

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

OYUN VE HAYALİN İLERİCİ BOYUTLARI

Yüksek Lisans Tezi

UĞUR MANAY

İstanbul, 2006

T.C.
MARMARA ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
İLETİŞİM BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

OYUN VE HAYALİN İLERİCİ BOYUTLARI

Yüksek Lisans Tezi

UĞUR MANAY

Danışman: Doç. Dr. Cem PEKMAN

İstanbul, 2006

Marmara Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğü

Tez Onay Belgesi

İLETİŞİM BİLİMLERİ Anabilim Dalı İLETİŞİM BİLİMLERİ Bilim Dalı Yüksek Lisans öğrencisi UĞUR MANAY'ın OYUN VE HAYALİN İLERİCİ BOYUTLARI adlı tez çalışması, Enstitümüz Yönetim Kurulunun 22.06.2006 tarih ve 2006-6/13 sayılı kararı ile oluşturulan jüri tarafından Yüksek Lisans Tezi olarak kabul edilmiştir.

Öğretim Üyesi Adı Soyadı

Tez Savunma Tarih: 02.11.2006

- | | |
|-------------------|----------------------------|
| 1) Tez Danışmanı: | DOÇ. DR. MEHMET CEM PEKMAN |
| 2) Jüri Üyesi: | YRD. DOÇ.DR. MEHMET ÖZTÜRK |
| 3) Jüri Üyesi: | PROF. DR. MELDA C. ŞİMŞEK |

İÇİNDEKİLER

1. GİRİŞ.....	2
2. PSİKOLOJİ BİLİMİ AÇISINDAN OYUNUN İŞLEVİ VE ÖZELLİĞİ..	5
2.1. İki Kuramsal Çerçeve.....	5
2.2. Piaget'in Oyunun İşlevi Hakkındaki Düşünceleri.....	7
2.2.1. Piaget'nin düşüncelerinin kuramsal temeli.....	7
2.2.2. Piaget'nin Yaklaşımında Oyun.....	11
2.2.2.1 Alıştırma Oyunu.....	11
2.2.2.2. Simgesel Oyun.....	12
2.2.2.3. Kurallı Oyunlar.....	13
2.3. Toplumsallığı göz önünde Tutan bir Yaklaşım: Vygotsky.....	15
2.3.1. Düşünce ve Dilin gelişmesi.....	16
2.3.2. Kavramların ve Kavramsal düşüncenin gelişimi.....	18
2.3.2.1. Kavramlara Giden Yol: Karmaşalarla Düşünme.....	19
2.3.3. Vygotsky'nin Oyun üzerine düşünceleri.....	22

3. HOMO LUDENS TARTIŞMALARI.....	26
3.1. <i>Huizinga: Kültür Yaratıcı Unsur Olarak Oyun.....</i>	26
3.1.1. <i>Hukuk Alanında Oyun.....</i>	31
3.1.2. <i>Savaş Ve Oyun.....</i>	31
3.1.3. <i>Bilgelik Ve Oyun.....</i>	33
3.1.4. <i>Şiir, Bilicilik Ve Oyun.....</i>	35
3.1.5. <i>Felsefe Ve Oyun.....</i>	36
3.1.6. <i>Sanat Alanında Oyun.....</i>	37
3.2. <i>Huizinga'ya Yöneltilen Eleştiriler.....</i>	41
3.2.1 <i>Erhman'ın Eleştirileri.....</i>	41
3.2.2. <i>Fink'in Eleştirileri.....</i>	42
3.2.3. <i>Oskay'ın Eleştirileri.....</i>	43
4. OYUNU ANLAMA ÇABALARI.....	46
4.1. <i>Felsefi Bir Tanımlama Çabası.....</i>	46
4.2. <i>Oyunun Araçsallığı Tartışması.....</i>	50
4.3. <i>Zorluk ve Haz.....</i>	52

5. OYUNA TARİHSEL YAKLAŞIM.....	55
5.1. <i>Roger Caillios'un Oyun Hakkında Düşünceleri.....</i>	57
5.1.1. <i>Ritmin Evrenselliği Düşüncesi: Herbert Spencer.....</i>	58
5.1.2. <i>Roger Caillios'un Oyun Tanımı.....</i>	59
5.1.3. <i>Roger Caillios'un Sıbıflama Sistemi.....</i>	63
5.2. <i>Pertev Naili Boratav'ın Kümeleme Sistemi Ve Oyuna Bakışındaki Toplumsal Biçim.....</i>	64
5.3. <i>Şans Ve Kutsallık: Mircea Eliade.....</i>	66
5.4. <i>Mevsimlik Törenler, İşlevsel Tanrılar Ve Seyirlik Oyunlar.....</i>	67
5.4.1. <i>Anadolu'da Oynanan Seyirlik Oyunlara Bir Örnek.....</i>	70
5.4. <i>Ritüellerden Kalıt Oyunlara Bazı Örnekler.....</i>	71
6. OYUNSA BİR DÜNYA DÜŞÜ.....	73
6.1. <i>Ütopya Düşünceye Aktarılan Oyun.....</i>	73
6.2. <i>Özgürlükçü Bir Toplum Yolunda Oyuna Yüklenen İşlev: Herbert Marcuse.....</i>	74
6.2.1. <i>Freud'a dayanan Bir Ayırıştırma: Gerçeklik Ve Haz.....</i>	76
6.2.2. <i>Ansal Yetinin Bölünmesi: Hayal Gücü Ve Haz.....</i>	78
6.2.3. <i>Estetik Boyut: Kant Ve Schiller'in Oyun İçin Düşündüğü Yer.....</i>	80
6.2.3.1. <i>Kant'ın Estetik Anlayışı.....</i>	80
6.2.3.2. <i>Schiller: Uzlaştırıcı Unsur Olarak Oyun</i>	81

6.2.4.. <i>Oyun Ve Çalışmanın Bağlantılandırılması Sorunu</i>	83
6.2.5. <i>Toplumun Gelişimine Olumlu Bir Yaklaşım: Christopher Caudwell</i>	86
6.2.5.1. <i>Caudwell'in Freud'un Teorisine Yönelttiği Eleştiriler</i>	86
6.2.5.2. <i>Sınırlayıcı Toplum Karşısında Özgürleştirici Toplum</i>	89
6.3. <i>Hayal Gücü Üzerine</i>	91
6.4. <i>Sanatın Özerkliği, Sanat Ve Zanaatın Ayrılmasında Oyunsal Kriterler</i>	93
6.5. <i>Zamanın Durdurulması, Anımsama Ve Unutma</i>	94
6.6. <i>Tarih Bilincinin Gerekliliği: Walter Benjamin</i>	95
6.6.1. <i>Koleksiyonculuk: Nesnelerin Özgürleşiminden, İnsanların Özgürleşimine</i>	100
6.7. <i>Dünyanın Distopyan Bir Biçimi Olarak 'Hiçbir Yer' Ve Hatırlamanın Olumluluğu: John Berger</i>	102
7. SONUÇ	106
8. KAYNAKÇA	110

Özet

Oyun hem altında yatan süreçlerin anlaşılması hem de sanat, özgürlük, çalışma gibi kavramlarla olan ilişkilerin incelenmesi açısından çok uzun zamandır araştırmacıların çabasını üzerinde toplamış bir olgu, bir kültürel görüngüdür. Bu çalışma, oyunun psikolojik boyutunu anlamak için Vygotsky'nin toplumsal merkezli yaklaşımını tanıtmaya çalışarak, oyun-kültür ilişkisini; toplumbilim, folklor, felsefe düzleminde yapılan bazı tartışmalar açısından değerlendirmeye çalışmaktadır. Oyun hakkında, özellikle felsefe ve toplumbilim alanlarında yürütülen tartışmaların, çalışma, özgürlük, ütopya düşünceleriyle kurdukları ilişkilere odaklanan bu araştırma oyunun pozitif olanaklarını vurgulamaktadır.

Anahtar Kelimeler: *Oyun ve İletişim, Özgürlük ve Oyun, Oyun ve Olanak.*

ABSTRACT

Play, is a cultural phenomenon, a fact that the researchers have been working on for a very long time from the point of its relations with the concepts such as art, freedom, work as well as the process lies behind it. In order to understand the psychological aspects of play, this study tries to explain Vygotsky's social centered approach and the relation between play-culture, on the fields of sociology, folklore and philosophy. Focusing on the arguments about play especially in the field of philosophy and sociology and its relations between the ideas of working, freedom and utopia, this research aims at emphasizing the positive possibilities of play.

Key Word: *Play and Communication, Freedom and Play, Play and Possibility.*

1. GİRİŞ

Bu çalışma oyun hakkındadır. Oyunu anlamaya çalışan, oyun üzerine düşünen, oyunu düşüncelerine merkez alan, onu bazı şeylere yaklaştırıp bazı şeylere uzaklaştıran farklı farklı bakış açılarından bir kaçını üzerine odaklanmaktadır. Bir kaçını diyoruz; çünkü yapılan çalışmaların çok sayıda ve çok fazla alanda yürütülüyor olması, oyun hakkında yapılan çalışmaların derli toplu bir dökümünü vermeyi dahi zorlaştırmaktadır. Oyun birçok bilim dalının ve disiplinin araştırma ve inceleme alanı ya da hiç değilse bir ilgi alanı olarak görünmektedir. O hem matematiğin hem de iktisadın içerisinde ‘oyun teorisi’ olarak belli bir tarz yaklaşımı işaret etmektedir. Psikolojinin doğrudan içerisinde. Hem gelişim psikolojisinin hem bilişsel psikolojinin hem de sosyal psikolojinin içerisinde önemli bir yer tutar. Oyun, felsefi ve psikolojik anlamda bir ‘problemdir’. Üzerinde anlaşma sağlanan bazı özellikler ve unsurlar bulunmakla birlikte, insan yaşantısı üzerine etkisinin nasıl ve hangi biçimde gerçekleştiği ve bir kavram olarak tam neyi belirttiği üzerine genel bir fikir birliğine varılmış değildir. Açık olan bir muamma gibidir oyun, yeniden ve yeniden bakılan ve anlamaya çalışılan. Sosyolojinin ve halk biliminin konusudur. Hatta halk bilimlerinde, çocukların taklitçi, tutucu ve güçlü bir belleği olduğu düşüncesiyle, eski dinleri, dilleri, inançları ve ritüelleri incelemek için oyunlardan faydalanılmaktadır. Oyun hem estetikle ve eğitimle ilgilidir. Oyun insan yaşantısı içinde devasa bir alanı kaplamaktadır. Ve bu alanın genişliği oyunun anlaşılmasını zorlaştırdığı kadar onun verimliliğini de arttırmaktadır. Oyun bir kavramdan çok bir kargaşa gibidir. Dilsel ifadesi de, oyunun işaret ettiği alanların genişliği ölçüsünde çok yönlüdür. Olumlu anlamları taşıdığı gibi olumsuzları da taşıyabilmektedir.

Oyun, hiç düşünmeksizin, insanın kendisini bırakarak, kaptırarak, coşkulu bir tarzda gerçekleştirilebileceği gibi; (dansta, kovalamaca ya da salıncakta olduğu gibi) sadece düşüncede de gerçekleştirilebilir.(bilmece ve zekâ oyunları gibi) Toplu halde ya da yalnız olarak, araçlı ya da araçsız oynayabilir insan.

Peki, nereden başlamak gerekir? Oyunun, bu pek çok alanla olan ilişkileri neyi göstermektedir. Gerçekten dans, tiyatro, yarışma, spor, öğrenme, şiir, hukuk, savaş vb., oyunsal bir yan taşıdıkları için mi oyunla ilişkilendirmişlerdir. Yoksa oyunun taşıdığı bazı unsurların, bu bahsettiğimiz alanlarda da bulunmasından dolayı mı oyunla aralarında bir yakınlık kurulmaktadır. Bu dilsel bir problem midir? Yani, insan oyunda gördüğü temel özellikleri başka alanlarda gördüğü zaman, onları oyunla ilişkili terimlerle mi tanımlama yoluna gitmiştir? Yoksa bunlar zaten bağlantılı olgular oldukları için mi oyunsal terimlerle tanımlanmışlardır? Dille ilgili bu tarz sorulara cevap verebilmek için, oyunun ne zaman ve nasıl ortaya çıktığını bilmeye ihtiyaç vardır. Çünkü oyun, eğer diğer kültürel görüngülerin öncesinde ortaya çıkıp gelişmişse, diğer kültürel görüngüler oyunla ilişkili olarak tanımlanmış olabilir. Ya da başta oyunun tam olarak içerisinde olan, oyun olan faaliyetler, kültürün incelenmesi ve her alan içerisinde özerk olarak gerçekleşen derinleşme sebebiyle artık oyundan başka bir şey olarak görünmektedir, denebilir. Eğer böyleyse, oyunun, birçok faaliyet ve alan için merkezi ve ana bir yeri olduğu söylenebilir. Bu düşünce, oyunla ortak yanları bulunan bütün kültürel alanları ve neredeyse bütün kültürü oyuna dayandırmaya varmaktadır. Savaş bir mücadeledir ve bir çatışmalı oyuna benzemektedir, şimdi olmasa da eskiden devletlerin uyduğu belli savaş kuralları vardır. Şiir, ritimlidir ve belli bir izleyici kitlesi gerektirir, şiirde kelimeler kavramlar gündelik hayatın dışında olarak kullanılır ve bu açılardan oyunla yakından ilişkilidir. Spor zaten oyunun yarışmalı biçimidir. Örnekleri çoğaltmak mümkün. Her şeyin oyundan doğduğu düşüncesi, oyunla ilgili, benzer bir yanı olan bütün aktiviteleri içine alarak genişleyen bir oyun tanımına ve düşüncesine varır. Bu düşünce büyük ölçüde Hollandalı tarihçi Huizinga'ya aittir. Oyun üzerine düşünme sürecini bu ölçüde geniş bir alana taşıma, yeni bağlantılar ve araştırma alanları ortaya çıkartmış ama aynı zamanda meseleyi daha da karmaşıktırarmıştır. Bunun tabii ki olumsuz bir şey olduğunu düşünmüyoruz. Yeni alanlar açılması konuyu daha derinlikli inceleyebilmenin ön koşuludur. Ve oyunu anlayabilmek için farklı disiplinlerin bakış açılarının bir aradalığına ihtiyaç duyulmaktadır.

Ama eğer oyun da diğer kültürel olgularla eş zamanlı olarak ortaya çıkmışsa, oyunun merkezi bir rol almadan sadece belli bakımlardan birbirine benzeyen alanları ifade etmek için 'ödünç' olarak diğer kültürel alanların kullanımında olduğu da düşünülebilir. Oyun hazla, eğlenceyle, beceriyle, gelişimle, hayalle, kurallar ve zorlamalarla, şansla, amaç ve

araçla ve daha bir dolu şeyle yakından ilişkilidir. Bütün bu unsurlar, oyun olarak baştan var olmuş olan bütünlüğün içinden, sonradan hayatın diğer alanlarına mı yayılmıştır? Yoksa oyun, insanoğlu tarafından bir nevi damıtılarak, kültürel olarak işlenerek ve birikerek birçok alanda, gerçek hayatın işleme biçimini anlamaya, onu tanımaya ve anlamlandırmaya olanak sağlayan bir biçim olarak mı ortaya çıkarılmıştır? Bu düşünce de kuşkusuz daha önce, oyunun gerçek hayata dair bir hazırlık olduğu şeklindeki ifadeyle dile getirilmiştir. Oyun aynı zamanda çocuğun informal eğitim biçimlerinden başlıcasıdır. Ve formal eğitim insanlık tarihinde çok eski bir zamana dayanmamaktadır. Dolayısıyla oyuna, insanlığın gelişmesinde önemli bir yer vermek bu bakımdan da kaçınılmazdır. Bazı düşünürler bu bakış açısına, oyunun araçsal bir etkinlik gibi algılanmasının mümkün olamayacağı, çünkü oyunun bir amaç gözetilmeden gerçekleştiği ve sadece kendisini olanaklı kılmak için istendiği düşüncesiyle karşı çıkmaktadırlar. Biz bu eleştirilere sonuna kadar katılamamaktayız. Bu çalışma da, oyunu, belli bir konuda değil, genel anlamda, insanın ‘yapmasına’, denemesine ve gelişmesine aracılık eden, türsel anlamda adaptasyon yeteneğinin bir yönü olarak gören ve bu şekilde değerlendiren bir bakış açısına dayanmaktadır.

Oyun, her ne kadar biyolojik bir unsura sahip olsa da onun günümüzdeki biçimiyle oluşması uzun bir toplumsal çabayla mümkün olmuştur. Oyun tarihseldir. Başka zamanlarda ve dönemlerde oyunun biçimi ve oynanmasındaki amaçlar değişebilmektedir. Ve günümüzde oyunun aldığı biçimler ve insanların oynama davranışı bu tarihsellik göz ardı edilerek anlaşılamaz. Bu anlamda toplum bilimcilerin ve halk bilimcilerin oyuna yaklaşımı, bu tarihselliği ortaya çıkartması anlamında çok değerlidir. İlk bakışta yapısalcı bir yaklaşımla da oyunu incelemek mümkünmüş gibi görünmektedir. Saussure, yapısalcı düşüncüyü açıklamak için bir satranç oyunu örneği kullanmaktadır. Satranç oyununu anlamak için oyunun taşlarının hangi maddeden yapıldığını ya da bu oyunun ne zaman ortaya çıktığının, nasıl bir gelişim gösterdiğinin bilinmesi gerekli değildir.(Yücel, tarihsiz, s.23) Tabii ki ‘satranç oyununu’ anlamak için bir tarihselliğe ihtiyaç duyulmayabilir. Ama genel anlamda oyunu anlamak için bu yöntem kullanıldığında çeşitli sorunlarla karşılaşılacağı da kabul edilmelidir. Çünkü bir çok oyun ve özellikle ritüel biçiminde gerçekleştirilen oyunlar, zaman içerisinde bu niteliklerini yitirmektedirler. Örneğin dünyanın pek çok yerinde oynanan körebe oyununun çok eski kurban ya da simgesel kurban törenleriyle ilişkili olduğu düşünülmektedir. Aynı şekilde birçok çocuk oyunu içerisindeki ‘yanmak’, ‘can kaybetmek, can kazanmak’, ‘ölmek’

gibi oyun terimleri de aynı ritüel kökene işaret etmektedir. Günümüz tiyatrosunun ilk biçimleri olarak düşünülen dramatik köy oyunlarının da yine halk yaşantısı içerisinde doğayı etkilemek, onu yeniden doğmaya, canlanmaya teşvik etmek amacıyla oynandığı geniş kabul gören bir olgudur. Eğer böyleyse, oyuna, sadece belli bir anda bakarak, onun işlevini değerlendirmek onun değişen özünü ve işlevini ıskalamak anlamına da gelecektir. Bu çalışma bu yüzden tarihsel bakış açısını amaçlamaktadır.

Oyun temelde faydalı olduğu düşünülen bir faaliyet alanıdır. Bedeni kullanmada ustalık, el-göz koordinasyonunun gelişiminin hızlanması, toplumsal ve cinsel rollerin edinilmesi, topluluk bilincinin oluşması, gerginliğin giderilmesi, gerçek yaşamda olanaksız olan deneyimlerin oyun aracılığıyla yaşanabilmesi, sözlü kültür ve toplumsal yaşam için gereken geleneklerin yeni kuşaklara iletebilmesi ilk elde akla gelenlerdir. Ama oyun bunların hiç biri için değil, yani faydası için değil, sadece sağladığı haz, mutluluk ya da eğlence dolayısıyla çekici gelmektedir. Bu özelliği ile felsefecileri kendisine çeken oyun, gerçek yaşamın oyuna, zorunluluklardan azade bir yaşama, dönüştürülüp dönüştürülemeyeceği sorusunu açığa çıkarmıştır. Bu aynı zamanda ütopyaların da temel özelliğidir. Oyun hangi araçlarla ne tür bir amaç için ve nasıl oynanıyor olursa olsun, haz alınabilecek bir yaşamın mümkünliğini, umudunu gündemde tuttuğu için ilerici bir yan taşımaktadır. Fakat aynı özellikleri sebebiyle, kurgu oluşu ve gerçek yaşamın dışına çıkabilme olanağı sağlaması sebebiyle, dış dünyanın sertliği, karmaşıklığı, bütünlükten yoksunluğu ve dolayısıyla anlamlandırılmasının güçlüğü karşısında kaçılacak bir alan haline de gelmektedir. Bunun olumsuz yanı ise gerçek yaşamdaki etkinliğin olabildiğince geri çekilmesi olmaktadır. Bu biçimiyle psikopatoloji alanına yaklaşır oyun. Kişi bütünlüğünü korumak için sorun yaşadığı gerçek yaşamı toptan çarpıtabilir hatta yok sayabilir. Böylelikle gerçek yaşamın dışına çıkma olanağı sağlayan oyun, psikotik kişi için gerçekliğin kendisi olur. Bu ters çevrilmiş bireysel ütopyanın somut dünyada karşılığı yoktur. Bu yüzden hasta tanısıdır da aynı zamanda. Dünyanın değişmesi umudunun azalması, kamusal yaşamın geri çekilmesi kişinin bireysel yaşam alanlarına ve fantazyaya yönelmesini artırır.

Belki şunu söylemek mümkün, günümüzde oyun, oynayanın bilinç ve niyetine göre bir veçhe kazanmaktadır. Bu araştırma, temel belli tartışmalar üzerinde durarak psikolojideki ve toplumsal bilimlerdeki oyuna bakış açılarına değinmeyi ve oyun ve fantazyaya alanının daha

gelişkin bir yaşama geçişin olanaklarını aramak ve daha mutlu bir yaşamın düşünüy kurmak olanağını taşıyan bir alana dönüştürülebileceği üzerine yoğunlaşmayı amaçlamaktadır. Bunu söylerken oyunun-fantazyanın tek başına bu değişiklikleri gerçekleştirebileceğini söylemek istemiyoruz. Felsefede, sanatta, siyasal alanda, somut hayatın olumsuzluğu karşısında ortaya çıkan bu çabanın toplumsal-tarihsel eylem alanındaki çabalara ne ölçüde katkıda bulunabileceğini araştırmanın gerekliliğini vurguluyoruz.

2. PSİKOLOJİ BİLİMİ AÇISINDAN OYUNUN İŞLEVİ VE ÖZELLİĞİ

2.1. İKİ KURAMSAL ÇERÇEVE

Oyun konusundaki çalışmaları ve yaklaşımları büyük ölçüde etkilemiş ve hala etkilemekte olan iki temel yaklaşım, iki temel eksen, iki kuramsal çerçeve ve giderek iki temel kutup olduğundan söz edebiliriz. Bu yaklaşımlar, her ikisi de 1896 yılında doğan İsviçreli bilim adamı Jean Piaget ve Rus Psikologu Lev S. Vygotsky'nin çalışmaları ve düşünceleri etrafında şekillenir.

Piaget çocuğun zihinsel gelişimini ve bu gelişim içerisindeki gelişimsel evreleri açıklayan ilk araştırmacıdır. Ve Piaget den sonra bu alanlarda yapılan araştırmalar ve çalışmalarda bir patlama olmuş, hem Piaget'nin çocuklarla yaptığı deney ve çalışmaları kontrol etmek için benzer deneyler hem de onun çalışmalarının esinlediği yönde daha başka deney ve çalışmalar yapılmıştır. Bilimsel çalışmalarına biyoloji alanında başlayan Piaget psikoloji, felsefe, sibernetik ve epistemolojiyle ilgilenmiş, genetik epistemoloji adı altında bir disiplin oluşturmuş ve kendi kurduğu okulda farklı disiplinlerden araştırmacılarla bir arada çalışma fırsatı bulmuştur. Uzun bir hayat süren Piaget yaklaşık yetmiş yıl süren akademik yaşamında düşüncelerini genişletmek, işlemek, sınamak fırsatı bulmuş ve kuramını böylelikle oluşturmuştur. Haklı olarak saygı ve itibar gören Piaget'nin bulgu ve düşünceleri eğitim sistemini de etkilemiş ve değiştirmiştir.¹

Piaget'in kuramında toplumsal ve kültürel etkenler genelde ikincil ve ilinti halinde bulunurken, Vygotsky'nin hem bilişsel gelişim kuramının hem de oyun'a yaklaşımının toplumsal etkiyi merkez alan bir yaklaşımı bulunmaktadır ve bu iki kuramsal

¹ Piaget henüz on yaşındayken bilimsel bir dergiye part-albino türü nadir bir serçeyi gözleyerek yazdığı bir yazıyla başlar. Yine o yaşlarda Neuchatel'de iyi bir yumuşakçalar koleksiyonu bulunan bir müdürü olan müzeye gelip gider ve müdürün çırağı olur. Lisedeysen bu koleksiyonun sorumluluğunu ona vermek isterler ve on altı yaşına gelmeden saygı duyulacak bir bibliyografyaya sahiptir. (Evans, 1999, s.20)

çerçevenin temelde ayrıldıkları nokta toplumsallaşmanın biliş ve zihinsel gelişime etkisi konusundaki farklılıktır.

Vygotsky Moskova Üniversitesinde psikoloji, dilbilim, felsefe ve sanat alanlarında kendisini geliştirir ve psikoloji alanında sistemli olarak çalışmaya 1924 yılında başlar ve on sene çalıştıktan sonra, 1934 yılında tüberkülozdan ölür. Düşünce ve Dil adlı kitabını çok kısa bir zaman içerisinde ve hasta yatağında yazdırmak zorunda kalır ve kitabı ölümünden birkaç ay sonra basılabilir ve iki yıl sonra kendi ülkesi Sovyetler Birliği'nde yasaklanır. Yeniden basılması ve düşüncelerinin diğer araştırmacılara ulaşabilmesi için aradan yirmi yıl geçmesi gerekir. Hâlbuki bu çalışma, içerisinde başta Piaget'nin çalışmalarını değerlendiren ve eleştiren, düşünce ve dilin gelişimini, daha önce kurulamamış bir etkileşim içerisinde inceleyen ve zihinsel gelişim için merkez alan bir kuramsal çerçeveye sahiptir. Ve bu yirmi yıllık gecikme, var olan tartışmalar ve psikolojinin ana konularından birisi olan dil ve düşüncenin gelişimini incelemek için büyük öneme sahiptir. Vygotsky'nin Kitabı ancak 1962 tarihinde İngilizceye çevrilir. Yine diğer önemli yazılarından olan 'Sanat Psikolojisi'ni Vygotsky 1925'te yazar. Bu yazı da Rusçada 1965-1968'de, Almancada 1976'da yayınlanır. 'Tarihsel Anlamı İçinde Psikolojinin Krizi' yazısı da benzer şekilde 1927 yılında yazıldığı halde, yayınlanabilme tarihi Rusçada 1982, Almancada 1985'tir.(Elrod, 1989, s.5)

Günümüzde; oyun hakkında çalışan ve bizim oldukça faydalandığımız Ageliki Nicolopoulou'nun belirttiği üzere "Piaget'ci araştırma programı tükenmiş olmaktan uzak olmasına karşın, bu programın sınırlılıklarına ilişkin kanı giderek yaygınlaşmaktadır ve Piaget'in gelişim kuramı artan biçimde eleştirilere hedef olmaktadır. Özellikle eleştirilerin bir boyutu, Piagetci çerçevenin toplumsal ve kültürel etmenlere yönelttiği ilginin yetersiz olduğu[yönündedir.] Bu etmenlere sistematik bir biçimde yönelen oyun araştırmaları son yıllarda düzenli olarak yaygınlık kazanmaktadır. Bu araştırmalar pek çok kaynaktan yararlanırken, bu etmenleri artan bir biçimde aydınlatan ve birleştiren kuram, Vygotsky'nin sosyokültürel yaklaşımlı zihinsel gelişim kuramıdır."(Nicolopoulou, 2004, s. 139) ¹

¹ Ayrıca belirtmemiz gerekir ki Piaget Vygotsky'nin ölümünün ardından çalışmalarını ve eleştirilerini okur ve 1962 yılında bu eleştirilere yanıt mahiyetinde bir yazı yayınlar ve birçok konuda kendisini Vygotsky ile "uzlaşmış" bulunduğunu ifade ederken neredeyse hiçbir çalışmasında Vygotsky'nin araştırmalarına atıfta bulunmaz.

Piaget'nin oyun hakkındaki düşüncelerini ve savlarını anlayabilmek için onun oluşturduğu kuramı da incelememiz gerekmektedir; çünkü Piaget'nin oyunu sınıflama biçimi onun zihinsel gelişim modeliyle birebir örtüşmekte. Şöyle ki; -alıştırma oyunu, -sembolik oyun, -kurallı oyun olarak oluşturduğu aşamalar onun gelişim modelinde yer alan -duyusal-devinimsel dönem, -işlem öncesi dönem, -somut işlem dönemlerine karşılık gelmektedir. Ayrıca somut işlemler dönemini Piaget'in kuramında soyut işlemlerin izlediğini de hatırlatalım. Piaget biyoloji kökenli bir bilim ve düşün adamıdır ve asıl ilgilendiği konuların başında bilginin oluşumu ve dönüşümü gelir. Psikoloji, felsefe ve oradan epistemoloji ve sibernetiğe, ilgisinin genişlemesinin temelinde bu ana konu vardır. Biyoloji eğitiminin ardından psikolojiyle ilgilenmeye başlamıştır Piaget; çünkü "biyoloji ve bilginin analizi arasında felsefe dışında bir şeye ihtiyacı" olduğunu, bu ihtiyacı da psikolojiyle giderebileceğini inanmıştır. (Evans, 1999, s.159). Çocukların zekâ düzeylerini ölçmeye çalışan Alfred Binet'in laboratuvar-okulunda çalışırken bu ilgisini bilimsel bir uğraşa dönüştürebilecek bir anlayışa ulaşır. "Çocuk her şeyden önce biyolojik gelişimin başlıca özelliklerinin görüldüğü büyüyen bir organizma ve içinde var olduğu sosyal gerçeklik hakkında şu ya da bu şekilde bilmeye(bilişe) varan bir organizmadır. Piaget birbirini takip eden yaş evrelerinde çocuğun fiziksel, biyolojik ve sosyal dünyaları anlayışını test ederek bilgiyi nasıl edindiğimiz sorusuna bir cevap bulacağını umar." (Evans, s.22).

2.2. PİAGET'İN OYUNUN İŞLEVİ HAKKINDAKİ DÜŞÜNCELERİ

2.2.1. Piaget'nin düşüncelerinin kuramsal temeli

Piaget'e göre "gelişme, ilerleyen bir denge, daha az dengeli bir durumdan, daha yüksek bir denge durumuna sürekli bir geçiştir." (Piaget, 2004, s.13). Bu 'denge kurma mekanizması'nın Piaget; zihinsel, fizyolojik, duygusal gelişmede ve son olarak da toplumsal ilişkilerde benzer şekilde bulunduğunu söyler. Piaget için zihinsel gelişim, bedenin yükselen evrimi biterken yaşlılığa doğru tersine bir evrime başlaması gibi bir çöküş süreci göstermez ve sürekli bir ilerlemeye uygun bir 'devingen dengeye' yönelir. Davranışın ve düşüncenin her yaş için değişmeyen *işlevlerinden* söz eder Piaget. Bu sürekli ilgilere karşı da 'değişebilir yapılar'ın bulunduğunu söyler. Bunlar (sürekli işlevler ve değişebilir yapılar) denge sürecinin birbirini bütünleyen iki unsurudur. "Sürekli işlevlerin yanında, öyleyse değişebilir yapıları ayırt etmek gerekir, bebeğin ilkel davranışlarından yetişkinliğe değin davranışın bir düzeyden diğerine olan ayrımlarını ya da karşıtlığını, bu derece derece ilerleyen yapıların ya da peş peşe denge biçimlerinin analizi belirler." (Piaget, a.g.e., s.15).

Piaget bir çocuğun, dışta ya da içte bir dürtünün harekete geçirmedeği hiçbir edimi gerçekleştirmediğini ve bu dürtünün her zaman kendisini bir gereksinim tarzında gösterdiğini söyler. Buna göre tüm hareket, düşünce ya da duygular, bir gereksinime yanıt vermek için oluşur. Gereksinimin ise her zaman bir dengesizliğin dışavurumu olduğunu belirtir. Buna göre edimler dengesiz durumun aşılabilmesi ve gereksinimlerin doyurulabilmesi için gerçekleşir. Piaget'nin bahsettiği bu gereksinimler sadece acıkmak, yorulmak gibi biyolojik gereksinimler değildir. Örneğin bir nesneyle karşılaşmak, bir nesneyle oynama gereksinimine yol açabilir, bir soruyu uyandırabilir ya da o nesne pratik amaçlar için kullanılabilir. Bir başkasının sesi, ona öykünme gereksinimine yol açabilir. Ve doyum gerçekleşince (yemek yemek, dinlenmek, oynamak, öykünmeyi başarmak gibi) edim de sona erer.

Piaget'e göre "insan gelişmesi, işte bu düzeneğin(mecanisme) sürekli ve aralıksız yeniden düzeltilmesinden ya da dengeye gelmesinden ileri gelir: bu nedenle ilk kuruluş evrelerinde, peş peşe zihinsel yapıların dengeler kadar, biçimlerin gelişmesine de yol açtığı ve

bunların [deneyimlerden soyutlanmış biçimlerin] her birinin öncekilere göre daha ileri olduğu düşünülür.” (Piaget, a.g.e., s.18).

Piaget, gereksinimlerin şeyleri ve kişileri bireyin kendi etkinliğine katma; yani dış dünyayı ‘özümseme’ eğilimini gösterdiğini ve bu özümseme sırasında aynı zamanda kendisini düzelterek onlara uymak zorunda kaldığını, sahip olduğu önceki yapıları yeniden ‘bağdaştırdığını’(uyarladığını) ve böylelikle gerçekliğe daha açık uyum sağladığını savunmaktadır. Piaget’nin kuramına göre bilinç, bilinçsiz bir benmerkezcilikle başlar ve gelişmenin evreleri süresince yavaş yavaş benmerkezci düşünceden nesnel ve mantıklı düşünceye geçilir.

Benmerkezci düşünce Piaget’in kuramında çok önemli bir yeri tutmaktadır, biz de bu konuya Vygotsky’nin düşüncelerini ve Piaget’e eleştirilerini aktarırken tekrar değineceğiz. Ama öncelikle Piaget’nin bilginin oluşmasıyla ilgili düşüncelerini aktarmak Piaget’nin kuramını anlamaya yardımcı olacaktır.

Piaget’e göre bilginin mantıklı ve rasyonel gelişimiyle buna karşılık gelen şekillendirici psikolojik süreçler arasında benzerlik vardır, bunu ortaya çıkarmanın en uygun yolu da aslında tarih öncesi insanın düşünüşünün incelenmesidir. Fakat bu olanağın bulunmadığını belirten Piaget, başka bir olanaktan, çocukların mantıksal, matematiksel, fiziksel ve benzeri bilgilerinin gelişiminin olanağından yararlanmayı düşünür ve çocuklarla bu süreçleri ortaya çıkarmaya yönelik çalışmalar yapar. Piaget bu çalışmalarda ortaya çıkan sonuçları ve bulguları kendi kuramsal yapısı içerisinde yorumlayışıyla gelişim modelini oluşturur. Bu modeli, Piaget’in çalışmaları ülkemizde uzun zamandır tanındığı için, ayrıntılı aktarmayı gerekli görmüyoruz.

Piaget’e göre “bilmek, gerçekliği dönüşüm sistemleri içerisinde sindirmek, belli bir duruma nasıl sebep olduğunu anlamak için gerçekliği dönüştürmek demektir.”(Evans, s.39). Bu Piaget’e göre düşünce’nin *işlevsel yönüdür* ve sadece durumlarla ilgilenen ve dural olan *simgesel yönden* farklı olarak “bir durumdan diğerine gerçekleşen dönüşümle ilgilenir. Nesneleri ve durumları dönüştüren eylemlerin kendisini ve esasen dönüşümün sistemleri olan zihinsel işlevleri kapsar.”(Evans, s.39). Mantıksal ve matematiksel yapıların bilgisine bu şekilde fiziksel eylemlerden soyutlanılarak ulaşıldığını söyler Piaget. Bir çocuk, nesne

üzerinde bir eylem gerçekleştiğinde yalnızca o nesne ile ilgili özelliklere ait bilgileri soyutlamamakta aynı zamanda kendi eylem ya da işlemini de soyutlamaktadır demektir. Buradan da soyutlamanın iki biçimi ortaya çıkar: nesnelerden kazanılan *basit soyutlama* ve eylemlerden kazanılan *yansıtıcı soyutlama*. Fakat az ilerde Piaget nesnelerden kazanılmış olduğunu söylediği *basit soyutlamayı* da eylem çerçevesine çekip *bireysel* ve *düzenlenmiş* eylemlerin bu iki tip soyutlamanın kaynağı olduğunu söyler. *Basit soyutlama* fırlatma, itme, dokunma, ovma gibi *bireysel eylemlerden* kazanılır ve *yansıtıcı soyutlama, düzenlenmiş eylemlerden* kazanılır biçimine dönüşür. Piaget “Eylemler, değişik şekillerde düzenlenebilirler. Birbirlerine bağlanabilirler (katkısal düzenleme); geçici bir sıra içinde birbirlerini takip edebilirler(takımsal ya da ardışık düzenleme), bir eylemle diğeri arasında benzerlik oluşturabilir ya da eylemler arasında kesişmeler sağlanabilir. Tüm bu düzenleme çeşitlerinin mantıksal yapılarda benzerleri vardır ve bana öyle geliyor ki, eylem düzeyinde bu düzenleme daha sonra düşüncede gelişen mantıksal yapıların temelinde yer almaktadır” demektedir.

Piaget mantıksal matematiksel yapıların bireyde dilin ortaya çıkmasından önce var olduğunu dolayısıyla bu yapıların dilbilimsel şekillerden türetilmeyeceğini düşünür. Dilin gelişmesinden hemen önce pratik bir zekâ olan *duyusal-motor* zekânın çocukta bulunduğunu belirtir. Duyusal-motor zekâyı şekillendiren eylemlerin ise tekrarlanabilme ve genelleştirilebilme gibi iki özelliği vardır. Ve bir eylemde tekrarlanabilen ve genelleştirilebilen şeyi **şema** olarak adlandıran Piaget şemaların birbirlerini kapsayabileceklerini, bir şemanın içerisinde başka alt sınıfların bulunabileceğini ve daha ileri bir seviyede bu sınıf ve kapsama ilişkilerinin kavramlara sebep olduğunu ve duyusal-motor düzeyde bir çeşit uygulanabilir kavram olarak işlev gördüğünü söylemektedir.

Duyusal-motor zekânın içerisinde kapsama, düzenleme ve benzerlik gibi mantıksal matematiksel yapıların temeli olan mantık bulunsa da bu henüz bir *işlem* değildir. Fakat işleme dönüşecek olan sürecin başlangıcıdır.(Evans, s.44). Duyusal motor zekâda, bir nesnenin *sürekliliği* bilgisi oluşmaktadır. İlk yedi-sekiz ayın sonuna kadar bebekler, görebildikleri alandan çıkan ya da bir şeyin arkasına giren nesnelerin sadece görünen alandan çıktığını ama aslında hala orada ya da başka bir yerde bulunmaları gerektiğini fark edemezlerken; birinci senenin sonuna doğru, önlerine bir engel koyulduğunda nesneye

ulařmak için o engeli çekmeye çalışarak nesnenin süreklilięi fark etmeye başladıklarını gösterirler. Aynı zamanda “ikinci senenin başında çocuklar, geometricilerin deęişken gruplar olarak adlandırdığı pratik bir mekân düşüncesine sahiptirler. Bu dięer bir anlamda bir doğrultudaki hareket başka doğrultudaki hareket tarafından engellenebilir; uzaydaki bir noktaya farklı yönlerden ulaşılabilir anlayışdır.” (Evans, 1999, s. 44). Piaget işte bu iki özellięin yani süreklilik ve pratik mekân düşüncesinin *işlem* düzeyinde ortaya çıkacak (Piaget’nin gelişim modelinde de önemli bir yer tutan) *korunum* ve *tersine çevrilebilmenin* temelleri olduğunu söyler.

2.2.2.Piaget’nin Yaklaşımında Oyun

Piaget, kuramının, daha önce bahsettiğimiz, önemli kavramlarından olan ‘özümleme’ ve ‘uyumlanma’yı oyunu açıklamak için de kullanır. Anlayabildiğimiz kadarıyla çocuk sürekli biçimde etrafıyla bulunduğu etkileşimler aracılığıyla dış dünyayı, olayları, nesneleri, durumları, içselleştirir, ‘özümser’. Ve özümsemenin yanında; mevcut zihinsel yapılarını kendi içerisinde yeniden organize etmesiyle ve gerçekliğe daha üst boyutta bir örgütlenmesiyle de çevreye ‘uyarlanır’. İşte Piaget’ye göre oyun sırasında özümseme, uyarlanmaya üstün gelmekte yani dış dünya zihinsel yapıların içine alınmaktadır.

2.2.2.1 Alıştırma Oyunu

Daha önce belirttiğimiz gibi Piaget ilk olarak alıştırma oyunlarından bahseder. Bu oyun çocuęun yaşamının ilk on sekiz ayında baskındır. “Dilden çok önce düşünceyle toplumsal yaşam araya girmeden” “duyusal-devinim işlevlere baęlı” olarak bu oyun ortaya çıkar. Bu salt alıştırma oyunudur “çünkü yalnız hareketlere ve algılamalara etkili olur.(Piaget, 2004, s. 38) Alıştırma oyunları “yerleşmiş eylem ve manipölasyon dizilerinin, pratik ya da araçsal amaçlarla deęil, motor etkinliklerdeki ustalıktan elde edilen *saf haz* için tekrarlanmasını kapsamaktadır ve bu oyun biçimi duyu-devinim şemalarından doğmakta ve temel olarak çocuęun nesneleri kullanması üzerine odaklanmaktadır.” ¹(Nicolopoulou, 2004,

¹ Vurgulama bana ait.

s. 140) Yani açık bir söyleyişle Piaget çocuğun ilk bedensel hareketlerinin tekrarlanan biçimlerini haz amacı taşıyan bir çeşit oyun olarak kabul etmektedir. Bu alıştırmalar zamanla ve arttıkça önce rastlantısal olarak fark edilen edimler, arkasından da amaçlı eylemler gerçekleştirilmeye başlanır. Bunun ardından ise çocuk hedefler belirlemeye başlar ve alıştırmaya oyunları yapılar dönuşür.

2.2.2.2. Simgesel Oyun

Simgesel oyun iki yaş civarlarında tasarımıyla ve dilin ortaya çıkmasıyla görölmeye başlar. Düş gücüne öykünmeye dayanan bir –mış gibi yapma biçimindeki bu oyunun amacı Piaget’e göre “gerçeęi arzuların işlevine dönüştürerek ben’i doyurmaktır.” “Çocuğun gerçeęe boyun eğme çabası deęildir, tersine, ben’in gerçeęi bozulmuş olarak özümsemesidir.”(Piaget, 2004, s. 38) Buradan anladığımız üzere, alıştırmaya oyunlarıyla kurallı oyunların arasında bulunan bu simgesel oyun biçimi Piaget tarafından benmerkezci bir etkinlik olarak görölmektedir. Dört yaş civarlarında çocuğun gerçekliğe baęlı kalma gücü arttıkça bu –mış gibi yapma oyunu azalmakta ve kurallı oyunları oynayabilme ve kurallara tabi olma gücü gelişmektedir. “Başlangıçta *doęuştan gelen\bireye özgü* oyun sembollerinin kullanımını içeren yalnız bir simgesel etkinliktir. Ortak sembollerin kullanıldığı simgesel oyun[lar ise] üçüncü yılın son dönemlerine kadar ortaya çıkmamaktadır. Piagetci modelde, ilk –mış gibi oyun kombinasyonları zamanla deęişen şu öğeleri kapsamaktadır: a) Baęlamdan uzaklaşmış davranış(örneğin, boş bir bardaktan içmek gibi bildik bir davranışta bulunmak) b) Kendine göndermede bulunmaktan bir başkasına göndermede bulunmaya doęru deęişmeler. (örneğin, kendisinin uykuya yatması yerine oyuncak ayısını yatırması) c) İkame nesnelerin kullanımı (örneğin, Bebek yerine bir blok kullanması) d) sırsal kombinasyonlar(örneğin, çocuğun tek bir eylemi taklit etmek yerine –mış gibi yaparak tüm bir senaryoyu kurması) (Nicolopoulou, 2004, s. 141)

2.2.2.3. Kurallı Oyunlar

Piaget kurallı oyunları bir bilye oyununu inceleyerek açıklıyor. Ülkemizde de bu oyun son zamanlara kadar misket adıyla Piaget'nin gözlediği gibi ilkökul yıllarının sonlarına kadar sıkça oynanmaktaydı. Yedi yaşından sonra çocukların toplumsal davranışlarındaki önemli bir değişikliğin, bilye oyununda olduğu gibi, çeşitli ve önemli kuralları bulunan oyunları oynamaya olanak sağladığını belirtiyor Piaget. Dört ile altı yaş arasındaki çocuklar bu kuralları büyüklerle oynarken bir dereceye kadar takip edebilseler de kendi yaş grubuyla oynarken arkadaşlarının kurallarına aldırış etmeden kendilerine göre oynuyorlar. Yedi yaşından sonra ise kurallarda birliğe varabiliyorlar ve “tek bir yasa önünde eşitliği sağlayacak tarzda birbirlerini denetliyorlar. Öte yandan kazanmak sözü [dört-altı yaşlar arasındaki güzel güzel eğlenmek anlamının aksine] ortaklaşa bir anlam kazanıyor. Kurallara dayalı bir yarışmadan sonra başarmış olmak ve bir oyuncunun diğerleri üzerindeki zaferini ve kazanılan bilyeleri tanımak, iyi yürütülmüş ve sonuca vardırان tartışmaları gerektir[diği için]” Ve “hemen inanmanın ve zihinsel benmerkezciliğin eşlik ettiği küçük çocukluğun hemen tepki gösteren davranışları yerine, yedi ya da sekiz yaşından itibaren çocuk[lar] hareket etmeden önce düşün[meye başladıkları için] bu düşünceli, zor davranışı fethetmeye başla[yabiliyorlar].”

Daha açık söylersek, Piaget'ye göre, çocuğun zihinsel işleyişi artık buna olanak sağlayacak şekilde uyarlandığı için, bu hedefler başarılabilmektedir.

“Düşünüş bir iç düşünüşten başka bir şey değildir, diğer bir deyişle, bu, konuşan bir kimseyle ya da gerçek bir itirazcıyla yapılan bir tartışma gibi, kendi kendine yapılan bir tartışmadır.” “toplumsallaşmış bir tartışma, dışa vurulmuş bir düşünüşten başka bir şey değildir. Ama Piaget bu konuda sanki biraz tereddütlüdür. Şöyle devam ediyor “Gerçekte benzeri tüm sorularda olduğu gibi, insan kendine acaba tavuk mu yumurtadan çıkıyor, yoksa yumurta mı tavuktan çıkıyor sorusunu sorar, çünkü tüm insani davranışları aynı zamanda hem toplumsal, hem bireyseldir.(Piaget, 2004, s.60)

“Toplumsal etki” yine de yukarıdaki alıntıda bir ölçüde yer almaktadır. Belirtmek gerekir ki Nicolopoulou, Wood ve başka araştırmacıların da vurguladığı gibi “ Ortak anlamlara ve kurallı oyunlara yalnızca üstünkörü bir şekilde yakla[şan Piaget'in] sonraki

alıřmalarında bu toplumsal ve duygusal kaygılar temel bir biimde kaybolmaktadır.”
(Nicolopoulou, 2004, s. 144)

Ayrıca yukarıda düşünce ve konuşmayla ilgili olarak Piaget’den alıntıladiğıımız kısımda iç konuşmanın, tartışmanın zihnin içinde, sanki gerçekten birisiyle tartışıyor, ona cevap veriyor gibi yapıldığı argümanı da aslında tartışmalıdır. Tabii ki iç konuşmanın böyle gerçekleştiğı durumlar vardır fakat, bu konuyu çok daha geniş boyutlarıyla tartışan Vygotsky’e göre iç konuşma sadece sesi kesilmiş bir dış konuşma değildir. “ Dışından konuşma, düşüncenin sözcüklere dönüřtürölmesi, maddeleřtirilmesi ve nesneleřtirilmesidir. İçinden konuşma da ise süreç tersine döner: Konuşma, içsel düşünceye dönüřür. Dolayısıyla bunların yapılarının farklı olması gerekir.” Bu konuya Vygotsky’nin kuramını incelerken benmerkezci konuşma hakkındaki tartışmalar sırasında tekrar değineceğiz řimdilik řu kadarını belirtelim; Vygotsky’nin bulgularına göre konuşma ilk olarak iletişim amacıyla gelişir yani kaçınılmaz olarak toplumsaldır. Daha sonra benmerkezci konuşma biçimine dönüřür ve başka bir işlev edinir. Düşüncelerin organizasyonunu sağılayan, bireyin kendisi için yaptığı bir konuşma haline gelir ve bu daha sonra tamamen içselleşir ve aynı zamanda artık düşüncelerden ayrıştırılamaz. Ama řimdi Vygotsky’nin oyunu yerleřtirdiğı geniş kuramsal çerçeveye bakalım.

2.3.TOPLUMSALLIĞI GÖZÖNÜNDE TUTAN BİR YAKLAŞIM: VGOTSKY

Piaget ve Vygotsky temelde aynı bilimsel problemleri anlamaya ve açıklamaya çalışmıştır. Bunlar zihinsel işlemlerinin altında yatan süreçlerin, araçların ve bu araçların ilişkisinin açığa çıkarılması biçimde özetlenebilir. Piaget; aslında somut gerçeklik içerisinde bulunan ama ortaya çıkarılmaları için her defasında bir öznenin bir işlem gerçekleştirmesini ve yeniden oluşturmaları gerektiren belli yapıların bulunduğunu ve bu yapıların insanın dış dünyayla etkileşim içerisindeyken oluşturulduklarını düşünür. Basitten karmaşığa doğru bu yapılar birbirini kapsayacak şekilde daha büyük yapıları oluştururlar, etkileşirler ve bu süreçlerin gelişimi çocuğun gelişiminde izlenebilir. Yapılar eylemlerden soyutlanırlar ve bilince aktarılırlar. Ve Piaget'e göre işlemsel yapılar dilsel yapılardan önce gelirler ve dilsel yapılar, işlemsel yapılardan çıkıp gelişirler ve sonradan yine ona dayanırlar. Dilden önce olan bir zeka türü vardır ve bu zeka gelişimin belli bir (iki yaş) düzeyinde dilin sembolleştirilmesine dönüşür. Bu yapılar dilin sembollerine aktarılabileceği gibi başka alanlara da aktarılabilir nitelikte potansiyellikler taşırlar. Piaget gerçi dil ve düşüncenin etkileşimini, “ açıktır ki, eğer konuşma en azından kısmen yapılaşmış bir zekaya dayanmaktaysa, aynı zamanda bunun tersi de doğrudur. Konuşma [da] zekâyı yapılaştırır.” (Piaget, 1982, s.93). Diyerek ifade etse de, düşünme ve konuşmanın ilişkilerini inceleyebilecek kuramsal çerçeveyi biz Vygotsky'de bulmaktayız.

Piaget'nin ve Vygotsky'nin gelişim kuramları ters yönde ilerler. Piaget gelişmenin 'bireylikten toplumsallığa' doğru gerçekleştiğini düşünürken Vygotsky için gelişim 'toplumsallıktan bireyliğe' doğru bir süreçtir. Bu düşünce farklılığından kaynaklanan, olguları değerlendirme, yorumlama, açıklama biçimleri temel problemleri yaratmaktadır.

Vygotsky, Piaget'nin “düşüncenin gelişmesi hakkındaki fikirlerinin, çocuk düşüncesinin köken bakımından ve doğal olarak içe yönelik olduğu ve ancak uzun ve sürekli bir toplumsal baskı altında gerçekçi düşünceye dönüştüğü biçimindeki psikanalizden alınma öncüle” ve yine psikanalizin hoşlanma(haz) ve gerçeklik ilkesini ayrıştırarak ve haz ilkesinin gerçeklik ilkesinden önce geldiği, bağımsız bir yaşamsal güç ve ruhsal gelişmenin ilk hareket ettiricisi olduğu şeklindeki metafizik görüşe dayandığını” söylemektedir. (Vygotsky,1985,s.32.ve43).

Ve Vygotsky aslında “gereksinmelerin doyurulması dürtüsüyle, gerçekliğe uyarlanma dürtüsünün ayrı ayrı, birbirlerine karşıt şeylermiş gibi düşünülemeyeceğini” [,] “gereksinim ve hoşlanma, gerçekliğe uyarlanmadan koparılınca, gerçekçi düşüncenin de somut gereksinme, ilgi ve isteklerden kopuk, işlevi yalnızca gerçek uğruna gerçeği aramak” olan bir düşünce haline geleceğini belirtir.¹

Vygotsky düşünce ve konuşmanın başka alanlardan gelerek birbirlerinden bağımsız olarak geliştiklerini düşünmektedir. Türeyişsel kökleri farklıdır. Ve bu iki işlevin birbirlerinden bağımsız ve farklı yönlerde bir ilk gelişme süreçleri bulunur.

Vygotsky ilk çağlardan günümüze kadar bütün kuramların ya düşünce ve konuşmanın *özdeş tutulması* veya *eritilerek birleştirilmesi* ya da ve hemen hemen metafizik biçimde birbirinden *kopartılması* ve *ayrı tutulması* gibi iki uç arasında olduğunu ve bütün kuramların, bu uçların belirttiği sınırlar içerisinde kaldığını söylemektedir. (Vygotsky, 1985, s.18). Şimdi bu soruna Vygotsky’nin yaklaşma biçimine bakalım.

2.3.1. Düşünce ve Dilin gelişmesi

Vygotsky en başta temel olarak, düşünce ve dil arasındaki karşılıklı ilişkileri incelemek için, daha önce bu konuda yapılan çalışmalarda kullanılan karmaşık psikolojik bütünleri öğelerine ayırma yönteminin, aranmakta olan ilişkileri ve bu ilişkilerin geçirdikleri değişimleri açıklamak için doğru bir çözümleme yöntemi olmadığını düşünmektedir. Ona göre “bu yöntem kimyada suyun hidrojen ve oksijene ayrıştırılarak çözülmesiyle karşılaştırılabilir. Bu elemanların[öğelerin] hiçbiri bütünün özelliklerine sahip olmadığı gibi bunların özellikleri de bütünde yoktur”

Vygotsky’ye göre ise uygulanması gereken çözümleme yöntemi, “bütünün temel özelliklerinin tümünü taşıyan ve bunları yitirmeden daha küçük parçalara bölünemeyecek olan” **birimlere ayırıştırma** diye adlandırdığı çözümleme yöntemidir. Vygotsky “Suyun özelliklerini anlamak için, kimyasal bileşimine değil, moleküllerine ve bunların davranışlarına

¹ Piaget “Freud’un genetik olarak “gerçeklik” ilkesinden önce geldiğini söylediği “haz ilkesi” [konusunda] Vygotsky, benim bu fazlasıyla basitleştirilmiş kısmı çok fazla yorumlamadan kabul etmemi eleştirmekte yine haklıdır.” demesine rağmen bu ve Vygotsky’nin eleştirdiği benmerkezciliği değerlendirilmesi konusundaki eleştirilerini cevaplarken kendi kuramsal çerçevesinin yönü konusundaki önemli tartışmadan kaçınmıştır.

bakmak gerekir” demektir. Vygotsky’e göre “sözcük anlamı, hem düşünce hem de konuşma olduğu için, sözlü düşüncenin” incelenmesindeki bu birim sözcük anlamıdır. (Vygotsky a.g.e., s.21)

Vygotsky, Koehler ve Yerkes’in maymun ve şempanzelerle ve Stern, Buehler, Koffka ve Watson’un çocuklarla yaptığı deneylerden çıkan sonuçları değerlendirerek düşünce ve konuşmanın türeyişsel kökenlerinin farklı olduğu ve bu iki işlevin başlangıçta farklı doğrultularda geliştikleri sonucuna varmaktadır. Vygotsky, “konuşmanın gelişmesinde anlık-öncesi bir aşamanın, düşüncenin gelişmesinde ise dil-öncesi bir aşamanın varlığını kesinlikle saptayabiliriz” demektir. (Vygotsky, a.g.e. , s. 71)

Çocuğun ayrı ayrı gelişen düşünce ve konuşması iki yaş civarında kesişirler ve bu konuya ilk dikkati çekenlerden biri olan Stern’e göre, çocuk ‘her şeyin bir adı olduğu’ biçimindeki ‘yaşamının en büyük keşfini yapar.’ Vygotsky çocuğun gelişmesindeki bu önemli dönemin “çocuğun sözcükler hakkında birdenbire ve etkin biçimde merak duymaya başlaması ve bunun sonucunda sözcük dağarcığının hızla ve büyük ölçüde genişlemesini” sağladığını kabul eder; fakat Stern’in düşündüğü gibi çocuğun iki yaş civarında dilin simgesel yapısını keşfedebileceği fikrine katılmaz. (Vygotsky, a.g.e., s. 70) Çocuk bir sözcüğü öğrendiği zaman, “[o]sözcük çocuğun gözünde bir süre için bir işaret olmayıp, yalnızca nesnenin özelliklerinden biridir” diyen Koffka’nın değerlendirmesi Vygotsky için daha geçerlidir. Vygotsky’ye göre de “çocuk, sözcük-nesne ilişkisinin dış yapısını, simgesel iç yapısından önce kavrar” ve Vygotsky bunun “okul çağında bir çocuğun bile, yeni bir işaretin işlevsel kullanımının öncesinde bu işaretin dış yapısı üstünde egemenlik sağlamakla geçen bir döneme” benzer olduğunu belirtir. (Vygotsky, a.g.e, s. 78,79)

Vygotsky çocuğun dilbilgisine ait yapıları doğru olarak kullanmasına rağmen gerçekte bunların simgeledikleri mantıksal işlemleri henüz anlamadıkları; “neden, koşul ya da zaman ilişkilerini doğru düzgün kavramadan çok önce, konuşmasında yan cümleler, **çünkü, eğer, ne zaman** ve **ama** gibi sözcükleri kullanmaya” başladıklarını belirtir.¹ (Vygotsky, a.g.e., s.74).

¹ Vurgulamalar yazara ait

Vygotsky'e göre bu olgu her ne kadar tersmiş gibi görünse de çocuk düşüncesinin gelişiminde bir kural dışılık değil neredeyse bir kuraldır. Aynı sıralanış çocuğun kavramlarının gelişiminde de görülmektedir.

2.3.2. Kavramların ve Kavramsal düşüncenin gelişimi

Daha önce söz ettiğimiz gibi sözcük anlamı Vygotsky için aynı zamanda düşünceye de aittir. Düşünceye aittir çünkü “her sözcüğün anlamı bir genelleme ya da kavramdır. Genellemeler ve kavramlar da düşünce eylemleri”dir. (Vygotsky, 1985, s.167).

Vygotsky'e göre sözcük anlamları değişme ve gelişme gösterirler. Çocuk bir sözcüğü öğrendiği zaman o sözcüğün çocuğun zihnindeki gelişmesi yeni başlamış demektir. Çocukların kullandığı sözcükler tabii ki yetişkinlerin de kullandığı sözcüklerdir ve işaret ettikleri nesneler bakımından da yetişkinin sözcükleriyle çocukların sözcükleri çakışmaktadır. Bu da sözcük anlamları henüz gelişmesinin başındayken bile çocuklarla yetişkinlerin anlaşmasını sağlamaktadır.

Gerçek anlamda kavramların ortaya çıkması ancak ergenlik döneminde mümkün olmaktadır. Ve bu süreç içerisinde “sözlü düşünce, ilkel genellemelerden başlayarak en soyut kavramlara kadar yüksel[mektedir]. Değişen yalnızca bir sözcüğün içeriği değildir, aynı zamanda gerçekliğin genelleştirilme ve bir sözcükte yansıtılma biçimidir” (Vygotsky, 1985, s. 168). Vygotsky'e göre “Bütün gelişmiş ruhsal işlevler, araçlar vasıtasıyla gerçekleştirilen süreçlerdir ve işaretler bunlara egemen olmak ve bunları yönetmek için kullanılan temel araçlardır. Aracılığı gerçekleştiren işaret,[sözcük] tüm sürecin vazgeçilmez ve merkezi bir ögesi olarak bunların yapısının bir parçası haline gelmektedir.” Vygotsky sadece gelişmiş ruhsal işlevlerin gerçekleştirilmesinin değil, aynı zamanda insanlar arası iletişimin daha yüksek biçimlerinin gerçekleşmesinin de insan düşüncesinin kavramlaştırılmış gerçekliği yansıtmasıyla mümkün olabildiğini söylemektedir. (Vgotsky, 1985, s.86).

Peki bu kavramsal düşünce nasıl gelişmekte hangi süreçlerden geçmektedir?

Vygotsky kavram oluşumunun gelişimini incelemek için farklı biçim, renk ve büyüklüklerdeki farklı objelere, her biri, objelerin belli özelliklerini gösteren isimler vermişlerdir. Ve bu isimler başta denekler için hiçbir anlam ifade etmemektedir. Ve sadece bazı özellikleri bakımından ortaklık taşıyan objeler aynı sözcükle isimlendirilmişlerdir. Örneğin onların yaptığı deneyde uzun ve küçük olanlara **mur** adı verilmiştir. Deneğe bu nesneler karıştırılmış bir halde sunulmakta ve birinin altını kaldırıp onun isminin ne olduğu gösterilmekte ve bu isme göre ondan nesneleri sınıflandırması istenmektedir. Denek hata yaptığı zaman hatalı olan nesneyi bulunduğu gruptan çıkarıp yeniden sınıflaması istenmekte ve böylelikle başta hiçbir anlamı olmayan sözcüğün, hangi özellikleri gruplarken, hangi farklılıkları diğerlerinden soyutladığı ve giderek nasıl sadece belli özellikleri düşündürten anlamlar taşımaya başladıklarını incelemişlerdir. Ve yaptıkları deneyde bu yapay kavram oluşturma süreçlerinin sonuçlarını çocuğun ‘kendiliğinden kavramları’nın gelişimini açıklamak için kullanmışlardır. Kendiliğinden kavramlar dememizin sebebi Vygotsky’nin kavramların oluşumunu ‘bilimsel kavramlar’ ve ‘kendiliğinden kavramlar’ olarak ikiye ayırması. Kendiliğinden kavramların ve bilimsel kavramların ediniliş biçimi de bu kavramların gelişme gösterdikleri doğrultu da Vygotsky için çok farklı özellikler göstermektedir. Ve, bilimsel ve kendiliğinden kavramların etkileşimi çocuğun düşüncesinin gelişiminde çok önemli bir işlevi gerçekleştirmektedir. Buraya birazdan döneceğiz.

2.3.2.1. Kavramlara Giden Yol: Karmaşalarla Düşünme

Çocuk kavram gelişiminin başlarında kavramların yerine iş gören karmaşalarla düşünmektedir. Vygotsky bu tarz bir karmaşaya, bir çocuğun **hav hav** sözcüğünü ilk kullandığı durumları anlatarak örnek veriyor. Çocuk **hav hav** sözcüğünü ilk olarak “yaşamının 251. gününde, genellikle büfenin üstünde duran ve kendisinin oynamayı sevdiği porselen kız çocuğu biblosu için kullanır. Aynı sözcüğü 307. gün, bahçede havlayan bir köpek, büyükanne ve büyükbabasının resimleri, oyuncak bir köpek ve bir saat için kullanır. 331. gün, özellikle camdan gözlerini fark ederek başlı bir hayvan kürkü için ve başsız başka bir atkı için kullanır...” (Vygotsky, 1985,s. 103) ve böylelikle çocuk somut nesneleri belli özellikleri bakımından bir karmaşa olarak gruplamaktadır. Karmaşalar sınırsız biçimde farklı özellikleri bağlayabilir ve genişleyebilirler. “Karmaşaların başlıca işlevi bağlar ve ilişkiler

kurmadır. Dağıntı izlenimlerin birleştirilmesi karmaşalarla düşünmeyle başlar; bu düşünce biçimi, ayrı ayrı deneyim öğelerini gruplar halinde düzenlemekle daha ileride yapılacak genellemeler için bir temel yaratır. Ancak, kavram oluşturmak için, aynı zamanda soyutlama yapmak, öğeleri seçip ayırmak ve soyutlanmış öğeleri içinde gömülü oldukları somut deneyimin bütününden ayrı olarak ele almak da gereklidir.” Soyutlamanın gelişimi benzer özellikleri gruplamaktan tek bir özellik temelindeki gruplama yönünde ilerler. Vygotsky hala bunun bir kavram değil bir **gizil kavram** olduğunu belirtir. Çünkü gerçek anlamda kavram “ancak soyutlanmış özelliklerin yeniden birleşimi yapıldığında ve ortaya çıkan soyut birleşim, düşüncenin temel aracı haline geldiğinde doğ[maktadır]”(Vygotsky, a.g.e., s.115)

Çocuğun kendiliğinden kavramlarının gelişimi somut bir durumdan başlayarak değişik deneyimlerin biriktirilmesiyle gelişmekte ve bu süreç izlenebilmektedir. Ama çocukların kendiliğinden geliştirdikleri kavramların **bir sistemi yoktur**. Kavramların ilişkisi, kavramların aynı zamanda birbirleriyle genellik ilişkileridir. Nasıl bitki ve hayvan kavramları aynı genellik derecesinde bulunuyor ya da bitki çiçeği ve çiçek gülü kapsıyorsa işte bütün kavramlar da bu kavramlarla yapılabilecek işlemleri, kurulabilecek ilişkileriyle bir sistem oluşturur. Çocuğun kendiliğinden oluşturduğu kavramlarda eksik olan böyle bir sistemlilik. Bunun eksikliği aynı zamanda çocuğun kullandığı kendiliğinden kavramların bilincine varmasını da engellemektedir. Çocuk bu kavramları kullanmaktadır ama kullandığının bilincinde değildir. Çünkü çocuk kavramlarla düşünmeye, kavramlar üzerine düşünmekten önce başlamaktadır. Oysa çocuğa okulda sistemli bir biçimde bilgi verdiğimizde ona aynı zamanda bir sistem de vermiş olmaktadır. Dolayısıyla “bilimsel kavramlar, çocuğun zihinlerindeki yaşamlarına, kendiliğinden kavramların ancak sonradan eriştikleri düzeyden başla[maktadırlar]”(Vygotsky, 1985, s.151). Kendiliğinden kavramlar yukarı doğru, bilimsel kavramlar ise aşağıya doğru hareket etmektedirler. Ve bilimsel kavramlar aşağıya doğru hareket ederken aynı zamanda kendiliğinden kavramların yukarı hareketi için de bir alan açmaktadırlar.

Şimdi döneceğimizi söylediğimiz yere gelmiş bulunuyoruz. Çocuğun okulda aldığı eğitim ve bilimsel kavramlarının gelişimi çocuğun sadece belli alanlarda bilgi edinmesini değil, daha önceki bilgi deneyim ve kavramlarını da yeni bir biçimde görmeye, kullanmaya başlamasına yol açar. Vygotsky’e göre çocuğun bilimsel kavramlarla teması sonucu

zihnindeki sistemleştirmenin ilk adımları atılmış olmaktadır ve Vygotsky bunun daha sonra kendiliğinden kavramlara aktarılmasıyla kendiliğinden kavramların psikolojik yapısının da baştan aşağı değiştirdiğini söylemektedir.

Vygotsky'nin çalışmaları göstermiştir ki öğretimin başladığı sırada çocukların gerek yazmak gerek aritmetik, dilbilgisi, doğa bilgisi konularını öğrenmek için gerekli işlevleri henüz olgunlaşmamıştır. Ve öğretim bunların üzerinde yapılanmaktadır. Yani öğretim başlamak için olgunlaşmayı beklememektedir. Ve bu aslında doğru olan bir yaklaşımdır. Tabii ki öğretimin başlaması için temel bir en alt seviye gerekmektedir fakat en iyi öğretim Vygotsky'nin bulgularına göre gelişmenin ilerisinde giden öğretim biçimi olmaktadır.

Vygotsky'nin ortaya çıkarıp açıkladığı en önemli olgulardan biri, onun yakın ya da yakınsak gelişim alanı olarak (Türkçeleştirilen) adlandırdığı olgudur. Buna göre çocuğun tek başına problem çözme düzeyiyle, bir yetişkinden yardım gördüğü zamanki problem çözme düzeyi arasındaki fark; çocuğun yakın gelecekteki gelişme düzeyi hakkında bilgi vermektedir. “Vygotsky, toplumsal dünyanın çocuğun gelişimine rehberlik etmesi ve bu gelişimi uyarması sürecini ifade etmek amacıyla kullandığı bu kavramı ele alışında, toplumun ana-babalara ve öğretmenlere yüklediği özel rolü gerçekten haklı bulmaktadır.” Aynı zamanda “dilbilimsel ve diğer sembolik sistemlerin, bilişsel çerçevelerin ve somut bilgileri de kapsayan birikimli kültür kaynaklarının çocuklara sistematik biçimde aktarılması, çocukların dünyayı yorumlamalarına yol göstermekte ve onların karşılaştıkları çeşitli fiziksel ve sosyal görüngüleri sistemleştirmelerine yardımcı olmaktadır.” (Nicolopoulou, 2004, s.147).

2.3.3. Vygotsky'nin Oyun üzerine düşünceleri

Vygotsky çocuğun oynarken belirli ihtiyaçlarını ve güdülerini tatmin ettiğini ve oyunun hazla bağlantılı olduğunu kabul etmekle birlikte, okul öncesi çocuğunu oyun oynamaya yönlendiren dürtünün bir bebeği emzik ya da parmağını emmeye yönelten dürtüyle aynı olduğu görüşüne katılmaz. Oyunu incelemek için Vygotsky'e göre çocuğun ihtiyaçlarını, eğilimlerini, güdülerini ve onu hareket etmeye yönlendiren dürtülerini hesaba katmak gerekir. Oyunu sadece hazzla, keyfe göre yorumlamak bu etkenleri hesaba katmadığı için doğru olmayabilir.

Küçük çocuklarda ortaya çıkan istek ve arzular hemen doyurulmayı talep ederler. Bir şey elde etmek için uzun bir çabaya girişmek ya da isteklerini uzun bir süre ertelemek küçük bir çocuk için mümkün değildir. Okul öncesi dönem boyunca da hemen gerçekleştirilemeyecek birçok gereksinim ortaya çıkmaktadır. Oyun hayal gücünün kullanılmasıyla bu gerçekleştirilemeyen gereksinimlerin doyurulmasını sağlamaktadır. Ama bu, arzuların ve isteklerin tek tek doyurulması biçiminde değil daha genel ve belirsiz isteklerin de doyurulması biçiminde olmaktadır. Hayal gücü çok küçük çocukların bilincinde var olmayan yeni bir oluşumdur. Ve Vygotsky'e göre, hayal gücünün ve doyurulamayan isteklerin çakışmasıyla oyunlar icat edilmektedir.

Oyunla ilgilenen birçok kuramcının ortaya koyduğu ayrımlardan biri oyunların bazılarının kurallara bazılarının ise hayal gücüne dayanmasıdır. Hatta, Callions'a, Piaget'ye ve bir ölçüde Vygotsky'e göre de oyunlar bu hayali duruma dayanan(-mış gibi yapma) oyunlardan kurallı oyunlara doğru gelişmektedir. Ama Vygotsky'e göre aslında hayal gücü ve kurallar oyunların bütün çeşitlerinde ortak biçimde bulunurlar. Bir çocuk anne olup oyuncak bebeğiyle oynarken hayali bir durum yaratmakla beraber aslında, kendisini anne rolüyle sınırlayan gizli kurallara uymaktadır. Böylelikle bütün hayali durumlara dayanan oyunlarda gizli bir takım kurallar vardır. Aynı zamanda bütün kurallı oyunlarda da her zaman hayali bir durum söz konusu olmaktadır. Örneğin kurallı ve gelişkin bir oyun olan satranç; filin, şahın, vezirin, çeşitli aktörlerin, belli hareketlerle sınırlandırılmış bir imgesel dünyaya dayanmaktadır. "Çocukların en basit kurallı oyunlarını ele alalım. Anında hayali bir duruma dönüşecek ve

oyun belirli kurallarla düzenlenir düzenlenmez belli bir takım hareket olasılıkları iptal edilecektir.” (Vygotsky, 1933, s.5). Vygotsky de çocuğun oyunlarının hayali bir duruma dayanan oyunlardan, kurallara dayanan oyunlara doğru geliştiğini düşünmekle birlikte bu hayali durumlara dayanan oyunların gizli kuralları; kurallı oyunların da gizli hayali durumları içerdiğini düşünmektedir.

Şimdi Vygotsky’nin daha önceki bölümde bahsettiğimiz, küçük çocukların kelime ve nesneyi birbirinden ayıramadıkları düşüncesini hatırlayalım.

Okul öncesi çocukların nesnelerin adlarını, bu nesnelerin nitelikleriyle açıklamaya çalıştıklarını belirten Vygotsky. Bunu açıklamak için şöyle bir örnek veriyor. “Yapılan bir deneyde çocuklara oynanacak bir oyunda köpeğe <<inek>> deneceği söylenmiştir. İşte tipik bazı soru ve yanıtlar:

-İneğin boynuzları var mıdır?

-Evet

-Ama anımsamıyor musun, inek aslında bir köpek. Şimdi söyle bakalım, bir köpeğin boynuzu olur mu?

-Elbette, eğer inekse, kendisine inek deniyorsa, boynuzları vardır. Bu tür bir köpeğin küçük boynuzları olması gerekir.

Vygotsky “ Bir nesnenin adını, o nesnenin niteliklerinden ayırmanın çocuklar için ne kadar güç olduğunu görüyoruz; ad başka bir nesneye aktarıldığında, bu nitelikler, sahibinin peşinden giden bir mülk gibi adı izlemektedir.” demektedir.

Sözcüğün anlambilimsel yapısında, belirttiği şeyle ile anlam arasında bir ayrım oluşmaktadır ve bu aslında zihinsel süreçlerin bir aracı haline gelecek olan kavramların oluşmasını ve kullanılmasını olanaklı kılmaktadır. Fakat Vygotsky’nin belirttiği üzere “başlangıçta yalnızca adlandırma işlevi, anlambilimsel açıdan yalnızca belirtilen nesne vardır; adlandırmadan bağımsız olarak anlamına gelme, bir şey belirtmeden bağımsız olarak ‘anlam’ daha sonra gelmektedir.”(Vygotsky, 1985,s.177,178)

Çok küçük çocuklar için işte oyun bir geçiş aşaması olarak anlamla-nesneyi ayırmada çocuğa yardım etmektedir. Oyun sırasında bir sopa bir atın yerine geçebilmekte ve çocuğun gerçeklikle ilişkisini belirleyen temel psikolojik yapılardan biri kökten değişmektedir. Vygotsky'ye göre oyunu sembolik bir etkinlik olarak görmemek gerekir. Oyun cebire benzeyen bir şey değildir. Yetişkinler için bir şey anlatırken bir kibrit kutusu ya da herhangi bir şey başka bir şeyin sembolü olarak kullanılabilir, fakat çocuğun bir at için bir kartpostalı kullanması mümkün değildir. Çocuğun düşünceyi nesneden ayırabilmesi için pivot olarak hareket edebileceği ve hala o nesneye benzer özellikleri olan bir şeye ihtiyacı vardır.(anlamın uçup kaybolmaması için) Bu yüzden bir sopa kullanmaktadır. Bu sopanın varlığıyla ancak at kelimesinin arkasında atın özelliklerini görebilmektedir. Daha sonra sopa kullanmadan sadece hareketle(ata biner gibi yaparak) bu anlamı yaratabilecek olan çocuk bu sefer hareket-anlam bağıını koparacaktır. “oyun, çocuğun, anlam ile sözcük, anlam ile nesne, anlam ile eylem arasında özgün nitelikteki sıkı birliği koparmasına yardımcı olmaktadır.” (Nicolopoulou, 2004, s.150).

Oyun Vygotsky'ye göre çocuğun içtepilerine göre hareket etmesine, kuralları yoluyla izin vermez. Piaget'in, oyunların kurallarının çocuk tarafından yetişkinlerin koyduğu diğer kurallardan farklı bir şekilde geliştiği bulgusunu Vygotsky önemli bulmaktadır. Bu kurallar çocuğa dıştan kabul ettirilen yapma!, etme! gibi kurallar değildir. Karşılıklı işbirliği içerisinde ortaya çıkarlar ve çocuklar bu kurallara gönüllü olarak boyun eğerler. Ayrıca belirtmeliyiz ki Vygotsky'ye Piaget tarafından aktarılan bu düşüncelerin kökeninde Nicolopoulou'ya göre, Durkheim'ın düşünceleri bulunmaktadır. (Nicolopoulou, 2004, s.149).

Vygotsky'ye göre çocuğun gönüllü olarak oyun dünyasının içerisine girebilmek için kabul ettiği bu kurallar, daha önce söylediğimiz gibi, aynı zamanda çocuğun iç tepilerini hemen gerçekleştirmelerini engeller. Oyun sırasında çocuk maksimum irade sergiler “genellikle istediği şeyden vazgeçerek bir kuralın hâkimiyeti altına girme tecrübesi yaşar ama burada bir kuralın hâkimiyeti altına girmek ve o anki içtepilerden vazgeçmek maksimum haz anlamına gelir.” “Kısacası, oyun çocuğa arzusun yeni bir biçimini sunar, kendi arzularını, kurmaca bir **ben** ile yani oyundaki rolü ile ve oyunun kurallarıyla bağdaştırarak arzulamayı öğretir”(Vygotsky, 1933, s.9).

Vygotsky'nin, oyunu, okul öncesi çocuğunun gelişimini belirleyen en önemli aktivite olarak gördüğünü söyleyebiliriz. Hayali durumlar içerisinde hareket edebilme, iradi niyetlerin yaratılması, hayatla ilgili planların ve istemli motivasyonların oluşturulması oyun içerisinde oluşmaktadır. Aynı zamanda çocuk oyun oynarken de “kendi ortalama yaşının üstündedir, sanki oyunda kendinden biraz daha uzundur. Tıpkı bir büyütecin merkezinde olduğu gibi, oyun, tüm gelişimsel eğilimlerin yoğunlaşmış biçimidir; sanki çocuk oynarken normal davranış düzeyinin yukarısına çıkmaya çalışmaktadır.” (Vygotsky, 1933, s.12).

Vygotsky'ye göre oyun başından itibaren toplumsal bir etkinliktir ve tipik bir şekilde tek bir çocuktan fazlasını kapsamaktadır. Çocuk yalnız başına oynamayı ancak oyunla ilgili bazı pratikler gerçekleştirdikten sonra gerçekleştirebilmektedir. Çocuk henüz oyunları fark edemezken, hatta bedenini kullanmaya bile henüz başlamamışken etrafındaki yetişkinler tarafından kendisi için oynanan oyunlara dahil edilmektedir. Çocuk daha sonraları tek başına bir oyun oynarken de oynadığı oyunun konuları ve parçaları sosyokültürel öğeleri ifade ettiği için bu ‘yalnız’ oyunlar da önemli ölçüde toplumsal oyunlardır.(Nicolopoulou, 2004, s.146).

3. HOMO LUDENS TARTIŞMALARI

3.1. Huizinga: Kültür Yaratıcı Unsur Olarak Oyun

Bellek çoğu zaman somut durumlarda (renk, biçim, büyüklük, tarih vs.) hata yapar. Hissedişlerle, duygularla, kavramalarla ilgili anımsamalar gerçeğe daha yakındır. Hafıza içsel yaşantıları dış dünyaya göre daha özenle korur. Hazzın en az ertelendiği, mutluluk anının zorunluluk ve endişenin tehdidiyle en az gölgelendiği, baskı ve denetim yerine; sevgi, güven, şaşırma, heyecan ve zevkin en çok yaşandığı ve bütün bunlar için herhangi bir bedelin ödenmediği çocukluk yaşantısı saklanmaya ve hatırlanmaya en değer olandır. Kişi eski fotoğraflarında o an olduğundan (fotoğrafın çekildiği andan) daha mutlu olduğu sanısındadır çoğu zaman. Mutluluk eskiye yöneliktir çünkü. Yaşamın yetişkinlik, olgunluk tanımlamaları feragata dayanır. Mutluluk anı, bitme ve peşine gelecek zorunluluk yaşantısının kaygısıyla yaşanır. “anımsama, bitmesinden endişe duyulmaksızın haz ve mutluluk sağladığı ve böylelikle bunlara, aksi halde olanaksız olan bir süreksizlik bahsettiği için, yalnızca yitlik cennetler, gerçek cennettir. Anımsama, geçmişi geri getirdiği vakit, zaman gücünü yitirir.” (Marcuse, 1968, s. 262). Umut ne kadar geleceğe yönelikse de bütün gücü ve kaynağı geçmiştir, bellektir. Bir kez olduğunu bildiği için olabirliği talep eder, düşünüyü kurar. Çocukluk yaşantısı, günümüz insanının hordahaş olmuş psikolojisinin dayanma, direnme temeli olduğu kadar, sistemin rasyonelliği ile kuşatılmış dünyasını karşılaştırabileceği başka türlü bir yaşam olduğu için, ‘Foucault’un Sarkacı’ konumundadır da.¹ Eğer ‘Postman’ın söylediği gibi çocukluk yitilmekmekteyse beraberinde bütün bunlar da tehlikedir.

Çocukluk dünyasının ilerici yönünün önemli bir kısmı oyunla oluşur. Oyun konusunda birçok araştırma yapılmasına karşın, oyunu kültürün bir görüngüsü değil de oluşturucusu olarak inceleyen, kendi ifadesiyle söylersek oyunun diğer kültürel olgular arasındaki yerini incelemeyi değil de, kültürün hangi ölçülerde oyunsal bir karakter taşıdığını araştıran Huizinga’nın araştırması en ilgi çekici olanıdır.

¹ Tarih bilinci yaşanan zamanın sorgulanmasına olanak sağlamak noktasında belki en uygun yöntemdir fakat bu olanağın sıradan insanın sadece ‘popülerleşmiş bir tarihi’ tanınmasıyla, tarihsizleşmesiyle zorlaşmış olduğunu söylemek doğru görünmektedir.

Huizinga, Oyuncu İnsan'ın (Homo Ludens) hemen her etkinliğinde (dil, hukuk, sanat, savaş, felsefe) bu oyunsal karakterin izini sürmüştür. Huizinga'ya göre oyun için gerekli toplumsal koşullar günümüzde ortadan kalkmıştır. Daha XVIII. Yüzyılda yavan ve kuru yarar duygusu ve burjuva rahatlığı idealinin toplum üzerinde etkili olmaya başladığını ve bu yüzyılın sonuna doğru çalışmanın, üretmenin bir ideal, kısa bir süre sonra da ibadet unsuru haline geldiğini, Avrupa'nın sırtına iş elbisesini giydiğini ifade eden Huizinga, müthiş endüstri ve teknik gelişme hız kazanıp, buhar makinesinden elektrik enerjisine doğru gidildikçe, uygarlığın gelişiminin bizatihi bu endüstri ve teknik süreçte yattığı yönünde giderek daha büyük bir yanılsamayı doğurduğunu, bunun sonucu olarak, ekonomik güç ve çıkarların dünyanın gidişini belirleyeceği ve ona hükmedeceği konusundaki utanç verici hatanın doğduğunu ve yayıldığını söylemiş; ekonomik faktöre toplumda ve insan zihninde aşırı değer verilmesinin insanı hata ve gınahtan arındırdığını ilan eden rasyonalizm ile yararcılığın doğal ürünü olduğu eleştirisini getirmiştir.(Huizinga, 1995, s.299-230).

Huizinga'ya göre oyun hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilemez; çünkü akla dayandırılması onu insanlar alemiyle sınırlandıracaktır, oysa hayvanlar tamamen insanlar gibi oynamaktadırlar ve oynamayı öğrenmek için insanları beklememişlerdir. Huizinga oyunun kökenini yaşam enerjisinin boşaltılmasında, doğuştan gelen taklit yeteneğinin kullanılmasında, gevşeme ihtiyacının tatmininde, ciddi hayata hazırlık antrenmanı olmasında, zararlı eğilimlerden masum bir şekilde kurtulma yolu olmasında ve gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca yoluyla yatıştırılıp kişisel benlik duygusunun korunmasını sağlamasında gören bütün açıklamaları; oyunun oyun olmayan başka bir şey karşısında ortaya çıktığını söyledikleri için kabul etmez. Ona göre bu açıklamalardan biri eksiksiz olsaydı ötekileri dışlar veya onları içerir ve üst bir birim içinde özümserdi. Hem bu açıklamalar oyunun estetikle ilgili kısmını görmezden gelir ve asıl önemli yanını, yani oyunun zevkli yanının ne olduğunu, ortaya çıkaramazlar. Bütün bunlar için bile olsa(oyun için getirilen açıklamalar) doğanın bize oyunu niçin heyecan, sevinç, ve matraklıkla beraber verdiğini açıklayamazlar. Bu yüzden oyun Huizinga'da kendisinde başka bir şeye indirgenemez.(Huizinga, 1995, s. 16-19)

Oyunu kendisine zıt olan kavramlarla inceleyen Huizinga oyun-ciddiyet antitezini de sağlam bulmaz. Önermeyi, oyun ciddi olmayandır biçimine dönüştürdüğümüzde, oyunun

aslında ciddi bir şey de olabileceği gözlemi antitezi geçersiz kılar. Hem ciddi olmayan bir çok şey de oyun değildir. Bazı bakımlardan ciddiyetin karşılığı olan gülme ve komiğin de oyunla doğrudan bağlantısı yoktur. Oyun hayvanları da kapsarken, gülme sadece insana özgüdür ve oyun çoğu zaman oyuncu içinde seyirci içinde komik değildir. Komik, aptallıkla ilişkili olmasına rağmen oyun aptalca da değildir. Oyun bilgelik-aptallık zıtlığının uzağında olduğu kadar doğru-yanlış, iyi-kötü zıtlığının da uzağındadır ve ahlaki bir işlev taşımaz yani erdemi de günahı da içermez. (Huizinga, 1995, s.22-23).

Huizinga'ya göre gerilim oyun olgusunun içinde çok önemli bir yer tutmakta, belirsizliği ve şansı işaret etmektedir. Belli bir çaba pahasına bir şey “başarılmak” zorundadır. Gerilim unsuru parmaklarını bir şeye geçirmeye çalışan bebeğin minik ellerinde, bir makarayla oynayan yavru kedide, top atıp tutan küçük kızda bile görülür. Bu unsur beceri oyunlarına veya bireysel problem oyunlarına hükmetmekte ve oyun az çok bir yarışma niteliği kazandıkça daha da önemli hale gelmektedir. Oyun bir şey için mücadeledir veya bir şeyin temsildir, ayrıca bu iki işlev, oyunun bir şey için olan mücadeleyi ‘temsil’ etmesi veya bir şeyi en iyi temsil edecek mücadele olması anlamında iç içe girebilir. Huizinga oyunları kurallı olanlar ve hayali(dramatik) olarak birbirinden kesin biçimde ayırmamakla birlikte yukarıdaki kısımdan da anlaşıldığı üzere bu iki farklı biçime ve bunların birbirleriyle oluşturduğu kombinasyonlara vurgu yapmaktadır.

Oyun istenirse ihmal edilebilecek gönüllü bir eylemdir. Oyun görev değildir. Emirlerle bağlı oyun, oyun değildir. Zorunluluk, görev ve ödev kavramları oyun kültürel bir işlev aldığı zaman ona dâhil olurlar. Oyun gündelik ve asıl hayattan kaçarak kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar ve gündelik hayattan, bu hayatın içinde işgal ettiği yer ve süreyle ayrılır. Tartışılmaz ve ihlal edilemez kurallara sahiptir ve bu kuralların çiğnenmesi oyunun ortadan kalkması anlamına gelir. (Huizinga, 1995, s.25-28).

Oyun gönüllü olarak bir esrar havasıyla ortaya çıkar, o başkasına değil bize (oyunculara) aittir, diğerlerinin ne yaptıkları bizi şu an için ilgilendirmez. Bu istisnailiğin içinde birlikte yaşama, önemli bir şeyi paylaşma, ötekilerden hep birlikte ayrılma ve genel ölçütlerin dışına çıkma duygusunun etkisiyle oluşan biz anlayışı oyunun süresiyle sınırlı

kalmayan bir cazibe oluřturur. Oyun topluluęu oyun bitmiř olsa bile, sũreklilięe y¶nelik bir eęilim g¶sterir. (Huizinga, 1995, s.29-30).

Oyun gũndelik yařamdan ayrılır fakat yinede “sıradan gerçeęin” tam bilincini kaybetmeksizin hayal edilen bir řeyin geręekleřtirilmesini temsil eder. Ama oyun doęası gereęi istikrarsızdır ve bozucu dıř bir darbe, kuralların ihlal edilmesi ya da i bir neden, oyun duygusunun azalmasına, oyun yanılısamasının ortadan kalkmasına, bũyũsũnũn bozulmasına kısaca “asıl hayatın” her an yeniden egemen konuma gemesine neden olabilir. Gũndelik yařamın dıřına ıkma, bildik dũnyanın geici olarak iptali, ilkel kabilelerin yetiřkinlięe geiř t¶renlerinde de g¶rũlũr. Bu t¶renler sırasında kabile iindeki bũtũn kavgalar askıya alınmıř, bũtũn kan davaları ertelenmiřtir. .(Huizinga, 1995, s.32 ve 40).

Oyun dũzen yaratır, dũzenin ta kendisidir. Dũnyanın mũkemmek olmaması ve hayatın karıřıklıęı iinde geici ve sınırlı bir mũkemmellik yaratır. Oyunun kurallarından kuřku duymak mũmkũn deęildir. ũnkũ onları belirleyen ilke tartıřmasız niteliktedir. Kurallar ihlal edilir edilmez oyun evreni ¶ker, hakemin dũdũęũ bũyũyũ bozar ve bildik dũnyanın mekanizmasını bir an iin geri getirir. Oyunun dũzenine ve kurallarına uymayan oyunbozandır. Topluluęun bũyũlũ dũnyasını bozmaktadır, bu nedenle haindir ve atılması gerekir. .(Huizinga, 1995, s.27-29).

Demek ki oyun biim aısından, kısaca ¶zgũr, “kurmaca” ve olaęan hayatın dıřında yer aldıęı hissedilen, ama yine oyuncuyu tamamen ¶zũmseme yeteneęine sahip, her tũrlũ maddi ıkar ve yarardan arınmıř bir eylemdir, bu bilhassa sınırlandırılmıř bir zaman ve mekanda tamamlanmakta, belirli kurallara uygun olarak, dũzen iinde cereyan etmekte ve kendilerini g¶nũllũ olarak bir esrar havasıyla evreleyen veya alıřılmıř dũnyaya yabancı olduklarını kılık deęiřtirerek (ya da deęiřik nũanslarla) vurgulayan grup iliřkileri doęurmaktadır. .(Huizinga, 1995, s.31).

Huizinga’ya g¶re bũtũn bũyũk ortaklařa hayat biimlerinin ortaya ıkıřında oyunsal fakt¶rũn ok faal ve verimli varlıęı vardır. Oyunsal rekabet, toplumsal hayat gũdũsũ olarak, bizzat kũltũrden de eskidir ve arkaik kũltũr biimlerinin geliřmesinde bir maya gibi etki etmektedir. İbadet, kutsal oyun iine serpilmektedir. řiir oyundan doęmuřtur ve oyunsal biimler sayesinde yařamaya devam etmektedir. Mũzik ve dans ortaya saf oyun olarak

çıkılmışlardır. Bilgelik ve bilim ifadelerini kutsal yarışma oyunlarında bulmuşlardır. Hukuk, toplumsal oyundan sıyrılarak ortaya çıkmak zorunda kalmıştır. Silahlı çatışmaların kurala bağlanması, aristokratik hayatın kuralları oyunsal biçimler üzerinde temellenmişlerdir. Kültür ilkel aşamalarında, oyun olarak oynanmıştır; ama bitkiden ayrılan canlı bir meyva gibi oyundan doğmamış, oyunun içinde ve oyun olarak serpilmiştir. .(Huizinga, 1995, s.210).

Arkaik kültürle oyunun ilişkisini göstermeye çalışan Huizinga bunun için Yunanca'daki *agon* terimini kullanmıştır. Yunanca'daki genel oyunsal alanı ifade etmek için *paidia* ve *agon* kelimelerinin kullanıldığını, *paidia*'nın çocuğu ait olanı işret ettiğini, kelimenin değişik türevleriyle oynamak, oyuncak gibi oyunsal bütün biçimlerin ifade edildiğini, *agon*'un ise özellikle yarışmaları ve müsabakaları kapsadığını söyleyen Huizinga; oyun ile müsabaka arasında dilbilgisel ayrım yapan tek dilin Yunanca olduğunu bunun sebebinin ise evrensel ve mantıksal olarak homojen bir kavramın çoğu zaman geç tarihlerde ortaya çıktığını, Yunan toplumunda *agon*'a ilişkin kavramın (müsabakalar kastediliyor) oldukça erken dönemlerde çok önemli bir yer kazanmasına bağlı olduğunu söylüyor. Bu yüzden *agon*'un oyunsal karakterinin bilincine varılamadığını, böylelikle yoğun bir kültürel işlev haline gelen müsabakaların, alışılmış ve tamamen meşru bir şey sayıldığını ve oyun olarak hissedilir olmaktan çıkarak farklı bir sözcükle tanımlandığı açıklamasını getiriyor. .(Huizinga, 1995, s.49-51).

Agonal unsur olarak tanımladığı kültürün yarışmacı yapısını fratrilerdeki toplumsal yaşamın ikiye bölünmesiyle oluşan grupların mücadelelerinde, yarışmalarında da gören Huizinga, bunu en iyi ortaya koyan olgunun potlaç adı verilen gelenek olduğunu söylüyor. Büyük ve gösterişli bir seremoni olan potlaçta iki gruptan biri, gösteriş içinde ve törensel havada diğer gruba çok sayıda armağan verir, tek amacı onun karşısında üstünlüğünü kanıtlamaktır. Diğer tarafın buna verebileceği tek ve zorunlu karşılık, bu töreni belli bir süre içinde ve eğer mümkünse armağan miktarını arttırarak tekrarlamaktır. Doğumlar, evlilikler, yetişkinliğe geçiş törenleri, ölümler potlaç bahanesi olabilirler. Potlaçta zenginlikler dağıtılır, ama üstünlük yalnızca zenginliklerin cömertçe dağıtılmasıyla değil aynı zamanda ve daha çarpıcı bir biçimde varlıkların tahribiyle iddia edilir ve böylelikle de malların önemsizlikleri belirtilmiş olur. Huizinga potlaçla, Araplardaki hakarete dayalı itibar çekişmeleri ve Yunanlıların çok miktarda yeme içmeye dayalı yarışmaları arasında önemli ilişkiler görür.

İlkel toplumsal hayat alanının, yeryüzünün tümünde, *agonal* karakterdeki kavram ve uygulamalara tamamen benzeyen bir bütünün hükmü altında olduğunu gözlemleyen Huizinga, dinsel kavrayışlardan bağımsız olarak doğan bu yarışma oyunu biçimlerinin, bizatihi hep yükselme heveslisi olan insanın doğasında ve dünyevi unsurlar üzerinde zafer kazanma isteğinde görür. .(Huizinga, 1995, s.76-100).

3.1.1. Hukuk Alanında Oyun

Yunanlılarda bir davanın başlangıcının *agon* sayıldığını söyleyen Huizinga oyunun hukukla olan yakınlığına işaret ediyor. İlkel uygarlıklarda oyun ile hukuk arasındaki temel bağ üç ayrı yön sunmaktadır. Dava bir talih oyunudur, bir yarıştır ve bir atışmadır. Germanik halkların eski adli geleneklerinde, ortak kullanılan bir topağın veya bir toprak mülkiyetinin sınırları bazen bir yarış veya bir baltanın fırlatılması yoluyla belirlenmektedir. Bir davayı kimin kazanacağı, ya gözleri bağlanmış birinin bir kişi veya eşyaya dokunması veya bir yumurtanın döndürülmesi yoluyla belirlenmektedir. Yine atışmalı adli yarışmalara Grönland Eskimolarındaki davul ve şarkı yarışmalarını örnek veren Huizinga, bir Eskimo'nun diğerinden şikayetçi olduğunda onu bir davul ya da şarkı yarışmasına davet ettiğini, kabile veya klanın bayrammış gibi toplandığını, herkesin en yeni elbiselerini giydiğini ve neşe içinde davullarıyla birbirlerine hakaret yüklü şarkılar söyleyen tarafları izlediklerini, bu şarkıların şikayetin dayanağı olan itham, hiciv veya en adisinden iftiralar arasında ayırım yapmadığını, izleyenlerin şarkıların nakaratlarına eşlik ettiğini, alkışladıklarını, oturuma ara verildiği sıralarda ise rakiplerin birbirine arkadaşça davrandığını aktarıyor. Esas olan noktanın ise bu yarışmaların uygulandıkları kabilelerde başka herhangi bir adalet dağıtma yolunun bilinmemesi, bu yarışmaların adli karar yerine geçmesi olduğunu söylüyor. Yine bir kararnamede oyların eşitliği halinde günümüzde hala kuraya başvurulması gibi uygulamaların bir talih oyununa işaret ettiğini vurguluyor Huizinga. (Huizinga, 1995, s.102-114).

3.1.2. Savaş Ve Oyun

Oyun ve çarpışma kavramlarının çoğu kez iç içe girdiğini söyleyen Huizinga'ya göre kan dökülmesi hatta öldürücü bir darbenin bulunması oyunun sınırlarını aşmaz. Bireysel çarpışmaların genel çarpışmayı başlatan ya da onun sonucu hakkında fikir edindirdiğinin örneklerini veren Huizinga, teke tek çarpışmanın İspanya'da, Vandallerle Alamanlar

arasındaki savaş sırasında olduğu gibi genel çarpışmanın yerine de geçebildiğini, yani taraflardan birinin üstünlüğünün *agonal* biçim altında teyid edildiğini söylemektedir. Teke tek çarpışmanın genel çarpışmanın yerine geçmesi gereksiz yere kan dökülmesinin engellenmesi olarak kabul edilmiştir. Yine düello Huizinga'ya göre özü itibarıyla törensel bir oyun biçimidir. Düellonun yapıldığı yer bir oyun alanıdır; silahlar birbirinin aynı olmak zorundadır; başlangıcı ve bitişi bir işaretle belirtilir; kaç el ateş edileceği veya kaç kılıç darbesinin indirileceği hükme bağlanmıştır.¹

Gerçek savaştaki *agonal* unsuru da inceleyen Huizinga, ani saldırılar, pusular, yağmalama seferleri, katliamları dışta bırakır, bunlar *agonal* sayılamazlar. Bu oyunsal unsuru ortaya çıkarmak için farklı uygarlık ve dönemlere bakmak gerekir. Efsaneye göre MÖ VII. Yüzyılda Eğriboz adasının iki kenti Khalkis ile Eretria arasındaki savaş tam bir müsabaka gibi geçmiştir. Çarpışma kurallarını hükme bağlayan resmi bir antlaşma Artemis Tapınağına konmuş, çarpışmanın yeri ve zamanı bu belgede belirtilmiştir. Mızrak, ok, sapan gibi her türlü fırlatılan silah yasaklanmış, yalnızca kılıç ve kargıya izin verilmiştir.

Çin'in feodal döneminde, bu *agonal* unsurun etkisindeki çarpışmalara örnek olarak Huizinga, Tsin ile Ts'in adlarındaki iki senyörün çarpışmasını vermektedir. Senyörler ordularını çarpışmaksızın savaş durumuna getirmişlerdir.. Gece olunca, Ts'in'in bir habercisi gelerek, Tsin'i hazır olması için uyarır: “her iki tarafta da yeteri kadar savaşçı var. Sizi yarın şafakta savaşmaya davet ediyorum.” Fakat Tsin'in adamları, habercinin ses ve bakışlarından bir kararsızlık okunduğunu fark etmişlerdir. Ts'in çoktan kaybetmiştir. “Ts'in'in bizden korkuyor, kaçacak! Düşmanı nehre doğru sürelim! Onu kesinlikle yeneceğiz”. Ancak Tsin'in ordusu kıpırdamamış ve hasmı da rahat rahat vaziyet alabilmiştir. Çünkü şeref, şu öneriye uyulmasını gerektirmektedir: Ölü ve yaralıları toplamamak insanlık dışıdır! Saptanan zamanı beklemeden düşmanı gafil avlamak alçaklıktır.” Ve galip gelen, savaş alanına bir zafer anıtı dikilmesini tevazuyla reddeder: “Ama burada suçlular değil de, yalnızca ölüme kadar sadık kalmaya yemin etmiş olan bağımlı kişiler vardır. Bu bir zafer anıtını hak eder mi?” (Granet,1929,s.320-321, Aktaran: Huizinga, 1995, s. 124).

¹ İnsanın kendi öz sınırlarını zorlamalarının, ip cambazlarından dublörlerle, rulet oyuncularından aztek-maya uygarlıklarının oyunlarına yüzlerce tehlikeli oyunla balantılandırılan bir makale için bkz. Marc de Smedt, J. Michel Varenne, Zeno Bianu, “Ölüme Karşı Oyun”, *Mor Köpük*, 5-6, Aralık 1985, s. 73-80

Erdeme, dürüstlüğe ve topluca kabul görmüş kurallara dayanan eski topluma Huizinga bir başka örnek verir. Kenşin adındaki Japon senyörü, dağlarda oturan Şingen adlı bir diğeriyle olan açık mücadelesinde, onun tuz iâşe kanallarını kesmiştir. Şingen bunun üzerine, uyruklarına düşmana bolca tuz göndermeleri emrini vermiş ve ona bu ekonomik mücadeleyi aşâğılık bulduğunu yazmıştır: “ben tuzla değil, kılıçla çarpışırım.”(Huizinga, 1995, s. 124 ve 131).

Yakın tarihlerdeki teknik ve siyasi olanaklarda meydana gelen önemli gelişme ve ahlak düzleminde ortaya çıkan derin bir sarsıntının, her açıdan özenle hazırlanan savaş hukukunu, silahlı barış antlaşmasında bile işlevsiz bıraktığını söyleyen Huizinga’ya göre kültürün ileri safhalarında, ilkel şeref ve soyluluk ideali yerini adalet idealine bırakmış veya uygulamada yetersiz de olsa bu ikisi birbirine eklenmiştir; bu ideal uzun süreçteki temaslar sayesinde, büyük halklar ve devletler topluluğu içinde yaygınlaşan bir insan cemaatinin bilinen ve istenilen bir kuralı haline gelmiştir. Bu topluluğun hukuki eşitlik ilkesi, diplomatik biçimleri, karşılıklı dürüstlük sorumlulukları ve varılan antlaşmalara uyma zorunluluğu, biçimsel olarak bir oyun kuralıyla eşdeğerdir. Fakat bu uluslar arası hukuk sistemine gerçekte artık her yerde uyulmamaktadır. Bu devletler topluluğunun üyeleri uluslar arası hukukun yükümlülüklerini reddettiklerinde veya özel bir grubun- halk, parti, sınıf, kilise veya devlet çıkarının ve gücünün siyasal davranışlarında tek ölçüt olmasıyla beraber, oyunsal tutum da uygarlık iddiası da ortadan kalkmaktadır. Oyunun ruhu yoksa uygarlık da mümkün değildir. (Huizinga, 1995, s.127 ve 128).

3.1.3. Bilgelik Ve Oyun

Huizinga’ya göre arkaik toplumlarda bilginin kozmik düzenle, dinle daha doğrudan bir bağlantısı vardır. İlkel insana göre, bir şeye kalkışabilmek ve onu yapabilmek, bir güce denk düşer, fakat bir şey bilmek büyü bir güce sahip olmak anlamına gelmektedir. Her bilgi, ilkel insan açısından kutsal bir bilimdir, büyücülük gücüne ulaştıran bir sırdır. Çünkü ona göre, her bilgi ona göre dünyanın düzeniyle ilişki içindedir. İnsan hayatının devamını sağlamak için, selametini korumak için; kutsal şeyler hakkında, onların kutsal adları ve dünyanın kökeni hakkında bildiklerinden başka bir şeyi yoktur. Bu nedenle, dinsel bayramlar

esnasında, bilgi yarışmaları yapılmaktadır; çünkü telaffuz edilen kelimeler bu dünyanın düzenini etkiler. Örneğin Toracalar'da bayramlar sırasında bilmece sorulması, pirincin şişman hale gelmesiyle hasat başı arasındaki zamanla sınırlıdır; böylece bilmecelerin çıkışı pirinç tanelerinin çıkışını teşvik etmektedir. Her bilmeceye cevap verildiğinde, koro şu dilekte bulunmaktadır: “gel ey pirinç, çık ey pirincimiz” ve Wailo kelimesi, hem bilmece hem de darı, yani halk gıdası olarak yerine pirincin geçtiği tahıl anlamına gelmektedir.(Adriani ve Kruyt, 1909, s. 370, Aktaran: Huizinga, 1995, s. 138).¹ Bilmecenin ilke olarak ve köken itibarıyla kutsal bir oyun olduğu, yani bilmecenin oyunla ciddi hayatı ayıran sınırın oyun kısmında yer aldığı sonucuna varılabilir. Bilmece, çok büyük bir öneme sahiptir, ama bu nedenden ötürü oyun karakterini kaybetmez. Bilmecenin hem zevk alanında, hem de kutsal bilgi alanında dallanıp budaklanmasına bakarak, ciddi bir şeyin şaka haline gelinceye kadar bozulmasından veya ciddi bir şey olma düzeyine yükselen bir oyundan söze etmeye kalkışmanın yanlış olduğunu söyleyen Huizinga'ya göre, uygarlığın gelişiminin belli bir anında, bizim ciddiyet ve oyun adları altında farklılaştırdığımız iki alan arasında bir kopuş yaşanmıştır, ama bu iki alan, başlangıçta tek bir ortam meydana getirecek şekilde bir arada olmuştur ve uygarlık da gelişmeye bu ortam içinde başlamıştır. Bu ortam içerisinde ki Müslüman alim İbn Sahin, Sicilya Kralı II. Friederic'in kendisine sorduğu “ Dünya neyin üzerinde durur?, Nasıl oluyor da ölenlerin ruhları dünyaya geri gelmek istemiyor?” gibi sorulara, bu soruları aptalca bulduğu cevabını verdiğinde imparator bu azarlamayı sükunet ve tevazu içinde karşılayabilmiştir. İmparator, bilge ile konuşurken kralların değil bilgelerin tarzına uygun olarak sohbet etmek gerektiğini bilmektedir. Bilim ve oyunsal dünya henüz birbirinden ayrılmamıştır.(Huizinga, 1995, s. 141 ve 145).

¹ İlkel kültürün bu temsil ile oyun ve bilmecelerle doğaya egemen olma, onun üzerinde belirleyici olma eğilimi en açık bolluk törenlerinde görülmektedir. Türkiye’de Anadolu’da Yağmur yağdırmaya yönelik çocuk oyunlarında, çoban oyunlarında, ölüp dirilme, kız kaçırma gibi oyunlarda bu kalıntılar net bir şekilde görülmektedir. Bkz. Metin And, **Oyun ve Büyü**, İş Bankası Yay., 1974, s.196-231.

3.1.4. Şiir, Bilicilik Ve Oyun

Huizinga'ya göre günümüzde sadece şiir, bir oyun kalesi olarak kalmaya devam etmektedir. Eski Arapların şair kelimesinin bilge anlamına geldiğini söyleyerek şiirin bilimle, dinle, büyüsellikle bağlantısını vurgulayan Huizinga, şair figüründen yavaş yavaş kahin, rahip, falcı, filozof, yasa koyucu, hatip, demagog, sofist figürlerinin çıktığını söylemektedir. “Şiir arkaik uygarlıkta hala en mükemmel ifade aracıdır. Şiir bu toplumda, edebi arzuların tatmininden daha geniş ve daha hayati işlevleri yerine getirmektedir. Tapınmayı söze dönüştürmekte, toplumsal ilişkileri saptamakta; bilgeliğin, yasanın, örfün taşıyıcısı haline gelmektedir.” (Huizinga, 1995, s. 160). Ama Huizinga şiirin işlevini, kitaptan yoksun bir toplumun unutmamasını sağlamak olarak temellendirilmesiyle, sınırlandırılmasıyla yetinmez, ona göre bu olgunun başlıca nedeni, kültürün arkaik döneminde hayatın kendisinin de, deyim yerindeyse, vezin ve kafiyeyle dayalı olarak inşa edilmiş olmasıdır.¹ “İnsan niçin sözü ölçüye, uyağa ve ritme uydurmaktadır? Olguyu bir güzellik veya hareket arzusuyla açıklamak, sorunu daha da ulaşılmaz bir alana kaydırmak olacaktır. Buna karşılık, topluluk içindeki oyunsal bir talebin şiirde insani boyutta gerçekleştiğini görmek, esas noktaya temas etmek olacaktır. Vezin ancak, topluluk içindeki oyun esnasında oluşur; işlevi ve değeri buradadır; topluluk içindeki oyunun dinsel, ayinsel veya törensel karakteri ortadan kalktıkça bu özellikleri de kaybolur.”(Huizinga, 1995, s. 175). Lirik türün oyunun alanına en yakın tür olduğunu söyleyen Huizinga'ya göre, aynı zamanda lirik unsur, mantıksal unsura en uzak ve müzikal unsur ile dansa en yakın olandır ve lirik şiirin bizatihi özü, mantıksal aklın zorlamalarının dışında hareket etmesidir.

Huizinga lirik hayal gücünün temel karakterlerinden olan çılgınca aşırılığa olan eğilimin bir tek şiirsel işlev düzleminde ve yalnızca lirik biçim altında görülmediğini, bu aşırıya kaçma zevkinin aslında tipik bir oyunsal unsur olarak çocuğa özgü olduğunu söyler. Sınırsız bir abartmayla veya ölçüleri ve boyutları karıştırarak bir şaşkınlık etkisi yaratma isteğini, ister bir inanç sisteminin tamamlayıcı parçasını oluşturan efsanelerde, isterse tamamen edebi veya çocuksu bir hayal gücünün işleyişinde karşımıza çıksın, tamamen ciddi

¹ Şiirin, ve özellikle atasözlerinin yazı öncesi toplumlarda, özellikle hukukun uygulanışındaki öneminin vurgulanması açısından bkz.: Neil Postman, **Televizyon Öldüren Eğlence**, Ayrıntı Yay, İstanbul, 1994, s. 28 ve devamı.

bir şey olarak değerlendirmemek gerektiğini yazar Huizinga. Bütün bu durumlarda karşımızda hep zihnin oyuna eğilimi vardır çünkü.(Huizinga, 1995, s. 176).

Şiirin yalnızca biçimiyle değil, (vezin, ritim, ses veya ölçü uyumu ya da dil ve sözcük oyunları) anlamının bulunması gereken kapalı bir yapı, her şeyin direkt söylenmeyip örtüldüğü, saklandığı; yani bilmeceye yakın oluşuyla da oyun alanına ait bir unsur olduğunu söyleyen Huizinga, modern lirik şiir akımlarının kapalı dilinin bu açıdan, arkaik toplumların oyunsal dünyasına uygun bulmaktadır: “Güç ulaşılabilen şeyin alanında yol alan ve anlamı esrarlı bir sözün içinde gizleyen modern lirik akımlar, bu nitelikleriyle sanatlarının özüne sadık kalmaktadırlar. Onların dilini anlayan veya en azından tanıyan kısıtlı bir okuyucu çevresiyle birlikte, çok eski tipten kapalı bir kültür grubu meydana getirmektedirler. Geriye kalan şey, bu akımları kuşatan kültürün, onları, sanatlarının varlık nedeni olan hayati işlevi icra edebilecekleri alanı oluşturabilecek kadar takdir edip etmediğini ve tanıyıp tanımadığını bilmektir.” (Huizinga, 1995, s. 167).

3.1.5.Felsefe Ve Oyun

Arkaik toplumun zıtlıklı ve agonistic yapısı ilk felsefelerde de kendisini göstermektedir. Çin’de Yin ve Yang, Empedokles’te philia (dostluk) ve neikos (çatışma), Hesiodos’da iyi Eris ve kötü Eris. (Huizinga, 1995, s. 147). Yunan felsefesindeki sofistler de benzer şekilde agonistic bir uğraş içerisindedirler Huizinga’ya göre. Sofistler mümkün olan en iyi gösteriyi sunmak ve bir rakibi halkın gözü önünde cereyan eden bir çarpışmada yenmekle uğraşırlar. Huizinga’ya göre sofistlerin faaliyeti tamamen spor alanında gelişmekteydi, seyirciler iyi atılan bir laf karşısında gülmekte ve alkışlamaktaydılar. Bu açıdan da rakiplerin bir söylev maçı yaptıkları bir oyun olmaktadır. Huizinga felsefenin yalnızca sofistler için değil, bilgeliğin ve felsefenin temellerini atanlar tarafından da bir oyun olarak görüldüğünü, Platon’un tüm derinliğine rağmen felsefeyi soylu bir oyun olarak gördüğünü, Aristoteles’in sofistlerin yanıltıcı kanıtlarını ve kelime oyunlarını ciddi bir eleştiriye layık görmesinin de felsefedeki bu oyunsal temelden kaynaklandığını söylemektedir.

Gerçeği söylemek gerekirse der Huizinga, “bu agonal unsur eski Yunan âleminde o kadar güçlü hale gelmiştir ki, hitabetin gelişimi, gölgede bıraktığı, hatta boğmakla tehdit ettiği katıksız felsefenin zararına olmak üzere, kitle kültürü haline gelebilmişti.” Agonal unsurun

egemenliğinin bir başka eleştirisini de şöyle dile getirir “bazı açılardan agonal niyet hakikatin anlamının zararına geliştiğinden, çoktan sahte bir hal almıştır. Kendilerine sofist veya hatip diyenler için amaç, gerçeğe ulaşmak değil de, son sözü söylemiş olmaktır.” Bu eleştirilerle agonal unsurun ve oyunun olumsuz da olabileceğine, oynanabileceğine dikkat çekmektedir Hollandalı Tarihçi. Fakat bu olumsuz örnekler felsefe de dahil bilimin, doğası gereği polemik nitelikli olduğunu yadsımaz. Polemik unsur ve agonal unsur da birbirlerinden ayrılamaz. (Huizinga, 1995, s.186 ve 192).

3.1.6. Sanat Alanında Oyun

Huizinga’ya göre oyunsal unsur esas olarak şiir, müzik ve dans gibi lirik sanatlarda bulunur, plastik sanatlar oyun alanının tamamen dışında gerçekleşmektedir. Çünkü malzemeye olan bağımlılıkları ve bu malzemenin dayattığı biçimsel olanakların sınırlılığı yüzünden bu sanatlar zaten, boş alanlarda serbestçe dolaşan şiir ve müzik kadar özgün bir oyun oynayamazlar. Etki olarak da plastik sanatların etkisi müzikal sanatlarından tamamen farklıdır. Mimar, heykeltıraş, ressam veya genel olarak bezeme sanatçısı, yaratıcı atılımına ne kadar bağımlı olursa olsun, tıpkı bir kol işçisi gibi ciddiyet ve gerilim içinde, deneyerek ve kendini düzelterek çalışmaktadır.

Plastik sanatların etkisi, müzikte olduğu gibi, bizzat kendinin veya başkasının geçici bir icrasına veya bir temsiline bağlı değildir. O bir kere yapılır ve meydana getirildikten sonra, esere bakacak insanlar olduğu sürece, bu etki değişmeden ve sessizce devam eder. Sanat eserinin canlandığı ve tadına varıldığı kamusal etki yoktur plastik sanatlarda, üretim toplumsal bir coşku havası içerisinde gerçekleşmez. Plastik sanat ürünlerinin ayin, tören, hoşça vakit geçirme, toplumsal olay biçimleri altında sergilenmesi ancak tali olarak mümkündür. Açılış, temel atma törenleri, sergiler bizatihi sanatsal mekanizmanın parçaları değildir ve zaten bunlar çok yakın tarihlerde ortaya çıkan olgulardır. (Huizinga, 1995, s. 202-203).

Huizinga’nın yaptığı bu ayrımın temelinde Eski Yunan düşüncesi yatmaktadır. Mousike (müzik-musiki) kelimesi Yunanca’da, bugün modern insanın kullandığından çok daha geniş bir alana sahiptir. Huizinga’nın belirttiği gibi Platon’a göre: tanrılar, acı çekmek

için doğmuş olan insanlığa acıdıklarından, onun kaygılarını ara sıra dindirmek üzere adak şenlikleri düzenlemişler ve konuk olarak, *Mousaların* efendisi Apollon ile Dionysos'u yollamışlardır. (Huizinga, 1995, s. 195). Zeus'un kızları olan bu *mousa*'lar : tarih, astronomi, tregedy, komedy, dans, destan, aşk şiiri, dinsel şarkılar ve lirik şiirin dokuz tanrıçasıdır. Yunan düşüncesine göre el emeğine bağlı olduğu düşünülen, plastik sanatlar ise demirciliğin ve diğer el zenaatlarının tanrısı Hephaistos'a ya da çalışmaya dayanan diğer işlere "bakan" Athenaergane'ye bırakılmıştır. (Huizinga, 1995, s. 201; Oskay, 1993, s. 154).

Huizinga; astronomi, destan ve tarihin de dokuz *mousa*'nın yönetiminde yer almasını plastik sanatlarla lirik sanatları ayıran bu bakış açısını sakatladığını söylemekte ve bu durum için şöyle bir açıklama getirmektedir. "*Mousalar* arasındaki işbölümünün daha ileri tarihlerde gerçekleştiği ve en azından destan ile tarihin, başlangıçta *vates*'in (bilge şair) görevleri arasında yer aldıkları ve bunların bu iki alanı en iyi melodiler ve dizelerle yorumladıkları varsayılabilir." Böylece Huizinga bu alanlardaki yaratıların, eserlerin iletim süreci içerisinde lirik halde bulunduğunu ya da lirik hale getirildiğini söylemektedir. (Huizinga, 1995, s.202).

Huizinga'ya göre müzikle oyunun dolaysız ilişkisi Yunanca'daki oyun ve yarışma kelimelerinin farklı alanları kapsamasından dolayı sınırlıdır. Daha önce de ifade edildiği gibi *Paidia* kelimesi çocuk fikriyle çözülmez bir ilişki içerisinde. Bunun sonucu olarak da üst oynasal biçimler başka terimlerde ifadesini bulmuştur. *Agon* (yarışma), *schoazein* (boş zaman), *diagoge* (dağıtma, gevşeme) bu terimlendendir. Yine Huizinga'ya göre Aristoteles ve Platon'un müziğin oyundan daha fazla bir şey olup olmadığına, daha fazlaysa ne ölçüde fazla olduğunu belirlemeye karar vermedeki sıkıntıları bu farklı kavramsallaştırmaya dayanmaktadır.

Aristoteles'in *diagoge* kavramı, çalışma ve boş zaman (*schoazein*) ile ilgilidir. Huizinga, Aristoteles'e göre boş zamanın, çalışmanın amacı (telos) olduğunu ve çalışmaya tercih edilir olduğunu söylemektedir. Boş zaman çalışmaya tercih edilir çünkü Aristoteles'e göre bizzat doğa bizim yalnızca iyi çalışmamızı değil, aynı zamanda boş zamanlarımızı da iyi geçirmemizi ister. Önemli olan boş zamanın nasıl kullanılacağına bilinmesidir. Oyun ruha dinlenme ve gevşeme sağlayan bir ilaç gibidir ama çalışmanın geriliminden kurtulmaktan başka bir şey sağlamaz. Huizinga işte bu yüzden, Aristoteles'in özgür zamanın oynayarak kullanılmasına karşı çıktığını, çünkü bu durumda oyunun hayatımızın amacı haline geleceğini

bunun olanaksız olduğunu söylediğini belirtir. Huizinga'ya göre Aristoteles'in böyle düşünmesinin sebebi, *paidia*'ın Aristoteles için yalnızca çocuk oyunları ve eğlenme anlamına gelmesidir.

Aristoteles'e göre çalışma dışındaki özgür zaman yüceltici, soylu ve yaratıcı faaliyetler için kullanılmalıdır. Bu özgür zamanın amacı insanın mükemmelleşmesine katkıda bulunmak olmaktadır. Bu ise bilinçli ve özgür olan insan için olanaklıdır. Boş zamanı geçirmek için de öğrenmek ve yetişmek gerekir. Fakat bunlar çalışmanın gerektirdiği değil de bizzat kendileri için uygulanan şeyler olmalıdır. Ve Huizinga'ya göre Aristoteles bunun için; eskilerin, müziği tıpkı edebiyat ve okuma gibi, zorunlu olmayan, ama yararlı olan ve yalnızca zaman geçirmeye yarayan bir şey olarak eğitimin, yetiştirmenin ve uygarlığın kategorisine soktuklarını söyler. Huizinga burada *Diagoge* kavramının, özgür insana uygun düşen entelektüel ve estetik faaliyet ve zevk anlamını belli belirsiz kazandığını belirtir.

Huizinga'nın Aristoteles okumasını sürdürürsek, “çocuklar bu *diagoge*'ye yatkın değillerdir; çünkü bu bir amaç, bir olgunlaşmadır ve henüz tamlığa erişmemiş varlıkların bu mükemmelliğe ulaşmaları olanaksızdır. Müzik zevki de böylesine bir amaca (telos) temas etmektedir, çünkü bu zevk, gelecekte elde edilmesi istenen bir çıkar için değil de bizzat kendisi için istenmektedir. Bu kavrayış, sonuç olarak, müziği soylu oyun ile yarar amacı gütmeyen estetik zevk arasında bulunan bir alana yerleştirmektedir.” (Huizinga, 1995, s.196).

Huizinga ayrıca müziğin Eski Yunan'da bir mim veya taklit sanatı sayıldığını, bu taklidin, olumlu veya olumsuz etik duygular uyandırmak gibi bir etkisinin bulunduğunu Platon'dan aktarmaktadır. Yine Huizinga'nın Aristoteles'ten aktardığı üzere “her cins şarkı, terennüm ve dans figürü bir şey göstermekte, temsil etmekte, resmetmektedir ve temsil edilen şeyin iyi veya kötü, güzel veya çirkin olması ölçüsünde, müzik de iyi veya kötü olmaktadır. Müziğin yüksek etik veya eğitsel değeri bu özelliğine bağlıdır.” Huizinga, Eski Yunan'da müzikteki değişik makamların farklı etkilerinin bulunduğunun düşünüldüğünü belirtir. Örneğin Lidya makamı hüznündür, Frigya makamı ise sakinleştirmektedir. Müzik aletleri için de geçerlidir: Flüt heyecan yaratmaktadır vs. (Huizinga, 1995, s. 198). Şöyle söylemektedir Aristoteles “ ritm ve melodilerde gerçeğe (öfke ve yumuşaklığın, ayrıca cesaret ve ılımlılığın ve bunların karşıtlarının, giderek bütün ahlak niteliklerinin gerçekliklerine) yakın bir benzerlik vardır; dinlenen müziğin bizde sahiden duygusal bir değişiklik yaratması,

bunun bir belirtisidir”(Aristoteles, 2002, s. 241). Aristoteles’in m zik ile ilgili bu d ř ncelerinin eēitim i in olduēunu bir kez daha hatırlatmakta fayda var. Boř zamanı doēru deēerlendirebilmek i in hazırlanmak, eēitim g rmek gerekir. M ziēin ger ekten belli zihin halleri yaratma g c  olduēu i in, gen ler m zik ile eēitilmelidir. “M zik ile  ēretmek  zellikle gen ler i in uygundur” demektedir Aristoteles “     gen liklerinden  t r , kendilerine zevkli gelmeyen herhangi bir řeye isteyerek katlanmazlar; m zikse doēası gereēi zevk verici řeylerden biridir.”(Aristoteles, 2002, s. 242). Aristoteles, icra edilen m zik hakkında doēru bir yargıya varabilmek i in m zik eēitiminin icrayı da kapsaması gerektiēini s yler.   flemeli  algıları, ahlaka uygun olmadıēı ve konuřma yetisini kullanmayı da engellediēi i in uygun bulmaz ger i ama profesyonelliēi ama lamadıēı m ddet e m zik icrası soylu bir kiři i in al altıcı da deēildir. A ık a anlařıldıēı  zere Aristoteles profesyonel  l  lerle ve yarıřma niteliēinde  algı  almayı ve řarkı s ylemeyi  ērenmeyi eēitimin kapsamına almaz.(Aristoteles, 2002 s. 244). Huizinga da, Eski Yunan’da m ziēin yorumcuları itibariyle uzun s re tamamen k lelere has bir faaliyet olarak kaldıēını, Aristoteles’in meslekleri m zisyenlik olanları ařaēı tabakadan saydıēını belirtmektedir. Huizinga bu d ř nceyi dinsel iřlevinin dıřında m ziēin esas olarak neřeli bir eēlence ve oyun alanına ait unsur olduēunu a ıklamak  zere kullanmaktadır. “G n m zde konserlerin adeta dinsel bir huřu i inde dinlenmesi ve orkestra řeflerine neredeyse tapılması  ok yakın tarihlerde ortaya  ıkmıř olgulardır. M zik dinlenen oturumları resmeden XVIII. Y zyıl tabloları, dinleyicileri hep  ene  alarken g stermektedir. Bundan otuz yıl  nceki Fransız m zik yařamında, orkestra veya řef icranın ortasında eleřtirilebilmekteydi. M zik her řeyden  nce eēlenceydi ve  yle de kalmaktaydı.” (Huizinga, 1995, s. 199).

Huizinga, g n m z toplumunda oyunun olanaksızlařtıēının ve b ylelikle aslında uygarlıēın da varlıēının tehlikeye d řt ē n  d ř nmektedir. “Ger ek uygarlıklar, belirli ve d r st e uyulan kurallar sayesinde kurulabilmiř ve yařayabilmiřlerdir. Kandırmaca ve aldatmacaya dayanan; paraya ve  ıkara baēımlı kılınmıř bulunan, yetiřkin yařta oldukları halde  ocuklařtırma durumunda bırakılmıř insanların etkinlikleri ‘oyun’ sayılamaz.” (Oskay, 1993, s.147) Ve aslında t m bunlar uygarlıēı da bozan etkenlerdir.

Şimdi Huizinga'nın yaklaşımını ve kavramsallaştırmasını eleştiren bazı yazarları inceleyen Oskay'ın düşüncelerine bakarak Huizinga'nın bu düşüncelerinin geçerliliğini tartışabiliriz.

3.2. Huizinga'ya Yöneltilen Eleştiriler

3.2.1. Erhman'ın Eleştirileri

Oskay'a göre, Huizinga'nın oyunu algılayış ve kavramsallaştırmasına yönelik en önemli eleştirilerden biri Erhman'ın eleştirisidir.

Ehrman'a göre Huizinga'nın oyunun kavramsallaştırması, oyunun bir tüm olarak kültürü yansıtan ve kültürün tümlünün içinde anlamlandırılması gereken bir şey olduğunu gözden kaçırmaktadır. Oyunun, gerçeklikten arınmış bir şey: gerçekliğin ise, arılığı kirletilmiş bir oyun olduğu kabul edilemez. (Aktaran: Oskay, 1993, s.162)

Oyun, her şeyi açıklamak için kullanılabilecek kendisi dışındaki her şeyin, kendisinin bozulan arılığını yitirmiş çeşitli bölümlerinden oluştuğu söylenebilecek kültürel bir olgu bir urphanomen değildir. Oyun, kültür ve gerçeklik birbirinden ayrılamaz. Bunlar birlikte oluşmuş ve karşılıklı etkileşim içinde olgulardır. Bu nedenle, bunların birbirlerinden ayrı oluştuklarını söylemekle Huizinga, toplumsal gerçekliği oluşturan kültüre normatif bir dış ölçüt getirmeye girişmiş olmaktadır. “Oyunun realiteden kaçınılmaz etki ve sonuçlarından masun kalabilen bir etkinlik alanı olduğuna; sanayi toplumlarında, bazı yazarlarca şiddetle savunulduğu üzere, oyunun çalışmanın antitezi olduğuna inanmayı gerektirmektedir.” (Aktaran: Oskay,1993, s. 163)

Oyun ciddi olan şeylerin dışında ve onların karşısında bir lüks, bir dinlenme ögesi, bir süs sayma yanılgısı, kısa sürede daha büyük yanılgılara sürüklenmeyi de gerektirecek yanlış bir “Oyun” kavramsallaştırması olmaktadır. Bu yanılgıların en büyüğü ise, Ehrman'ın deyişiyle, “ Oyunun toplumun ekonomik düzeyinde yapılmakta olan üretim sürecindeki işlemlerin dışında bir şey olduğunu sanmak” olmaktadır. (Aktaran: Oskay,1993, s.163)

3.2.2.Fink'in Eleştirileri

Fink oyunun kendine özgü bir görüngü gibi algılanmasının oyunun realitenin geri kalan bölümünden, gerçekten ayrı bir var oluş taşımasından ya da realiteye karşıt bir yaşam alanı oluşturmasından değil, simgesel bir işlev yüklenerek realiteyi temsil ederken, aslında realiteyi özümsemekte oluşundan ileri geldiğini söylemektedir.(Aktaran: Oskay,1993, s. 164).

Oyunun diğer kültürel görüngülere karşı çıkarak onları biçimlendirmesi, değiştirmesi söz konusu değildir. Tersine yaşanan belirli bir toplumsal yaşamın reel yanlarını tamamlamakta; onları temsil ettiği kendi düzenlemeleri içinde bir fantazyaya niteliğinde ayrı bir görüngü olarak algımlarken, aslında, onları özümsemekte; böylece, yaşamın reel yanları ile fantazyaya niteliğindeki yanlarını, belirli bir toplumsal formasyonun gereklerine uygun biçimde, bir bütünlüğe kavuşturmaktadır. (Aktaran: Oskay,1993, s. 165)

Fink'e göre oyunun simgesel niteliği iki yönlü bir karaktere sahiptir. “birincisinin, oynayan insanın oyunu oynamakta olduğunu bilmekte oluşundan (oynadığının oyun olmadığını ancak şizofrenlerin bilmeyeceğini söylüyor yazar); ikincisinin ise, oyunun diğer insansal etkinliklerin oluşturduğu (ki, oyun bunlara hizmet etmektedir) “ciddi” amaçlara göre ast bir konumda oluşundan ileri geldiğini” söylemektedir. (Aktaran: Oskay,1993, s. 165)

Fink'e göre, oyunun, kendinden başka bir kültürel görüngünün bağımlısı olmaması, oyunun bu iki özelliğinden ileri gelmektedir. Böylece, oyunu oynayan insan, aynı zamanda, hem *reel yaşamını* sürdürebilmekte hem de *oyun-olanı* bu yaşamında her mekanda oynayabilmektedir. (Aktaran: Oskay,1993, s. 165)

“Oyun oynayabilme yeteneği[i] birey-insana yaşadığı reel dünyadan dilediği zaman, dilediği derecede geri çekilebilme olanağı kazandırmakta; üstelik bu geri çekilişte, içinden çekildiği reel-dünya ile olan bağlantılarını bütün bütüne kesmek zorunda da kalmamış olmaktadır. Bu yetenek birey-insan açısından sağladıklarından çok, var olan toplumsal yaşamın sürdürülmesi açısından sağladıkları açısından önemlidir. Yaşanması gereken reel dünya[dan] dilediği zaman uzaklaşabilmesi, insanın reel-dünyanın oluşturduğu dış realitesini imaginative olarak yeniden kurgulayabildiği oranda, kendi özgürlüğünü de gözle

görülebilecek bir var oluşa kavuşturmasına yaramaktadır. Ama, öte yandan da reel yaşama hizmet eden oluşuyla da, insanın belirli bir toplumsal yapıyla bütünleştirilmesini kolaylaştırmaktadır, bu aynı ‘oyun’”. (Aktaran: Oskay, 1993,s.166)

Oskay dipnotunda şöyle demektedir, “Fink’in bu savını sonuna dek benimsemenin yanlışlı ortada “reel-yaşamın içinde” kalarak elde edilen bu özgürlük, özgürlük değil “serbesti”dir. Reel toplumun karşısında yalnızca, negatif bir özgürlüktür. (Oskay, 1993, s,166)

Fink için “oyun her zaman için fantazyanın bir ürünü olmakla beraber hiçbir zaman sadece fantazyaya niteliğinde bir etkinlik değildir. Çünkü hiçbir zaman, yaşanan toplumsal realitenin dışında bir olgu değildir.”

Oyun, fantazyanın oyuna nesne kıldığı realiteyle; yani, bilinen realitenin bir bölümüyle oynanır. Oyuna fantazyanın aracılığı ile nesne kılınmış şeylerin realitede var olan şeyler olmaları, oyunu oynayanın oyun sırasında yaşadığı kendi öznelliği ile, kendisini kuşatan somut dış dünya arasında bir yerlerde durabilmesini olanaklı kılmakta; kişinin hem öznelliğini hem de realiteyle bağlarını sürdürebilmesini sağlamaktadır. Böylece oyun aracılığıyla oluşturulan ve yaşamımızın öznellik taşıyan yanları ile nesnellik taşıyan yanlarını birbirine bağlayan bu ilişki, Huizinga’nın dediğinin tersine, birbirine zıt konumlanmış (antithetical) bir bağlantı olmayıp, birinin varlığı öbürünün varlığı sayesinde ve nedeniyle gerçekleşebilen symbiotic bir ilişki olarak görülmek gerekmektedir.” (Aktaran: Oskay, 1993, s.166).

3.2.3. Oskay’ın Eleştirileri

Oskay’a göre “Huizinga’nın oyundan yoksunlaşmamış bir dünyayı geçmişte araması ne denli yanlışsa, günümüz toplumları için oyun görünümlü etkinliklerle diğer kültürel görüngüler arasında belirli bir bütünleşmenin bulunuşunu görmemesi de o denli yanlıştır. Huizinga’nın anladığı anlamdaki “oyun”, Aristo’nun müzikle ilgili olarak Politika da anlattığı gibi, ancak, ekonomik düzeyde hiçbir toplumsal bir etkinlikte bulunmaya zorunlu olmayan egemen konumdaki insanların sürdürebileceği bir etkinlik biçimi olmaktadır. Bu nedenle, ancak bu tür etkinlikleri, reel yaşam açısından bir işlev yüklenmedikleri için, “ciddi”

olanlardan ayırarak oyun saymaktadır. Gerçekteyse, oyun tarih içinde hiçbir zaman reel-yaşamdan ayrı olmamıştır.” (Oskay, 1993, s.167).

Oskay’a göre “sanayi kapitalizmine kadar, geleneksel yaşam ortamlarında ‘doğuŖu ile’ kimlik kazanan insan, yani toplumsal ortamında, anonimleŖmiŖ toplumsal iliŖkiler içinde ‘kimlik edinme’ sorunuyla karŖılaŖmaya baŖlamıŖtır. Modern toplum insanı bu nedenle, oyunu, reel-yaŖamın insanı yoksun kıldıđı, fakat kiŖisel maddi olanaklarını aŖacak derecede insanı özendirdiđi çeŖitli ‘kimlikleri’n reel yaŖamın dıŖındaki yaŖam alanlarında edinmek iin bir araca dnŖtrmek zorunda kalmıŖtır. Bylece, oyun, tarihte ilk kez, egemen konumdakilerin oyuna gereksindiđinden ok daha fazla, eŖitli toplumsal katılma dzenlenimleri ile st statdekilere zenen, zendirilen ve bunu ‘sokađa inmiŖ gndz ryalarında’ tadabilme olanađı elde edebilmiŖ *bađımlı kesimdeki insanların temel yaŖamsal gereksinimine* dnŖtrlmŖ bulunmaktadır. (Oskay, 1993, s. 168)

Oskay’a gre“ gnmzde fantazyaya dnŖmŖ bulunan oyun, metalaŖmıŖ ya da metalaŖma kaderini, yklenmiŖ sınıf ve kesimler iin acımasız reel yaŖam karŖısında bir tr eđlence; bu acımasız realiteyi yarı-bilinli grmeye yarayan bir tr ‘yaŖamı sahih olmayan bir grnm iinde algılama ve anlamlandırma biimi’ne varabilmenin bir aracı olmuŖ bulunmaktadır.” (Oskay, 1993, s. 168)

Bylece oyun oynamanın iŖi sınıfı ve ađdaŖ toplumların en kalabalık kesimi olan orta sınıf iin farklı sebepleri olduđunu da sylemiŖ olan Oskay Ŗyle devam ediyor “Fabrikada makine baŖında rutin iŖlemler yapan ve ifade ettiđi deđiŖim deđerinden tr deđer verdiđi creti yznden srdrdđ alıŖma hayatını ekilir kılmak iin ‘oyuna’ ynelen iŖi sınıfı ya da arasallaŖtırılmıŖ toplumsal iliŖkilerin dıŖında, reel yaŖama iliŖkin pratik yanları yokmuŖ gibi grnen fantazyaya ynelen orta sınıf, gerekte iinde ancak edilgin bir đe olarak yer alabildiđi toplumsal yaŖam, oynadıđı bu gnk ‘oyunları’ *belleksizleŖmenin ve unutmının* bir aracı olarak oynamaktadır.” ***fraternal*** bir fuhuŖ’a dnŖmŖ yeni toplumsal iliŖkiler dneminde ise bu belleksizleŖme, ađdaŖ insanın, kendi, hayatını[,] gerekleŖtireceđi dnŖmler ile reel-yaŖamda anlamlandırmasa da, Adorno’nun belirttiđi gibi, gazete stnlarındaki yıldız fallarında, bulvarlarda, *cafe*’lerde ve zel yaŖamın

son sığınağı olan evinde ‘anlamlandırma’ olanağı sağlamaktadır. (Aktaran: Oskay s. 169). Fakat bu anlamlandırma, reel-dünyadan zaman ve mekânca uzaklaşıp (Oskay bu uzaklaşmanın da tam bir uzaklaşma olamadığını örneğin düş yerine geçen tatil pratiklerinde reel-yaşamın Work Ethics’inin uzantısı içinde ‘tatil’ yapıldığını söylemekte) reaktif bir içselleştirilmiş bir dünyaya çekilerek yapılan bir anlamlandırma” olduğunu söylemektedir. Ayrıca sağladığı yarar açısından, fantazyaya kaçan insandan çok, bu kaçışın insanı bağladığı reel-toplumsal yaşama ve onun ardındaki toplumun egemenlik yapısına yaramakta” olduğunu vurgulamaktadır.(Oskay, 1993, s.169).

Oskay’a göre Huizinga “modern çağda ‘oyunun’ ortadan kalkması sorununu tarihsizleştirilmiş ve sınıfsal temellerinden bütünüyle yoksunlaştırılmış bir kavramsallaştırma içerisinde ele almış; günümüzün bu kültürel sorununu betimleme düzeyinde anlatabilmiş; irdeleme düzeyinde ise, analitik kavramlar geliştiremediği için yeterince açıklayamamıştır.”(Oskay, 1993, s. 170).

4. OYUNU ANLAMA ÇABALARI

4.1.Felsefi Bir Tanımlama Çabası: Bernard Suits

Bernard Suits oyun konusunda bir tanımlama girişiminde bulunacağını araştırmasının bununla sınırlı olduğunu belirtmiştir. O bir felsefecidir ve yaklaşımı da felsefe temelinde olmaktadır. Aynı zamanda Suits'in kitabı küçük bir oyun gibi düzenlenerek Ezop'un ünlü masalı Çekirge'nin (bizim Ağustos Böceği Ve Karınca olarak bildiğimiz) karakterlerinin diyaloglarına dayanmaktadır. Ama biz Suits'i incelerken bu nokta üzerinde durmayacağız.

Suits'e göre oyun şu öğelerden oluşur: 'oyunun amacı', bu amaca ulaşmak için kullanılan 'araçlar', 'kurallar' ve bu öğelerin hepsini birleştirici unsur olarak oyuncunun tavrı. Bu son öğeyi 'lusorik tavır' olarak adlandırıyor. Biz de sırasıyla bu öğeleri Suits'in nasıl değerlendirdiğine bakalım.

Suits, olası üç amaçtan bahsediyor. Birincisi oyun içerisindeki bir durumu yaratmayı içeren amaçlardır: bir çizgiyi geçmek, topu deliğe sokmak gibi. (buna prelusorik amaç diyor Suits). İkincisi ise, kuralların belirlediği, kısıtlanmış olanakları kullanarak oyunu kazanmak anlamına gelen amaç, yani kazanmanın kendisinin amaç olması.(bu da lusorik amaç oluyor) Üçüncü ise oyunu kazanmayı sağlamak için girişilecek eylem, oyunu oynamanın kendisi. (Suits, 1995, s.46)

Prelusorik amacın oyun dışında da var olabileceğini söylüyor Suits. Bir top bir deliğe herhangi bir oyun oynamadan da sokulabilir. Ama lusorik amaç, oyun dışında gerçekleştirilebilecek bir şey değildir. Kuralların belirlediği çerçevede prelusorik amaçları gerçekleştirmek, kazanmak (lusorik amaca ulaşmak)demektir.

Suits'e göre oyunun kuralları, hedefe ulaşmayı etkileyen araç ve yöntemlerin sınırlanmasıdır. Fakat bu kurallara uymadaki asıl neden, bu kuralların kendisinin oyunun oynanmasını olanaklı kılmasıdır. Bu kurallar oyunun 'kurucu' kurallarıdır. Suits burada oyun kurallarının öteki kurallarla (ahlak kurallarını örnek veriyor) farklılık gösterdiğini söylüyor. Ona göre öteki kuralların her zaman uymayı gerektirecek, başka (dışta) bir takım nedenleri vardır. İşte oyunun kuralları böyle kurallar değildir; "ahlakta, kurallara uymak eylemi doğru kılar; ama oyunda, eylemin kendisini yaratır"(Suits, 1995, s. 42).

Suits'in oyun kurallarını ahlak kurallarıyla karşılaştırması manidar. Daha önce de bahsettiğimiz gibi birçok araştırmacı oyunlardaki kuralların, bu kurallar üzerinde 'anlaşılmış' kurallar olduğu için, yetişkinlerin çocuğa öğrettiği kurallar olmayıp, çocuğun aksi takdirde gerçekleştiremeyeceği, istediği bir yaşantıya girmesinin koşulunu oluşturan kurallar olduğu için ilgilenmişlerdir. Ve bu oyun kuralların çocuğun ahlak kurallarının gelişimindeki önemine dikkati çekmişlerdir. Suits bu kuralların farklılığını vurgulamaya çalışsa da bizce aynı zamanda bir ilişkinin altını çiziyor. Bizce önemli olan bu kısma tekrar dönmeden önce Suits'in tanımlamasına bakmaya devam edelim.

Suits oyun içerisinde kurucu kurallar dışında bir de “gözünü toptan ayırmamak” gibi, “rakibin asına koz oynamamak” gibi kurucu kuralların altında oyuncuya neye dikkat etmesi gerektiğini söyleyen ‘beceri kurallarının’ olduğunu belirtiyor. Ve amacı iyi oyunu tanımlamak değil oyunu tanımlamak olduğunu için, bu kısmı es geçeceğini söylüyor. Biz de bu kısma da tekrar eğileceğimizi söyleyelim.

Suits, bu kurucu kuralların izin verdiği araç ve yöntemleri ise tahmin edilebileceği gibi ‘lusorik araçlar’ olarak tanımlıyor ve uygulanması yasak olan diğer araç ve yöntemlerden ayırıyor. Gelelim oyuncuyla ilgili olan ‘lusorik tavır’a. Bu da: kurucu kurallara, etkinliği olanaklı kıldığı için uymak diye tanımlanıyor biz de Suits'in bununla: oynamaya istekli ya da niyetli olmayı kastettiğini düşünüyoruz. Ve şöyle bir tanıma ulaşıyoruz.

“Oyun oynamak, belli bir duruma [prelusorik amaca], yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin [lusorik olanakların] kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanları yasakladığı [kurucu kurallar] ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği [lusorik tavır] bir uğraştır.

Ayrıca yukarıdakinin daha basit ve deyim yerindeyse daha kullanışlı versiyonu olan aşağıdaki tanımlı öneriyorum: Oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir.”(Suits, 1995, s.52)

Suits bu tanımın hayali oyunları da kapsadığını söylüyor. Ama hayali oyunları,(-mış gibi yapma oyunlarını) açık oyunlar olarak tanımladığı bir başka oyun kategorisi altında inceliyor. Açık oyunlarda oyunun kendisinin sürmesinin oyunun ana amacını oluşturması söz konusuysa, kapalı oyunların ise genelde yarışmalı oyunlar olup tarafların galip gelme

amacının oyunu bitirmeye yönelik olduđu etkinlikler olarak tanımlıyor. ‘Kapalı oyun’a; oyuncuların birbirine hata yaptırmaya çalıştıkları bir pinpon yarışmasını ‘açık oyun’a ise iki pinpon oyuncusunun topu yere düşürmemeye çalışarak oynamasını örnek olarak veriyor. Bu oyunların ilki kapalı ve sportif bir oyun ikincisi ise açık bir sportif oyun oluyor. Kierkegaard’ın “Baştan Çıkarıcının Günlüğü”ndeki Baştan Çıkarıcı’nın, baştan çıkarmaya çalıştığı halde, amacı olan baştan çıkarma eyleminin kendisi bitmesin diye bilerek uzattığı ‘oyun’u da, hayali rollerin oynandığı –mış gibi oyunları da bu ‘açık oyun’ların altında, hayali oyunlar olarak sınıflıyor.

Suits açık oyunların altında bulunan hayali oyunların da bütün oyunlar gibi kurallarının bulunduğunu söyleyerek bir anlamda Vygotsky ile benzer düşünüyor. Ama Suits diğer baskın kurallı, yarışmalı oyunlar için herhangi bir hayali durum ya da düşünceden bahsetmiyor. Hatırlayacağımız gibi Vygotsky ise, bütün oyunların temelinde bir hayali unsur bulunduğunu, hayali unsurun oyunun bazı biçimlerinin değil, bütün oyunların temel niteliklerinden biri olduğunu söylemekteydi. Bu farklılığı hatırlatalım.

Peki oyun eğer kurallarının belli araç ve yöntemleri sınırladığı dahası yetersiz araç ve yöntemlerle istenilen amaca ulaşmayı gerektirdiği bir etkinlikse, hayali oyunlardaki oynamayı mümkün kılan yetersiz araç ve yöntemler nelerdir. Hangi daha etkili araç ve yöntemler oyun kuralları tarafından yasaklanmış ve bunun yerine hangi daha yetersiz araç ve yöntemlere izin verilmiştir? Suits buna şöyle bir açıklama getiriyor: nasıl açık bir müsabaka olarak oynanan pinponda, topu oyunda tutmak amacını yerine getirmek için, bunu çok daha uzun süre gerçekleştirebilecek bir makine yapmak mümkün olduğu halde bunu değil de daha yetersiz araç ve yöntemler seçiliyorsa; işte hayali oyunlarda da oyuncuların gerçekleştirdikleri rollerde yazılı metinler kullanması daha etkili bir yöntem olmasına rağmen oyuncular daha yetersiz bir yöntem olarak bunları akıllarından söylemeyi seçerler. Böylelikle daha etkili yöntemler değil de daha yetersiz araçlar seçtikleri için hayali oyunlar söz konusu olmaktadır.(Suits, 1995, s. 160).

Ve bu yaklaşımın bir sonucu olarak Suits için tiyatro ve yazılı metne göre aktörlük yapmak oyun olarak kabul edilmez. Biz bu düşüncelere katılmıyoruz. Çocuğun –mış gibi oyunları ya da yetişkinlerin dramatik oyunları sadece diyaloga dayanan oyunlar değildir. Bu oyunlar aynı zamanda jest, mimik, beden duruşu gibi çeşitli faktörleri de içerirler. Yani

oyuncu yazılı metni olan bir rol oynarken dahi aslında bu metnin içeriğindeki şeylerle bedensel dilini uydurmaya zorlanmaktadır. Yani Suits'in var saydığı gibi bu tarz oyunlarda eğer metin varsa oyuncuya yapacak bir şey kalmaz, dolayısıyla oyun da mümkün olmaz düşüncesi bize gerçekçi gelmemektedir. Aynı zamanda Suits'in hayali oyunların, örneğin hırsız-polis oyununun açık ve kapalı oyunların arasında kalmış ve bu yüzden çocukların bu oyunları oynamasının türlü anlaşmazlıklara yol açtığı şeklinde bir düşüncesi vardır. "Polisler hırsızlara 'karşı' olduğundan, çocuklar bu 'rakip' gruplara sanki futbol ya da hokey takımlarıyla karşılaşıyormuş gibi davranma yanılışına düşerler; yani açık bir oyunun saf dramatik mücadelesi kapalı bir oyunun gerçek yarışma mücadelesiyle karışır". (Suits, 1995, s. 161). Suits bu karışıklık yüzünden bu oyunların çok tartışmalı ve içinden çıkılmaz hale geldiğini ve çocukların işbirliği yerine yarışmayı tercih etmeleri sebebiyle de bu tarz oyunlarla 'oyalanmalarının' uzun sürmediğini ve standart kapalı oyunlara geçtiklerini düşünmektedir. Böyle bir düşünce çocuğun ilk oyun biçimlerinden biri olan –mış gibi yapma (dramatik) oyunları, karmaşık kurallı oyunlar arasında hiç bir etkileşim olmadığını düşündürmektedir. Biz Suits'in bu tür açıklamalarını oyunu tanımlama girişiminin tutarlılığını, oyun konusundaki gerçeklikten daha fazla önemsemesine bağlıyoruz.

Suits'in incelemesinde hayali oyunlar kuralları daha baskın olan oyunlardan pek farklılık göstermez. Çünkü Suits tüm oyunları kapsayabilecek ortak bir tanım oluşturmaya çalışmaktadır. Bu sebeple sadece tanımının geçerliğini test ederek, bunu da 'hayali oyunlar da belli kuralları içerirler' açıklamasıyla yapmaktadır. Suits'e göre hayali oyunlarla kurallı oyunların tek farkı bütün hayali oyunların 'açık' birer oyun olmasına rağmen kurallı oyunların hem 'açık' hem 'kapalı' oyunlar olabilmesi olmaktadır.

Bizce bu iki oyun biçimi birbirlerinden işlevleri ve oyuncudan istedikleri çabanın biçimi bakımından farklılık göstermektedir. Birinde kişi gerçekliğe sınıksız bağlanmakla ve onun isterlerine uygun biçimde karşılık vermekle başarmaya, yapmaya, kazanmaya çabalarken; diğerinde gerçeklikten koparak onu başka türlü düşünmeye çalışmak suretiyle koyduğu ya da koyulan amaca ulaşmaya çabalamaktadır. Bu iki oyun biçiminin birlikte bulunduğu, iç içe geçtiği, pek çok oyun da bulunmaktadır. Hatta bu tarz, yani hem gerçekliği başka türlü düşünmeye hem de gerçekliğe gerçekçi biçimde bağlı olmaya dayanan, oyunlar tek başlarına bulunduklarından çok daha fazla beraberce bir oyunun içerisinde bulunurlar.

Çünkü bizce insanoğlunun oyun ya da gerçek, amaçlı bütün faaliyetleri bu şekilde gerçekleşme olanağı bulur. Oyun gerçekliğin içinden küçük, belli bir bölümü alır ve gerçek zaman ve mekânı bir süre için askıya alarak bunun üzerinde zihinsel ve bedensel olarak eyler.

Oyunu gerçek amaçlı faaliyetlerden ayıran şey, onun amaçlarının ‘sahte’ olması, kendine konu edindiği gerçekliği bir ölçüde başka unsurlardan yalıtması ve herkesin tabi olduğu gerçeklikle(zaman ve mekan olarak) ilgilenmiyor oluşudur. Yoksa kurallar, hayal gücü, haz ve amaç oyun dışında da var olan ve yine birbirleriyle benzer bir etkileşim içersinde insanın ‘yapabilmesini’ sağlayan etkenlerdir.

4.2. Oyunun Araçsallığı Tartışması

Suits kendi oyun tanımlamasının radikal ototelizm’le radikal araçsallık arasında olduğunu söylemektedir. “Radikal ototelizm, oyunun salt kendi içinde bir amaç olarak oynanmadıkça gerçekte oyun olmadığı, yani yalnızca amatörlerin oyun oynadığı görüşüdür.” “radikal araçsallık [ise], oyunun, esasen bir araç olduğu düşüncesidir.” Suits bu iki düşünceye de katılmamaktadır. Birincisine katılmaz çünkü profesyoneller oyun oynamak dışında başka amaçlara sahip olsalar da bu amaçlara yine oyunu oynayarak ve oyunun kurallarına uyarak ulaşmaya çalışırlar. Bu yüzden profesyonellerin de oyun oynadıkları kabul edilmelidir. Radikal araçsallığa, oyunun kendisi dışında başka bir şeyin aracı olması düşüncesine ise bu düşünce biçimiyle oynandığı takdirde oyuncunun ‘radikal bir kararsızlık’ yaşayacağı düşüncesiyle karşı çıkar. Ve şöyle bir örnekle bunu anlatmaya çalışır. Bir oyuncu hem bir yarışı kazanmak hem de bir bombayı patlamadan önce durdurmak için aynı parkurda koşuyorsa -ya bombayı durdurmak için parkurdan ayrılıp kestirmeden gidecek., -ya yarışı kazanmaya çalışıp kurallara uyacak, -bunların ikisini birden yapmak istiyorsa da anlamsız bir kararsızlık yaşayacaktır.

Biz örneğin bu şekilde kurulmasının bir tesadüf olmadığı görüşündeyiz. Oyun gerçek hayatın ve gerçek durumların zorlamasıyla kesilebilen bir etkinlik olduğu için bir bomba söz konusu olduğunda tabii ki oyunun amacıyla gerçeklikte bizden bir şekilde davranmamızı isteyen etkinlik çelişecektir. Ama şöyle de bir örnek vermek mümkün: beden sağlığını korumak ve hareket etmek isteyen birisi jimnastik salonlarının pahalılığı, aletlerle çalışmayı sevmemesi vs. gibi sebeplerle basketbol oynamaya karar veriyor. Şimdi bu durumda

basketbol oyunu onun için araç konumundadır. Amacı bedeninin gücünü korumaktır. Basketbol yerine başka bir oyun da seçebilirdi. Bu oyuncunun Suits'in verdiği örnekteki gibi 'radikal bir kararsızlık' yaşaması için bizce bir sebep yoktur. Çünkü oyun sırasında amacını düşünmeden sadece oyuna konsantre olarak oynamakta ama bu etkinliği aslında başka bir sebep yüzünden tercih etmektedir. Oyuncunun gerçeklik içerisindeki amacı onun oyun oynamasına herhangi bir şekilde engel olmamaktadır.

Suits şöyle demektedir : “radikal araçsalcılık, yalnızca kaçınmak için bilinmesi gereken bir oyun teorisidir, çünkü pratiğe geçirilemez. Oyun ve yaşamın eşit, ama uzlaşmaz taleplerinin ya ikisinden biri karşılanabilir ya da ikisi de karşılanamaz; fakat ikisinin birden karşılanması olanaksızdır.” (Suits, 1995, s. 173).

Biz bu konuda Suits kadar keskin düşünmemekteyiz. Verdiğimiz örnek de oyun oynayarak hem oyunun hem de gerçekliğin taleplerinin karşılanmasının mümkün olduğunu göstermektedir. Peki o zaman Suit'in bu şekilde düşünmesine sebep olan şey nedir? Bizce bu sebep Suits'in, oyunun gerçekliğin içinde oynanıyor olmasına rağmen yine de onun bir ölçüde dışarısında gerçekleştiği, yani oyun sırasında hayali bir durumun söz konusu olduğunu yeterince açık göremeyişidir.

Oyun gerçekliği yitirmeden bir süre için ondan bağımsız, başka unsurları dikkate alarak yaşanmaktadır. Suits bir bakıma haklıdır. Faaliyet gerçekliğin ne kadar içerisindeyse o oranda oyunsal niteliği azalmaktadır. Ama yine de yapılan etkinliğin hem gerçeklik içerisinde hem de oyun içerisinde olması Suit'in düşündüğü gibi imkânsız değildir. İki kardeşin kardeşçilik oynaması, yemek masasında yemek yerken çocukların yemek yeme oyunu oynamaları buna örnek olarak verilebilir. Ayrıca uyumak istemeyen çocukların “haydi oyun oynayalım. Şimdi geceymiş ve biz uyumaya gidiyormuşuz demeleri gibi” sadece gerçeklikle oyunun denk düştüğü durumlar değil, gerçekliği daha istenir, arzu edilir bir şekilde karşılamak için oyunun yaptığı aracılığı gösteren örnekler de bulunabilir.(Vygotsky, 1933, s.11).

Ama bizim oyunun araçsal bir niteliği olduğu yönündeki düşüncemiz Suits'in diliyle konuşursak oyunların prelusorik amaçların gerçekleştirilmesinin bir aracı olması düşüncesinden daha kapsamlıdır. Çünkü Suits'in düşüncesine göre eğer oyun araç haline

gelirse “satranç esasen satranç taşı kazanmak için bir işlem, hokey esasen kauçuk diskleri ağırlara doldurmak için bir işlem ve koşma yarışı ipi göğüslemek için bir işlem halini alır.”(Suits, 1995, s. 172). Yukarıda gösterdiğimiz gibi bazı durumlarda bunları gerçekleştirebilmesine rağmen, oyun tabii ki bu tarz amaçları gerçekleştirmenin bir aracı değildir. Oyun bizce bilmeye, anlamaya ama daha çok yapmaya yönelik bir araç olmaktadır.

Ayrıca Suits çalışmasını yaptığı zamanın güncel siyasal hayatına dair bir gönderme de yapmaktadır. Açık oyunlar işbirliğine dayanan oyunlarsa o zaman Sovyetler Birliği’nin bu oyunlarla ilgilenmesi gerekmektedir. Fakat Suits’e göre Sovyetler Birliği’ndeki araştırmacıların bu konular ilgisini çekmemektedir. Açıktır ki Suits’in, Vygotsky gibi Rus Psikologların çalışmalarından çok fazla haberi yoktur.

4.3. Zorluk ve Haz

Bütün oyunlarda zorlulukla haz arasında bir ilişki en açık görünenidir. Belki haz yerine hoşnutluk demeliyiz; çünkü bütün oyunlar ‘haz’ diyebileceğimiz kadar yoğun duygular yaratmayabilmektedir. Ama yine de oyun oynamadan önceki duruma göre daha istendik bir duruma ulaşıldığını söyleyebiliriz. Oyunun hazla bağlantısı olmakla birlikte hazza kaynaklık eden başka alanlar da bulunmaktadır. Haz oyuna has bir şey değildir. Ve farklı oyunlarda farklı derecelerde ortaya çıkmaktadır. Örneğin yarışmalı oyunlarda tabii ki oynamanın kendisinden kaynaklanan bir hoşnutluk duygusu bulunabilir. Ama kaybeden ve kazanan arasında da önemli bir duygusal farklılıklar söz konusudur. Oyunun zorluk derecesi de oyundan alınan hazzın derecesini belirleyebilmektedir. Oyuncu için çok kolay olan bir oyun çok zevkli olmayacaktır. Zor olan bir faaliyeti başarmak kuşkusuz daha fazla hoşnutluk yaratır. Ama oyunun zorluk düzeyinin oyuncunun kapasitesini aştığı durumlarda ise oyun oynamak için gerekli motivasyon azalacaktır. Burada oynamaktan bahsettiğimizi ve bunun kazanmak olarak algılanmaması gerektiğini belirtelim.

Grup halinde oynanan müsabaka tarzındaki oyunlarda çocukların mücadele edecek grupları oluşturmak için kullandıkları yollar, aslında mücadeleden alınacak hazzı arttırmak için buldukları yöntemlerdir. Oluşacak iki grup birbirine denk olmalıdır ki çekişmeli bir oyun gerçekleşebilsin. Bunun için iki çocuk bütün çocuklar içerisinde sırayla kendi takımlarına

oyuncu seçerler ve böylece iyi oyuncular tek bir tarafta toplanmaz. İlk oyuncuyu kimin seçeceği ise bazen şansla; yazı tura atarak, bir taşın bir tarafına tükürülerek, sayısmaca yoluyla, bazen de aldım-verdim gibi başka küçük bir beceri oyunla belirlenir. Aksi takdirde bir takım güçsüz olacak ve oyun zevk vermeyecektir. Bunu daha güçlü olan taraftaki çocuklar da istemez çünkü amaç sadece kazanmak değildir.

Oyundaki zorluk gerçek olmalıdır ki gerçekten haz alınabilsin. Aynı zamanda bizce zorluk gerçek olmalıdır ki gelişim de gerçekten olabilsin. Zorluk olmadan amacı gerçekleştirmek zaten birçok oyunda, oyunun kuralları tarafından engellenmektedir. Kurallarına rağmen kolay amaca ulaşılan oyunlarda bu kurallar değiştirilerek daha zorlayıcı hale getirilmektedir.

Oynamak çocukluğa özgü bir aktivite olmamasına rağmen çocukluk döneminde çok daha geniş olarak çocuğun yaşantısında bulunur. Çocuk yetişkinlerin yaptığı aktivite ve işlere katılmak onların yaptıklarını yapmak ve içinde bulunduğu yaşantıya katılmak ister. Yapabildiğini görmek ve göstermekten de coşkulu bir sevinç duyar. Fakat yetişkinlerin faaliyetleri çocuklar için her zaman uygun değildir. Kimi zaman yoğun dikkat, beceri ve deneyim gerektirir, kimi zaman da bir hata, tehlikeli sonuçlar doğurabilir. Yetişkinler özellikle çocukların yapabilecekleri düzeyde işlerde onlara yapmaları ve denemeleri için olanak sağlar onları teşvik ederler. Yine de çocukluk yaşantısında gerçek etkinliklerle uğraşma önemli ölçüde yetişkin rehberliğindedir. Çocuk bağımsız olarak yapma, deneme isteğini oyun dünyasına taşıyarak doyurur. Yapmak istediği bazı şeylere belki izin verilmez ama çocuk baskılanmış olarak, içinde olmak istediği yaşantının kenarına itilmiş olarak durmaz. Önünde bir hareket alanı, oyun alanı, heyecan ve eğlence alanı bulunur ve enerjisini isteyerek bu alana yönlendirir, bu alana yönlendirilir. Yönlendirilir diyoruz çünkü anne-babanın ve diğer yetişkinlerin, çocuğun akranlarının ve daha büyük çocukların gerçekleştirdikleri ve sundukları oyun aktiviteleri çocuğun tek başına gerçekleştiremeyeceği ve oluşturamayacağı yapı ve biçimleri çocuğa sunar. Bunlar birçok çocuk nesli tarafından denenmiş, oynanmış, çeşitlendirilmiş aktivitelerdir. Tabii ki çocuğun tek başına gerçekleştirdiği ‘yarattığı’ oyunlar da vardır.

Ayrıca bizce çocuğun ergenlik dönemine kadar, cinsel itkilerine yönelik kullanacağı enerji de oyun alanına aktarılıyor gibi görünmektedir. Yetişkinlerin karşı cinse olan ilgisi

çocukta bulunmamaktadır ve haz alanı da belli bir ölçüde kendi bedeni ve karşı cinsin bedenine yönelik olmaktan uzaktır. O daha çok duygusal durumlardan ya da bedensel coşkunluktan kaynaklanan hazlara ulaşmaktadır. Freud cinsel gelişim dönemlerini, oral dönem, anal dönem, genital dönem olarak belirtmiş ve çocukların bu dönemlerde bu bölgelerden haz elde ettiklerini söylemiştir. Fakat bu dönemlerde çocuk bedeninin belli bölgelerinin bedensel haz ile olan ilişkilerini keşfetse bile bunlar bir yetişkinin yaşamındaki cinsellik ve bedensel haz alanıyla karşılaştırılamayacak kadar dar kalmaktadır.

5. OYUNA TARİHSEL YAKLAŞIM

Oyun, isteklerin doyurulması ya da gerçek hayattaki bir amacın yerine getirilmesinin dolaysız bir aracı değildir. Ama oyunlar, her ne kadar bu amaçla gerçekleştirilmiyor olsalar da, uzun vadede ve genel anlamda, yapmaya, gelişmeye, bilinçlenmeye aracılık eden faaliyetlerdir. Bunu gerçekliğin bir bölümüyle etkileşerek, ‘belli bir alan’ ve ‘zaman’ içinde gerçekleştirmektedir. Bu koşullar, hem oyuncular tarafından hem de kültürel çevre tarafından oluşturulabilmektedir. Oyuncuların oluşturduğu oyunlar daha ziyade bireysel istekleri, amaçları ya da ilgileri ifade ederken toplumun sunduğu oyunlar ise belli kültürlemleri ve becerileri geliştirmeyi hedefler gibidir.

Oyunun kendi içinde bir amacının bulunması (haz ya da yaşam enerjisinin kullanılmasından kaynaklanan hoşnutluk ya da doygunluk diyelim) oyunun diğer bütün etkilerini yok saymaya ve oyunu sadece kendisi için gerçekleştirilen bir faaliyet olarak görmeye götürmekte bu da bizce oyunun özünü değil şemasını, biçimini, görmek anlamına gelmektedir.

Bazı hayvanların da oynuyor oluşu oynamanın biyolojik yanına işaret etmektedir. Bu insanoğlunun cinselliği yaşama biçimine benzemektedir. Nasıl ki cinsellik aslında cinsel anlamda bir zevk için içgüdüsel bir motivasyonla gerçekleşmesine rağmen aslında insan türünün üremesini güvence altına almak amacıyla evrimsel anlamda geliştirilmiş bir araç ise oyun da daha sonra gerçekliğin içerisinde onunla gerçekten eyleyebilmek için ve gerçekliğin isterlerine göre ve aynı zamanda bireysel olarak zihinsel ve bedensel becerileri kullanarak hareket edebilmesi için, gerçekliğin bazı unsurlarıyla yani aslında gerçekliğin bir bölümüyle ‘sahte bir amaç’ ve zorluk oluşturarak ve gerçekliğin bilinçli şekilde dışına çıkarak (gerçekliği yok saymadan) gerçekleştirilen bir faaliyet olmaktadır. Oyunun biyolojik temeli önemli olmakla beraber insan ve hayvan oyunları arasındaki büyük fark insanın zihinsel kapasitesinin gelişmesiyle mümkün olabilmiş ve bazı oyunlar da direkt olarak bu gelişimi etkilerken aynı zamanda bir biçim olarak sonraki nesillere aktarılabilmektedir.

Şimdi Vygotsky’nin araştırmalarını izleyerek, insan düşüncesinin yüksek işlevlerine ancak sözlü düşünceye sahip olarak, yani öncesinde ayrı ayrı bulunan zekâsını ve (duygusal ve psikolojik iletişimi sağlamak için kullandığı) konuşmasını birleştirerek ulaşabildiğini

bunun da toplumsallaşmayla mümkün olduğunu söylüyorsak.¹ Oyunlara toplumsallaşmanın iki türlü etki ettiğini de söyleyebiliriz. Birincisi az önce bahsettiğimiz şekilde zihinsel işleyişin gelişimine olanak sağlayarak, hem oyunların yapısının değişmesine(yeni ve daha üst düzeyde oyun biçimleri oluşturarak) hem de oyunların bu zihinsel işlevlerin gelişimine ön ayak olabilecek şekilde kullanılması yoluyla kendisinin de gelişmesine olanak sağlayan asli etki.(bir nevi etkileşim), İkincisi ise kültürün, oyunların çeşitliliğine ve anlamına dair yaptığı etki.

Toplum bilimcilerin oyunlar konusunda yaptıkları incelemeler, derlemeler ve sınıflandırmalar tarihsel bir bakış açısına dayandığı için bizce oyun’u anlamaya önemli ölçüde katkıda bulunmaktadır. Çünkü eski zamanlarda bir ritüelin parçası olarak gerçekleştirilen birçok oyun, onların bu eski inanış ve ritüelle bağlantısı fark edilmediği takdirde sadece haz için gerçekleştirilen bir oyun olarak görülecektir. Şimdi bu alandaki bazı düşüncelere bakmaya çalışalım.

¹ Şöyle diyor Vygotsky “ hem hayvanlarda hem de çok küçük çocuklarda ayrı doğrultularda geliştiklerini görmüş olduğumuz konuşma ve anlığın ilk başlardaki gelişmesini içinden konuşmanın ve sözlü düşüncenin gelişmesiyle karşılaştırdığımızda, ikinci aşamanın(içinden konuşma ve sözlü düşüncenin gelişiminin)birincisinin basit bir devamından ibaret olmadığı sonucuna varırız. **Bizzat gelişme** biyolojikten toplumsal –tarihsele- **değişmektedir.** (Vygotsky, 1985, s. 80) Vurgulama yazara ait.

5.1. Roger Caillios'un Oyun Hakkında Düşünceleri

Caillouis, Huizinga'nın, bizim de daha önce alıntıladığımız, oyun tanımından hareket ederek kendi düşüncelerini aktarıyor. Bizde bu tanımlı okuyucuya kolaylık sağlaması için tekrar aşağıya aktarıyoruz.

“Form açısından, demek oluyor ki oyunu, özetle, uyduru[kurgusal] olarak hissedilmiş ve gündelik hayatın dışında konumlanmış, bununla birlikte oyuncuyu bütünüyle kendinde yoğunlaştıracak yetide, özgür bir edim olarak tanımlamak mümkündür; her türlü maddesel çıkardan ve her türlü yararlılıktan kurtulmuş bir edim; özellikle çevrilmenmiş bir zamanda ve bir mekan içinde yerine getirilen, belirlenmiş kurallar uyarınca düzen içinde cereyan eden ve insan ilişkilerinde kendilerini bile isteye gizemlerle çevreleyerek ya da kılık değiştirerek alışılmış dünya karşısındaki tuhaflıklarını vurgulayan gruplar yaratan bir edim.”¹ (Huizinga,Aktaran:Caillouis, t. y, ,s. 35)

Caillouis, Huizinga'nın oyun tanımındaki gizli ya da gizemli olması özelliğini, tanımının fazla geniş olmasının sonucu olduğunu söylemektedir. Huizinga'nın gizem ve oyun arasında kurduğu bu ortaklık, her zaman için seyirlik, değilse göstermelik olan oyun'un tanımına girmemesi gerekir. “oyun faaliyeti gizi, gizemi açığa çıkarır, yayımlar ve, bir tür *harcara* onları” (Caillouis, t.y. s. 36) Burada Caillouis'un harcama kelimesini vurgulaması anlamlı; çünkü Caillouis için, ‘harcama’ daha geniş bir biçimde oyunla ilişkilidir.

Caillouis, Huizinga'nın, oyunu, maddi çıkardan arınmış bir etkinlik olarak görerek, şans oyunlarının önemli bir bölümünü oyunun dışında bıraktığını söyler.²

Caillouis'a göre bu, oyunların, “iyi ya da kötü, çeşitli ulusların ekonomilerinde ve gündelik hayatlarında, şüphesiz sonsuz sayıda değişkenlik göstererek, ama şans ve kar ilişkisindeki şaşmazlığı da o ölçüde etkileyici boyutlar taşıyarak, özellikle önemli bir yeri işgal etme”leri olgusunu oyunun dışında bırakmanın, “bir takım sonuçları olacaktır.” Caillouis'a göre bu, “oyuna, ekonomik bağlamda hiçbir ilgiye yol açmadığını öne süren bir

¹ Huizinga'nın çalışması içerisinde oyuna dair belli nüanslar taşıyan pek çok tanım bulunmakta. Caillouis da Huizinga'nın başka bir tanımlamasını dip notunda alıntılıyor. Örneğin bu alıntıda gizemle ilgili bir vurgu yoktur. Ve Huizinga'nın gizemi oyunun içerisinde bir unsur olarak görmesi, bizce, oyuncuların etkinliğiyle oynamayan(kurmacanın dışındaki) kişilerin etkinliği arasındaki farklılığa işaret etmek amacındadır.

² Caillouis Huizinganın dışarıda bıraktığı bu oyunlara örnek olarak, kumarhane, gazino, yarış alanları ve lotaryaları veriyor.

tanım vermeye götürür.” Caillois için böyle bir ilgi bulunmaktadır fakat bu ilgi, oyunun diğer biçimlerinde de görüldüğü üzere bir üretime yol açmayarak gerçekleşir. “Ortada mülkiyetin el değiştirmesi vardır, ama değer üretimi yoktur.” Örneğin bir kumar oyununun sonunda, el değiştiren şeylerin toplamı, oyunun başında oyuncularla farklı olarak dağılmış bulunan şeylere(para, değerli eşya vs.) eşittir. Caillois’a göre bu oyunun temel niteliklerinden birdir ve oyun üretime yönelik olan bir süreç değildir. Ve böyle bir süreç olmadığı için, oyun, çalışmadan ve sanattan ayrılır. Oyunda yeni bir ‘şey’ üretilmez, oyun Caillois’a göre “en arı şekilde harcamanın fırsatıdır. Zamanı, enerjiyi, yaratıcılığı, mahareti ve çoğunlukla da, oyun gereçlerinin satın alınması ya da muhtemelen oyun mekanının kiralınması için gereken parayı harcamanın fırsatı.”(Caillois, t.y. s. 37).

5.1.1 Ritmin Evrenselliği Düşüncesi: Herbert Spencer

Caillios’ın yukarıdaki düşüncelerinde Herbert Spencer’den ne kadar etkilendiğini bilmesek de bu düşüncelerin benzer biçimini Spencer’da bulmak mümkün. Spencer oyunu ve daha birçok şeyi daha genel bir kategori altında ele alır. Bu kategori ritimdir. Canlı ve cansız dünyası ritmik bir niteliktedir. “Rüzgarın kendisindeki dalgalanmalar, yaprakların hışırdaması, gezegenlerin, uyduların hareketleri” ritmik olduğu gibi organizmaların biyolojik doğaları da, toplumsal-ekonomik yaşam da ve bilinç ve zihinsel süreçler de Spencer’a göre ritmik niteliktedir. (Spencer, Aktaran:Soykan, 1991, s.47). Bu bakımdan “Spencer’a göre, göçebe toplumların yer değiştirmeleri, haftalık pazarların ve panayırların kurulma düzenliliği, bir ekonomi yasası olan arz ve talep, şiddetleri azalan ve çoğalan zihin durumları, dildeki ses iniş ve çıkışları daima ritmik bir hareketi ifade eder.”(Soykan, 1991, s.48).

Spencer’a göre bu, hareketin kaynağı, dengesizliktir. Eğer denge meydana gelirse hareket biter ve hareketin olmadığı yerde ritim yoktur. Ancak ortada bir güç eşitsizliği varsa orada hareket ve ritim ortaya çıkar. Böylelikle Spencer’a göre güç fazlalığı ritmi meydana getirir. Oyun ve sanat da bu ritim temellendirilmesiyle açıklanır. Spencer’a göre, “başlangıçta tüm sanatlar, dinsel ve yönetsel törenler, hep aynı kaynaktan çıkmıştır. Bu kaynak, güç fazlalığının, daha doğrusu, bu fazlalığın doğurduğu boşalmanın başlattığı ritimli harekettir.” Spencer, konuşmanın ritminin, sesin ritminin, hareketin ritminin, başlangıçta aynı şeyin bölümleri olduğunu düşünmektedir. Ve hala yaşayan ‘ilkel’ topluluklarda bunların bütünleşmiş bir halde bulunabileceğini söyler. “İlkelerin danslarına bazı tekdüze ezgiler, el

çıpma ve dikkat çekici vurmali çalgılar eşlik eder: burada ölçülü hareketler, ölçülü sözcükler ve ölçülü sesler vardır.”(Soykan, 1991, s.48) Spencer için, adali(kassal) hareketle, ilkelerin törenlerinde, çocukların oyunlarında ve bütün müzik, dans ve şiir faaliyetlerinde ortak bir temel unsur yaratır. Oyunu bu bakımından bir temele dayandırdığı için, Spencer, hayvan ve insan oyunlarını ortak bir noktada algılar. Ve oyunun yararsızlık ve kullanışsızlık yönlerini belirtir. “hayvanların iş gören organları yararlıdır ama güzel değildir” güzel olan şeyler renkler, tüyler, kabukların parlaklığı gibi yararsızdırlar. Faydasız olan şey güzelliği yaratır. Ya da güzel faydadan bağımsız olduğu için güzel olarak alınır. Kant ve Schiller’le ortak bir noktadır bu ama; Spencer’ın, oyunu, yüce bir faaliyet olarak düşünmemesi ve değer yüklememesi sebebiyle bu ortaklık bu noktada kalır. Kant ve Schiller’den farklı olarak “Spencer’da “oyun ne insanı insan yapan yüce bir edim ne de başka insansal edimlerin örneğidir.” (Soykan, 1991, s.49). Kant ve Schiller’in düşüncelerine ilerde daha ayrıntılı bakacağız.

5.1.2. Roger Caillios’un Oyun Tanımı

Şimdi Caillois’ın, oyunu, ‘harcama’ya olanak sağlayan bir etkinlik olarak değerlendirmesiyle ilişkili olarak verdiğimiz bu aradan sonra, tekrar onun oyun konusundaki düşüncelerine bakalım.

Huizinga gibi, Caillois’a göre de oyun, zaman ve mekân açısından gündelik ve ‘gerçek’ olanın dışında ve kısmen belirlenmiştir. “Oyun alanı oyunculara ayrılmış, kapalı, korunmuş bir evrendir: saf bir uzamdır.” (Caillois, t.y., s. 38)

Ve Caillois’a göre oyunun içerisinde, şüphenin önemli bir yeri vardır. Örneğin bir iskambil oyununda sonuç hiçbir şüpheye yer bırakmayacak şekilde ortaya çıktığı zaman, oyun artık oynanmaz ve bitirilir. “nasıl geçeceği önceden belli olan, hiçbir hata ya da sürpriz ihtimali taşımayan, açık bir şekilde kaçınılmaz sonuca götüren bir süreç, oyunun doğasıyla bağdaşmayan bir şeydir.

Bebek, askercilik, hırsız-polis, atıcılık, trencilik, pilotçuluk vs. oyunların kuralları olmadığını söyler Caillois. En azından değişmez katı kuralları olmadığını söyler. Bu oyunlardaki zevk veren şey bir rolü oynamaktan, canlandırmaktan gelir Caillois’a göre. Bu bizim çalışmamız boyunca –mış gibi oyunlar ya da hayali oyunlar dediğimiz oyun biçimini

Caillois ‘uyduruk’ oyunlar olarak isimlendirir. Ve bu tarz oyunların gündelik yaşamdan ayrılma biçimi ile, yine Caillois’ın isimlendirmesiyle ‘ciddi’ (kuralları baskın olan) oyunların gündelik yaşamdan ayrılma biçimleri farklıdır. Uyduruk oyunlarda bu, gerçek olmadığının bilinciyle bir –mış gibi yapma sayesinde gerçekleşirken, ciddi oyunlarda gündelik hayatın dışında olma bilinci aslında kurgusal olan kurallara uymayla gerçekleşir. Bu, bizce Caillois’ın değindiği en önemli noktalardan biridir. Bu eşdeğerliği (kuralların ve –mış gibi yapmanın eşdeğerliğini) Caillois şöyle belirtir: “Eşdeğerlilik öylesine kesindir ki oyunbozan, daha önce kuralların saçmalığını iddia eden kişi, (‘ciddi’ oyunlardaki oyunbozanları kastediyor) şimdi ortamın büyüsunü yok eden, önerilen hayale kabaca katılmayı reddeden, oğlan çocuğuna sahici bir polis, sahici bir korsan, sahici bir at, sahici bir denizaltı gemisi olmadığını, ya da kız çocuğuna kollarında sahici bir bebek sallamadığını ya da minyatür yemek takımlarıyla sahici komşu hanımlara sahici bir yemek ikram etmediğini anımsatan kişi haline gelmektedir.” (Caillois, t.y., s. 40). Ve Caillois’a göre oyunlar genelde ya kurallaştırılmış ya da uyduruk oyunlardır. Ama bu ikisi aslında gündelik hayatın dışına çıkmak gibi tek bir amaca, başka türlü olan süreçlerle izin verirler. Ve bu süreçlerin oyuncuyu uymaya zorlayan biçimleri, kurallara uymak ve –mış gibi yapmaktır.

Başka birçok oyunla ilgilenen kişinin, hayali oyunların da bir takım kurallar içerdiği düşüncesi, Caillois’un yaklaşımında da, -mış gibi yapmanın, gizli bir takım kurallarla ilişkilendirilmesini mümkün kılar: taklit edilen kişi veya şeyin yapacağı şeyler dışında hareket edememe, davranamama kuralı gibi.

Caillois, sonunda oyunu, Özgür, zaman ve mekân olarak ayrılmış, sonucu sürece, oyuncunun faaliyetine bağlı, maddi bir üretimde bulunmayan, kendisine bağlı bir yasallık düzeyi bulunan ve uydurulmuş bir etkinlik olarak, altı ayrı madde altında tanımlar. Caillois bunun dışında olarak henüz kenarda bırakılmak zorunda olan çok sayıda oyun ve eğlencenin bulunduğunu söyler: “uçurtma ve topaç, yap-bozlar, iskambil falları ve çapraz bulmacalar, atlıkarınca, salıncak ve kimi panayır eğlenceleri bunlardandır örneğin. Bunlara dönmek gerekir. (Caillois, t.y., s. 41).

Ve sonunda şöyle bir tablo oluşturur.

Tablo 1 OYUNLARIN DAĞILIMI				
	AGON (Rekabet/Yarışma)	ALEA (Talih)	MIMICRY (Öykünme)	ILINX (Baş dönmesi)
PAIDIA Patırtı, şamata Kargaşa Gülme krizi Uçurtma Tektaş oyunu İşkambil Falları Çapraz bulmaca LUDUS	At yarışı Güreş,vb. }kuralsız Atletizm Boks,bilardo, eskrim, dama, futbol, satranç genel olarak spor karşılaşmaları	Tekerlemeler, Yazı-tura Bahis, rulet Basit, karma Ya da aktarmalı lotaryalar	Çocuksu öykünmeler İlizyon oyunları Bebek, maske Kılık değiştirme Tiyatro Genel olarak gösteri sanatları	Çocuksu 'başdönmesi' Dönmedolap Salıncak vs. Vals Panayır numaraları Kayak Dağcılık cambazlık
Not: her dikey kolonda, oyunlar, çok yaklaşık olmak kaydıyla, paidia ögesinin giderek azaldığı, buna karşılık ludus ögesinin arttığı bir sıraya göre dizilmiştir.				

Tablo2			
	Toplumsal mekanizmanın kenarında konumlanan kültürel biçimler	Toplumsal yaşama bütünleşen kurumsal biçimler	Sapmalar
Agon (Rekabet/Yarışma)	Sporlar	Ticari rekabet sınav ve yarışmalar	Şiddet, güçlü olma isteği, kurnazlık
ALEA (Talih)	Lotaryalar, kumarhaneler, At yarışları Müşterek bahisler	Borsa spekülasyonu	Batıl inançlar astroloji,vb.
MIMICRY (Öykünme)	Karnaval Tiyatro Sinema 'ünlü'lere tapınma	Üniforma, etiket,seramoni,temsil nitelikli meslekler	Yabancılaşma, çifte kişilik
ILINX (Baş dönmesi)	Dağcılık Kayak	Yapıldığında baş döndüren meslekler	Alkolizm uyuşturucu

5.1.3. Roger Caillios'un Sıbıflama Sistemi

İlgilenilen konuyla ilişkili olarak işlevsel oluşturulan gruplamaları bir yana bırakırsak. Oyunların çok fazla alanda görölmesi ve her alanda bolca çeşitlemelerinin bulunması kümeleme sistemlerinin en büyük sorunudur. Biz Roger Caillois'ın sınıflandırma biçimini ve Pertev Naili Boratav'ın 1960 yılında Paris'te toplanan VI. Milletlerarası Etnoloji Kongresi'ne önerdikleri sınıflandırma biçimlerini değerdendireceğiz.

Roger Caillois'ın sınıflandırması iki aşamalıdır. İlk aşama Huizinga'nın terimleriyle **paidia** ve **ludus**'tur. Bunlar Roger Caillois'a göre oynama tarzlarını belirtir. **Paidia** gürültülü, düzensiz, içten geldiğı gibi, çoşumcu oyunlar; **ludus** ise kuralların önemli olduğı oyunun gerçekleşmesinin oyuncunun kurallara kendini uydurmasıyla mümkün olan oyunlardır. **Paidia**'lı oyunlardan **Ludus**'lu oyunlara gidildikçe düzensizden kurallıya, bireylikten toplumluga ve yarışma nitelikli oyunlara doğıru bir gelişme göröldüğünü söyler Caillois, ki bu konuda birçok araştırmacı benzer düşünmektedir.

İkinci aşama ise **agon**(yarışma-çatışma), **alea**(rastlantı-kader-talih), **mimicry**(yansılama-taklit-gösteri-seyirlik oyunlar) ve **ilinx**'ten(baş döndüren-insanı çoşturan-ürpertili bir zevk veren) oluşun dörtlü bir kümelemedir. Böylelikle satranç, kuralların ön planda olması sebebiyle **ludus**tur ve bir mücadele içermesi sebebiyle ikinci basamakta **agon** olarak sınıflanır. Tavla ise mücadeleye şans da karıştığı için ludus'un altında ve agon-alea olarak sınıflanır. (Boratav, 1984, s.223–224;And, 1974, s.64).

Bu şekilde tekli ve çoklu sınıflandırma yapabilme olanaklı olmaktadır. Fakat bu sınıflama biçimi bütün oyunları kapsayan ve yeterince açık olarak farkları vurgulayan bir sınıflama biçimi değildir. Örneğın uçurtma uęurma oyununu düşünelim Caillois'ın sınıflama biçimine uyarsak demeliyiz ki uçurtma oyunu bir **paidia** (yani kuralların önemli olmadığı) ve **ilinx**'tir. (yani baş döndüren ve çoşku yaratan) Fakat çocuğın ya da yetişkinin uçurtma oyununu oynayabilmesi için uçurtmanın havalanabilmesi, havada kalabilmesi, havada belli hareketleri yapabilmesi gerekmektedir. Bu da uçurtmanın belli bir takım fizik kurallara uygun olarak yapılmasını ve belli koşulların ve becerilerin bir araya gelmesini gerektirir. Bu kurallı oyunların kuralsız olarak kabul edilmesi gibi bir sorun yaratmaktadır. Bir takım başka sorunlardan da bahsetmek mümkün Caillois'ın sınıflaması için. Örneğın birbirlerini ütmek

(yenmek)için misket oynayan iki çocuğun oyunu da Caillois'ın sınıflama sisteminde kurallı bir karşılaşma olduğu için satrançla aynı grupta (**ludus-agon**)bulunacaktır. Hâlbuki biri zihinsel beceriler diğeri bedensel beceriler yoluyla oynanmaktadır. Sınıflama, farklılığın bu bölümünü iletmede de güçsüz kalır. Aynı güçlük **agon** olarak belirlenen oyunun iki kişilik mi yoksa bir grup mücadelesi mi olduğu konusunda da çıkar karşımıza. Futbolla – güreş de aynı kategoride yer alır. Dolayısıyla Caillois'ın önerdiği sınıflamada

Satranç

Misket

Futbol

Güreş

ludus-agon başlığı altında gösterilir. Caillois'un sınıflaması hakkında sınırlı kaynaklardan bilgi edindiğimiz için ayrıntılı bir değerlendirme yapma olanağımız yok.

5.2. Pertev Naili Boratav'ın Kümeleme Sistemi Ve Oyuna Bakışındaki Toplumsal Vurgu

Pertev Naili Boratav'ın kümeleme sisteminde oyuna temel niteliğini veren oyun süresince oyuncunun(veya oyuncuların) davranışları içerisinde ve başarılan işler içinde en belirgin en baskın olandır. Ve bunları da üç büyük kategoriye ayırıyor Boratav.

1- Büyü, töre kader olgularıyla şartlanan davranışlar, taklitler, sanat yaratmaları.

2- Vücut gücüne ve becerisine dayanan oyunlar.

3- Zihin gücüne ve becerisine dayanan oyunlar.

Boratav'a göre oyunda durağan, temelli öğelerdir bunlar.

Bunlara ilaveten bir küme daha oluşturur Boratav

4- Katışimli oyunlar

Bir oyundaki davranışlardan birinin ya da ötekinin üstünlüğü tespit edilemezse oyun bu gruba dâhil ediliyor. Hem vücut becerisi hem şansın oyunda kazanmayı belirlediği âşık oyunlarını örnek veriyor bu grup için Boratav.

Ayrıca Boratav haklı olarak yalnızca çocukların oynadığı oyunlarla çocukların da büyüklerinde oynadığı oyunları ayırıyor. Sadece çocuklara özgü oyunları da

- Büyüklerin küçükler için çıkardığı oyunlar.
- Çocukların söz oyunları.
- Takım halinde, danslı, türkölü oyunlar ve basit taklit oyunları olarak kendi içlerinde sınıflıyor.

Boratav'ın yaklaşımını, oyunun gelişmesinde ve genişlemesinde toplumsal yaşantının etkisini vurgulaması sebebiyle önemli buluyoruz. Şöyle söylüyor Boratav “Çocuklara özgü oyunlardan bir bölüğünü büyükler, küçükler için oynarlar. Bunlar, bir bakıma, en basit şekli ile *seyirlik* oyunlardır: seyircisi, tek çocuk, aktörü, onun yakınlarından bir büyüğü, anası, babası, ablası... .. Büyüklerin çocuklar için çıkardığı oyunlar da çeşitlenmeler gösterirler. Sırf çocuğu eğlendirmek için, sözlü ya da hareketli oyunlara örnek olarak *vadi-kara geliyor...*, *burada bir havuzcuk...* Tekerlemeleri söylenerek, çocuğun boynunu gıdıklayıp onu güldürmekle sonuçlanan iki tipi verelim. Başkaca tipler, gene çocuğu eğlendirecek sözler ve hareketlerle ona yürümeyi, konuşmayı, kendi vücudunu, çevresindeki eşyaları öğretmeyi amaç edinen oyunlardır.”(Boratav, 1984,s. 237-238. Vurgulamalar yazara ait).

Ayrıca Boratav mevsimlik törenlerde, bayramlarda çocukların düzenledikleri kimi aktivitelerin, gösterilerin, törenlerin, büyüklerin *ciddi* eylemlerinin, çocuk topluluklarına inerek oynamış çeşitlenmeleri olarak kabul etmek gerektiğini belirtiyor. Bir başka yerde ise “ bu gün oyun görüntüsü ile karşımıza çıkan gösterilerden(hele çocuk oyunlarından) birçoğu eski törelere, oyun tekerlemelerinin birçoğu ise büyüklük sözlere çıkar. Dinlerin inanışların değişmesiyle ciddiliklerini yitirerek bir eğlence gereğine dönüşmüşlerdir bunlar. Bazı oyunların büyüklerce hoş karşılanmaması, uğurlu sayılmaması, bazılarının ise, tersine olumlu

sayılmaları, onların eski köklerine işaretir” (Boratav, 1984,s. 247). diyor ve spor müsabakalarıyla geleneklik oyunların da sıkı bağlarına da işaret ederek toplumsal faktörün oyunlar üzerindeki belirleyici etkisini vurguluyor.

5.3. Şans Ve Kutsallık: Mircea Eliade

Burası, oyunun bir diğer önemli boyutu olan şans, talih üzerine biraz daha durmak için uygun bir yer. Çünkü eğer oyunu geniş anlamda ‘etkinliğin’ bir biçimi olarak gördüğümüzü söylüyorsak, onun içindeki şans ögesinin ne anlama geldiğini açıklamamız gerekir. Bizce hayat bu şekilde olduğu için oyun da bu şekilde bir biçim kazanmıştır. Amaçlı faaliyetlerde özellikle, eski toplumun faaliyetlerinde bir belirsizlik durumu söz konusudur. Bilgi düzeyi düşük olduğu sürece doğayla ilgili olaylar, kutsallık çerçevesi içerisinde değerlendirilmektedir. İnsanoğlu açıklayamadığı, kavrayamadığı gerçekliği din alanına aktararak çözmüştür. Ve bu bir olumsuzluk değil tam tersine daha kapsamlı ve açıklayıcı düşünceler geliştirebilmek için belki de kaçınılmazdır. “hiçbir şey öncel bir yöneliş olmaksızın başlayamaz ve yapılamaz ve her yönelme bir sabit noktanın kazanımını gerektirir. Bu nedenle, dindar insan *Dünya’nın Merkezi’ne* yerleşmeye çaba sarf etmiştir. *Dünyada yaşayabilmek için onu kurmak* gerekmektedir ve hiçbir dünya, türdeşliğin *kaos’u* ve dindışı mekânın göreliliği içinde doğamaz.”(Eliade, 1991, s.2).¹ İnsan kaosu içerisinde değil güvenebileceği bir gerçekliğin, bir ‘kutsallığın’ içinde yaşamayı istemektedir. Yeni bir yerleşim kurulacağı zaman, yeni bir ev yapacağı zaman, bunu herhangi bir yerde değil, olması gerektiği yerde yapmak istemektedir. Büyük kararların sorumluluğunu çok az deneyim ve bilgiyle kendi üzerine almak istememekte, bunu daha kutsal bir seçime bırakarak doğru kararı, tanrısal bir kararı vermeye çalışmaktadır. Çoğu zaman kutsal olduğu düşünülen bir işaret, bu kaos durumuna bir çözüm getirmektedir. İşaret yoksa bu işaret ortaya çıkması için tahrik edilmektedir. Eliade şöyle bir örnek veriyor “Yırtıcı bir hayvanın peşine düşülmekte ve öldürüldüğü yerde bir tapınak kurulmaktadır veya evcil bir hayvan –örneğin bir boğa- serbest bırakılmakta, aradan birkaç gün geçince hayvan aranmakta ve bulunduğu yerde kurban edilmektedir. Daha sonra mihrap yükselecek ve köy bu mihrabın etrafında inşa edilecektir.” “demek ki insanlar kutsal yerleşim yerini seçmekte özgür değillerdir; onlar ancak onu arayıp, esrarlı işaretler aracılığıyla keşfedebilmektedirler.”(Eliade, 1991, s.8). Eliade’nin

¹ Vurgulamalar yazara ait.

örneklerine şunu da ekleyebiliriz. Hicret sırasında Muhammet Peygamber, konaklayacağı yeri de benzer bir şekilde devesine seçtirmiştir. “Siz deveyi kendi haline bırakınız. O memurdur, emrolunduğu yere gider” demesi, devenin tercihinin çok açık bir kutsallık taşıdığını ortaya koymaktadır. Eliade’ye göre böylelikle bu davranış tarzı “tamamen öznel deneyimlerin nihayetsiz göreliliği içinde felç olmama isteğine, bir hayal içinde değil de hakiki ve etkin bir dünyada yaşama arzusuna denk düşmektedir.” (Eliade, 1991,s. 9). Buradan şöyle bir sonuca varabiliriz, dindar ya da ilkel insan için bir şeyin rastlantısal olması aslında o şeyin kendilerinin bilemediği bir şeyle ve kendilerinden daha kuvvetli bir iradeyle ilgisi olduğunu gösterir. Bu anlamda rastlantı da etkinliği en derin anlamda etkileyen bir önem kazanır. Huizinga da çalışmasında, dünyanın birçok yerinde kararın şansa bırakıldığı, bazı sorunların rastlantıya bağlı olarak çözüldüğü farklı durumlardan örnekler verir. Biz oyunlardaki şans faktörünün bu olgulara dayandığını düşünmekteyiz. Kurallı oyunların bazılarında kazanmak için gerekli olan şey yalnızca zihinsel ya da fiziksel beceri değildir. Aynı zamanda şans da oyunun gidişatını ve sonucunu belirlemede önemli bir etmendir. Yalnızca şansa dayanan oyunlar, bu grubun en uç örneğidir. Ve bu oyunlar hiç de azımsanmayacak bir yere sahiptir. Zar ve zar oyununa benzeyen aşık oyunu, yaz-tura, tek mi çift mi, tombala, piyango, bahis vb. oyunlar oyuncusundan herhangi bir şey, bir çaba istememektedir. Gerçekliğin içerisinde bulunan ve onun üzerinde, bireysel irade kadar güce sahip olan rastlantı, gerçekliğin bir unsuru olduğu için, toplumsal olarak oyunun da bir unsuru kılınmıştır.

Yine de dramatik oyunlar, halk kültürü ve yaşayışıyla, oyunların ne ölçüde birbirine bağlı olduğunu daha açık göstermektedir.

5.4. Mevsimlik Törenler, İşlevsel Tanrılar Ve Seyirlik Oyunlar

İlkel insan için doğayla ilgili dönüşümler, yaz-kış, bereket ve kuraklık, gündüz ve gece dinsel bir anlam ifade etse de sürekli olarak bir belirsizlik taşımaktadır. Ve olumsuz, istenmedik şeylerin gerçekleşmesini engellemek için tanrılar teşvik edilmelidir. Bunlar mevsimlik törenlerde ortaya çıkmaktadır. Bu törenler neredeyse dünyanın her tarafında benzer biçimlerde var olmuşlardır. Ve sayıları gitgide azalmakla birlikte hala Anadolu'nun da pek çok yerinde izlerine rastlanmaktadır. Bu törenler görevseldirler ve doğanın canlanmasını amaçlarlar. Ant bu törenleri şöyle anlatıyor.

“Bazısı eskinin kovulmasıydı. ‘Eski’ ise tahtından indirilmiş kral, ölüm, kötülük, bolluk görüntüsü, süslü bir direk, bir kukla ile canlandırılıyordu. Bazı törenlerde iki hasım arasında bir yarış, bir savaş, bir yenişme oluyordu: eski ile yeni yıl, yaz ile kış, kuraklık ile yağmur, yaşam ile ölüm çatışyordu. Sonunda önceden belli olan yan kazanıyordu; bazen bu bir gelinle kutsal bir evlenmeyle birleşiyordu. Böylece bolluk sağlanıyor, doğa uyanıp diriliyordu.”(And, 1962, s.5). Bu gün hala televizyonların yeni yıl programlarında, biten yılın yaşlı bir adam ve yeni yılın bir çocuk olarak gösterilmesi, bu düşünce biçiminin ne kadar etkili olduğunun göstergesidir.

Bu bahsedilen törenlerin çoğu, köylülerin oynadığı dramatik seyirlik oyunlardan başka bir şey değildir. And, Dionisos ve Anadoşu Köylüsü çalışmasında bu oyunların sayısız farklı örneklerini bulmak mümkündür demektedir. And’, çalışmasını yaptığı 1960’lı yıllarda, hala “yağmur yağdırmak için yeşillikler giyme, ‘Dodü’ üzerine su dökölüp, çan çalınması, ‘Bodi Bostan’ oynanması; güneş çıkartmak için çırallar yakıp evleri dolaşarak oynanan ‘Kuç Kuçura’, Hıdrallez’de ak giysi veya Hızır’ın yeşil giysili olması, bu günde hastalıklardan kurtulmak için yeşillik üzerinde yuvarlanması gibi türlü, danslı, danssız törenlerin bulunduğunu söylemektedir.

İnsanoğlu baştan mevsimleri ve doğa olaylarını kendi niyeti ve büyüsel güçleriyle değiştirebileceğini düşünmüş daha sonra bu süreçlerin arkasında dinsel tanrısal bir yan olduğu yönündeki düşüncenin etkisiyle bu olayları tanrıların belli dönemlerde ortadan kaybolmasına, ölmesine ve tekrar doğmasına bağlamıştır. Onun yaşadığı gerçeklik ne ise yaratacağı dinsel görünüm ve biçim de tabii ki bu gerçekliğin benzeri olacaktır.

Ama yine de gerçekliğin pasif bir şekilde sadece alıcısı olarak durup beklememiştir, insan henüz elinde onu anlamasına ve değiştirmesine yetecek imkân ve birikimler olmasa da, istediği şeylerin gerçekleşmesi için yoğun bir şekilde çaba sarf etmiştir. Bu büyüsel yolla da olsa gerçekliği değiştirme ve ona egemen olma çabası Caudwellin'in düşüncesine göre ilkel toplumun bilimidir. Yanlış araç ve yöntemlerle gerçekleşse de bilimin kökeni bu tavidir. Doğanın istenilen biçimini taklit etmek, en çok karşılaşılan biçimdir. Başka başka yerlerde farklı isimlerde olsalar da öldüğü ve yeniden canlandığı düşünülen tanrılar aslında birbirine benzeyen tanrılardır. Babilonya dinsel edebiyatında bu tanrı Temmuz'dur. Temmuz ana tanrıça İştar'ın sevgilisidir. "her yıl Temmuz ölüyor, sevinçli, mutlu toprak yüzünden, iç karartıcı toprak altına giriyor, tanrıçada onu aramaya koyuluyordu. Onun yokluğunda sevgi tutkusu duruyor, insanlar, hayvanlar üremeyi unutuyorlar, bütün yaşam sönmek tehlikesiyle karşı karşıya kalıyordu. İkisi geri gelince, bütün doğa yeniden uyanıyordu."

"Adonis Yunanlılarda Aphrodite'nin sevgilisiydi. Yeraltında oturan Persephone çocukken ona bakardı. Persephone çocuğu Aphrodite'ye vermek istemedi, sevgi ve ölüm tanrıçaları arasındaki bu çekişmeyi Zeus yatıştırdı, Adonis Persephone ile yeraltında yılın yarısında duracak, (ölerek) öteki yarısında yerüstünde Aphrodite ile. Suriye'de Ta-uz isimli tanrı için kadınlar temmuz ayı ortasında ağlarlar; çünkü o, acımaksızın öldürülmüş ve kemikleri değirmende öğütülmüştür." "Batı Asya'da ölüp dirilmesi önemli, köklü inanç ve törelere dayanan tanrı ise Attis'dir. Bu farklı isimlerdeki tanrılar aslında buğday ile ilişkili aynı tarım tanrısıdır. Aynı şeyi, adı şarap ve sarhoşlukla, müzik ve coşkuyla anılan, Dionisos efsaneleri için de söylemek mümkündür. Zeus yılan biçiminde Persephone'ye gelmiş, ondan Zagreus yani Dionisos, boynuzlu bir çocuk doğmuştur. Fakat yüzleri tebeşirle aklaşmış Titan'lar onu öldürmeye çalışmışlardır. Dionisos onlardan korunmak için, Zeus, Vronus, aslan, at, yılan kılığına girmiş sonunda boğa olduğunda düşmanları onu bıçaklayarak parçalamışlardır. (And, 1962,s.13 ve 15). And, Hıristiyanlıktaki İsa'nın yeniden dirilmesi inancının da bu eski doğa dininden bir kalıntı olduğunu söylemektedir.

Efsanelerdeki ortaklık, ölüp yeniden dirilme olgusu hep mevsimsel döngüye denk düşmektedir. "Takvimler zamanı saat gibi ölçmez."¹ Takvim belli olayları ve olguları gösterip

¹ Bu cümleyi, Benjamin'nin Tarih Kavramı Üzerine Tezler'inde XV. Bölümden aktardık. Benjamin bunu Fransız Devriminin de kendi takvimini yarattığını söylerken kullanıyor. Ama biz bu bağlamda da açıklayıcı olduğunu düşündük.

onları yeniden yaşanan zamana geri getirmektedir. Bunlar yinelenmesi gereken tapınımlar, bayramlar ya da törenlerdir. Aksi takdirde baharın gelmesi gecikecek, hasat verimsiz olacaktır. Törenler genelde ya gün-tün eşitliğine(ekinoks) ya da gün durumuna (solstice) denk gelmektedir. Bu da onların işlevinin doğaya yönelik olduğunun en kesin göstergesidir. Ama efsaneler sadece dünyanın yeniden kurulması için değil, belli üretimsel faaliyetlerin gerçekleştirilmesinin de yolunu göstermektedir. “efsanein ana işlevi, tüm ayinlerin ve tüm anlamlı insan faaliyetlerinin –beslenme, cinsellik, iş, eğitim vb.- örnek alınacak modellerini saptamaktadır.” (Eliade, 1991,s. 78). Drama da, efsaneler ve görevlik törenlerin birleşmesiyle ortaya çıkmaktadır. Çoğu seyirlik oyunda, ölüp dirilmenin, kuraklığın ve bereketin, iyinin ve kötünün, ak ve kara olarak simgeleştirildiği görülmektedir. Ya birisi yüzüne karalar sürerken diğeri un ve tebeşir gibi şeylerle beyaza boyanmakta, ya da ak ve kara hayvan postları kullanılmaktadır. Ölüp dirilme konusuna yaygın bir şekilde kız kaçırma konulu oyunlar da eşlik etmektedir. Bunlar bazen de beraber bir oyunun içerisinde bulunur. And’ın farklı ülkelerden ve kültürlerden verdiği onlarca örnekten bir tanesini aktaralım. Anadolu’da görülen bir örnek.

5.4.1. Anadolu’da Oynanan Seyirlik Oyunlara Bir Örnek

“Oyunun üç önemli kişisi vardır: Arap, Koca, ve Gelin. Arap yüzünü ve ellerini isle boyamıştır. Göğsünü sırtını şişirmiş, başında koyun postundan yapılmış bir başlık, elinde değneği vardır. Koca ise ak sakallı bir yaşlıdır, başında ak, iri bir başlık, arkasında ak bir post bulunur. Gelin ise kadın kılığına girmiş bir erkektir. Üçü ortaya gelir, başta yaşlı adam, gelin ve Arap, ayrıca deve ve tilkiler de bulunur. Girişte arap deveci olur, gelin deveye biner, yaşlı da onun yanı sıra yürür. Göç ederlerken Arap geline sarkıntılık etmeye başlar, yaşlı adamla aralarında kavga çıkar. Gelin yerine göre her ikisine de yüz verir. Arap yaşlı adamı öldürür. Kadın ölünün üzerine kapanır, ağıtlar söyler, genel acıklı bir hava seyircileri de etkiler, seyirciler ya da gelin ölünün ağzına kuru yemişler koyarlar, bazen de para. Ölü ağır ağır dirilmeye başlar. Herkes buna sevinir, bir eğlenti dalgası eser. Oynanır, gülünür, söylenir.” (Tecer, Aktaran: And, 1962,s.49)

And’a göre “bugün ilkelilikleriyle kalakalmış seyirlik köylü oyunları tiyatronun çağlar boyunca süren serüveninde önemli bir aşamadır.”(And,1962,s.10)

Trajedi ve komedi unsurları bu oyunların içerisinde birlikte bulunmaktadır ve tiyatro buradan doğup gelişmiştir, tiyatronun ilk basamağını bu oyunlarda bulabiliriz. İlk aşamada, kendinden başkası olmak isteyen oyuncu bunu kılık değiştirerek gerçekleştirir.

Daha önce Boratav'ın, işte bu ritüel biçiminde oynanan oyunların mitosunun unutulduğunu ama oyunların biçim olarak kalabildiğini ve bazı çocuk oyunlarının, bu şekilde törellik oyunlar olduğunu belirttiğini söylemiştik. And da hem Oyun ve Büyü hem de Dionisos ve Anadolu Köylüsü isimli kitaplarında bunlara bolca örnek vermektedir. Yine birkaç örneğe bakalım.

5.4.Ritüellerden Kalıt Oyunlara Bazı Örnekler

Körebe oyunun diğer bir adı kör çepiştir. Bu kör keçi anlamına gelir ve Avrupa'nın birçok yerinde benzer adlarla oynanır. Çebiş aslında keçi yavrusunun ismidir ve tepesindeki saçların gözlerinin üzerine düşmesi yüzünden bu isim yakıştırılmıştır. “Güney Almanya’da Blind Bock (kör keçi) denir. Kör ‘keçi olan’ ebe, gözleri bağlı iken kimin alınına iki kez dokunabilirse, dokunduğuna ‘yandı’ denilir. İlkelerde bir kurban ritüelinde ise rahip hayvan postu giyer, gözleri bağlanır, rastlantı ile eli kime değerse o kurban olarak ateşte yakılır. Ritüelde hayvan postu giymek oyunda, ‘kör keçi’ olma; her ikisinde gözlerin bağlanması; rastlantı ile değdiğinin ritüelde gerçekten yanması, oyunda ise sözle yanması gibi ortak noktalar ister istemez oyunun bu türden bir ritüelin kalıntısı olduğu görüşünü desteklemektedir.” (And, 1974, s.323).

Konya’da çocukların uçurtma uçurmasına halk karşı çıkmaktadır. Bunun hem günah olduğu, hem de uçurtma uçurulduğu zaman yağmur yağmayacağı, ekinlerin kuruyacağına bir inanç vardır. Gene Konya’da, çocukların kamçıyla döndürdükleri topaç oyununa Fırça ya da Kozak oyunu denmektedir. Halk bu oyunu[da] yasaklamak ister çünkü *fırçayı* bulan Yezit, İmam Hüseyin’i öldürttükten sonra, kellesini ayağıyla vura vura döndürmüştü. Böylece *fırça*, Hazret-i Hüseyin’in kellesidir.” Benzer bir şeyi *ayak topu*, ya da *elim sende* oyunları için de söylemek mümkün. “Ayak topu oyununda topun simgesel olarak kirli ve tehlikeli bir nesne olduğu, ya da bilinç altında öylesine güçlü bir inanç vardır ki elle tutan oyuncu ceza yer. Bunun gibi ‘elim üstünde’ gibisinden kovalama, koşmaca oyunlarında elin değmesi, eskiden kalma inançlarla hoş karşılanmamaktadır. Nitekim oyunun farklı kültürlerdeki adları da bunu

göstermektedir.” Ateşli hastalık, Sıtma, Zehirli Mantar, Pire Taşıyorsun, Veba, Cüzzamlı gibi. “ bu oyunun çeşitlemelerine ebenin her dokunduğu da kovalayan olup, ona katılır, böylece salgın bir hastalık gibi artarlar, ya da zincirlenirler.” (And, 1974, s. 43). Henüz ritüelle bağlarının tam kopmadığı bir oyunu da örnek gösterebiliriz.

Yağ yağ yağmur, Teknede hamur

Bahçede çamur, Ver allahım ver

Sicim gibi yağmur

Bu tekerleme de çocukların, Çömçe Gelin, Kepçe Kadın, Çullu Kadın, Kepçecik, Adak Aşı, Kodu Gelin, Godu Godu, Dodu Çan, Bodi Bostan vs. adlarla, yağmur yağdırmak için oynadığı oyunun içersinde söylenmektedir. Çocuklar çitalardan korkuluk gibi bir şey bir ‘Çömçe Gelin’ yaparlar ve bu tekerlemeyi söyleyerek onu ev ev gezdirirler. Bazı yerlerde köftelik malzeme, bazı yerlerde tahıl toplayarak bunlardan yemek yapıp topluca yerler. Oyun nisan yağmurlarının başlama zamanında oynanır.(And, 1974, s.315).

Bu örneklerden şöyle bir sonuç çıkarmak mümkün görünmekte: oyunların sadece hazza yönelik bir etkinlik olduğu savı, toplumsal alandaki oyunla ilişkili faaliyetler hesaba katıldığı zaman, sadece bazı belli oyunlar için geçerli olabilir. İkincisi oyunun gönüllü, özgür bir etkinlik olduğu yönündeki düşünce hemen herkes tarafından kabul edilmekle birlikte ritüel biçiminde gerçekleştirilen oyunların belli bir zorunluluğu söz konusudur. And, seyirlik bir oyun oynayan köylülere –bu oyunu niçin oynuyorsunuz diye sorduğunda, niçin oynadıklarını bilmediklerini; -peki oynamasanız ne olur diye sorduğunda da, -oynamamak olmaz ki cevabını verdiklerini ifade etmiştir. Buradan da anlaşılabileceği gibi mitoslar değişse ya da tamamen unutulsa bile ritler(

Demek ki günümüzde bazı oyunların, açık olarak görünmese de, eski bir takım farklı amaçları bulunabilmektedir. Ve bunlar oyunların hayat üzerindeki somut ve çok büyük etkisinin işaretleridir. Şimdi oyunların bu kültürel ve tarihsel temellerini aklımızda tutarak, daha iyi bir yaşamın olanaklılığına oyunun nasıl dâhil edilmeye çalışıldığına bakmaya çalışalım.

6. OYUNSA BİR DÜNYA DÜŞÜ

6.1. Ütopyacı Düşünceye Aktarılan Oyun

Oyunun olumlu içeriği, yaşama sevinci taşıması, haz sağlaması, çıkar gözetmemesi ve hayal gücüne dayanması, onun birçok düşünür tarafından hem sanatla hem de ütopya ile ilişkilendirilmesine sebep olmuştur. Daha önce oyun hakkındaki düşüncelerine değindiğimiz Suits'in çalışması da bir ütopya tartışmasıyla sonlandırılmıştır. Suits önce zorunluluklardan tamamen çıkarılmış bir hayat öngörmektedir ütopyası için. Hatta keskinleştirici bir unsur olarak Suits, telepatiyile insanın istediği her şeye ulaşabileceği bir toplum tasarlar. Ve bu toplumda faydacı tüm etkinlikler ve giderek bütün amaçlı faaliyetler de toplumun dışarısında bırakılır. Hiçbir şey için çaba harcamaya gerek olmayan bu toplumda böylece tek olanaklı faaliyet oyun oynamak olacaktır. Bu toplumda çalışma, zorunluluk, çaba olmadığı kadar; sanat, ahlak, seks ve duygular da olmayacaktır. Suits kendisinin kurduğu, daha çok bitkisel bir yaşantıyı çağrıştıran ütopya tasarımının hatalı olduğu düşüncesiyle başka bir biçim öngörür. Ve başka bir ütopya tasarlar. Bu da insanların bazı faaliyetlerini bir amaca, bir gerekliliğe yönelik olarak gerçekleştirirler bile, aslında bundan ayrı olarak(zorluktan) belli bir takım doyumları da sağlayabildikleri düşüncesinden çıkarmaktadır. İnsanlar sadece zorunlu olduğu için üretimde ya da çalışmada bulunmamakta bunu yaparken doyum da sağlayabilmektedir. O yüzden Suits daha önceki ütopya toplumu tasarısında bulunmayan duygusal, ahlaki ve sanatsal boyutların yeni kurguladığı ütöpik toplumda bulunması gerekeceğini söylemektedir. Ve bunlardan sonra oluşan tablo şu biçimdedir. Bu ütöpik toplumda insanlar istedikleri alanlarda çalışabileceklerdir ve bu çalışma aslında bu ütöpik toplumda çalışmaya herhangi bir şekilde gerek olmadığı için, istedik bir çalışma olacaktır. İnsanlar keyiflerince çalışacaklardır. Ve bu tarz çalışma da aslında Suits'e göre oyundan başka bir şey değildir. Suits, bu yeni tasarımını da, insanlar yaptıkları etkinliklerin sadece bir oyun olduğunu bildikleri, anladıkları zaman yaptıkları çalışmadan kopacaklar ve onu sürdüremeyeceklerdir düşüncesiyle olumsuzlamaktadır. Suits şöyle demektedir: “yaşam oyundan başka bir şey değilse yaşamın da pek yaşamaya değmeyeceği sonucuna varacaklardır.”(Suits, 1995, s. 207).

Fakat ütopyanın, sadece oyunun olanaklı olduğu bir yaşam olarak kurgulanması ve bunun sonucu itibarıyla anlamlılığı dışlaması biçiminde kurgulanması, ütopyanın yüzyıllardır

saklanan, taşınan ve gelecek kuşaklara aktarılan, dönüştürücü ve olumlu boyutunu da olanaksız olarak göstererek, onu anlamsızlaştırarak, arzulanması, araştırılması çabasına girmeye bir negatiflik olarak yansımaktadır.

Biz yine oyunla ilişkilendirilen, özgürlükçü toplumun olanaklılığının araştırılması olan bir çalışmaya Herbert Marcuse'ün Eros ve Uygarlık adlı çalışmasıyla bu olgulara nasıl yaklaştığına bakalım.

6.2. Özgürlükçü Bir Toplum Yolunda Oyuna Yüklenen İşlev

Marcuse bilindiği gibi Frankfurt Okulunun Adorno ve Horkheimer ile birlikte en tanınan üyelerinden biridir. Marcuse'un ilk kitabı *Hegel'in Ontolojisi ve Bir Tarihsicilik Teorisinin Temelleri* 1932 yılında yayınlanmıştır. Marcuse bu çalışmayı Heidegger yöneticiliğinde gerçekleştirmiştir. Fakat, Marcuse'un Marksist eğilimi ve Heidegger'in sağ düşünceye kayması sonucu bu ilişki kopmuştur. Adorno, Marcuse'un Hegel'in Ontolojisi üzerine yaptığı çalışması üzerine, Frankfurt Okulunun Yayın organı olan Zeitschrift'te bir inceleme yazısı yayınlanmış ve bu yazıda "Adorno'ya göre, Marcuse, 'Var olmanın anlamın'dan çok daha açık bir düşünsel alan olan 'dünyada bulunuyor olma'ya, temel ontolojiden tarih felsefesine, tarihsicilikten tarih'e yönelmekteydi. Adorno, Heidegger'in etkilerinden Marcuse'ün kesinlikle uzaklaşabilmesi için yapması gereken bazı değişikliklerin henüz ortada durduğunu düşünmekle birlikte, Marcuse'ün felsefeye yaklaşımı ile Enstitünün felsefi yaklaşımı arasında başarılı bir bütünleşmeye gitme şansının denenmesinin uygun olacağı sonucuna varmıştı." (Jay, 1985, s.53). Böylelikle Marcuse 1933 yılında enstitüyle kuracağı uzun ilişkiye başlamış olur. Gerçektende Marcuse'ün düşünceleri Heidegger'in etkisinden uzaklaşır ve "çalışmalarında felsefi soyutlamalar düzeyinden uzaklaştıkça, somut, tarihsel ve toplumsal sorunlar üzerinde çalışmaya başla"r. (Jay, 1985, s.117).

Marcuse, yine de bazı düşünceleri bakımından Frankfurt Okulunun diğer temsilcilerinden ayrılmaktadır. Bunlardan biri Marcuse'ün yoğun biçimde Freud ile ilgilenmesi bir diğeri de geleceğe dair daha umutlu ve olumlu olarak düşünülebilecek bir bakış açısına sahip olmasıdır. Frankfurt Okulunun aslında Freud'la ilgilenen ve Marksizm ve Psikanaliz arasında ilişki kurmaya çalışan bir üyesi daha bulunmaktadır. Eric Fromm. Fakat

Fromm ve Marcuse'un ve Enstitünün bu konulardaki düşünceleri örtüşmemiş ve Fromm enstitüden uzaklaşmıştır. Biz bu çalışma kapsamında bu konulara daha derinlikli değinme gereği duymuyoruz.

“En çetrefil konularda bile geleceğe yönelik neşeli bir ışık yakar o: Evet marksizmin bunalımı yeğînleşmekte, bu bunalımı deşmeye çabalayan marksçıların sayısı pek öyle gereğice artmamaktadır; ‘proletarya’ kavramı çözülmüş, yerine ‘kollektif’ bilincinin var olup olmayacağı tartışılır bir ‘marjinal’ler gizil gücü geçmiştir vurucu güç olarak; Sovyet marksizmi ile American imparatorluğu hemen hemen özdeşleşmiştir, hele söylevler bağlamında; insanoğlunun istek gücü Pazar gücü tarafından denetilir indirgenmekte, ‘pasif kitle’ anlayışı egemen kılınmaktadır. Bu ve benzeri konuların çokluğuna karşın Marcuse gelecek konusunda büyük ölçüde iyimserdi: yapılacak tek şey, belli değişimleri kotarmak yolunda kesintisiz savaşım vermektir.”(Batur, 1987, s. 42).

Marcuse'ün bu olumlu yaklaşımı ve değişimin gerekliliği ve mümkünlüğü üzerine eğilmekteki anlayışı, onun reel karşı çıkışlar için bir teorik kaynak olarak görünmesine ve geniş ölçüde mücadele içindeki grupların bir nevi ‘teorik önderliğine’ yaklaştırmıştır. Ama bu gelecek konusundaki ancak mücadeleyle ilişkilendirilerek duyulan umuda, Adorno ve Horkheimer'in mesafeli yaklaştıkları da söylenmelidir. Marcuse, “toplumdaki çelişkilerin kaynağını belirli bir emek biçimine inene dek incelediği için, yabancılaşmış emeğin ortadan kaldırılması ile (ya da daha sonraki çalışmalarında savunacağı üzere, yabancılaşmış emeğin yerine bütün boyutlarıyla oyunun konulması ile) oluşturulabilecek bir ‘temel nitelikte’ değişimden söz edebilme olanağı buluyordu. Adorno ve Horkheimer ise, emeğin/çalışmanın varlıkbilimsel önemi konusunda Marcuse kadar emin olamadıkları için, bir tür özdeşlik teorisini gerektiren yabancılaşmış emeğin ortadan kaldırılması aracılığıyla çelişkilerin giderilmesi ve bütünleştirilmesi yolunda bir öndeyide bulunmak istememekteydiler. Her zaman olduğu üzere, Adorno ve Horkheimer insan doğası üzerine pozitif spekülasyonlarda bulunmaya cesaret edememekteydiler. (Jay, 1985, s.117) Fakat yine de ütopya Frankfurt Okulu içerisindeki düşünürlerin yakından ilgilendikleri konulardan biri olmuştur. Bunu aynı zamanda her zaman Enstitüyle yakın ilişkide olan Benjamin için de söylemek mümkün. Ama öncelikle Marcuse'ün yayınlandığında geniş yankılar uyandıran çalışması Eros ve Uygarlık'taki argümanlarına daha yakından bakalım.

6.2.1. Freud’a dayanan Bir Ayırıştırma: Gerçeklik Ve Haz

Marcuse ‘Eros ve Uygarlık’ kitabında gerçek anlamda bir özgürlükçü toplum ve uygarlığın ‘artık’ mümkün olabileceği tezini geliştirmeye çalışmıştır. Bunu yaparken Freud’un kavramlarını ve düşüncelerini temel alarak çalışmasına bir zemin oluşturmuş aynı zamanda yaklaşımıyla Marks ve Freud arasında bir nevi uzlaştırmada bulunmaya çalışmıştır. Bilindiği gibi Freud uygarlaşma sürecinin bir baskı süreci olduğunu, insanın istek ve arzularını bastırmadığı müddetçe uygarlığın mümkün olamayacağını söylemektedir. Freud’un teorisinde içgüdüler tarihseldir ve değişirler. Bu değişim gerçekliğin etkisi ve zorlamasıyla gerçekleşir. Hayvansı itilerin organizma içindeki asıl yerleri ve temel yönleri değişmese de hedefleri ve kendini ortaya koyuş biçimleri değişir. Marcuse bu değişimi şöyle gösteriyor.

Anlık Doygunluktan	Ertelenmiş doyunluğa
Hazdan	Hazzın kısıtlanmasına
Sevinçten(eğlenceden)	Sıkıntıya(Çalışmaya)
Alıcılıktan	Üreticiliğe
Baskı yokluğundan	Güvene

Böylelikle hazza yönelik bilinçsiz süreçler hazzın baskılandığı bilinçli süreçlere dönüşür. Piaget gibi Marcuse da, Freud’un haz ve gerçekliğin farklı iki alan olduğu ve haz ilkesinin gerçeklik ilkesinden önce ilkel olarak bulunduğu düşüncesinden hareket etmektedir. Ancak *sonradan* “birey, ihtiyaçlarının tamamen ve acıya meydan vermeden karşılanmasının olanaksız olduğunu, acı çekerek anlar.” Haz ve gerçekliğin çatışmasıdır bu.(Marcuse, 1968,s.28,29)

Gerçeklik ilkesi haz ilkesi üzerinde ve zorlayıcıdır. Onu alaşağı eder. Bu egonun kendisidir. Hazzı isteyen içgüdüsel alan ise id’e karşılık gelmektedir Freud’un teorisinde. İd zamandan ve karşıtlıklardan bağımsız, değerlerin ve iyi kötü gibi ahlak kurallarının dışında ihtiyaçlarının haz ilkesi uyarınca doyurulmasını isterken ego bunun dış dünya içerisindeki olanaklarını değerlendirip İd’i bir nevi ‘kurtarmaktadır’. “Çünkü, aksi takdirde dış güçlerin üstün kuvvetini hiç hesaba katmadan, körü körüne içgüdülerini doyurma peşinde olan İd, yok

olmaktan kurtulamaz. Ego, İd'in dış dünyayı algılama ve olumsuzluklardan korunma organlarıyla donanmış bir bölümünden oluşmuş olup ve hem İd'in üzerinde; içgüdüsel isteklerinin yönünü değiştirmek, bu istekleri ertelemek, bastırmak gibi, hem de gerçekliğin üzerinde; gerçeklikle çatışmayı en aza indirecek faaliyetleri organize etmek gibi çift taraflı bir işleve sahiptir. Açıkça da ifade ettiği gibi Marcuse, Freud'un, "bütün *düşüncenin*, doyumluk anısından başlayan ... ve devimsel deneyler yoluyla bir kere daha ulaşılan, aynı anının eş uyarısına uzanan bir dolambaçlı yol olduğu" düşüncesini çarpıcı bir biçimde açıkladığını düşünmektedir. Bu anısına sahip olunan doyumluk anne karnındaki ceninin ya da inorganik yaşantının doyumluğudur. Gerçeklik bu doyumluğu çeşitli dolayılara soktuğu için "ego gerçeği düşman gözüyle görür" Süper ego da bilindiği gibi kültürel etmenlerin oluşturduğu değer, ahlak ve yüce şeyler olarak İd'i 'sınırlandırmaktadır.' Ve böylelikle Freud ve Marcuse göre hem somut doğa hem de toplumsal yapı bu 'sonsuz' haz isteyen ilkel organizma karşısına bir olumsuzluk olarak çıkmaktadır. (Marcuse, 1968,s.48,).

Aslında Marcuse başka bir yerde İd'in bir bölümünden meydana gelen bilinç taşıyan ansal cihazın gelişiminin insanın isteklerinin ve bunların karşılanması yollarının alanını genişlettiğini, ve gerçekliği istedik olan doğrultusunda değiştirebilmeye yardımcı olabileceğini söylemektedir. Ama hemen peşine "bunlar, toplum tarafından *düzenlenirler*. Ve bu *düzenleme*, kişinin kendi, temel içgüdüsel ihtiyaçlarını bastırır ve niteliklerini değiştirir. Eğer özgürlüğün ilk örneği baskının yokluğuyorsa; o zaman uygarlık, bu özgürlüğe karşı savaş demektir." demektedir. (Marcuse, 1968,s.31 vurgulama yazara ait).

Marcuse baskının kaynaklarının bireysel(ontogenetik) ve türsel(filogenetik) gelişimde nasıl ortaya çıktıklarını yine Freud'un kuramsal düşünceleriyle açıklamaktadır. Türsel gelişimde kıtlıktır (ananke) bu baskıya sebep olan şey. "kıtlık insanlara içgüdüsel itilerini özgürce doyumluğa kavuşturamayacaklarını, haz ilkesine bağlı olarak yaşayamayacaklarını öğretir." (Marcuse, 1968, s.33). "Freud'un teorisinde baskı tarihsel bir olgudur" ve bu temel baskılar yaşamak ve gelişmek için gereklidir. Ama Marcuse Freud'un teorisinden farklı olarak bu 'temel baskılar' ve toplumsal tahakkümün sürmesi için gereken 'artık baskılar' arasında ayırım gözetir. Kıtlığın üstesinden gelmek için gerçekleştirilen çalışmanın bireylere dağılımı farklılık göstermektedir ve başlangıçta tamamen şiddet yoluyla, sonraları daha ussal biçimler kullanılarak bireylere zorla kabul ettirilmektedir. Marcuse'e göre temel ve artık baskı

birbirlerinin içerisine girmiş olarak iş görmüş ve kıtlık, tahakkümün sürmesinin rasyonel açıklaması olarak kullanılmıştır.

Böylelikle “klan başı olan baba, tahakkümün ilk örneği olarak, uygarlık tarihini belirleyen kölelik, başkaldırma ve güçlendirilmiş tahakkümün zincirleme tepkilerini başlat”mıştır. (Marcuse, 1968,s. 32). Ama tahakkümün bir kez kabul ettirilmesi onun kendisini güvenceye almış olduğunu göstermez. Bu, her yeni kuşak ve birey için yeniden gerçekleştirilmelidir. Çünkü bastırılan, tabulaştırılan istek ve arzular bilinçdışında varlıklarını sürdürürler. Bu sebeple belleğe ve hayal gücüne Marcuse çok önemli bir olumluluk yükler, uzak geçmişin doyumluk anıları hiçbir zaman tamamen unutulmamakta ve geçmişin araştırılması, geleceğin istendik yaratımı için bir araç olarak görülmektedir.

6.2.2. Ansal Yetinin Bölünmesi: Hayal Gücü Ve Haz

Marcuse zihinsel faaliyetlerin gerçeklik ilkesi altında gelişirken yalnızca ‘hayal’in gerçeklik ilkesinin denetimine girmediğini ve ondan bağımsız kalabildiğini söyler. “hayal (fantezi), kültürel değişikliklerden korunur ve haz ilkesine bağlı kalır.” (Marcuse, 1968,s.31).

Marcuse’ün aktarmasıyla Freud’a göre, gerçeklik ilkesinin kurulması, bilincin bölünmesine ve ansal sürecin ikiye ayrılmasına sebep olur.

“Bu ayrılıştta büyük bölüm gerçeklik ilkesinin egemenliğine bağlanır ve onun gereklilikleriyle aynı paralele getirilir. Bilincin bu bölümü, böylesine şartlandırılmış olarak, gerçeği yorumlama, yönetme, değiştirme, anımsamayı ve unutmayı yönetme, hatta gerçeğin ne olduğunu, nasıl kullanılması gerektiğini ve nasıl değiştirileceğini belirleme tekeli elinde tutar. Ansal cihazın öteki bölümü, güçsüz, önemsiz, gerçek dışı olmak pahasına gerçeklik ilkesinin baskısından kurtulur.” “Mantık, üstünlüğünü kurar; haz vermeyen, ama doğru ve yararlı olan ansal eylemler durumuna gelir. Hayal ise, haz verici, ama yararsız ve gerçek dışı, sadece bir imgelem, bir düşlemdir. Bu bakımdan hayal, haz ilkesinin dilini sürdürmeye, baskıdan kurtuluşun, engellenmemiş istek ve doyumluğun türküsünü söylemeye devam eder. Ama, gerçek, mantığın kurallarına göre gelişir ve düş diline bağlı kalmaktan çıkar.” (Marcuse, 1968, s.166)

Buradan da anlaşıldığı üzere haz ve gerçekliğin ayrılmasına benzer olarak, hayal gücü de gerçeklikten ayrı olarak düşünölmekte ve haz ilkesinin denetiminde olarak iş görmektedir.

Hayal, gerçeklik karşısında eleştirel bir işlev edinmekte özgürlük ve mutluluk üzerine konulan baskıları, sınırlamaları kabul etmeyerek hem geçmişin hatırlanması yoluyla hem de geleceğin tasarlanması yoluyla devrimci bir unsur olarak görölmektedir.

Marcuse Freud'un hayal'in sapıklık ve sanatla bu bakımdan yakın ilişkileri olduđu düşüncesine değinmektedir. Sapıklıkla ilgilidir çünkü gerçeklik ilkesi altında cinsel itiler sadece üreme yolunda kullanılmaya değil başka biçimli hazlara yönelerek gerçeklik ilkesinin baskısından kurtulmaya çalışırlar. Bireyi çalışma aracına indirgeyen uygarlık için tabii ki bu tarz sapıklıklar tehdit edici oldukları için toplum dışına atılırlar. Marcuse bu sapıklıkların aslında baskının hüküm sürebilmesi, insan ve doğaya her zamankinden daha etken tahakküm kurulabilmesi için bastırılması gereken şeylerin simgeleri olduğunu söylemektedir. (Marcuse, 1968, s.69). Sanat da Marcuse göre, baskılanmış olanın geri gelişidir. Özgürlük bilincinin uyanışından bu yana özgürsüzlüğün yadsınmasını açığa vurmamış bir tek gerçek sanat yapıtı yoktur ona göre. Bu yüzden Marcuse, çalışma ve zorunlulukla ilişkilendirilen Prometheus yerine; erosla, haz ve aşırılıkla ilişkilendirilen Orpheus ve Narcissus'u Eros'un kahramanı olarak incelemektedir kitabında.

6.2.3. Estetik Boyut: Kant Ve Schiller'in Oyun İçin Düşündüğü Yer

Estetik boyut da Marcuse göre, kendisini meydana getiren ansal yeti gibi gerçeklik dışıdır. “gerçeklik ilkesinin dışında bir özgürlüğü sürdürmeyi, gerçek içinde etkisiz olma pahasına elde etmiştir.” (Marcuse, 1968, s. 199). Ve estetiğin asıl anlamını bulması üzerine yapılan teorik çalışmalar onun üzerinden baskıyı kaldırmak yolunda yapılan çalışmalar olarak yorumlanmaktadır.

Marcuse bu anlamda, Kant'ın, estetiği, ne akıl ne de duyumsallılığın faydasına yönelik olmaktan çıkarma girişimiyle; Schiller'in, Kant'tan yola çıkarak bunu oyunsal bir iti tanımlayarak somut bir gerçeklik, bir yeni uygarlığı düşünme, çabasına dönüştürmesini inceleyerek yapmaya çalışır. Böylelikle Marcuse'da, Freud'un psikolojisi, Marks'ın kapitalizm eleştirisi ve Kant ve Schiller'in estetik üzerine düşünceleri, tahakkümün olmadığı yeni bir özgürlükçü toplum kurulabilir mi sorusuna cevap vermek için bir arada değerlendirilir. Freud'a göre böyle bir uygarlık mümkün değildir; çünkü temel içgüdüler Eros ve Thanatos (ya da haz ve nirvana) dışında ayrıca çalışma için bir içgüdü yoktur. Freud'a göre çalışma, bu yüzden gerekli enerjisini büyük ölçüde eros'tan almaktadır. Uygarlığın kendisi çalışmayla oluşabilir ve ilerleyebilir olduğu için baskılanmanın olmadığı biri uygarlık Freud için mümkün değildir. Bu konuya Marcuse'ün getirdiği açılımı değerlendirirken tekrar döneceğiz. Ama şimdi kısaca, Kant ve Schiller'i Marcuse'ün nasıl değerlendirdiğine bakalım.

6.2.3.1. Kant'ın Estetik Anlayışı

Sanat 18. yüzyılın sonunda burjuvazinin güçlenmesi ve siyasal iktidarı ele geçirmesiyle birlikte daha kapsamlı bir kavramlaştırmaya ulaşır ve diğer tüm etkinliklerden farklılaştırılarak, özerk bir alan olarak tanımlanır. Amaçlılık ve yararlılık sanatsal unsurlardan çıkarılır. Kant estetiğe bu bağlamda “duyusallıkla akıl arasında özel bir konum atfetmiş, beğeni yargısını özgür ve çıkarsız olarak tanımlamıştır” (Bürger, 2003, s. 93 ve 96).

Güzellik için, bir nesnenin tasarımının faydadan bağımsız olarak bir tatmin sağlaması gerekmektedir. Bu Kant'ın felsefesinde iyiyi, güzelden ayırıştırır. Ama bu kişiden kişiye değişmeyen, evrensel bir beğeni ve haz sağlamalıdır. Bu da 'hoş'u güzelden ayırıştırır. Estetik yargı bilginin muhakemesinden ve mantığın kavramlarından bağımsız olarak duygu tarafından evrensel anlamda zevk verici olmalıdır. Ve böylece Kant şöyle bir tanıma ulaşır:

“güzellik, kavramsız, zorunlu bir tatminin nesnesi gibi görünen”dir.(Kant, 1968,1-22 Cuvillier, 2003,s. 420-421).

Marcuse, bunu, duyumsallıkla mantık arasında bir bağlantı kurulması yolundaki bu çabayı “insan yaşamının, baskıcı bir gerçeklik ilkesi tarafından birbirinden koparılmış iki alanı[nı] uzlaştırma çabası” olarak yorumlar. (Marcuse, 1968, s.206).

Ama Marcuse duyumsallığın, idrakin kaynakları ve organları olarak gösterilmesine karşı çıkar. Duyuların istek fonksiyonun, idrak fonksiyonuyla karıştırıldığını düşünür. Ona göre bunlar erotogeniktir ve haz ilkesiyle yönetilir. İdrak değildir söz konu olan istektir.

Ayrıca Kant’ın güzellik tanımında haz, diğer baskı unsurlarından ayrılmış olmasına rağmen, sadece biçimin içerisinde bulunduğu için estetiğin içerisinde kalarak “gerçek dışı” olmaya devam eder.

6.2.3.2. Schiller: Uzlaştırıcı Unsur Olarak Oyun

İşte Schiller, duyumsallığı, sadece estetiğe ait bir durum olmaktan çıkararak bütün insan yaşamı ve uygarlığı için, yine de estetikten yola çıkan, bir değişim olanağı olarak geliştirmeye çalışır. Marcuse Schiller’in yapıtındaki, (estetik eğitimi üzerine mektupları kastederek) idealist ve estetik yüceltmelerin bu yapıtın radikal içeriğinin etkisini azaltmaması gerektiğini söylüyor.

Kant estetiğin çıkarsız olduğunu belirtmişken, Schiller onu tam da bu özelliği yüzünden başka herhangi bir şekilde gerçekleştirilemeyecek bir göreve bağlar. İnsanlığın bölünmüş bütünlüğünün ortadan kaldırılması. İnsanlığa bu yarayı açıp parçalanmasına sebep olan Schiller’e göre kültürün kendisidir.¹ Duyusallığı ve aklı çatışma halindeki insanın, Schiller’in şiirsel ifadesiyle, bir yanda “hayal gücü, usun güçlkle diktiği bitkileri kuruturken,[diğer yanda] soyut düşünce[si], yüreği ısıtması ve hayali tutuşturması gereken ateşi kemiriyordur” (Schiller, 1990, s. 21).

¹ Burada Schiller’in bu parçalanmayı antropolojik bir sorun olarak görmediğini belirtelim. Çünkü Schiller Eski Yunanda insanlığın, “hem biçim, hem konu zenginliği bakımından, hem felsefe yaparak, hem de eğiterek; hem ince, hem de erkekçe, hayal dolu gençliğin, us olgunluğuyla güzel bir insanlıkta birleştiğini görüyoruz” demekle bu parçalanmayı Marcuse gibi ilk topluluklardan başlayan bir zorunluluk gibi görmemiş olmaktadır. (Schiller, 1990, s. 21). Aynı şeyi Bürger de belirtiyor.bkz, ” (Bürger, 2003, s98)

Schiller bu bölünmüşlüğü şöyle anlatıyor. “Yunan devletlerin kırkayaklı doğası yerini, yerini şimdi cansız parçaların bir araya getirilmesiyle makinamsı yaşamın bir bütün olduğu iş araçlarına verdi. Devlet ve kilise, yasalar ve görenekler, şimdi birbirinden koparıldı; güzellik duygusu-işten, araç-erekten, çaba-ödülünden ayrıldı. İnsan, bütünü tek bir parçasına bağlanarak kendisini de parça olarak eğitiyor, durmadan, çevirdiği çarkın hep aynı gürültüsü kulağında, varlığının uyumunu geliştiremiyor.” (Schiller, 1990, s. 24).

Schiller’in bu durum karşısında bulduğu çözüm bu iki itiyi, akıl ve duyumsallığı, bir başka uzlaştırmacı iti aracılığıyla bütünlemektir. Bu da amacı özgürlük ve hedefi güzellik olan ‘oyun itisi’dir. Marcuse’un aktarmasıyla Schiller’e göre, oyun itisi, insanın nihai kurtuluşunun aracıdır ve bu iti bir şey *ile* oynamanın amacını gütmek yerine, yoksunluğun ve dış zorunluluğun ötesinde, yaşamın kendi oyunudur. Yani, korkusuz ve endişesiz bir yaşamın ve böylelikle özgürlüğün belirtisidir. (Marcuse, 1968, s.214).

İnsanın doğayla, canlılarla ve kendi türünün bireyleriyle kurduğu ilişki Freud’un terimleriyle gerçeklik ilkesi altında, zorunlulukla ve baskıyla Schiller’in terimleriyle akıl’la, mantık’la ve ikisince ortak olarak tahakkümle kurulmuş bir ilişkiyse; maddi kısıtlamalar ve zorunluluk ortadan kalktığında, insanın doğayla, canlılarla kurduğu ilişki temelden farklı olacak bir biçime dönüşebilecektir. Bu var oluşun daha bütünlüklü bir biçimi olarak doğaya bir düşman ya da sınırlılık olarak değil yeni bir özgürlük alanı olarak bakabilmek farklılığıdır. “insan, uygun olanla, iyi olanla, mükemmel olanla sadece ‘ciddi’ olabilir ama güzelle oynar” ve zorunluluğun gereksinmenin alt edilmesiyle ciddiyet kalkıp yerine güzellik ve bu güzellikle oynayan insan belirir. “Doğa, yani nesnel dünya,[artık] ne (ilkel toplumda olduğu gibi) insana egemen olarak, ne de (yerleşik uygarlıkta olduğu gibi) insanın egemenliğinde olarak değil, bir *imgelem* nesnesi olarak denenecektir.” (Marcuse, 1968, s.216-17)¹

¹ Vurgulama yazara ait.

Bu Schiller'e göre siyasal bir devrimle gerçekleşebilecek bir şey değildir. 'insanın kendi içinde anlaşması' ile mümkündür. Bunun için insanın oyun alanından geçmesi gerekir. Marcuse, bu oyun alanının yeryüzünde yaratılması için, idealist ve materyalist felsefelerin üzerinde anlaştıkları bir nokta olan; bolluk düzeninin oluşması gerekeceği düşüncesine, katıldığını söyler. Sadece bir bolluk düzeni baskıcı olmayan bir uygarlığa olanak sağlayabilir. "özgürlük yaşam savaşının içinde değil dışındadır. Yaşamın gerekliliklerine sahip olmak ve bunları sağlamak, özgür bir toplumun içeriği değil, ön koşuludur. İhtiyaç dünyası, çalışma(emek) dünyası bir özgürlük dünyasıdır; çünkü bu dünyada, insan yaşamı, insan yetileri ile isteklerini erkinliğine yer vermeyen ve insanın kendisine ait olmayan hedefler ve görevlerle belirlenir." (Marcuse, 1968, s.222).

6.2.4. Oyun Ve Çalışmanın Bağlantılandırılması Sorunu

Hatırlarsak Freud'un 'çalışma' ile ilgili düşüncelerinden bahsederken Marcuse'un bu düşüncelere getirdiği açılımları değerlendirmek için tekrar döneceğimizi söylemiştik. Marcuse her çalışmanın, cinsiyetten uzaklaştırmayı gerektirmediğini ve her çalışmanın bir tatsızlık bir feragat olmadığını söylemektedir. Freud'un 'çalışmanın', bir uygarlık için mutlak anlamda gerekli ama aynı mutlaklıkta istenmeyen bir sürece maruz kalmak olduğu düşüncesi Marcuse'un bu düşüncesiyle çelişir. Ama aslında Freud da Marcuse'un aktarmasına göre, zorunlu olarak çalışmanın, eğer özgür bir seçme sonucunda gerçekleştirilmişse bir belirli doygunluk sağlayacağını söylemiştir. "Ancak, eğer [bu] *özgür seçme{ler}*, önceden belirlenmiş gereklilikler tarafından önceden kalıplaştırılmış değillerse."¹ (Marcuse, 1968, s.107). Fakat yine de Freud'a göre, uygarlığın gelişmesine olanak sağlayan böyle özgürce seçilen çalışma değil, zorunluluğa dayanan çalışmadır. Bu şekildeki yabancılaşmış, bireylerin maddi ihtiyaçlarının karşılanması için mecburi olarak yapılan, çalışma, Marcuse göre, özü itibarıyla gayri insani, mekanik ve tekdüzedir. Bu yüzden toplumsal çalışmanın bu sistemi 'ussallık' içerisinde düzenlenmelidir. Yani en az çaba ve enerjiyle en çok verimi alabilecek biçimde düzenlenmelidir. Ve önemli bir nokta olarak Marcuse "oyun ve gösteri fikirleri, üretimcilik ve edim değerlerinden ne denli uzak olduklarını açıkça ortaya koyarlar: Oyun *üretimci ve yararlı değildir*", demekle oyun ve çalışma dünyasının aynı amaç doğrultusunda birbirlerine bağlanamayacağını söyler. (Marcuse, 1968, s.223).

¹ Vurgulama yazara ait.

Toplumsal deęişiklięin içgüdüler temelindeki etkisi, çalışmanın niteliğini deęiştirmedięi müddetçe, gerçekleşen bir devrimin ya da tasarlanan düzenin, çalışmanın haz verici ya da oyun benzeri bir etkinliğe dönüştürülmesini sağlaması, çalışmanın zevkli bir kölelik durumuna dönüştürülmesi ihtimalini taşır. Bu yüzden Marcuse Fourier'in 'çekici çalışma' kavramına katılmaz, "Phalanstere'in çalışan toplulukları, özgürlük yerine, *haz alarak güçlenmeyi*, yığın kültürünün ortadan kaldırılması yerine, güzelleştirilmesini umarlar." Çalışma dünyasının bu şekilde hazza ve oyuna bağlanması, zaten Marcuse'e göre mümkün de değildir. Yabancılaşmış çalışma ussal düzen içinde yönetilebilir ama özgür oyun, yönetime bağlı bir ussallık içinde gerçekleşemez.¹ (Marcuse, 1968, s.247).

Oyun, Marcuse'ün, Barbara Lantos'un 'Çalışma ve İçgüdüler' isimli çalışmasından faydalanarak söyledięi biçimiyle, tamamen haz ilkesine bağlıdır. Başkaca bir amaca hizmet etmeden içgüdüsel anlamda kendi kendine doygunluk sağlar. "Oyunu belirleyen itiler üreme öncesi itileridir: Oyun, hedefsiz otoerotisizmi belirtir ve zaten nesnel dünyaya dönük, bileşen içgüdüleri doygunluęa ulaştırır. Oysa çalışma, kendi dışındaki amaçlara, yani kendini sürdürme amacına hizmet eder. Bu noktada oyun ve çalışma arasındaki uzlaşmazlığın Marcuse'ün düşüncesinde nihai bir nokta olmadığı ortaya çıkar. Çünkü oyun ve çalışma arasındaki farklılık, yapılan eylemin kapsamından değil amacından kaynaklanıyorsa ve kıtlık ve yabancılaşmanın yenilmesi üreme öncesi çok biçimli bir erotisizmi yeniden faaliyete geçirebilecekse çalışmanın kapsamı deęişmeden doyurucu hale gelebilir. (Marcuse, 1968, s.243-44).

Böylelikle Marcuse çalışma ve oyun arasındaki birbirine bağlanma sorununu, oyunun çalışmanın aracı olması ve amacının çalışmanın amacına bağlanması biçiminde değil bunun tersi olarak, çalışmanın niteliğinin deęişip oyun olabileceęi bir toplumsal olanaklılık çerçevesinde çözülebileceğini söylemiş olmaktadır. Bu sanat konusunda da Marcuse'ün düşüncelerini ortaya koyar. Amaç bir devrim ya da bir devrimi sürdürme çabası bile olsa, sanat ve oyun bir araç haline getirilemez.

¹ Fourier ilk ütöpic sosyalistlerden olarak Phalanstere adı verdięi üretim örgütlenmeleri tasarlamıştır. Belli sayıda kadın ve erkek bahçe ve toprak işleriyle uğraşırlar, ve kazanç çalışanlarla eşitlikçi biçimde oranlanır ve önemlisi bu üretim örgütünde insanın beş duyusunun hazza ulaşması düşünülür. Böylelikle çalışma süreci içersine nefsi ilişkilere deęin gruplaşmaların sokulması ona bir çekicilik sağlamış olur.

Bolluk düzeninde insanın zamanının çoğu istemediği bir ‘çalışmak’(yabancılaşmış çalışma) faaliyetiyle geçmeyecek, yaşamının ana eksenini serbest zamandaki etkinlikleri oluşturacaktır. Bu insanın yaşamında niteliksel bir değişime yol açacaktır. Baskıcı olmayan bir uygarlıkta, baskıcı uygarlıktaki bedenin bir haz nesnesi, aracı olarak görünmesine karşı seferber olunmasının tersine “artık full time çalışma aracı olarak kullanılmayan beden, yeniden cinsiyetine dönecektir.” Ve eros cinsellik alanından dışarı yayılacaktır. Bu baskıcı olmayan düzenin baskıcı olmayan yüceltmesine yol açacaktır. Bu yüceltmenin kısıtlayıcı(aynı zamanda dinamik) unsurunu Marcuse yine Freud’da bulur. Marcuse’e göre, Freud, mutlak doygunluğa erişmenin belki de cinsel içgüdünün kendi içsel yapısında bir *engel*’i olabileceği gibi bir varsayımı ileri sürdüğünü söylemektedir. Buna göre içgüdü kendisini hemen doygunluğa erdirtip tüketmek istemiyor ve bu uğurda doygunluğu yoğunlaştırmak için engeller yaratıyor olabilir. Ve bu engellerden yararlanma yeteneği ile yücelme gerçekleşme olanağı kazanabilir. Bu daha önceki baskıcı düzenin tersine, eskiden erotik olmayan ilişkileri ve alanları erotize ederek yükselen bir yücelme olacaktır. (Marcuse, 1968, s.249).

Freud’un Eros ve Thanatos olarak ayırdığı yaşam ve ölüm içgüdüleri de Marcuse’ün düşüncesine göre değişikliğe uğrayacaktır. Eğer ölümü birey istiyor ve arzuluyorsa aslında bu temelde acıdan ve zorunluluklardan bir ebedi kurtuluş, sonsuz hazzı ulaşmak yönünde bir istek olarak ortaya çıkmaktadır. Ama acının, zorunlulukların, bastırmanın olmadığı, doyuma olanak sağlayan bir toplumda, o zaman ölüm içgüdülerinin yaşam içgüdülerine dönüşmesi mümkün olabilecektir. “Ölüm, artık bir içgüdüsel hedef olmaktan çıkacaktır. Ölüm, bir olgu, hatta belki de bir uç gereklilik olarak kalacak; ancak bu, insanın bastırılmamış enerjisinin protesto edeceği, en büyük savaşın yöneltileceği bir gereklilik olacaktır.”(Marcuse, 1968, s.264).

Marcuse böylelikle ölümün karşı çıkılması gereken ‘biyolojik’ bir gereklilik olarak düşünmektedir. Fakat böylesi bir toplumda “ölüm özgürlüğün sonucunda [da] olabilir. Ölümün gerekliliği, mutlak kurtuluş olasılığını ortadan kaldırmaz. Ölüm de, bütün diğer gereklilikler gibi ussallaştırılabilir, acısız duruma getirilebilir. İnsanlar sevdikleri şeylerin sefaletten ve unutulmaktan korunduklarını bilirlerse, endişesiz ölürlər. Doygunluk içerisinde geçirilmiş bir yaşamdan sonra, ölme işini, kendi seçecekleri bir anda, kendi üzerlerine alabilirler. Ancak en büyük özgürlüğün doğması bile, acı içinde ölmüş olanların kefareti

ödemeye yetmeyecektir. Baskısız bir uygarlık tasarısına gölge düşüren, acı içinde ölmüş olanların anısı ve insanlığın, kurbanlarına karşı birikmiş suçluluk duygusudur. (Marcuse, 1968, s.266).

Marcuse'ün 'Eros ve Uygarlık'ı, sonunda, gerçek bir kurtuluşa erişilse bile bu kurtuluşun üzerinde yükseldiği geçmişin acı anısının sürekli taşınacağını vurgulayarak bitse bile; olumlu bir bakış açısına dayanmakta ve Marcuse'ün gelecek kuşaklara duyduğu umudu işaret etmektedir.

6.2.5. Toplumun Gelişimine Olumlu Bir Yaklaşım: Christopher Caudwell

Şimdi Marcuse'ün bu özetlemeye çalıştığımız düşüncelerindeki tartışmalı gördüğümüz noktalara yeniden değinelim.

Birincisi Marcuse'ün teorik olarak Freud'un gerçeklik ve haz ilkesinin birbirinden ayrıldığı ön kabulünden yola çıkması. Ve toplumu bir tahakküm biçiminde örgütlenmiş bir yapı olarak görmesini söyleyebiliriz. Freud'un bu düşüncelerinin kesin ve bilimsel dayanakları yoktur ve birçok araştırmacı bu konuyu tartışmalı bulmaktadır. Biz bu düşünceleri eleştirmek için sınırlı bir kapsamda Caudwell'in düşüncelerinden yararlanmaya çalışacağız.

Caudwell'in topluma yaklaşımı, toplumu insanın özgürleşmesinin biricik aracı olduğu düşüncesi; Freud'un, bütün uygarlık örgütlü tahakkümdür, düşüncesiyle tarihsel temelde bir farklılık göstermektedir. Caudwell, Freud'un teorisini şu ana noktalarda eleştirmektedir.

6.2.5.1. Caudwell'in Freud'un Teorisine Yönelttiği Eleştiriler

Caudwell'e göre, temelde bu teori, bilimsellikten uzaklaşıp mitolojik kavramsallaştırmalar yaratmakta ve bilinen eski ikilikleri psikoloji alanına aktararak var olan somut olgulara kurgusal bir açıklama getirmek düzeyini geçememektedir. Freud'un kendisi maddeci olsa bile, oluşturduğu kuram dinsel ve idealisttir. Kurduğu psikoloji okulunun sürekli hizipçiler tarafından işgal edilmesini Caudwell buna kanıt olarak gösterir.¹ “Bilimsel bir ‘okulun’ hizipleri parçalandığı ya da şiddetli acılarla kıvrandığını görürsek bilimine bir parça dinsel ruhun girdiğini varsayabiliriz. Bilim hiçbir zaman bu ruhtan tümüyle kurtarılmamıştır, psikoloji ise onun tarafından paramparça edilmiştir.” demektedir.(Caudwell, 1982, s.112).

Bu yüzden Newton'un, Kepler'in gezegen hareketleri üstüne ayrı ve gelişigüzel kurallarını birbirine bağlayışı gibi, Freud'un ardıllarının, öğrencilerinin de onun teorisini genel kurallara ve yasalara oturtup açıklaması beklenirken, her yeni psikanalist yeni baştan bir kuram oluşturma yoluna girmiştir. Caudwell şöyle demektedir: “Jung ve Adler de aynı görüngüleri en az Freud'un ki kadar iyi açıklayan simgeler yarattılar, buna karşın bu simgelerin anlamları birbirleriyle ve Freud'un kiye tamamen karşıtı. Adler'in efsanesinde cinsel ‘içgüdü’ hemen hemen hiç geçmez, bununla beraber ‘kendini koruma içgüdü’sü’ her şeyi Freud'un ‘libidosu’ kadar doyurucu bir biçimde açıklar.” Bu yüzden Einstein'ın kuramıyla Newton'un ki karşılaştırıldığında, canalcı, gerçekliği ortaya çıkaran deneyler yapmak olanaklıyken, “Adler ve Freud arasında hüküm verecek bir canalcı deney bulmak olanaksızdır.(Caudwell, 1982, s.117).

Freud'a bu anlamda getirilen eleştirilere, Freud'culuğun bir bilim değil bir terapi olduğu şeklinde cevap verildiğini söyleyen Caudwell, tam da bu bilim olmayışı sebebiyle Freud'un terapisinin de iflas ettiğini söyler.

Psikolojinin ‘dinsel’ yaklaşımlarla paramparça edildiğini söyleyen Caudwell gibi Vygotsky de Psikolojideki bu genel soruna dikkat çekmiştir.

¹ Caudwell “” ‘Dinsel’ yaklaşımdan kastettiğim, bilimsel görüngünün bu görüngüyü içeren ve onun yerine geçebilecek bir simgeleştirmeye doğru olarak açıklanabileceği inancıdır” demektedir. (Caudwell, 1982, s.110).

“Eldeki bütün psikolojik bilgileri içinde birleştiren genel kabul görmüş bir sistem olmadığı sürece, her önemli olgusal buluş, kaçınılmaz olarak yeni gözlemlenmiş olgulara uygun düşen yeni bir kuramın yaratılmasına yol açacaktır. Freud, Levy-Bruhl, Blondel, bunların hepsi kendi psikoloji sistemlerini yaratmışlardır. Bu alanda hüküm süren ikilik, metafizik ve idealist renkler taşıyan bu kuramsal yapılarla, bunların üstünde yükseldikleri deneysel temel arasındaki uyumsuzlukta yansımaktadır”(Vygotsky, 1985, s.28).

İkinci olarak bizim konumuzla daha direkt ilişkili olan içgüdüler ve toplum(hazla-gerçeklik) arasında Freud’un kurmuş olduğu ilişkidir. Freud’un kurduğu ilişkide toplum doyurulmak ve özgürleşmek isteyen içgüdülerin önünde engeldir. “Freud gerçeklik hapisanesinin sınırları içinde özgürlüğünü kazanmaya yeltenen bir haz ilkesi hayal eder.” Fakat Caudwell’e göre bu akıl yürütme sonuna kadar götürüldüğünde bundan, “tek gerçek özgür varlığın bilinçsiz hayvan olduğu sonucu çıkar”(Caudwell,1982, s. 119-120).

Caudwell’e göre Freud, haz ve gerçeklik ilkesiyle, keyfi olarak konulmuş ego-içgüdü çarpışmasını daha da ileri götürür. Caudwell, aslında elimizde bilinen biyolojik karşıtlık yani içgüdüsel organizma ve çevreye uyumunun dışında yeni bir şey yoktur, demektedir.

“Freud’un zevk ilkesi(kendisinin de kabul ettiği gibi, cinsel içgüdüden başka, açlığı ve diğer içgüdülerini de içine alması gerekir) yaşam kavgasına istekle sarılıştır; gerçeklik ilkesi ise onun çevrece yaratılan arzularının koşullandırılması ya da çevreye uydurulmasıdır. Bu uyma içgüdü, eylem halinde, fareye yaklaşan kedide, balık yakalayan su samurunda, gözetleyen ve kaçan geyikte görülür. Ama ikisi arasına çok kesin bir çizgi çizilemez. Bir eş aramada, yiyecek aramada ya da tehlikeden kaçmada bir zevk ilkesi izlenmektedir, ama hayvan dış gerçekliği görmezden gelemeyiz, daha doğrusu, arzu içgüdülerini ancak gerçek gerçekliğe uyuş yardımıyla doyurabilir. O halde hayvanlarda neden bu iki şey çatışma haline gelip bu yoldan bir nevroz ve ideoloji yaratmaz? İnsandaki bilinçli ego neden, cinsiyet, açlık ya da kendini koruma gibi daha ‘egoistçe’ cinsel arzu içgüdülerıyla değil de gerçeklik ilkesiyle birlikte?” Bu soruları psikanalizin var olan yaklaşımını koruyarak cevaplaması zor gözükmemektedir.

Caudwell’e göre “herhangi bir zihni çalışmayı özellikle içgüdüsel ve hiçbir şekilde çevre tarafından koşullandırılmamış olarak ayırmak mümkün değildir. Bunu yapmaya

kalkışmak, çevrenin damgasını taşıyan her zihni çalışmayı ‘ek’ ya da ‘yücelmiş’ diye atmaya kalkışmak, bilincin tabakalarını, tek ruhsal gerçeklik olarak belirsiz ve şekilsiz bir şeye, yalnızca bir isme: ‘libido’ya ulaşıncaya kadar ikinci dereceden ya da gerçekdışı diyerek dışarı atmak demek olacaktır.” (Caudwell, 1974, s. 193-94).

6.2.5.2. Sınırlayıcı Toplum Karşısında Özgürleştirici Toplum

Caudwell’e göre gerçeklik ve içgüdüler birbirinin içine girmiştir. İçgüdüler toplumsal olarak koşullandırılmıştır. Toplumun varlığını içgüdüler üzerinde bir sınırlandırma olarak görmek ideolojik bir hatadır. Toplum bu içgüdülerin kendini gerçekleştirme aracıdır. Caudwell insanın her zaman “belli düşünceleri, maddi çevresi ve eğitimi ile belli somut bir uygarlığın bir insanı olarak öbür insanlarla, kendisinin seçmediği ama içinde doğduğu ilişkilerin koşullandırdığı bir bilince sahip olarak” bulunduğunu söyler. “[O]‘hiçbir zaman ‘doğal durumda’ bulunmaz.”(Caudwell, 1982, s. 166). Çünkü Caudwell böyle bir doğal durumda bulunan insanın, insandan çok bir hayvana benzeyeceğini söyler. İnsan doğayla mücadelesi sonucunda ekonomik bir amaçla bir araya gelmiş ve toplumlu olarak doğaya uyumlanma yolunda gelişmiş ve bu bir araya geliş ortak bir algılar ve duygular(ego) dünyasını mümkün kılmıştır.¹ Bu amaç ve birliktelik sayesinde ortak algı ve ego dünyalarını dilsel bir yapı içinde simgeselleştirebilmiştir. “Ortak yaşantı dünyasına sahip olmamız, yenilmez şeylerin arasında çiçekleri, çiçekler içinde gülleri, parlaklıklar içinde renkleri, renkler içindeyse maviyi ayırt etme olanağı verir bize.” (Caudwell, 1974, s.174). Burada Caudwell’in düşüncelerinin, Vygotsky’nin, bütün kavramların bir sistem oluşturacak biçimde genellik ilişkilerine tabii olduğu düşüncesine ne kadar yaklaştığını ayrıca belirtmek isteriz.

Caudwell için içgüdüler kör gerekliliklerdir. Hayvansal bir mekanizmadır ve daha önceleri bilincin gördüğü işi görmüştür. Ama bunlar üzerinde toplumun baskı oluşturduğunu düşünmek onlara bir özgürlük atfetmek anlamına gelir. “içgüdüler özgür müdür, yoksa böceklerde açıkça gördüğümüz gibi bireysel öğrenmeye sağlar, türün yavaş kalıtsal deneyimine bağlı, kör mekanik bir kölelikten mi ibarettirler? O halde toplum, ‘ketleme ve

¹ Caudwell’in düşüncesine göre, ortak algı dünyası, dış gerçekliğin benzer algılanması olarak ‘bilim’e, ortak ego dünyası ise, duyguların benzerliğinin algılanması ile ‘sanat’a yol açar ve temelde ikisi de toplumluluk ve onun gerekliliği ve sonucu olarak dilden geçerek gelişir.

‘baskı’larıyla *bilinci* yaratarak içgüdüleri kölelik değil özgürlük yolunda yürütür. Köleleşmiş içgüdüleri özgürleştiren bir şeye Freud gibi ‘ketleme’ ya da ‘baskı’ demek önyargılı bir davranıştır.” (Caudwell, 1982, s.121).

Caudwell göre “insan, özgürlüğü, Doğa’nın ve kendisinin gerekliliğinin etkin olarak bilincinde olma yoluyla doğa üzerinde egemenlik kurmasını mümkün kılan beraberlikle elde eder. Bu beraberliğin kendisi, iyi davranış, dil ve karşılıklı yardım gibi bazı sınırlandırmalar, konvansiyonlar ve zorunluluklar koyar *kaçınılmaz bir şekilde*. Fakat bütün bunlar, özgür içgüdüler için ayak bağı değildir; içgüdüsel insanın özgürlüğünü gerçekleştirdiği aletlerdir. Bilim demek olan gerçekliğin görünüşü, sanat ve töre bilim demek olan duygu kuralları içgüdüler üzerine dışardan zorla kabul ettirilir; böyle de olsalar ayak bağları, bozulmalar, yasaklar ya da yücelmeler değildir bunlar. İçgüdü’nün kendi özgürlüğünü gerçekleştirme araçlarıdır, çünkü ona Doğa’nın ve kendi kendisinin gerekliliği anlayışını verirler ve bu yüzden de – Doğa yalnızca bir arzuya baş eğmeyeceği için- iradenin etkin olarak kendini gerçekleştirdiği tek araçtırlar. Ego’suyla, yücelmeleriyle, bozulmalarıyla ve canlı zengin karmaşasıyla insan bilinciyse, özgürlüğünü gerçekleştirebilmesi için diğer insanlarla birlikte çalışma koşullarının insanın ruhsal genotipinde yarattığı uyumdan başka bir şey değildir. Bilinç, en geniş anlamıyla(böyle olunca değişikliğe uğramış içgüdü’nün yine bir ürünü olan bilinçaltını da içerir) bir toplumsal üründür. Bu yalnızca, bilincin bir toplumsal bileşene sahip olması demek değildir. Bilincin yapılması, ruhun toplumsallaşmasıdır.(Caudwell, 1974, s. 196).

Böylece Caudwell’in Freudyen düşünceye ya da genel olarak psikanaliz’e karşı çıktığı nokta onun temelde toplum kavramsallaştırmasındaki negatif değerlendirme olmaktadır. Siyasal, politik sorunlar uzlaşmaz çelişkiler biçiminde formüle edilip temel olarak ‘insan olma’ sürecini şekillendiren toplumsal yaşamı sorunun kendisi olarak görmek hatasına düşmektedir. “insanın içgüdüleriyle çevresel gerçeklik arasındaki çatışma, kesin olarak yaşamın kendisidir; tüm toplum ürünleriyse –şapkalar, sanat, bilim, evler, spor, törebilim ve siyasal örgüt- bu çatışmayı hafifletmek ve iyileştirmek için geliştirilmiş uyumlardır. Bu çatışmanın başarılı bir çözüm yolu özgürlük olduğuna göre bu uyumlardan özgürlüğü zayıflatıcı uyumlar diye sözetmek saçmadır.(Caudwell, 1974, s. 200). Topluma verdiği bu olumlu işlev açısından ve bilincin toplumlaşmayla mümkün olduğunu vurgulaması

bakımından, Caudwell'in düşünceleriyle Vygotsky'nin düşüncelerinin büyük ölçüde paralellik göstermektedir.

Böylelikle Marcuse'un, Freud'dan aldığı baskıcı uygarlık düşüncesi ve bu ilişkinin temeli olan bireyin gerçeklikle kurduğu ilişkiye dair düşünceleri en azından tartışmalı görünmektedir.

İkinci olarak Marcuse'un Freud'a dayanarak hayal gücünü doğrudan hazza bağlaması olgusuna bakalım.

6.3. Hayal Gücü Üzerine

Hayal gücü daha önce belirttiğimiz gibi Freud'da, ansal cihazın bir ayrı bölümü olarak baştan itibaren gerçekçi düşünceyi organize eden yapının dışında olarak ondan bağımsız, hazza yönelik ve gerçekliğe etkisiz olarak gelişir ve böylelikle de bastırılmış olanın içeriğini etkisiz olarak da olsa gerçekliğin içene taşır. Bu teorinin dışında olarak başka bir şekilde düşünmek bize mümkün gelmektedir.

Yaşam bir süreç olduğu için ve türsel anlamda doğaya adaptasyonun en iyi biçimde gerçekleşebilmesi, gerçekliğin anlık değil daha geniş bir zaman aralığı içerisinde algılanmasını gerektiği için, baştan gerçekliğe ve onun biçimlerine sıkı sıkıya bağlı (yani hayal gücünün olmadığı) bir zihinsel yapıdan, giderek daha gelişkin tasarımlama yeteneğine sahip bir ansal sürece geçilmiş olması da mümkün olabilir. Bazı psikolojik rahatsızlıklarda gerçeğe körlemesine bağlanan vakalara rastlanılmış olması bunun biyolojik anlamda olanaklı olduğunun göstergesi sayılabilir. Örneğin Vygotsky, Goldstein ve Geib'in doğru olmayan şeyleri ifade edemeyen bir grup hasta tanımladığını söylemektedir. "Geib, solak olan ve sağ elimle daha iyi yazabilirim cümlesini yazamayan bir hasta kaydetmiştir. Güzel bir günde camdan dışarı bakarken "bugün hava berbat" cümlesini tekrarlayamamış ancak "bugün hava güzel" diyebilmiştir." Vygotsky'e göre bu çocuklarda da, 'görünen alan' ile 'anlam alan'ının birbirinden ayrılmamış olması yüzünden çokça görünen bir şeydir. "İki yaşında bir çocuk bile "Tanya ayağa kalkıyor" cümlesini Tanya aslında önünde oturuyor vaziyetteyken tekrar etmesi

istendiğinde “Tanya oturuyor” olarak değiştirecektir.” Yine bir saat gördükleri zaman yuvarlak, beyaz ve iki ince demir çubuğu olan bir nesne gördüklerini söyleyen fakat bunun bir saat olduğunu bilmeyen hastalardan bahseder Vygotsky Daha önce değinmemize rağmen tekrar etmek istiyoruz. Vygotsky bunu insan algılarının bütünlük taşımasına bağlar bunun tam da gerçekçi bir algı olduğunu ve çok küçük yaşlarda geliştiğini söyler. “bu özünde dünyayı renk, biçim ve şekil olarak değil aynı zamanda duygu ve anlam dünyası olarak görmek gerçeğinde yatmaktadır.” . (Vygotsky, 1933, sırasıyla, s.6, 7 ve 8). Şimdi bu olgulara, hayal gücünün çok küçük bir çocuğun zihninde var olmadığını ve hayvanlarda çok sınırlı şekilde bulunduğunu eklersek, hayal gücünün, gerçeklik içerisinde ve onunla etkileşimi daha üst boyutta işlemler aracılığıyla gerçekleştirmek için meydana gelen bir evrimsel ilerleyiş olarak görmek mümkün olur. Bu da hayal gücünü haz sağlayacak hayaller kadar kabuslar kurmaya da, ütopya kurmaya olduğu kadar distopya kurmaya da olanaklı kılar.

Tabii ki ansal yeti bastırılan istekleri karşısında hayal gücünü kullanacaktır. Ancak sadece bu işleviyle sınırlandırılması ya da bütün aktivitesinin eninde sonunda hazza yönelik olarak yorumlanması onun bütün ansal faaliyetlerle girişik yapısını önemsemek anlamına gelebilir. Kaldı ki zaten Freud’un bütün kuramsal çerçevesinde yaşam ve bu uğurda düşünce ve eylemlilikler, sonsuz doygunluğun bir tekrar yaratılması girişimi olduğu için, organizmanın bütün faaliyetleri hazza yönelmişlik olarak düşünülebilir. Hatırlayalım Freud’a göre ve Marcuse’un katıldığı gibi, hazza yönelik olan, haz egosunda birleşik olan, bir ansal süreç gerçeklik ilkesinin etkisiyle ikiye bölünmekte ve büyük bölüm gerçeklik ilkesinin egemenliğinde olarak hayal kurma ile ayrılmaktadır. Yani gerçeklik ve gerçekçi düşünce bu haz egosundan ortaya çıkmaktadır. Biz bunun gerçekliğe daha üst bir uyum sağlayabilmek için gerçekliğe tam ve sıkı sıkıya bağlı bir anlıktan, bir ölçüde nesneden kopmayı onlar olmadan anlamlarla düşünmeyi, tasarımılamayı ve yok olanı varsayabilmeyi sonradan hep bu aynı ‘hayal etme’ süreciyle oluşturabildiğini düşünme eğilimindeyiz.

Eğer böyle düşünülürse hayal gücünün işlemleri sadece hazza yönelik olmaktan çıkıp gerçekliğin dönüşümleri ve tasarımları için en başından beri gereken ve bu uğurda oluşmuş bir yapı olarak başka türlü tanımlanabilir. Tabii ki bu eninde sonunda insanın var olan koşulları istedik bir şekilde dönüştürmesine yaramaktadır ama bütün bu sürece hazza

yöneliklik demek, fantazy, hayal kurma, planlama, tasarımı gibi birbiriyle çok yakın ilişkili alanları özdeş ve hazza yönelik olarak ‘kabaca’ görmek anlamına gelir.

6.4. Sanatın Özerkliği, Sanat Ve Zanaat Ayrılması

Ve tartışmalı bulduğumuz üçüncü bir nokta olarak Marcuse’ün, Kant’ın estetik temellendirmesini bir ön kabul olarak almasını söyleyebiliriz. Kant’ın amaçsız amaçlılık kavramı düpedüz bir oyun temellendirmesine ilişiktir. Nasıl ki oyunun birçok olumluluğuna karşın, oyuncu, oyunu bunların hiçbiri için oynamıyorsa yani bir amacı yoksa, sanat da böyle bir etkinliktir. Bu anlamda “sanat da zanaattan ayrıldığında, ilki özgür, diğeri ise ücret-sanat diye adlandırılır. İlki, sanki o yalnızca oyun olarak, yani kendi kendisi için, hoş giden bir uğraş olan özgür sanat, tıpkı oyun gibi kendisinden başka bir amaç taşımaz.” (Soykan, 1991, s.41). Bu anlamda sanatı zanaatla temel biçimde ayırır Kant. Ve gerçek sanatın özerkliği boyutu çıkar ortaya.

Sanatın zanaattan bu şekilde ayrılmasının bir anlayışa dönüşmesi ilk olarak 18. yüzyılda ve Kant’la gerçekleşmiş olur. Kilise ve saray çevresindeki sanat, alımlayıcılarını hesaba katan bir sanatsal üretimdir ve daha öncesinde 15. yüzyılda sanat, lonca kurallarına tabiidir, aynı diğer zanaatların olduğu gibi.(Hauser,1967, Aktaran: Bürger, 2003, s. 88).

Diğer alanlardaki üreticiler üretim araçlarından koparken, zanaatçı-sanatçıların üretimleri entelektüel bir yan taşıdığı için, onlar böyle bir kopuştan etkilenmeden ayrıcalıklı bir unsur olarak kalabilmişlerdir. 18.Yüzyılda sanat artık yeni egemen sınıfın, burjuvazinin anonimleşmiş piyasasına ürün vermektedir. Bütün bunlar sanatçının özerkliğine olanak sağlayan bir gelişme olmaktadır. Bürger bu tarz yaklaşımları ‘sorunlu’ bulup hangisinin hangisini etkilediği tam olarak belirlenememektedir demektedir; fakat yine de sanatın özerkliğine ilişkin durumun anlaşılması için “sürecin ortaya çıkışının, burjuva toplumunun yükselişiyle bağlantısından yola çıkmak şarttır” demektedir. (Bürger, 2003, s. 88).

Sanatın, alımlayıcılarıyla, takipçileriyle kurduğu ilişki onun tanımlanmasını da etkilemektedir. Ve burjuvazinin sanata dair içeriği, amaçsız olarak, hayat pratiğinin dışında ve yarasız olarak tanımlamasına olanak sağlamaktadır. Böylelikle “eskiden bir zanaatçı-sanatçı

da olması gerektiği düşünölen ideal nitelikler dehayla kuralı, esinle hüneri, yenilikle taklidi ve özgürlökle de hizmeti birleřtirirken, 18.Yüzyılın akışı ierisinde bu nitelikler birbirlerinden tamamen ayrılır. Böylece esin, hayal gücü, özgürlük ve deha gibi bütün řiirsel nitelikler sanatıya atfedilirken, beceri, kurallar, taklit ve hizmet gibi bütün mekanik vasıflar zanaatıya düşer.”(Shinner,2004, Aktaran: Alpagut, s.2).

Sanatın özerkliğinin bu řekilde gelişimi ‘hayat pratiğinden uzaklığını’, işlevsizliğini onun ieriğİ haline getirir. Bu sanatın zaman ierisinde açıka gerçek niteliğinin ortaya çıkıp anlaşılmaması mıdır?

Bürger buna olumsuz cevap verir. “Sanatın özerkliği burjuva toplumuna ait bir kategoridir.” “özerklik doğru bir unsur (sanatın hayat pratiğinden uzaklığı) ile yanlış bir unsuru(tarihsel olarak gelişmiş bu olgunun, sanatın ‘esası’ diye görünmesini) birleřtiren, ideolojik bir kategoridir.”(Bürger, 2003, s. 100)

6.5. Zamanın Durdurulması, Anımsama Ve Unutma

Bütün bu henüz tartışmalı olan argümanlarına rağmen Marcuse’ün yapıtı aslında değerinden çok şey kaybetmez. Çünkü sonuç olarak Marcuse, kapitalizmin eksik bıraktığı, örsellediğİ ve araçsal hale getirdiğİ insanlığın, nihai bir devrim, gerçek anlamda özgürleřtirici bir yaşama olanak sağlayabilecek bir devrim olasılığını arařtırmaktadır. Marcuse göre daha önceki devrim girişimlerin yenilgilerindeki kolaylığın bir takım sebepleri olması gerekir. “ne mevcut iktidar düzeni, ne üretici güçlerin yetkin olmayışı ve ne de sınıf bilincinin yokluğu, bu durumu açıklamaya yeterli değildir. Her devrimde, tahakküme karşı savařın, zafere ulaşabileceğİ bir an olmuş, ama bu an elden kaçırılmıştır. Marcuse bu olguları da yine Freud’a dayanarak açıklamaya girişmektedir. “Bu oluşumda, (güçlerin yetkinsizliği ve eşitsizliği gibi nedenlerin geçerliliğİ olsun veya olmasın) bir kendi kendine bozgun yaratıcı etmeni gerektirdiğİ mutlak gibidir. Bu bakımdan, her devrim, aynı zamanda ihanete uğramış bir devrimdir.” Marcuse bu süreci, ayaklananların, düzen tarafından uygulanan baskıyı içşelleřtirdikleri için, toptan bir yıkımının suçluluk duygusunun ağır basması sebebiyle bu girişimden son kertede caydıklarını düşünmektedir.(Marcuse, 1968, 112)

Burada Marcuse’ün, unutma ve hatırlama üzerine düşündüklerinden bahsetmemiz gerekir; çünkü o, bu iki özelliğİ bu noktada önemli işlevler yüklemektedir. Unutmak

yeteneği, “çok uzun süreli ve ürkütücü deneylerle edinilmiş bir bilginin sonucu”dur ve “bu yetenek olmasa, uygar yaşam dayanılmaz olur. Ancak, bu, aynı zamanda, boyun eğme ve fedakârlığı da destekleyen ansal yetidir. Unutmak aynı zamanda, adalet ve özgürlük olsa bağışlanamayacak olan şeylerin de bağışlanması demektir. Böylesi bir bağışlama, adaletsizliği ve köleliği yeniden yaratacak koşulları yeniden yaratır. Geçmiş acıları unutmak, o acılara yol açan güçleri, hem de altıtmeksizin bağışlamak demektir. Zamanla kapanan yaralar, aynı zamanda zehirlerini içlerinde taşıyan yaralardır. Zamana bu boyun eğiş karşısında, anımsamaya, bir özgürlük aracı olarak eski, önemini yeniden kazandırmak, düşüncenin en soylu görevlerinden biridir.”(Marcuse, 1968, 261). Hatırlama, uygarlığın etkisi altında hazları değil zorunlulukları, suçluluğu ve günahı hatırlamaya koşullandırılmıştır. Ama “bilince eros işledikten sonra”, hatırlamak zamanı yenebilmek için kullanılabilir. “Geriye bakışta, geçmiş haz ve mutluluk gerçekte olduğundan daha güzel görüldüğü için değil, sadece anımsama, bitmesinden endişe duymaksızın haz ve mutluluk sağladığı ve böylelikle bunlara, aksi halde olanaksız olan bir süreksizlik bahşettiği için yalnızca yitip cennetler gerçek cennettir. Anımsama, geçmişini geri getirdiği vakit, zaman gücünü yitir.” (Marcuse, 1968, s.162). Marcuse göre zamanın bu yenilişi sanatsal ve yapaydır ve ancak tarihsel eyleme dönüştürülebildikleri zaman gerçek bir silah ortaya çıkabilir. Temmuz Devrimi sırasında Paris’te birbirinden bağımsız bir şekilde saat kulelerine ateş açılmasını, işte bu, zamanın geçişiyle anlaşma kurmuş olan baskıcı düzenin yıkılabilmesi için, tarihsel olan bu anda zamanın durdurulması amacıyla yapılmış girişimler olarak yorumlar Marcuse. Bu ilginç bir nokta; çünkü bu tarihsel an, zamanın artık eskisi gibi olmadığını ve artık öyle geçmeyeceğini, başka bir zamana geçildiğini ya da zamanın orada durdurulduğunu, aynı zamanda gerçekliğe artık başka türlü bakıldığını işaret eder. Bu ütopyaya dair bir düşüncenin, somut gerçeklik içerisinde ilk kendine yer bulduğu andır.

6.6. Tarih Bilincinin Gerekliği: Walter Benjamin

Bu, gerçekliğin algılanışındaki farklılaşmanın coşumcu duygusunun etkisiyle, yaşanan ana, tarihsel bir belgeye imza atar gibi bir nesnel simge bırakmaktır. Artık dünya sunulduğu biçimiyle bir yerleşik dünya olarak değil; yaratılma sürecindeki bir yaşam olarak coşku yaratıcı bir biçimde görülüp algılanmıştır. Bu anda özgürlükçü devrimin oyunsal yapısı düşünülen devrimin içeriğinin yapısını özetler. Çünkü Marcuse’ün öncelleriyle birlikte

ulaştığı oyun tanımı gündelik yaşamda mevcut gerçekliğin dışına çıkıp nesnelerle aslında onlardan herhangi bir şekilde çıkar ummadan onlarla neler yapabileceğimizin araştırılmasıdır. Gerçek özgürlükçü devrimin asıl anlamı da, zorunluluklar dünyasının gereklilikleriyle dünyaya bakma niteliğini ortadan kaldırılıp, bunun yerine bir oyun gibi, kendisinden bir fayda beklemeden, onunla neler yapabileceğini ve hangi hallerde onu düşünüp, yaratabileceğimizi araştırmaya olanak sağlayan özgür bir niteliği oluşturabilecektir. Bu bütün devrimci kişilerin, toplulukların kafasında bu şekilde olmayabilir, sadece daha iyi, sağlıklı, mutlu ve güvenli kalabilmek için de devrimci fikirler savunulabilir. Bir devrimin asıl marifeti, şu ve ya bu sebeple hiçbir üyesini, olanaklarını geliştirmesine en uygun dış şartlardan mahrum bırakmayacak bir eşitliği sağlayabilmesidir. Bu eşitliğin en başında bulunan, edinilmiş bilgileri her yeni bireye eşit olanaklarla öğretme sorumluluğudur. Bu bütün toplumsal yapılarda az çok eğitim hakkı olarak yer alır. Fakat bu bilgilendirme süreci devletin ideolojisiyle bir iletilerek, bilimsel kısmı önemsizmiş gibi görülerek ‘yurttaş’ ve faydalı birey yaratılmaya çalışılır. Bizim belirttiğimiz farklı nokta, her yeni doğan bireye, atalarından miras olarak kalan, o andaki mevcut bilgi ve düşünce sisteminin eşit biçimde sunulması ve böylece her yeni bireyin potansiyellerinin ortaya çıkmasını sağlayarak var olan gerçekliğin daha çok ‘özne’ tarafından, daha etken ve taşıdığı bütün farklılıklarla, bütünü içerisine girmesine yol açması gerektiğidir. Eğer bir devrim bu konuda bir eşitlik sağlayamazsa bütün bir kültürel miras bir eşitsizliğin yararına kullanılmaktan kurtarılamayacaktır. Dünyayı etkileyebilme gücünün oransız olarak sınıflı toplum biçiminde dağıtılması genel anlamda insan türü için ve onun oluşturduğu toplum için evrimsel anlamda bozucu etkiye sahiptir. Dünyanın hep aynı biçimde yaratılması(bir zümrenin yararına olarak) farklı biçimlerin yükselmesini engelleyerek kendi gelişimini de baltalar. Caudwell bunu başka bir açıdan çok açık görebilmiştir. Yönetici kesim, ona göre, başlarda, gerçekliği bütün kesimler açısından görebilmiştir çünkü toplumsal egemenliği yeni kazanmış ve hala onun gerginliğini duymaktadır. Fakat daha sonra, parazitleşir ve yaşanan gerçeklik değiştiği halde dünün eski bilincini hep tekrarlayıp durduğu için artık gerçeğin bilincini doğru olarak duyamaz.(Caudwell, 1974, s.57)

Yeniden bu tarihsel ana dönelim. Frankfurt okuluna yakınlığı bilinen, önemli düşünür Walter Benjamin de bu anı önemli bulur. O da Marcuse gibi, tarihin sürekliliğinin kırılmasının bir göstergesi olarak aktarır aynı olayı. Yani Paris’te ayaklanma sırasındaki saat kulelerine ateş açılmasını. Bu olayı gören bir şairin dizelerini aktarır.

Amma garip şey! Yeni Yeşualar, yaşamak için anı,

Durduramayınca başka türlü akıp giden zamanı,

Kurşunlamışlar kulelerdeki akrebi, yelkovanı.(Benjamin, 2001, s. 47).

Benjamin'in tarih hakkındaki düşünceleri, tarih bilinciyle özgürleşim arasındaki kurduğu ilişkiye dayanır. İnsanın özgürleşebilmesi için tarih bilgisine sahip olması gerekir. Ve bu tarih bilgisine, tarafsız bir tarih anlayışıyla ulaşılamaz. Historisist tarihçinin yaptığı gibi kuramdan yoksun, sadece bir toplama işleminden ibaret, 'güya' nesnel bir tarih anlayışı, egemenlerin işine yarayacak bir, tarihin sürekliliği ve homejenliği iddialarını pekiştirmeye yarar. Hâlbuki geçmişe, onun içindeki özgürleşim öğelerini bulabilmek için bakmak gerekir. Bu özgürleşim öğeleri Benjamin'e göre kendiliğinden ortaya çıkacak şeyler değildir. Şöyle söylüyor. "Ezilenlerin geleneği gösteriyor ki, içinde yaşadığımız 'olağanüstü hal' istisna değil kuraldır. Buna denk düşen bir tarih anlayışına ulaşmak zorundayız. O zaman açıkça göreceğiz ki, gerçek olağanüstü hali yaratmak bize düşen bir görevdir." (Benjamin, 2001, s.43).

Benjamin'e göre bu güne kadar bütün egemen kesimler birbirinin mirasçısı olmuşlardır, kültürel ve maddi miras birinden diğerine aktarılmıştır. Böylesi bir kırılmamış, kesintiye uğratılmamış bir tarihe, tarafsız bakmak bir ideolojik taraflılık anlamına gelir. Bu yüzden historisist, hükmedenle, galip gelenle bir duygudaşlık içerisindedir. Ve onun çıkarına çalışır. "Tarihsel maddeci için bunun anlamı yeterince açıktır. Bu ana kadar hep galip gelenler, bugün hükmedenlerin altta kalanları çiğnediği zafer alayında yerlerini alırlar. Her zamanki gibi ganimetler de alayla birlikte taşınır. Kültürel zenginlik denir bunlara. Ama tarihsel maddeci zafer alayını temkinli bakışlarla uzaktan izler. Çünkü bu tarihsel zenginlikler, hiç istisnasız, dehşet duygusuna kapılmadan düşünülemeyecek bir kökene sahiptir. Varlıklarını sadece onları yaratan büyük dehaların çabalarına değil, aynı zamanda o çağda yaşamış adı sanı bilinmeyen insanların katlandığı külfetlere de borçludurlar. Hiçbir kültür ürünü yoktur ki, aynı zamanda bir barbarlık belgesi olmasın." (Benjamin, 2001, s. 42). Ama buradan Benjamin'in kültürel mirasın reddedilmesini düşündüğü sonucu çıkmamalıdır. O yalnızca, bu kültürel zenginliği ellerinde tuttukları için, bu zenginliğe ulaşılmasındaki bağımlı, köle konumundaki insanların acılarının, bu zenginlik içerisinde görülemediğini ve gerçek anlamda bu zenginliklerin ortak olduğunu, ellerinde tutan egemenlerden çok bu

insanların mirası olduğunu vurgular. Bu da, kültürün de sürekliliğinin kırılması, değişmesi gerektiğinin altını çizer. Benjamin tabii ki, bu kültürel mirasın bütün insanlığa ait olduğunu düşünür. Nasıl ki bir süreklilik, değişmezlik biçiminde dayatılan tarih anlayışının karşısında, tarihle ilgilenmeme, ondan medet ummama yolunu seçmeyip, tarihin içerisindeki değiştirici, özgürleştirici yanları ortaya çıkarmaya çalışarak, tarihi yeniden kendimize ait ve bizim yazdığımız bir tarihe çevirmek gerektiğini düşünüyorsa, kültürel hazinelerin de, onu zorla elinde tutan egemenlere bırakılmaması gerektiğini düşünür.

Benjamin tarihsel sürecin ya da olayların kendiliğinden bir şekilde, zorunluluk olarak, kurtuluşu sağlayacak yönde gelişeceği düşüncesini eleştirerek, kaba bir Marksizm yorumuna karşı da çıkar. O, bu kurtuluşun gerçekleştirilebilmesi için ve mutluluk sağlayacak bir toplumsal düzenin kurulabilmesi için, siyasetin sadece geleceğe bakmasının, geleceği göz önünde bulundurmasının yetmeyeceğini, asıl somut olanın, geçmişte ve şu anda bulunan olduğunu, dolayısıyla, mücadele içindeki sınıfın da “gücünü, karşıtlık duygularını ve fedakârlık anlayışını besleyen, bu sınıfın özgürleşecek olan torunlarının [imgesinin] değil, köleleştirilmiş olan atalarının imgesi”nin olması gerektiğini düşünmektedir. (Oskay., 1982b, s. 135). Benjamin aynı zamanda messianistic özgürleşim beklentisinin siyasal alana aktarılmasının gerektiğini düşünür ve kendi düşünce ve yazılarında bunu kullanır. Ona göre kurtuluş, özgürleşim, dinsel bir bağlamda da olsa toplumsal bellekte korunup saklanabilmiştir. Bu yalnızca bu dünyadan ayrılarak, ölecek, yani bilinen Tarih’in bırakılıp Tanrısal bir yeni Tarih’e ulaşılabilecek bir nihai özgürlük olarak messianizmin içinde bulunurken, bunun somut hayattaki karşılığı da, yaşanan somut hayat içerisinde Tarih’in kesintiye uğratılması olur ve ikisi birbirine bağlanır. Bu Tarih Üzerine Tezlerdeki birinci tezin vurguladığı, Teoloji ve Tarihsel Materyalizmin ittifakıdır. Ona göre hepimiz daha önceki her kuşak gibi içimizde zayıf bir messianistic bir güç taşıyız. Bu dünyada beklenenizdir. Ama Benjamin, Tarihsel Maddecin bu iddianın karşılığını vermenin zorluğunun, farkında olduğunu söyler.

Tarihsel Materyalizm, rehbet(korku duyulan) bir ilgilenimle, tarihin içerisinde bulunan ve “tehlike anında tarihsel öznenin karşısında beklenmedik bir şekilde beliriveren geçmiş imgesini alıkoyma[ya çalışır. Çünkü] geleneğin hem kendi varlığı hem de onu devralanlar tehlikededir. Her ikisi de aynı tehdit altındadır. Hâkim sınıfın aleti durumuna düşmek.”(Benjamin, 2001, s.41). “Mesih, yoksun bırakılmışların kefaretinin gerçekleştiricisi

olarak gelecek değildir sadece; İsa-düşmanlarının buyruğunda bir zulmedici olarak da gelebilir deniyor. Geçmişin bağrından umudun közünü bulup parlatacak olan tarihçi, yalnız ve yalnız, yengiyi kazanacak olursa eğer, düşman zulmünden ölümlerin bile kurtulamayacağını iyi bilen tarihçi olabilir. Ve bu düşmanın yengiyi kazanacak yan olma olasılığı yeterince azaltılabilmiş de değildir. (Benjamin, 1982, s.170).¹

Benjamin'in eleştiri yönelttiği bir diğer konu da Sosyal Demokrasi'dir. Benjamin'e göre Sosyal Demokrasi, Marks'ın ezilen sınıfı, bütün "mazlum kuşakların öcünü alarak kurtuluş davasını sonuca ulaştıran son köleleştirilmiş sınıf olarak" görmesini baştan beri itici bulmuştur. İşçi sınıfının efsanevi önderi Blangui'nin ismini bu sınıfa 30 sene içinde unutturmuştur, onun gelenekle bağını koparmıştır. Teknolojinin ilerlemesiyle işçi sınıfının da bu ilerlemeye dâhil olacağını düşünmüş, çalışmayı yüceltmış ve gözlerini doğaya hâkim olma sürecindeki ilerlemeye dikip, toplumsal düzeydeki gerilemeyi görmek istememiştir. Bu ona göre, "1848 Devrimi öncesindeki sosyalist ütopyalardan uğursuzca farklılaşan bir doğa anlayışıdır. Bugün [1940'lar] emekten anlaşılan, doğanın sömürülmesi demek. Safça bir gönül rahatlığıyla, doğa sömürüldükçe proletarya sömürüden kurtulur sanılıyor." Benjamin Fourier'nin fantezilerinin dahi bu anlayışla karşılaştırıldığında, makul olduğunu, doğayı sömürmek yerine onun bağrında uyuklayan yaratıcı imkânları ortaya çıkarmaya işaret ettiğini söylüyor. (Benjamin, 2001,s.45).

¹ Biz burada, aynı paragraf içerisinde Benjamin'in metninin iki farklı çevirisini bir arada kullandık. Bunun sebebi Oskay'ın: "Mesih, yoksun bırakılmışların kefaretinin gerçekleştiricisi olarak gelecek değildir sadece; İsa-düşmanlarının buyruğunda bir zulmedici olarak da gelebilir deniyor." Olarak çevirdiği cümleyi, Gürbilek'in "Mesih sadece kurtarıcı olarak değil, aynı zamanda Deccal'e boyun eğdirmek üzere gelir" olarak Oskay'ın çevirisiyle zıt bir şekilde çevirmesine ve üçüncü bir çeviri olarak Ahmet Cemal'in çevirisinin de Gürbilek'in çevirisiyle aynı anlamda olmasına rağmen, buradaki bağlamı içerisinde Oskay'ın çevirisini daha uygun bir anlamı iletmesi yüzünden tercih etmemizdir.

6.6.1.Koleksiyonculuk: Nesnelerin Özgürleşiminden, İnsanların Özgürleşimine

Son olarak bizim çalışmamız açısından önemli olduğunu için, Benjamin'in koleksiyonculuğu ve koleksiyonculuk hakkındaki düşüncelerine değinmek istiyoruz. Benjamin bir kitap koleksiyoncusudur. Ve daha önce özetlemeye çalıştığımız, Kant'ın estetik alan için düşündüğü, oyunsal tarzda bir yaklaşıma benzer bir sonuca varır Benjamin, koleksiyonculuk üzerine düşüncelerinde.¹

“Koleksiyonculuk da geçmişe ilişkin bir tutumdur.” “Toplamak, biriktirmek bir çocuk tutkusudur. Çocuk nesneleri bir meta olarak da görmez. Şu ya da bu yararına göre de sınıflandırmaz nesneleri.” (Oskay, 1982, s.38). Zengin insanın koleksiyonculuğu için de aynı şey geçerlidir. O da çok şeye sahip olduğu için, artık ilgisi ve tutkusu, yararsız, kullanım değeri olmayan şeylere yönelir. Ve bu iki durumda da nesneler işlevlerinden dolayı değil varlıklarından dolayı değer kazanırlar. Oskay'ın aktardığına göre, bu Benjamin'e göre, koleksiyoncunu tutkusunu devrimcinin tutkusuna benzer kılmaktadır. Koleksiyoncu farkında olmasa bile nesnelere karşı bakışını değiştirerek diğer insanlar için de yeni bir dünya aramaktadır. Somut yaşam içerisindeki kullanım değerlerinden soyutlayarak toplanılan nesneler, koleksiyoncu için ayrıcalıklı bir biçimde bu nesnelerin bir zamanlar göstergesi olduğu eski dünyayı, hem de bu dünyayı bozup, çarpıtmadan yaşadığı gün içerisinde yeniden kurmasını sağlar. Ve bu bir araya getirmenin, toplamanın çok önemli bir boyutu çıkar ortaya. Oskay Benjamin'den aktarıyor, “kamunun karanlığı döneminde koleksiyoncunun tutkusu, yalnızca, nesneleri koleksiyoncunun kendisinin iç mekânına(interior), dört duvar arasına kapatma tutkusu değildir; bir zamanlar kamunun olan zenginliklerin ortadan kalkmasını, yitip gitmesini önlemektir asıl amacı...”(Oskay, 1982, s. 40) Nasıl ki Benjamin'in geçmişle ilgilenmesi nesnel değil taraflı ise onun koleksiyonculuğu da nesnel değildir ve var olanı olumluyucu unsurları dışlar. Bu yüzden onun koleksiyonculuk üzerine düşünceleri onun gelenek üzerine düşünceleriyle ilişkilidir. Gelenek Benjamin'e göre, “geçmiş düzenliliğe kavuşturur. Bunu yalnızca kronolojik boyutta yapmakla da kalmaz: olumluyu olumsuzdan ayrı tutarak; ortodoksu, sapkın ya da inançsız olandan(heretical) ayırarak; kendisi için önemli ve anlamlı

¹ Biz Benjamin'in koleksiyonculuk hakkındaki düşüncelerini, Oskay'ın, Benjamin üzerine hazırladığı kitapta yer alan, *Walter Benjamin Üzerine* adlı çalışmasından aktarıyoruz.

saydıklarını, önemsemediği ve anlamlı bulmadıklarından ayrı tutarak, belirli bir geçmiş, kendi temel niteliklerine göre belirli bir biçimde düzenliliğe kavuşturur. Başka bir deyişle, kendisine yarayanları(bunlar kanatlar da olabilir, çeşitli kültürel *datalar* da) kendisine yaramayanlara yeğleyerek; birini bastırıp, birini inatla yaşatarak sistematik boyutta yapar bu işi.” (Oskay,1982, s.41). İşte koleksiyoncu nesnelere, gelenek gibi yaklaşmadığı için, geleneğin bu biçimde dışarıda bıraktığı nesneleri de sahiplenir. “gelenek, geçmiş’i sürdürmeye yarayan şeyler ile yaramayan şeyleri birbirinden ayrı tutarken, bu gibi kriterlerle belirlenebilecek bütün farklılıkları reddeder, düzler. Olumlu ile olumsuz; geleneği kabul ettirici olanla, geleneği reddettirmek isteyenleri bir araya getirir.”(Oskay, 1982, s.42). Koleksiyonun parçaları, gelenek onları yaşanan zamana geçmişten taşımaya gerek görmediği için, nadidedir. Ve gerçekliği gelenekten daha tümlüklü olarak ortaya çıkarma olanağına sahiptir. İlk başta geçmişin mirasçısı ve muhafaza edicisi olarak yola çıkan koleksiyon böylelikle geleneğin yıkıcısı olma özelliğini kazanmaya başlar. Oskay, zaten 1900’lerden itibaren gelenekten kopmanın, ya da geleneğin kırılmasının zaten modern yaşam üslubunun oluşturucu ögesi durumuna geldiğini dolayısıyla bu yıkıcılık işini modern yaşamın kendisinin yaptığını ve koleksiyoncuya kalan şeyin ise yıkıntılar içerisinde eğilip seçeceği şeyleri toplamak olduğunu söyler. (Oskay,1982, s. 43).

Benjamin’in montaj ya da kotasyon yöntemi de büyük ölçüde bu bakış açısına dayanmaktadır. O Alman Tragedyasının Doğuşu adlı çalışmasında altı yüz kadar kotasyon kullanmıştır. Ve bu kotasyonları(fragmanları) kendi düşüncesini desteklemek ve kanıtlamak için değil, kendisinin metin olarak yazdığı şeyi oluşturmak için kullanmıştır. (Oskay, 1982, s. 47).

Sonuç olarak Benjamin’in, koleksiyonculuğu, hem geçmiş yaşamın artık görünmeyen unsurlarını yeniden ortaya çıkararak, geleneğin karşısında, bu unsurların yeniden, fakat bu sefer geleneği olumsuzlayıcı anlamda yer alabilmesine, hem de bu artık işlevsizleşmiş nesnelerin, içinde bulunulan zamanı anlamlandırmaya, görmeye yardımcı olacak yeni bir işleve bağlanmasına olanak sağlamak biçiminde gördüğünü söyleyebiliriz. Ve bu Benjamin’in tarihe ve özgürleşime bakışıyla da tam olarak uyumaktadır.

6.7. Dünyanın Distopyan Bir Biçimi Olarak ‘Hiçbir Yer’ Ve Hatırlamanın Olumluluğu: John Berger

Benjamin’in bu düşüncelerini yazmasının üzerinden geçen altmış sene içerisinde, onun işe yarayacağını düşündüğü tarih bilinci, bağımlı konumdaki insanlar için çok daha ulaşılmaz hale gelmiş görünüyor. Ama aynı zamanda onun, geleceğin ele geçirilmesi için baştan geçmişin sahiplenilebilmesi gerektiği düşüncesi, günümüz dünyasının ‘şimdiki zaman’ içerisinde yaşayan insanı için çok daha gerekli bir bilinç olarak da ortaya çıkıyor. Kapitalizmin herhangi bir sınır tanımadan bütün dünyayı dev bir pazar haline getirmesi, farklı yerlerdeki yaşantıların birbirine benzer şekiller almasına yol açıyor. Bu süreç beraberinde sadece maddi anlamda yoksullaşma ve fiziksel anlamda acılar getirmekle kalmayıp aynı zamanda günümüz insanına manevi ve anlamsal bakımdan da büyük yıkımlar yaşıyor.

Bu çalışmanın yapıldığı zamana yakın bir tarihte yayınlanan John Berger’in kısa yazısı bu sorunla odaklanmakta. Biz de çalışmamızı Berger’in bu makalesindeki düşünceleriyle sonlandırıyoruz. Çünkü Berger’in bu yazısı bizim konumuz olan oyunla direkt olarak ilişkili olmadığı halde Marcuse ve Benjamin’in vurguladığına benzer bir tarihsel anı vurguluyor. Ve aynı ‘kurtuluş’ sorununa odaklanıyor.

Berger, bir ters ütopyayı çağırıştırır biçimde bütün dünyanın ‘hiçbir yere’ dönüştürülme sürecini açıklamaya çalışıyor bu yazısında. Bu ‘hiçbir yere’ dönüştürme büyük uluslar arası şirketlerin ‘her yere’ egemen olma girişimin neticesinde ortaya çıkıyor.

Berger, otuz sene önce Guy Debord’un bu gelişmeye yol açan unsurları görebildiğini söyleyerek ondan aktarıyor. “Piyasanın soyut mekânı için kitlesel olarak üretilen metaların birikimi, sadece bütün coğrafi ve hukuki engelleri, zanaat üretiminin kalitesinin teminatı olan Ortaçağ’dan kalma bütün ticari kısıtlamaları yıkmakla kalmadı, aynı zamanda farklı yerlerin özerkliğini ve ayırt edici niteliğini de yok etti.” (Aktaran: Berger, 2005 s.2). Berger’e göre bu, üretimin, emeğin en ucuz, yasal sınırlamaların en az olduğu yerlere yönelen bir hareketle sınırlı da değil. Bu “bugüne kadar sabit olan bütün yerlerin statüsünü ve güvenini yerle bir etme, böylece bütün dünyayı akışkan, devasa tek bir piyasa haline getirme hayali” aynı zamanda. Bu sürecin gelişmesini de şöyle anlatıyor Berger:

“Bir zamanların kırsal arazileri olan geniş alanlar, ‘ bölge’lere dönüştürüldü. Bu sürecin ayrıntıları kıtadan kıtaya – Afrika, Orta Amerika ya da Güneydoğu Asya’da – değişiyor. Ancak, bu parçalanma ilkin daima dışarıdan ve şirketlerin doymak bilmez sermaye birikimi iştahından kaynaklanıyor. Bu da, doğal zenginliklerin (Victoria Gölündeki balıkların, Amazon Ormanlarındaki kerestenin, bulunabildiği her yerde petrolün, Gabon’da uranyumun vs.) toprağın ya da suyun kime ait olduğunu hiç kaale almadan ele geçirilmesi anlamına geliyor. Ele geçirilen zenginlikleri korumak ve sömürüyü sürdürebilmek için derhal havaalanları, askeri ve paramiliter üsler ve yerel mafyayla işbirliği ihtiyacı doğuyor. Ardından da kabile savaşları, açlık ve soykırım geliyor çoğu zaman.

Bu ‘bölge’lerin sakinleri, bir yerde ikamet etme hissini tamamen yitiriyor: Çocuklar yetim kalıyor (Ebeveynlerini yitirmeseler de), kadınlar köle, erkeklerse bıçare oluyor. Bir kere bu aşamaya gelindikten sonra, herhangi bir yuva duygusunun yeniden oluşması kuşaklar alabiliyor. Her yılın birikimi ‘Hiçbir Yer’i zamanda ve uzamda ileriye atıyor.” (Berger, 2005,s.3).

Berger’in yazısında bu konumdan kurtuluş umuduyla yurtlarını terk eden göçmenlerden birinin, Anabell Guerrero tarafından çekilen fotoğrafları da bulunuyor. Bu fotoğraflar Sangatte’de ve Manş Tünelinde, mülteciler ve göçmenler için kurulan Kızılhaç kampında çekilmiş ve fotoğraflarda görülen bir göçmenin yalnızca elleri ve gözleri. Berger, Anabel Guerrero’nun bu fotoğraflarının, bir adamın parmaklarının, sürülmüş tarlasından artakalan küçücük bir toprak parçası; avuçlarının, bir nehir yatağının kalıntısı; gözlerininse katılamayacağı bir aile toplantısı olabileceğini anlamamızı sağladığını söylüyor. Ve bu Berger’e göre, göçmen bir kıtanın portresi.

Berger ‘Hiçbir Yer’ olarak kavramsallaştırdığı, arzulanan yere ulaşmanın artık neredeyse olanaksızlaştığı yeryüzünün yeni biçimi içerisinde, yaşanan zamanın da daha önce görülmemiş bir zaman bilinci yarattığını söylüyor. Bu da Dijital bir zaman oluyor. “Asla kesintiye uğramadan, gece gündüz, yaz kış, doğumdan ölüme ebediyen sürüp gidiyor. Para gibi kayıtsız. Bununla birlikte, sürekli olsa da yalıtılmış. Geçmişten ve gelecekte koparılmış bir “şimdiki” zaman bu. Bu zamanda, geçmişin ve geleceğin yerçekimi yok, sadece “şimdi”nin ağırlığı var. Zaman artık bir sütunlar dizisi değil, bir ve sıfırdan oluşan tek bir sütun. Hiçbir şeyin çevrelemediği, yokluk içinde dikey bir zaman. Emily Dickinson’dan

birkaç sayfa okuyun, sonra Lars Von Trier'nin Dogville'ini seyredin. Dickinson'ın şiirinde, ebediyetin varlığı her suskunluğa eşlik ediyor. Filmse, aksine, gündelik hayattan ebediyetin bütün izleri silindiğinde ne olduğunu acımasızca gösteriyor. Olan şu: bütün kelimeler ve ait oldukları dilin tamamı anlamlarını kaybediyor, içleri boşalıyor.

Tekil, yalıtılmış bir şimdiki zamanda, dijital zamanda bulunduğun yeri saptayamazsın.” (Berger, 2005,s.3).

Bu uzun ve Berger'in olumsuzluğun boyutlarını tüm gerçekçiliğiyle aktardığı alıntılardan sonra Berger'ın daha umutlu olarak değindiği ve bizim Marcuse ve Benjamin'de de vurgulandığını gördüğümüz noktaya gelebiliriz.

Bu nokta Sandinist'lerin Nikaragua'da Somoza diktatörlüğüne son verdikleri anı, Şair Gioconda Belli'nin tasvir edişidir. “O iki gün, sanki sihirli, insanlık kadar eski bir büyü bizi sarıp sarmalamış, yaratılışa, dünyanın oluştuğu yere götürmüştü.” Rebecca Sonit'in Karanlıktaki Umut kitabından aktarıyor bunu Berger ve şöyle ekliyor “ Daha sonra ABD'nin ve paralı askerlerinin Sandinistaları imha etmeleri, geçmişte, şimdiki zamanda ve gelecekte var olan o anı hiçbir şekilde yok edemeyecektir.”

7. SONUÇ

Oyun gittikçe genişleyen bir evrene benzemektedir. Bizim çalışmamız oyunla ilişkili alanlardan bazıları üzerine, sınırlı olarak ve temel denebilecek konulara yoğunlaşmaya çalışmıştır. Bunların başında, Psikolojinin oyunla ilgili olarak ortaya koyabildiği olulara değinilmiştir. Psikolojideki oyun araştırmaları büyük ölçüde, yola çıkarken kendilerine kuramsal dayanak olarak iki ana kaynağa başvurmaktadır. Bunlardan birincisi Piaget'in temellerini attığı düşünedir. Zaman olarak da, çocuğun gelişimine ve bu gelişim içerisinde olarak incelenen oyun davranışına ilk bakanlardan biridir Piaget. Fakat Piaget'in oluşturduğu kuram, çocuğun bireysel olarak büyüüp gelişmesi üzerinde, toplumsal kurumların ve yaşantıların etkisini göz ardı etmekte, gelişimi daha çok biyolojik ve psikolojik kavramlarla açıklamaya çalışmaktadır.

Bu bakış açısı böylelikle araştırma yapılacak toplumsal evreni büyük ölçüde sınırlandırmış olmaktadır. Bunun alternatifi olarak ise, günümüzde kendisine ilginin giderek arttığı, temellerini Vygotsky'nin oluşturduğu kuram çıkmaktadır. Bu yaklaşım tarzı Piaget'ci kuramın tam tersine, biyolojik ve psikolojik etmenlere önem vermekle beraber, hem çocuğun gelişimini hem de oyun oynama davranışını açıklamak için toplumsallığa önem veren bir anlayışa dayanmaktadır. Biz de çalışmamızın başında bu iki kuramcının genel anlamda gelişimle ve oyun konusundaki bulguları ve düşüncelerini açıklamaya çalıştık. Vygotsky'nin araştırmalarından çıkan sonuç, oyunun, çocuğun gelişimde özellikle kavram oluşturma sürecinde, dolayısıyla düşüncelerinin şekillenmesinde büyük bir öneme sahip olduğu. Çocuğun gelişim süreci içerisinde nesnelerle, bu nesnelere verilen isimleri birbirinden ayıramadıkları, yani nesnelerden bağımsız olarak onların simgeleri olan sözcükleri düşünemedikleri bir dönem bulunmaktadır.

İşte oyun Vygotsky'e göre çocukların bu görünür nesneler alanıyla, simgesel yani anlam alanını ayırmalarına ve böylece nesnelerden bağımsız olarak simgelerle düşünebilmelerine yardımcı olmaktadır. Vygotsky'nin düşüncenin gelişimi için çizdiği çerçeveyi de, insanın toplumsallaşması, bu toplumsallaşmanın dilsel bir sistemi olanaklı kılması ve bu dilsel sistem sayesinde yani somut gerçekliğin düşüncede simgesel biçimde oluşturulmasıyla da kavramsal düşünceye geçebildiğini, sadece bu kavramsal düşünce yeteneğinin üst düzeyde zihinsel işlevleri doğurabildiğini şeklinde özetleyebiliriz.

İkinci olarak Ünlü Tarihçi Johan Huizinganın aslında ülkemizde de uzun zamandır bilinen yapıtı olan Homo Ludens'in geniş bir özeti ve Huizinga'nın düşüncelerine bazı bakımlardan yöneltlen eleştirilere yer verdik.

Huizinga için kültür oyunun içerisinde oluşmuştur ve uygarlık da sadece bu oyunsal unsuru muhafaza ettiği sürece yetkin ve mutluluk sağlayabilen bir uygarlık olabilir. Huizinga bu şekilde düşündüğü için günümüz toplumlarında oyunun artık ortadan kalkmakta olduğunu savunmuştur. Çünkü Huizinga'ya göre, 18. yüzyıldan başlamak üzere, yarar ve çıkar duyguları başat hale gelmiş ve teknolojik ilerleme uygarlığın asıl özü gibi değerlendirilmeye başlanmıştır. Böyle bir dünya içerisinde yarardan, faydadan arı olarak düşünülen oyun da giderek ortadan kalkmaktadır. Huizinga günümüzde oyunların profesyonelleşmesini ve asıl özgürleştirici özelliklerinin yitirmesini bu toplumsal gelişmeler bağlayıp bu biçimi alan etkinlikleri oyundan saymama yolunu seçmiştir. Bunun karşılığında olarak bizim değindiğimiz başka bir takım düşünürler ise oyuna bu derecede bir olumluluk yüklemeyerek, oyunların modern dönem içerisinde başka türlü işlevleri yerine getirebileceğini savunmuşlardır. Bu yaklaşımların farklılığı ise Huizinga'yı eleştiren bu kişilerin oyunu Huizinga gibi her şeyin kendisinden doğduğu bir oyun kavramsallaştırmasını kabul etmemeleri bunu yanlış bulmaları olmaktadır.

Çalışmamız içerisinde çokça kişinin oyunu tanımlama girişimlerine yer verilmiştir. Bunlardan biri de felsefi anlamda oyunla ilgilenip bir tanım getirme çabası içerisinde olan Bernard Suits'tir. Fakat Suits'in tanımlamasını biz bazı bakımlardan eleştirmek zorunluluğu hissettik. Çünkü Suits'in yaklaşımı her ne kadar sonunda kapsayıcı bir tanıma ulaşabilse de bizim oyun hakkındaki düşüncelerimize yeni bir şey katmamakta hatta oyunun toplumsal, dinsel ve gelişimsel alanlardaki boyutlarından uzak durarak konuyu istenmeyecek biçimde sınırlandırmaya varmaktaydı. Aynı zamanda dramatik oyunlara yaklaşımı, bu oyunların sadece kurallı oyunlara bir geçiş aşaması olduğu ve çocukların bu hayali oyunlarla fazla 'oyalanmadıkları' düşüncesi, onun düşüncelerinin bizce negatif yanlarını arttırmaktadır. Biz yine de bazı düşüncelerimizi iletebilmek bazı tartışmalara girebilmek amacıyla Suits'in düşüncelerine çalışmamızda yer verdik.

Oyuna tarihsel yaklaşım bölümümüzde ise, eğer Halk Bilimleriyle ilgili değilse, oyun hakkında yapılan çalışmalarda büyük ölçüde göz ardı edilen, fakat hem çocukların hem de yetişkinlerin oynadığı oyunların ortak kökeni ve oluşturucusu olarak, onların işlevini anlamaya olanak sağlayan ritüel biçiminde oynanan oyunlara yer verdik. Bu bölümde geniş oranda Metin And'ın çalışmalarından faydalandık ve Pertev Naili Boratav, Roger Caillios, Mirces Eliade'nin düşüncelerine yer verdik. Ayrıca bu araştırmacılardan Roger Caillios ve Pertev Naili Boratav'ın kümeleme sistemlerini de örnek olarak aktardık. Özellikle dramatik oyunların eski törensel ve büyüklük niteliklerini ve bunların artık sadece çocuk oyunlarına, eğlenticiliklere dönüşmüş biçimlerinden de örnekler vermeye çalıştık. Artık çok fazla fark edilmemesine rağmen bu dramatik oyunların taklide dayalı sanatlar ve özellikle tiyatrunun ilkel kökenleri olduğu sonucuna da değindik.

Ve son bölümümüzde de oyunu bir olumluluk olarak ele alarak ona daha iyi bir toplum oluşturmak üzere değer ve önem veren bir yaklaşım olarak Herbert Marcuse'ün düşünceleri temelinde yaklaşıma çalıştık. Marcuse'ün düşünceleri büyük ölçüde Freud'un uygarlık ve içgüdüler üzerindeki düşünceleriyle temellendiği için biz de Freud'un bu düşüncelerine daha ayrıntılı bakmak gereği duyarak, Christopher Caudwell'in, düşünceleriyle Freud'un yaklaşımını sınamaya çalıştık. Marcuse'ün oyun'u yerleştirdiği yer ve ona verdiği özel önem, aslında tarihsel anlamda başka öncüllere dayanmaktadır. Bu öncüller büyük oranda Kant ve Schiller'dir. O yüzden Kant'ın estetikle ilişkili olarak değerlendirdiği oyun'a ve Schiller'in insanın bölünmüş olduğunu düşündüğü, akıl ve duygusallık alanlarını birleştirmek için önerdiği 'oyun iti'sine de yer ayırdık.

Oyunun amaçsızlığıyla sanatın amaçsızlığını büyük ölçüde paralel gören bu yaklaşımları da, sanatın özerkliği sorunu çerçevesinde Peter Bürger'in düşünceleriyle değerlendirmeye çalıştık. Marcuse siyasal anlamda bir çözüm arayışında olduğu için ve özgürlükçü toplumun koşullarını nesnel anlamda nerelerde bulunabileceğini araştırdığı için, onun düşünceleri nihayetinde insanın toplumsal düzenini anlayıp, öğrenmesine rahatsızlığını duyduğu, acısını çektiği toplumsal koşulların bilincine varması gerektiğine varmaktadır. Bu olgu da bizi Marcuse'ün ele aldığı unutma, hatırlama alanlarından geçerek Benjamin'de ayrıntılı tartışmasını bulduğumuz Tarih bilinci sorununa getirdi. Benjamin üzerine yaptığımız çalışma sadece onun Tarih Üzerine Tezler ve Koleksiyonculukla ilgili düşünceleriyle sınırlıdır.

İlk olarak Kant'ın değindiğı ve Schiller'in geliřtirdiğı düşüncenin özüne yakın düşmektedir Benjamin'in koleksiyonculuk hakkındaki düşünceleri. Nasıl ki dünyaya kendisinin bir aracı olarak, faydacı bir tarzda bakma düşüncesinden farklı olarak, oyunsal bir yaklaşım, onu(dünyayı) başka türlü bir var oluşsal biçim olarak denenebilmesine olanak sağlayacak bir olumluluk olarak göründüyse, Benjamin'in düşüncesinde koleksiyonculuk da, nesneleri işlevlerine göre değil onların sadece varlıklarından dolayı önemli ve değerli kılarak benzer bir düşünceye yaklaşır.

En son bölüm olarak biz John Berger'in, Kapitalist gelişmenin yarattığı olumsuzluklara değinmesini alıntılarla bitirmek istedik. Aslında çalışmamızın ana konusuyla ilgili olmasa da Berger'in düşünceleri, Benjamin'in tarih üzerine düşünceleriyle ilişkilenebilir. Berger nasıl Benjamin toplumsal anlamda bir 'kurtuluş' için, ya da hiç olmazsa kurtuluş umudunun korunabilmesi için bir 'özel' tarih bilinci edinmek gerektiğini gösteriyorsa, Berger da geniş kesimler için tarihsizleşmenin, geleceksizleşmenin, dijital bir 'şimdiki zaman' içerisinde bulunmanın nasıl gerçekleştirildiğine dair, bilimsel ve sistematik olmasa da bizce anlamlı bir katkıda bulunuyor. Aynı zaman da yine, bir örnek olarak Nikaragua'daki Sandinis hareketin Somoza diktatörlüğüne son verdiği anı hatırlayarak ve hatırlatarak bizce Marcuse ve Benjamin'le benzer bir düşünceyi paylaşıyor.

9. KAYNAKÇA

And, Metin. **Dionisos Ve Anadolu Köylüsü**, Elif Yay, İstanbul, 1962.

_____. **Oyun ve Bugü**, İş Bankası Yay. İstanbul, 1974.

Aristoteles, **Politika**, Remzi Yay. İstanbul, 2002

Batur, Enis. **Estetik Ütopya**, Bilim/Felsefe/Sanat Yay, İstanbul, 1987.

Benjamin, Walter. **Estetize Edilmiş Yaşam**, Haz. Ünsal Oskay, Dost Kitabevi Yay, Ankara, 1982.

Berne, Eric. **Hayat Denen Oyun**, Kariyer Yay, İstanbul, 2001.

Bürger, Peter. **Avangard Kuramı**, İletişim Yay, İstanbul, 2003.

Caudwell, Christopher. **Ölen Bir Kültür Üzerine İncelemeler**, Metis Yay, İstanbul, 1982.

_____. **Yanılsama Ve Gerçeklik**, Payel, İstanbul, 1974.

Cuvillier, Armand, der. **Felsefe Yazarlarından Seçilmiş Metinler**, Doruk Yay, İstanbul, 2003.

Eliade, Mircea. **Kutsal Ve Dindışı**, Gece Yay, Ankara, 1991.

Evans, R.I. **Jean Piaget-İnsan ve Fikirleri**, Doruk Yay, Ankara, 1999.

İstanbul, 2003

Huizinga, Johan. **Homo Ludens**, Ayrıntı Yay, İstanbul, 1995.

Jay, Martin. **Diyalektik İmgelem**, Ara Yay, İstanbul, 1989.

Marcuse, Herbert. **Aşk ve Uygarlık**, çev: Seçkin Çağan, May Yay, İstanbul, 1968.

Nietzsche, Friedrich. **Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe**, Elif Yay, İstanbul, 1963.

Oktay, Ahmet. **Sanat Ve Siyaset**, Yön Yay, İstanbul, (Tarihsiz.)

Oskay, Ünsal. **Kitle İletişiminin Kültürel İşlevleri**, Der Yay, İstanbul, 1993.

Piaget, Jean. **Çocuklukta Zihinsel Gelişim**, Cem Yay, İstanbul, 2004.

_____.**Yapısalcılık**, Dost Yay, İstanbul,1982.

Postman, Neil. **Çocukluğun Yok oluşu**, İmgeYay, Ankara, 1995.

Schiller. **İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup**, M.E.B Yay, İstanbul,1990.

Suits, Bernard. **Çekirge. Oyun, Yaşam Ve Ütopya**, Ayrıntı Yay, İstanbul, 1995.

Vygotsky, L. S. **Düşünce ve Dil**, Kaynak Yay. İstanbul, 1985.

Wood, David. **Çocuklarda Düşünme ve Öğrenme**, Doruk Yay, İstanbul, 2003.

Makaleler

And, Metin. “Çocuk Oyunlarının Kültürümüzde Yeri Ve Önemi”. **Ulusal Kültür**

Dergisi, sayı:4., 04,1979.

Benjamin, Walter. “Tarih Kavramı Üzerine”. Çev. Nurdan Gürbilek ve Sabir Yücesoy.

Son Bakışta Aşk. Haz. Nurdan Gürbilek. Çev. Ahmet Doğukan ve
diğer. Metis Yayınları, İstanbul, 2001.

_____.”Tarih Felsefesi Üzerine Tezler”. Çev. Ünsal Oskay. **Estetize Edilmiş Yaşam**.

Haz. ÜnsalOskay, Dost Kitabevi Yay., Ankara, 1982.

Berger, John. “10 Meram”. **Express Dergisi**, 08.2005.

Caillios, Roger. “Oyunun Tanımı”. **Sanat Dünyamız**, Oyun Özel Sayısı. 55.,

Bahar-1994.

Nicolopoulou, Ageliki. (1993). Play, Cognitive Development, And The Social

World:Piaget, Vygotsky, “And Beyond.[Oyun, Bilişsel Gelişim Ve Toplumsal

Dünya: Piaget, Vygotsky Ve Sonrası.” **Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fak.**

Dergisi, Sayı:37. ,02, 2004,ss. 137-169.

Soykan, Ömer Naci. “Sanatın Kaynağı Sorunu Oyun Ve Dans”. **Felsefe Dünyası**, Sayı:2., 12. 1991.

Oskay, Ünsal. “Walter Benjamin Üzerine” **Estetize Edilmiş Yaşam**, Haz. Ünsal Oskay, Dost Kitabevi Yay., 1982a, s. 7-53.

_____, “Walter Benjamin’de Tarih, Kültür, ve Fantazya” **Estetize Edilmiş Yaşam**, Haz. Ünsal Oskay, Dost Kitabevi Yay. 1982b,s.129-165.

Alpagut, Uğur. Sanatın Şekillenmesi, Kutupların Oluşumu ve Müzikte Yeni Yönelimler <http://www.yazimhane.com/modules.php?name=News&file=article&sid=452> (12 Ocak, 2005).

Elrod, Norman. Freud Ve Luria Ve Vygotsky- Sovyetler Birliği’nde Psikanalistler Ve Psikanalist Eleştirmenleri. Erişim: <http://www.geocities.com/tfpsikoloji/elrod/01.htm> (24 Ekim, 2005).

Wood, A. , Grant, T., Aklın Doğuşu, Erişim: http://www.marksist.com/kitaplik/onlineKitap/AI/bolum13.htm#b8_ (18 Kasım 2005).

Vygotskt,L.S.(1933). Play and its role in the Mental Development of the Child, Erişim:<http://www.marxists.org/archive/vygotsky/works/1933/play.htm> (15 Şubat, 2004).

Konferans

Metin And, Yapı Kredi Salı Toplantıları, Kasım 2003.