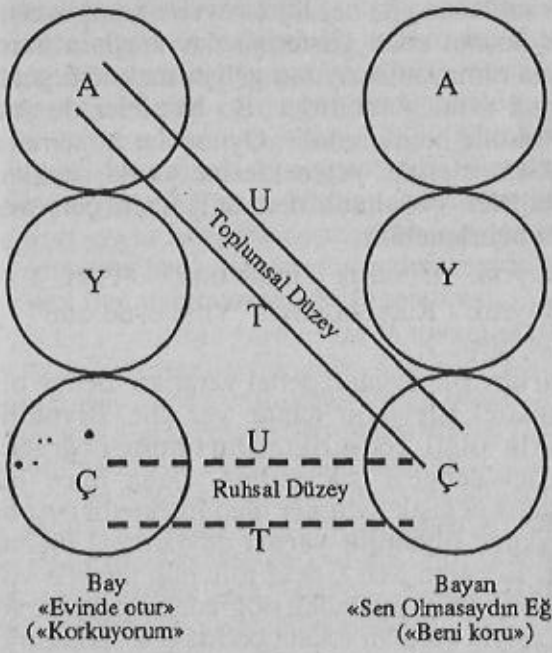
Bayan AK: "Sen olmasaydın eğer, kendi havamda, eğlemcemde olacaktım."

Ruhsal düzeyde (gizli evlilik ilişkisi) Çocuk-Çocuk ilişkisidir söz konusu olan ve büyük ayrılıklar gösterir.

Bay AK : "Döndüğümde sen hep evde olmalısın, yalnızlıktan korkuyorum."

Bayan AK : "Beni yıldıran durumlardan kaçınmama yardımcı olursan dediğini yaparım."

Her iki düzey de Çizim 7'de gösterilmiştir.



SEN OLMASAYDIN EĞER
BİR OYUN
ÇİZİM 7

Hamleler. Bir oyundaki hamleler, bir selamlaşma törenindeki **deyişleri** andırır. Her oyunda olduğu gibi, oyuncular uygulama yapa yapa beceri kazanırlar. Yararı olmayan hamleler ayıklanır ve her hamle gittikçe daha çok amaca yönelik bir biçime girer. "Güzel dostluklar" oyuncuların birbirlerini büyük bir ekonomi ve doygunlukla bütünlemeleri (tamamlamaları) gerçeğine dayanır. Böylece birbirleriyle oynadıkları oyunlarda çok az bir çabayla en yüksek yararı sağlamış olurlar. İlişkiye yüksek düzeyde bir **ince-**

lik kazandırılarak, bazı yoklayıcı başlangıç hamleleri oyunlardan elenir. Savunma **manevralarına** gerek olmadığı için buradan sağlanan güç her iki bireyi ve hatta bazen izleyenleri bile hoşnut eden gösterişli davranışlara harcanabilir. İşin ustası olmayanlar oyunu geliştirmek için gerekli hamlelerin çok azını görebilirler. Bu hamleler de yazılmamış bir **protokolle** belirlenebilir. Oyuncular bu temel hamleleri, gereksinmelerine, yeteneklerine ya da isteklerine göre süsleyebilirler, çoğaltabilirler. SOLE'nin çerçevesi aşağıdaki gibi belirlenebilir:

(1) Buyruk - Uysallık ("Evde otur" - "Peki.")

(2) Buyruk - Karşı koyma ("Yine evde otur" - "Sen olmasaydın Eğer.")

Yararlar. Bir oyunun genel yararları denge oluşturucu (homeostatic) işlevlerin içinde yer alır. **Biyolojik** denge **okşamayla** (ilgi) geliştirilir. **Durumun** doğrulanması (*) ruhbilimsel dengeyi güçlendirir. Daha önce belirtildiği gibi okşama değişik biçimler olabilmektedir (**); bu nedenle bir oyunun **biyolojik yararı** davranışsal biçimde belirlenebilir. Kocanın SOLE'deki rolü elin tersiyle vurulan bir tokat olabilir (etki açısından doğrudan aşağılanmaya yönelik avuç içiyle vurulan tokata oranla çok farklıdır); kadının karşılığı da incik kemiğine vurulan bir tekme biçiminde gerçekleşebilir. SOLE oynanırken biyolojik yarar kavgacı - canlı karşılıklar sonucu elde edilir. Sinirsel yapının sağlığını sürdürebilmek için acı verici, ancak etkili bir yöntemdir.

Kadının durumunun doğrulanması, "Tüm erkekler acımasızdır", bireysel varoluşu kanıtlayan bir **yarardır.** Bu **durum** yılgıların içerdiği teslimiyet gereksinmesine

(*)**Durmun doğrulanması** sözcükleriyle amaçlanan bireyin aldığı tavrı onaylanmasıdır. Birey aldığı tavırla değişik **durumlar** arasında bir seçme yapmış olmaktadır.

(**)Okşama eylemi elle olduğu gibi sözle de gerçekleştirilebilmektedir. Bir tören sırasında kişilerin birbirlerine yönelttikleri sözler (ki onları deyiş olarak adlandırdık) gerçekte birer **okşamadır.** (Çeviren).

hem bir tepki, hem de tüm oyunların temelinde bulunan, birbirini tutan yapının sergilenmesidir. Durumun genişletilmiş açıklaması şöyle olacaktır: "Eğer dışarda, kalabalığın arasında olsam teslimiyet yönelişi bana üstün gelecek; evde teslim olmam; o beni zorluyor, demek ki tüm erkekler acımasız." Bu oyun genellikle gerçeği kavrayamayan kadınlar tarafından oynanır. Güçlü yönelişlerin söz konusu olduğu durumlarda Yetişkini etkili kılmakta zorluk çektiklerini bu oyun kanıtlar. **Mekanizmaların** işleyişiyle ilgili ayrıntılı aydınlatmalar oyun çözümlemesinden çok ruhçözümlemenin işidir. Oyun çözümlemesinde elde edilen sonuç asıl ilgi alanımızı oluşturmaktadır.

Bir oyunun **iç ruhsal yararı**, onun ruhsal ekonomi (libido) üzerindeki doğrudan etkisidir. SOLE'de kocanın yetkisine, toplumsal açıdan uygun görülen biçimde teslimiyet kadını zihinsel (nörotik) korkular geçirmekten korur. Aynı zamanda bu teslimiyet eğer varsa mazohistik gereksinmeleri de karşılar. Burada sözü edilen mazohizm kendini yadsıma anlamında kullanılmamıştır; yoksun olma, aşağılanma ya da acının söz konusu olduğu durumlardaki bilinen cinsel coşkudur anlatılmak istenen. Yoksun bırakılmak, yönetilmek kadını heyecanlandırmaktadır.

Dış ruhsal yarar oyun oynayarak korkulan durumdan kaçınmaktır. Belirgin güdülmenin söz konusu olduğu SOLE'de bu yöneliş açıkça görülür: Kocanın koyduğu kısıtlamalara uyarak kadın korktuğu durumlardan kaçınır.

İç toplumsal yarar, bireyin yakın çevresinde oynandığı biçimde, oyunun adına göre belirir. Uysallık göstermesi sonucu kadın "Sen olmasaydın eğer," deme hakkını kazanmıştır. Bu durum ona kocasıyla geçireceği zamanı **düzenleme** olanağını sağlar. Bayan AK'ın olayında, kocasıyla başka ortak yanları olmadığı için bu düzenleme gereksinmesi daha büyük bir önem taşımaktadır. Bu önem özellikle çocuklarının doğumundan önce ve büyümelerinden sonra belirginleşecektir. İki olay arasında (çocukların

doğması, büyümesi) oyun daha aralıklı ve yoğun olmayan bir biçimde oynanacaktır. Çünkü çocuklar anababalarının zamanlarını düzenleme işlevini yerine getireceklerdir. Ortaya, SOLE'nin çok kabul gören bir biçimi olan, "işi çok ev kadını" türlendirmesi çıkacaktır. Genç annelerin çok işleri olduğu gerçeği bu türlendirmenin çözümünü değiştirmez. Oyun çözümleme hiç bir ön yargıya kalkışmadan yalnızca şu soruya karşılık arayacaktır: Bir genç kadının işinin çok olduğu verisinden yola çıkarsak, genç kadın bir karşılık elde etmek amacıyla işinin çok oluşunu nasıl sömürmektedir?

Dış toplumsal yarar, dıştaki toplumsal ilişkilerin durumla ilgili olarak kullanılması sonucu oluşur. "Sen Olmasaydın Eğer" oyununda kadının kocasına söyledikleri, kadın arkadaşlarıyla sabah kahvesi için buluştuğunda " O Olmasaydı Eğer" eğlentiliğine dönüşmektedir. Arkadaşlıkların seçiminde oyunların etkisi burada da kendisini göstermektedir. Yeni gelen komşu sabah kahvesi için çağrıldığında gerçekte "O Olmasaydı Eğer" oynamak için çağrılmaktadır. Eğer iyi ve güzel oynarsa kısa süre içinde eski oyuncuların vazgeçilmez dostu olacaktır. Eğer oynamayı reddeder ve kocasının iyi, sevimli görünümünü yansıtmakta direnirse topluluk içinde fazla kalamayacaktır. Koktey Partilerde içmemekte direnen kişinin durumuna düşecektir. Gittikçe daha çok kişi tarafından çağrılmamaya başlanacaktır.

SOLE'nin biçimsel özelliklerinin çözümlenmesi böylece tamamlanmış oluyor. Yöntemleri daha açığa çıkarmak için "Niye Böyle Yapmıyorsun - Doğru Ama" adlı oyunun (ki bu oyun eğlenceli toplantılarda, komite toplantılarında ruhsal sağaltım topluluklarında çok oynanır) çözümlemesine başvurmak gerekir.

Günümüzdeki görüşe göre, çocuk yetiştirme olayına, hangi oyunların nasıl oynanacağının çocuğa öğretildiği bir eğitim süreci gibi bakılabilir. Ayrıca, yerel toplumsal yapı içindeki **durumuna** göre gerekli yöntemler, törenler ve eğlentilikler de öğretilir, ancak bunların önemi daha azdır. Yöntemler, törenler ve eğlentilikler konusundaki bilgisi ve yeteneği, diğer koşulların eşit olduğu varsayıldığında, çocuğun önündeki olanakları belirler. Oysa oyunlar çocuğun bu olanakları ne denli kullanabileceği, ortaya çıkan sonuçların hangilerine uyum yapabileceğini ortaya koyar. Yaşam öyküsünün öğeleri gibi ya da bilinçdışı yapılmış bir yaşam tasarısı benzeri, en çok sevdiği oyunlar onun geleceğini saptar (yine diğer koşulların eşit olduğu varsayılmıştır): Mesleği, evliliğinin doğurduğu sonuçlar, ölümünü çevreleyen koşullar hep oyunlarla belirlenir.

Sorumluluk bilincini taşıyan anababalar, yaşamdaki yerlerine uygun yöntemleri, törenleri ve eğlentilikleri çocuklarına öğretebilmek için büyük çaba harcarlar. Verdikleri eğitimin pekiştirileceği okulları, toplumsal kuruluşları seçmede de aynı özeni gösterirler. Öte yandan her ailede duygusal devinimin temel yapısını oluşturan ve ilk aylardan başlayarak çocuğu günlük yaşamın önemli deneylerine yaklaştıran oyunlara anababalar biraz tepeden bakma eğilimindedirler. Oyunlarla ilişkili sorunlar yüzyıllar boyu genel düzensiz bir biçimde tartışılmıştır. Daha yöntemsel bir yaklaşım çabası çağdaş ruhhekimliği içinde gösterilmiştir. Oyun kavramı olmadan geçerli bir araştırma yapma olasılığı azdır. İçsel - bireysel ruhdevinimin kuramları; insan ilişkileriyle ilgili sorunları başarılı bir biçimde çözme olanağını bulamamıştır. Bu ilişkiler, yalnızca bireysel yönelişlerden çıkarılamayacak bir toplumsal devinim kuramına gerek gösteren karşılıklı davranışsal durumlardır.

Aynı zamanda oyun çözümlemesi üzerinde eğitilmiş,

kendi alanında uzman çocuk ruhbilimcisi ve çocuk ruhhekimi az olduğuna göre oyunların oluşumu üzerine yapılmış araştırma çok azdır. Ne iyi bir rastlantı ki, aşağıda anlatılan olay iyi eğitim görmüş bir karşılıklı davranış çözümcüsünün önünde gerçekleşmiştir.

Yedi yaşındadır; akşam yemeğinde karnı ağrımaya başlayınca izin isteyerek sofradan kalkar. Anababası bir süre uzanmasını salık verirler. O zaman üç yaşındaki kardeşi Mike'da "Benim de karnım ağrıyor," diyerek aynı olanağı elde etmeyi ister. Babası bir süre ona baktıktan sonra, "Oyun oynamak istemiyorsun değil mi?" diye sorar. Bunun üzerine Mike coşkuyla gülerek, "Hayır!" diye karşılık verir.

Eğer ev halkı karın, bağırsak ağrısını huy durumuna getirmiş kişilerden oluşsaydı, Mike de telaşlı anababa tarafından, apar topar yatağına yatırılacaktı. Eğer bu sahneyi bir kaç kez daha yaratsalardı, bu oyunun Mike'ın kişiliğini belirleyen öğe olması beklenebilirdi. Ne zaman kendini ölçtüğü bir kişi bazı ayrıcalaklar kazansa, o da kıskanarak hastalıktan dem vuracak o, ayrıcalıkları elde etmek isteyecekti. Gizli karşılıklı eylem şunu içerecekti: (Toplumsal düzey) "Kendimi iyi hissetmiyorum." (Ruhsal düzey) "Bana da bir ayrıcalak tanımalısınız." Mike, yerinde bir engellemeyle hastalık hastası olmak gibi ruhsal bir bozukluktan kurtarılmıştır. Belki de daha kötü bir gelecek bekliyordu Mike'ı. Ancak konu bu değildir. Önemli olan oyunun tam zamanında babanın sorusuyla bozulmuş olmasıdır. Çocuk da önerdiği durumun bir oyun olduğunu bilinçli bir biçimde görmüştür.

Bu olay oyunların küçük çocuklarca başlatıldığını açıkça göstermektedir. Oyunlar belirlenmiş uyarı ve tepki biçimlerini aldıktan sonra kökenleri zamanın sisi içinde yitip gitmekte, gizli yapıları toplumsal karmaşıklığın içinde saklı kalmaktadır. Her iki olgu da uygun yöntemlerle bilinç düzeyine çıkarılabilir. Kökenlerini bilinç düzeyine çı-

karabilmek için çözümsel sağaltım uygulanır; gizli yanlarına karşı savla ortaya çıkarılabilir. Sürekli yapılan deneyler oyunların kişinin doğal yapısından kaynaklandığını göstermiştir. Oyunlar çocuğun kişiliğinin Yetişkin yanınca düzenlenmektedir. Yaşça büyük bir oyuncuda Çocuk benlik durumu etkinlik kazanırsa, bu parçanın (Çocuk benlik durumunun Yetişkin yanı) ruhsal yeteneği büyük bir etki yapar; kişilere yön vermekte, onlarla oynamakta o denli beceriklidir ki, konuşma dilinde "Profesör" (ruhhekimliği) diye adlandırılır. Oyun çözümlemesi üzerine çalışan ruhsal sağaltım gruplarında karmaşık yöntemlerden biri de her hastadaki küçük "Profesörü" arama uğraşıdır. Her hastanın iki ile sekiz yaş arasında oyun düzenleme serüveni orada bulunanlar tarafından ilgiyle izlenir. Oyunlar üzüntülü bir görünüm almadıkça çevrede yarattığı sevinç ve ilgiye hastanın kendisi de katılır. Bu gerçekleştikten sonra hasta kendisine zararı olan davranış biçimini düzeltmek için doğru yolda demektir.

Bir oyun tanımlanırken bebeklik ya da çocukluktaki tavırları ortaya koyma çabasının nedeni yukarıda sözü edilen gerçeklerdir.

4 OYUNLARIN İŞLEVİ

Günlük yaşamda özel yakın ilişkiler kurma olanağı az olduğu ve yakın ilişki (özellikle yoğunsa) biçimlerinin bazılarını oluşturmak bazı kişilerce ruhsal açıdan olanaksız bulunduğu için toplumsal yaşamda zamanın önemli bir bölümü oyun oynanarak doldurulur. Oyunlar bu denli istendiğine ve gerekli oldukları saptandığına göre, sorun kişi tarafından oynanan oyunun en yüksek doyumu sağlayıp sağlamadığı konusuna gelip dayanmaktadır. Bu açıdan bakıldığında bir oyunun en önemli bölümü oyunun ruhsal yararlara ulaşma noktası, başka bir deyişle sonucudur. İlk

hamlelerin temel işlevi söz konusu doruk noktası için gerekli ortamı sağlamaktır. Ancak bu hamleler öylesine düzenlenir ki, her aşamada oyunun yan bir **ürünü** elde edilerek en üst doyuma varılması amaçlanır. "Beceriksiz" (ortalığı berbat edip sonra özür dilemek) oyununda doruk noktası ve amaç, özür dileme girişimiyle affedilme eyleminin gerçekleşmesini sağlamaktır. Bir şeyler dökmek, orayı burayı sigarayla yakmak, bu amaca giden adımlardır; ancak her adım kendine özgü doyumu da birlikte getirir. Dökme eylemi sonucu elde edilen sevinç, dökme olayını bir oyun biçimine sokmaz. Özür dileme eylemi oyunu çözüme, doruk noktasına götüren en önemli uyarıdır. Bunun dışında dökme eylemi olağan, zarar verici bir yöntem olmaktan ileri gidemez.

"Alkolik" oyununda da durum aynıdır. İçme gereksinmesinin fizyolojik kökeni (eğer varsa) ne olursa olsun, oyun çözümlemesi açısından içme eylemi, çevredeki insanlarla yürütülen oyunun içinde yalnızca bir **hamledir.** İçmenin kendine özgü zevkleri olabilir, oysa söz konusu zevk, oyunun özü değildir. Bilinen "Alkolik" oyunundaki gibi doruk noktasına aynı hamlelerle varılan ve oyunun bir değişkeni olan "Kuru Alkolik" oyununda bu gerçek ortaya çıkar; oysa oyun şişelerle oynanmaz, içki yoktur.

Zamanın doyurucu bir biçimde düzenlenmesi gibi toplumsal işlevlerinin yanında bazı oyunlar, bazı kişilerin sağlıklarının korunmasında da önemli görevler yüklenirler. Bu kişilerin ruhsal dengeleri o denli güvenceden yoksun, durumları o denli zayıf bir koruma içindedir ki, oyunlarından ayrılmak onları bir anlamda umutsuzluğun, psikozun içine atabilir. Böylesine kişiler açıklanmamış karşı hamlelere büyük tepki göterirler. Eşlerden birinin ruhsal olarak iyileşmesi (örneğin yıkıcı oyunları bırakması) sonucu diğer eşin hızla kötülediği, evliliklerde gözlenen bir durumdur. Çünkü oyunu sürdürmek isteğinde olan eş dengeyi ancak böyle kurabilmektedir. Oyun Çözümlemesinde

bu özellikleri gözönüne almak gereklidir.

Oyunsuz yakın ilişkinin (bu ilişki insan yaşamının en eksiksiz biçimidir) kişiye getirdiği mutluluk o denli büyüktür ki, dengesi zayıf kişiler bile, daha iyi ilişkiler kurabilecekleri dostu buldukları an, isteyerek ve güvenle oyun oynamaktan vazgeçebilirler.

Geniş açıdan bakıldığında, oyunlar her kişi için bilinçsizce yapılmış bir yaşam tasarısının ya da **senaryosunun** bütünleşmiş ve devingen parçalarıdır. Kişi son doygunluk için beklerken, onlar eylemi geliştirecek zamanı doldurma işlevini yürütürler. **Senaryonun** son bölümü ya bir mucizeyi ya da yıkımı birlikte getirecektir. Sonun getireceği, senaryonun yıkıcı mı yoksa yapıcı mı olduğu gerçeğine bağlıdır. Bu gerçeği de saptayacak olan oyunların yapıcı ya da yıkıcı olmalarıdır. Senaryosu "**Hızır**'ı beklemeye" yönelmiş bir kişi için "Ah Ne Görkemlisiniz Bay Bilmemkim," oyununu oynamak hoşnutluk verici bir uğraş olacaktır. "Sürekli zorlukların oluşmasını beklemeye yönelik," acıklı bir senaryosu olan kişiyse "İşte Şimdi Kıstırdım Seni Aşağılık Herif," gibi sevimsiz oyunlar oynayabilir.

Son cümledeki gibi tanımlamaların oyun çözümlemenin bütünü içinde yer aldıkları unutulmamalıdır. Karşılıklı eylemsel ruhhekimliği topluluk çalışmalarında ve seminerlerde çokça kullanılan tanımlamalardır. "Sürekli zorlukların oluşmasını beklemek" tanımı bir hastanın düşünden kaynaklanmıştır. Bu düşte hasta "zorluklar oluşmadan önce" bazı şeyleri yapmaya karar vermişti. Yine bir topluluk çalışmasında bir hasta hekimin gözden kaçırdığı bir noktaya değinmişti: Uygulamada Hızır'ı beklemekle ölümü beklemek eş anlamlara geliyordu. Tanımlamalar oyun çözümlemesinde önem taşıdığı için bu konu ilerde derinliğine tartışılacaktır.

5 OYUNLARIN SINIFLANDIRILMASI

Oyunların ve eğlentiliklerin çözümlenmesinde kullanılan değişkenlerin çoğundan söz ettik. Değişkenlerin hehangi biri oyunların ve eğlentiliklerin **sistematik** sınıflandırılmasında kullanılabilir. Daha belirgin sınıflamaların bazıları aşağıdaki öğelere dayandırılabilir:

1. Oyuncuların sayısı: İkili oyunlar (Soğuk Kadın), üçlü oyunlar (Hadi, Onla Dövüşün), beşli oyunlar (alkolik), çok kişili oyunlar (Niye Yapmıyorsunuz --- Evet Ama).
2. İletişim aracının cinsi: Sözcükler (Ruhhekimliği), para (Borçlu), bedenin bölümleri (Cerrahlık).
3. Klinik tipler: İsterik (Irza geçme), takınaklı-zorunlu (Beceriksiz), paranoya (Niye Bunlar Hep Bana Oluyor), çöküntü (İşte Yine Başladım).
4. Bölgesel: Ağızsıl (Alkolik), Anal (*) (Beceriksiz), üretken (Phallic) (Hadi, Onunla Dövüşün).
5. Ruhsaldevinim: Korkuya karşı (Sen Olmasaydın Eğer), dışa dönük (Okul Aile Birliği), içe dönük (Ruhhekimliği).
6. İçgüdüsel: Mazohistik (Sen Olmasaydın Eğer) Sadistik (Beceriksiz), Fetişistik (Soğuk Adam).

Oyuncuların sayısına ek olarak, sık sık göz önüne alınması yararlı olan, üç niceliksel değişken daha vardır.

1. Esneklik: Borçlu ve Cerrahlık gibi bazı oyunlar yalnızca bir tür iletişim aracıyla oynanırlarken örneğin göstermeci oyunlar daha esnektir.
2. Direnç: Bazı kişiler oynadıkları oyunu kolayca bırakabilirler. Diğerleriyse direnirler.
3. Yoğunluk: Bazı kişiler oyunlarını gevşek bir biçimde oynarlar, diğerleriyse oynarken gergin ve saldırgandırlar. Oynanan oyunlar kolay ve zor diye ayrılırlar.

(*). Anal: Anüs'e ait, makatla ilgili. Ruhsal gelişmenin anal dönemini anlatmak için kullanılmıştır. Ç.n.

Bu üç değişken oyunları **nazik** ya da **acımasız** bir biçime sokma konusunda önem taşırlar. Ussal bakımdan sağlıklı olmayan kişilerde, bu açıdan gözlenebilir bir gelişme olmaktadır. Bu nedenle bazı aşamalardan söz edilebilir. Paranoyak şizofreni çeken bir kişi başlangıç olarak ilk aşamada "Ah Ne Kötü Değil Mi" gibi esnek, gevşek, kolay bir oyunu oynayacaktır. Adım adım, esnek olmayan, direnç isteyen, zor, üçüncü aşamaya doğru ilerleyecektir. Bir oyunun içindeki aşamalar aşağıdaki biçimde belirlenebilir:

a. Birinci Derecede Oyun, kişinin bulunduğu çevrede toplumsal olarak kabul gören oyundur.

b. İkinci Derecede Oyun, kalıcı, onarılmaz bir zarara neden olmayan, ancak yine de oyuncuların çevrelerinden gizledikleri oyun tipidir.

c. Üçüncü Derecede Oyun, ölüm-kalım sorununu getiren, ameliyat, mahkeme salonu ya da morgda sonuçlanan oyun tipidir.

Oyunlar ayrıca SOLE'nin çözümlenmesinde sözü edilen diğer bazı öğelere dayalı olarak da sınıflandırılabilirler: amaçları, rolleri ve en belirgin yararları bu tür sınıflamada göz önüne alınır. Sistematik, bilimsel bir sınıflama açısından en geçerli olanı varoluş durumuna dayalı olan sınıflamadır diyebiliriz. Bu yaklaşım için gerekli bilginin yeterli gelişimi sağlamadığını göz önüne alırsak, böylesine bir sınıflamayı şimdilik bir yana bırakmamız gerekecektir. Şimdilerde uygulama açısından en tutarlı sınıflama toplumbilimsel olanıdır. Sonraki bölümde kullanılacak olan bu tür sınıflamadır.

Hergünkü toplumsal durumlarda "çevrilen dolaplar" ve manevralarla ilgili olarak Stephen Potter'ın yaptığı katkıya burada değinmek isterim (2). G.H. Mead de, oyunların toplumsal yaşamdaki rollerini açıklamak bakımından öncülük eden çalışmalar yapmıştır (3). Ruhsal yeteneksizliğe neden olan oyunlar 1958'den bu yana San Francisco Toplumsal Ruhhekimliği Seminerlerinde sistematik bir biçimde araştırılmaktadır. Bu konuya ilişkin oyun çözümlemelerine T. Szasz bazı yaklaşımlarda bulunmuştur (4). Grup çalışmalarında oyunların rolü için yazarın gruplardaki devinimini içeren yapıtına başvurulabilir (5).

KAYNAKLAR

1.Maurer, D.W. The Big Con. The Bobbs - Merrill Co New York, 1940.

2. Potter, S. Theory and Practice of Gamemanship. Henry Holt and Co. New York. n.d.

3. Mead, G.H. Mind, Self, and Society. University of Chicago Press, Chicago, 1934.

4. Szasz, T. The Myth of Mental Illness. Harper and Row. New York, 1961.

5. Berne, E. The Structure and Dynamics of Organizations and Groups. J.B. Lippincott Co., Philadelphia, 1963.

KESİM II

OYUN DAĞARCIĞI

GİRİŞ

Burada topladığımız oyunlar 1962 yılına değin saptananları kapsamaktadır. Oysa sürekli olarak yenileri bulunmaktadır. Bazen bilinenin örneği sanılan bir oyunun tümüyle yeni olduğu ortaya çıkarken, yeni sanılan bir oyunun da eskilerden birinin değişkeni olduğu görülmektedir. Yeni bilgi birikimi sağlandıkça çözümlemelerle ilgili ölçüler de değişime uğramaktadır. Sözgelimi devinimi tanımlamada kullanılabilecek bir çok olasılıklı yöntem varken, ortaya konan tanımın daha sonraları en iyisi olmadığı anlaşılmaktadır. Yine de verilen oyunlar ve çözümlemede ortaya konan öğeler klinik çalışmaları için yeterlidir.

Bazı oyunlar derinliğine tartışılmış ve çözümlenmiştir. Diğerlerinden sık rastlanmadıkları ve daha çok araştırmayı gerektirdikleri için kısaca söz edilmiştir. Tanımlamalarda "O" diye adlandırılan kişi oyunun "temel kişisidir." Bu "temel kişiye" "AK" adı verilirken, diğerine de "Kara" adı uygun görülmüştür.

Oyunlar, oluştukları ortamlara göe ayrıma konu edilmişlerdir. Yaşam Oyunları, Evlilik Oyunları, Toplantı (Parti) Oyunları, Cinsel Oyunlar, Yeraltı Dünyası Oyunları; ardından uzman kişilerin oynadıkları Danışma Toplantısı oyunları gelmektedir. Sonunda da iyi Oyunlardan bazı örnekler verilmektedir.

Çözümleme ortaya konurken aşağıdaki anlatım dizgesi kullanılacaktır.

Ad: Eğer oyunun adı uzunsa uygun bir kısaltma kullanılacaktır. Eğer oyunun ya da değişkenlerinin birden fazla adı varsa, Oyunun Dizini'ne başvurularak bu sorun çözülebilir. Konuşmalarda, kısaltması yerine oyunun tam adı söylenmelidir.

Sav: Elden geldiğince açık ve güçlü bir biçimde ortaya konacaktır.

Amaç: Yazarın deneylerine dayalı olarak anlamlı bir biçimde verilecektir.

Roller: Oyun "O" nun açısından tartışılacak ve "O" nun rolü öncelikle ve koyu harflerle verilecektir.

Devinim: Amaçtaki gibi ortaya konulacaktır.

Örnekler: (1) Oyunun çocukluktaki oynanış biçimini sergileyecektir; en kolay tanımlanabilecek kalıbını gösterecektir. (2) Yetişkin yaşamından bir görüntü verecektir.

Toplumsal ve Ruhsal Düzeyde Örnekler: Karşılıklı davranışların önemlilerini ya da toplumsal ruhsal düzeydeki karşılıklı davranışları ortaya koyacaktır.

Hamleler: Uygulamada karşılaşılan karşılıklı davranışsal uyarıları ve karşılıklı davranışsal tepkileri en az sayıda verecektir. Bu uyarı ve tepkiler değişik durumlara göre sınırsız bir biçimde genişletilebilir, çoğaltılabilir.

Yararlar: (1) İç Ruhsal --- bundan amaç oyunun iç ruhsal dengeye nasıl bir katkıda bulunduğunu saptamaktır. (2) Dış Ruhsal --- hangi kaygı uyandırıcı durumlardan ya da yakın ilişkilerden kaçınıldığını ve özelliği olan cümlecikleri verir. (4) Dış Toplumsal --- oyun ya da eğlentilik daha az yakın bulunan çevrelerde oynandığında kullanılan anahtar cümleciği verir. (5) Biyolojik --- oyunun oynayan kişilere ne tür bir okşama sağladığını belirler. (6) varoluşsal --- oyunun oynanmasına neden olan (Varlık nedenini)

durumu (tutumu) ortaya koyar.

İlişkili Oyunlar: Tamamlayıcı, benzer ve karşı savlı oyunları verir.

Bir oyunu yeterli düzeyde anlayabilmek ruhsal sağaltım (tedavi) süreci içinde söz konusu olabilir. Yıkıcı oyunlar oynayan kişiler, yapıcı oyunlar oynayanlara oranla hekime daha sık başvuracaklardır. Bu açıdan bakıldığında en iyi anlaşılan, yorumlanan oyunların temelde yıkıcı olanlardan oluştuğu sonucuna varılabilir. Oysa okuyucu, daha talihli kişilerce oynanan yapıcı oyunların bulunduğunu akıldan çıkarmamalıdır. Oyun düşüncesinin, bir çok ruhbilimsel terim gibi kötü bir izlenim uyandırmasını engellemek için eksik, kesin bir düşünce olduğu belirlenmelidir: Oyunlar, daha önce yöntemler, törenler, eğlentilikler, eylemler, manevralar ve değişik durumlara dayalı olarak ortaya çıkan tavırların belirlediği ölçülere göre açık biçimde tanımlanmalıdır. Bir oyun bir **duruma** (takınılan tavıra) göre oynanır, oysa bir **durum** ya da onunla ilişkili tavır oyun değildir.

2 - KONUŞMA DİLİNDE KULLANILAN TERİMLER

Konuşma diliyle ilişkili olarak yapıta girmiş tanım ve sözcükler hastalarca sağlanmıştır. Bunların tümü, kullanılış zamanı ve duyarlılığı açısından oyuncularca uygun görülmüş, anlaşılmış, sevinçle karşılanmış sözcüklerdir. Bazıları saygısızca gibi görülüyorsa da, sözcüğün taşıdığı alaycı tavır oynayanlara değil oyuna yönetilmiş durumdadır. Konuşma dilinden gelen terimlerde ilk aranılan özellik uygunluktur. Bu terimler çoğu zaman eğlenceli bir izlenim uyandırıyorsa, nedeni taşı gediğine koymalarıdır. Başka bir yapıtta, konuşma diline ilişkin terimlerin niteliklerini tartışırken belirttiğim gibi, bir sayfa dolusu bilgiçce edilmiş gökemli sözcükler, belirli bir kadının orospu, belirli bir erkeğin pezevenk olduğunu belirten sözcükler denli an-

latım gücü taşımayabilir (1). Ruhbilimsel gerçekler, akademik amaçlarla bilimsel bir dil kullanılarak ortaya konulabilir. Oysa uygulamadaki duygusal çabaların etkin bir biçimde belirlenebilmesi için değişik bir yaklaşıma gereksinme duyulabilir. Bu nedenle "Ne Kötü Değil Mi" oyunu yalnızca devingen bir bir anlam ve etki taşımakla kalmıyor, aynı zamanda daha kesin bir yaklaşım getiriyor. Nitekim kişiler aydınlık odalarda, zevksiz karanlık odalara oranla gerçeği daha iyi kavrarlar.

KAYNAK

1. Berne, E. "Intiution IV : Primal Images and Primal Judgments." **Psychiatric Quarterly.** 29 : 634 - 658, 1955.

BÖLÜM ALTI

YAŞAM OYUNLARI

Olağan toplumsal koşullarda tüm oyunlar, oyuncuların gelecekleri açısından büyük önem taşırlar. Yine de bazıları diğerlerine oranla kişilerin gelecekleri açısından daha büyük olanaklar sağlarlar; bu arada seyircileri bile içlerine alırlar. Söz konusu oyunlar topluluğuna duraksamadan Yaşam Oyunları adı verilebilir. Bu ayrımın içine "Alkolik", "Borçlu", "Tep Beni", "İşte Şimdi Kıstırdım Seni Aşağılık Herif", "Bak Bana Ne Yapurdın", ve değişkenleri girer. Bir yanı evlilik oyunlarıyla, diğer yanı da yeraltı dünyası oyunlarıyla ilişkilidir.

1 - ALKOLİK

Sav. Oyun çözümlemesinde, alkolizm ya da alkolik kişi diye bir kavram yoktur. Söz konusu olan, belirli bir oyundaki Alkolik adı verilen roldür. Eğer aşırı içme eyleminin temel nedeni biyokimyasal ve fizyolojik bozukluklarsa --- bu konu hala tartışmaya açık bir görünüm vermektedir --- araştırılması da hekimlikteki **dahiliye** (iç hastalıkları) uzmanlığının alanı içine girer. Oyun çözümlemenin ilgisi tümüyle başka yöne dönüktür. Böylesine aşırı içme eyle-

miyle ilişkili toplumsal karşılıklı eylem türleridir oyun çözümlemesinin peşinde olduğu. Sonuç olarak "Alkolik" adlı oyun gündeme girer.

Tümüyle değerlendirildiğinde beşli bir oyundur Alkolik. Ancak roller azaltılırsa ikili bir görünüm de kazanabilir. Alkolik'in baş rolünü, "O" olan kişiyi, AK oynar. Baş yardımcı rolünü Savcı oynar. Genellikle karşı cinsten bir kişidir; başrolü oynayan kişinin eşidir. Üçüncü rol Kurtarıcı'nındır. Genellikle aynı cinsten bir kişi oynar bu rolü. Kurtarıcı rolünü oynayan aşırı içki sorunuyla ilgili iyi bir aile doktoru olabilir. Bildik durumda doktor alkoliği başarıyla alışkanlığından kurtarır. Ak altı ay içmez, bunun sonucu olarak birbirlerini ve olayı kutlamaya karar verirler. Ertesi gün AK'ı yine küfelik bir durumda sokaktan toplarlar.

Dördüncü rol **Aval**'ın ya da **Bön**'ündür. Bu rol genellikle yardıma hazır kişi tarafından oynanır. AK'a hemen elini uzatır; bir sandviç ya da kahve ısmarlar (ya da verir). Bunları yaparken ne onu yargılar, ne de kurtarmaya çalışır. Yaşamda bu role en çok uyan AK'ın annesidir. AK'a para verir, anlayışsız karısına karşın onun huyuna suyuna gider. Oysa paranın çoğunun nereye gideceğini ikisi de bilmektedir. Bazen Aval başka bir rolü üstlenir. Bu rol yardımcı bir rol olmasına karşın gerekli değildir. Kışkırtıcı rolündeki kişi, istenmeden gerekli olanı veren "İyi kişi" durumundadır: "Gel sana bir içki ısmarlayayım (Böylece düşüşünü, yıkımını hızlandıralım)".

Tüm içki oyunlarındaki, ikinci derecedeki uzman kişi barmendir. "Alkolik" oyununda beşinci rolü oynar. Bağlantıyı kuran kişidir. Alkoliklerin konuşmasını anlayan kişi olduğu gibi, içkinin doğrudan kaynağı olan kişidir. Bir bakıma içki alışkanlığına yakalanmış insanların yaşamındaki en anlamlı kişi barmendir. Bağlantıyla (barmen) diğer oyuncular arasındaki ayrım herhangi bir oyundaki profesyonel ve amatör ayrımının aynısıdır. Profesyoneller ne zaman duracaklarını bilirler, iyi bir bamen belirli bir noktada Alkoliğe

içki vermeyi reddeder. İçkici daha hoşgörülü bir bağlantı buluncaya değin işi o noktada bırakmak zorunda kalır.

"Alkolik" oyununun ilk aşamalarında kadın üç rolü birden yüklenir. Geceleri Aval rolündedir; onu soyar, kahvesini pişirir, kendisini iteleyip kakalamasına izin verir. Sabahları Savcı kesilir; yaptıkları için onu suçlar. Akşamları kurtarıcıdır; değişmesi için ona yalvarır. Daha sonraki aşamalarda organik kötüleşmeye bağlı olarak, Savcı ve Kurtarıcı içki sağlayan kaynağın bulunması koşuluyla eylem dışı kalabilirler. Ak, Huzur Evine gidecek ve eğer parasız yemek verirlerse kurtulabilecektir. Yoksa amatör de olsa, profesyonel de olsa, birisi çıkıp istediğini verinceye değin azarlanmaya, horlanmaya dayanacaktır.

Son edinilen deneyler "Alkolik" teki patlama (doruk) noktasının (oyunların temel özelliği olan nokta) araştırmacıların hiç önem vermedikleri bir aşamada oluştuğunu göstermektedir. Bu oyunun çözümlemesinde içme eylemi, yan kazançları olan geçici bir zevktir; gerçek bir doruk noktası olan "akşamdan kalma" olayına ulaşılmasını sağlayan bir süreçtir. Beceriksiz oyunundaki durum bundan farklı değildir gerçekte: Dikkati yoğun biçimde çeken sakarlıklar, Ak'ın en önemli amaç olan Kara'nın affına sığınabilmesi için yapılan hoşnutluk verici girişimlerdir. **Söz konusu girişimler (sakarlıklar) gerçek amaca varmak için kullanılan araçlar olmaktan öte önem taşımazlar.**

Alkolik için "akşamdan kalmışlık" fiziksel olmaktan çok ruhsal bir işkencedir. İçkicilerin çok önem verdikleri iki eğlentilik vardır: "Martini" (ne kadar içtim ve neleri karıştırdım) ve "Ertesi Sabah" (Bırak da sana niye akşamdan kaldığımı anlatayım). "Martini" genellikle topluluklar içinde bulunan içkicilerce oynanır. Bir çok alkolik ruhsal açıdan oldukça yoğun bir "Ertesi Sabah" oynamayı yeğlerler.

Hasta bir içki aleminden sonra ruh hekimine gittiğinde kendine demediğini bırakmaz, sövüp sayar. Ruhhekimi konuşmaz. Sonradan toplu bir tedaviye katıldığında Ak,

büyük bir doygunlukla tüm o sövüp saymaları hekimin sıraladığını ileri sürer. Tedavi sırasında bir çok alkolik için en çekici konuşma kendi içkiciliği değil de, kendisini suçlayanların neden oldukları işkencedir. İçme eyleminin karşılıklı davranışsal amacı, verdiği kişisel zevklerin yanında, Çocuk benlik durumunun içerdeki Anababa benlik durumunca olduğu kadar çevredeki bir anababa kişiliği tarafından da sert bir biçimde azarlanıp aşağılanacağı bir durumu yaratabilmektir. Bu nedenle oyunun tedavisinde yalnızca içme eylemine eğilinmemeli, ertesi sabah ve kendi kendini cezalandırma dürtüsü üzerinde de durulmalıdır. Çok içen ve ertesi sabah saplantısına kapılmayan kişiler de vardır. Bunlar sözünü ettiğimiz sınıflamaya girmezler.

"Kuru Alkolik" adını taktığımız bir oyun daha vardır. Bu oyunda Ak içki içmeden parasal ya da toplumsal bir aşağılanma sürecinden geçer. Süreç içinde aynı hamleleri yapar, aynı yardımcı oyunculara gereksinme duyar. Burada da "Ertesi Sabah" doruk noktasıdır. "Kuru Alkolik" ile bildik "Alkolik" arasındaki benzerlikler, ikisinin de durumun oyun olduğunu belirgin bir biçimde ortaya koymaktadır. Örneğin işten atılma yöntemi ikisinde de aynıdır. "Uyuşturucu Madde Tiryakisi" "Alkolik" ten farklı değildir, ancak bu tür alışkanlık daha sinsi, daha dramatik, daha duygusal ve çabuk gelişen bir olgudur. En azından bizim toplumumuzda bu tür alışkanlıklar tüm ağırlığıyla hazır Savcıların üzerine binmektedir. Avalların ve kurtarıcıların yükü daha azdır. **Bağlantıysa** merkezi bir rol oynar.

"Alkolik"le ilgili bir çok örgütler vardır. Bazılarının kapsamı ulusal, hatta uluslararası bir önem taşır; diğerleriyse yereldir. Bir çoğu oyunun kurallarını yayımlarlar. Yaklaşık olarak tümü Alkolik rolünün nasıl oynanacağını açıklarlar: Kahvaltıdan önce bir içki, başka amaçlar için ayrılmış paranın harcanması, vb. Ayrıca Kurtarıcının işlevini de açıklarlar. Örneğin **Alkolik Adsız** adlı dergi gerçek oyunu oynamayı sürdürür, ancak gücünü diğer Alkoliğin

Kurtarıcı rolünü üstlenmesi çabası üzerinde yoğunlaştırır. Bu arada eski Alkolikler yeğlenir, çünkü eski topraklar oyunun nasıl geliştiğini çok iyi bilirler. Ayrıca hiç oynamayanlara oranla yardımcı rolü oynamak açısından tüm nitelikleri içerirler. Alkolik Adsız dergisinde üzerinde çalışılacak Alkoliklerin tükenmekte olduğunu belirten yazılar çıkmıştır; bunun üzerine üyeler yeniden içkiye dönmüşlerdir. Çünkü kurtarılacak insan kalmayınca oyunu sürdürmek olanaksızdır (1).

Diğer oyunları da geliştirmeyi amaçlayan örgütler vardır. Bazıları eşlerin, Savcı rolünden Kurtarıcı rolüne geçmeleri için baskı yapar. Kuramsal tedavinin amacına en uygun olanı alkoliklerin çocuklarını yalnızca rol değiştirmeye değil de tümüyle oyundan sıyrılmaya iten güç verici çalışmalardır.

Ruhsal iyileştirme, bir alkoliğin rolünü değiştirmesinin ötesinde oyunu oynamaktan vazgeçmesine dayanır. Zor olmakla birlikte bazı durumlarda Alkoliğe sürdürdüğü oyun kadar ilginç bir şey bulmak gerekebilir. Yakınlıktan bildik biçimde korktuğuna göre, yerine konan oyunsuz bir ilişkiden çok, başka bir oyun olmalıdır. İyileşmiş alkolikler toplumsal açıdan pek ilgi çekici kişiler değillerdir. Büyük bir olasılıkla yaşamlarında coşku olmadığını görürler ve sürekli olarak eski yaşamlarına dönmelerini isteyen bir dürtüyü içlerinde duyarlar. Gerçek bir "oyunla iyileştirme" yönteminin ölçüsü, eski alkoliğe topluluklar içinde tehlike sınırına gelmeden içki içme olanağını vermekdir. Genellikle kullanılan "tümüyle içkiden kesme" yöntemi oyun çözümcü açısından tutarlı bir yol değildir.

Oyunun tanımından açıkça anlaşıldığı gibi Kurtarıcı "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum," Savcı "Bak Bana Neler Yaptın," Aval "İyi Dost" oyununu oynamak için dayanılmaz bir istek duyarlar. Alkolikliğin bir hastalık olduğu düşüncesini yayan kurtarıcı örgütlerin ortaya çıkması sonucu alkolikler "Tahta Bacak" oynamayı öğrenmiş-

lerdir. Bu tür kişilere özen gösteren yasalar söz konusu oyunu yaygınlaştırmaktadır. Yoğunluk Savcı'dan Kurtarıcı'ya doğru, başka bir deyişle "Ben bir günahkarım" tapınmasından, "Hasta bir adamdan başka ne bekliyorsunuz?" yakınmasına doğru kaymıştır (çağdaş düşüncedeki eğilimlerin dinden bilime doğru yönlenmesinin bu olguda büyük payı vardır). Varoluşçu açıdan bu kayma kuşku vericidir; uygulamada çok içki içenlerin azalmasına önemli bir katkıda bulunmadığı görülmektedir. Öte yandan **Alkolik Adsız** dergileri bir çok kişi için tedavide en etkin girişimlerdir.

Karşı sav. Çok iyi bilindiği gibi "Alkolik" genellikle zorlu, sert bir oyundur. Vazgeçmesi de oldukça zordur. Bir kezinde grup iyileştirmesi uygulanırken bir kadın alkolik, topluluktaki diğer kişilerin oyununa katılıp katılmayacaklarını öğreninceye değin grubun konuşmalarına çok az katılmıştı. Ardından topluluktakilere kendisi hakkında ne düşündüklerini sordu. Toplantının başından bu yana çok iyi davrandığı için topluluktaki kişiler onun için iyi şeyler söylediler. Oysa kadın karşı çıktı: "Benim istediğim bu değil. Gerçekte ne düşündüğünüzü bilmek istiyorum," dedi. Aşağılayıcı yorumlar beklediğini belirtti. Diğer kadınlar onu suçlamayı reddettiler. Bunun üzerine kadın evine gitti ve kocasına bir kez daha içki içerse ya kendisini boşamasını, ya da hastaneye göndermesini söyledi. Kocası bu konuda ona söz verdi. Hemen o akşam kadın körkütük sarhoş oldu. Kocası da onu bir sağlık bakımevine gönderdi. Burada açıkça görüldüğü gibi topluluğun diğer üyeleri Ak'ın kendilerine verdiği Savcı rolünü kabul etmemişlerdir. Kendisi hakkındaki düşüncelerini değiştirmeleri yolundaki çabalarına karşın, topluluk üyelerinin karşı bir sav olarak ortaya çıkan davranışlarını hoş görmemiştir. Ancak evde istediği rolü oynamaya istekli bir kişi bulabilmiştir.

Başka olaylarda, belirli bir hazırlık yöntemiyle hastanın oyun oynamaktan vazgeçmesinin sağlanabileceği görülmektedir. Gerçek bir iyileşme hekimin Savcı ya da Kurta -

rıcı rolünü oynamaktan vazgeçmesiyle sağlanabilir. Hekimin Aval rolünü yüklenmesi de hasta açısından sağlıklı bir yol değildir. Karşılıklı davranışsal yaklaşım açısından doğru iyileştirme yöntemi, temele değgin ilk çalışmaları yaptıktan sonra Yetişkin benlik durumuyla hastanın karşısına çıkarak tüm rolleri oynamayı reddetmek ve hastanın yalnızca içkisizliğe değil, oyunsuzluğa da göğüs gerebileceğini ummaktır. Eğer hasta bu uğraşta yenik düşerse, en iyisi bir kurtarıcı bulmak olacaktır.

Karşı sav özellikle zor bir olgudur; çünkü çok içenler Batı toplumlarının çoğunda, eleştirilen, ilgi duyulan yada cömertçe davranlan kişilerdir. Bu nedenle söz konusu rollerden birini oynamayı reddeden kişi çevrenin kendisine içerlemesine neden olur, kızgınlığı üzerine çeker. Akılcı bir yaklaşım, tedavinin yarattığı talihsiz bir sonuç olarak Alkolikten çok Kurtarıcılara zararlı olabilir. Klinik bir olayda bir grup işgören "Alkolik" oyununa büyük ilgi göstermişlerdi. Kurtarıcı rolü oynamaktansa oyunu bozup gerçek iyileştirmeyi sağlamaya kalktılar. Bu ortaya çıkınca kliniği yöneten kurul bunları başından savdı; bir daha da benzeri yardımlar için onları çağırmadı.

İlişkili Yan Oyunlar. "Alkolik'in ilginç bir yan oyunu da "Bir Tek At" diye adlandırabileceğimiz oyundur. Endüstriyel ruh hekimliği üzerine öğrenim gören geniş görüşlü bir öğrenci tarafından bulunmuştur. Ak ve karısı (içki içmeyen Savcı rolünde) Kara ve karısıyla (ikisi de Avaldır) pikniğe giderler. Ak, Karalara "Bir Tek Atalım," der. Eğer öneriye uyup bir tek atarlarsa, bu durum Ak'a dört ya da beş atma olanağını verir. Kara'lar reddederse oyunun maskesi düşer. Ak, içkicilik kuralları açısından kendisini hakarete uğramış sayar ve sonraki piknik için daha kafa dengi kişiler arar. Toplumsal düzeyde ortaya konan Yetişkin cömertliğidir. Ruhsal düzeyde oluşan saygısızlıktır. Ak'ın çocuk benlik durumu, karşı çıkacak güçten yoksun olan Bayan Ak'ın gözleri önünde Karanın Anababasal davranışıyla

karşı karşıya kalmıştır. Bayan Ak'ın güçsüz olmasının temelinde oyunun içinde bulunması yatmaktadır. Çünkü Bay Ak'ın Alkolik, kendisinin de Savcı rolünü yürütebilmeleri için oyunun sürmesi gereklidir. Kadının piknikten sonraki sabah kocasına karşı ileri süreceği suçlamaları düşlemek zor değildir. Eğer Ak, Kara'nın patronuysa bu durum bazı yan etkilere neden olabilir.

Genellikle Aval, adın yaptığı çağrışımlara değin kötü bir rol değildir. Avallar genellikle Alkoliklere iyi davranmaları sonucu büyük yararlar sağlayabilecek yalnız kişilerdir. "İyi insan" rolünü oynayan nazik kişi, bu yolla bir çok tanış edinebilir. Kendi toplumsal çevresinde yalnızca cömert değil, iyi bir konuşmacı (hikâye anlatıcı) olarak da ün kazanır.

"İyi insan" rolünün bir başka değişkeni de çevrede dolaşıp nasıl yardım edebileceğini soruşturan kişidir. Bu durum desteklenmesi gereken, neşeli yapıcı bir oyuna örnektir. Bunun tersi Sert insan tipidir. Şiddetten ders alan ya da insanları en iyi nasıl incitebileceğini öğrenmeye çalışan kişidir. Eylemini hiç bir zaman gerçekleştirmemesine karşın, Sert İnsan rolünü gerçek zorbalarla ilişki kurarak sürdürmeye çalışır. Bu tiplere Fransızlar **böbürlenen suçlu** kişi adını takmışlardır.

ÇÖZÜMLEME

Sav: Bak ben ne denli kötüyüm; elinden geliyorsa durdur beni.

Amaç: Kendi kendini suçlamak, cezalandırmak.

Roller: Alkolik, Savcı, Kurtarıcı, Aval, Bağlantı.

Devinim: Ağızsıl yoksunluk.

Örnekler: (1) Bak bakalım beni yakalayabiliyor musun? Karmaşıklığı nedeniyle bu oyunun bilinen tipleri arasında oransal bir karşılaştırma yapmak olanaksızdır. Yine de ö - zellikle alkoliklerin çocukları, alkolik oyunundaki manev-

raların çoğunu kullanırlar. "Bak bakalım beni yakalayabiliyor musun," yaklaşımı; yalan söylemek, öteberiyi saklamak, aşağılayıcı yorumlara konu olmayı istemek, yardımcı kişiler aramak, b. gibi tavırları da içerir. Kendi kendini suçlamak genellikle sonraki yıllara ertelenir. (2) Alkolik ve çevresi.

Toplumsal Düzeyde : "Yetişkin ---Yetişkin."

Yetişkin: "Benim hakkımda ve içkiyi bırakmama yardımcı olma konusunda neler düşündüğünü gerçekçi biçimde bana söyle."

Yetişkin: "Sana karşı içten davranacağım."

Ruhsal Düzeyde: Anababa --- Çocuk.

Çocuk : "Bak bakalım beni durdurabilir misin."

Anababa : "İçkiyi bırakmalısın çünkü..."

Hamleler : (1) Kışkırtma --- suçlama yada affetme. (2) oşgörü --- kızgınlık yada düş kırıklığı.

Yararlar: Değişik açılardan. (1) İç Ruhsal --- (a) Bir yöntem olarak içme eylemi --- başkaldırma, güvence ve şiddetli isteğin doyurulması. (b) Bir oyun olarak "Alkolik" --- kendi kendini suçlama (olabilir). (2) Dış Ruhsal --- cinse yakınlıktan ve yakınlığın diğer biçimlerinden kaçınma. (3) İç toplumsal ---Bak bakalım beni durdurabilir misin. (4) Dış toplumsal --- "Akşamdan Kalma" "Martini" ve diğer eğlentilikler. (5) Biyolojik --- sevgi ve kızgınlık alışverişlerine bir değişken bulma. (6) Varoluşsal --- Herkes beni yoksun bırakmak istiyor.

2. BORÇLU

Sav. "Borçlu" oyundan öte bir olgudur. Afrika'nın ve Yeni Gine'nin (1) bazı cangıllarında da aynı işlevi görebilen bu oyun Amerika'da bir senaryo,tüm bir yaşamı kapsayacak bir tasarı olma eğilimindedir. Cangılda, genç bir adama yüksek bir fiyatla bir gelin satın alan yakınları yıl-

lar boyu onu kendilerine borçlu bırakırlar. Aynı töreler buralarda da geçerlidir. Ülkenin daha uygar kesimlerinde bu işlem yapılır; ancak gelinin fiyatının yerini evin fiyatı alır. Eğer yakınlarından para gelmezse bu rolü banka yüklenir.

Yeni Gine'deki genç adam kulağından sarkan eski kol saatiyle başarısını güvence altına alma çabası içindeyken, Amerika'daki genç adam da koluna takılı yeni kol saatiyle başarısını güvence altına alma çabası içindedir. Her ikisi de yaşamda bir "amaçları" olduğunu hissetmektedirler. Büyük kutlama, düğün yada yeni ev onuruna verilen şölen borçlar ödendiğinde değil yüklenildiğinde gerçekleşir. Televizyonda üzerine basıla basıla, vurgulana vurgulana sergilenen kişi sonunda borcunu ödeyerek ipoteği kaldıran orta yaşlı kişi değildir. Ekranda gördüğümüz, elinde yeni imzaladığı kağıtlar, ailesiyle birlikte yeni evine giren coşku dolu bir genç adamdır. Oysa bu kağıtlar onun en verimli yıllarını yiyecektir. Borçlarını ödedikten sonra, (ipotek, çocuklarının öğrenim giderleri ve sigorta) kendisine bir sorunmuş gibi davranılır. Artık "kıdemli bir vatandaştır". Toplum artık ondan yalnızca parasal yarar sağlamayacak, ayrıca yeni bir "amaç" oluşturacaktır. Yeni Gine'de de olabileceği gibi bu kişi işini bilen birisiyse büyük bir borçlu yerine büyük bir alacaklı olabilir. Ancak bu çok seyrek görülen bir olaydır.

Bunları yazarken bir böcek yürüyor bir masanın üstünde. Eğer sırt üstü döndürülürse, yeniden ayaklarının üzerine kalkabilmek için verdiği olağanüstü uğraşıyı kişi görebilir. Bu süre boyunca yaşamı açısından bir "amacı" vardır. Başardığında, yüzündeki zafer ışıltısını insan görür gibi olur. Çeker gider. Sonraki ilk böcekler toplantısında başından geçenleri nasıl anlatacağını bir gözünüzün önüne getirin. Genç böcekler, bu işin üstesinden gelmiş, başarmış böceğe imrenerek bakacaklardır. Oysa başarılı böcek kendini beğenmişliğine karışan düş kırıklığının da farkına varacaktır. Şimdi artık en tepeye ulaşmıştır, yaşam onun için

amacını yitirmiştir. Zaferini yinelemek umuduyla belki yine dönecektir. Eğer bu tehikeye yeniden atılırsa onu tanıyabilmek için sırtını mürekkeplemek belki yararlı olur. Böcek dediğiniz yürekli hayvandır. Milyonlarca yıldır yaşamını sürdürmüş olmasına şaşmamak gerek.

Bir çok genç Amerikalı ipotekli borçlarını yalnızca sinirlerinin gergin olduğu (zorlandıkları) zamanlarda ciddiye alırlar. Eğer bunalım geçiriyorlarsa ya da ekonomik durumları kötüyse, yükümlülükleri onların ayakta kalmalarını sağlar ve belki de intihar etmelerine engel olur. Çoğunlukla "Borçlar Olmasaydı Eğer," adlı yumuşak bir oyun oynarlar. Diğer zamanlarda günlerini gün etmeye bakarlar. Çok azı zorlu bir "borçlu" oyununu oynamayı alışkanlık durumuna getirir.

"Dene ve Tahsit Et"(DEVLET) genellikle genç evli çiftlerce oynanır. Ne yöne gelişirse gelişsin, oyuncunun kazanmasını sağlayan bir oyunun kuruluşunun sergilemesi açısından oldukça ilginçtir. Aklar tüm hizmetleri ve eşyaları borçla alırlar. Anababalarından ya da büyük anababalarından gördükleri biçimde oyunu sürdürürler. Eğer borç veren biriki denemeden sonra yenik düşerse Aklar hiçbir ceza görmeden kazançlarının tadını çıkarırlar. Bu durumda kazanmışlardır. Eğer borç veren daha ciddi girişimlerde bulunursa evli çift hem eşyalarının hem de kovalamacanın tadını çıkarır. Oyunun zorlu biçimi alacaklı parayı almaya kararlı olduğu zaman ortaya çıkar. Alacaklı parasını geri alabilmek için aşırı önlemlere başvurur. Ya Ak'ın patronuna gider, ya da kapısına koca bir kamyon dayayıp eşyaları toplar.

Bu noktada oyunda bir değişme olur. Artık Ak ödemesi gerekeceğini sezmiştir. Zorlayıcı önlemler sonucu tahsildardan son uyarı yazısının gelmesiyle ("Eğer 48 saat içinde büromuza başvurmazsanız...") Ak kızması için yeterli nedenlerin bulunduğuna karar verir. Artık "Şimdi Seni Kıstırdım Aşağılık Herif" adlı oyunun bir değişkenini oy-

namaya başlayacaktır. Bu durumda alacaklının hırslı, acımasız ve güvenilmez olduğunu çevreye yayarak kazanma yoluna gidecektir. Bu yöntemin iki açık yararı vardır: (1) Ak'ın durumu sağlamlaşacaktır; bunu yaparken "Tüm Borçverenler Gözü Doymaz Kişilerdir," noktasından yola çıkacaktır, (2) alacaklıyı arkadaşlarına anlatarak suçladığı için "İyi İnsan" görünümünü yitirmeden dış toplumsal bir yarar sağlayacaktır. Ayrıca alacaklıyla karşı karşıya gelerek olayı daha da sömürebilecek ve iç toplumsal ek kazançlar sağlayabilecektir. Hepsinin üstüne borç verme sisteminden bu yolla yararlanmasını haklı çıkaracak öğeleri de elde etmiş olacaktır. Eğer tüm borç verenler kendisinin sergilediği gibiyse, borç ödemeye ne gerek var?

"Alacaklı" oyunu bazen küçük toprak sahipleri tarafından "Dene Bakalım Alıp Kaçabilir Misin?" (DEBAKAM) biçiminde oynanır. DEVLET ve DEBAKAM oyuncuları birbirlerini hemen tanırlar. Karşılıklı eylemsel yararlar sağlama olanağı olduğu, bir yarışma olasılığı bulunduğu için, gizliden gizliye sevinirler ve ilişki kurarlar. Sonunda parasal açıdan kim kazançlı çıkarsa çıksın iki taraf da oyun sonuçlandıktan sonra "Niye Bunlar Hep Benim Başıma Gelir" oyunuyla durumlarını geliştirirler.

Parasal oyunlar çok ciddi sonuçlar doğurabilirler. Bazı kişilerin düşündüğü gibi bu tanımlamalar yabancı ve gülünç görünüyorsa bunun nedeni saçmalıklarla ilişkili olmaları değildir; kişilerin çok ciddiye aldıkları konuların ardındaki saçma güdülenmelerin sergilenmesidir.

Karşı Sav. DEVLET'in açık karşı savı istenilen paranın hemen ödenmesidir. Oysa iyi bir DEVLET oyuncusu, anasının gözü alacaklılar dışında kalan herhangi bir alacaklıyı atlatmanın yöntemlerini çok iyi bilir. DEBAKAM'ın karşı savı çabukluk ve dürüstlüktür. Zorlu DEVLET ve DEBAKAM oyuculari sözcüğün tam anlamıyla profesyonel olduklarına göre, karşılarındaki bir amatörün profesyonel kumarbazlarla oynadığı zaman sahip ola-

cağından öte bir şans yaratabilmesi olanaksızdır. Amatör çok seyrek kazanacağına göre, eğer bu oyunlardan birine karışırsa en azıdan eğlenebilecektir. Geleneksel açıdan her iki oyun da asık yüzle oynandığı için, amatör bir kurbanın sonuca gülmesi kadar profesyonellerin canını sıkacak bir olay bulunamaz. Yatırım çevrelerinde bu yaklaşım kesinlikle oyun dışıdır. Yazara anlatıldığına göre sokakta karşılaşıldığında bir borçluya gülmek, beceriksize karşı "Beceriksiz" oyununu oynamak kadar şaşırtıcı, üzüntü verici ve çarpıcı bir davranıştır.

3 - TEP BENİ

Sav. Bu oyun toplumsal davranışlarıyla, "Lütfen Beni Tepme" işareti taşıyanlara benzeyen kişilere oynanır. Oysa insanın kendisini tutması olanaksızdır; doğal sonuç ortaya çıktı mı, bu kez de Ak acıklı bir biçimde "Ama işaret 'beni tepme' diyordu" diye ağlaşmaya başlar. Ardından da olanlara inanamayan bir tavırlı, "Niye Bunlar Hep Benim Başıma Gelir?" (NİBHEBBAG) diye ekler. Klinik açıdan NİBHEBBAG "Ruh Hekimliği" kalıbı içinde gizlenir: "Ne zaman bir zorlanmaya girsem, karmakarışık oluyorum." NİBHEBBAG'daki oyun öğelerinden biri de ters yönde oluşan gururdur: "Benim başıma gelen yıkımlar seninkilere oranla daha zorlu." Bu öğe paranoyaklarda sık sık görülür.

Eğer çevresindeki insanlar, iyi yürekliliklerinden, toplumsal alışkanlıklardan ya da örgütsel kurallardan dolayı üzerine saldırmıyorlarsa, Ak'ın davranışları gittikçe kışkırtıcı bir görünüm alacak, ve söz konusu sınırları aşarak onları saldırgan tutumlara zorlayacaktır. Bunlar kovulan, reddedilen, sürekli işten atılan kişilerdir.

Bu oyunun kadınlar arasındaki benzeri "Havı Dökülmüş" oyunudur. Genellikle naziktirler, kılıksız, dökülür bir görüntü vermek için ellerinden geleni yaparlar.

Ancak yaşayacak kadar kazandıklarını sergilemek isteğindedirler. Bir sarsıntı geçirdiklerinde kendilerini düzlüğe çıkaracak bir genç adam bulurlar her zaman. Karşılığında ona değersiz iş olanakları ya da onun benzeri yararlar sağlarlar. Konuşma dilinde bu tiplerin adı "Anne'nin Arkadaşı" dır. Sürekli Anababasal öğütler verir, başkalarının deneyleri üzerine yaşarlar. Bunların NİBHEBBAG; sessizdir; yalnız cesurca uğraşları içinde takındıkları tavır "Niye Bunlar Hep Benim Başıma Gelir?" görüntüsünü verir.

NİBHEBBAG'ın ilginç bir biçimi, sık sık umduklarının ötesinde ödüller ve başarılar elde eden ve çok iyi uyum yapabilen kişiler arasında oluşur. Burada NİBHEBBAG, "Buna hak kazanabilmek için gerçekte ne yaptın?" biçimini alırsa, ciddi ve yapıcı düşünme yöntemine, daha başka bir deyişle kişilik gelişmesine yol açabilir.

4 - ŞİMDİ KISTIRDIM SENİ AŞAĞILIK HERİF

Sav. Bu oyun bilinen poker oyunu biçimlerinde görülebilir. Ak, dört as gibi yenilemeyecek bir el yakalar. Bu noktada, eğer bir ŞİSKAH (*) oyuncusuysa kazanacağı paradan çok, karanın elinde ve insafında oluşuna ilgi duyar.

Ak, evine bazı musluk gereçlerinin takılmasına gereksinme duymuştur; işe başlatmadan önce muslukçuyla fiyatı enine boyuna görüşür. Verilecek para saptanır; fazladan bir ödeme yapılmayacağı konusunda anlaşılır. Faturasını gönderdiğinde, önceden kestirilemeyen oysa takılması zorunu olan bir kapakçık için muslukçunun fazladan bir kaç dolar istediği görülür; bu dörtyüz dolarlık işte, dört dolarlık bir fazlalıktır. AK sinirlenir, muslukçuya telefonu açıp bu durumu açıklamasını ister. Muslukçu bu durumda sinmez. Ak ona tutarsızlığını ve davranışlarını kınayan uzun bir mektup yazar ve fazladan istenen paradan vazgeçil-

medikçe faturayı ödemeyeceğini belirtir. Sonunda muslukçu yenik düşer.

Ak'ın ve muslukçunun oyun oynadıkları açıktır. Pazarlık sırasında birbirlerindeki gizilgücü (potansiyeli) farketmişlerdir. Muslukçu faturayı gönderdiğinde kışkırtıcı hamleyi yapmıştır. Ak muslukçudan söz aldığı için, muslukçunun haksız olduğu açıktır. Bu durumda Ak ona karşı sınırsız bir kızgınlık gösterisinde bulunmaya hak kazanmıştır. Yetişkin düzeyinde görüşerek kolayca bir çözüm bulmak olanaklar içindeyken, Ak bu gerçeği görmezlikten gelerek muslukçunun yaşam biçimini enine boyuna eleştirme fırsatını kullanır. Yüzeyde tartışma her ikisinin de Yetişkinleri arasında oluşmakta, yasal bir iş anlaşmazlığı üzerine yapılmaktadır. Oysa ruhsal düzeyde tartışma Ana-baba ile Yetişkin arasındadır: Ak saçma olan ancak toplumsal açıdan savunulabilir itirazını (durum) yıllarca birikmiş öfkesini (belki de daha önceleri annesinin yaptığı biçimde) muslukçuya savurabilmek için sömürmektedir. Ak, saldırısının temelinde yatan tavrı (ŞİSKAH) hemen sezecek, muslukçunun kışkırtmacılığına için için ne denli sevindiğini farkedecektir. Sonra, çocukluğundan bu yana hep bu tür haksızlıkları kolladığını, yapıldıkları zamanlar sevindiğini, ve hep aynı biçimde yapılan haksızlıkları sömürdüğünü anımsayacaktır. Olayların çoğundaki gerçek kışkırtma nedenlerini unutmuştur ama kavganın gelişimi bütün ayrıntılarıyla belleğinde canlanacaktır. Muslukçuysa açıkça "Niye Bunlar Hep Benim Başıma Gelir?" (NİB-HEBBAG) adlı oyunun değişik biçimini oynamaktadır.

ŞİSKAH, "Ne Kadar Kötü Değil Mi?" (NEKKÖDEM) adlı oyunla karıştırılmaması gereken iki kişilik bir oyundur. NEKKÖDEM'de baş oyuncu üçüncü bir kişiye yakınıp, oyuncuları üçlemek için kendisine haksızlık yapılması umuduyla bekler: Böylece roller Saldırgan, Kurban, Sırdaş biçiminde paylaşılır. NEKKÖDEM "Üzüntü Dostluğu Sever," deyişine uygun olarak oynanır. Sırdaş genellikle

kendisi de NEKKÖDEM oynayan bir kişidir. NİBHEBBAG' da üç kişilik bir oyundur, ancak bu oyunda baş oyuncu üstünlüğünü başkasının yıkımı ya da zararı üzerine kurmaya çalışmaktadır, diğer başarısızların, talihsizlerin işe karışmasından hoşlanmaz. ŞİSKAH profesyonel bir "Pazarlık Oyunu" olarak üç kişilik biçimde tezgahlanmaktadır. İki kişilik evlilik oyunu olarak da oynanabilir.

Karşı Sav. En iyi karşı sav doğru davranıştır. Bir ŞİSKAH oyuncusuyla kurulan ilişkinin yapısal biçimi ilk fırsatta tüm ayrıntılarıyla açıklanmalıdır. Kurallara sıkı sıkıya yapışılmalıdır. Örneğin klinik uygulamada gelinmeyen randevularla ilgili ödeme sorunları ya da bu randevuların ertelenmeleriyle ilgili koşullar açık bir biçimde saptanmalıdır. Kayıtlarda yanlışlardan kaçınmak için olağanüstü önlemler alınmalıdır. Eğer beklenmeyen bir engel çıkarsa, karşı sav hiç bir çatışmaya neden olmadan, efendice yenik düşer. Bu süre içinde iyileştirmeyi yüklenmiş olan hekim oyunla başa çıkabilmek için yeterli hazırlığı yapmıştır. Günlük yaşamda, ŞİSKAH oyuncularıyla kurulacak iş ilişkileri her zaman tehlikelere açıktır. Böyle bir kişinin karısıyla kurulan ilişkilerde nazik ve dürüst olmak gerekir. En yumuşak flörtten, kahramanlık gösterilerinden bile, özellikle koca bunları destekliyorsa kaçınılmalıdır.

ÇÖZÜMLEME

Sav : Şimdi kıstırdım seni aşağılık herif.
Amaç : Doğrulanma, haklı çıkma.
Roller: **Kurban**, Saldırgan.
Devinim: Kıskanç öfke.
Örnek: (1) Bu kez seni yakaladım. (2) Kıskanç koca.
Toplumsal Düzeyde: Yetişkin - Yetişkin.
Yetişkin: "Bak, haksızlık ettin."

(*) "Şimdi Seni Kıstırdım Aşağılık Herif," oyununun kısaltılmış adı. (Çeviren.)

Yetişkin: "Şimdi haksızlığıma dikkatimi çektin, sanırım haklısın."

Ruhsal Düzeyde: Anababa- Çocuk.

Anababa: "Ayağının sürçeceğini umarak seni izliyordum."

Çocuk: "Bu kez beni yakaladın."

Anababa: "Evet, öfkemin tüm gücünü duyacaksın."

Hamleler: (1) Kışkırtma - Suçlama. (2) Savunma - Suçlama. (3) Savunma - Ceza.

Yararlar: (1) Ruhsal - kızgınlık göstermeye hak kazanmak. (2) Dış Ruhsal - kendi eksiklikleriyle yüzyüze gelmekten kaçınmak. (3) İç Toplumsal - NEKKÖDEM. (4) Dış Toplumsal - hep senin hakkından gelmeye çalışıyorlar. (5) Biyolojik - kavgacı ilişkiler, genellikle **ipsiseksüel.** (6) Varoluşsal - insanlara güvenilemez.

5 - BAK BANA NE YAPTIRDIN

Sav. Bildik biçimiyle bu bir evlilik oyunudur ve gerçekte "üç yıldızlı evlilik şenliği"dir. Ancak anababalar ve çocuklar arasında, gündelik iş yaşamında da oynanabilir.

(1) Birinci Derece BABANEY (*) : Kendini toplumdışı hisseden Ak, kendini insanlardan yalıtacağını düşündüğü bir uğraşa girişir. Belki o anda tüm istediği yalnız kalmaktır. Çocuklarından biri, onu sözcükleriyle okşamak ya da birşey sormak için gelir, yalnızlığını kesintiye uğratır. Bu kesinti onca keskisinin kaymasına, fırçasının yanlış yeri boyamasına ya da herhangi bir işinin bozulmasına "neden" olur. Bunun üzerine işini karıştırana döner ve büyük bir öfkeyle, "Bak bana ne yaptırdın!" diye bağırır. Bu olay yıllar boyu yinelendikçe, bir uğraş içindeyken ailesi onu gittikçe daha çok yalnız bırakmaya başlar. Gerçekte kaymaya, yanlışa "neden" olan işini kesintiye uğratan kişi

değildir; kendi sinirliliğidir o sonucu yaratan. Bir bakıma böyle bir olayın olması onu mutlu eder. Çünkü olay beklenmeyen bu konuğu kendi dünyasından dışarı atabilmek için ona olanak vermektedir. Ne yazık ki bu oyun küçük çocuklar tarafından kolayca öğrenilebilen bir oyundur. Bu nedenle kolayca kuşaktan kuşağa geçer. Daha kandırıcı bir biçimde oynandığında sağladığı doyum ve yararlar açıkça görülür.

(2) İkinci Derece BABANEY: Eğer BABANEY yeri geldiğinde kullanılan bir savunma düzeninin ötesinde bir yaşam biçiminin temel öğesi olarak benimsenmişse, Ak "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum," adlı oyunu ya da benzerlerini oynayan bir kadınla evlenir. O zaman kararları kadına bırakmak Ak için kolaylaşır. Bu davranış sık sık düşünceli ve nazik olmak maskesi altında yürütülür. Ak son derece düşünceli ve saygılı bir biçimde yemeğin nerede yenileceği, hangi sinemaya gidileceği konusundaki kararları eşine bırakır. Eğer kararlar yerinde alınmışsa erkek bunların tadını çıkarır. Eğer sonuç istenildiği gibi olmazsa sözleri ve davranışlarıyla, "Beni Bu İşe Sen Soktun," demeye getirir. Bu yaklaşım BABANEY'in değişik bir biçimidir. Çocukların yetiştirilmesiyle ilgili kararlardaki yanılmaların sorumluluğunu kadının üzerine atar. Eğer çocuklar bu durumdan etkilenirlerse doğrudan doğruya BABANEY'i oynamaya başlar. İlerde çocuklar başarısız olursa, anneyi suçlamak için yıllar boyu biriktirilecek malzeme böylece gerçekleştirilmeye başlanmış olur. Sonuç alındığında BABANEY oyunu bitmez; yalnızca "Sana Söylemiştim," ya da "Gördün Mü Bak Neler Oldu," gibi yeni ruhsal doyum olanakları ortaya çıkar.

Ruhsal doygunluğunu BABANEY'le sağlayan profesyonel bir oyuncu, bu oyunu iş yaşamında da kullanır. İş yaşamında oynanan BABANEY'de sözcüklerin yerini hüzünlü bir dargınlığı yansıtan dış görüntü alır. Oyuncu "özgür bir biçimde" ya da "iyi bir yönetimin" gereği ola-

rak yardımcılarından düşüncelerini öğrenmek ister. Bu yolla oyuncu astlarının kendisine saldırmalarına olanak vermeyecek bir terör yönetimini gerçekleştirebilir. Yaptığı herhangi bir yanlışı, astlarını suçlayarak onlara karşı kullanabilir. Üstlere karşı kullandığında (birisinin yanlışından dolayı onları suçlamak) kendi kendine yıkıcı bir eylem biçimine dönüşür; işine son verilmesine, eğer askerse başka bir birliğe atanmasına neden olabilir. Bu durumda oyun "Niye Bunlar Hep Benim Başıma Gelir?"in veya "İşte Gene Başladım"ın öğeleri biçiminde gelişir (her ikisi de "Tep Beni" ailesindendir).

(3) Üçüncü Derece BABANEY: Oyunun en zorlu biçimi olan bu değişkeni paranoyaklar tarafından, onlara öğüt verecek denli düşüncesiz kişilere karşı oynanır (bakınız, "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum"). Oyunun bu biçimi tehlikeli, hattâ seyrek olaylarda yıkıcı bile olabilir.

"Bak Bana Ne Yaptırdın" (BABANEY) ve "Beni Bu İşe Sen Soktun" (BEBISES) birbirlerini öylesine iyi tamamlarlar ki, BABANEY - BEBISES birleşimi bir çok evliliğin **gizli oyun anlaşmasının** bilinen temelini oluşturur. Bu anlaşma aşağıdaki evrelerle belirlenir.

Karşılıklı anlaşma sonucu Bayan Ak ailenin hesaplarını tutmuş ve Bay Ak'ın "sayılarla arası pek iyi olmadığı" için ortak çek hesabından faturaları ödemiştir. Her bir kaç ayda bir hesapta olduğundan fazla para çekildiği bildirilmekte ve Bay Ak da hesap durumunu bankayla denkleştirmeye çalışmaktadır. Parasal açıdan sıkışmalarının nedeni araştırılınca, Bayan Ak'ın kocasına bilgi vermeden pahalı bir alışveriş yaptığı ortaya çıkar. Bu durum açığa çıkınca Bay Ak büyük bir kızgınlıkla BEBISES oynamaya başlar. Karısı da gözlerinden yaşlar akarak suçunu kabullenir, bir kez daha yapmayacağına söz verir. Bir süre her şey yolunda gider. Derken bir alacaklının adamı beklenmedik biçimde gelir, süresi geçmiş faturanın ödenmesini ister. Bu fatura-

(*) "Bak Bana Ne Yaptırdın," oyunun kısaltılmış adı. (Çeviren).

dan haberi olmayan Bay Ak karısını sorguya çeker. Şimdi de sıra kadındadır; BABANEY'ini oynamaya başlayarak, gerçek suçlunun Bay Ak olduğunu ileri sürer. Hesaptan fazla para çekmesini önlediğinden kadın da iki yakasını bir araya getirebilmek için bu faturayı ödeyememiştir.

Her kezinde son olacağı inancıyla bu oyunlar tam on yıl sürmüştür. Oysa her iki üç ayda bir yeniden gündeme gelmiştir. İyileştirme süreci içinde Bay Ak çok akıllıca bir biçimde hekimin yardımı olmadan bu oyunu çözümlemiş ve etkili bir çareyi de biçimlendirmiştir. Karşılıklı anlaşma sonucu Bay ve Bayan Ak bütün banka hesaplarını erkeğin adına bir yerde toplamışlardır. Bayan Ak hesapları tutmayı sürdürmüş, çekleri düzenlemiştir. Ancak Bay Ak önce faturaları görmüş ve ödemeleri denetlemiştir. Böylelikle bütçeleriyle ilgili yükü ortaklaşa paylaşmaya başlamışlardır. BABANEY - BEBISES'in sağladığı ruhsal doygunluktan ve yararlardan kendilerini alıkoyan Ak'lar ilk önceleri bir boşluk duymuşlarsa da, sonradan karşılıklı olarak daha açık ve yapıcı davranışlar aracılığıyla hoşnutluk duymaya yönelmişlerdir.

Karşı Sav. Birinci Derecede BABANEY'in karşı savı oyuncuyu yalnız bırakmaktır. İkinci Derecede BABANEY içinse çıkar yol karar alma yükümlülüğünü yeniden Ak'ın üzerine atmaktır. Birinci Derece oyuncusu kendisini kimsesiz hissederek tepki gösterir, ancak çok seyrek öfkelenir; İkinci Derece oyuncusu etkin davranışa zorlanırsa asık yüzlü, sinirli bir havaya girebilir; böylece sistemli bir karşı - BABANEY üzücü sonuçlara neden olabilir. Üçüncü Derece BABANEY'in çözümü yetenekli profesyonel kişilere bırakılmalıdır.

BÖLÜMSEL ÇÖZÜMLEME

Oyunların amacı onaylanmaktır. Devinim açısından (oyun dinamiği açısından) oyunun yumuşak biçimi erken boşalmayla, zorlu biçimiyse "iğdiş olma" kaygısına dayalı öfkeyle ilişkilendirilebilir (hadımlık karmaşası) (*). Çocuklar tarafından kolayca edinilir. Dış ruhsal kazanç (sorumluluktan kaçma) gözle görülür biçimdedir. Oyun genel-likle yakın ilişki tehlikesi belirdiğinde oluşur. "Haklı görülür" bir öfke, cinsel ilişkilerden kaçınabilmek için iyi özür olacaktır. Varoluşsal durum "Ben suçlanamam" biçiminde ortaya konur.

AÇIKLAMA

California, Oakland'daki Alkolizm Tedavi ve Eğitim Merkezi'nden Dr. Rodney Nurse ve Bayan Frances Matson'a teşekkürü borç bilirim. Ayrıca Dr. Kenneth Everts, Dr. R.J. Sterrels, Dr. Robert Goulding ve diğerlerine soruna gösterdikleri ilgiden, "Alkolik" oyunu üzerine sürdürdükleri çabalar ve yaptıkları katkılardan ötürü şükranlarımı sunarım.

(*) Dr. Mithat Enç'in hazırladığı ve Türk Dil Kurumu'nun yayımladığı "Ruhbilim Terimleri Sözlüğü" adlı yapıtta terim şöyle açıklanıyor:

1- "Erkeklerde baskıya alınmış, bilinçsiz olarak cinsel örgenini yitirme korkusu.

2- (Ruhsal Çözümleme) Her iki cinsten çocuklar arasında varlığı savunulan bilinçsiz bunalım kaynağı."

Dr. Mithat Enç, **Ruhbilim Terimleri Sözlüğü**, TDK. Yayınları, 1974, Ankara. s. 87.

KAYNAKLAR

1. Berne Eric. **A Layman's Guide to Psychiatry and Psychoanalysis.** Simon and Schuster, New York, 1957, s. 191.

2. Mead. Margaret. **Growing Up in New Guinea** William Morrow and Company, New York. 1951.

BÖLÜM YEDİ

EVLİLİK OYUNLARI

Hemen hemen her oyun, evlilik ve aile yaşamı için bir sahne oluşturabilir. Ancak "Sen Olmasaydın Eğer," gibi oyunlar daha uygundur, ya da "Soğuk Kadın" benzeri oyunlar anlaşmalı yakın ilişkinin yasal gücü altında uzun süre hoşgörüyle karşılanabilir. Kuşkusuz evlilik oyunları başka bir bölüm olarak ele alınan cinsel oyunlardan ancak bilim dışı bir yaklaşımla ayrılabilirler. Bu oyunların en gelişmiş biçimlerini evlilik ilişkileri içinde görürüz. Bunlar, "Köşe," "Mahkeme Salonu", "Soğuk Kadın", "Soğuk Erkek", "Etekleri Tutuşmuş", "Sen Olmasaydın Eğer", "Bak Yapmak İçin Ne Çok Çabaladım" ve "Sevgili" adlı oyunlardır.

1 - KÖŞE

Sav. Diğer bir çok oyuna oranla "Köşe" yakın ilişkileri engelleyici işlevi açısından daha belirgin özellikler gösterir. Çelişkili olarak, başka bir oyunu oynamayı reddeden akılsızca bir tutumu da içerir.

1. Bayan Ak kocasına sinemaya gitmelerini önerir. Bay

Ak bu öneriyi kabullenir.

2a. Bayan Ak'ın "bilinçaltında" bir kayma oluşur. Konuşma süreci içinde doğal bir tavırla evin boyanması gerektiğini söyler. Bu oldukça pahalı bir tasarıdır. Bay Ak kısa bir süre önce parasal durumunun sıkışık olduğunu söylemiş, en azından aybaşına değin bu tür olağandışı harcamalarla onu sıkmamasını belirtmiştir. Evin sorunlarının konuşulması açısından seçilen zaman yanlıştır. Bay Ak kaba bir biçimde karşılık verir.

2b. Oyun için başka bir değişken: Bay Ak konuşmayı öyle bir yöne isteyerek iter ki, Bayan Ak için evin boyanmaya gereksinme duyduğunun yeniden dile getirilmesi kaçınılmaz bir gelişme olur. Daha önceki olaydaki gibi bunu fırsat bilen Bay Ak kabaca davranır.

3. Bayan Ak saldırıya geçer, böyle kötü bir hava içinde onunla sinemaya gitmeyeceğini, en iyisi bir başına gitmesini söyler. Erkek de, böyle düşünüyorsa, kendisinin yalnız gidebileceğini belirtir.

4. Bay Ak sinemaya (ya da arkadaşlarıyla eğlenmeye) gider; Bayan Ak'ı incinen duygularını onarması için evde bırakır.

Bu oyunda kullanılma olanağı bulunan iki tür hile vardır:

A. Bayan Ak geçmiş deneylerden kocasının davranışını ciddiye almamak gerektiğini biliyordur. Tüm istediği, yaşamlarını kazanmak için ne denli büyük uğraşlar verdiğini karısının belirlemesidir. Bu gerçekleştirildikten sonra mutlu bir biçimde yollarına koyulabilirler. Oysa kadın oyunu oynamayı reddetmekle kocasını düş kırıklığına uğratmıştır. Evden çıkıp giderken küskündür, kırgındır. Kadınsa canı sıkkın olmakla birlikte gizli bir başarının sevincini içinde duymaktadır.

B. Bay Ak geçmiş deneylerinden karısının kendisi tarafından gösterilen öfke karşısında darılmasının önemsenmemesi gerektiğini biliyordur. Bütün istediği, biraz ilgi ve

sevgi gösterisidir. Sonra mutlu bir biçimde yola koyulacaklardır. Oysa koca oyun oynamayı reddeder. Bunun dürüst bir davranış olmadığını da bilmektedir. Karısının ilgi beklediğini bilmezlikten gelir. Evi neşeli ve rahatlamış bir biçimde terkeder. Ancak haksızlığa uğradığı kanısındadır. Kadın, düş kırıklığı ve küskünlüğüyle başbaşa kalmıştır.

Her iki olayda da kazananın durumu, olaya safça yaklaşıldığında suçlanamayacağı görüntüsünü verecektir. Kazananın tüm yaptığı karşısındakini söyledikleriyle değerlendirmesidir. Kocasının, Bayan Ak'ın davranışını yüzeysel görüntüye göre değerlendirdiği (b) olayında, bu durum açıkça görülmektedir. Her ikisi de bunun bir aldatmaca olduğunu bilmektedirler; ancak ilk önce kadın söylediğine göre, köşeye sıkışan da o olacaktır.

En açık kazanç dış ruhsal olanıdır. Her ikisi de filmleri cinsel açıdan uyarıcı bulmaktadırlar. Sinemadan döndükten sonra sevişmeyi ummaktadırlar. İçlerinden bu yakın ilişkiden kaçmak isteyeni oyunu (2a) ya da (2b) biçiminde düzenleyecektir. Bu oyun özellikle "Öfke"nin değişik bir biçimidir (bakınız Bölüm: 9). Haksızlığa uğramış kişi, kuşkusuz olayı ileri sürerek sevişmek istemeyecektir. Köşeye kıstırılmış eşse bu konuda diğeriyle uzlaşmaya yanaşmayacaktır.

Karşı Sav. Bu yaklaşım Bayan Ak açısından kolaydır. Tüm yapacağı düşüncesini değiştirip, kocasının koluna girmek ve gülümseyerek onunla birlikte yola koyulmaktır. (Çocuk benlik durumundan Yetişkin benlik durumuna kayma). Davranış üstünlüğü karısına geçtiği için bu tür bir yaklaşım Bay Ak açısından daha zordur. Ancak durumu tümüyle gözden geçirirse eşinin gönlünü almayı başarır, asık yüzlü bir çocuğu avutur gibi onu yanına katabilir. En iyisi ondaki Yetişkini uyarabilmektir.

Çocukların da katıldığı aile oyunu biçimini aldığında "Köşe", Bateson ve çalışma arkadaşlarının tanımladığı "ikili sorun"u andıran değişiklikler gösterir (1). Burada köşeye

sıkıştırılan çocuktur; ne yapsa yanlıştır. Bateson okuluna göre bu oyun biçimi şizofreninin önemli bir nedeni olabilir. Şimdiki bilim dilinde şizofreni, çocuğun "Köşe"ye karşı oluşturduğu bir karşı sav olarak tanımlanabilir. Oyun çözümlemesiyle iyileştirilmeye çalışılan yetişkin şizofrenik hastalarda bu durum ortaya çıkmıştır. Eğer "Köşe"nin aile oyunu biçimi sergilenmek üzere çözümlenir ve şizofrenik davranışın bu oyunu karşılamak üzere oluştuğu açığa kavuşturulursa, koşullara göre iyice hazırlanmış hasta kısmen ya da tümüyle iyileşmeye yüz tutar.

Tüm aile tarafından oynanan ve küçük çocuklardaki kişilik gelişmesini büyük bir olasılıkla etkileyen "Köşe"nin günlük biçimi "Anababasal" benlik durumunu sergileyen anababaların her işe karışıcı tutumlarıyla başlar. Küçük kız ya da oğlan ev içinde her işe yardımcı olmaya zorlanır; oysa yardımcı olduklarında da anababaları yaptıkları işlerde yanlışlar bulurlar. Ev diliyle, "Yapsan da kötü olursun yapmasan da." Bu "ikili sorun" "Köşe"nin İkilemli Biçimi olarak adlandırılabilir.

"Köşe" oyunu bazen astımlı çocuklarda hastalık nedeni olan bir öğe olarak ortaya çıkar.

Küçük Kız: Anne, beni seviyor musun?"

Anne: "Sevgi ne ki?"

Bu karşılık çocuğu desteksiz ve yardımsız bırakır. Kız annesiyle konuşmak isteğindedir, oysa anne konuyu küçük kızın üstesinden gelemeyeceği felsefi boyuta kaydırmıştır. Küçük kız zorlukla soluk almaya başlar, anne kaygılanır, özür diler ve "Astım Oyunu" rayına oturmuş olur. "Köşe"nin "Astım" biçimi daha geniş araştırmalara gerek göstermektedir.

"Köşe"nin bazen tedavi gruplarında oluşan "nazik" bir biçimi vardır.

Kara: "Ne zaman biz sussak kimse oyun oynamıyor."

Ak: "Sessizliğin kendisi de bir tür oyun olabilir."

Kara: "Kimse bugün oyun oynamıyordu."

Ak: "Oyun oynamamak da bir tür oyun olabilir."

İyileştirmeyi amaçlayan karşı sav da aynı oranda naziktir. Akılcı çelişkiler yasaklanmıştır. Ak tüm bu manevralardan yoksun bırakıldı mı, gizli kaygıları çabucak su yüzüne çıkar.

Hem "Köşe"ye hem de "Havı Dökülmüş"e yakınlığı olan bir başka oyun da "Sefer Tası" adlı evlilik oyunudur. İyi bir lokantada yemek yiyebilecek parasal gücü olan koca her sabah kendisine bir kaç sandviç yapıp bürosuna götürür. Bu yolla evdeki yemek artıklarını değerlendirmekte, karısının kendisi için sakladığı kese kağıtlarına yiyeceklerini koymaktadır. Bu durum kocaya evin parasal denetimi konusunda büyük bir olanak sağlamaktadır. Böylesine bir fedakârlık karşısında kadının kendisine bir mink manto alması düşünülebilir mi? Bu arada koca kendine başka yararlar da sağlamaktadır; yemeğini kendi başına yiyebilmekte, yemek saatinde de işlerini yapabilme olanağını bulabilmektedir. Bir çok açıdan bu oyun Benjamin Franklin'in de onaylayacağı, yapıcı bir oyundur. Hem tutumluluk; hem de zor çalışma ve zamanı iyi kullanma gibi erdemleri geliştirmektedir.

2 - MAHKEME SALONU

Sav. Tanımsal açıdan bu oyun, en gösterişli biçimini yasalar aracılığıyla oluşturan "Tahta Bacak" (deliliği ileri sürerek savunma) ve "Borçlu" (hukuk davası) gibi oyunları da içeren bir sınıflamanın içinde yer alır. Klinik açıdansa, evlilik danışmanlığında ve evlilikle ilgili ruhsal tedavi gruplarında sık sık görülür. Gerçekte bazı evlilik danışmanlıkları ve evliliği iyileştirme grupları sürekli oynanan "Mahkeme Salonu" oyunundan oluşur. Oyunun çerçevesi dışına bir türlü çıkılamadığı için de, hiç bir sorun çözüme ulaştırılamaz. Böyle durumlarda danışmanın ya da heki-

min, bilincinde olmadan yoğun bir biçimde oyuna karıştığı görülür.

"Mahkeme Salonu" değişik sayıda kişilerle oynanabilir. Ancak en azından üç kişiliktir; bir davacı, bir davalı, bir de yargıç. Bu rolleri sırasıyla koca, karısı ve hekim yüklenir. Bir tedavi grubunda, radyoda ya da televizyonda oynanıyorsa dinleyici ya da seyirciler yargıçlar kurulunu (jüri) oluştururlar. Koca yakınan, acıklı bir tavırla, "Bakın size (karısının adı)'nın dün ne yaptığını anlatayım." diye söze başlar. "... aldı ve..." vb, vb. Bunun üzerine kadın kendisini savunur: "Gerçekte olay şöyle oldu... kaldı ki bu olaydan önce o... üstelik o sırada biz ikimiz de..." vb. Koca nazik bir biçimde sözlerini bağlar: "Olayı her iki yönden de dinleme olanağını bulmanıza sevindim. Sizden tüm istediğim doğruluktan şaşmamanızdır." Bu noktada danışman akıllı bir tavırla söze başlar: "Bana göre... göz önüne alırsak..." vb, vb. Eğer seyirci varsa hekim **topu** onlara atabilir: "Diğerlerinin de bu konuda neler söyleyeceklerini öğrenelim." Ya da grup bu konuda eğitilmişse, hekim bir söz etmeden onlar yargıcılar kurulu rolünü oynamaya başlayacaklardır.

Karşı Sav. Hekim kocaya "Tümüyle haklısın!" der. Koca kendini beğenmiş ya da zafer kazanmış bir tavırla gevşerse, hekim sorar: "Ben böyle söyleyince nasıl hissettin kendini?" Koca karşılık verir: "Çok iyi." Bunun üzerine hekim, "Gerçekte ben seni suçlu buluyorum." der. Eğer koca dürüstse, "Başından beri biliyordum zaten," diyecektir. Dürüst değilse, oyunun gelişmekte olduğunu gösteren tepkilerde bulunacaktır. O zaman konunun derinliklerine inme olanağı bulunacaktır. Oyunun özü, davacının kazanmak için büyük bir çaba gösterirken temelde haksız olduğunu bilmesi gerçeği üzerine dayalıdır.

Durumun açığa çıkması için gerekli klinik veriler elde edildikten sonra oyun, karşı sav sanatının tümü içindeki en ince manevrayla engellenir. Hekim grup içinde (dilbilgisi

açısından) üçüncü tekil kişinin kullanılmasını yasaklayan bir kural koyar. O andan sonra grup üyeleri birbirlerine doğrudan "Sen" demek zorunda kalırlar. Kendilerinden söz ederken de "ben" derler. Hiç bir biçimde, "Bak sana ondan söz edeyim," diyemezler. Bu noktada evli çift grup için oyun oynamaktan vazgeçer; ya da bir gelişme sağla - yacak olan "Sevgili"ye dönüştürürler oyunu. Eğer işi "Dahası Var" oyununa dönüştürürlerse, bunun hiç bir yararı olmaz. "Sevgili" oyunu diğer bir bölüm de açıklanmaktadır (sayfa 120). "Daha Var" da davacı birbiri ardından suçlamalarını sürdürür. Davalı her birine "Açıklayabilirim," biçiminde karşılıklar verir. Davacı açıklamaları hiç gözönüne almaz; davalı duraklar duraklamaz bir "Dahası Var" daha çekerek yine **sazı eline alır.** Bunu yine bir açıklama izler. Belirgin bir Anababa-Çocuk **atışmasıdır söz konusu olan.**

"Dahası Var," en yoğun biçimde paranoyak davalılarca oynanır. İnceden inceye herşeye uyum yapmaları nedeniyle kendilerini alaycı ya da **mecazi** terimlerle anlatan suçlayıcılarını kolayca bunaltabilirler. "Dahası Var" oyunlarında **mecazlar** özellikle kaçınılması gereken belirgin tuzaklardır.

Günlük biçimiyle "Mahkeme Salonu" çocuklarda, iki kardeş ve bir baba ya da bir anne arasında kolayca gözlenebilir. "Anne benim şekerimi aldı." "Evet ama o da benim bebeğimi aldı. Daha önce de bana vurdu. Ayrıca daha önce şekerimizi paylaşacağımıza söz vermişti."

ÇÖZÜMLEME

Sav: Benim haklı olduğumu söylemeleri gerekir.
Amaç: Güven.
Roller: Davacı, Davalı, Yargıç (ya da Yargıcılar Kurulu).
Devinim: Kardeşler arası rekabet.

Örnekler: (1) Çocuklar tartışır, anababa karışır. (2) Evli çift "yardım" arar.

Toplumsal Düzeyde: Yetişkin - Yetişkin.

Yetişkin: "Bana bunları, bunları yaptı."

Yetişkin: "Asıl gerçekler şunlardır."

Ruhsal Düzeyde: Çocuk - Anababa.

Çocuk: "**Bana** haklı olduğumu söyle."

Anababa: "Bu haklı." Ya da "İkiniz de haklısınız."

Hamleler: (1) Yakınmalar belirlenir - Savunma belirlenir. (2) Davacı kanıtlar göstererek reddeder, gerçeği söyler ya da iyi niyet gösterir. (3) Yargıcın kararı ya da yargıcılar kuruluna bilgi verilmesi. (4) Son karar belirlenir.

Yararlar: İç Ruhsal - suçun yansıtılması. (2) Dış Ruhsal - suçtan kaçınma. (3) İç Toplumsal - "Sevgili," "Davası Var", "Öfke" ve diğerleri. (4) Dış Toplumsal - "Mahkeme Salonu", (5) Biyolojik - yargıç ve yargıcılar kurulu tarafından (sözle ya da tavırla) okşanmak. (6) Varoluşsal - çöküntü; ben her zaman haksızım.

3 - SOĞUK KADIN

Sav. Hemen hemen tümüyle bir evlilik oyunudur. Çünkü istenilen olanaklar ve yararlar ancak uzun süren ilişkiler sonucu elde edilebilir.

Koca karısına yaklaşmaya çabalar ve karısı tarafından itilir. Bir çok girişimden sonra, kadın erkeğe tüm erkeklerin hayvan olduğunu, gerçekten sevilmediğini ya da kendisini kendisi için sevmediğini, tüm düşündüğünün cinsel ilişki olduğunu söyleyerek onu suçlar. Koca bir süre girişimlerine ara verir. Sonra yeniden girişimde bulunur, aynı sonuçları alır. Sonunda bu içten vazgeçer, bir daha yaklaşmaya çalışmaz. Haftalar ya da aylar geçtikçe karısı artan bir içtenlik göstermeye başlar; bazen unutkanlık belirtileri gösterir. Yatakodasından yarı çıplak çıkar. Ya da yıkanıkken havlusunu almayı unutur, kocasının havlusunu getirme-

si gerekir. Eğer oyunu zorlu bir biçime dökerse ya da çok içmeye başlarsa toplantılarda başka erkeklerle flört etmeye kadar işi vardırır. Sonunda kocası yine bu kışkırtmalara tepki olarak ona yaklaşmaya çalışır. Bir kez daha karısı tarafından itilir ve "Öfke" oyunu ortaya çıkar. Son davranışlarından tutun da, diğer çiftleri, yakınlarını, parasal durumlarını, başarısızlıklarını da içeren bir oyundur bu. Bir kapının çarpılmasıyla oyun sona erer.

Bu kez koca kesin olarak kararını verir; bu işten vazgeçer. Kendilerine cinsel ilişkisiz bir **yaşam biçimi** bulacaklardır. Aylar geçer. Koca yarı çıplak gösterilere, unutulmuş havlu manevralarına yüz vermez. Karısı daha kışkırtıcı direnmesini sürdürür. Derken bir akşam kadın gerçekten ona yaklaşır ve onu öper. Erkek sonucu anımsıyarak başlangıçta tepki göstermez. Ancak kısa süre sonra uzun süren cinsel bir açlığın sonucu olarak güdüler egemen olur. Koca bu kez başardığı kanısındadır. Erkeğin ilk yaklaşımları reddedilmez. Gittikçe daha cesur davranmaya başlar. İlişkinin doruk noktasına doğru, kadın geriye çekilir ve bağırır: "Gördün mü, sana daha önce de dediğim gibi! Bütün erkekler hayvandır. Tüm istediğim biraz şefkatti. Oysa senin tek düşündüğün seks!" Bu aşamadaki "Öfke" oyunu yine son davranışlara, yakınlarına ve parasal sorunlarına kayabilir.

Bütün protestolarına rağmen genellikle koca da cinsel yakınlıktan karısı kadar korkmaktadır. Bu nedenle karısı olarak cinsel gücünü tehlikeye sokmayacak birisini seçmiştir. Ayrıca tüm suçu onun üzerine atma olanağına da kavuşmuştur.

Günlük biçimiyle bu oyun evli olmayan değişik yaşlardaki bayanlarca oynanır. Sonuç olarak da bu bayanlar argoda çok kullanılan bir adı kazanmış olurlar. Bu bayanların elinde genellikle kızgınlığa ya da "Irza Geçme" oyununa dönüşür.

Karşı sav. Bu tehlikeli bir oyundur. Bilinen karşı savı

da o denli tehlikelidir. Bir metres tutmak kumardır. Böyle etkileyici, uyarıcı bir rekabet karşısında, kadın oyundan vazgeçip olağan bir evlilik yaşamına dönmek için çaba harcayabilir. Kuşkusuz çok geç kalmış da olabilir. Öte yandan, kadın bir avukatın yardımıyla, kocasının yaşadığı bu serüveni "Şimdi Kıstırdım Seni Aşağılık Herif", oyunuyla ona karşı bir koz olarak kullanabilir. Koca ruhsal tedaviyi seçip kadın, buna karşı koysa yine sonucun ne olacağını kestirmek zordur. Daha sağlıklı davranışlar sonucu koca güçlenirken kadının oyunu çökebilir. Ancak kadın zorlu bir oyuncuysa erkekteki gelişme boşanmayla sonuçlanabilir. En iyi çözüm, eğer olanaklar elveriyorsa, karı-kocanın, oyunun kökenindeki yararların ve temel cinsel patolojisinin sergilendiği karşılıklı eylemsel bir evlilik grubuna katılmalarıdır. Böylesine bir hazırlıkla, her iki eşin de kişisel, yoğun bir ruhsal tedaviye ilgi göstermeleri sağlanabilir. Bu girişimlerin sonunda ruhsal bir yeniden evlenme gerçekleştirilebilir. Söz konusu sonuç sağlanamasa bile her iki taraf da duruma daha sağlıklı, akla yakın bir çözüm getirebilirler.

Oyunun **günlük** biçimi için en uygun karşı sav başka birisini bulmaktır. Bazı kaba ve haşin karşı savlar, kişiyi suça götüren kötü yaklaşımlardır.

İlişkili Oyunları. Bu oyunun tersi "Soğuk Erkek"tir. Sık görülmez. Bazı ayrıntılar dışında "Soğuk Kadın" oyunundaki özellikleri gösterir. Sonuç, oyunu oynayan tarafların **senaryolarına** bağlıdır.

"Soğuk Kadın"ın en önemli noktası "Öfke"nin oluştuğu bitiş bölümüdür. "Öfke" oyunu oynanmaya başladı mı, cinsel yakınlık artık söz konusu değildir. Her iki taraf da gerekli doyumu "Öfke"den sağlayacaklar, cinsel coşkuya gerek duymayacaklardır. Bu nedenle karşı - "Soğuk Kadın" yaklaşımında en önemli konu "Öfke" aşamasının oluşmasını engellemektir. Böyle bir engelleme kadında cinsel bir doyumsuzluk yaratacağından onun daha uysal bir havaya

girmesini sağlayabilir. "Öfke" oyunun kullanılmasında "Soğuk Kadın," "Döv Beni Baba" adlı oyuna göre ayrılıklar göstermektedir. "Döv Beni Baba" da "Öfke" ön oyundur. "Soğuk Kadın"da "Öfke" cinsel etkinliğin yerini almaktadır. "Döv Beni Baba"da "Öfke" cinsel etkinliğin koşulunu oluşturur; coşkuyu arttırıcı bir tür **fetiştir.** Öte yandan "Soğuk Kadın"da "Öfke" oyunu başladı mı, erkeğin yaklaşmasıyla başlayan tüm gelişme sona ermiş demektir.

"Soğuk Kadın" oyunuyla ilişkili en eski anlatı Dickens'in **Büyük Umutlar** adlı yapıtındaki küçük titiz kızın tutumudur. Kız kolalı giysisiyle gelir, kendisine çamurdan bir börek yapmasını küçük oğlandan ister. Sonra oğlanın kirli ellerine ve giysisine bakarak alaylı alaylı güler; ona kendisininkilerin en denli temiz olduğunu söyler.

ÇÖZÜMLEME

Sav: Şimdi Kıstırdım Seni Aşağılık Herif.

Amaç: Onaylanma.

Roller: Yetkin (mükemmel) Karı, Saygısız Düşüncesiz Koca.

Devinim: Erkek Cinsel Organına Karşı Duyulan İmrenme. (*)

Örnekler: (1) Çamurdan börek için teşekkür ederim, küçük pis oğlan. (2) Kışkırtıcı, soğuk karı.

Toplumsal Düzeyde: Anababa - Çocuk.

Anababa: "Bana çamurdan bir börek yapman için sana izin veriyorum (öp beni)."

Çocuk: "Sevinerek yaparım."

Anababa: "Bak gördün mü, ne denli pissin."

(*) "Penis Envy" terimini açıklamak amacıyla ve karşılığı olarak konulmuştur. J.A.C. Brown, Freud'a dayanarak olguyu şöyle açıklıyor: "Küçük kız, erkek çocuktaki penis'in biyolojik karşılığı olan klitoris'ine ilgi duyar. Ancak oğlanınkine oranla kendi organı daha küçük, gösterişsiz olduğu için, oğlan çocuğuna benzeme yönünde kıskançça bir istek, tutku geliştirir." J.A.C. Brown, **Freud and the Post-Freudians**, Penguin Books, Middlesex, 1966, s. 24. (Çeviren).

Ruhsal Düzeyde: Çocuk-Anababa.

Çocuk: "Beni baştan çıkarabilecek misin bakalım."

Anababa: "Deneyeceğim, hadi engelle bakalım beni."

Çocuk: "Bak görüyorsun, her şeyi sen başlattın."

Hamleler: (1) Baştan Çıkarma Tepkisi. (2) İterek Çekilme. (3) Kışkırtma Tepkisi. (4) İtme - Öfke.

Yararlar: (1) İç Ruhsal - Sadistçe düşlerden dolayı duyulan suçluluktan kurtulma. (2) Dış Ruhsal - korkulan göstermecilikten (teşhircilik) ve girme (dunul) eyleminden kaçınma. (3) İç Toplumsal - "Öfke". (4) Dış Toplumsal - Pis küçük oğlanlarla (kocalar) ne yaparsınız? (5) Biyolojik - yasaklanmış cinsel oyun ve kavgacı davranışlar. (6). Varoluşsal - Ben safım, tertemizim.

4 - ETEKLERİ TUTUŞMUŞ

Sav. Telâşlı evkadınları tarafından oynanan bir oyundur. Kadının koşulları on ya da oniki ayrı işin üstesinden gelmesini gerektirmektedir. Başka bir deyişle on ya da oniki ayrı rolü büyük bir incelikle yüklenmektedir. Zaman zaman bu işlerin ya da rollerin yarı alaylı listeleri gazetelerin pazar eklerinde çıkar: Metres, anne, hastabakıcı, hizmetçi vb. Bu roller genellikle çeliştiği ve yorucu oldukları için zamanla simgesel olarak "Ev Kadının Dizkapağı" (*) (diz sallamak, yer fırçalamak, ağırlık kaldırmak, sürmek gibi eylemlerde kullanıldığı için duruma uymaktadır) adını verdiğimiz olay ortaya çıkmaktadır. Simgesel hastalığın belirtileri, "Yorgunum", yakınmasının içindedir.

Böyle bir evkadını eğer kendi hızını saptama yeteneğini gösterir ve kocasını, çocuklarını severek yeterli doyumu sağlarsa, yalnızca hizmet etmekle kalmayacak, yirmibeş yılını mutlu geçirecektir. İçinde yalnızlığın acısını en küçük çocuğunun yüksek öğrenime gitmesiyle duyacaktır.

(*) Tıp dilinde **Housemaid's Knee** (Hizmetçi Dizi) diye adlandırılan bir hastalık bulunmaktadır. "Diz kapağı iltahabı" anlamında kullanılmaktadır. Yazar burada simgesel olarak bu up terimine yaklaşımda bulunmaktadır. (Çeviren)

Ancak bir yandan iç anababasal benlik durumu tarafından güdülenir ve aynı amaçla seçtiği, herşeyi eleştiren bir koca tarafından bu durumu körüklenirse, öte yandan da ailesini sevmek onu yeterince doyurmazsa, gittikçe daha mutsuz bir kişi olarak yaşamını sürdürür. İlk olarak "Sen Olmasaydın Eğer" ve "Beceriksiz" oyunlarının sağladığı yararlara sığınmaya çalışır (gerçekte her evkadını işler zorlaşınca bu oyunlara yaslanır); ancak kısa bir süre sonra bu oyunlar onun için yeterliliklerini yitirirler. Yeni bir çıkış yolu arar; onun için en tutarlı çıkış yolu "Etekleri Tutuşmuş" oyunudur.

Bu oyunun savı çok basittir. "Etekleri Tutuşmuş" evkadını gelen her işi yüklenir, hattâ daha fazlasını arar bulur. Kocasının eleştirileri için ona hak verir, çocuklarının isteklerinden hiç birini geri çevirmez. Bir yemek vermesi gerekiyorsa, yalnızca konuşkan bir kişilik takınmakla kalmaz, evin ve hizmetçilerin yöneticiliğini, iç düzenlemeyi, süslemeyi; yiyecek ve içeceğin sağlanmasını; güzel, etkili evsahibeliğini; kraliçeliği; diplomatlığı da yüklenir. O sabah pasta yapmayı ve çocukları dişçiye götürmeyi de gönüllü üstlenecektir. Üstelik bir de işin başında kendini yorgun hissediyorsa, günü iyice telâşlı bir havaya sokacaktır. Öğleden sonra fiziksel ve ruhsal olarak çökmesi kaçınılmazdır. Her iş orta yerde kalacaktır. Kocasını; çocuklarını ve konuklarını çaresiz bırakacaktır. Kişisel yaklaşımlarıyla mutsuzluğunu arttıracaktır. Bu olay bir kaç kez yinelendi mi, evliliği tehlikeye girer. Çocuklar şaşkına dönerler; kendisi kilo kaybetmeye başlar; saçı başı karışıktır, yüzü asıktır. Pabuçları yıpranmıştır. Soluğu ruh hekiminin odasında alır; hastaneye kaldırılmaya hazırdır.

Karşı Sav. Akılcı karşı sav oldukça kolaydır. Bayan Ak bir hafta boyunca sırasıyla her rolünü oynayabilir. Ancak iki ya da daha fazlasını aynı anda oynamaya karşı koymalıdır. Örneğin, bir **Kokteyl Parti** veriyorsa, ya içki ve yiyeceklerin sağlanmasıyla uğraşmalı, ya da yiyeceklerin

sunulması görevini yüklenmelidir. İkisine birden kalkışmamalıdır. Eğer Evkadınının Dizkapağı'ndan acı çekiyorsa, kendisini böyle sınırlayabilir.

Eğer gerçek bir "Eteği Tutuşmuş" oyunu oynuyorsa, bu kurala ayak uydurabilmesi çok zor olacaktır. Bu durumda koca özenle seçilmiştir; annesi kadar yeterli bir kişi olmadığı kanısına vardığında, karısını eleştiren bir kocadır. Gerçekte kadın, erkeğin Anababasal benlik durumunda yeretmiş anne düşüyle evlenmiştir. Bu anne düşü aynı zamanda kadının kendi annesinin ya da anneannesinin oluşturduğu düşe uymaktadır. Uygun bir ortak bulan kadının Çocuk benlik durumu, ruhsal dengesini sağlaması için gerekli yorucu rolü yüklenecektir. Oyunu hemen bırakması da söz konusu değildir. Kocanın işleriyle ilgili sorumluluğu ne denli yoğunsa, her ikisi için de bu sağlıksız ilişkilerini sürdürmek amacıyla Yetişkine ilişkin nedenler bulmaları o denli kolay olacaktır.

Durum dayanılmaz bir ölçüye ulaştığında, genellikle mutsuz çocuğun okuldaki ilgililerin dikkatini çekmesi sonucu işe ruh hekimi karışır. Ruh hekiminin olaya karışmasıyla oyun üç kişilik bir biçime dönüşür. Koca hekimin karısını ruhsal açıdan onarmasını ister; kadınsa kocasına karşı hekimin kendisiyle birlik olmasını bekler. Gelişme hekimin yeteneğine ve uyanıklığına bağlıdır. Genellikle, kadının ruhsal çöküntüsünün kaldırılmasıyla ilgili aşama kolay gelişir. Kadının "Etekleri Tutuşmuş" oyununu bırakıp "Ruh Hekimliği" oynamaya başladığı ikinci aşama büyük bir kararlılığı yansıtır. Eşlerin her ikisinden de itirazlar yükselir. Bazen bunlar çok iyi gizlenir; sonra birden beklenildiği biçimde patlarlar. Eğer bu aşama atlatılırsa, gerçek oyun çözümlemesi yürütülebilir.

Gerçek suçlunun, kadının Anababasal benlik durumu, annesi ya da anneannesi olduğu gözden uzak tutulmamalıdır. Koca, oyunu oynamak üzere seçilmiş bir yan kişidir. Hekim yalnızca bu anababa durumu ve oyundaki rolünü

oynamaya kararlı kocayla savaşmamalı, kadının uyumuna neden olup onu özendiren toplumsal çevreyle de savaşmalıdır. Bir evkadınının bir çok rolün üstesinden gelmesi gerektiğini anlatan yazıdan bir hafta sonra gazetenin Pazar ekinde "Üstesinden Gelebiliyor Muyum?" adı altında bir dizi soru yayınlanabilmektedir: Soru dizisi kişilerin "Ne düzeyde bir evsahibi (karı) (anne) (evbakıcısı) (bütçe plânlayıcı) olduklarını" saptamayı amaçlamaktadır. "Etekleri Tutuşmuş"u oynayan bir evkadını için bu soru dizileri kuralları belirleyen çocuk oyunları gibi değer taşır. Bu tür soru dizileri "Etekleri Tutuşmuş"un gelişmesini hızlandırabilir. Eğer denetim altına alınmazsa bir hastanede sonuçlanabilir ("En son istediğim şey bir hastaneye gönderilmekdir").

Böyle çiftlerle uğraşırken en büyük zorluk, kocaların "Bak Yapmak İçin Ne Çok Çabaladım" oyunu dışında bir iyileştirme girişimine karışmaktan özellikle kaçınma eğiliminde olmalarıdır. Çünkü gerçekte koca belirttiğinden daha kaygılı bir durum içindedir. Karısının ileteceğini bildiği için hekime dolaylı yollardan, kızgınlık patlamalarının oluşturduğu mesajlar gönderebilir. Öte yandan "Etekleri Tutuşmuş" kolaylıkla üçüncü derece bir yaşam - ölüm - boşanma uğraşına dönüşebilir. Hekim yaşam tarafında hemen hemen yalnız başınadır; kendisine yalnızca hastanın telâşlı Yetişkin'i yardımcı olmaktadır. Hastanın Yetişkin'i kocasının kendi Anababa ve Çocuk durumlarınca da desteklenen her üç benlik durumuyla bir ölüm kalım savaşına girmektedir. Oldukça acıklı bir savaştır bu; beşe karşı iki kişilikle yürütülmektedir. Hekim tüm becerisini ortaya koymaktadır. Eğer yılarsa, kolay yol seçip hastasını boşanma sunağında kurban eder. Bunun anlamı, "Ben teslim oldum hadi siz kavga edin," biçiminde açıklanabilir.

Sav. Bu oyunun ayrıntılı çözümü Bölüm 5'de verilmiştir. Tarihsel olarak, "Niye Yapmıyorsun - Evet Ama," dan sonra ortaya konan ikinci oyundur. SOLE'nin de bulunmasıyla gizli karşılıklı davranışlar üzerine dayalı, bir toplumsal etkinlikler bölümünün varolması gerektiği kesin olarak ortaya konmuştur. Bu durumda söz konusu olgular üzerinde daha etkin bir araştırmanın gereği ortaya çıkmış, sonunda da elimizdeki oyunlar dizisi saptanmıştır.

Kısaca yinelemek gerekirse, bir kadın egemen olmak isteyen bir adamla evlenecektir. Kadın bu yolla davranışlarının sınırlanmasını istemektedir bir açıdan. Böylelikle onu korkutan durumlarla, girişimlerle karşılaşmaktan kurtulacaktır. Eğer bu olağan bir iş olsa kadın kendisi için yapılan hizmetin sonucu olarak adama şükranlarını bildirecektir. Oysa SOLE oyununda kadının tutumu tümüyle aksi biçimde gelişir. Kadın durumu kendi yararına kullanmak amacıyla kocanın koyduğu sınırlamalardan yakınır. Koca bu durum karşısında bunalır ve istediği tüm olanakları ona verir, sınırlamaları kaldırır. Oyun iç toplumsal yarar sağlar. Dış toplumsal yararsa kadının yakın arkadaşlarıyla oynadığı "O Olmasaydı Eğer," eğlentiliği sonucu elde edilir.

6 - ELİMDEN GELENİ YAPTIM

Sav. Bilinen **klinik** biçiminde, karı, koca ve hekim tarafından oynanan üç kişilik bir oyundur. Koca (genellikle) aşırı tavırlarla boşanmaya karşı olduğunu belirtmesine karşın gerçekte boşanmaya yol hazırlamaktadır. Oysa eşi, içten bir tavırla evliliğin sürmesini istemektedir. Koca hekime bir sürü itirazlarla gelir; karısına işbirliğini sürdürmek çabasında olduğunu gösterecek biçimde konuşur. Genellikle "Ruh Hekimi" ya da "Mahkeme Salonu"

oyununun yumuşak bir biçimini oynar. Zaman geçtikçe koca, hekime karşı düzmece nefret dolu bir uyum göstermeye ya da kavgacı bir tavır takınmaya başlar. Evde daha "anlayışlı" ve kendini sürekli sınırlayan bir tutum içinde görünür; sonra eskisinden daha kötü davranmaya başlar. Hekimin yeteneğine bağlı olarak bir, beş ya da on kez geldikten sonra, hekime gelmekten vazgeçer; onun yerine ava, vb. gider. Bu sürede eşini boşanmak için başvurmaya zorlar. Boşanma girişiminde önceliği kadın aldığına göre, koca suçsuzdur; ruh hekimine giderek iyi niyetini de göstermiştir. Avukata, yargıca, dostuna ya da yakınına, "Elimden Geleni Yaptım!" diyecek durumdadır.

Karşı Sav. Çift, görüşmeye birlikte çağrılır. Eğer biri (koca diyelim) açıkça bu oyunu oynuyorsa, diğeri tek başına tedaviye alınır. Oyuncuysa kendi haline bırakılır; tedaviye daha hazır değildir. Koca yine boşanma amacına erişebilir, ancak elinden geleni yaptığı konusundaki konumunu yitirerek bu amaca varabilir. Gerekirse boşanmayı kadın başlatabilir; gerçekten elinden geleni yaptığı için durumunu geliştirmiştir. En iyi sonuç kocanın oyununu kırıp onu umutsuzluğa düşürmek, böylece başka bir yerde tedavisi için girişimde bulunmasını sağlayacak güdülenmeyi oluşturmaktır.

Oyunun **günlük** biçimi, anababayla çocuk arasında oynanan iki kişilik bir oyun olarak görülür. İki durumdan birinden yola çıkılarak oyun yürütülür: "Elimden bir şey gelmez," ya da "Suçsuzum." Çocuk dener, ya beceriksizlik yapar, ya da tümüyle başarısızlığa uğrar. Eğer "Elinden Gelmiyorsa" anababa o işi onun yerine yapar. Eğer sonucun olumsuzluğu konusunda "Suçsuzsa," anababanın onu cezalandırma konusunda akılcı bir neden olamaz. Bu durum oyunun öğelerini ortaya çıkarır. Anababa iki gerçeği ortaya çıkarmak zorundadır: Oyunu çocuğa kim öğretti; oyunu sürdürmek için ne yapmaktadır.

Oyunun kötü oysa ilginç bir değişkeni de "Elimden Ge-

leni Yapıyordum," biçiminde olanıdır. İkinci ya da üçüncü derecede daha zorlu bir biçime dönüşür. Oyunun sözkonusu biçimini çok çalışan **ülserli** adam örneğiyle sergileyebiliriz. Koşullara uygun yapabilmek için elinden geleni yapan, öte yandan fiziksel açıdan yeteneklerini gittikçe yitiren kişiler vardır. Bu kişiler uygun yollardan ailelerinin yardımını sağlayabilirler. Oysa bu durumlar gizli amaçlar için sömürülebilmektedir.

Birinci Derece: Adamın biri karısına ve dostlarına ülseri olduğunu söyler. Çalışmalarını sürdürdüğünü de onların bilmesini sağlar. Bu durum onların takdir duygularını uyandırır. Belki de acılı ve kötü bir durumda olan kişinin biraz gösteriş yapmaya, durumunu abartmaya hakkı vardır. Oysa ona "Tahta Bacak," oyununu oynaması için olanak sağlanmamıştır. Sorumluluklarını kesintiye uğratmadan yürüttüğüne göre ödüllendirilmesi söz konusudur. Böyle bir durumda "Elimden Geleni Yapıyorum," yaklaşımına verilecek ince karşılık, "Kuşkusuz, biz hepimiz de bu davranışını takdir ediyoruz," biçiminde olacaktır.

İkinci Derece. Adamın birine ülseri olduğu söylenir, oysa bu durumu karısından ve arkadaşlarından saklar. Eskisi gibi zorlu çalışmasını sürdürür ve bir gün işinin başında yığılır, kalır. Karısı olayı öğrenince, "Elimden Geleni Yapıyordum," bildirisini de alacaktır. Bu durumda kadının daha önce yapmadığı biçimde onu takdir etmesi, geçmişte yaptığı, söylediği tüm kötü şeylerden dolayı üzüntü duyması öngörülmektedir. Kısacası şimdi karısının onu sevmesi öngörülmektedir. Kocanın daha önceki tüm kazanma yöntemleri başarısızlıkla sonuçlanmıştır. Ne yazık ki, kadının bu durumdaki tüm ilgisi ve yakınlığı sevgiden çok suçluluk duygusuyla gidilen bir eylem olacaktır. Kendisine karşı haksız bir yöntem uygulandığı için, derinlerde bir yerde kadın kocasından nefret edecektir. Hastalığını gizli tutmuş olması da kadın açısından bir başka itici öğe olacaktır. Kısacası, elmas bir kolye, hasta bir mideye oran-

la daha dürüst bir kur ya da yaranma aracıdır. Kadının kolyeyi erkeğin yüzüne atma olanağı vardır. Oysa ülserli bir hastanın üzerine basıp geçemez. Birden ciddi bir hastalıkla karşılaşınca kadın kendisini köşeye sıkışmış hissedecektir.

Bu oyun genellikle, hastanın işlerini eskisi gibi yürütemiyeceğini öğrenmesinden sonra açığa çıkar. Eğer oyun oynayacaksa, tüm tasarı o anda kafasında şavkır. Durumun ruhsal değerlendirilmesinden sonra tasarının üstü yine örtülebilir. Gerçekte olup biten, elinde böylesine bir silâh olduğunu öğrenmesinden dolayı Çocuk benlik durumunun oluşturacağı sevincin, Yetişkin tarafından hastalığın yarattığı sorunlara gösterilen ilgiyle maskelenmesidir.

Üçüncü Derece: Daha kötü ve haince olan; ciddi bir hastalık nedeniyle, bildirmeden kendini öldürmektir. Ülser kansere dönüşür. Hiç bir biçimde durumdan bilgisi olmayan karısı bir gün banyoya girer, kocasının ölüsüyle karşılaşır. Bıraktığı yazıdan açıkça anlaşılan şudur: "Elimden Geleni Yapıyordum." Eğer böylesine bir olay bir kadının başına iki kez gelmişse, kadının ne oynadığını arayıp bulmasında yarar vardır.

ÇÖZÜMLEME

Sav: Beni oraya buraya iteleyemezsin.
Amaç: Doğrulanma.
Roller: Durağan kişi, Savcı, Yetkili.
Devinim: Anal pasiflik.
Örnekler: (1) Terbiye edilen çocuk. (2) Boşanmaya yol hazırlayan eş.
Toplumsal Düzeyde: Yetişkin - Yetişkin.
Yetişkin: "(Adam olma) (Bir ruh hekimine gitme) zamanı geldi."
Yetişkin: "Pekâlâ, deneyeceğim."

Ruhsal Düzeyde: Anababa - Çocuk.

Anababa: "Seni (adam edeceğim) bir ruh hekimine götüreceğim."

Çocuk: "Görüyorsun, beceremiyeceksin."

Hamleler: (1) Öneri - Direnme. (2) Baskı - Uyma. (3) Doğrulama - Başarısızlık.

Yararlar: (1) İç Ruhsal - Saldırabilmek için suçluluktan kurtulma çabası. (2) Dış Ruhsal - evle, ilgili sorumluluklardan kaçınmak. (3) İç Toplumsal - Bak elimden geleni yaptım. (4) Dış Toplumsal - aynı. (5) Biyolojik - kavgaya yönelik atışmalar. (6) Varoluşsal - Elimden gelmiyor (suçsuzum).

7 - SEVGİLİ

Sav. Bu oyun en belirgin biçimde, tarafların savunmada olduğu, evlilik grup tedavilerinin ilk aşamalarında oluşur. Toplumsal yakınlaşmalarda da gözlenebilir. Bay Ak, Bayan Ak hakkında üstü örtülü aşağılayıcı bazı sözleri onunla ilgili bir hikâyeyi anlatırken kullanır. Sonra da karısına dönüp: "Öyle değil mi, sevgilim?" diye sorar. Bayan Ak, Yetişkin durumunun kabullendiği ilk açık nedenden dolayı soruya olumlu karşılık vermek eğilimindedir: (a) Anlatılan hikâye genel olarak doğrudur, anlatılanlarda karşı çıkmasını gerektiren bölüm ayrıntılardan oluşmaktadır, (ancak karşılıklı eylemin önemli noktasını içermektedir), karşı çıkması çokbilmişlik tasladığı izlenimini verecektir; (b) Öte yandan herkesin içinde sizi "Sevgilim" diye çağıran adama ters davranışta bulunmak hiç de tutarlı bir tavır olamaz. Oysa kocasının davranışını onaylamasının ruhsal nedeni kadının bir çöküntü içinde olmasıdır. Kadının kocasıyla evlenmesinin nedeni kendisine bu hizmeti sağlayacağı inancıdır: Kocası onun eksikliklerini, tutarsız-

lıklarını sergileyerek, onu kendisini sergilemek utancından kurtaracaktır. Küçükken kadına aynı yardımı anababası yapmıştır.

"Mahkeme Salonu"yla birlikte evli çiftler arasında en yaygın oyun budur. Durum ne denli gerginse, oyunun sergilenmesi olasılığı o denli fazladır. "Sevgilim" sözü ne denli acı biçimde söylenirse, altındaki içerleme duygusu o denli açığa çıkar. İyice incelendiğinde oyunun "Beceriksiz"le yakınlığı görülür. Bayan Ak'ın kendini zorlayarak görmemeye çalıştığı içerleme duygusuna karşı gösterdiği affedici tutum bu konuda bir kanıttır. Karşı - "Sevgili" karşı - "Beceriksiz"e benzer bir biçimde oynanır: "Benim hakkımda küçük düşürücü sözler ediyorsun, lütfen bana 'sevgilim' deme." Bu karşı sav karşı - "Beceriksiz"in getirdiği tehlikeleri getirir. Daha karmaşık ve daha az tehlikeli karşı sav, "Evet, hayatım!" biçimindeki karşılıktır.

Onaylamanın dışında kadının, "Senin de kirli çamaşırların var, canım," diyerek aynı hikâye silâhıyla karşılık vermesi de söz konusudur.

Bazen sözcükler gerçekte söylenmez, ancak iyi bir dinleyici söylenmeden de onları duyar. Bu "Sevgili"nin sessiz biçimidir.

KAYNAK

1. Bateson, G., ve diğerleri. "Toward a Theory of Schizophrenia." Behavioral Science. 1 : 251 - 264, 1956.

BÖLÜM SEKİZ

TOPLANTI OYUNLARI

Toplantılar eğlentilikler, eğlentilikler de toplantılar içindir (bu sözü edilen koşulların içine resmi bir grup toplantısının başlamasından önceki bölüm de girer). Ancak tanışıklıklar derinleştikçe oyunlar da ortaya çıkmaya başlar. Beceriksiz ve kurbanı birbirlerini tanırlar; Büyük Peder'le Eski Toprak da varlıklarının bilincindedirler. Bilinen, oysa önemsenmeyen tüm seçme süreçleri yürürlüktedir. Bu bölümde, bilinen toplumsal durumlarda oynanan dört oyun göz önüne alınmıştır: "Ne Kadar Kötü Değil Mi!", "Beceriksiz", "Suçlu,", ve "Niye Yapmıyorsun - Evet Ama."

1- NE KADAR KÖTÜ DEĞİL Mİ

Sav. Bu oyun dört önemli biçimde oynanır. Anababasal eğlentilik, Yetişkin eğlentiliği, Çocuk eğlentiliği ve oyun. Eğlentiliklerde bitirme ya da doruk noktası yoktur; fazla değeri olmayan duygular sağlar.

1. "Bugünlerde", hep kendini haklı ve doğru bilen, cezadan yana ancak kusurlu Anababa'nın oynadığı bir eğlenti-

liktir. Toplumbilimsel açıdan bu eğlentilik, bağımsız küçük bir gelirleri olan orta yaşlı kadınlarda yaygındır. Böyle kadınlardan birinin, bir tedavi grubundaki açılış hamlesi toplumsal çevresinde, alıştığı gibi coşku dolu bir onaylanma yerine sessizlikle karşılanırsa, kadın grupla ilişkilerini hemen kesecektir. Daha karmaşık olan ve oyun çözümlenmesine alışmış bu tedavi grubunda Ak aşağıdaki biçimde bir söz ettiği zaman grup içinde birlik bulunmadığı hemen göze çarpar: "İnsanlara güvenden söz edildiğinde, bugünlerde kimseye güvenilemeyeceği apaçık ortadadır. Kiracılarımdan birinin çekmecesine göz atıyordum, ne bulduğumu söylesem inanmazsınız." Üstelik bu hanım gündemdeki toplumsal sorunların çözümlerini de biliyordur: Başkaldıran gençlik (bugünlerde anababalar pek yumuşak da ondan); suç oranındaki artış (azınlıklar bugünlerde beyazların oturduğu bölgelere taşınıyorlar, nedeni bu); artan fiyatlar (bugünlerde herkesin gözü aç, doymak bilmiyor). Böylelikle girişken hanım, kendisinin oğluna ve işe yaramaz komşularına göz açtırmadığını belirtecektir.

"Bugünlerde," yaklaşımı "Hiç şaşmamak gerek" sözcüklerini kendine bayrak edinerek, bilinen dedikodu biçiminden ayrılır ("Dediklerine göre Bilmem Kim falan da filan..."). "Bugünlerde" eğlentiliğinde belirgin bir yönlendirme ve sonuç vardır. Bir "açıklama" yapılabilir. Bildik dedikoduysa belirli bir amaca dönük olmadığı için dağılıp sapabilir.

2. "Yaralı," daha iyiliksever bir Yetişkinin yaklaşımıdır, "Ne yazık!" sözcükleriyle belirlenir. Oysa deyişin altında yatan güdüler hiç de sağlıklı değildir. "Yaralı" eğlentiliği, kanın akmasıyla ilişkilidir. Resmi olmayan klinik bir tartışma biçiminde oluşur. Herhangi bir kişi başından geçen kanlı bir olayı anlatabilir. Ne kadar korkunçsa o kadar iyidir. Ayrıntılar ilgiyle beklenir. Yüzün yumruklanması, gövdede yapılan ameliyatlar ve zor gerçekleşen doğumlar kabul gören konulardır. Bu eğlentiliği bildik de-

dikodudan ayıran özellik, rekabete ve ameliyatla ilgili karmaşık bilgilere dayalı olmasıdır. Patalojik anatomi, bulgular, varsayımlar ve karşılaştırmalı örnek olay çalışmaları sistematik bir biçimde yürütülür. İyi bir varsayım, bildik dedikoduyla onaylanır; oysa "Yaralı" oyununda iyimser bir görüşte direnme, açıkça içtensizlik göstermiyorsa, Danışma Kurulu'nun gizli bir toplantısına konu olabilir. Çünkü oyuncu **suç ortaklığı** yapmamaktadır.

3. "Su Soğutucu" ya da "Kahve Paydosu" Çocuk benlik durumunun oynadığı eğlentiliklerdir. "Bak şimdi bize ne yapıyorlar," sözcükleriyle belirlenir. Örgütlerde oynanan bir değişkendir. Hava kardıktan sonra daha yumuşak, siyasal ya da ekonomik bir biçime dönüşüp, "Amerikan Bar Oturağı" adını alır Gerçekte üçlü bir eğlentiliktir. Başoyuncunun sık sık "Onlar" diye belirttiği kesin biçimde tanımlanmayan kişilerdir.

4. "Ne Kadar Kötü Değil Mi?" oyunu en dramatik biçimine ameliyat alışkanlığını edinmiş kişilerde ulaşır. Bunların karşılıklı eylemleri oyunun özelliklerini oluşturur. Bu kişiler o hekim senin, bu hekim benim dolaşırlar. Kesin tıbbi itirazlar da olsa ameliyat olma çabası içindedirler. Yaşanan deney, hastaneye yatma ve ameliyatın istedikleri yararları onlara sağlamasıdır. İç Ruhsal yararı gövdelerinin kesilip biçilmesinde bulurlar. Dış Ruhsal yarar da, cerraha tümüyle teslim olmanın dışındaki tüm yakın ilişkilerden ve sorumluluklardan kaçınmakla sağlanır. Biyolojik yararlar ameliyat sonrası bakımla belirlenir. İç Toplumsal yararlar hekimler, hemşireler ve diğer hastalar aracılığıyla gerçekleştirilir. Hasta taburcu olduktan sonra çevresinde oluşan sevgi ve şaşkınlığı kışkırtarak dış toplumsal yararlar da elde edilebilir. Bu oyunun aşırı biçimi, düzenci profesyonel kişiler tarafından oynanır. Sakat kalma pahasına yanlış ameliyat nedeniyle tazminat almayı yeğlerler; böylece yaşamlarını sürdürmeye çalışırlar. Bunlar amatörler gibi yalnız sevgiyle yetinmezler, kendilerine bir zarar gel-

meyeceği konusunda da güvence isterler. Oyun aşırı sıkıntı belirtileri gösterdi mi, "Ne kadar Kötü Değil Mi?" oyununa dönüşmüş demektir. Ancak oyuncu, düşeceği kötü durumların sonucu olarak bir takım doygunluklar elde etmeyi düşünmektedir.

Genel olarak bir yıkımla karşılaşmış kişiler üç bölümde belirlenebilir.

1. Dikkatsizliği nedeniyle istemeyerek acı çekenler. Bu kişiler durumlarından ötürü kendilerine gösterilen ilgi ve sevgiyi sömürmeyecekleri gibi sömürülebilirler de. Bazı sömürme girişimleri doğaldır; anlayışla karşılanabilir.

2. Dikkatsizlikleri sonucu oluşan acıyı, durumu sömürmelerine olanak sağlayacağı için şükranla karşılayanlar. Burada oyun **sonradan oluşmaktadır.** Freud'un yaklaşımıyla "ikincil kazanç" söz konusudur.

3. Kendilerini ameliyat etmeyi kabullenecek bir cerrah buluncaya değin o kapı senin, bu kapı benim dolaşan, acı peşinde olan, ameliyat alışkanlığına yakalanmış kişiler. Bu aşamada oyun oynama isteği önde gelmektedir.

2 - SUÇLU

Sav. Bu oyun günlük yaşamdaki kavgaların büyük bir yüzdesinin kaynağını oluşturur. Çöküntü geçiren Çocuk benlik durumu "Ben işe yaramaz birisiyim," yaklaşımından yola çıkarak bu oyunu oynar. Oyunda çocuk durumu kendini savunmaya alıp Anababa benlik durumuna kayarak, "Onlar işe yaramaz kişilerdir," yaklaşımıyla oyunu sürdürür. Oyuncunun karşılıklı eylemsel sorunu, son ileri sürdüğü savı kanıtlamaktır. Bu nedenle "Suçlu" oyuncuları yeni tanıdıkları bir kişinin suçunu, eksik yanını bulmadıkça kendilerini rahat hissedemezler. En zorlu biçimi, "baskıcı" kişilikler tarafından totaliter bir siyasal oyun olarak oynanmasıdır. Böylece önemli tarihsel sapmalara ve geri yansımalara neden olabilir. Burada "Bugünlerde"yle olan

yakın ilişkisi belirgindir. Birey "Suçlu" oyunuyla olumsuz güvence sağlarken "Nasıl Başarabiliyor Muyum?" oynanarak olumlu güvenceye erişebilir. Bir bölümünü kapsayan çözümlemeler sonucu bu oyunun bazı öğeleri, aşağıda açığa çıkarılmaktadır.

Oyunun temel kavramları, saçma ve konu dışı olandan ("Geçen Yılki Şapka") en kasıtlı, ("Bankada yedibin doları bile yok"), kötü ("Katıksız Aryan değil"), gizli ("Rilke'yi okumamış"), teklifsiz ("Erkekliği yok), çokbilmişine ("Neyi kanıtlamaya çalışıyor?") değin değişik özellikler gösterirler. Ruhsal devinim (dinamiği) açısından oyun genellikle cinsel güvensizliğe dayalıdır. Oyunun amacıysa güvenceye kavuşmaktır. Karşılıklı davranışsal açıdan, gözetleme, önüne geçilmez merak ya da gözleme isteği vardır. Anababa ve Yetişkin durumunun denetleyici etkisi zaman zaman Çocuk benlik durumunun bu tavrını maskeler. Bu tavrın iç ruhsal yararı çöküntüyü önlemek; dış ruhsal yararıysa, Ak'ın kendi suçlarının, eksikliklerinin ortaya çıkmasına neden olacak yakın ilişkilerden kaçınabilmektir. Ak, çağdışı bir kadını, parasal desteği olmayan bir adamı, Aryan olmayan bir kişiyi, bilgisiz insanları, yetersiz bireyleri ya da güvencesiz kişilikleri kendinden uzaklaştırdıkça, kendisini güvene kavuşmuş, doğrulanmış hissetmektedir. Gözetleme ve biyolojik kazançla birlikte içsel - toplumsal eylem de sağlanmaktadır. Dışsal toplumsal yarar "Ne Kadar Kötü Değil Mi?" ve ilişkili eğlentiliklerce oluşturulmaktadır.

İlginç bir konu da Ak'ın suçlama için seçtiği örneklerin, kendisinin akıl yeteneklerine ya da bilgisine uymayacak biçimde yakışıksız ve tutarsız olmasıdır. Ülkesinin dışişleri hizmetlerinde önemli yeri olan bir kişi bir toplantıda başka bir ülkeden aşağılayarak söz etmişti; saydığı nedenler arasında bu ülke erkeklerinin çok uzun kollu ceketler giydikleri de vardır. Yetişkin benlik durumunun denetiminde bu adam son derece tutarlı, yeterli bir kişiydi. Yal-

nızca "Suçlu" gibi Anababa benlik durumuyla ilgili oyunlar oynadığında tutarsız sözler ediyordu.

3 - BECERİKSİZ

Sav. "Beceriksiz" sözcüğünü kullanarak, Chamisso'nun roman (1) kahramanıyla bir ilişki kurulmak istenmemektedir. Beceriksiz'in kurbanı "İyi Huylu Bir Kişi"dir Paul de Kock'un yarattığı gibi (2). Bildik bir "Beceriksiz" oynunda hamleler aşağıdaki biçimde yapılır:

1A. Ak, bir bardak içkiyi evsahibesinin gece giysisine döker.

1K. Kara (evsahibi) başlangıçta öfkeyle tepki gösterir, ancak kızgınlığını gösterirse kazançlı çıkanın Ak olacağını sezer (bu sezgi genellikle belirgin bir biçimde oluşmaz). Kara kendini toparlar, böylece kazandığı kanısına kapılır.

2A. Ak "Çok özür dilerim," der.

2K. Kara mırıldanarak ya da yüksek sesle abartarak özürü kabul eder; kazandığı kanısı güçlenmektedir.

3A. Ak, Kara'nın eşyalarına zarar verme işlemini sürdürür. Onu bunu kırar, döker, türlü yollardan sağı solu kirletir. Masa örtüsü sigarayla yakılıp, ipek perde sandalye ayağıyla yırtılıp, salça da halının üzerine döküldükten sonra Ak'ın Çocuk benlik durumu iyiden iyiye neşelenmeye başlar; çünkü tüm bunları yaparak kendini eğlendiriyordur; üstüne üstlük yaptıklarının tümü de ilk eylemde bağışlanmıştır. Öte yandan Kara kendini denetleme, öfkesini engelleme konusunda sıkıntılı bir görünüm sergilemektedir. Böylece her ikisi de bu talihsiz durumdan kazanç sağlamaktadırlar ve Kara'nın dostluğu sona erdirme konusunda istekli olması da gerekmez.

Oyunların çoğunda olduğu gibi ilk hamleyi yapan Ak, nereden bakılırsa bakılsın oyunu kazanır. Eğer Kara kızgınlığını gösterirse, Ak kırgınlık gösterip gücenerek karşılık verme olanağına kavuşacak, buna hak kazandığına ina-

nacaktır. Eğer Kara kendisini tutarsa bu kez Ak olanakları kullanarak istediği gibi at oynatacaktır. Oyunun gerçek doruk noktası, kırıcılık, yıkıcılık zevki değildir. Bu yalnızca ek bir kazançtır Ak için. Doruk noktasına Ak'ın affedilmesi olayıyla varılır (*). Bu durum bizi doğrudan karşı sava götürür.

Karşı Sav. Karşı - "Beceriksiz" oyunu istenilen bağışlanmayı sunmamakla oynanmış olmaz. Ak "Özür dilerim, üzgünüm," dedikten sonra Kara mırıltıyla karşılık "Önemi yok," diyeceğine, "Bu gece karımı utandırabilir, eşyalarımı kırabilir, halımı rezil edebilirsin; ama, lütfen 'Özür dilerim üzgünüm,' deme," biçiminde konuşur. Kara burada bağışlayan Anababa durumundan, Ak'ı evine çağırmakla tüm sorumluluğu da yüklenmiş bulunan, olaya nesnel açıdan bakan Yetişkin durumuna kaymaktadır.

Ak'ın oyunundaki yoğunluk, göstereceği tepkiyle ortaya çıkacaktır. Tepkisi çok güçlü ve gürültülü olabilir. Karşı - "Beceriksiz" oyununu oynayan kişinin anında yapılacak misillemelere ya da en azından bir düşman kazanmaya hazırlıklı olması gerekir.

Çocuklar, "Beceriksiz"in affı doğurması kesin olmayan, sonuçsuz bir biçimini oynarlar. Ancak en azından sağı solu kirletmenin verdiği zevki yaşarlar. Toplumsal uyum yapmasını öğrendikten sonra oyunun tüm yararlarını elde etmeyi amaçlarlar. Nitekim büyüklerin bulunduğu toplumsal çevrelerde oyunun temel amacı bağışlanmaktır.

ÇÖZÜMLEME

Sav: Ben kırıcı ve yıkıcı olabilirim, yine de kişilerin affına sığınırım.

Amaç: Affedilmek.

Roller: Saldırgan, Kurban.

(*) Bu ve izleyen oyun için verilen örnekler, yazar tarafından daha önce **Karşılıklı Davranışsal Çözümleme** adlı kitabında verilenlerle ilişkilidir.

Devinim: Anal saldırganlık.

Örnekler: (1) Herşeyi berbat eden, kırdök çocuk. (2) Sakar konuk.

Toplumsal Düzeyde: Yetişkin - Yetişkin.

Yetişkin: "Ben saygılı davrandığıma göre, sen de saygılı davranmalısın."

Yetişkin: "Doğru, seni affediyorum."

Ruhsal Düzeyde: Çocuk - Anababa.

Çocuk: "Kazara yapılmış görünen hareketleri affetmek zorundasın."

Anababa: "Haklısın. Saygılı davranış nasıl olur sana göstermek zorundayım."

Hamleler: (1) Kışkırtma - kırgınlık. (2) Özür dileme - affetme.

Yararlar: (1) İç Ruhsal - kırdöklük, sakarlık yapmanın verdiği hoşnutluk. (2) Dış Ruhsal - cezadan kaçınma. (3) İç Toplumsal - "Beceriksiz". (4) Dış Toplumsal - "Beceriksiz". (5) Biyolojik - kışkırtıcı ve nazik okşama (duygusal). (6) Varoluşsal - ben suçsuzum.

4 - NİYE YAPMIYORSUN - EVET AMA

Sav. "Niye Yapmıyorsun - Evet Ama" oyun çözümlemede özel bir yer tutar, çünkü oyun kavramının oluşmasında ilk özgün bulguları bu oyun sağlamıştır. Toplumsal bağlamından kurtarılıp açığa çıkarılan ilk oyundur. Oyun çözümlemeye konu olmuş ilk oyun olduğuna göre en iyi anlaşılanlardan biri de budur. Ruhsal iyileştirme gruplarını da içine alan her türlü topluluk ve toplantılarda oynanan bir oyundur. Aşağıdaki örnek oyunun temel özelliklerini anlamamıza yardım edecektir.

Ak: "Kocam tüm onarım işlerini kendisinin yapması konusunda diretir. Oysa hiçbir şeyi de doğru dürüst onaramaz."

Kara: "Niye marangozluk kurslarına gitmiyor?"
Ak: "Evet, gitmesi gerek ama zamanı yok."
Mavi: "Öyleyse niye ona iyi gereçler almıyorsun?"
Ak: "Evet, ama nasıl kullanılacağını bilmiyor."
Kırmızı: "Onarımlarınızı niçin bir marangoza yaptırmıyorsunuz?"
Ak: "Evet, ama çok pahalıya çıkar."
Kahverengi: "Kocanızın tüm yaptığı onarımı niye olduğu gibi kabullenmiyorsunuz?"
Ak: "Evet, ama o zaman tüm onarılanlar olduğu gibi düşüyor."

Böylesine söz alışverişlerini genellikle bir sessizlik izler. Sessizlik Yeşil tarafından, "İşte erkekler böyledir, sürekli olarak ne denli becerikli olduklarını göstermeye çabalarlar," sözcükleriyle bozulabilir.

"Niye Yapmıyorsun - Evet Ama" (NİYEVA) değişik sayıda kişiler tarafından oynanabilir. Oyunun başkişisi bir sorun koyar ortayere. Diğerleri "Niye **falanı filan** yapmıyorsun...?" biçiminde gelişen sözlerle çözümler önermeye başlarlar. Bu çözümlerin her birine Ak, "Evet ama..." diye başlayan deyişlerle karşı çıkar. İyi bir oyuncu, karşısındakiler pes deyinceye kadar bu karşı koyma yöntemini uygular. Böyle bir durumda kazanan Ak olur. Bir çok durumlarda, zaferini belirleyen yenilgi dolu sessizliği bozmak için bir düzüne çözüm yolunu ele almak durumunda kalabilir. Böylesine bir yaklaşım sonraki oyuna olanak hazırlar. Yeşil, İşe Yaramaz Koca biçimindeki "Okul Aile Birliği" eğlentiliği için ilk girişimi yapar.

Pek az görülen durumlar dışında önerilen çözümler reddedildiğine göre, bu oyunun bazı gizli amaçlara yardımcı olduğu açıktır. NİYEVA görünürdeki amaç (Yetişkin'in bilgi edinme ya da çözüme ulaşma isteği) için oynanmaz. Amaç Çocuk benlik durumuna güvence vermek, onu hoşnut etmektir. Görünürde konuşan, uyarıyı ileten Yetişkin'dir. Oysa gerçekte Ak'ın kendisini, durumun üstesinden

gelemeyen bir Çocuk gibi ortaya koyduğu görülmektedir. Bunun üzerine diğerleri, bilgeliklerini Ak'ın yararına sunmaya istekli, aklı başında anababa'lara dönüşmektedirler.

Bu durum Çizim 8'de gösterilmiştir. Oyun gelişebilir çünkü toplumsal düzeyde uyarı da, tepki de Yetişkin'den Yetişkin'edir. Ruhsal düzeyde de karşılıklı deyişler tamamlayıcı özellikler taşımaktadırlar. Anababa Çocuk'a ("Niye... yapmadın?") uyarıda bulunmakta, Çocuk da Anababa'ya ("Evet, ama...") tepkisini göstermektedir. Her iki taraf da genellikle ruhsal düzeyin bilincinde değillerdir, ancak benlik (ego) durumundaki değişmeler (Ak'ta oluşan Yetişkin'den "yetersiz" Çocuk'a geçiş, diğerlerinde Yetişkin'den "bilgiç" Anababa'ya geçiş) duruştaki, kas gerginliğindeki, ses ve kullanılan sözcüklerdeki farklılaşmalar izlenerek uyanık bir gözlemci tarafından saptanabilir.

Uygulamadaki durumu sergileyebilmek amacıyla yukarda verdiğimiz örneği aşağıdaki biçimde geliştirebiliriz.

Hekim: "Herhangi bir kimse senin düşünmemiş olduğun bir çözüm yolu önermedi mi?"

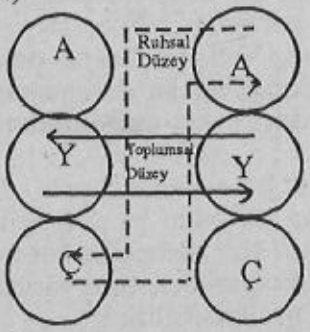
Ak: "Hayır, önermedi. Gerçekte ben onların önerdiği her çözüm yolunu denemiştim. Kocama bazı gereçler almış, onun marangozluk kurslarına gitmesini sağlamıştım."

Burada Ak, gelişmelerin niçin görüldüğü gibi kabul edilmemesi gerektiğini iki nedenle sergilemektedir. Bir kez, olayların çoğunda Ak, oyunu oynayan diğer kişiler kadar akıllıdır. Kendisinin düşünmemiş olduğu bir çözümün diğerleri tarafından önerilmesi olasılığı düşüktür. Eğer birisi özgün bir öneriyle gelirse Ak bu öneriyi (eğer dürüst oynuyorsa) hoşnutlukla kabul edecektir. "Yetersiz" Çocuk, benlik durumu özgün bir düşünce karşısında yol verecek, böylece bu düşünce Ak'ın Yetişkin benlik durumunu uyarmaya yetecektir. Oysa oyuna tutkunluk düzeyinde alışmış, örnekteki Ak benzeri NİYEVA oyuncuları çok seyrek dürüst oynarlar. Öte yandan önerilerin hemencecik kabul görmesi, NİYEVA oyununun "Aptal" oyunu-

nu maskelemeyi amaçlayıp amaçlamadığı kuşkusunu da birlikte getirir.

Verilen örnek özellikle **dramatiktir:** Çünkü örnek ikinci nedeni belirgin bir biçimde açıklamaktadır. Ak, sunulan önerilerden bazılarını gerçekte denememiş bile olsa karşı çıkacaktır. Oyunun amacı önerilenden yararlanmak değil, onlara karşı çıkmaktır.

Zamanı düzenleyici özelliği ve değeri nedeniyle hemen herkes, ortamını bulduğunda bu oyunu oynar. Ancak özellikle bu oyuna önem veren kişiler üzerinde yapılan özenli incelemeler, bir çok ilginç nitelikler ortaya çıkarmıştır. Birinci olarak, bu kişilerin oyunun her iki rolünü de aynı beceriyle oynadıkları görülmektedir. Rollerdeki bu değişebilirlik diğer oyunlarda da görülebilir. Oyuncular alışkanlıkları nedeniyle rollerden birini diğerine üstün tutabilirler; ancak rolleri değiştokuş edebilecek yetenektedirler ve herhangi bir nedenle gerektiğinde aynı oyun içinde başka bir rolü oynamaya istekli ve hazırdırlar. (Örneğin "Alkolik" oyununda İçkici'nin Kurtarıcı'ya dönüşmesi gözönüne getirilebilir.)



Ak — Diğerleri
T: "Evet, ama.." U: "Niye...yapmıyorsun?"

Çizim 8

İkinci olarak, **klinik** uygulamada, NİYEVA oyununa önem veren kişilerin, uyutma (ipnotizma) ya da uyutucu bir iğneyi, iyileşmelerini hızlandırıcı bir yöntem olarak isteyen hastalar topluluğu içinde bulundukları görülmektedir. Oyunu oynarlarken amaçları kimsenin onlara kabul edilebilir bir öneri getiremeyeceğini göstermek biçiminde belirmektedir. Bununla anlatılmak istenen hiç bir zaman yenik düşmeyecekleridir. Hekimden istedikleri kendilerini tümüyle yenik düşürecek bir yöntemdir. Görüldüğü gibi NİYEVA, yenik düşmeyle ilgili bir çelişkiye toplumsal bir çözüm getirmektedir.

İyileştirmeyle ilgili olan aşağıdaki konuşmalardan da anlaşılacağı gibi bu oyun, kızarma korkusu çeken kişilerde çok yaygındır:

Hekim: "Bir aldatmaca olduğunu bildiğine göre niçin "Niye Yapmadın - Evet Ama" adlı oyunu oynuyorsun?"

Ak: "Birisiyle konuşurken sürekli olarak söyleyeceklerimi düşünmek, bulmak zorunda kalıyorum. Eğer düşünüp bulamazsam kızarıyorum. Yalnızca karanlıkta kızarmaktan kurtuluyorum. Bir anlık sessizliğe bile dayanamam. Bunu biliyorum, kocam da biliyor. Hep bana bunu söyler."

"Hekim: "Yani, Yetişkin benlik durumun sürekli eylemde olmazsa Çocuk benlik durumunun hemen üste çıkma fırsatını yakalayıp seni utandırdığını mı söylemek istiyorsun?"

Ak: "Evet öyle. Bu nedenle sürekli olarak birisine önerilerde bulunur ya da onun bana önerilerde bulunmasını sağlarsam sorunum yok demektir; korunmuş olurum. Yetişkin benlik durumunun denetimi yürütmesini sağladığım sürece utanmamı geciktirebilirim."

Ak burada **düzenlenmemiş zamandan** korktuğunu açıkça belirtmektedir. Yetişkin'i toplumsal bir durum içinde tutulduğu sürece Çocuk'unun kendisini **reklâm** etmesi engellenebilmektedir. Oyun da Yetişkin'in işlevini yürütebilmesi için uygun bir ortam oluşturmaktadır. An-

cak oyun Ak'ın ilgisini sürdürebilecek bir biçimde yönlendirilmelidir. Ak'ın NİYEVA'yı seçmesinde **ekonomi** kuralları da etken olmaktadır: Bu oyun, Ak'ın Çocuk'unun fiziksel edilgenlikle (pasiflikle) ilişkili çelişkilerine, en yüksek düzeyde içsel ve dışsal yararlar sağlamaktadır. Ak, buyruk altına alınamayan hırçın Çocuk'u oynayabileceği gibi, başka birindeki Çocuğu buyruk altına almaya çalışan akıllı Anababa rolünü de oynayabilmektedir. Ancak bunda başarılı olamaz. NİYEVA'nın temel kuralı hiç bir önerinin kabul edilmemesi olduğuna göre Anababa hiç bir zaman başarılı olamayacaktır. Oyunun ana deyişi "Hiç telâşa kapılma, Anababa başarıya ulaşamayacaktır," biçiminde ortaya konulabilir.

Özetlersek: Başka bir deyişle her hamle Ak için eğlenceli olduğuna ve önerinin reddedilmesi belirli bir hoşnutluk verdiğine göre, oyunun gerçek doruk noktası, herkesin beynini limon gibi sıktığı, onaylanır öneri bulmak çabasıyla yorgun düştüğü, o açık ya da örtülü sessizlik anıdır. Bu an, başoyuncunun diğerlerine yetersizliklerini apaçık sergilediği andır. Eğer sessizlik örtülü değilse birkaç dakika sürebilir. Yukardaki örnekte Yeşil, Ak'ın zaferini kısa kesmektedir; çünkü kendi oyununu başlatmak için büyük bir istek duymaktadır. Bu nedenle Ak'ın oyununa da katılmamıştır. Sonraki oyunda Ak, Yeşil'in zafer anını kısa keserek ona olan kırgınlığını sergileyecektir.

NİYEVA'nın ilginç başka bir özelliği de dışsal ve içsel oyunların, roller değiştirilerek aynı biçimde oynanabilmesidir. **Klinik** olarak gözlenen dışsal biçimde, çok kişinin katıldığı bir oyunda Ak'ın Çocuk benlik durumu ortaya çıkar ve yardım arayan yetersiz kişi rolünü oynamaya başlar. İçsel biçimde, daha yakın ikili bir oyunu kocasıyla evde oynar. Ak'ın Anababası bilgiç, yeterli önerilerde bulunan bir kişilik olarak ortaya çıkar. Bu değişme ikinci aşamada oluşur. **Flört** aşamasında kadın yardıma gereksinme duyan Çocuk rolünü oynar. Balayı bittikten sonra kadının buyruk

veren Anababa benlik durumu kendisini göstermeye başlar. Düğün öncesinde bazı belirtiler ortaya çıkmış, ancak erkek özenle seçtiği eşiyle bir yuva kurma çabası içinde olduğu için bu belirtilerin üzerinde durmamıştır. Eğer erkek belirtilerin üzerinde durursa nişan "iyi nedenlerle" bozulabilir. Bu durumda Ak üzülür; ancak akıllanmamıştır; uygun bir eş arama işini sürdürecektir.

Karşı Sav. Açıkça anlaşılacağı gibi Ak'ın ilk hamlesi olan, "Sorununun" ortaya konması girişimine tepkisini gösteren kişi "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum," (SAYYETİS) adlı oyunun bir değişkenini oynamaktadır. Gerçekte NİYEVA, SAYYETİS'in tersidir. SAYYETİS'de bir hekim ve birçok **müşteri** vardır. NİYEVA'daysa bir **müşteriye** karşın birçok "hekim" vardır. Bu nedenle NİYEVA'nın klinik karşısavı SAYYETİS değildir. Eğer açılış, **"Falan Filan** olsaydı ne yapardınız?" biçiminde olursa, önerilen tepki de, "Bu zor bir sorun. Ne yapmayı düşünüyorsun?" biçiminde olacaktır. Eğer açılış, **"Bilmem ne** iyi çalışmıyor," diye yapılırsa, karşı tepki, "Ya, çok kötü," diye gösterilmelidir. Bu nazik tepkilerin her ikisi de Ak'ı bir başına ortada bırakacak ya da en azından çapraz karşılıklı eyleme neden olacaktır. Böylece Ak'ın sıkıntısı kendini açığa vuracak, gözlenme olanağı doğacaktır. Bu iyileştirme grubunda, duygulu, sıkılgan hastaların davet edilmelerine karşın SAYYETİS oynamaktan kaçınmaları onlar için önemli bir deneydir. Yalnızca Ak'ın değil, diğerlerinin de karşı - SAYYETİS'in diğer yanı olan karşı - NİYEVA'dan öğrenecekleri gerçekler vardır.

Eğer oyun toplumsal bir çevre içinde, dostça ve zarar vermeyecek bir biçimde oynanıyorsa katılmamak için bir neden yoktur. Eğer oyun mesleki bilgiyi sömürme amacıyla yapılan bir girişimse, karşısavı oluşturan bir hamle gerekli olabilir. Böyle durumlarda karşısavı amaçlayan bir girişim, Ak'ın Çocuk benlik durumunu orta yere çıkaracağı için kızgınlığa neden olur. Sözkonusu durumlarda en

tutarlı davranış, açılış hamlesinden kaçınmak ve uyarıcı bir flört oyununa yönelmektir.

İlişkili Oyunlar: "Niye Yapmıyorsun - Evet Ama" tümüyle tersi olan "Niye Yaptın - Hayır Ama" (NİYAHA) adlı oyundan ayrılabilmelidir. Görünürdeki söz alışverişi yine Yetişkin'den Yetişkin'e olmasına karşın NİYAHA'da uğraş Anababa benlik durumuyla Çocuk benlik durumu arasındadır. Anababa uğraşı kazanırken savunmadaki Çocuk kafası karışmış, şaşkınlık içinde bir yana çekilir. NİYAHA "Daha Var" oyunuyla yakından ilişkilidir.

NİYEVA'nın tersi ilk bakışta "Köylü" oyununa benzer. Kadın olan Ak hekimi kendisine önerilerde bulunması için kandırır ve bu önerileri reddedeceği yerde hemen kabullenir. Hekim işin içine iyice girince Ak'ın kendisine çengel attığını sezer. "Köylü" oyunu gibi başlamasına karşın oyun birinci derecede "Irza Geçme" biçiminde sonuçlanır. Bildik ruh çözümlemede bu durum olumlu aktarmadan olumsuz aktarmaya (*) geçme biçiminde yorumlanır.

NİYEVA, "Benim İçin Birşeyler Yap," adlı oyunun ikinci derecede zorlu biçimi olarak da oynanabilir. Hasta, örneğin, ev işlerini yapmayı reddeder. Her akşam koca eve geldiğinde bir NİYEVA oyunu oynanır. Ancak koca ne derse desin kadın bildiğinden şaşmaz. Bazı durumlarda bu asık suratlı tutum onulmaz bir biçim alır ve ruh hekiminin işe karışması gerekli olur. Kocanın niye böyle bir eş seçtiği ve bu durumun oluşmasına nasıl katkıda bulunduğu soruları da bir yanıt bekleyeceği için oyunun bütün yönleriyle gözönüne alınması gereklidir.

(*) Ruh hastasının ruhsal çözümleme yapan kişiye karşı takındığı tavrı belirler. Eğer olumsuz aktarma söz konusuysa tutum düşmancadır. Olumlu aktarma söz konusuysa hasta dostça bir tutum içinde olacaktır. (Çeviren).

Sav: Hadi bakalım, benim özür bulamayacağım bir çözüm yolu önerebilecek misin?

Amaç: Güvence.

Roller: Çaresiz kişi, Akıl vericiler.

Devinim: Yenilgi çatışması (ağızsıl).

Örnekler: (1) Evet, ama ben şimdi ev ödevimi yapamam çünkü... (2) Çaresiz eş (kadın).

Toplumsal Düzeyde: Yetişkin - Yetişkin.

Yetişkin: "Şöyle şöyle... olsaydı ne yapardınız?"

Yetişkin: "Niye falan filan... yapmıyorsunuz?"

Yetişkin: "Evet Ama..."

Ruhsal Düzeyde: Anababa-Çocuk.

Anababa: "Sana yardım eder, bana borçlu kalmanı sağlarım."

Çocuk: "Hadi, dene bakalım."

Hamleler: (1) Sorun - Çözüm. (2) Karşı çıkma - Çözüm. (3) Karşı çıkma - Şaşkınlık.

Yararlar: (1) İç Ruhsal - Güvence. (2) Dış Ruhsal - yenilgiden kaçınma. (3) İç Toplumsal - NİYEVA, Anababasal rol. (4) Dış Toplumsal - NİYEVA, Çocuksal rol. (5) Biyolojik - akılcı tartışma. (6) Varoluşsal - Herkes bana egemen olmak istiyor.

KAYNAKLAR

1. Von Chammisso, Adelbert. **Peter Schlemihl.** David McKay and Company, Philadelphia, 1929.

2. de Kock, Paul. Ondokuzuncu yüzyılın bu ünlü opera metin yazarı ve romancısının en yaygın yapıtı **A Good- Natured Fellow** adını taşır. Romanında yazar kendisinden çok fazla veren bir kişiyi anlatır.

BÖLÜM DOKUZ

CİNSEL OYUNLAR

Bazı oyunlar, cinsel dürtüleri savmak ya da başka yöne aktarmak için oynanır. Gerçekte tüm bunlar, cinsel eylemdeki doyumun, oyunun doruk noktasını oluşturan karşılıklı davranışlara kaydırıldığı, saptırılmış cinsel güdülerdir. Bu durum her zaman inandırıcı bir biçimde ortaya konamaz. Çünkü böylesine oyunlar, yakın ilişkisi bulunan kişiler arasında saklı bir biçimde oynanır. Klinik bilgiler ikinci elden öğrenilir. Bilgi veren kişinin önyargılarını gerçeklerden ayırmak her zaman kolayca mümkün olmamaktadır. Örneğin, ruh hekimliği açısından eşcinsellik (homoseksüellik) kavramı oldukça çarpıktır. Çünkü en saldırgan ve başarılı "oyuncular" iyileşmek için hekime başvurmazlar. Eldeki veriler genellikle edilgen (pasif) eşcinsellerle ilgilidir.

Burada sözü edilen oyunların arasında şunlar vardır: "Hadi Sen Onunla Dövüş," "Sapkınlık," "İrza Geçme," "Çorap Oyunu," ve "Öfke." Olayların çoğunda başroldeki kişi bir kadındır. Çünkü erkeğin başrolde göründüğü zorlu cinsel oyunlar suça yaklaşan ya da suçu oluşturan oyunlardır. Yapıları gereği Yeraltı Dünyası kesiminde yer alırlar.

Öte yandan cinsel oyunlarla evlilik oyunları çakışırlar, ancak burada tanımlanan oyunlar evlenmemiş kişiler için olduğu kadar evliler için de geçerlidir.

1- HADİ SEN ONUNLA DÖVÜŞ

Sav. Bu bir **manevra**, bir **tören** ya da bir oyun olabilir. Her üç durumda da olayın ruhsal yapısı **dişiliğe** dönüktür. **Dramatik** nitelikleri dolayısıyla Hadi Sen Onunla Dövüş (HASOD), iyi ve kötü, dünya edebiyatının temellerini oluşturur.

1. Bir manevra biçimi olarak **romantik** özellikler gösterir. Kadın kazanana teslim olacağı sanısını ya da sözünü vererek, bir takım dolaplarla ya da meydan okumalarla iki erkeği döğüştürür. Yarışma sonuçlandıktan sonra kadın yükümlülüğünü yerine getirir. Bu dürüst bir karşılıklı eylemdir; kadının ve eşinin ondan sonra mutlu bir yaşam sürecekleri varsayılır.

2. Tören olarak **trajik** eğilimler taşır. Kadın istemese de, seçimini yapmış olsa da, töreler iki erkeğin döğüşmesini gerekli kılar. Eğer istenmeyen adam kazanırsa, kadın duraksamadan onu kabullenmek zorundadır. Bu durumda HASOD'u oluşturan kadın değil, yaşadığı toplumdur. Eğer kadın istekliyse, karşılıklı eylem dürüst olarak gerçekleşmiş olur. Eğer kadın (erkeklerin döğüşmesine) istekli değilse ve düş kırıklığına uğramışsa, sonuçta "Hadi Şu Hergelenin Hakkından Gelelim" benzeri oyunlar oynama olanağına kavuşur.

3. Oyun güldürü öğesi de taşıyabilir. Kadın yarışmayı düzenler ve iki erkek dövüşürken bir üçüncüsüyle kaçar. Kadın ve eşi ruhsal açıdan içsel ve dışsal yararı "dürüst yarışma ancak safdiller için söz konusudur" yaklaşımından elde ederler. Oluşturdukları gülünç öykü de toplumsal açıdan içsel ve dışsal yararları onlara sağlar.

Sav. Fetişizm, mazohizm ve sadistlik gibi karşı cinsel (heteroseksüel) sapmalar, çekingen, şaşkın Çocuk benlik durumunu açığa vuran belirtilerdir. Tedavileri de bu ölçüler içinde yapılır. Sözkonusu durumların karşılıklı davranışsal yönleri, ancak gerçek cinsel oluşumlar sırasında ortaya çıktığı için, oyun çözümlemesi yoluyla açıklığa kavuşturulur. Böylesine bir yaklaşım toplumsal denetime yol açabilir; bu nedenle saptırılmış cinsel dürtüler, değişmeden kalsa bile gerçek hoşgörü söz konusu olduğunda bu dürtüler etkisizleştirilir.

Az oranda sadist ve mazohist belirtiler gösteren kişiler ilkel bir Akıl Sağlığı anlayışına eğilimli olurlar. Aşırı bir cinsel güce sahip oldukları kanısındadırlar. Uzun süre cinsel ilişkiden uzak kalma, ciddi sonuçlar doğurur. Gerçekte ne içlerinde yaşattıkları kanının, ne de doğacak ciddi sonuçların doğru olması gerekmez. Buna karşın sözkonusu kanı ve sonuçlar, "Benim gibi aşırı cinsel gücü olan bir kişinin ne yapmasını beklerdin," yakınmasıyla "Tahta Bacak" oyununun temelini oluştururlar.

Karşı Sav. Kişinin kendisine ve eşine olağan incelikle davranması; karşı savı oluşturur. Sözgelimi sözle ya da bazı gereçlerle (kırbaç gibi) eşi **uyandırmamak** (cinsel açıdan) bu tür davranışlardan kaçınmak gerekir. Cinsel birleşmenin geleneksel biçimleriyle yetinilmelidir. Eğer Ak, cinsel açıdan gerçekten saptırılmış bir kişiyse, düşlerinde sık sık açığa çıkan oyunun ikinci derecedeki öğesi bu olağan davranış üzerine boşlukta kalacaktır. Çünkü Ak cinsel birleşmeye fazla ilgi duymaktadır; gerçek doyumu birleşme öncesi oynanan aşağılayıcı oyundan almaktadır. Bu gerçeği kendisi açıkça kabullenmeyebilir. Ancak bu nokta da yakınmasının, "Bir sürü iş yaptıktan sonra cinsel

(*) Sapkınlık (perversion) : Özellikle cinsel davranış alanında toplumca uygunsuz bulunan yollara sapma durumu. Enç. a.g.e. s. 141 (Çeviren).

birleşmede bulunmam da gerekiyor," biçimine dönüştüğünü kendisi de açıkça görecektir. Durum böylesine bir görünüm kazandığında ruhsal iyileştirme için en uygun ortam sağlanmış demektir. Savunma ve kaçınma gibi davranışlar ortadan kalkmış olur. Uygulamada görüldüğü gibi bu yöntem "cinsel ruh hastalarına" uygulanır. Ancak şizofrenik ya da suça dönük sapkınlıklarda ve cinsel eylemlerini düşlerle sınırlayan kişilerde söz konusu yöntem geçerli değildir.

"Eşcinsellik" oyunu bir çok ülkede altkültürler biçiminde örgütlenmişken, bazılarında töresel bir kimliğe kavuşmuştur. Eşcinsellik sonucu ortaya çıkan bir sürü yetersizlikler, bir oyun biçimine dönüşmüşlerdir. "Hırsız-Polis," "Niye Bunlar Hep Bizim Başımıza Gelir?" "İçinde Yaşadığımız Toplum Bizi Böyle Yaptı," "Zaten Bütün Büyük Adamlar Da..." gibi deyişlerin ortaya çıkmasına neden olan kışkırtıcı tavır, engelleri en aza indiren toplumsal denetimin buyruğu altındadır. "Profesyonel eşcinsel" kullanılabilecek zaman ve enerjisinin önemli bir bölümünü yok yere diğer amaçlara harcamaktadır. Oynadığı oyunun çözümlenmesi ona yardımcı olabilir. "Ne Kadar Kötü Değil Mi?" nin kendine özgü bir değişkenini oynamak için uğraşacağına, kentsoylu toplumun sunduğu olanaklardan özgürce yararlanma olanağını bulabilir.

3 - IRZA GEÇME

Sav. Bir kadınla bir erkek arasında oynanır. Fazla zorlu olmayan, yumuşak oynanan biçimleri, daha ince bir dille "Asılma," ve "Sırnaşma" diye adlandırılabilir. Oyun, değişen şiddet derecelerinde oynanabilir.

1. Birinci Derecede "Irza Geçme" ya da diğer adıyla "Asılma" toplumsal beraberliklerde, toplantılarda yaygındır. Fazla ileri gitmeyen bir **flörtten** oluşur. Ak (kadın)

elde edilebileceğini belli eder; erkeğin onu kovalaması hoşnut kalmasına neden olur. Erkek tümüyle asılmaya karar verip bu role bağlandığı an oyun biter. Eğer kadın terbiyeli bir kişiyse, "Nazik iltifatlarınız beni mutlu kıldı, teşekkür ederim," der ve yeni zaferler kazanmak üzere uzaklaşır. Kadın daha az cömert birisiyse, hiç bir şey söylemeden çeker gider. Becerikli, yetenekli bir oyuncu bu oyunu uzun süre yürütebilir. Toplantıda, sık sık bir kümeden diğerine gider; sürekli yer değiştirir. Erkek de çevreye **çaktırmadan** kadını izleyebilmek için bir dizi karmaşık **dolaplar** çevirmek zorunda kalır.

2. İkinci Derecede "Irza Geçme" ya da "Sırnaşma" oyununda Ak, Karanın kendisine yaklaşma çabalarından ikincil, önemsiz doyumlar sağlar. Dişinin buradaki birincil hoşnutluğu erkeği reddetmesiyle oluşur. Bu nedenle oyuna konuşma dilinde, "Çek Arabanı Ahbap", adı da verilir. Kadın erkeği, Birinci Derecede "Irza Geçme" oyunundaki yumuşak **flörte** oranla daha ciddi bir yükümlülük altına sokar. Reddettikten sonra da erkeğin dağılmasını, çökmesini büyük bir hoşnutlukla izler. Kara da görüldüğü kadar çaresiz değildir. Zorlukları göze alıp iyice işin içine girebilir. Genellikle erkek bu durumla "Tep Beni" adlı oyunun değişkenini oynar.

3. Üçüncü Derecede "Irza Geçme" cinayet, intihar ya da mahkemeyle sona eren kötü bir oyundur. Burada Ak Kara'yı, onurunu tehlikeye koyacak fiziksel bir ilişkiye doğru iter; sonra da Kara'nın kendisine saldırdığını ya da onarılmaz biçimde zarar verdiğini ileri sürer. Oyunun en sinsi biçiminde Ak, erkeğin cinsel eylemini bitirmesine izin verir; böylece erkeğin başına dert sarmadan önce istediği cinsel doyumu da sağlar. Amaçlanan çatışma, anında atılan ırza geçme çığlığıyla hemen başlayabileceği gibi, uzun süren bir aşk serüvenini izleyen bir cinayet ya da intihar örneğinde olduğu gibi uzun süre ertelenebilir de. Dişi, oyunu bir saldırı suçu biçiminde oynamak isterse, ba-

sın, polis, avukat ve akraba benzeri, kendine dostluk gösterecek çevreleri kolayca bulabilir. Ancak bazen bu dış öğeler ona karşı tutum takınırlar, kadın etkinliğini yitirir ve onların oyununda bir gereç durumuna gelir.

Bazı olaylarda dış öğeler değişik bir işlevi yerine getirirler. Oyunu, sonucu onaylamayan, isteksiz Ak'ın çevresinde kurmaya çalışırlar; bundan amaçları "Hadi Sen Onunla Dövüş" oyununu oynamaktır. Ak'ı öyle bir çıkmaza sokarlar ki, kadın yüzünü ya da onurunu kurtarmak için istenilen **ırzıma geçtiler yaygarasını** koparmak zorunda kalır. Bu durum genellikle yasal yaşın altındaki kızların başına gelir. Kızlar ilişkilerini sürdürme isteğinde olabilirler; ancak ilişkileri farkedilir ya da çevrede yayılır. Çevreden gelen baskı kızların sevgi dolu bu ilişkiyi Üçüncü Derecede bir "Irza Geçme" oyununa çevirmelerine neden olur.

Oyunun çok yaygın bir biçiminde, bıkkın Joseph, "Irza Geçme" oyununa katılmayı istemez, diretir. Bunun üzerine Potiphar'ın karısı bildik manevrayı yaparak oyunu "Hadi Sen Onunla Dövüş"e çevirir. Bu örnek zorlu bir oyuncunun karşı sava ne biçimde tepki gösterdiğini belirlemesi açısından önem taşır. Oyun oynamakta direten kişileri beklemekte olan tehlikeleri ortaya koyması açısından da yukardaki örnek önemlidir. Bu iki oyun çok yaygın olan "Yemleme Oyunu"nda birleşir. Söz konusu oyunda kadın Kara'yı baştan çıkarır, "ırzıma geçiliyor," diye çığlığı basar. O andan sonra işi kocası yönetmeye başlar. Durumu şantaj amacıyla Kara'ya karşı kullanır.

Üçüncü Derecede "Irza Geçme" nin en talihsiz ve zorlu biçimi eşcinsel yabancılar arasında sık sık oluşur. Bir, iki saat içerisinde oyun cinayet noktasına değin gelebilir. Bu oyunun sinsi ve suça dönük değişkenleri gazeteler için olay yaratan kaynaklardır.

"Irza Geçme"nin çocukluktaki örneği, küçük kızın küçük oğlanı aşağılamak amacıyla baştan çıkardığı "Soğuk Kadın" oyunundakinin aynısıdır. Maugham, **Of**

Human Bondage adlı yapıtında bu durumu sergilemiştir. Dickens'ın **Büyük Umutlar**'daki yaklaşımından da daha önce söz etmiştik. Oyunun üçüncü dereceye yakın daha zorlu bir biçimi, yaşama kavgasının çetin geçtiği semtlerde oynanabilir.

Karşı Sav. Erkeğin böyle bir oyuna katılmaktan kaçınabilmesi ya da oyunu denetim altında tutabilmesi içten bir davranışla, bir oyun hamlesi arasındaki ayrımı kestirebilme yeteneğine dayanır. Erkek bu yetenekleri oluşturmuşsa "Asılma" ve yumuşak bir flört sonucu büyük bir zevk elde edebilir. Öte yandan Potiphar'ın Karısı'nın manevrası için, zamanında pılıyı pırtıyı toplayıp ortadan yokolmaktan başka, güvenceli bir karşı sav oluşturmak zordur. Bu satırların yazarı 1938'de Halep'de Yusuf adında yaşlı bir adama rastlamıştı. Yıldız Saray'ındaki hareme yaptığı iş ziyaretlerinden birinde Sultan'ın cariyelerinden biri kendisini baştan çıkarmaya çalıştığı için otuziki yıl önce malını mülkünü bıraktığı gibi altınlarıyla birlikte dönmemecesine kaçmıştı.

İlişkili Oyunlar. "Irza Geçme"nin erkekler tarafından oynanan biçimlerini iş yaşamında görürüz: "Rol Elde Etme Yatağı" (sonunda kadın istediği rolü elde edemez) ve "Kucaklaşma" (sonunda kadın işten kovulur.)

ÇÖZÜMLEME

Aşağıdaki çözümlemeler Üçüncü Derecede "Irza Geçme"yle ilgilidir. Çünkü oyunun öğeleri bu zorlu biçimde daha dramatik olarak belirmektedir.

Amaç: Kötü biçimde öç almak.

Roller: **Baştançıkarıcı,** Kurt,

Devinim (Üçüncü Derecede): Erkeklik organını kıskanma (imrenme), ağızsıl şiddet. "Asılma" üretken özellikler

gösterir; "Sırnaşma"da başka güçlü dışsal öğeler vardır.

Örnekler: (1) Seni herkese anlatacağım, pis küçük çocuk (2) Aldatılmış kadın.

Toplumsal Düzeyde: Yetişkin - Yetişkin.

Yetişkin (erkek): "Eğer senin istediğinden daha ileri gittiysem özür dilerim."

Yetişkin (kadın): "Bana sarıldın, beni kullandın, bunun cezasını çekmelisin."

Ruhsal Düzeyde: Çocuk - Çocuk.

Çocuk (erkek): Gördün mü ne dayanılmaz bir erkeğim ben."

Çocuk (kadın): "Şimdi kıstırdım seni aşağılık herif."

Hamleler: (1) Dişi: Baştan çıkarma; Erkek: Karşı- baştan çıkarma. (2) Dişi: Teslim olma; Erkek: Zafer. (3) Dişi: Çatışmayı başlatma; Erkek: Yıkılış, çöküş.

Yararlar: (1) İç Ruhsal - nefretin belirtilmesi ve suçun başkasına atılması. (2) Dış Ruhsal - duygusal, cinsel yakınlıktan kaçınma. (3) İç Toplumsal - "Şimdi Kıstırdım Seni Aşağılık Herif." (4) Dış Toplumsal - "Ne Kadar Kötü Değil mi?" "Mahkeme Salonu", "Hadi Sen Onunla Dövüş." (5) Biyolojik - cinsel içeriği olan öfkeli atışmalar. (6) Varoluşsal - ben suçsuzum.

4 - ÇORAP OYUNU

SAV. "Irza Geçme"yle aynı sınıftan bir oyundur. En belirgin özelliği, doğal açıdan isterik temele dayalı göstermeciliktir (teşhircilik). Kadın yabancısı olduğu bir topluluğun içine girer ve kısa bir süre sonra bacağını kaldırıp kışkırtıcı bir biçimde sergileyerek, "Aksiliğe bakın, çorabım kaçmış," der. Davranışın amacı erkekleri cinsel açıdan uyandırmak, kadınlarıysa kızdırmaktır. Ak çatışmaya girişirse, bildik "Irza Geçme"ye benzer karşı suçlamalar ve

protestolarla karşılanır. Burada önemli olan Ak'ın uyum yapmadaki başarısızlığıdır. Kadın genellikle, ne biçim insanlarla karşı karşıya olduğunu, hamlesinin ne zaman yapılması gerektiğini araştırmadan işe koyulur. Bu nedenle girişimi uygunsuz düşer, dostlarıyla olan ilişkilerini etkiler. Yapay "özentiye" karşın, insan yapısı üzerine yargıları çok alaycı olduğu için yaşamı boyunca kendisine olup bitenleri bir türlü kavrayamaz. Amacı diğer insanların şehvet düşkünü olduklarını kanıtlamaktır. Yetişkin benlik durumu, Çocuk benlik durumu tarafından aldatılmaktadır; Anababa benlik durumuysa (genellikle şehvet düşkünü bir anneyi temsil eder) hem kendi kışkırtıcılığını, hem de rastlaştığı insanların iyi duygularını görmezlikten gelmektedir. Böylelikle oyun kişinin kendi kendisini yıkıma götürdüğü bir eğilimi belirler.

Bu durum büyük bir olasılıkla, içeriği gizli tedirginliklere dayalı bir oyunun üretken (phallic) değişkenidir. Oyunun "ağızsıl" değişkeni, daha derin hastalık belirtileri gösteren ve iyi gelişmiş göğüsleri bulunan kadınlarda görülebilir. Böylesine kadınlar göğüslerini sergileyebilmek için sık sık ellerini başlarının arkasına koyarak otururlar. Göğüslerin büyüklüğü ameliyat yeri ya da bir şişkinlikten söz ederek dikkatleri onların üzerine çekmeye çalışabilirler. Bir çıkış yolu bulmak için (kişisel, ruhsal açısından) **kıvranmanın** bazı türleri oyunun dışkıl (anal) değişkenini oluşturabilmektedir. Bu oyunun ana yapısı, kadının cinsel açıdan elde edilebilir olduğu biçiminde ortaya konabilir. Söz konusu oyun, dulluğunu içten olmayan bir tavırla "sergileyen" eşini yitirmiş bir kadın tarafından simgesel bir biçimde oynanabilir.

Karşı Sav. Zayıf olan uyum yapma yeteneklerinin yanında, bu kadınlar karşı savlara da çok az hoşgörü gösterirler. Örneğin eğer oyun bir tedavi grubunda görmezlikten gelinir ya da karşı tutum oluşturursa, bir daha o gruba girmeyebilirler. Bu oyunda karşı sav, aynı biçimde karşılık verme

eyleminden özenle ayrılmalıdır. Çünkü aynı biçimde karşılık vermek Ak'ın kazandığını gösterir. "Çorap" oyunundaki karşı hamleleri yapmada kadınlar erkeklere oranla daha beceriklidirler. Erkekler oyunu kırma girişiminde de pek etkili olamazlar. Bu nedenle karşı savı, toplulukta bulunan kadınların isteğine bırakmak en doğru yoldur.

5 - ÖFKE

Sav. Oyun, bildik biçimiyle, cinsel güdülerine set vurulmuş bir annenin bulunduğu ailelerde egemen, buyrukçu babalarla genç kızları arasında oynanır. İşten eve gelen baba, kızının yanlış davranışlarını saptayınca ondan saygısızca karşılıklar alır. Ya da kız babaya karşı saygısızca davranır, bunun üzerine baba onun yanlış davranışlarını yüzüne vurur. Seslerini yükseltirler, çatışma daha belirgin bir duruma gelir. Sonuç kimin daha etkin olduğuna bağlıdır. Üç olasılık vardır: (a) Baba yatak odasına çekilir ve kapıyı çarpar. (b) Kızı yatak odasına çekilir ve kapıyı çarpar. (c) Her ikisi birden yatak odalarına çekilip kapıları çarparlar. Olasılıkların hangisi gerçekleşirse gerçekleşsin "Öfke" oyunu çarpılan bir kapıyla noktalanır. "Öfke" bazı evlerde, babalarla kızları arasında ortaya çıkan cinsel sorunlara, üzücü ancak etkili bir çözüm getirir. Genellikle, birbirlerine kızgın oldukları sürece aynı evde yaşayabilirler. Kapıların çarpılması yatak odalarının ayrı olduğu gerçeğini vurgulayan bir eylemdir.

Yozlaşmış ailelerde bu oyun daha kötü ve tiksindirici bir biçimde oynanır. Ne zaman kızı birisiyle çıksa, dönüşte baba onu ve giysilerini inceden inceye gözden geçirir, cinsel ilişkide bulunup bulunmadığını anlamaya çalışır. En küçük bir kuşku korkunç bir çatışmaya neden olabilir; genç kız gece yarısı kendisini kapı önünde bulabilir. Uzun

sürede doğa beklenen olayı yaratacaktır. O gece olmazsa başka bir gece genç kız babasının beklediği cinsel eylemi gerçekleştirecektir. O zaman babanın "kuşkuları" doğrulanacaktır; adam olup biteni, durumu başından beri sessizce izleyen anneye anlatır.

Genellikle "Öfke" cinsel yakınlıktan kaçınmak isteyen herhangi iki kişi tarafından da oynanabilir. Örneğin "Soğuk Kadın," oyununun başlangıç aşamasıdır. Delikanlılarla dişi akrabaları arasında pek sık görülmez; çünkü erkeklerin akşamları evde rahatça çıkıp gitme olanakları vardır. Erkek ve kız kardeşler küçük yaşlarda fiziksel kavga yoluyla etkili engeller ve doyumlar oluştururlar. Bu yöntem değişik yaşlarda türlü güdülenmeler gösterir. Bu fiziksel çatışma Amerika'da "Öfke"nin yarı-törensel bir biçimidir ve televizyonda çocuk sağlığı ve ruhbilimiyle ilgili yetkililerce özendirilmektedir. Üst sınıf İngiltere'sinde bu tür oyun kötü olarak tanımlanır (veya tanımlanırdı) ve bu oyunla ilişkili enerjiler oyun alanlarındaki iyi düzenlenmiş "Öfke"ye yöneltilir.

Karşı Sav. Oyun baba için sanıldığı denli tatsız değildir; karşı sav hamlesini genellikle kız, erken ya da zorlama bir evlilik aracılığıyla yapar. Ruhsal açıdan olanak varsa, anne göreli ya da kesin **soğukluğunu** bırakarak karşı sav hamlesini gerçekleştirebilir. Eğer baba evin dışında cinsel bir yakınlık bulabilirse oyun durulabilir. Ancak bu durum da başka karmaşıklıklara neden olabilir. Evli çiftler söz konusu olduğunda karşı savlar "Soğuk Kadın" ya da "Soğuk Erkek" oyunlarındaki gibidir.

Uygun koşullar oluşmuşsa "Öfke" çok doğal olarak "Mahkeme Salonu" biçimine dönüşür.

BÖLÜM ON

YERALTI DÜNYASI OYUNLARI

"Yardımcı" mesleklerin mahkemelere, tutukevlerine sızmaları, suçbilimcilerin (kriminolojist) ve güvenlikle görevli memurların daha bilgili olma zorunlukları nedeniyle, tutukevlerinde ya da dışarda oynanan yeraltı dünyasıyla ilgili oyunların bilinmesinde yarar vardır. Bu oyunlar "Hırsız - Polis," "Buradan Cızlamı Nasıl Çekeceksin?" "Hadi Şu Hergelenin Hakkından Gelelim," biçiminde sıralanabilir.

1- HIRSIZ - POLİS

Sav. Bir çok suçlu, polisten nefret ettikleri için, polisi uyuttukları, atlattıkları zaman işledikleri suç sonucu sağladıkları kazanç kadar doyum sağlarlar. Yetişkin benlik durumu düzeyinde işledikleri suçlar maddi bir ödül için oynanan oyunlardır. Çocuk benlik durumu için çekici olan kaçıp kovalamacanın verdiği coşkudur. Kaçıp kurtulma ve coşkunun dinmesi, olayı noktalar.

"Hırsız -Polis" oyununun çocukluktaki kalıbı sanıldığı gibi hırsız - polis oyunu değildir. Oyunun çocukluktaki görünümü, temel öğesi bulunmanın verdiği üzüntü olan Saklambaç oyunudur. Küçük çocuklar bu duyguyu çabucak açığa vururlar. Eğer baba çocuğu kolayca bulursa, eğlenemeden can sıkıntısı ve üzüntü çocuğa çökmüş demektir. Ancak baba iyi bir oyuncuysa ne yapacağını bilir: Hemen bulmaz, küçük çocuğun bir şey düşürerek ya da seslenerek kendisine ipucu vermesini bekler. Böylece çocuk babayı kendisini bulması için zorlar. Oysa yine de bulunmaktan dolayı üzülür, sıkıntı duyar. Bu kez gerilim ve merak arttığı için daha çok eğlenmiştir. Eğer babası aramaktan vazgeçerse çocuk kendini başarmış hissetmez, genellikle düş kırıklığına uğrar. Saklanmış olmanın verdiği haz ortada olduğuna göre sorunun orada yatmadığı açıktır. Çocuğu düş kırıklığına uğratan yakalanmamış olmasıdır. Kendisinin saklanma sırası geldiğinde baba küçük çocuğu uzun süre atlatmaması gerektiğini bilir. Bu süre çocuğu eğlendirecek kadar uzun olmalıdır. Bulunduğunda, yakalandığında üzülmüş görünmesi gerektiğini bilecek denli de akıllıdır. Kısa sürede bulunmanın oyunun bedeli, gerekli doruk noktası olduğu açığa çıkar.

Bu nedenle saklambaç yalnızca bir eğlentilik değildir, gerçek bir oyundur. Toplumsal düzeyde **cinlik,** uyanıklık savaşıdır; her oyuncunun Yetişkin'i, yapabileceğinin en iyisini gerçekleştirdi mi en büyük doyumu sağlanmış olur. Ruhsal düzeydeyse oyun zorunlu bir kumar biçimine dönüşmektedir. Ak'ın Çocuk benlik durumunun kazanabilmesi için Yetişkin benlik durumu yenik düşmek zorundadır. Yakalanmamak, bulunmamak, gerçekte karşı savdır. Daha büyük çocuklar arasında bulunamayan bir saklanma yeri olan çocuğa iyi arkadaş gözüyle bakılmaz. Çünkü oyunu bozmaktadır. **Çocuk** öğesini ortadan kaldırmış, tüm işi bir Yetişkin'in yöntemine döndürmüştür. Artık o çocuk eğlenmek için oynamıyordur; oyunu spordan çok para için

oynayan bir gazino sahibi ya da profesyonel bir suçluyla aynı sınıftadır.

İki tür alışılmış suçlu tipi olduğu görülmektedir: Öncelikle parasal kazanç için suç işleyenler ve suç işlemede oyunun sağladığı ruhsal yararlara öncelik verenler. Arada kalan büyük bir topluluk her iki tür yaklaşımın içinde bulunabilirler. "Zorunlu kazanan," bu işte büyük para yapmış olan ve çocuk benlik durumlarının gerçekten yakalanmalarını istemediği kişiler, eldeki verilere göre çok seyrek yakalanmaktadırlar. Onlar dokunulmaz kişilerdir, zarları hep düşeş oturur. Öte yandan "Hırsız - Polis" (HIRPO) oynayan "Zorunlu yenik," parasal açıdan, çok seyrek belini doğrultabilir. Bu gerçeğin dışında kalanlar becerileriyle değil talihleriyle kendilerini kurtaranlardır. Uzun dönemde, talihli olanlar bile Çocuk benlik durumlarının gereğine uyarlar; yaşamları yüksekten uçarak değil, cıyaklayarak sona erer.

Burada ilgi alanımıza giren HIRPO oyuncusu bazı yönlerden Alkoliğe benzer. Hırsız'dan Polis'e, Polis'ten Hırsız'a rol değiştirir durur. Bazı durumlarda gündüz Anababasal Polis'i, geceleriyse Çocuk Hırsız'ı oynar. Eğer suçlu "düzelmişse", suç işlemekten vazgeçmişse, kamu yararına çalışan bir kişi olup Kurtarıcı rolünü yüklenebilir. Ancak Kurtarıcı rolü "Alkolik" oyunundakine oranla burada daha önemsizdir. Öte yandan olağan durumda oyuncunun Hırsız rolü, artık onun yazgısıdır. Her biri yakalanmak için kendine özgü bir yöntem uygular. Bu yöntemi Polisler için zorlaştırabileceği gibi kolaylaştırabilir de.

Durum kumarbazlar için de aynıdır. Toplumsal ya da toplumbilimsel düzeyde "Profesyonel" bir kumarbazın yaşamındaki temel öğe kumardır. Oysa ruhsal düzeyde profesyonel kumarbazlar arasında iki tür insan vardır. Bir bölümü zamanlarını oyun oynayarak geçirirler. Yazgılarıyla oynarlar; burada Yetişkin'in kazanma isteğini ancak Çocuk'un kaybetme gereksinmesinin gücü aşabilir. Öteki bölümüyse kumarhane işletenler oluşturur. Bu işten ya-

şamlarını, genellikle bol bir biçimde kazanan kişilerdir. Oyunculara oyun oynama olanağını yaratırlar. Kendileri oynamazlar; genellikle oynamaktan kaçınırlar. Bazı özel durumlarda oyuna girerler ve HIRPO oynayan gerçek bir suçlu gibi bundan zevk alırlar.

Sözünü ettiğimiz gerçekler, suçlular üzerine yapılan toplumbilimsel ve ruhbilimsel araştırmaların niye verimli olmadığını ortaya koymaktadır. Söz konusu araştırmalar, olağan kuramsal ya da uygulayımcı çerçeveler içinde yeterli olarak farklılaştırılamayan iki ayrı tür insan üzerine yapılmaktadır. Aynı durum kumarbazların gözlenmesinde de ortaya çıkmaktadır. Karşılıklı eylemsel ve oyunla ilgili çözümlemeler gerçeği su yüzüne hemen çıkarmaktadır. Bu tür çözümleme yöntemleri "oyuncularla" "profesyoneller" arasındaki farkı, karşılıklı eylemsel olarak açığa koymakta ve belirsizliği yoketmektedir.

Şimdi bu genel savı bir yana bırakıp ayrıntılı örneklere inelim. Bazı hırsızlar işleri çok ustaca yaparlar. "Hırsız - Polis" oynayan hırsız bir sürü eşyayı kırıp dökerek kendini belli eder. Gerçek bir banka soyguncusu, eldeki verilere göre, şiddetten kaçınmak için her önlemi alır. Oysa HIRPO oynayan bir banka soyguncusu, öfkesini başıboş salmak için bir **bahane** arar. Her profesyonel gibi, bir suçlu da koşulların elverdiği oranda işini temiz yapmak ister. HIRPO oynayan suçluysa iş sırasında istim salıvermek zorundadır. Gerçek profesyonel her şey hazır olmadan eyleme geçmez. Oyuncuysa her an eyleme geçmeye hazırdır. Profesyoneller HIRPO oyununun bilincindedirler. Eğer çetenin bir üyesi, işi tehlikeye sokacak denli oyuna ilgi duyuyorsa ve özellikle oyuncunun yakalanma gereksinmesi apaçık belli oluyorsa, olayı önlemek için kesin önlemler alırlar. Belki de gerçek profesyoneller HIRPO oynamadıkları için çok seyrek yakalanmakta, bu nedenle de toplumbilimsel, ruhbilimsel ve ruhhekimliği açısından araştırılmaları rastlantılara kalmaktadır. Söz konusu durum yine

kumarbazlar için de geçerlidir. Bu nedenle bizim suçlular ve kumarbazlar konusundaki **klinik** bilgilerimiz gerçek profesyonellere değil, oyunculara dayanmaktadır.

Çalma hastalığı olan kişiler (profesyonel mağaza hırsızlarının dışında kalanlar) HIRPO'nun ne denli yaygın oynandığının belirgin örnekleridir. Batılıların büyük bir oranı, 'en azından hayallerinde HIRPO' oynamışlardır. Dünyanın yarısında gazeteleri sattıran da bu gerçektir. Bu hayâl sık sık "eksiksiz bir cinayetin" düşlenmesi biçiminde oluşur. Söz konusu oyun, oynanabilecek oyunların en zorlusudur.

HIRPO'nun değişkenleri olan "Denetçiler ve Hırsızlar," dolandırıcılar tarafından aynı kurallarla oynanır ve aynı sonuçları doğurur; "Gümrükler ve Hırsızlar," kaçakçılar tarafından oynanır, vb. Özel bir önemi olan "Mahkeme Salonu," oyununun suçlularca oynanan değişkenidir. Tüm aldığı önlemlere karşın bir profesyonel tutuklanır ve yargıcın önüne çıkarılır. Onun için "Mahkeme Salonu," yasal danışmanların ileri sürdükleri ilkelere göre yürütülen bir yöntemdir. Eğer sürekli kazanma ihtiyacında olan kişilerse avukatlar açısından "Mahkeme Salonu" jüriyle oynanıp yitirilmemesi gereken bir oyundur. Bu oyun toplumun önemli bir bölümü tarafından yapıcı bir oyun olarak değerlendirilir.

Karşı Sav. Ruhhekimlerinden çok yetenekli suçbilimcileri (kriminojist) ilgilendiren bir konudur. Polis ve yargılama düzeni karşı savı oluşturmazlar, ancak oyundaki rollerini toplumun koyduğu kurallara göre oynarlar.

Yine de üzerinde önemle durulması gereken bir konu vardır. Suçbilimle ilgili araştırmaları yürüten uzmanlar, bazı suçluların kaçıp kovalanmaktan ve yakalanmaktan hoşlandıklarını alaycı bir biçimde dile getirebilirler ya da bu düşünceyi farkedip bir gerçek olarak saptayabilirler. Buna karşın "ciddi" çalışmalarında böylesine "bilimsel" bir öğeyi, sonucu etkileyecek bir biçimde kullanmaya pek

yanaşmazlar. Bu davranışlarının önemli bir nedeni, ruhbilimsel araştırmanın bilinen yöntemleriyle, söz konusu öğenin açığa çıkarılmasının olanaksızlığıdır. Böyle bir durumda araştırmacı iki seçenekle karşı karşıya kalmaktadır: Elindeki araştırma gereçlerinin sorunu çözemeyeceğini bildiğinden, ya bu önemli noktaya sırtını çevirecek, ya da araştırma gereçlerini değiştirecektir. Gerçek olan, söz konusu gereçlerin şimdiye değin suçbilimde sorunlara değişmez, sağlam bir çözüm getirmediğidir. En iyisi araştırmacıların eski yöntemleri elden çıkarıp soruna yeni bir yaklaşım getirmeleridir. HIRPO oyununun yalnızca ilginç bir sapma değil de, olayların çoğunluğunda sorunun temeli olduğu ileri sürülmezse, suçbilimindeki araştırmalardaki saçmalıklar, sorunun temeline eğilmeyen görüşler, konu dışı yaklaşımlar etkinliklerini sürdüreceklerdir (1).

ÇÖZÜMLEME

Sav: Hadi beni yakala bakalım.
Amaç: Güvence.
Roller: Hırsız, Polis (Yargıç).
Devinim: Üretken saldırı, örneğin, (1) Saklambaç oyunu, "elim sende" oyunu. (2) Suç.
Toplumsal Düzeyde: Anababa - Çocuk.
Çocuk: "Hadi beni yakala bakalım."
Anababa: "Benim işim bu."
Ruhsal Düzeyde:
Çocuk: "Beni yakalamalısın."
Anababa: "İşte yakaladım seni."
Hamleler: (1) Ak: Karşı koyma, Kara: Öfke (2) Ak: Gizleme. Kara : Engelleme, boşuna çaba. (3) Ak: Kışkırt-

ma. Kara: Zafer.

Yararlar: (1) İç ruhsal - geçmişte yapılan bir haksızlığın maddesel açıdan giderilmesi. (2) Dış Ruhsal - karşı - yılgısal (kontrafobik) (3) İç Toplumsal - Hadi beni yakala bakalım. (4) Dış toplumsal - Neredeyse yaptığım yanıma kalıyordu (Neredeyse yaptıkları yanlarına kalıyordu.) (5) Biyolojik - Kötüye çıkmış ün, dile düşmek. (6) Varoluşsal: Ben her zaman kaybetmişimdir.

2 - BURADAN CIZLAMI NASIL ÇEKERSİN

Sav. Tarihsel kanıtlar tutukluların yaşamlarını sürdürebilmelerinin en tutarlı yolunun zamanlarını bir etkinlik, eğlentilik ya da oyunla düzenlemeleri olduğunu göstermiştir. Bazı tutukluların direncini kırmak amacıyla onları etkinliğin dışına itip, toplumsal bir yalnızlığı çevrelerinde oluşturan siyasal polis bu gerçeği çok iyi bilir.

Yalnız tutukluların en önde gelen **etkinlikleri** kitap okumak ya da yazmaktır. En önde tuttukları **eğlentilik** de kaçma tasarılarıdır. Bu tasarıların uygulayıcıları olarak Kazanova ve Baron Trenck büyük ün kazanmışlardır.

Önde gelen **oyun** "Buradan Cızlamı Nasıl Çekersin?" ("Çıkmayı İstemek") devlet hastenelerinde de oynanabilir. "İyi Durum ve Davranış" diye bilinen ve daha önce sözü edilen **eylem**'den ayrılıklar gösterir. Gerçekten özgürlüğüne kavuşmak isteyen bir tutuklu en erken zamanda çıkabilmek için yetkililerle uyum yapmanın yollarını bulacaktır. Günümüzde bu durum iyi bir "Ruhhekimliği" oynayıp topluluk tedavi yöntemlerine katılarak oluşturulabilmektedir. "Çıkmayı İstemek" oyunuysa Çocuk benlik durumu dışarı çıkmayı istemeyen tutuklular ya da hastalar tarafından oynanmaktadır. Bu kişiler "İyi Durum ve Davranış" benzeri

bir oyun sergilerler, ancak en olmadık yerde bırakılmalarını engellemek için kendi kuyularını kazarlar. "İyi Durum ve Davranış" oyununda, Anababa, Yetişkin ve Çocuk benlik durumları özgürlüğe kavuşmak için ortak bir çalışma yaparlar. "Çıkmayı İstemek" oyununda Anababa ve Yetişkin kritik noktaya değin uyum içinde çalışırlar. Ancak tam o noktada belirsiz bir dünyaya atılmanın korkusunu içinde taşıyan Çocuk benlik durumu öne çıkar ve tüm görünümü berbat eder. "Çıkmayı İstemek" oyunu 1930'larda Amerika'ya yeni göçetmiş **psikotik** Almanlarda çok görülmüştür. İyileşir, hastaneden çıkmayı isterlerdi; ancak çıkma günü geldiğinde **psikotik** belirtiler yine ortaya çıkardı.

Karşı Sav. "İyi Durum ve Davranış" ile "Çıkmayı İstemek" uyanık yöneticilerin gözlerinden kaçmaz; konu yönetim düzeyinde ele alınır. Öte yandan grup tedavisine yeni başlayanlar bu konuda yanıltıcı görüntüler verirler. Yetenekli bir grup tedavicisi, tutukevlerinde oynanan oyunların bilincinde olarak bu tür oyunlara zamanında parmak basmak zorundadır. "İyi Durum ve Davranış" oyunu dürüst bir eylem olduğuna göre, oyuna yaklaşım da dürüstçe olabilir; konuyu açıkça tartışmakta bir sakınca yoktur. Öte yandan "Çıkmayı İstemek" oyununda eğer korkan tutuklu sağlığına kavuşturulmak isteniyorsa etkin bir tedaviye gerek vardır.

İlişkili Oyunlar. "Çıkmayı İstemek" oyununun yakın akrabası "Beni Dinlemek Zorundasın", eylemidir. Burada söz konusu olan bir tutuklunun, bir ruh hastasının ya da bir vatandaşın yakınma hakkıdır. Yakınmalar çoğu kez ilgisiz, konu dışı özellikler taşırlar. Yakınanın gerçek amacı yetkililerin kendisini dinleyeceklerini kanıtlamaktır. Eğer yetkililer, yakınanın hemen eyleme geçilmesini istediği gibi yanlış bir düşünceye kapılır ve istekleri aşırı bularak yakınmalara karşı çıkmaya kalkışırlarsa, işte o zaman olay var demektir. Yetkililer yakınmalara hak verirlerse, kişi yakınmalarını arttıracaktır. Eğer yetkililer sabırla ve ilgi

belirtileri göstererek dinlerlerse "Dinlemek Zorundasın" oyuncusu hoşnut kalıp işbirliğine yanaşacak, başka da bir istekte bulunmayacaktır. Yönetici "Beni Dinlemek Zorundasın" oyunuyla yapıcı yaklaşımlar arasındaki ayrımı iyi bilmelidir.

"Serseri Narası" da söz konusu oyunlar arasında yer alır. Suçlu bir kişi gerçekten dışarı çıkmak amacıyla, yöntemin bir bölümü olarak "Serseri Narası"na başvurabilir. "Serseri Narası" oyununa başvuran ruhhastası, bu oyunu gerçekten dışarı çıkmak amacıyla etkin bir biçimde kullanmaz; çünkü dışarı çıktığında sağa sola nara atması için geçerli bir nedeni kalmayacaktır.

3 - HADİ ŞU HERGELENİN HAKKINDAN GELELİM

Sav. Bu oyunun en bilinen biçimi "Büyük Mağaza" adını taşır. Birçok küçük talih oyunları ve yemleme oyunu da "Hadi Şu Hergelenin Hakkından Gelelim," (HAŞUHHAG) oyunu içinde yer alır. Eğer kanında hırsızlık yoksa hiç bir kimse HAŞUHHAG oyununda döğülmeyebilir. Çünkü ilk hamlede Kara, **salak-saf-bilmemkimin** olmuş bir armut gibi devşirilmeyi beklediğini Ak'a söyler. Eğer Ak tümüyle dürüst bir kişiyse, ya bu işten cayacaktır, ya da **salak - saf - bilmemkimi** uyaracaktır. Ancak Ak her ikisini de yapmaz. Tam salak - saf - bilmemkim faka basmak üzereyken, yanlış bir şeyler olur ve Ak tüm yatırımlarının boşa gittiğini görür. Ya da yemleme oyununda olduğu gibi salak - saf - bilmemkim faka basarken içeri giriverir. O zaman, kendi kurallarıyla ve dürüstlük yöntemiyle oyunu sürdürmekte olan Ak salak - saf - bilmemkimin kurallarıyla oynaması gerektiğini görür ancak bu kurallar acı vericidir.

Saldırıya uğrayan kişinin HAŞUHHAG'ın kurallarını bildiği ve onlara sıkı sıkıya sarılacağı varsayılır. Saldıran-

lar açısından, kurbanın çığlık atması (gerçekten canı acıyarak) önceden hesaplanması gereken bir tehlikedir. Saldırıda bulunanlar bu davranışından ötürü kurbanı oyun bozanlıkla suçlayamazlar. Ayrıca kendisini kurtarabilmek için polise biraz yalan söylemesi bile kurallara uygundur. Ancak çok ileri gider de saldıranları, örneğin yalan söyleyerek soygunla suçlarsa, düzen kuruyor demektir. Diğerleri ondan nefret ederler. Öte yandan sarhoş bir kişiyi oyunda kurban olarak kullanan kişiler de sevimsiz olarak damgalanır. Doğru bir yöntem değildir. Faka bastıktan sonra bile gülen kişilerden profesyoneller korkarlar.

El şakası bir HAŞUHHAG oyunu değildir. Çünkü el şakasında alta düşen salak - saf - bilmemkimdir. Oysa HAŞUHHAG oyununda salak - saf - bilmemkim üste çıkmakta, altta kalan Ak olmaktadır. El şakası bir eğlentiliktir, oysa HAŞUHHAG şakanın geri tepmesi üzerine kurulmuş bir oyundur.

HAŞUHHAG üçlü ya da dörtlü bir oyundur. Dördüncü eli polis oluşturur. "Hadi Sen Onunla Dövüş" oyunuyla yakından ilişkilidir.

AÇIKLAMA

"Hırsız - Polis" oyunu üzerine yaptıkları çalışmalardan, ortaya koydukları yararlı tartışma ve eleştirilerden dolayı, Dr. Franklin Ernst, Bay William Collins ve Bay Laurence Means'e teşekkürlerimi sunarım.

KAYNAKLAR

1. Frederick Wiseman'in "Ruhhekimliği ve Hukuk: Bir cinayet Davasında Ruhhekimliğinin İyi ve Kötü Kullanımı" (**American Journal of Psychiatry**, 188: 289 -299, 1961) adlı yazısında "Hırsız - Polis" oyununun zorlu biçimine acıklı bir örnek verilmektedir. Yirmiüç yaşındaki bir genç adam nişanlısını vurur ve sonra kendisini ele verir. Kolayca düzenlenecek bir iş değildir. Polis bu nedenle şaşırır. Delikanlı olayı dört kez anlatıncaya değin polis inanmaz. Genç adam sonra şunları söyler: "Bütün yaşamım boyunca yaşamımın elektrikli sandalyede sona ereceğini kurup durdum. Madem ki böyle olması gerekiyor, olacağı varsa olsun diye düşündüm." Yargıcılar kurulunun (Jüri) bir sürü patırdı gürültü arasında, delikanlının sözlerindeki karmaşık ruhbilimsel bildiriyi anlamaları yazara göre olanaksızdır. Temel konuya oyun terimleriyle bakıldığında olay açığa çıkacaktır: Dokuz yaşındaki bir çocuk (mahkemede açıkça ortaya çıkan nedenlerle) yaşamının elektrikli sandalyede sona ereceğine karar verir. Yaşamının geri kalan bölümünü bu amaca ulaşmak için kullanır. Kız arkadaşını hedef olarak kullanıp amacına varır.

2. "Hırsız - Polis" oyunu ve tutukluların oynadığı diğer oyunlarla ilgili olarak, bakınız: Ernst, F. H. ve Keating, W.C., "Psychiatric Treatment of the California Felon." **American Journal of Psychiatry**. 120:979, -964.

BÖLÜM ONBİR

DANIŞMA, BAŞVURMA VE İYİLEŞTİRMEYLE İLİŞKİLİ OYUNLAR

İyileştirme sırasında inatla oynanan oyunlar özellikle profesyonel oyun çözümcüleri açısından önem taşırlar. Bu oyunlar danışma olgusu içinde ilk elden araştırılabilir. Başkişinin oynadığı role göre söz konusu oyunları üçe ayırabiliriz:

1. İyileştiren ve yardımcıları (iyileştirme grubunda görevli diğer grup üyeleri) tarafından oynanan oyunlar: "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum" ve "Ruh Hekimliği".
2. "Yeşilev" gibi, profesyonelce eğitilmiş hastalar tarafından iyileştirme gruplarında oynanan oyunlar.
3. Hastalar ve müşteriler tarafından oynanan oyunlar: "Yoksul", "Köylü," "Aptal" ve "Tahta Bacak."

1 - YEŞİLEV

Sav. Bu oyun, klinik ruhbilimcilerde olduğu gibi genç toplumbilimciler tarafından da zorlu bir biçimde oynanır; "Ruh Hekimliği" oyununun bir değişkenidir. Bu genç

adamlar meslektaşlarıyla birlikte oldukları zamanlar "Ruhsal Çözümleme" oynarlar. Oyuna şakacı bir biçimde yaklaşırken, "Davranışının altında düşmanca tavrın sırıtıyor," ya da "Savunma mekanizması ne denli mekanik bir duruma gelebilir?" benzeri tanımlamalar kullanırlar. Genellikle zararsız eğlenceli bir eğlentiliktir. Öğrenme deneyleri içinde bu gelişme olağan bir aşamadır. Eğer grupta özgün kişiler varsa eğlentilik iyice eğlenceli bir biçime dönüşür. (Bu kitabın yazarı söz konusu eğlentilikte yer aldığında genellikle "Bakıyorum Ulusal Ruhsal Savruklar Haftası yine burada kutlanıyor" tümcesini kullanır.) Ruhsal iyileştirme gruplarındaki bu kişilerin bazıları; karşılıklı eleştirilere daha ciddi bir biçimde girişirler. Ancak böylesine bir tartışma fazlaca verimli olmayacağı için iyileştirici tarafından engellenmelidir. Gelişmeler "Yeşilev" oyununa dönüşebilir.

Yeni ruhbilimciler "İçten Duygular" diye adlandırdıkları bir kavrama karşı abartılmış bir saygı göstermektedirler. Böylesine bir duygunun varlığı öncelikle topluluk üyelerine söylenmektedir. Ardından duygu tanıtılmakta ve ender görülen bir çiçek gibi değerlendirilmektedir. Diğer üyelerin tepkileri büyük bir ciddiyetle değerlendirilir. Onlar da bir çiçek bahçesindeki uzmanlar gibi rol keserek oyunu sürdürürler. Sanki sorun, söz konusu duygunun Ulusal Duygu Sergisine katılabilecek denli iyi olup olmadığının tartışılmasıdır. İyileştiricinin işe karışmasına sert tepkiler gösterilir. Onun girişimleri, beceriksiz elleriyle eşi bulunmaz çiçeği incitecek bir serserinin davranışlarıymış gibi değerlendirilir. Oysa iyileştirici, doğal yapısının ortaya çıkması için çiçeğin bıçak altına yatırılmasından yanadır. Duygunun gerçek değeri ancak bu girişimden sonra ortaya çıkacaktır.

Karşı Sav. İyileştirmenin gelişimi açısından tehlikeli olan karşı sav yukardaki tanımlamanın alaya alınması biçiminde ortaya çıkar. Bu oyun, eğer izin verilirse değişmeden yıllarca sürer. Sonunda hasta "İyileştirme deneyini" eksik-

siz yaşadığını sanır. Artık "yüzdeki duyguları" çözebilecek durumdadır. Diğer meslektaşlarına göre üstünlük kazanmıştır. Oysa gerçekte devingen bir özelliği yoktur gelip geçenlerin; bu konuda harcanan zamanın iyileştirme açısından fazlaca bir yarar getirmediği söylenebilir.

İlk tanımlamadaki alaycı yaklaşımın amacı hastalar değildir; gerçekte alaya alınmak istenenler, böylesine aşırı bir titizliği ilke edinmiş olan öğreticiler ve kültürel çevredir. Zamanı iyi seçilmiş kuşku dolu bir kaç sözcük onları züppece tezgâhlanan Anababasal etkilerden kurtarabilir; onları karşılıklı davranışlarında daha az gürültülü ve daha az cafcaflı bir tutuma yöneltebilir. Duygularını, kuluçka makinesinin yapay ortamında zorla oluşturup kotaracaklarına, onları doğal bir biçimde olgunlaştırıp zamanı geldiğinde derleme yoluna gidebilirler.

Bu oyunun sağladığı en belirgin yarar, dışruhsal özellikler olarak belirir. Çünkü dışruhsal özellikler duyguların ortaya konabilmesi için özel durumlara gerek göstermekte ve tepki gösterecek olanlara özel sınırlamalar getirerek yakın ilişkilerden kaçınma olanaklarını sağlamaktadır.

2 - SANA YALNIZCA YARDIM ETMEK İSTİYORUM

Sav. Bu oyun herhangi bir meslek grubu içinde oynanabilir; bir ruhhekimine de gerek yoktur. Ancak belirli bir eğitim görerek kamu görevine girmiş kişiler arasında çok görülür. Bu oyunun çözümü çeşitli olaylar gözlenerek kitabın yazarı tarafından ortaya konmuştur. Bir poker oyununda iki kişi dışında kalanlar oyuna girmemişlerdir. Birisi araştırmacı olarak çalışan ruhbilimci, diğeriyse bir işadamıdır. Eli iyi olan işadamı para sürmüştür. Eli üstüne çıkılamayacak denli iyi olan ruhbilimci boşboğazlık eder: "Sıkma canını, sana yalnızca yardım etmek istiyorum!" İşadamı bir an duraklar, sonra arttırılan parayı görür. Ruhbilimci kazanan elini açar. Bunun üzerine işadamı elindeki

kâğıtları nefretle masaya çarpar. Diğerleri ruhbilimcinin şakasına gülmekte kendilerini özgür sayarlar. Yenik düşen üzüntülü bir biçimde,"İyi yardım ettin doğrusu!" der. Ruhbilimci kitabın yazarına bilgiç bir bakış atarak şakanın ruhhekimliği mesleği hesabına yapıldığını belirler. Bu oyunun yapısı böyle bir olay sonucu ortaya çıkmıştır.

Sıradan bir işgören ya da iyileştirici, herhangi bir müşteriye ya da hastaya öğüt verir. Hasta döner gelir, önerinin istenilen etkiyi sağlamadığını söyler. İşgören bu başarısızlık karşısında omuz silker, yeniden dener. Eğer daha dikkatli bir kişiyse az da olsa bir kaygı duyar; ancak bu durum yeniden denemesini engellemez. Genellikle kendi davranışını ya da tutumunu yeniden gözden geçirmeye gerek duymaz. Çünkü kendisi gibi eğitilmiş bir çok meslektaşının da aynı işleri yaptığını bilmektedir. Doğru "yöntemi" izlemektedir ve üstlerinden tam destek sağlayabilecektir.

Eğer düşmanca, kuşkucu bir tavır içinde olan zorlu bir oyuncuya çatarsa, yetersiz olduğu duygusundan kendini kurtarması gittikçe zorlaşacaktır. Böyle bir durumda çıkmaza girmiş demektir. Durum yavaş yavaş kötüleyecektir. Karşılaşacağı en kötü durum kızgın bir paranoyaka çatmaktır. Söz konusu ruh hastası bir gün çığlık çığlığa gelecek, "Bak bana ne yaptırdın!" bağırtısıyla ortalığı karıştıracaktır. O zaman içindeki acı, ya dudaklarından güçlü bir biçimde dökülecek, ya da sözcüklere dökülmemiş bir düşünce olarak kafasına çakılacaktır: "Ama ben sana yalnızca yardım etmek istemiştim!" Haksızlık karşısındaki şaşkınlığı ve üzüntüsü ona büyük bir acı verebilir; kendi davranışını belirleyen karmaşık güdüler açığa çıkabilir. İşte bu şaşkınlık oyunun doruk ve patlama noktasıdır.

Yasal hizmet sunan kişiler (kamu görevlileri) "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum" (SAYYETİ) oynayan kişiler karşısında çaresizliğe düşmemelidirler. "Sanırım bu konuda bir şeyler yapabiliriz," "Ne yapılması gerektiğini biliyorum," "Size yardım etmek amacıyla görevlendirilmiş

bulunuyorum," ya da "Size yardım karşılığı alacağım para... olacaktır," benzeri yaklaşımlar "Size yalnızca yardım etmek istiyorum," yaklaşımına göre ayrılıklar gösterirler. İyi niyetle söylendiğinde, ilk dört tümce, görevlinin mesleki özelliklerini yardım isteyen hastanın ya da kişinin emrine Yetişkin benlik durumunun öncülük ettiği bir tavırla sunduğunu vurgular. Öte yandan SAYYETİ mesleki beceriden daha önemli gizli bir güdünün etkisini taşımaktadır. Bu güdü insanların nankör ve düş kırıcı yaratıklar olduğu tavrından kaynaklanmaktadır. Girişimin başarılı olması olasılığı görevlinin Anababa benlik durumunu telâşlandırmaktadır. Başarı, önceden alınmış tavrı (insanların nankör ve düş kırıcı yaratıklar olduğu biçimindeki tavrı) tehdit ettiği için bu durum bir aradan vurma girişimine çağrı çıkarmaktadır. SAYYETİ oyuncusu, yardım ne denli içten sunulursa sunulsun kabul edilmeyeceğine yeniden inanmak gereksinimi içindedir. Görevliden yardım isteyen kişi, "Elimden Geleni Yapıyorum (ama olmuyor), " ya da "Bana Yardım Etmek İçin Yapabileceğiniz Hiç Bir Şey Yok," biçiminde karşılık verecektir. Daha esnek oyuncular uzlaşma yolunu seçebilirler: Sonucunu almak uzun da sürse insanlar yardımı kabul etmekte bir sakınca görmezler. Ruh hekimleri de, meslektaşlarının kendilerini eleştireceklerini bildiklerinden, çabuk sonuca varma konusunda eziklik duyarlar. Zorlu SAYYETİ oyuncularına karşın, konuya tümüyle değişik yaklaşanlara örnek olarak bazı kamu görevlilerini ve müşterileriyle ilişkilerinde araya duygusallığı, kişisel yargıları koymadan yardımcı olan iyi avukatları gösterebiliriz. Burada gizil gücün yerini ustalık almaktadır.

Bazı sosyal hizmet okulları, profesyonel SAYYETİ oyuncusu yetiştiren akademiler olarak göze çarpmaktadır. Oraları bitiren kişilerin bu oyunu oynamaktan vazgeçmeleri kolay değildir. Tamamlayıcı bir oyun olan "Yoksul"un tanımında bu konuyla ilgili bir örnek bulunabilir.

SAYYETİ ve değişkenleri günlük yaşamda kolayca

gözlenebilir. Yakın dostlarla akrabalarla (örneğin, "Hiç Tasalanma, Bu İşi Armut Piş Ağzıma Düş Bil." gibi) birlikte oynanır. Çocuklarla çalışan yetişkinler de bu oyunları oynarlar. Anababalar arasında çok yaygındır; çocuk tarafından oynanan tamamlayıcı oyun da genellikle, "Bak Bana Ne Yaptırdın" biçiminde ortaya çıkar. Toplumsal olarak "Beceriksiz" oyununun bir değişkeni biçiminde görülür; bu kez beceriksiz oyuncusu yardım amacıyla yola çıkarak zarara neden olur. Burada yardım isteyen kişi, "Niye Bunlar Hep Benim Başıma Gelir," oyununu ya da değişkenini oynayan evsahibi tarafından temsil edilir.

Karşı Sav. Bu oyunu oynaması için çağrı çıkarılan uzman kişinin elinde kullanabileceği birden çok gereç vardır. Gereçler arasından yapacağı seçimi hastayla arasındaki ilişki ve özellikle hastanın Çocuk benlik durumunun takındığı tavır belirleyecektir.

1. Bilinen ruhçözümsel karşı sav yetersizdir ve bu yaklaşımı hastanın hoşgörmesi çok zordur. Bu yaklaşımda oyun çağrısı tümüyle görmezlikten gelinir. Hasta daha çok zorlamaya başlar. Sonunda umutsuzluğa düşer. Bu durumu öfke ve ruhsal çöküşle belli eder. Söz konusu belirtiler oyunun engellendiğini gösteren kesin verilerdir. Bu durum yararlı bir hesaplaşmaya doğru yönelebilir.

2. Daha nazik (ama resmi olmayan) bir hesaplaşma ilk çağrı girişimiyle birlikte gerçekleşebilir. Hekim burada hastanın hekimi olduğunu, menejeri olmadığını açıkça ortaya koyar.

3. Daha nazik bir yöntem, hastayı bir iyileştirme grubuna sokup, olayı diğer hastaların ele almasını sağlamaktır.

4. İyice dağılmış bir hastayla oyunun ilk aşamasını oynamak gerekli olabilir. Böyle hastalar aynı zamanda tıp doktoru da olan bir hekim tarafından ele alınmalıdırlar. Böylece gerekli ilâç tedavisi de birlikte yürütülerek daha iyi bir sonuç alınabilir. Sağlıkla ilgili bazı önlemler de bu tip olaylarda geçerliliklerini korumaktadırlar. Eğer doktor

ilâçlarla birlikte, banyo, idman, belirli aralıklarla dinlenme ve düzenli yemek saatleri benzeri bir sağlık rejimi de verirse üç olasılık söz konusu olacaktır: (1) Hasta rejimin gereklerine uyacak ve kendisini daha iyi hissedecektir. (2) Hasta rejimi titiz bir biçimde uygulayacak ve hiç bir işe yaramadığından yakınacaktır. (3) Hasta istenilenleri yerine getirmeyi unuttuğunu söyleyecek, ya da hiç bir işe yaramadığı için rejimi uygulamadığını ileri sürecektir. İkinci ve üçüncü durumlarda hastanın oyun çözümleme aşaması için hazır olup olmadığına karar vermek hekimin işidir. Daha sonraki aşamaya girme kararını vermeden önce, rejimin yeterliliğiyle hastanın oyun oynama eğilimi arasındaki ilişki hekim tarafından enine boyuna değerlendirilmelidir.

Öte yandan hastanın karşı savı, "Kendime yardımcı olabilmem için ne yapmam gerektiğini bana söyleme, bana yardım için ne yapılması gerektiğini ben sana söyleyeceğim," biçiminde belirir. Eğer iyileştirici bir Beceriksizse hastanın kullanması gereken karşı sav, "Bana değil, ona yardım et," olmalıdır. Ancak ciddi bir "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum," oyuncusunda güldürüyü sezme yeteneği yoktur. Hastadan gelecek karşı sav, yaklaşımı genellikle iyi karşılanmaz, ruh hekiminin yıllar boyu sürecek düşmanca duygularına neden olabilir. Günlük yaşamda, kişi tüm sonuçları yüreklilikle göze almadıkça benzeri hamleler yapılmaz. Örneğin "Armut Piş Ağzıma Düş" oynayan bir akrabanızı tepmeye kalkarsanız, aile içinde bazı karmaşık gelişmelere neden olabilirsiniz.

Sav: Kimse söylediklerimi yapmıyor.
Amaç: Suçluluk duygusunun yatıştırılması.
Roller : Yardımcı, müşteri (yardım isteyen)
Devinim: Mazohizm.
Örnekler : (1) Çocukların öğrenme süreci anababanın araya girmesi, karışması.
Toplumsal Düzeyde: Anababa - Çocuk.
Çocuk : "Şimdi ben ne yapacağım?"
Anababa: "Yapman gereken budur."
Ruhsal Düzeyde: Anababa - Çocuk.
Anababa: "Bak ben ne denli yeterli bir kişiyim."
Çocuk: "Ben, kendini yetersiz hissetmen için çalışacağım."
Hamleler: (1) Buyruk istenir - Buyruklar verilir. (2) Yöntem başarısızlığa uğrar - Yeniden kanıtlama çabası. (3) Yöntemlerin yanlış olduğu sergilenir - Üstü kapalı özür dileme.
Yararlar: İç Ruhsal - haksızlığa kurban gitmek (2) Dış Ruhsal - "Okul Aile Birliği," Yansıtımcı Biçimi; iyilik bilmezlik, nankörlük. (4) Dış Ruhsal - "Ruh Hekimliği", Yansıtımcı Biçimi. (5) Biyolojik - yardım ya da hizmet isteyen kişilerce hırpalanma, horlanma, üst yöneticiler tarafından ödüllendirilme. (6) Varoluşsal - tüm insanlar nankördürler, iyilik bilmezler.

3 - YOKSULLUK

Sav. Bu oyunun savı en iyi biçimde Henry Miller tarafından **The Colossus of Maroussi** adlı yapıtında belirtilmiştir. "Söz konusu olay, hiç bir işe girmeye niyetli olmadığım halde boyuna iş aradığım yıl olmuş olsa gerek. Kendimi çok umutsuz hissetmeme karşın, gazetelerdeki iş

ilânlarına bakma uğraşına bile katlanmadığımı bu olay bana anımsattı."

Bu oyun "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum" (SAYYETİ)'yi tamamlayıcı oyunlardandır. Yaşamını bu yolla kazanan bir kişi oyunu oldukça profesyonelce oynar. Bu kitabın yazarının "Yoksulluk"la ilgili deneyleri oldukça sınırlıdır. Ancak aşağıdaki bilgiler bu oyunla çok yakından ilgilenen bir araştırmacının elde ettiği sonuçlardır.

Bayan Kara toplumdaki koşulları iyileştirmeye yönelik bir kuruluşta çalışan bir kamu görevlisidir. Kuruluşun amacı devletten sağladığı kaynaklarla yoksulların ekonomik durumlarını yükseltmektir. Bu amaca varabilmek için yoksullara bol kazançlı işler bulma çabasındadır. Kuruluşun hizmet ettiği kişiler resmi raporlara göre sürekli olarak "gelişme" göstermektedirler: Gerçekte çok azının durumu daha "iyiye" gitmiştir. Buna şaşmamak gerekir; çünkü ileri sürüldüğüne göre bu kişiler daha önce de başka yardım kuruluşlarından hizmet sağlamışlardır ve yıllardan bu yana "o kuruluş benim bu kuruluş senin" dolaşmaktadırlar. Aynı anda beş altı kuruluştan birden yardım sağladıkları olmuştur. Bu kişilerin "zorlu ve sorunlu kişiler" oldukları açıktır.

Bayan Kara, gördüğü oyun çözümleme eğitiminin yardımıyla kısa zamanda kurumdaki işgörenlerin SAYYETİ oynadıklarını anlar. Bunun üzerine kurumdan yardım sağlayanların bu oyuna nasıl tepki gösterdiklerini öğrenmek ister. Bu nedenle kendisiyle iş yapan kurum müşterilerine, haftadan haftaya kaç iş olanağını izleyip soruşturduklarını sorar. Kuramsal olarak bu kişilerin, dişlerini tırnaklarına takıp koşturmaları gerekirken, gerçekte iş arama girişimlerini savsakladıkları, hattâ bu konuda gülünç girişimlerde bulundukları ortaya çıkar. Örneğin adamlardan teki hergün bir yere başvurduğunu söyler. "Ne tür bir iş arıyorsun?" diye sorar Bayan Kara. Adam satış işlerinde çalışmak istediğini belirtir. "Yalnızca bu tür yerlere mi başvuruyorsun?" Kadının bu sorusuna adamın karşılığı olumludur.

Ancak kendisi kekemedir. Bu durumu onu seçtiği meslekten alıkoymaktadır. Derken Bayan Kara'nın yöneticisi onun bu soruları sorduğunu farkeder. Müşterilerine "gereksiz baskı" yaptığını ileri sürerek onu kınar.

Bayan Kara ne olursa olsun bildiği yolu izlemeye ve yardım gören işsizlerden bazılarını iyileştirmeye karar verir. Güçlü kuvvetli olan, işsizlik yardımı almasına gerek bulunmayan kişileri seçer. Bu seçtiği gruba SAYYETİ ve "Yoksulluk" oyunlarından söz eder. Gruptakiler gerçeği kabul edince Bayan Kara onlara iş bulmazlarsa işsizlik yardımlarını keseceğini ve onları başka kurumlara yollayacağını söyler. Bir çoğu hemen iş bulur. Bazıları yaşamları boyunca ilk kez iş sahibi olmuşlardır. Ancak Bayan Kara'nın tutumuna kızarlar; bazıları yöneticisine yakınma dolu mektuplar yazarlar. Yönetici Bayan Kara'yı yine çağırır; bu kez daha ağır bir biçimde kınar. Yöneticiye göre bazılarının çalışması sağlanmıştır ama "durumlarının iyileştirildiği" söylenemez. Yönetici, Bayan Kara'ya işinden olabileceğini üstü örtülü bir biçimde söyler. Bayan Kara kurum içindeki durumunu daha fazla tehlikeye sokmadan oynanan oyunu ortaya çıkarmaya çabalar. Ancak bu konuda destek görmez. Bayan Kara'ya yardım görenler üzerine "baskı" yaptığı, bazılarının şimdi çalışıyor olmasının kendisi açısından bir başarı olamayacağı söylenir.

Bayan Kara çalıştığı işe gereksinme duymaktadır. İşini yitirme olasılığı belirince bazı dostları yardım etmeye çalışırlar. Bir ruhhekimliği kliniğinin ünlü başhekimi yöneticiye bir mektup yazar. Bayan Kara'nın işsizlik yardımı alan işsizlerle ilgili etkili çalışmalar yaptığını duyduğunu belirterek, bulgularını kliniğinde vereceği bir konferansta sunup sunamayacağını öğrenmek ister. Yönetici bu konuda izin veremeyeceğini bildirir.

Bu olayda "Yoksul" oyununun kuralları, yerel SAYYETİ kurallarını tamamlamak amacıyla kurum tarafından oluşturulmaktadır. İşgörenle işsizlik yardımı alanlar ara-

sında üstü örtülü bir anlaşma vardır:

İşgören: "Sana yardımcı olmaya çalışacağım (daha iyi bir duruma gelmemeni sağlayarak)"

Müşteri: "İş arayacağım (hiç bir iş bulmamaya çalışarak)"

Eğer müşteri ekonomik olarak daha iyi bir duruma gelip anlaşmayı bozarsa, kurum bir müşterisini yitirecek, müşteri de aldığı yardımlardan olacak, böylece iki taraf da kendisini cezalandırılmış hissedecektir. Eğer Bayan Kara benzeri bir işgören, müşteriye gerçekten iş bularak anlaşmayı bozarsa, müşterinin yakınmaları sonucu kurumu cezalandırmış olacak, durum yüksek yöneticilerin dikkatini çekecek ve sonuçta müşteri yine aldığı yardımı yitirecektir.

Kurallara uydukları sürece iki taraf da istediğini elde edecektir. Müşteri istediği yararları elde edecek ve karşılığında kurumun ne istediğini kısa sürede öğrenecektir: İlişkiyi "uzatma" olanağı (SAYYETİ'nin bir bölümü olarak) artı "klinik veri" (kurmay toplantılarında sunulabilmesi için.) Müşteri, kamu kurumu gibi kendisini de daha çok hoşnut ettiği için sözkonusu isteklere uyum yapmak eğilimindedir. Böylece kurum da, müşterileri de bu işi sürdürürler; her iki taraf da doyurucu ilişkiyi sona erdirmeyi istemez. Gerçekte Bayan Kara olayın temeline inmiş, birey olarak müşteriyi temel alan bir kurmay toplantısı yerine toplumu amaçlayan bir yaklaşım içine girmiştir. Bu yaklaşım diğerlerini kaygılandırmıştır; karşısına kurallarla çıkıp Bayan Kara'yı etkisiz bırakmayı yeğlemişlerdir.

Burada iki gerçek gözden kaçırılmamalıdır. Bir kez, "Yoksulluk" fiziksel, ussal (aklî) ya da ekonomik yetersizliklere dayalı bir yaşam koşulundan çok bir oyundur, ve işsizlik yardımı alan yalnızca sınırlı sayıda kişi tarafından oynanır. İkinci olarak, yalnızca SAYYETİ oynamak için eğitilmiş kamu görevlileri bu oyuna destek olurlar. Diğer görevliler böylesine oyunları hoşgörmezler.

İlişkili oyunlar "Uzman" ve "Klinik" adlı oyunlardır.

"Uzman" oyunu da, çalışamaz durumdaki eski işgörenlerin sağladıkları yasal çıkarları paylaşan Uzmanlar Yönetimi, birleşik örgütler ve bazı "profesyonel uzmanlar" arasında aynı biçimdeki ilişkileri belirler. "Klinik", büyük hastanelerin ayakta hasta kabul eden bölümlerine başvuran kişilerin belirli bir oranı tarafından oynanır. "Yoksul" ve "Uzman" oyununu oynayanların tersine "Klinik" oyununu oynayan hastalar parasal çıkarların dışında, başka yararlar sağlarlar. Tıpla ilgili personelin eğitimine gönüllü olarak yardımcı oldukları için yararlı, toplumsal bir amaca hizmet ederler. Böylece Yetişkin benlik durumları, "Yoksulluk" ve "Uzman" oyuncularının elde edemedikleri olumlu bir doyum sağlar.

Karşı Sav. Karşı sav sağlanılan yararların engellenmesidir. Burada tehlike, diğer oyunlarda olduğu gibi öncelikle oyuncudan gelmemektedir. Çünkü oyun kültürel bir oluşum sonucu belirlenmiştir ve SAYYETİ oyuncularından büyük destek görmektedir. Tehlikenin ve gözdağının geleceği yerler, meslektaşlar, kışkırtılan kamuoyu, kamu kuruluşları ve sendikalardır. Karşı - "Yoksulluk" yaklaşımından sonra yakınmalar, "Bakalım Buna Ne Diyeceksiniz?" çığlıklarına dönüşebilir. Gerçekte yakınmayla dolu böylesine bir çıkış, tarafsızlığı zedelerse de sağlıklı, yapıcı bir eylem ya da eğlentilik olarak değerlendirilebilir. Amerikan siyasal düzeni, tümüyle bu soruyu sorabilme özgürlüğüne dayanır. Böyle bir özgürlük yoksa insancıl toplumsal ilerlemeden söz edilemez.

4 - KÖYLÜ

Sav. Köylü tipinin en belirgin örneği, Sofya'daki üniversite kliniğine gidebilmek için para bulmak amacıyla tek ineğini satan romatizmalı Bulgar kadınıdır. Profesör, kadının hastalığını inceler, ilginç bulur ve kadını tıp öğrencile-

rine gösterir. Profesör bunu yaparken yalnız patolojiyi değil, belirtileri, bulgularını ve iyileştirme yöntemini de açıklar. Bu yöntem karşısında kadın korkuyla karışık bir hayranlığa kapılır. Kadın gitmeden önce profesör bir reçete yazar ve iyileştirme yöntemlerini tüm ayrıntılarıyla açıklar. Kadın profesörün bilgeliği karşısında şaşkına döner, "Sen harika bir insansın, Profesör!" der. Oysa reçeteyi yaptırmaz. Köyde eczane yoktur. Olsa da bu denli değerli bir kâğıdı elden çıkarmaya hiç de niyetli değildir. Ayrıca beslenme, ılıcalar gibi diğer iyileştirme yöntemlerini gerçekleştirme olanakları yoktur. Kadın eskisi gibi hasta olarak yaşamını sürdürür; ancak şimdi mutludur, çünkü önüne gelene Sofya'daki büyük profesörün kendisi için önerdiği olağanüstü iyileştirme yöntemlerinden söz edebilmektedir. Her gece Tanrı'ya yakarırken profesöre duyduğu gönül borcunu da ödemeyi unutmaz.

Yıllar sonra, oldukça mutsuz bir gününde, zengin bir hastayı görmek için profesörün yolu köye düşer. Romatizmalı kadın elini öpmeye koşunca Profesör onu tanır. Köylü kadın yıllarca önce kendisine yaptığı iyilikten söz eder. Kadın önerilen iyileşme yöntemlerinin ne denli iyi geldiğini ballandıra ballandıra anlatınca Profesör mutlu olur. Durum Profesörü öylesine mutlu etmiştir ki, kadının eskisinden çok aksadığını görmez.

Toplumsal olarak "Köylü" oyunu içten olan ya da duyguların gizlendiği iki ayrı biçimde, "Siz Olağanüstü Bir Kişisiniz Bay Bilmemkim!" (SOBKIBAB) tanıtıcı deyişiyle oynanır. İçten oyananan biçiminde Bay Bilmemkim **olağanüstü** bir kişidir. Bir ozan, ressam, iyiliksever bir kişi ya da bilim adamıdır. Saf genç kadınlar onunla karşılaşmak, dizinin dibine oturup onu tanrılaştırmak, bu olağanüstü kişinin eksikliklerini aşırı duygusal bir romantizme dönüştürme çabasıyla yanıp tutuşurlar. İçtenlikle önem verdiği ve beğendiği böyle bir adamla ilişki kurmak ya da evlenmek isteyen, akıllı, bilinçli bir kadın onun zayıf

yanlarını da tümüyle biliyor olabilir. İstediklerini elde edebilmek için adamın bu zayıflıklarını sömürebilir. Bu iki değişik tipteki kadının eksiklikleri (yetersizlikleri) yüceltici ya da sömürücü tutumları oyunu oluşturur. İçtenlik kişinin başardıklarına gösterilen saygının gerçek olup olmamasıyla ilgilidir. Bunu da kadınlar kolaylıkla değerlendirebilirler.

Duyguların gizlendiği biçimde Bay Bilmemkim olağanüstü olabilir ya da olmayabilir. Ancak bir iki durumda da, kendisini yeterince beğenmeyen bir kadına rastlayabilir. Kadın yüksek düzeyde bir orospu olabilir. Kendisi "Ben Ne Tatlı Küçük Bir Kızım" oyununu oynarken SOBKIBAB'ı kendi amaçlarına ulaşmak için kaba çizgilerle belirlenmiş bir yaltaklanma olarak ortaya koyacaktır. Bu görünüşün altında ya karşısındaki adamın üstün kişiliğine karşı duyulan aşırı şaşkınlık vardır, ya da kadın için için gülmekte, alay etmektedir. Gerçekte kadın için adam önem taşımamaktadır. Kadının tüm düşündüğü edineceği olanaklardır.

Klinik olarak **"Köylü"** oyunu yine iki ayrı biçimde, "Siz Olağanüstü Bir İnsansınız Profesör!" (SOBİP) özdeyişiyle oynanır. İçten bir yaklaşımla oynanan biçiminde, kişi SOBİP'e inandığı sürece sorun yoktur. Bu durum iyileştiriciye bazı yükümlülükler getirir. Toplumsal ve özel yaşamı açısından örnek bir kişi olmak zorundadır. Duyguların gizlendiği biçimde hasta ortaya koyduğu SOBİP oyunuyla iyileştiriciyi (hekim) uyutabileceği ve onun "Siz olağanüstü biçimde duygulusunuz," (SOBID) diye düşünmesini sağlayabileceği umudu içindedir. Hasta, hekimi bu çıkmaza sokmayı başarırsa, onu aptal yerine koyacak ve başka bir hekime gidecektir. Eğer hekim böylesine kolayca yenik düşmezse hastaya yararlı olabilir.

Hasta için SOBİP'i kazanmanın en kolay yolu iyileşmemektir. Eğer daha geçimsiz birisiyse hekimi aptal durumuna düşürmek için daha sonuç alıcı girişimlerde bulunabilir. Bir kadın ruh hekimiyle SOBİP oynamış, belirtileri azal-

madan bu oyun sürüp gitmişti. Sonunda özürlerle, iyi dileklerle hekimi bıraktı. Ardından saygıdeğer rahibine gitti kendisine yardım etsin diye; onunla da SOBIP oynadı. Bir kaç hafta sonra bir yolunu bulup rahibi baştan çıkardı ve onu ikinci derecede bir "Irza Geçme" oyununun içine çekti. Sonra komşusuna, Rahip Kara gibi bir adamın bir zayıflık anında, kendisi gibi saf, çekici olmayan bir kadına yanaşmaya kalkışmasının ne denli düşkırıcı bir olay olduğunu ayaküstü anlattı. Karısını tanıdığı için onu affedebilirdi, ancak yine de **falanda filan.** Ayaküstü anlatılan bu sır kısa sürede yayıldı. Sonradan "şaşkınlıklar içinde" olayı anlattığı komşusunun kilisenin yaşlılarından olduğunun bilincine vardı. Kadın ruh hekimine karşı elde ettiği başarıyı iyileşmeyerek sağlamıştı. Rahibi baştan çıkararak yenik düşürmüştü. Ancak bu gerçekleri görmeye hiç de niyetli değildi. Oysa ikinci bir ruh hekimi onu bir iyileştirme grubunun içine kattı. Kadın eski manevra olanaklarını topluluk içinde yitirdi. İyileşme için ayırdığı süreyi dolduracak SOBIP ve SOBID gibi oyunlar olmayınca, topluluğun diğer üyelerinin de yardımıyla davranışlarını daha yakından incelemeye başladı. Sonunda hem SOBIP, hem de "Irza Geçme" oyunlarını oynamaktan vazgeçti.

Karşı Sav. Hekimin önce oyunun içtenlikle oynanıp oynanmadığına karar vermesi gerekir. Eğer içtenlikle oynanıyorsa, hastanın yararı açısından ve Yetişkin benlik durumunun, alınacak karşı önlemleri göğüsleyebilecek oluşuma erişebilmesi için oyunun oynanmasına hekim bir süre daha izin vermelidir. Oyun içtenlikle oynanmıyorsa, ilk uygun olanak bulunduğunda karşı önlemler alınmalıdır. Ancak karşı önlemler alınmadan önce, hastanın ne olup bittiğini anlayabilmesi için duruma yeterli biçimde hazırlanması gereklidir. Hekim ilk girişim olarak öğüt vermekten vazgeçecektir. Hasta bu duruma karşı çıkınca hekim, ortaya koyduğu gelişmenin yalnızca "Poker Oyuncusunun Maskesini Takmış Hekim" görüntüsü olmadığını, enine

boyuna düşünülmüş bir yaklaşımın uygulaması olduğunu açık seçik anlatacaktır. Hekimin tavrı ya hastayı öfkelendirecek, ya da derin kaygı belirtileri göstermesine neden olacaktır. Sonraki aşama hastanın durumunun ne denli kötü olduğuna bağlıdır. Eğer hasta büyük bunalım içindeyse aşırı tepkileri, uygun çözümleme yöntemleriyle düzene sokulmalı ve iyileştirme için gerekli koşullar yeniden sağlanmalıdır. Oyunun duyguların gizlendiği biçiminde ilk amaç Yetişkin'i iki yüzlü Çocuk'tan ayırıp oyunun çözümlenebilmesini sağlamaktır.

İçten davranan SOBKIBAB oyuncularıyla toplum içinde, yakın ilişkiler kurmaktan kaçınmak gerekir. Akıllı aktör ajanlarının, kendileriyle çalışan aktörlere ilk verdikleri öğütlerden birisi budur. Öte yandan duygularını gizleyerek SOBKIBAB oynayan kadınlar ilginç ve akıllı kimselerdir. Eğer oyundan vazgeçirilebilirlerse, aile ve toplumsal çevrelerinde ilgi çekici kişiler olurlar.

5 - RUH HEKİMLİĞİ

Sav. Bir yöntem olarak ruh hekimliği oyun olan "Ruh Hekimliği"nden ayırtedilmelidir. Bilimsel yayınlarda klinik biçiminde sunulan eldeki bulgulara göre aşağıdaki yaklaşımlar, ruh hekimliğiyle ilgili durumların iyileştirilebilmesi açısından değerli görülmektedir: Şok tedavisi, hipnotizma (uyutma), uyuşturucu ilâçlar, ruhsal çözümleme, ortopsikiatri ve grup tedavisi. Seyrek kullanılan ve burada tartışmayacağımız başka yöntemler de vardır. Yukarıda sayılanlardan herhangi birisi "Ruh Hekimliği" oyununda kullanılabilir. Oyun "Ben iyileştiririm," tavrına dayalıdır ve bu tavır bir diplomayla desteklenir: "İşte oradaki belge benim iyileştirebileceğimi söylüyor." Hangi durumda olursa olsun bu yaklaşımın yapıcı ve iyiliksever bir yaklaşım

olduğunu gözden kaçırmamak gerekir. "Ruh Hekimliği" oyununu oynayanlar çevreye yararlı olurlar.

Eğer iyileştirme girişimindeki coşku biraz dizginlenirse sonuçlar açısından bazı kazançlar sağlanabilir. **Karşı Sav,** Ambroise Paré tarafından çok önceleri ortaya konmuştur: "Ben onları tedavi ediyorum, oysa Tanrı onları iyileştiriyor." Her tıp öğrencisi bu deyişi de, **vis medicatrix naturae** (doğanın iyileştirici gücü) benzeri deyişlerle birlikte öğrenir. Tıbbî öğrenim görmemiş hekimler bu tür eski uyarılarla karşı karşıya bırakılmazlar. "Ben bir iyileştiriciyim çünkü burada iyileştirici olduğum belirtiliyor," tavrı yanlış bir yaklaşımdır. "Öğrendiğim iyileştirme yöntemlerini uygulayacağım, umarım bunlar yararlı olur," biçiminde bir tavrın diğerinin yerini alması daha tutarlıdır. Böyle bir tavır, "Ben iyileştirebildiğime göre, iyileşmezsen bu senin suçundur," (örneğin, "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum"), ya da "Sen iyileştirici olduğuna göre, ben de senin için iyileşeceğim," (örneğin, "Köylü") benzeri yaklaşımlara dayalı oyunlardan kaçınma olanağını sağlar. Tüm bunlar kural olarak her ruh hekimi tarafından bilinen gerçeklerdir kuşkusuz. İyi bir klinikte çalışmış bir ruh hekimi bu gerçekleri görmüştür. Başka bir deyişle iyi bir klinik, hekimlerini bu gerçekler konusunda uyaran klinik olarak tanımlanabilir.

Öte yandan, "Ruh Hekimliği" oyunu daha önce yetersiz hekimler tarafından iyileştirilmeye çalışılmış hastaların sorunudur. Bazı hastalar, iyileştirilemeyeceklerini kanıtlamak amacıyla yetersiz ruhsal çözümcüleri, ruh hekimlerini arayıp bulurlar, birinden ötekine dolaşırken de "Ruh Hekimliği" oyununu iyice öğrenirler. Sonunda öyle zorlu bir oyuncu olurlar ki, birinci sınıf bir klinik hekimi bile çöpü samandan ayıramaz duruma gelir. Hasta açısından katlı karşılıklı davranış aşağıdaki biçimde gelişir:

Yetişkin "İyileştirilmek için geliyorum."

Çocuk: "Sen beni hiç bir zaman iyileştiremeyeceksin,

bana yalnızca daha iyi bir sinir hastası olmayı (daha iyi bir "Ruh Hekimliği" oyunu oynamayı) öğreteceksin."

"Akıl Sağlığı" da aynı biçimde oynanır. Burada Yetişkin, "Okuduğum ve duyduğum akıl sağlığı kurallarını uygularsam herşey yoluna girecek," diye yaklaşır soruna. Bir hasta hekimin tekinden "Ruh Hekimliği", diğerinden de "Akıl Sağlığı" oynamayı öğrenmişti. Ardından başka bir çabayla çok iyi bir "Karşılıklı Davranış" oyuncusu oldu. Sorun hasta kadınla açık bir biçimde tartışıldığında "Akıl Sağlığı" oynamaktan vazgeçebileceğini belirtti. Ancak "Ruh Hekimliği" oynamasına izin verilmesini istedi, çünkü bu oyun onu rahatlatıyordu. Karşılıklı davranışlarla ilgilenen hekim kadının isteğini kabul etti. Böylece hasta bir kaç ay boyunca her hafta gördüğü düşleri ve bunların yorumlarını anlattı. Sonunda, belki de duyduğu gönül borcundan, kendisinde ne olup bittiğinin ortaya çıkarılmasının ilginç olabileceğine karar verdi. Kadın karşılıklı davranış çözümlemesine büyük ilgi duydu; iyi sonuçlar alındı.

"Ruh Hekimliği"nin bir değişkeni de "Arkeoloji" (San Francisco'dan Dr. Norman Reider'in izniyle kullanılmıştır) oyunudur. Hasta öyle bir tutum içindedir ki, sözgelimi yüzüğü kimin sakladığını bulsa, herşey yoluna girecektir. Bu durum çocukluktaki olaylar üzerine sürekli düşünmeye neden olur. Bazen hekim bir "Eleştiri" oyununun içine çekiliverir; hasta çeşitli durumlardaki duyguları anlatır, hekim de eleştirisini yapar. "Kendini Yansıtma" bazı iyileştirme gruplarında çok oynanan bir oyundur. "Duygular İyidir," kesin inancına dayanır. Örneğin kaba, çirkin dolgu sözcükleri sözgelimi yoğun alkışlara, gösterilere neden olabilir ya da en azından övülebilir. Bilgiçlik taslayan bir grup kısa süre içinde bu durumu bir oyun olarak saptayabilir.

İyileştirme gruplarının bazı üyeleri "Ruh Hekimliği" oyunlarını bulup çıkarmada üstün bir beceri gösterirler. Eğer yeni bir hastanın "Ruh Hekimliği" ve "Karşılıklı Davranış Çözümlemesi" oynadığını düşünüyorlarsa, belirli

yöntemleri bir yana bırakıp durumu hastaya hemen belli ederler. Bir kentteki **kendini yansıtma** (açığa vurma) grubundan başka bir kentteki daha bilgiç, karmaşık bir iyileştirme grubuna geçen bir kadın yeni grubunda çocukluğuyla ilgili yakınlar arası bir cinsel ilişki öyküsünü anlatmıştı. Anlattığı öykünün grup içinde bir olay yaratmasını beklerken (çünkü daha önce başka gruplarda da bir kaç kez anlatmış ve umduğu tepkiyi bulmuştu) kayıtsızlıkla karşılaşınca çok öfkelenmişti. Kadın gruptaki üyelerin anlattığı öyküden çok ortaya koyduğu karşılıklı davranışsal öfkeyle ilgilendiklerini şaşkınlıkla görmüştü. Aklına gelen en aşırı sövgüyle saldırmıştı kadın: Orada bulunanları Freudçu olmamakla suçlamıştı. Kuşkusuz Freud ruhsal çözümlemeyi daha ciddi bir yaklaşımla ele aldı. Ve kendisinin Freudçu olmadığını söyleyerek konuyu bir oyuna dönüştürmekten kaçındı.

"Ruh Hekimliği" oyununun yakınlarda bulunan bir değişkenine "Bana Bunu Söyle" adı verilmiştir. Bir toplantı eğlentiliği olan "Yirmi Soru"ya benzemektedir. Ak, bir düş ya da olayla ilişki kurmakta, aralarında hekimin de bulunduğu grubun diğer üyeleri, sorular sorarak olayı ya da düşü yorumlamaya çalışmaktadırlar. Ak soruları karşıladığı sürece, her üye Ak'ın karşılayamadığı bir soru buluncaya değin soru sormayı sürdürür. Karşılanamayan soru ortaya çıkınca Kara yüzünde bilgiç bir deyişle arkasına yaslanır ve "İşte! **Bu** soruya bir karşılık bulabilseydin durumun daha iyiye gidecekti. **Ben bana** düşeni yaptım," der. (Bu oyun "Niye Yapmıyorsun - Evet Ama" nın uzaktan akrabası olur). Bazı iyileştirme grupları tümüyle bu oyun üzerine kuruludurlar. Yıllar boyu çok az bir değişiklik ve gelişmeyle grup içi ilişkiler sürüp gider. "Bana Bunu Söyle" oyunu Ak'a (hastaya) daha geniş özgürlükler sağlar; örneğin kendisinin etkisiz olduğu izlenimini vererek oyunu sürdürebilir. Ya da tüm soruları karşılama yoluna gidebilir. Bu durumda Ak, diğerlerine karşı, "Tüm soruları-

nıza karşılık verdim, yine de beni iyileştiremediniz, sizin gereğiniz ne ki?" benzeri bir tavır takınacağı için diğer oyuncuların öfke ve düş kırıklıkları açığa çıkar.

"Bana Bunu Söyle" oyunu, belirli tipte bir öğretmen tarafından gerçek verilerin süreçlenmesiyle karşılığı bulunamayan, "doğru" karşılığı öğrenciler tarafından bilinen bir soru sorulduğunda okullarda da oynanır. Olasılıkların ortaya konması, öğretmeni mutlu eder. Sözkonusu oyunun bilgiççe oynanan bir değişkeni Eski Yunanca'nın öğretilmesi sırasında görülür. Öğretmen sürekli olarak öğrencinin önünde gider, zaman zaman onu aptal durumuna düşürür. Kitap üzerinde öğrencinin eksikliğini sürekli vurgular. Aynı oyun İbranice öğrenimi sırasında da ortaya çıkar.

6 - APTAL

Sav. En yumuşak biçimiyle "Aptal" oyununun savı, "Seninle birlikte kendi beceriksizliğime ve aptallığıma gülüyorum," deyişiyle ortaya konabilir. Önemli derecede kaygılı olan kişiler, küskün bir tavırla, "Ben aptalım, ben böyleyim işte, benim için birşeyler yapın," yaklaşımıyla bu oyunu oynarlar. Oyunun her iki biçimi de çöküntülü ruhsal durumlardan kaynaklanır. "Aptal" oyunu, daha saldırgan olan ve hımbıllığın nedeni affedilmek gereksinmesi olan "Beceriksiz" oyunundan ayırtedilmelidir. Ayrıca "Soytarı"yla aralarında beliren ayrımlar da gözden kaçırılmamalıdır. Gerçekte "Soytarı" bir oyun değildir. "Ben sevimli ve zararsızım," tavrından kaynaklanan bir eğlentiliktir. Ak açısından "Aptal"daki en önemli karşılıklı eylem Kara'nın kendisini aptal olarak tanımlamasını ya da ona aptalmış gibi davranmasını sağlamaktır. Ak, Beceriksiz gibi davranmasına karşın af dilemez. Gerçekte affedilmek onu rahatsız eder, çünkü böylesine bir yaklaşım onun tav-

rını (aldığı durumu) tehdit edecektir. Soytarıca davranışlarda bulunabilir, ancak şaka yaptığı görüntüsünü vermez; davranışın ciddiye alınmasını ister. Böylece aptallığı konusunda gerçek bir kanıt ileri sürmüş olacaktır. Ak, daha az öğrendikçe daha etkili bir oyun sergileyebileceğine göre, önemli ölçüde dışsal kazanç (yarar) söz konusudur. Yaklaşımı böyle olunca, okulda çalışmasına, işte de ilerlemesini sağlayacak yeni bilgiler, beceriler edinmesine bir gerek kalmayacaktır. Daha küçük yaşlarda aptal göründükçe çevresindekilerin hoşnut olacaklarını öğrenmiştir. Tersine bir yaklaşımınıysa çevresi onaylamamıştır. Zorlanma, sıkışma anlarında eğer söz konusu sorunların üstesinden gelmeye karar verirse, hiç de aptal olmadığı ortaya çıkar. Çevredeki insanlar böyle bir gelişme karşısında şaşkına dönerler. Gerçekte Ak, peri masalındaki küçük oğuldan hiç de daha "aptal" değildir.

Karşı Sav. Oyunun yumuşak biçimi için öne sürülecek karşı sav oldukça kolaydır. Beceriksizlikler, aptallık gösterileri karşısında hiç gülmeden, oyuna katılmadan duran kişi, - "Aptal" oyuncusuyla yaşam boyu sürecek bir dostluğun temelini atmış olacaktır. Oyunun inceliklerinden bir tanesi de sık sık döner (cyclothymic) ya da taşkın çöküntülü (manicdepressive) kişilikli kimseler tarafından oynanmasıdır. Böyle kişiler keyiflenince gülme eylemine yakınlarının da katılmasını gerçekten ister görünürler. Bu isteğe uymamak oldukça zordur. Çünkü gülme eylemine katılmayanlara bozulacakları izlenimini verirler. Bir bakıma bozulurlar da, çünkü bu eylemin dışında kalanlar hem oyuncu olarak aldıkları tavrı tehdit etmekte, hem de oyunu zora koşmaktadırlar. Oysa ruhsal çöküntüye uğradıklarında kendilerine ve kendileriyle gülenlere karşı duydukları gerçek nefret açığa çıkar ve gülme eylemi dışında kalan kişi, doğru bir davranışta bulunduğunu kanıtlamış olur. Eylem dışı kalan kişi orada hastanın konuşmak ya da birlikte olmak istediği tek kişi olma özelliğini kazanırken,

oyuna katılıp hastaya gülen eski "dostlar" hasta tarafından birer düşman olarak değerlendirilmeye başlanmıştır.

Ak'a gerçekten aptal olmadığını söylemenin bir yararı yoktur. Gerçekten zekâsı çok sınırlı olabilir; oyunu başlatmasının nedeni bunun bilincine varmasıdır belki de. Öte yandan üstün olduğu alanlar bulunabilir: Sözgelimi ruhsal sezgileri üstündür. Böylesine yetenekleri için gerekli saygıyı göstermenin bir zararı yoktur. Oysa bu durum "güvence" için girişilen beceriksiz davranışlara oranla ayrılıklar gösterir. Beceriksizlik eylemleri, çevredeki insanların daha aptal olduklarını sezmesi açısından hastaya acı bir doygunluk sağlayabilir, ancak bu önemsiz bir avunmadır. Böylesine bir "güvence" uygulanabilecek en akıllı iyileştirme yöntemi olamaz. Bu girişim "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum," oyununda kullanılabilecek bir hamleden öte önem taşımaz. "Aptal" oyununun karşı savı, yerine başka bir oyun koymak değil, "Aptal" oyununu oynamaktan kaçınmaktır.

Oyunun asık yüzlü biçimine uygulanacak karşı sav karmaşık sorunları da birlikte getirir. Çünkü asık yüzlü oyuncunun amacı kahkaha ya da şaka kışkırtıcılığı yapmaktan öte zavallılığını sergilemek, kızgınlığı kışkırtmaktır. Böylece "Hadi öyleyse bana birşeyler yapın," meydan okumasına olanak hazırlamaktadır. Bu yaklaşımıyla nereden bakılırsa bakılsın kazançlı çıkar. Eğer Kara birşey yapmazsa, çaresizliğinden yapmıyor demektir. Eğer yaparsa kızgınlığından yapıyor demektir. Söz konusu kişiler "Niye Yapmıyorsun - Evet Ama," oynamaya da yatkındırlar; aynı doyumu sağlarlar. Bu olayda kolay bir çözüm elde edilemez; oyunun ruhsal devinimi açıkça anlaşılıncaya değin de sağlıklı bir çözüm önerilemeyecektir.

Sav. "Tahta Bacak"ın en **dramatik** biçimi "Delilik Özürü" olarak tanımlanabilir. Konuyu karşılıklı davranışsal terimlerle şöyle açıklayabiliriz: "Duygusal açıdan benim kadar altüst olmuş bir kişiden başka ne bekliyorsunuz, insanları öldürmekten vazgeçmemi mi?" Bu soruya karşı hastanın yargıcılar kurulundan (Jüri) beklediği yanıt, "Elbette hayır, senin üzerine böyle bir kısıtlama koyamayız!" biçimindedir. "Delilik Özürü" yasal bir oyun olarak oynanır ve Amerikan kültürü açısından kabul görmüştür. Oysa bu oyun, bireyin psikoz durumunda eylemlerinden ötürü sorumlu olmayacağı biçimindeki evrensel kuraldan büyük ayrılıklar gösterir. (Kitabın yazarının edindiği bilgiye göre) Japonya'da sarhoşluk, Rusya'da savaş sırasında askeri görevde bulunma, her türlü çirkin davranışların getirdiği sorumluluklardan kaçınabilmek için özür olarak kabul edilmektedir.

"Tahta Bacak" oyununun savı, "Tahta bacaklı bir adamdan başka ne bekleyebilirsiniz?" biçiminde oluşur. İş bu yola dökülünce, kuşkusuz kimse tahta bacaklı adamdan tekerlekli iskemlesinin dümenini çevirmesinden başka bir eylem beklemeyecektir. Öte yandan İkinci Dünya Savaşı sırasında Ordu Hastaneleri'nin organ kesilen bölümlerinde **swing** dansı gösterileri yapan ve bu konuda büyük yetenek gösteren tahta bacaklı bir adam vardı. Hukuk öğrenimi yapmış ve önemli siyasal makamlara yükselmiş körler (bunlardan birisi yazarın doğduğu kentte belediye başkanlığı yapmaktadır), ruh hekimliği öğrenimi yapan sağırlar ve yazı makinesi kullanan elsiz insanlar vardır.

Gerçekte, abartılmış ya da düşsel bir yetersizlik savında da olsa kişi yazgısından hoşnut olduğu sürece işine karışmamak belki doğru bir davranıştır. Ancak ruhsal iyileşme isteğinde bulunduğu an, kişinin yaşamını en iyi biçimde kullanıp kullanmadığı sorunu ortaya çıkar. Bu ülkede ruh-

hekimi, eğitilmiş kamuoyunun karşısında yer alarak çalışmaktadır. Hastanın durumundan yüksek sesle yakınan yakınları bile, hastada en küçük gelişme olunca hekimin karşısında yerlerini almaktadırlar. Bir oyun çözümcüsü açısından şaşırtıcı bir davranış değildir bu, oysa işi zorlaştırıcı bir öğe olarak ortaya çıkmaktadır. "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum" oyununu oynayan tüm kişiler, hastada bir gelişme olunca, kendi başına iş görme olasılığı çıkınca, oyunun engelleneceği korkusuyla karşı karşıya kalmaktadırlar. Bu nedenle bazen iyileşmeyi engellemek için korkunç önlemler almaktadırlar.

"Yoksulluk" oyunu açıklanırken Bayan Kara'yla ilgili olayda iki tarafın tutumu da açığa çıkarılmıştır. O olayda Bayan Kara'nın ele aldığı kişi "Tahta Bacak" oyununun en çok bilinen biçimini oynamaktaydı. İş bulamadığını belirttikten sonra, istediği tek işin satıcılık olduğunu söylemekteydi. Oysa öte yandan da kekeme olduğu gerçeğini açıklıyordu. Özgür bir vatandaş olarak istediği işi seçmekte özgürdü. Ancak bir kekeme olarak seçim biçimi davranışının üzerine bazı kuşkular düşürmekteydi. Bayan Kara bu oyunu engellemek isteyince işsizlik yardımı yapan kamu kuruluşu, Kara'ya karşı onaylamaz bir tavır takındı.

"Tahta Bacak" özellikle klinik düzeyde, oldukça zararlı sonuçlar doğurabilir. Çünkü hasta, aynı oyunu aynı özürlerle oynayan bir ruh hekimi bulabilir, böylece bir gelişme sağlamak olanaksız duruma gelebilir. İşin içine bir de "Ülküsel (İdeolojik) Özür," "Bizimkisi gibi bir toplumda yaşayan bir insandan başka ne bekliyorsunuz?" yaklaşımı sokuldu mu, oyunu sürdürmek kolaylaşır. Bir hasta "Bedeniyle ilgili ruhsal belirtiler gösteren bir adamdan başka ne bekleyebilirsiniz?" yaklaşımıyla işin içine bir de "Bedenle İlgili Ruhsal Özür"ü sokmuştu. Kime gittiyse hem bedenle ilgili, hem de ruhsal özürünü, kabul ettiremedi. Bir hekim birisini kabul ederse, diğeri de öbürünü kabul ediyor, ama hiç biri ikisini birden kabullenmiyordu. Üstelik bazıları ik-

isini birden reddedip iyice canını sıkıyorlardı. Sonunda ruh hekimliğinin insanlara yardım edemediğini kendince kanıtlamış oldu.

Hastalar, belirli özellikler gösteren davranışlarını açıklayabilmek amacıyla, nezleyi, kafayla ilgili çarpma ve yaraları, bazı ruhsal zorlamaları, çağdaş yaşamın oluşturduğu gerginliği, Amerikan kültürünü ve ekonomik düzeni özür olarak ileri sürerler. Okuma yazması olan bir oyuncu, yetkili kişilerin desteğini sağlamada zorluk çekmez. "İrlandalı olduğum için içiyorum." "Rusya'da ya da Tahiti'de yaşasaydım bu başıma gelmeyecekti." Gerçekteyse Rusya ve Tahiti'deki akıl hastanelerindeki hastalar, Amerikan devlet hastanelerindeki hastaların benzerleridirler (1). "Onlar Olmasaydı Eğer," ya da "Beni Yüzüstü Bıraktılar" gibi oyunların oluşturduğu özel özürler, yakınmalar, klinik uygulamada ve toplumsal araştırma çalışmalarında özenli bir biçimde değerlendirilmelidirler.

Biraz daha bilgiççe olan özürler şöyle sıralanabilirler: (a) Mutsuz bir evde büyümüş, (b) Ruh hastası olan, (c) Ruhsal çözümlemeye gerek duyan, (d) Alkolizm diye bilinen bir hastalığın pençesinde inleyen, bir insandan başka ne bekleyebilirsiniz? Tüm bunların üstünde de şu özür yer alır: "Eğer bunu yapmaktan vazgeçersem, olup biteni çözümleme olanağını bulamam ve sonra hiç bir zaman iyileşemem."

"Tahta Bacak"ın öbür yüzü, "İki Tekerlekli Araba" oyunudur. Oyunun savı, "Bu kentte yalnızca (insan tarafından çekilen iki tekerlekli arabalar) (ördek gagalı platipus'lar) (Eski Arapça konuşan kızlar) olsaydı, ben bu belâya çatmazdım," deyişiyle belirlenebilir.

Karşı Sav. Hekim kendi Anababa ve Yetişkin benlik durumlarını açık seçik ayırdedebiliyorsa ve her iki tarafta iyileştirme amacının bilincine varmışsa, karşı - "Tahta Bacak" yaklaşımı zor değildir.

Anababasal açıdan, hekim "iyi" bir Anababa olabile-

ceği gibi sert de olabilir. "İyi" bir anababa olarak hekim hastanın özürünü kabul edebilir. Özellikle kendi bakış açısına uyuyorsa bu kabullenme hiç de zor olmaz. Hekim olaya tedavi sonuçlayıncaya değin bireylerin sorumlu olmadıkları biçimindeki görüşle de yaklaşabilir. "Sert" bir Anababa olarak hekim özüre karşı çıkıp hastayla bir tür istekler yarışmasına girebilir. Bu tavırların hiç biri "Tahta Bacak" oyuncusunun yabancısı değildir. Herbirinden en yüksek doyumu nasıl sağlayacağının da bilincindedir.

Bir Yetişkin olarak hekim tüm bu olasılıkları ortadan kaldırmalıdır. Hasta, "Bir ruh hastasından başka nebekleyebilirsiniz?" (ve o sırada nasıl bir özür kullanmaktan yanaysa) dediğinde, verilecek karşılık, "Benim beklediğim birşey yok. Sorun, sizin kendinizden ne beklediğinizdir," biçiminde olmalıdır. Hekimin tek istediği hastanın bu arayışa ciddi bir karşılık vermesidir. Hastaya tanıyacağı tek ayrıcalık zaman konusunda olabilir. Bu karşılığı almak için hekim altı haftadan altı aya değin sürecek bir zaman kesitini kullanabilir. Süre, hekimle hasta arasındaki ilişkiyle ve hastanın önceki ruhsal hazırlığıyla yakından ilgilidir.

KAYNAKLAR

(1) Berne, E. "The Cultural Problem: Psychopathology in Tahiti." American Journal of Psychiatry. 116 : 1076- 1081, 1960.

BÖLÜM ONİKİ

İYİ OYUNLAR

Oyunları en iyi biçimde araştırma olanağını bulan ruh hekimi, ne yazık ki yalnızca oynadıkları oyunlarla başı derde giren kişiler ve onların oyunlarıyla uğraşmak durumundadır. Bunun anlamı, klinik araştırmaya konu edilen oyunların bir bakıma "kötü" oyunlar olduklarıdır. Tanımları gereği oyunlar, gizlenmiş karşılıklı eylemlere dayalı olduklarına göre, bazı sömürü öğelerini de içlerinde taşımaları gerekir. Biri uygulamada, diğeri kuramsal düzeydeki bu iki nedenden dolayı "iyi" oyunları arama girişimi büyük zorlukları olan bir araştırma biçimidir. "İyi" bir oyun, toplumsal katkıları güdüsel gereklerinin karmaşıklığını aşmış olan ve özellikle oyuncusunun söz konusu güdülerle, saçmalık ve alaycılıktan uzak bir tavırla hesaplaşmaya kalkıştığı bir oyun biçimi olarak tanımlanabilir. Bundan çıkan anlam, "iyi" oyunun diğer oyunculara olduğu denli, başoyuncuya da sağlıklı katkılar yapan oyun olduğudur. Toplumsal eylemlerin ve örgütlerin en iyi biçimlerinde bile zamanın önemli bir bölümü oyunlar oynanarak geçirildiğine göre, "iyi" oyunlar da büyük bir çabayla araş-

tırılmalıdır. Burada bir kaç örnek verilmektedir. Ancak bu örnekler ne sayısal açıdan, ne de nitelikleri açısından yeterli değillerdir. Aralarında, "İşgüzar Tatilde," "Şövalye," "Yardıma Hazır," "Dost Canlısı Bilge" ve "Beni Tanımak Onları Mutlu Edecek," benzeri oyunlar bulunmaktadır.

1 - İŞGÜZAR TATİLDE

Sav. Açıkça yazmak gerekirse, oyundan çok bir eğlentiliktir. İlgili kişilerin tümü açısından yapıcı bir özellik taşır. Tokyo'ya giden Amerikalı bir posta dağıtıcısı bir Japon meslektaşına dağıtımda yardımcı olduğu, ya da Amerikalı bir kulak-burun-boğaz uzmanı tatilini bir Haiti Hastanesinde çalışarak geçirdiği zaman, Afrika'da aslan avına gitmişçesine kendisini dinç ve ilginç öykülerle dolu hisseder. Barış Gönüllüleri eylemi, İşgüzar Tatilde olayının resmi açıdan onaylanmasıdır diyebiliriz.

Eğer iş görme eylemi gizli bir güdü yanında ikincil bir eylem durumuna düşerse "İşgüzar Tatilde" eğlentilik olmaktan çıkıp oyuna dönüşür. Bu koşullar altında bile oyun yapıcı niteliğini korur ve diğer eylemler için beğenilir bir örtü özelliğinde görülür (sözkonusu örtülü, saklı eylemler de yapıcı olabilirler).

2 - ŞÖVALYE

Sav. Cinsel baskı altında olmayan erkekler tarafından oynanan bir oyundur. Doyurucu bir evlilik yaşamı ya da bir ilişkisi bulunan genç adamlarda, yeri geldiğinde, tek kadınlı evliliğe ya da bekârlığa efendice boyun eğmiş yaşlı erkeklerde sık sık görülür. Uygun bir dişi bulduğunda Ak her olanakta onun iyi niteliklerinden söz eder. Ancak kadının yaşam düzeyinin getirdiği sınırları aşmadan bu övgüleri sıralar. Söz konusu sınırlar içerisinde erkek tüm yaratıcı-

lığını, çabasını ve özgürlüğünü ortaya koyar. Amacı kadını baştan çıkarmak değildir. İstediği etkili **kompliman** yapma sanatındaki becerisini sergiliyebilmektir. İç toplumsal yarar, bu iyi niyetli sanatçı yaklaşımının kadına verdiği hoşnutlukta ve kadının Ak'ın yeteneğine karşı duyduğu hayranlıkta yatar. Uygun durumlarda, iki tarafın da bilincinde olduğu bu oyun, artan bir hoşnutlukla aşırılık noktasına varabilir. Görmüş geçirmiş bir erkek kuşkusuz nerede durması gerektiğinin bilincindedir. Sevimli olmaktan çıktığı ya da etkinliğini yitirdiği noktadan öteye gitmeyecektir. (Birinci durumda kadını gözönünde tuttuğu için, ikincisindeyse sanattaki ustalığa verdiği önem açısından söz konusu dengeyi büyük bir beceriyle kurar). "Şövalye" ozanlar tarafından dış toplumsal yararları nedeniyle oynanırlar. Temel amaç nitelikli eleştirmenleri ve kamuoyunu, kendilerini duygusal açıdan uyaran bir kadına karşı bu oyunu oynayarak etkilemektir.

Avrupalılar romanda, İngilizlerse şiirde bu oyuna Amerikalılardan daha yatkın görünmüşlerdir. Bizim ülkemizde bu iş genellikle şiirde Manav Tezgâhı okuluna (ekolüne) üye kişilerin ellerine düşmüştür: Gözlerin perse ağacı meyvaları benzeri, dudakların salatalık gibi, vb. Manav Tezgâhı biçimi "Şövalye" oyunu incelik ve beceri açısından bilmem neyin ürünleri ya da bilmem kimin yapıtlarıyla karşılaştırılamayacak biçimde nitelikten yoksundur.

Karşı Sav. Kadının kendi rolünü oynayabilmesi için belirli bir kafa ve kültür düzeyinde olması gerekir. Oyunu reddetmek için asık yüzlü ya da aptalca davranmak gereksizdir. Oyunu tamamlayan yaklaşım "Siz Olağanüstü Bir Kişisiniz Bay Bilmemkim," SOBKIBAB oyununun bir değişkeni olabilir. "Ortaya Koyduğunuz Becerilere Hayranlık Duyuyorum, Bay Bilmemkim," adını verebiliriz. Eğer kadının davranışları tekdüze ve derinlikten yoksunsa olağan bir SOBKIBAB'la karşılık verecektir. Ancak bu davranış onun oyunun temel amacını elden kaçırmasına

neden olur: Çünkü Ak kendisine duyulacak bir hayranlığın peşinde değildir. Şiirinin, becerisinin önemsenmesini istemektedir. Asık yüzlü bir kadının karşı savı İkinci Derecede "Irza Geçme" ("Bas git, Ahbap") oyunu biçiminde gelişebilir. Bu koşullar altında Üçüncü Derecede "Irza Geçme" oyununu karşı sav olarak kullanmak kuşkusuz çok aşağılık, iğrenç bir davranış olacaktır. Eğer kadın aptalın tekiyse, övgüleri gururunu beslemek için kullanarak Birinci Derecede "Irza Geçme" oyununu oynayacaktır. Bu arada Ak'ın yaratıcı çabaları ve yeteneklerini önemsemez. Kısacası kadın olayı bir edebiyat gösterisinin ötesinde bir baştan çıkarma eylemi olarak değerlendirirse oyun bozulur.

İlişkili Oyunlar. "Şövalye" bir oyun olarak, gizli bir amaç güdülmeden kur yapmaya yönelik yöntemlerden ayırtedilebilmelidir. "Şövalye"nin kadınlar tarafından oynanmasına rahatlıkla "Yaltaklanma" diyebiliriz, çünkü bu oyun yaşamlarının sonaharında yiğit, güzel İrlandalı hanımlarca sık sık oynanır. (*)

(*) Yaltaklanma sözcüğü İngilizce'deki **blarney** sözcüğüne karşılık olarak kullanılmıştır. Yazarın blarney sözcüğünü kullanmasının nedeni tanımladığı oyunla İrlandalı hanımlar arasında varolduğunu saydığı ilişkidir. Çünkü İrlanda'da Blarney Stone adı verilen bir taş vardır ve söylentiye göre bu taşı öpenler yaltaklanma konusunda beceri kazanırlar. (Çeviren)

Amaç: Karşılıklı beğeni.
Roller: Özen, Beğenilen özne (kişi).
Toplumsal düzeyde: Yetişkin - Yetişkin.
Yetişkin (erkek): "Bak sözlerimle seni ne denli mutlu ediyorum."
Yetişkin (kadın) : "Şaşılacak şey, gerçekten sözlerinle beni mutlu ediyorsun."
Ruhsal Düzeyde: Çocuk - Çocuk.
Çocuk (erkek): "Bak ne biçim sözler yaratabiliyorum."
Çocuk (kadın) : "Şaşılacak şey, sen yaratıcı bir kişisin."
Yararlar: (1) İç Ruhsal - yaratıcılık ve çekiciliğin kanıtlanması. (2) Dış Ruhsal - gereksiz cinsel yaklaşmalarda bulunup reddedilmekten kaçınma. (3) İç Toplumsal - "Şövalye". (4) Dış Toplumsal - bunlardan vazgeçilebilir. (5) Biyolojik - karşılıklı okşama (övgü). (6) Varoluşsal - Çekici, inceliklerle dolu bir yaşam sürebilirim.

3 - YARDIMA HAZIR

Sav. Bazı gizli güdülerle Ak, sürekli olarak başkalarının yardımına koşar. Geçmişteki bir kötülüğünün cezasını çekmek, şimdilerde yaptığı bir kötülüğü örtmek, sömürmek amacıyla dostluklar edinmek ya da saygınlık kazanmak amacıyla yardımcı bir tavır takınmış olabilir. Oysa temeldeki güdülerini araştıran kişi ayrıca söz konusu kişinin eylemlerine de saygı duymak durumundadır. Çünkü kişiler geçmişteki kötülüklerini daha kötü davranarak da örtebilirler; insanları, yalnızca cömertçe davranarak değil, korkutarak da sömürebilirler; iyi davranışlar yerine kötü davranışları egemen kılarak saygınlık kazanabilirler. Bazı

insanseverler iyilikten çok rekabete ilgi duyarlar: "Ben senden daha çok para (sanat yapıtı, toprak) verdim." Eğer gizli güdüleri araştırılır, söz konusu edilirse, yapıcı bir yönde rekabete girdikleri için saygı duyulmalıdır. Çünkü yıkıcı biçimde rekabete tutuşmuş bir sürü insan vardır. "Yardıma Hazır" oyununu oynayan kişilerin, duygularında haklı olabilecek dostları ve düşmanları bulunur. Düşmanları, güdülerine saldırarak onların eylemlerini küçültürlerken, dostları da eylemlerini büyütüp saygınlaştırır, gizli güdülerini önemsizleştirirler. Bu nedenle oyunun "nesnel" bir eleştirisi yoktur. Tarafsız olduklarını ileri sürenler de bir süre sonra kimin adına tarafsız olduklarını belli ederler.

Bu oyun, sömürücü bir manevra olarak, Amerika'daki "halkla ilişkilerin" önemli bir bölümünün temelini oluşturur. Oysa müşteriler bu işe karışmaktan hoşnutturlar; belki de ticari oyunların en hoş ve yapıcı olanı budur. Oyunun bir başka anlaşılabilir biçimi de üç kişilik ailelerde oynananıdır. Baba ve anne çocuklarının sevgisini kazanmak için yarışırlar. Bu biçimde bile, "Yardıma Hazır" oyunu büyük sakıncaları ortadan kaldırdığı için yeğlenmelidir. Çünkü anababa rekabetinde kullanılabilecek çirkin bir çok yol vardır: "Anneciğin babandan daha hasta ama," ya da "Babanı niye benden çok seviyorsun?" gibi.

4 - DOST CANLISI BİLGE

Sav. Oyundan çok bir senaryo özelliği taşır, ancak oyuna benzer yanları vardır. İyi öğrenim görmüş bilgili bir kişi, kendi işi dışında birçok konuda da bilgili olabilir. Emeklilik çağına geldi mi sorumlu bir görevde olduğu büyük kentten küçük kasabaya taşınır. Kısa zamanda kasaba halkı her konuda ona danışabileceklerini öğrenirler. Sorunlarını çözemediklerini de uzman kişilere gönderir. Yeni çevresinde düzmece olmayan "Dost Canlısı Bilge" olarak kendisine bir yer edinir. En iyi yol, böyle bir rolü yüklen-

meden önce bir ruh hekimine gidip, güdülerini inceletmek ve kaçınılması gereken yanlışları öğrenmektir.

5 - BENİ TANIMAK ONLARI MUTLU EDECEK

Sav. "Onlara Göstereceğim," oyununun çok daha tutarlı bir değişkenidir. "Onlara Göstereceğim," oyununun iki biçimi vardır. Yıkıcı biçiminde Ak, zarar vererek "onlara gösterir." Böylelikle kendisini daha üstün bir duruma getirir. Amacı saygınlık ve maddi ödül kazanmaktan çok güç edinmeye yöneliktir. Yapıcı biçiminde Ak saygınlık kazanmak için kendisini paralar. Tüm bunları, yaptığı işteki ustalığını sergilemek ya da başarısını onaylatmak için yapmaz (ancak bunlar ikincil nedenler olabilirler). Düşmanlarına zarar vermeyi de amaçlamaz. Ona zamanında iyi davranmadıkları için düşmanlarını kıskandırmak ve üzmek amacını gütmektedir.

"Beni Tanımak Onları Mutlu Edecek," oyununda Ak eski tanışlarına karşı bir tutum içine girmez, onların yararına çalışır. Kendisine dostça ve saygılı davranmakla doğru bir tutum içine girmiş olduklarını arkadaşlarına kanıtlamak istediğindedir. Kendisini değerli bir dost olarak seçmelerinin yanlış bir davranış olmadığını göstermek amacındadır. Oyunu kazanabilmesi için hem kullandığı araçlar ve hem de amaçları onurlu olmalıdır. İşte oyunun "Onlara Göstereceğim," oyununa olan üstünlüğü burada ortaya çıkmaktadır. "Onlara Göstereceğim," ve "Beni Tanımak Onları Mutlu Edecek," oyunları, oyundan çok başarının yalnızca ikincil yararları olabilirler. Ak, başarının kendisinden çok, düşmanları ya da dostları üzerindeki etkileriyle ilgilenirse söz konusu oyunlar gerçek oyun kimliğine bürünürler.

KESİM III

OYUNLARIN ÖTESİ

BÖLÜM ONÜÇ

OYUNLARIN ÖNEMİ

1. Oyunlar kuşaklardan kuşaklara geçerek varlıklarını sürdürürler. Herhangi bir kişinin önde gelen oyununu, geriye doğru anababası, büyük anababasıyla ilişkilendirmek, ileri doğru da çocuklarında izlemek olanaklar içindedir. Çocukları da, başarılı bir ruhhekimi işin içine karışmazsa torunlarına ileteceklerdir. Bu nedenle oyun çözümlemesi, yüzyıllık bir geçmişi ve en az elli yıllık bir geleceği kapsayacak tarihsel bir alan içerisinde yer almalıdır. Beş ya da daha fazla kuşağı kapsamına alan bu araştırma zinciri, bir yerden kırılırsa **geometrik** gelişmeyle sonucu etkileyecek durumlar yaratır. İkiyüzden fazla kişiye atalık etmiş bireyler vardır. Oyunlar bir kuşaktan diğerine yoğunluğunu yitirebilir ya da değişebilir, ancak aynı tür olmasa bile, aynı topluluk içinde yer alan oyunları oynayan kişilerin birleşmeleri, evlenmeleri eğilimi oldukça güçlüdür. Sözünü ettiğimiz olgu, oyunların **tarihsel** önemini belirler.

2. Çocuk "yetiştirmek" çocuğa öncelikle hangi oyunları oynayacağını öğretmektir. Değişik kültürler ve değişik toplumsal sınıflar başka başka oyun biçimlerini önde tutarlar. Yine aynı kabile ve aileler bu oyunların başka değişkenle-

rini önemser, öğretir, oynar. Söz konusu oluşuma da oyunların **kültürel** önemi diyoruz.

3. Oyunlar, eğlentiliklerle yakın ilişkiler arasında sıkışıp kalmıştır. Eğlentilikler, tanıtma amacıyla yapılan kokteyl partiler gibi, yinelendikçe sıkıcı olmaya başlarlar. Çok yakın ilişkilerse kesin biçimde ölçülü olmayı gerektirir; Anababa, Yetişkin ve Çocuk benlik durumları sözkonusu ölçüyü iyice belirlemek, saptamak zorundadırlar. Özel ilişkiler dışında sergilenen içtenliğe, açık gönüllülüğe, toplum çatık kaşlı bir yaklaşım içindedir. İyi niyetli kişiler yakın, özel ilişkilerin kötüye kullanılma olasılığının bulunduğunu bilirler. Çocuk benlik durumu da bu yakınlıktan korkar; çünkü bu tür ilişkilerde tüm maskelerin kalkması gerektiğini bilir. Kendilerini yakın ilişkilerin tehlikeli kucağına atmadan, eğlentiliklerin sıkıcı havasından kurtulabilmek için insanlar olanak buldukça oyun oynamaya yönelirler. Toplumsal ilişkilerin önemli bir bölümü bu oyunlarla oluşur. Bu oluşuma da oyunların **toplumsal** önemi adını veriyoruz.

4. İnsanlar, kendileriyle aynı oyunu oynayan kişileri, arkadaş, dost ve yakın kişiler olarak seçerler. Belirli bir toplulukta "Kişiliğini ortaya koymuş herkes" (soylular topluluğu, genç serserilerden oluşmuş bir çete, toplumsal bir dernek, okul vb.) başka bir toplumsal çevrenin üyesine göre yabancı ya da yabansı bir davranış içinde görünebilir. Öte yandan bir toplumsal çevrenin üyesi oynadığı oyunları değiştirdiği için o topluluktan atılabilir, ancak başka bir toplumsal çevrenin kendisini kabul ettiğini hemen görecektir. Bu olgu da oyunların **kişisel, bireysel** önemini gösterir.

AÇIKLAMALAR

Okurlar, matematiksel ve karşılıklı eylemsel oyun çözümlemeleri arasındaki temel ayrımı gözden kaçırmamalıdırlar. Matematiksel oyun çözümlemesi, koşul olarak oyuncuların tümüyle akılcı yaklaşımlar içinde olduklarını varsayar. Oysa karşılıklı eylemsel oyun çözümlemesi akılcı olmayan, saçma olan oyunlarla uğraşır; bu nedenle gerçeğe ve yaşama daha yakındır.

BÖLÜM ONDÖRT

OYUNLAR

Oyunların çoğu aklı karışmış kişilerce ve yoğun bir biçimde oynanır. Daha başka deyişle, kişinin aklı ne denli karışmış, kendisi de ne denli tedirginse, oyunu da o denli zorlu bir biçime sokar. Öte yandan incelediğimizde bazı şizofrenik hastaların oyun oynamayı reddeder göründüklerini ve en başından başlayarak içten davranışlarda bulunulmasını istediklerini şaşırarak görürüz. Oyunlar günlük yaşamda iki sınıfta toplanan bireylerce büyük bir inandırıcılıkla oynanır: Somurtkanlar ve Kaygılılar.

Somurtkan, anasına kızgın insan tipidir. Araştırıldığında çocukluğundan bu yana anasına kızgın olduğu ortaya çıkar. Bu kızgınlığını haklı çıkarmak için sık sık "Çocukça" nedenler bulur: Anası çocukluğunun çok önemli bir döneminde hastalanarak onu terketmiş ve hastaneye yatmıştır; ya da anası çok çocuk doğurmuştur. Bazen terketme daha belirgindir; yeniden evlenmek için annesi onu yuvadan uzaklaştırmış olabilir. Hangi nedenle olursa olsun, o zamandan bu yana asık yüzlü bir kişidir. Bir Don Juan olabilecekken, kadınları hiç sevmez. Somurtkanlığın başlangıcı

belli olduğuna göre, asık yüzlü olma kararı, yaşamın herhangi bir döneminde terse çevrilebilir. Sözgelimi, çocuklukta yemek zamanları bu çevrilebilirlik konusunda bir örnektir. Kararın terse çevrilebilmesi konusundaki gerekler somurtkan için küçükken de, büyükken de aynıdır. Somurtkan öncelikle görünüşü kurtarabilmelidir. Ayrıca somurtmanın yerini tutabilecek bir şeyle ödüllendirilmelidir. Bazen yıllar boyu sürebilecek bir "Ruh Hekimliği" oyunu somurtmaya çevrilerek erken bir biçimde sonuçlandırılabilir. Bunun için hastanın özenle hazırlanması ve zamanın çok iyi seçilmesi gereklidir. Beceriksizlik yapmak ya da gözdağı vermeye kalkışmak asık yüzlü bir çocuğa yapıldığında ne denli yarar sağlayabiliyorsa, o denli yarar sağlanabilir. Uzun dönemde küçük çocuk beceriksiz anababaya yanlışlarını nasıl ödetiyorsa, hekime de öyle ödetecektir.

Kadın Somurtkanlarda da, eğer babalarına kızgınlarsa durumun değişmediği görülür. Onların oynadığı "Tahta Bacak" ("Böyle babası olan bir kadından başka ne bekleyebilirsiniz?") oyunu daha ileri bir diplomasi uygulamasıyla, erkek bir hekim tarafından ele alınmalıdır. Hekim, olayı ustalıkla ele alamazsa kadın hasta tarafından "babasına benzeyen erkekler" sepetine atılma olasılığı yüksektir.

Herkeste birazcık kaygı vardır. Oyun çözümlemesinin amacı bu Kaygılı olma durumunu en düşük düzeyde tutabilmektir. Kaygılı, Anababasal etkilere aşırı biçimde duyarlı kişidir. Bu nedenle Yetişkin'inin bilgi süreçlemesiyle, Çocuk benlik durumunun içten gelen davranışları, önemli anlarda birbirine karışmakta ve uygunsuz ya da beceriksiz davranışlara neden olmaktadır. Aşırı durumlarda kaygılı, Dalkavuk, Gösterişçi ve Güvensiz (*) ile birleşir. Kaygılıyı şizofrenik hastayla karıştırmamak gerekir. Şizofrenik hastanın Anababa benlik durumu işlevini yerine getiremez, Yetişkin benlik durumuysa çok az işlemektedir. Çevresin-

(*) Güvensiz, sürekli olarak güçlü birine dayanma gereksinmesini duyan kişiyi tanımlamak amacıyla kullanılmıştır. (Çeviren).

deki dünyayla başa çıkabilmek için yalnızca aklı karışık Çocuk benlik durumunu kullanabilmektedir. Dilimizde "Kaygılı" sözcüğünün yalnızca erkekler için kullanılıyor olması ilginçtir. Seyrek olarak, erkeksi kadınlar için de kullanıldığı olmaktadır. Gerçekte Kırıtık, kaygılıya oranla daha dürüst davranır. Kırıtık, sözcüğü genellikle kadınlar için kullanılır. Oysa kadınsı eğilimleri olan erkekler için de kullanıldığı olur.

BÖLÜM ONBEŞ

BİR ÖRNEKLEME

Aşağıdaki karşılıklı konuşmanın bir hastayla (HA), bir hekim (HE) arasında geçtiğini varsayalım:

HA. "Yeni bir tasarım var - zamanında gelebilmekle ilgi."

HE. "Yardımcı olmaya çalışırım."

HA. "Sizi düşündüğüm yok. Kendim için yapıyorum bunu... Bilin bakalım, tarih yazılısından kaç aldım!"

HE. "B+."

HA. "Nasıl bildiniz?"

HE. "Çünkü A almaya korkuyorsunuz."

HA. "Evet, A almıştım gerçekte. Sınav sonunda kâğıdımı yeniden gözden geçirdim, üç tane doğru yanıtımı sildim, yerine yanlışları yazdım."

HE. "Bu konuşmanızı sevdim. Kaygılı sözler yok."

HA. "Biliyor musunuz, dün gece oturdum, ne denli gelişme gösterdiğimi düşündüm. Şimdilik % 17 oranında kaygılı davrandığıma karar verdim."

HE. "Bu sabah, şimdiye değin yaptığımız konuşmalara bakılırsa oran sıfıra düştü. Böylece gelecek görüşmemizde % 34 indirim yapmaya hakkın var."

HA. "Tüm bunlar altı ay önce başladı, daha önceleri boş gözlerle bakıyordum. İlk kez gerçekten baktığımı görebildim. Şimdi biliyorsunuz nasıl olduğunu. Kuşların öttüğünü duyabiliyorum. İnsanlara bakıyorum; onlar gerçek insanlar, orada göründükleri gibi. Hepsinden önemlisi ben de oradayım, onlarla birlikte. Yalnızca orada olmakla kalmıyorum, buradayım da. Geçen gün sanat galerisinde durmuş bir resme bakıyordum. Adamın biri yanıma geldi ve "Gaugin çok güzel, değil mi?" dedi. Karşılık olarak, "Ben de seni beğeniyorum," dedim. Sonra birlikte çıktık, birer içki içtik; çok tatlı bir adam."

Yukardaki karşılıklı konuşma, iki özerk Yetişkin benlik durumu arasında, düzmece olmayan, oyunsuz bir konuşma olarak sunulmuştur. Şimdi bazı açıklamalar getirelim:

"Yeni bir tasarım var - zamanında gelebilmekle ilgili." Bu sözler, bir gerçeğe dayalı olarak söylenmektedir. Hasta her zaman geç kalırken bu kez zamanında gelmiştir. Eğer zamana uymak, bir azmetme, "istek gücünün" oluşturduğu bir eylem, Anababa benlik durumunun Çocuk üzerindeki bir zorlaması biçiminde, ilerde bozulmak üzere yapılmış bir girişim olsaydı, daha önceden ortaya konurdu: "Son kez geç kaldım, bir kez daha olmayacak." Böylesine bir yaklaşım oyun hazırlığı için bir girişim niteliğinde olurdu. Oysa buradaki hastanın sözleri oyuna hazırlık amacını taşımamaktadır. Sözkonusu olan azmetmek değildir; bir Yetişkin benlik durumunun kararı, tasarısıdır. Hasta zamanında gelme eylemini sürdürecektir.

"Yardımcı olmaya çalışırım." Bu sözler ne destekleyici bir önem taşımaktadır, ne de yeni bir "Sana Yalnızca Yardım Etmek İstiyorum," oyununun ilk hamlesidir. Hastanın geliş saatı, hekimin kahve molasını izlemektedir. Genç kız geç kalmayı alışkanlık durumuna getirdiği için, hekim de molayı uzatma ve yerine geç gelme alışkanlığına kapılmıştır. Genç kız, tasarısından söz edince, hekim kendisinin de geç kaldığının belirtildiğini anlamış, ona göre bir karşılık

vermiştir. Oluşturulan karşılıklı eylem her ikisinin de yerine getireceği (getirdiği) bir Yetişkin sözleşmesidir. Söz konusu karşılıklı eylemin, durumu nedeniyle "iyi baba" olmaya zorlanan bir Anababasal kişiliğin, bir Çocuk benlik durumunca sıkıştırılması sonucu yardımcı olacağını söylemesi gibi, sağlıksız bir oluşumla ilgisi yoktur.

"Sizi düşündüğüm yok." Bu sözler kızın zamanında gelme eyleminin bir karar olduğunu, **düzmece evet efendimci** bir oyunun bölümü gibi sömürülecek bir azmetme olmadığını apaçık ortaya koymaktadır.

"Bilin bakalım kaç aldım." Bu sözler iki tarafın da bilincinde olduğu ve katılmakta sakınca görmedikleri bir eğlentiliğin başlangıcıdır. Hekim, bu hamlenin bir eğlentilik olduğunu bilgiç bir tavırla kıza söyleme gereğini duymamaktadır. Çünkü kız bunun bir eğlentilik olduğunu bilmektedir. Adı eğlentilik diye oynamaktan sakınmasına da bir gerek yoktur.

"B+." Hekim hastanın sorununu bildiği için, kızın alabileceği en yüksek notun bu olduğunu da bilmektedir. Bildiği bu gerçeği söylememesi için de bir neden yoktur. Düzmece bir alçakgönüllülük ya da yanlış bir yanıt verme korkusu hekimin bilemiyorum, biçimindeki bir karşılığına neden olabilir.

"Nasıl bildiniz?" Bu bir Yetişkin sorusudur. "Siz Olağanüstüsünüz," oyunuyla bir ilişkisi yoktur. Uygun bir yanıt vermek gerekir.

"Evet, A almıştım gerçekte." Gerçek sınama budur. Hasta yüzünü asıp bir takım nedenler sıralamaya, özürler ileri sürmeye kalkışmamaktadır. Çocuk benlik durumuyla doğrudan yüzleşmeyi yeğlemektedir.

"Bu konuşmanızı sevdim." Bu ve bunu izleyen konuşmalar karşılıklı Yetişkin saygısını belirlemektedir. İşin içinde belki birazcık Anababa - Çocuk eğlentiliği vardır ama ikisi de eğlentiliğin ve oynayıp oynamamakta özgür olduklarının bilincindedirler.

"İlk kez gerçekten baktığımı görebildim." Genç kız kendine özgü bir duyarlık düzeyine erişmiştir. Artık çevresindeki insanları, varlıkları anababasının söylediği biçimde görmek zorunda değildir.

"Yalnızca orada olmakla kalmıyorum, buradayım da." Genç kız artık gelecekte ya da geçmişte yaşamamaktadır. Ancak yararlı bir amaca götürürse onları da tartışabilecek durumdadır.

Karşılık olarak, "Ben de seni beğeniyorum," dedim." Genç kız yeni gelenle "Sanat Galerisi" oyunu oynamak zorunluğunu duymamaktadır. Oysa istese oynayabilir.

Öte yandan hekim de "Ruh Hekimliği" oynama yükümlülüğünü duymamaktadır. Ortaya bazı sorular atmak, simgesel yorumlar yapmak için eline bir sürü olanak geçmesine karşın hekim, bir kaygıya yer vermeden bunları geçiştirebilmiştir. İlerideki bir zamanda, genç kızın sildiği doğru yanıtlar sorununa eğilmekte yarar vardır. Geri kalan süre içinde kaygılı davranış yüzdesi hasta için % 17 hekim için % 18 olmuştur. Özet olarak, verilen konuşmalar, eğlentiliklerle renklendirilen bir etkinliği sergilemektir.

BÖLÜM ONALTI

ÖZERKLİK

Özerkliğe erişme, üç yeteneğin özgür kalması veya ortaya çıkmasıyla belirgin bir özellik kazanır: Ayırdında (Farkında) Olma (bilinçlilik) (*) Kendiliğinden Yapma ve Yakın İlişki.

Ayırdında Olma: Ayırdında olma kavramını, bir çaydanlığı ya da bir kuşun ötüşünü, kişinin kendisine öğretildiği biçimde değil de, kendisine özgü bir biçimde görüp duyması olarak açıklıyabiliriz. Görme ve duyma olgusunun, büyüklere oranla bebeklerde daha ayrı nitelikler gösterdiği, yaşamlarının ilk yıllarında çocukların olguya akılcı değil de estetik yoldan yaklaştıkları öne sürülebilir. Küçük bir oğlan çocuğu kuşları coşkuyla görüp, işitebilir. Derken "iyi baba" işin içine karışır, söz konusu deneyi "paylaşması" gerektiğini düşünür, oğluna "gelişmesi" için yardımcı olur. "Bu bir alakargadır, şuysa bir kırlangıçtır," der. Küçük çocuk, hangisinin alakarga, hangisinin kırlangıç olduğuyla ilgilenmeye başladığı andan itibaren kuşları göre-

(*) Dr. Mithat Enç'in düzenlediği **Ruhbilim Terimleri** Sözlüğü'nde "Ayırdında Olma" kavramı şu biçimde tanımlanmaktadır: Bir olay ya da varlığın, ayrıntıları söz konusu olmadan kavranması." Enç. a.g.e. s. 24 (Çeviren).

mez, seslerini duyamaz olur. Artık onları babasının istediği biçimde görmek ve duymak zorundadır. Babanın kendisini haklı çıkaracak oldukça önemli nedenleri vardır. Çünkü yalnızca kuşları seyredip seslerini dinleyerek yaşamını sürdürebilecek çok az insan vardır. Küçük çocuk "eğitimine" ne denli erken başlarsa o denli iyidir. Belki büyüdüğünde kuşbilimci olacaktır. Tüm bunlara karşın çok küçük bir insan topluluğu eski biçimde görüp duyabilir. Oysa insan ırkının çoğu üyesi ozan, ressam ve besteci olma yeteneklerini yitirmişlerdir. Üstesinden gelebilecek durumda olsalar bile onlara doğrudan duyma görme olanağı verilmemiştir. Tüm bu duyuları ikinci elden edinmişlerdir. Bu yeteneğin ortaya çıkmasına "ayırdında olmak" diyoruz. Fizyolojik olarak ayırdında olma, silimsiz imgeyle (*) ilişkili olan silimsiz algı biçiminde açıklanmaktadır. Belki de bazı kişilerde tat, koku ve devim duyusuyla (**) ilgili silimsiz algı vardır ve bu alanlarda üstün kişilerin yetişmesine neden olmaktadır. Tüm sorunları ortaya koydukları ürünlerin beğenilmesini sağlamak olan aşçılar, koku uzmanları ve dansçılar silimsiz algıyla ilişkilendirilebilirler.

Ayırdında olma olgusu, başka yerde, geçmişte ya da gelecekte olmayı değil, şimdi ve burada yaşamayı gerekli kılar. Bunun dışındaki olasılıklara iyi bir örnek olarak, sabah erkenden, telâş içinde işe koşturmayı gösterebiliriz. Burada yanıtlanması gereken soru şudur: "Beden buradayken, akıl nerededir?" Bu gerçeği çok rastlanan üç durumda sergileyebiliriz.

1. Başlıca sorunu zamanında işine varmak olan kişi, bu konuda en önemli ve aşırı belirtileri gösterir. Bedeni otomobilin direksiyonundadır. Aklı çalışma odasının kapısındadır. Gövdesinin ruhuna erişmesi çabası süresince bir en-

(*) "Silimsiz İmge (eidetic imagery): Özellikle çocuklukta yaygın olan ve duyu örgenleriyle ilişkisi bulunmadan bilinçte beliren çok renkli ve canlı imge." Enç. a.g.e. s. 145.
(**) "Devim duyusu (kinesthesis): Beden ve örgenlerinin yaptığı devimleri beyine ileten duyu." Enç. a. g. e. s. 54.

gelle karşılaşmazsa o andaki çevresini algılamaz. Tüm tasası patronunun ne diyeceğidir. Eğer geç kalmışsa soluk soluğa varmak için çabalayacaktır. Evet - efendimci Çocuk benlik durumu komutayı ele almıştır. Oyunu da hazırdır: "Elimden Geleni Yaptım." Otomobilini sürerken özerklikten tümüyle yoksundur. Bir insan olarak temelde canlıdan çok bir ölüye benzemektedir. Bu durumun yüksek tansiyon ya da koroner hastalıkların gelişmesi için çok uygun bir ortam olabileceği gözden ırak tutulmamalıdır.

2. Öte yandan Somurtkan ne zamanında gelmekte, ne de özürler bulmaktan yana pek sıkıntıda değildir. Kötü rastlantılar, trafik ışıklarının düzensizliği, yolların kalabalık olması onun bu umursamazlığına yararlı katkılarda bulunur. Böylece her şey tasarılarında yerli yerine oturur. Başkaldıran Çocuk ya da doğrucu Anababa olarak "Bak Bana Neler Yaptırdılar," oyununu oynama olasılığı doğar. Eğer oyununa katılmazsa, o da çevreyi pek algılamaz. Bu nedenle yarı yarıya canlı sayılır. Gövdesi arabadadır, aklıysa beceriksizlikler ve adaletsizlikler bulma çabası içindedir.

3. En az rastlanan tip, "doğal sürücüdür." Araba sürme eylemine çok güzel bir bilim ve sanatmış gibi yaklaşır. Yoğun trafik arasında yumuşak ve becerikli hareketlerle arabasını sürerken, gövdesiyle otomobil tek bir varlıkmış gibisine bir uyum içindedir. Ustalığını vurgulayacak bir durum ortaya çıkmadıkça (ki bu durum onun ödüllenmesidir), o da çevresinin bilincinde değildir. Ancak kendisinin ve çok ustaca kullandığı anababasının tümüyle bilincindedir. Bu açıdan bakıldığında da canlı sayılır. Böylesi araba sürmek bir Yetişkin eğlentiliğidir. Bu eğlentilikten Çocuk ve Anababa benlik durumları da doyum elde ederler.

4. Dördüncü olayda söz konusu olan kişi tümüyle uyanık ve bilinçlidir. O anda çevreyle birlikte ve burada olduğu için telâşlı bir görünümü yoktur. Gökyüzünün, ağaçların ve devinimin tümüyle bilincindedir. Acele etmek, çevreye boşvermek, yalnızca gelecekte olabilecek bazı en-

geller ya da olaylarla gereksiz biçimde yaşamak demektir. Küçük bir öykü anlatalım. Bir Çinli yerel metroya binmek için yola koyulmuşken, Kafkaslı arkadaşı bir öneride bulunur: "Eğer", der, "ekspresle gidersek tam yirmi dakika kazanırız." Çinli bu öneriye uyar ve gerçekten yirmi dakika önce varırlar. Central Park'ta indiklerinde Çinli hemen sıralardan tekine oturur. Arkadaşı bu davranışı karşısında şaşırınca, "Eh" der, "yirmi dakika kazançlı çıktığımıza göre, bu süre içinde şurada oturup çevremizi seyredebiliriz."

Çevresine karşı uyanık olan kişi gerçekten canlıdır, çünkü nasıl duyması gerektiğini, ne zaman, nerede olduğunu bilir. Kendisi öldüğünde ağaçların yine orada olacağını, ancak artık onları algılama olanağını bulamayacağını bilir. Bu nedenle onları daha belirgin bir biçimde duymayı, görmeyi ister.

Kendiliğinden Yapma. Kendiliğinden yapma, seçme hakkı demektir. Eldeki türlere göre, kişinin duygularını seçebilme ve yansıtabilme özgürlüğüdür. (Anababa duyguları, Yetişkin duyguları, Çocuk duyguları). Özgürleşmek, oyun oynamak zorunluğundan, öğretilen duygularla yaşamak tutsaklığından kurtulmak demektir.

Yakın İlişki. Yakın ilişki, çevresine uyanmış, bilinçli bir kişinin, kendiliğinden gelen, **oyunsuz**, içtenliğe açık yürekliliğidir. Silimsiz algılara yönelik, sağlıklı Çocuk benlik durumunun tüm doğallığıyla burada ve şimdiyi yaşayarak özgürleşmesidir. Silimsiz algının sevgiyi uyardığı, açık yürekliliğin olumlu duyguları harekete geçirdiği Deneysel olarak (3) gösterilebilir. "Tek yanlı yakın ilişki" adını verebileceğimiz bir olgu daha vardır. Eşlerini, kendileri duygusal bir bağlanmaya girmeden ele geçiren profesyonel baştan çıkarıcılar (sözgelimi orospular) bu olgunun bilincindedirler. Karşıdaki kişiyi kendisine doğrudan bakması ve rahatça konuşması için cesaretlendiren erkek ya da dişi **baştan çıkarıcı**, karşılıklı bir ilişki oluşuyormuş görüntüsünü verir.

Yakın ilişki, doğal Çocuk benlik durumunun (yine de

ruhsal ve toplumsal karmaşıklıklar içinde yansıtılır) gerekli bir işlevi olduğu için, işe **oyunlar** karışmazsa yararlı sonuçlar getirir. Genellikle yakın ilişkileri bozan Anababasal etkiye uyulmasıdır. Ne yazık ki bu uyum yapma evrensel bir olgudur. Bozulup, doğal özelliklerinden koparılıncaya değin çocukların büyük bir çoğunluğu sevgi dolu yaratıklardır; deneysel olarak gösterildiği gibi, yakın ilişkinin gerekli yapısı da bundan oluşur (4).

KAYNAKLAR

1. Berne, E. "Primal Images and Primal Judgement." **Psychiatric Quarterly**. 29: 643-658, 1955.

2. Jaensch, E.R. **Eidetic Imagery**. Harcourt, Brace and Company, New York, 1930.

3. Söz konusu deneyler, San Francisco'daki Toplumsal Ruh Hekimliği Seminerlerinde öncü çalışmalar biçiminde yürütülmektedir. Karşılıklı davranışsal çözümlemenin etkin biçimde deneysel olarak kullanılması, Kromotografi ya da ışıkötesi spektrofotometri'nin etkin deneysel kullanımında olduğu gibi özel eğitime ve deneye gerek göstermektedir. Bir oyunu bir eğlentilikten ayırabilmek, bir yıldızı, bir gezegenden ayırt edebilmekten daha kolay değildir. Bakınız, Berne E. "The Intimacy Experiment." **Transactional Analysis Bulletin**. 3: 113, 1964. "More About Intimacy." **Ibid**. 3: 125, 1964.

4. Bazı çocuklar çok erken bozulur (sürekli zayıflık, barsak hastalıkları), bu düzeye ulaşma olanağını hiç bir zaman bulamazlar.

BÖLÜM ONYEDİ

ÖZERKLİĞE ERİŞMEK

Anababalar bilerek ya da bilmeyerek, doğumlarından başlayarak çocuklarına, nasıl davranmaları, düşünmeleri, hissetmeleri ve algılamaları gerektiğini öğretirler. Çok derinde yerleştikleri ve yaşamın ilk yirmi ya da otuz yılında kişinin biyolojik ve toplumsal varlığını sürdürebilmesi için gerekli olduklarından, bu etkilerden kurtulmak kolay değildir. Üstelik böyle bir kurtuluş tümüyle gerçekleşemez. Çocuğun anababasının öğrettiklerinden hangilerini koruyacağı konusunda bir düşüncesi vardır. Önceki yıllarda hangilerine uyum yapacağını kararlaştırmıştır.

Özerkliğe erişmek 13, 14 ve 15. Bölümlerde tartışılan saçmalıkların kaldırılıp atılmasıyla gerçekleştirilebilir. Böyle bir silkiniş hiç bir zaman son eylem değildir. Eski biçimlere, alışkanlıklara dönmemek için sürekli bir uğraş gereklidir.

Öncelikle, Margaret Mead'in 13. Bölümde sözü edilen Yeni Gine'deki köylülerde olduğu gibi, kabile ya da aileye dayalı tüm tarihsel geleneklerin yüklediği ağırlık ortadan kaldırılmalıdır (1). Ardından bireysel, anababasal, toplumsal ve kültürel birikimin etkileri yokedilmelidir. Aynı yaklaşım o andaki toplumsal düzenin isterleri için de uygulanmalıdır. Sonunda da kişinin toplumsal çevresinden oyun

sonucu sağladığı ruhsal yararlar parça parça ya da tümüyle engellenmelidir. Böylece Somurtkan ve Kaygılı olmanın sağladığı ödüllendirilmeler ve hoşgörü ortadan kaldırılmış olacaktır. Bu oluşumu izleyerek birey, kişisel ve toplumsal denetime erişmelidir; böylece belki düşlerin dışında Ek'te sözü edilecek tüm davranış sınıflarını kendi isteğine göre seçebilecektir. Onbeşinci Bölüm'den bir örnekle belirlenen oyunsuz ilişki olanağı bu kişi için de oluşacaktır. Bu noktada özerklik için gerekli yetenekleri geliştirme olanağını bulabilir. Tüm bu hazırlıklar, kişinin anababasından dostça ayrılabilmesine yöneliktir (diğer anababasal etkilerden sıyrılmak da söz konusu olabilir); zaman zaman anababayla görüşülecektir ancak onların egemenlikleri sona erdirilmiştir.

KAYNAKLAR

1. Mead. M. New Ways for Old. William Morrow and Company, New York, 1956.

BÖLÜM ONSEKİZ

OYUNLARDAN SONRA SÖZ KONUSU OLAN NEDİR?

Kitabın Birinci ve İkinci Bölümlerinde ortaya konan insan yaşamının ölüm gelinceye değin zaman doldurma eylemi olduğu biçimindeki karanlık, can sıkıcı yaklaşım, uzun bekleyişte neler olup biteceği konusunda bir çözüm getirmemektedir. Ayrıca kitap bu yaklaşımıyla, bu konudaki son yanıt olmadığını da ortaya koymaktadır. Belirli talihli insanlar için tüm davranış sınıflamalarını da aşan bir olgu vardır. Ayırdından olmak, çevreye karşı derin bir bilinç ve uyanıklık oluşturmaktır. Geçmişin programlamasının üstüne çıkmak gibi bir olgu da söz konusudur: Kendiliğinden gelmek, kendiliğinden oluşturmak diyoruz buna. Bir de oyundan daha üstün, daha ödüllendirici bir olgu vardır: Buna da Yakın ilişki diyoruz. Oysa bu olguların üçü de kendini hazırlamamış kişiler için korkutucu ve tehlikeli olabilirler. Söz konusu hazırlıksız kişiler belki oldukları gibi kalarak, toplumsal eylemin "birliktelik" (beraberlik) gibi çok bilinen uygulayımlarıyla çözüm yolları arayıp daha iyiye gidebilirler. Ancak bu seçmenin anlamı, insan ırkı için bir umut olmadığı, yalnızca ırkın bireyleri için umut bulunabileceği biçiminde yorumlanabilir.

EK

DAVRANIŞLARIN SINIFLANDIRILMASI

Herhangi belirli bir anda, bir kişi aşağıdaki davranışların biri ya da birkaçına girişebilir:

SINIF I. İçsel programlanmış (eskiruhsal). İçeyönelik davranış.

Sıralama:

(a) Düşler

(b) Düşlemler (Fantasies)

İlişkili Davranışlar:

İ. Dışsal düşlemler (dilek doyurma).(*)

ii. Dışa yönelik karşılıklı eylemler, Uyumsuz.

iii. İçeyönelik karşılıklı eylemler, Uyumlu (yeniruhsal programlamayla).

(c) Kaçışlar. (**)

(d) Anlamsız (abuk sabuk) davranış.

(*) Dilek Doyurma (Wish Fulfillment): (Ruhsal çözümleme) İstek ve özlemleri düşleme yoluyla doyurma. Enç. a.g.e. s. 57 (Çeviren).

(**) Kaçış (fugue) : Kimi çıldırılarda (psikoz) kişinin gerçek kimliği dışında bir kimliğe bürünerek, alışık olduğu çevreden uzaklaşması. (Bu süre içindeki yaşantılarını kişi, kendine gelince anımsayamaz.) Enç. a. g. e. s. 102 (Çeviren).

(e) İstemeden yapılan eylemler.
İlişkili Davranışlar: İ. Tikler.
ii. Kişiye özel tavırlar.
iii. Ruhsal savrukluk.

(f) Diğerleri.

SINIF II. Programlanmış olasılık (yeniruhsal). Gerçekliği sınanmış davranış.

Sıralama:

(a) Etkinlikler.
İlişkili Davranışlar : İ. Meslekler, işler, vb.
İİ. Sporlar, meraklar (hobi) vb.

(b) Yöntemler.
İlişkili Davranışlar: İ. Bilgi süreçleme (işleme).
İİ. Uygulama biçimleri (teknikleri).

(c) Diğerleri.

SINIF III. Toplumsal olarak programlanmış (bir bölümü ruhsal oluşumun dışında) toplumsal davranışlar.

Sıralama:
(a) Töreler ve törenler.
(b) Eğlentilikler.
(c) İşlemler ve manevralar.
(d) Oyunlar.

Altsıralama: A. Mesleksel oyunlar (açısal karşılıklı eylemler).
B. Toplumsal oyunlar (katlı karşılıklı eylemler).

(e) Yakın İlişki.

Daha önce tartışılan toplumsal oyunlar bu yapı içinde aşağıdaki gibi sınıflanacaktır:

SINIF III. Toplumsal olarak programlanmış.
Sıralama:
(d) Oyunlar.
Altsıralama: B. Toplumsal oyunlar.
"Sıralamanın sonu olan" yakın ilişki bitimi belirler;oyunsuz yaşamın bir parçasıdır.

Okuyucu, yukardaki sıralamayı irdeleme (yalnız bu işi kaçak güreşmeden, yan çizmeden yapmak gerekir) konusunda kendisini özgür kılmalıdır. Söz konusu sınıflama yazarın bu işe özel sevgi duyması nedeniyle eklenmiş değildir. Şu anda kullanılan diğer sistemlere oranla daha işler, gerçek ve uygulama kolaylığı olduğundan kitapta yer almıştır. Sınıflama kuralına ilgi ya da gereksinme duyanlara yardımcı olabileceği düşünülmüştür.

Bu kitap öncelikle "Ruhsal İyileştirmede Karşılıklı Davranışsal Çözümleme" adlı kitabının süreği olarak düzenlendi. Oysa bir başına okunduğunda da başka bir yapıta bağımlı olmadan anlaşılabilecek bir biçimde yazıldı. Oyunları çözümleyebilmek ve açıkça anlayabilmek için gerekli kuramlar I. Bölümde özetlendi. II. Bölüm'se oyunların tek tek tanımlarını içermekte. III. Bölüm, önceden yazılanlara eklendiğinde oyun dışı kalmanın ne demek olduğunu açıklamaya yarayan, klinik ve kuramsal verileri içeriyor. Bu konuda daha geniş bir temel oluşturmak isteyenler, daha önceki yapıta başvurmalıdır. Her iki yapıtı da okuyanlar kuramsal gelişimleri ve konuyla ilgili sözcük dağarcığındaki değişmeleri göreceklerdir.

364