

*Mutluluğun Vahası:
Oyunun Ontolojisi Üzerine Düşünceler
(1957)*

Oyunun insan varoluşunun yapısı¹ içinde taşıdığı büyük anlamlılığın içyüzünü kavrayış; makinelerin gürültüsüne boğulmuş olan yüzyılımızda, kültür eleştirisinin önder ruhlarında, modern pedagojinin öncülerinde ve antropolojik disiplinlerin temsilcilerinde yükselişe geçmiş bulunmakta; günümüz insanının edebî özgüvenine şaşkıncı derecede büyük bir boyutta nüfuz etmekte ve, ayrıca, kitlelerin oyun ve spora karşı duyduğu tutku dolu ilgide de kendisini göstermektedir. Oyun, kendi değerine ve derecesine sahip bir yaşam içtepesi olarak onaylanıyor, özen görüyor, modern teknokrat bir uygarlığın zararlarına karşı bir ilaç olarak düşünülüyor, gençleştirici, yaşam yenileyici güç olarak övülüyor – sabah tazeliğindeki doğallığa ve capcanlı yaratıcılığa bir geri dalgış misali. İnsanlık tarihinde, oyunun izini şimdiki zamanımızdan daha çok taşımış olan zamanlar şüphesiz olmuştur; daha neşeli, daha rahat, daha şakacı olunan, boş vakit nedir bilinen ve göksel ilham perileriyle içli dışlı olunan zamanlar – fakat hiçbir çağın bu kadar çok nesnel oyun imkânları ve oyun fırsatları olmamıştır, çünkü hiçbiri henüz böylesine devasa bir yaşam aygıtına sahip değildi. Oyun sahaları ve spor alanları şehir planlamasının birer parçası oluyor; bütün ülke ve ulusların oyun âdetleri uluslararası trafikte bir araya geliyor; oyun-

caklar fabrikalarda seri halde üretiliyor. Ne var ki, zamanımızın, oyunun özüne dair daha derin bir anlayışa ulaşip ulaşmadığı, oyunun türlü türlü görüngülerini etraflıca kavrayıp kavramadığı, oyun fenomeninin *ontolojik* anlamına yeterli bir bakışa sahip olup olmadığı ve oyun ile oynamanın ne *olduğunu* felsefi açıdan bilip bilmediği açık bir sorudur. Böylece, oyun ontolojisi sorununa temas edilmiş olacaktır.

İlerleyen kısımlarda çalışılan şey, insanî oyunun (insanın oynadığı oyunun) tuhaf ve kendine has ontolojik karakteri üzerinde ölçünmek, yapısal² unsurların kavramsal olarak ifade edilişi ve spekülatif oyun kavramının geçici olarak gösterilmesidir. Bazıları bunu belki kuru ve soyut bir iş gibi görebilir. Şimdi, belki hemen, oynayan yaşamın uçucu hafifliğinden, verimli gürlüğünden, her yerden fıskıran zenginliğinden ve bitmez tükenmez cazibesinden küçük bir esinti olsun hissetmek isteyenler çıkabilir. Dinleyici ya da okuyucu ile belli bir ölçüde oynayan, sözcük ve eşyanın ardında yatan sihirli manaları şaşırtıcı kelime oyunları ile açığa çıkaran zekâ dolu makale, oyun üzerine bilimsel bir incelemenin uygun bir üslup ögesi gibi duruyor. Çünkü, oyun hakkında *ciddiyetle* konuşmak, hatta sözcük seçimi ve kavramlar konusunda kılı kırk yaran bir kimsenin kaskatı ciddiyetiyle konuşmak, nihayet düpedüz bir çelişki ve çok feci bir oyunbozanlık olurdu. Gerçi felsefe, büyük düşüncelerde de, mesela Platon'da³, hafif ve kıvrak bir gidişe cüret etmiş ve oyun üzerine öyle düşünmüş ki, bu düşünüşün kendisi tin'in yüksek bir oyununa dönüşmüştür. Fakat buna, nükteli söz⁴ gerekmektedir.

Basit ve yalın ölçünüşümüzün gidişi üç adımdan ibarettir: 1. Oyun fenomeninin geçici karakteristiği. 2. Oyunun yapı analizi. 3. Oyun ile varlık arasındaki bağlantıya yönelik soru.

I. (Oyun fenomeninin geçici karakteristiği)

Oyun, herkesin yakinen bildiği bir yaşam fenomenidir. Herkes hayatında oyun oynamıştır ve kendi tecrübelerinden yola çıkarak da bu konuda bir şeyler söyleyebilir. Demek, her şeyden önce keşfedilip açığa çıkarılması gereken bir araştırma nesnesi değil söz konusu olan. Oyun bildik bir şeydir. Oyun oynamayı ve çeşitli oyunları hepimiz biliriz, üstelik buna kendi hayatımız tanıklık eder; hepimiz vaktiyle oyuncu olmuşuzdur. Oyunu bireyler olarak bilmekten çok, ortak ve umumî yönüyle biliriz. Oyun sosyal dünyadan aşına olduğumuz yaygın bir olgudur. Bazen oyunun

içinde yaşarız; onu yapar, onu icra ederiz; oyunu kendi eylemimize bir olanak diye görürüz⁵. Oysa birey kendi yalnızlığına hapsolmuş, kapatılmış değildir; oyunda bizler hemcinslerimizle toplumsal temasımızı özel⁶ bir yoğunlukta sürdürdüğümüzden emin oluruz. Her oyunun, hatta en yalnız çocuğun inatçı oyununun bile kişilerarası bir ufku vardır. Yani, oyunun içinde yaşıyor oluşumuz, onu dışsal bir olay olarak görmüyor oluşumuz, insanın oyunun "özne"si olduğuna işaret eder. Yalnızca insan mı oynar? Hayvan da oynamaz mı? Hayatın gümrahlığından taşan dev dalga yaşayan her canlının kalbine ulaşır mı? Biyolojik araştırmalar hayvan davranışıyla ilgili şaşırtıcı sonuçlar sunuyor. Bu davranış, görünüşü ve motor biçimleri bakımından insanların oyununa benziyor. Fakat bu noktada ortaya çıkan kritik soru şu ki, görünürde aynı olan şey *ontolojik* açıdan da aynı mıdır? Burada, insan ile hayvanı hayvanî bir akrabalık üzere gösteren, biyolojik bir oyun davranışı kavramının haklı bir zemine oturtulabileceğini tartışmak istemiyorum. Ama yine de, bununla, aynı gibi görünen bu davranışın hangi varlık tarzına sahip olduğu henüz netleşmiş⁷ olmuyor. Bu sorun, ancak insanın varlık yapısı ile hayvanın varlık tarzları ontolojik olarak aydınlatılıp belirlendikten sonra üzerinde konuşulabilecek kıvama gelebilir. Bizler, insanî oyunun kendine ait, özgün bir anlam taşıdığı kanaatindeyiz – hayvanların oyunundan veyahut da antik tanrıların oyunundan yalnızca yasaklı mecazlar kullanılarak söz edilebilir. Sonuçta, iş, "oyun" terimini *nasıl* kullandığımıza, bununla nasıl bir anlam doluluğunu kast ettiğimize, bu kavramı hangi çerçevenin ve hangi kavramsal şeffaflığın içine oturttuğumuza bakıyor.

Sorumuz, insanların oynadığı oyun hakkında. Bu soruyu da, öncelikle bu fenomenin gündelik yaşam içindeki tanınmışlığı üzerinden soruyoruz. Oyun bizim hayatımızda öyle basitçe bitkisel süreçler gibi yer alan bir şey değil. Oyun daima, *anlamlı* bir biçimde aydınlanmış bir hadisedir, yaşanmış bir icradır. Biz, oyun oynamanın hazzıyla yaşıyoruz (ne var ki, bu, derin düşünceli bir özgüveni gerektirmez). Kendimizi yoğun bir biçimde oyuna verdiğimiz pek çok durumda her türlü derin düşüncenin epeyce uzağında kalırız – ve, yine de, her oyun, insan hayatının kendi kendisiyle, anlayan bir münasebetidir. Oyunun tanınmışlığı arasında şu gündelik, yaygın yorum da bulunmaktadır, yani, doğal bir egemenliğe ulaşmış, mutad "yorum". Buna göre, oyun, insan hayatının bir *kenar* fenomenidir, ikincil bir görüngüdür, yalnızca ara sıra parıldayan bir varoluş olanağıdır. Dünyevî varoluşumuzun büyük aksanları, açıkçası, başka boyutlarda duruyor. Ne kadar sık oyun oynandığını, insanların oyuna karşı ne kadar şiddetli bir



ilgi duyduğunu ve nasıl bir yoğunlukta oyun oynadıklarını gerçi hepimiz görüyoruz – fakat, bilindiği gibi, oyun, bir “dinlenme”, “kafa dağıtma”, keyifli bir vakit geçirme olarak, ciddi ve sorumluluk taşıyan yaşama etkinliği karşısına çıkarılıyor. Deniliyor ki, insan hayatı anlama mücadelesi verirken, erdem ve çalışkanlık, itibar, şeref ve namus, iktidar ve refah ve benzeri şeyler için çabalayıp dururken gerçekleşiyor. Oyun ise ara sıra verilen mola ya da *ara* niteliğindedir ve yaşamın esas, ciddi icrasıyla olan ilişkisi de bir bakıma tıpkı uykunun uyanma ile olan ilişkisi gibidir. İnsan ara sıra angaryanın boyunduruğundan kurtulmalı, kendisini biteviye çabaların baskısından bir kez salıvermeli, işlerin yükünü üzerinden atmalı, bölünmüş zamanın darlığından kendisini çekip zaman konusunda biraz daha başına buyruk bir münasebet geliştirmelidir. Öyle ki, zamanı bolca sarf edebilmeli, hatta bu bolluğu da “oyalanarak” bertaraf edebilmelidir. Hayatımızı idare ederken, “gerginlik” ile “rahatlama” arasında, iş ile kafa dağıtma arasında gider gelir ve “buruk haftalar” ile “şen bayramlar” arasındaki o ünlü reçeteyi uygular dururuz. Böylece, oyun, insan hayatının ritmik akışı içinde, sınırlı da olsa, meşru bir yer ediniyor. Oyun bir “tamamlama”dır; bütünleyici bir fenomendir; dinlendirici bir moladır; bir boş zaman etkinliğidir; ağır göreve ara verip tatile çıkmadır; hayatımızın katı ve karanlık doğası içinde bir ferahlamadır. Böylelikle, oyun yaşamın ciddiyetiyle, bağlayıcı etik tutumla, işle ve sade gerçeklik duygusuyla karşı karşıya getirilerek sınırlandırılmış oluyor. Oyun az ya da çok bir şakalaşma ve keyifli bir muziplik olarak ele alınıyor; fantezinin ve boş olanakların havadar evreninde bağlayıcılığı bulunmayan bir gezinti olarak, eşyanın direncinden çıkıp düşsel-ütopik olana bir sapma olarak. Fakat modern iş dünyasının beyhudeliğine bütünüyle kendimizi kaptırmamak için, etik katılık içinde gülmeyi unutmamak için, çıplak gerçekliğin esiri olmamak için kültür teşhisçileri günümüz insanına oyun oynamayı tavsiye etmektedir – insanın hasta ruhunu tedavi edici bir ilaç gibi adeta. Peki ama böylesi iyi niyetli bir tavsiyede oyunun doğası “nasıl” anlaşılmalıdır? Oyun, halen bir kenar fenomen midir⁸ – ciddiyete, sahibiliğe, işe kıyasla? Acaba, aşırı bir iş yükünün, devasa boyutlardaki bir çalışma hırsinin, açılmamış karanlık bir ciddiyetin altında mı eziliyoruz? Acaba, “gökyüzündeki kuşlara” ve “bahçedeki zambaklara” tekrar yakın olabilmek için bir miktar ilahî kayıtsızlığa ve oyunun keyif verici hafifliğine mi ihtiyacımız var? Acaba oyun sadece günümüz insanının devasa yaşam aygıtıyla geçirdiği ruhsal bir kasılmayı mı gevşetmeli? Böylesi düşünceler zincirinde, “iş ve oyun”, “oyun ve yaşam ciddiyeti” gibi popüler karşı-tezlerle halen safdil bir

çerçevede meşgul olduğu sürece, oyun dediğimiz şey, varlığının içeriği ve derinliği açısından *anlaşılmamış* olacaktır. Oyun, sözde karşıt fenomenlerin ters gölgesinde kalacak, bu yüzden karartılacak ve tanımamaz hale gelecektir. Oyun, ciddi olmayan, bağlayıcı olmayan ve esas olmayandır; haylazlık ve avareliktir. Oyunun iyileştirici etkisini olumlu yönde nasıl tavsiye ettiğimize bakacak olursak, diyebiliriz ki, oyunu halen bir kenar fenomen gözüyle, ikincil bir karşı ağırlık gözüyle, adeta varlığımızın ağır mönüsüne kattığımız bir çeşni gözüyle gördüğümüz ortaya çıkıyor.

Fakat, böylesi bir açıdan bakıldığında oyunun taşıdığı fenomen karakterinin bile uygun bir biçimde kavranılıp kavranmadığı oldukça şüphelidir. Görünüşe göre, yetişkinlerin yaşamı, delişmen bir varoluşun şen şakrak zarafetinden pek bir iz taşıyor artık. Yetişkinlerin “oyunları”, çoğunlukla, rutinleşmiş vakit geçirme teknikleridir ve can sıkıntısından doğduklarını da belli ediyorlar. Yetişkinler nadiren rahatça oyun oynayabiliyor. Çocukta ise oyun halen tıkr tıkr işleyen bir varoluş sahası gibidir. Oyun, çocukluğun bir ögesi diye geçer. Ne var ki, fazla sürmez ve hayat söz konusu “saha”nın içinden çıkar, esenlik dolu çocukluk dünyası yıkılır ve sert rüzgârlar korunaksız bir yaşam üzerinde hâkimiyet kurar: Büyü-yeduran genç insanın yaşam enerjisi görev, dert ve iş yolunda harcanır gider. Hayatın ciddiyeti aşikâr oldukça, oyunun kapsam ve önemi de o derece kaybolur. Oyun oynayan insandan çalışan insana dönüşümün sert ve haşin kırılmalar yaşanmaksızın gerçekleştirildiği; işin, çocuğun önüne neredeyse bir oyun olarak –bir tür disiplinli ve metodik bir oyun olarak– sunulduğu; ezici ve boğucu ağırlıkların ancak yavaş yavaş ortaya çıkartıldığı eğitim biçimi, tam “çocuklara uygun” bir eğitim diye övülüyor. Böylece, oyunun spontaneliğinden, fanteziden ve inisiyatifinden olabildiğince çok şey elde etmek; çocuk oyunundan hareketle yaratıcı bir tür çalışma sevincine doğru kesintisiz bir geçiş sağlanmak isteniyor. Bu ünlü pedagojik deneyimin arka planında, oyunun özellikle çocukluk çağında insanın psikik yapısının bir parçası olduğuna ve insanın gelişimiyle birlikte iyice geri plana çekildiğine ilişkin yaygın bir görüş yatmaktadır. Elbette, çocuklukta oynanan oyun, insanın oynadığı oyunun belli başlı öz niteliklerini daha açık olarak göstermektedir – fakat, aynı zamanda, yetişkinlerin oyununa kıyasla daha zararsız, daha az gizemli ve kapalıdır. Çocuk, maskenin ayartıcılığını pek bilmez. Masumane oynar. Oysa, yetişkinler dünyasının “ciddi” işlerinde, namusunda ve şerefinde, toplumsal geleneklerde bile ne çok gizli kapaklı ve sahte oyun var – cinslerin karşılaşması ne kadar çok “sahne”lerle dolu! Nihayet, ağırlıklı olarak yalnızca



çocuğun oyun oynadığı sözü hiç de doğru değil. Belki yetişkin insan da en az onun kadar oyun oynuyordur – sadece daha farklı oynuyor, bunu daha az çaktırıyor ve maske takarak yapıyor. Çocuk varoluşunun içinden oyun kavramımızın ideali çekip çıkarırsak, oyunun ürkütücü ve gizemli, ikiz-anlamlı doğasının fark edilmemesine yol açmış oluruz. Hakikatte oyunun genişliği, kız çocuğunun bebeklerle oynamasından tutun tragedyaya kadar uzanmaktadır. Oyun, insan hayatının yöresindeki bir kenar fenomen, yalnızca ara sıra ortaya çıkan tesadüfî bir fenomen değildir. Oyun, esasen, insan varoluşunun ontolojik yapısının bir parçasıdır; hayatı öneme sahip temel bir fenomendir. Şüphesiz, tek fenomen değildir, fakat, yaşamın diğer görüngülerinden türetilmeyen özel ve bağımsız bir fenomendir. Diğer fenomenlerle kuru kuruya bir karşıtlık kurmakla yeterli düzeyde kavramsal bir perspektif elde etmiş olamayız. Ama, diğer yandan, şurası da yadsınmaz: İnsan varoluşunun belirleyici temel fenomenleri birbirine dolaşmış ve çitişmiştir. Bunlar, birbirinden ayrı olarak yan yana bulunmaz, birbirine nüfuz eder ve birbirlerinden geçerler. Bu gibi her temel fenomen insanı baştan aşağı belirler. Elementer varoluş unsurlarının çitişmesini, o unsurların gerilimlerini, çatışmalarını ve gerisin geri uyumlarını aydınlatmak; biyolojik, ruhsal ve tinsel gerçekleri yalnızca tasvir etmekle kalmayan, yaşamış olduğumuz hayatın paradokslarına daha çok anlayarak nüfuz eden bir antropolojinin halledilmeyi bekleyen işidir.

İnsan, varoluşunun tamamında, yani yalnızca belli bir bölgesinde değil, eşikten içeri giren veya eşikte bekleyen ölümün yazgısı altında hareket eder. Ölüm, insanın gittiği her yerde karşısına çıkar. İnsan bedensel ve duysal bir varlık olarak da, yine bütünüyle, dünyanın hem direnişiyle hem de cömertliğiyle arasındaki ilintinin yazgısı altında durur. Aynı şey, insanın hemcinsleriyle birlikte (var-)oluşunun güç ve sevgi boyutları için de geçerlidir. İnsan özü gereği ölümlüdür, özü gereği işçidir, özü gereği savaşıdır, özü gereği sevicidir ve özü gereği oyuncudur. Ölüm, iş, egemenlik, sevgi ve oyun insan varoluşunun gizemli ve çok anlamlı temel gerilim dokusunu ve anahatlarını meydana getirir. Schiller'in dediği gibi: "...İnsan yalnızca oynadığı yerde tamamen insandır..." Şunu da diyebiliriz: insan yalnızca çalıştığı, mücadele ettiği, ölüme karşı durduğu, sevdiği yerde tamamen vardır. Şimdi, gerisingeri temel fenomenleri soran bir varoluş yorumunun temel üslubunu anlatmanın yeri burası değil. Fakat, şurası ima edilebilir: İnsan varoluşunun bütün "özel" temel fenomenleri titrek bir ışıkla parıldar ve ikiz-anlamlı bir gizem taşır. Bunun da derin nedeni, insanın aynı anda hem terk edilmiş hem de emin kılınmış olmasıdır.

İnsan, hayvandan farklı olarak, doğanın alanında tutulmuyor artık ve henüz cisimsiz bir melek kadar da özgür değil – insan, doğaya daldırılmış bir özgürlüktür; kendisini zapturapt altına almış karanlık bir baskıya bağlı kalmaktadır. İnsan basit ve saf değildir; kendi varoluşuyla anlayan bir ilişki içindedir – ama, öte yandan, özgürlüğünün eylemleriyle kendisini bütünüyle belirlemekten de acizdir. İnsan varoluşu, terk edilmişlik ile emin kılınmışlığın çapraz etkisi nedeniyle daima gergin olan bir kendi kendisiyle ilişki halindedir. Kendi kendimize biteviye üzüntü halindeyiz. Ancak ve ancak, "varlığı içinde varlığının derdine düşmüş" (Heidegger)¹⁰ bir canlı ölebilir, çalışabilir, mücadele edebilir, sevebilir ve oynayabilir. Yalnızca böyle bir varlık çevresindeki varolan olarak varolan ile ve her şeyi kapsayıcı bütün –yani dünya– ile ilişki halindedir. Kendi kendisiyle ilişki, varlık anlayışı ve dünya açıklığı (kozmpolitiklik) şeklindeki üçlü¹¹ unsuru oyunun içinde fark etmek, insan varoluşunun diğer temel fenomenleri içinde onu fark etmekten belki daha güçtür.

Oyunun icra karakteri şöyledir: Spontane eylem, etkin yapıp etme, canlı içtepi. Oyun adeta kendi içinde harekete gelmiş varoluştur. Fakat oyunun içindeki hareketlilik ile insanın yaşamının içindeki bütün diğer hareketlilikler aynı zamana denk düşmez. Bunun dışında, yapılabildikler yapılabildiği her şeyde –bu, ister, hedefi kendi içinde olan basit bir pratik olsun, isterse, hedefi bir eser yapısı olan üretim (Poesis) olsun– esasen insanın "nihaî hedefi"ni, yani mutluluğu, Eudaimonia'yı gösterir. Hayatımızın dosdoğru akışı içinde başarılı bir varoluş uğruna çabalyoruz. Hayatı bir "görev" olarak alıyoruz. Deyim yerindeyse, hiçbir anımız rahat geçmiyor. Kendimizi hep "yolda" biliyoruz. Sürekli olarak, yaşam taslağımızın gücü tarafından şimdiki her bir andan koparılıyor ve doğru ve başarılı varoluşa doğru çekeştirilip duruyoruz. Hepimiz Eudaimonia için çabalyoruz – fakat onun ne olduğu konusunda kesinlikle hemfikir değiliz. Bizler yalnızca, bizi alıp götüren çabalaşın huzursuzluğuna değil, aynı zamanda gerçek mutluluğun "yorumu"nun huzursuzluğuna da sahibiz. Eudaimonia'nın peşini hiç bırakmadığımız halde ona ulaşamayışımız ve tam anlamıyla hiç kimsenin ölüm karşısında mutlu addedilmemesi insan varoluşunun derin paradokslarından biridir. Nefes alıp verdiğimiz sürece, yaşamın dimdik eğiminde takılıp kalmış, bölük pörçük varlığımızın tamamlanması ve yerine getirilmesi dürtüsü tarafından sürüklenip durmuş olur, geleceğin öngörüsü içinde yaşar ve şimdiki zamanı bir hazırlık olarak, bir istasyon, bir geçiş aşaması olarak algılarız. İnsan yaşamının bu tuhaf "fütürizm"i şu esas özellikle yakinen ilişkilidir: basitçe ve sadece birer

bitki ve hayvan gibi değil; daha ziyade, varoluşumuzun "anlam"ı için çabalıyoruz ve dünyada neden bulunduğumuzu anlamak istiyoruz. İnsanı dünyevî yaşamını yorumlamaya iten tutku, tekinsiz bir tutkudur, tin'in tutkusudur. Büyüklüğümüzün ve sefaletimizin kaynağı ondadır. Hiçbir canlının mevcudiyeti, burada oluşunun karanlık anlamını sorgulaması yüzünden tedirgin olmaz. Hayvan kendi kendisini sorgulayamaz, Tanrı'nın da kendini sorgulamaya ihtiyacı yoktur. İnsanın, hayatın anlamı sorusuna vereceği her yanıt, bir "asıl amaç" belirlenmesi demektir. Gerçi bu, çoğu insanda bariz bir biçimde gerçekleşmez, fakat insanların yapıp ettiği her şey, "en yüksek iyi"ye dair kafalarındaki temel tasarımın hükmü altındadır daima. Bütün gündelik amaçlar, asıl amaca yönelişte mimarî bir bağ taşır – mesleklerin bütün özel amaçları, genel olarak, insanın nihai amacı sanılan şeyde birleşir.

İnsanın bütün işleri ve yaşamın ciddiyeti amaçların bu yapısı içinde devinir, sahibilik de yine amaçların bu yapısı içinde devinir ve kendini doğrular. Fakat insanın ne kadar *vahim* bir durumda olduğu şuradan bellidir: İnsan asıl amaç konusunda kendiliğinden asla emin olamıyor; varoluşunun en önemli sorusuna gelince, karanlıkta bocalıyor, tabii eğer kendisine bu konuda insanüstü bir güç yardımcı olmazsa. O yüzden, insan varlığının asıl amacının, belirleniminin, gerçek mutluluğunun ne olduğunu söylemek söz konusu olduğunda insanlar arasında onulmaz¹² bir dil karmaşasına rastlıyoruz. O yüzden, huzursuzluğu, telaşı ve insana eziyet veren belirsizliği de insanın yaşam tarzının izdüşümünü ıralayıcı özellikler olarak görürüz.

Diğer bütün eylemlerin aksine, oyun, bu yaşam tarzının içine uymuyor. Oyun, yaşamın bütün¹³ fütürist karakterinden dikkat çekecek ölçüde ayrılır. Ayrıca, amaçların karmaşık mimarisine de öyle kolay kolay uymaz. Oyun, "asıl amaç" hatırına gerçekleşmez. Oyun, mutluluğu yorumladığımızdaki derin belirsizlik yüzünden eylemlerimizin huzursuz ve rahatsız olması gibi huzursuz ve rahatsız olmaz. Oyun oynama, yaşamın gidişine ve huzursuz dinamiğine, karanlık şüphe-uyandırıcılığına ve kıskırtıcı gelecek-odaklılığına nazaran sakın "şimdiki zaman" ve kanaatkâr anlam karakterine sahiptir – oyun oynama, normalde hep sürdürdüğümüz mutluluk çabalarının ve Tantalosvari arayışımızın çölünde vardığımız bir mutluluk "vaha"sına benzemektedir. Oyun bizi *alıp götürür*. Oyun oynayarak, yaşamın mekanizmasından bir süreliğine salıveriliriz – hayatın daha kolay, daha hafif ve daha iyi gidiyor gibi görüldüğü başka bir gezegene bırakılmış gibi oluruz. Sıklıkla denilen o ki, oyun oynamak

"amaçsız", "boş" bir faaliyetdir. Böyle bir şey söz konusu değil. Oyun, bütün bir etkinlik olarak belli bir amaca sahip; ayrıca, kendi akışının her bir adımı da, birbiriyle alakalı özel amaçlar taşıyor. Fakat, insanın diğer eylemlerindeki amacın aksine, *oyunun içkin amacı*, en yüksek asıl-amaç yönünde tasarlanmamıştır. Oyun faaliyeti yalnızca içsel amaçlar taşır, bu faaliyetin ötesine giden amaçlar taşımaz. Ve, beden eğitimi, savaşçı yetiştirme veya sağlık "amacıyla" oyun oynadığımız her yerde oyun çoktan sahteleşmiştir, başka bir şeyin egzersizine dönüşmüştür. Böylesi pratiklerde, oyun yabancı hedeflerin güdümünde sürdürülür ve sonra, açıkçası, kendi hatırı için gerçekleşmez artık. Oyun faaliyetinin salt kendine yeterliği, yuvarlak ve içine kapalı anlamı, oyun içinde insanın –onu koparıp sürüklemekten ziyade– konaklamaya elverişli ve adeta sonsuzluğun bir umut ışığı gibi parladığı zamanda ikamet etmesinin yolunu açar. Çocuk ağırlıklı olarak oyun oynadığı için, *şairin sözünü ettiği zaman ilişkisi* en çok ona özgüdür: "Ey çocukluk saatleri, / figürlerin arkasında geçmişimiz yoktu yalnız, / gelecek değildi yalnız önümüzde olan. / Büyümesine büyüdük; / zorladık kimi zaman kendimizi büyümeye, / biraz da onların, / büyümüşlükten başka şeyi olmayanların hatırı için. / Ama kendi başımıza gittiğimiz zamanlar / sevip oyalanırdık kalıcı olanla, / evren ve oyuncak arasındaki uzayda dururduk, / başlangıçlardan beri artık bir olay / için kurulmuş yerde. (Rilke, IV. Duino Ağıtı).¹⁴

Fakat, yetişkin birisi için oyun garip bir vahadır, dur duraksız bir yolculukta ve aralıksız bir kaçışta تنها bir istirahat noktasıdır. Oyun bize şimdiki zamandan bahşeder. Ama, özümüzün derinlerinde susmuş olarak, dünyanın ebedî nefesini hissettiğimiz, faniliğin akıntısında saf resimleri seyrettiğimiz şimdiki zaman değil sözünü ettikimiz. Oyun etkinlik ve yaratıcılıktır – ve, yine de, ebedî ve sessiz şeylere yakın bir yerde durur. Oyun sürekliliği "kesintiye uğratar", yani hayatımızın gidişatının asıl amaca yönelik bağlamını. Oyun, yaşam sürüşün diğer tarzlarından garip bir biçimde öne çıkar; oyun, mesafededir. Fakat standart yaşam akışından kendisini *geri* çekiyor gibi görüldüğü anda onunla tam da anlamlı bir biçimde bağ *kurar*; bağ kurması, temsil biçimindedir. Yaygın olduğu üzere oyunu işten, gerçeklikten, ciddiyetten ve sahibilikten ayrı bir kefeye koyduğumuz zaman, yanlış biçimde yaşamın diğer fenomenlerinin *yanına* yerleştirmiş oluruz. Oyun, varoluşun bir temel fenomenidir, tıpkı ölüm gibi, sevgi gibi, iş ve hükümdarlık gibi aslı ve bağımsız bir şeydir, fakat, asıl amacı hedefleyen ortak bir çabalayış üzerinden diğer temel fenomenlerle kaynaştırılmış *değildir*. Onların adeta *karşısında* durur – onları, temsilen

kendi içine almak için. Bizler ciddiyeti oynuyoruz; sahiciliği oynuyoruz; gerçekliği oynuyoruz; iş ve mücadeleyi oynuyoruz; sevgi ve ölümü oynuyoruz. Üstüne üstlük, bir de oyun oynuyoruz.

II. (Oyunun yapı analizi)

İnsanın, varoluşumuzun sıklıkla çoktan gerçekleşmiş bir olanağı diye bildiğimiz oyunu, bütünüyle muammalı türden bir varoluş fenomenidir. Oyun, rasyonel kavramın sokulganlığından kaçıp kendi maskelerinin çokanlamlılığına sığınır. Oyun kavramının yapısal analizine giriyorsak, böylesi kılık değiştirmeleri de hesaba katmak zorundayız. Oyun kendisini bize cam gibi berrak bir yapı dokusu olarak sunmayacaktır. Her oyun hevesle doludur, kendi içinde şen şakraklı – kıpır kıpırdır. Bu ateşleyici oyun hevesi sönerse, oyun faaliyeti de derhal düşer. Bu oyun hevesi tuhaftır. Onu ne salt duyusal olarak ne de salt entelektüel olarak kavramak kolay değildir. O, kendine özgü, büyük bir yaratıcı şekillendirme sevincidir ve kendi içinde çokanlamlı ve çokboyutludur; derin üzüntüyü ve muazzam ıstırapı kendi içine alabilir, korkunç olanı da şevkle kucaklayabilir.¹⁵

Tragedyanın oyun faaliyetine egemen olan heves/şevk, insan kalbinin hoşlaşmasını ve ürpertici-sevindirici sarsılığını böylesi bir korkunç olandan elde eder.¹⁶ Oyunda, (Sparta Kraliçesi) Gorgo'nun¹⁷ çehresi de güzelleştirilir. Kendi içinde çok geniş olan ve tezatları karıp karıştıran, dehşeti ve yakıcı elemi içine alabilen¹⁸ ve bu arada, her şeye rağmen, sevince aşırı ağırlık verebilen bu heves ne tuhaf bir hevestir ki, varoluşumuzun oyun gibi ansızığımız komedisine ve trajedisine gözyaşlarına boğulmuş bir biçimde gülümsüyoruz. Oyun hevesi hüznü ve acıyı, şimdiki sevinçli bir hatıranın geçmiş ıstıraplardan biriyle ilgi kurması gibi mi içeriyor acaba? Acaba, yaşanıp geçirilmiş elemeleri, vaktiyle gerçek olan acıları biraz kolaylaştırıcı şey, yalnızca zamanın uzaklığı mıdır? Kesinlikle değil. Oyunda hiç "gerçek acı" çekmeyiz ki – ama, işte, yine de oyun hevesi tuhaf bir biçimde bir ıstıraptan geçer ve bu ıstırap her ne kadar şu anda mevcutsa da, gerçek değildir¹⁹ – fakat, yine de, bizi ele geçirir, samsıkı kavrar, oynatır ve sarsar. Üzüntü yalnızca "oynanmıştır/yapmacıktır", ama buna rağmen bizi oyunsal bir kipte kımıldatan bir güçtür.²⁰

Bu oyun hevesi²¹ bir "alan"dan hoşlanmadır, hayali²² bir boyuttan hoşlanmadır, sadece oyun içindeki zevk değil, oyundan zevk almaktır.

Oyun yapısının bir başka unsuru olarak da, oyunun *anlamı* üzerinde durmalıdır. Her oyun olarak oyunda, anlamlı olanın ögesi bulunur. Salt bedensel bir hareket –örneğin uzuvları gevşetici türden, ritmik tekrarlardan ibaret bir hareket–, aslına bakarsanız, oyun değildir. Belirsiz bir ifadeyle, genelde hayvanların ya da küçük çocukların gevşeme amaçlı bu gibi davranışlarına oyun oynama deniyor. Böylesi hareketler hareket eden açısından hiçbir "anlam" taşımaz. Bedensel hareketlerin payına, bizzat üretilmiş bir anlam düşüyorsa eğer oyundan söz edilebilir. Aynı zamanda, belli bir oyunun içsel anlamı ile, yani oynanan şeylerin, olayların ve ilişkilerin anlamsal bağlamı ile dışsal anlamını, yani oyunun bu oyuna karar vermiş, ona niyetlenmiş olanlar için taşıdığı anlamı – veyahut da, oyunun, oyuna katılmayan izleyiciler için taşıdığı anlamı birbirinden ayırt etmemiz gerekiyor. Elbette, izleyicilerin bizzat izleyiciler olarak bütün oyun durumunun birer parçası olduğu pek çok oyun var (mesela, sirkteki oyunlar ya da ritüel²³ oyunlar) – ve, öte yandan, izleyenlerin esas teşkil etmediği oyunlar da var.

Bu noktada, oyunun yapısıyla ilgili üçüncü bir unsurdan daha söz edilebilir: O da *oyun topluluğudur*. Oyun oynama, toplumsal varoluşun temel bir olanağıdır. Oyun, birlikte oynamadır, birbiriyle oynamadır, beşerî birliğin içsel bir biçimidir. Yapısal açıdan oyun oynama bireysel, izole bir eylem değildir – oyun, oyun arkadaşları olarak hemcinslerimize açıktır. Oyun oynayanların genellikle "bütünüyle yalnız" olarak, hemcinslerinden apayrı halde kendi oyunlarını oynadıklarına işaret edilmesi bir itiraz gibi alınmamalıdır. Çünkü, bir defa, olası oyun arkadaşlarına açık oluş, zaten oyunun anlamına dâhildir. İkinci olarak, bahsi geçen yalnız birisi genelde hayali (oyun-)ortaklarıyla oynar. Oyun topluluğunun gerçek kişilerden oluşması gerekmiyor. Ama, eğer yalnızca sanal bir oyun değil de, gerçek bir oyun ise söz konusu olan, o zaman en az *bir tane* reel-gerçek oyuncunun olması şart. Bundan sonra, bir başka esaslı unsur da, *oyun kuralıdır*. Oyun oynama bir bağ tarafından tutulup kavranılır²⁴, rastgele eylemlerin keyfi çeşitlemesiyle sınırlı haldedir, sınırsızca serbest değildir. Eğer bir bağ saptanmamış ve benimsenmemişse, oyun oynamak asla mümkün olmaz. Ama, yine de, oyun kuralı kanun değildir. Bağ, değiştirilemez nitelikte değildir. Hatta oyun faaliyetinin tam ortasında bile, diğer oyuncuların da onayıyla, kuralları değiştirebiliriz. Fakat, o zaman da, değiştirilmiş olan kural geçerli olacak ve karşılıklı eylemler akışını bağlayacaktır. Tüzüklerini baştan kabul ettiğimiz (ve oynayan davranışın herkesçe bilinen malum olanakları olan) geleneksel oyunlarla, deyim yerindeyse "icat edilen" –ve

kuralları üzerinde ilkin oyun esnasında mutabakata varılan- doğaçlama oyunlar arasındaki farkı hepimiz biliriz. Denilebilir ki, doğaçlama oyunların daha büyük bir cazibesi vardır, çünkü doğaçlama oyunlar özgürce fantezi kurmaya çok daha elverişlidir; çünkü onlarda aşırılığa kaçıp salt olanakların havadar evrenine girilebiliyor; çünkü burada kendi kendini bağlama seçiliyor; çünkü burada icat, burada sınırsız bir buluşçuluk yürürlüğe girebiliyor. Ama bu illa böyle olacak değil. Zaten yürürlükte olan bir oyun kuralına bağlılık genelde şevkle ve olumlu bir biçimde yaşanır. Bu, çok ilginç olsa da, geleneksel oyunlarda çoğunlukla kolektif fantezinin ürünlerinin söz konusu olduğu, ilkörneksel ruh tabanlarının kendi kendilerini bağlayışlarının söz konusu olduğu gerçeğiyle açıklanabilir. Çok basit gibi görünen bazı çocuk oyunları en eski büyü pratiklerinin kalıntılarıdır.

Her oyun için bir de oyuncak gerekir. Oyuncakları hepimiz biliriz. Fakat bir oyuncakın ne olduğunu söylemek yine de zordur. Mesele, şu veya bu oyuncak tiplerinin adlarını saymak değil, oyuncakın doğasını belirlemek veya bu doğayı gerçek bir sorun olarak deneyimlemektir. Oyuncaklar, içine kapanık bir eşya bölgesinin sınırlarını çizmiyor – örneğin, yapay bir biçimde üretilmiş olan şeylerde olduğu gibi. Doğada (kendiliğinden varolanın geniş anlamında doğada) yapay şeyler bulunmaz – üreten insandan bağımsız olarak. Yapay şeyleri ilkin insan üretiyor kendi işlerinde. İnsanî bir çevrenin teknisyenidir insan. Tarlayı o ekip biçiyor, yabanî hayvanları o ehlileştiriyor, doğal maddeleri işleyip alet edevat üretiyor, toprağa şekil verip testi yapıyor, demiri döverek silah imal ediyor. Alet, insan eliyle belli bir şekle sokulmuş yapay bir şeydir. Yapay şeylerle doğal şeyler birbirinden ayırt edilebilir, fakat her ikisi de ortak ve kuşatıcı bir toplam gerçeklik içindeki şeylerdir.

Ne var ki, oyuncak yapay olarak üretilmiş bir şey olabilir, ama olmak zorunda da değildir. Basit bir parça odun veya kırık bir dal da "(oyuncak) bebek" işi görebilir. Ağaç veya demir parçasına işlenmiş insanî bir anlam olan çekiç, tıpkı odun, demir ve insanın kendisi gibi, gerçek olanla bir ve aynı boyuta aittir. Fakat oyuncak öyle değildir. Deyim yerindeyse, dışarıdan baktıkta, yani, oynamayan birinin gözüyle bakıldığında, tabii ki oyuncak basbayağı gerçek dünyanın bir parçasıdır, bir şeyidir. Oyuncak, örneğin, çocukları oyalama amacı taşıyan bir şeydir; (oyuncak) bebek, oyuncak endüstrisinin bir ürünü sayılır; kumaş, tel ya da yapay maddeden bir gövdedir ve belli bir fiyat karşılığında da satın alınabilir, yani ticari bir maldır. Ancak, oynayan kız çocuğunun gözüyle bakıldığında, bu bebek bir çocuktur, kız da onun *annesidir*. Oysa, bu küçük kız gerçekten de bebeğin

canlı bir çocuk olduğuna inanıyor değildir asla; bu konuda bir yanılgıya düşmez, aldatıcı görünüşünden dolayı bir şeyi başka bir şeyle karıştırıyor değildir. Çocuk, aynı anda hem bebek figürünü hem de onun oyun içindeki anlamını biliyor. Oynayan çocuk iki boyutta yaşamaktadır. Oyuncakçı oyuncak yapan şey, yani özü, onun *sihirli* karakterinde yatmaktadır: O, sade gerçeklik içinde bir şeydir ve aynı zamanda gizemli olan bir başka "gerçeklik"e sahiptir. Yani, basitçe bir oyalama aracı olmaktan, manipülasyon yaptığımız, tesadüfe dayalı yabancı bir şey olmaktan kerelerce daha fazla bir şeydir oyuncak. İnsanî oyunun oyuncaklara ihtiyacı var. İnsan esasen temel etkinliklerinde eşyadan azade kalamaz, insan onlara muhtaçtır: İş yaparken çekice, hükmederken kılıca, aşk yaparken yatağa, şiiirde saza, dinde sunak taşına – oyunda ise oyuncakla muhtaçtır.

Her oyuncak, genel olarak, bütün şeylerin temsilciliğidir. Oyun oynama daima varolan ile bir yüzleşmedir. Oyuncakta bütün, tek bir şeyde yoğunlaşmaktadır. Her oyun, direngen varolanın en saf kavramını oyuncakta deneyimleyen bir yaşam denemesidir, hayatî bir deneydir. Fakat insanın oyun oynaması, az önce ifade ettiğimiz gibi, oyuncakla kurduğu sihirli münasebet biçiminde gerçekleşmiyor yalnızca. Yapılması gereken şey, *oyun oynayan* kavramını daha keskin ve daha katı bir biçimde ele almaktır. Çünkü burada, kesinlikle patolojik olmasa da, çok acayip bir "şizofreni" yatıyor, insanın bir tür yarılması. Oyun oynamaya girişen kişi, gerçek dünyada tipolojisi iyi bilinen belli bir eylemde bulunur. Oyunun anlamının içsel bağlamında ise bu kişi bir *rol* üstlenmektedir. Ve, işte, bu noktada, "oynayan" gerçek insanı, oyunun içindeki rol insanından ayırt etmek gerekir. Oyuncu, üstlendiği "rol" ile kendi kendisini "örtmekte"dir, bir bakıma onun altında yok olmaktadır, kendine has belli bir yoğunlukla rolün içinde yaşamaktadır – ama, yine de, "gerçeklik" ile "görünüş"ü artık birbirinden ayırt edemeyen ruh hastası gibi değildir. Oyuncu kendisini yeniden rolün dışına çıkarabilir; çünkü oyuncu oyun esnasında çifte varoluş üzere bulunduğunu bilir, her ne kadar bu bilis bazen son derece zayıflamış olsa da. Bu bilis, iki evrendedir – ama unutkanlıktan veya konsantrasyon eksikliğinden değil; bu "iki'lik, oynamanın özünde vardır. Şu ana kadar değinilen bütün yapı unsurları, köklü bir *oyun dünyası* kavramında birleşiyor. Her tür oyun oynama, bir oyun dünyasının sihirli bir biçimde üretilmesidir. Oynayanın rolü, oyun topluluğunun değişen rolleri, oyun kurallarının bağlayıcılığı ve oyuncakın anlamı bu dünyanın içinde yatmaktadır. Oyun dünyası, varlık anlamı muğlak ve ağır bir sorun teşkil eden hayalî bir boyuttur. Bizler, gerçek diye tabir ettiğimiz dünyada



oynuyoruz, fakat bu esnada da elimize, hiçbir şey olmayan, ama yine de gerçek bir şey olmayan bir alan, gizemli bir saha geçiyor. Oyun dünyasında bizzat rolümüze uygun olarak hareket ederiz. Ne ki, oyun dünyasında hayalî figürler var, o "çocuk" var, gerçi oyun dünyasında nefes alıyor ve yaşıyordur – fakat, basit gerçeklikte, yalnızca bir (oyuncak) bebek, hatta bir tahta parçasından ibarettir. Bir oyun dünyası taslağında, oynayan kişi kendisini o "dünya"nın yaratıcısı olarak gizler; kendisini eserinin yaratışı içinde kaybeder; bir rol oynar ve oyun dünyası içinde o dünyanın çevresel şeylerine ve oyun arkadaşlarına sahiptir. Bu arada yanıltıcı olan şey şu ki, bu oyun dünyasına ait şeyleri bizzat hayalimizde "gerçek şeyler" diye ele alıyoruz, hatta gerçeklik ile görünüş arasındaki fark oyun dünyasında kerelerce tekrarlanabiliyor.

Yine de, oyun dünyasına ait karakterler, gündelik çevremizin esas ve hakikatte gerçek olan şeylerinin üzerini örtüyor, dolayısıyla da onları bir daha tanınmayacakları şekilde gizliyor değildir. Böyle bir şey söz konusu değil. Oyun dünyası, bizi çevreleyen varolanın önünde bir duvar ya da bir perde gibi duruyor, onu karartıp örtüyor değildir. Oyun dünyası, aslında, zaman ile mekân arasındaki gerçeklik bağlamında hiçbir yere ve süreye sahip değildir – fakat, kendi iç mekânı ve kendi iç zamanı vardır. Ve, yine de, oyun oynarken gerçek zamanı tüketiyor ve gerçek mekâna ihtiyaç duyuyoruz. Fakat, oyun dünyasının mekânı, içinde yaşadığımız mekâna asla sürekli bir geçiş yapmaz. Lakin, zaman ile arasında benzeşiklik vardır. Gerçekliğin boyutu ile oyun dünyası arasındaki tuhaf iç-içelik, bilinen başka hiçbir zaman ve mekân komşuluğu modelinde açıklık kazanmaz. Oyun dünyası salt bir düşünce evreninde süzülmez; onun her zaman gerçek bir sahnesi vardır; fakat, yine de, gerçek şeylerin arasında gerçek bir şey değildir asla. Ama, dayanak bulabileceği gerçek şeylere mutlaka ihtiyacı vardır. Yani, oyun dünyasının hayalî karakteri salt öznel bir görünüşün fenomeni olarak aydınlatılamayacağı gibi, yalnızca bir ruhun manevî derinliğinden ibaret olan, fakat şeylerin altında ve arasında hiçbir biçimde rastlanmayan bir sayıklama olarak da belirlenemez. Oyun üzerine düşünmeye çalıştıkça, kendisi de o derece muammalı ve şüpheli bir hal alıyor gibidir.

Bazı temel özellikleri tespit ettik ve bazı şeylerin farkına vardık. İnsanların oynadığı oyun hayalî bir oyun dünyasının şevk dolu üretimidir, "görünüş" için duyulan harika bir sevinçtir. Oyun daima, ayrıca temsil unsuru tarafından, anlamlılık tarafından da ıralanmaktadır; ve her seferinde dönüştürücüdür: "yaşamın hafiflemesi"ni sağlamaktadır; yalnızca dünyevî

olan geçici bir çözümü, hatta neredeyse varoluş yükünün ağırlıklarından kurtulmayı sağlamaktadır. O bizi fiilî bir durumdan çekip çıkarmakta, bizi esir alan rahatsız edici ve bunaltıcı bir durumdan kurtarmaktadır; bizlere, seçim yapmak durumunda kalmış olmanın eziyetini yaşatmayan olanakların içinden uçup geçerken duyduğumuz bir fantezi mutluluğu bahşetmektedir. Oyun icra eden insan iki uç noktada var olmaya başlar. Bir defa oyun insanî bir egemenliğin zirvesi olarak yaşanabilir; böyle bir durumda insan neredeyse sınırsız bir yaratıcılığın tadını çıkarır; ne yapıyorsa, üretken ve engelsiz bir biçimde yapar, çünkü reel gerçekliğin uzamında üretmiyordur. Oyuncu kendisini hayalî²⁵ ürünlerinin "efendisi" olarak hisseder – oyun oynama, insan özgürlüğünün –fazla kısıtlanmadığı için– eşsiz bir imkânına dönüşmektedir. Ve, gerçekten de, oyunun içinde yüksek seviyede bir özgürlük unsuru hüküm sürmektedir. Ne ki, oyunun doğasının esasen ve sadece özgürlüğün varoluşsal gücüyle kavranılıp kavranılmaması gerektiği –ya da oyunun içinde bambaşka varoluş nedenlerinin de etkili olup olmadığı– yanıt bekleyen ağır bir sorudur. Gerçekten, özgürlüğün zıt ucunu da oyunda görebiliriz: yani, arada reel dünya gerçekliğinden uzaklaşmayı –bu uzaklaşma da kendinden geçmeye, büyülenmeye, maskenin şeytanlığına yenik düşmeye kadar varabilmektedir. Oyun, özgür kişiliğin Apolloncu parlak unsurunu içinde taşıdığı gibi, panik bir halde kendini-feda-edişin Dionysosçu karanlık unsurunu da içinde taşıyabilir.

İnsanın, oyun dünyasının gizemli görünüşüyle, hayalî olanın boyutuyla arasındaki münasebet çift anlamlıdır. Oyun, kendisi için uygun kategorilerin kolay ve açık bir biçimde hazır bulunmadığı bir fenomendir. Oyunun pırlıtlı, içsel çokanlamlılığı, belki en iyi, paradoksları ortadan kaldırmayan bir diyalektiğin düşünme araçlarıyla ele alınabilir. Oyunun, sıradan anlayışın kabul etmediği (çünkü oyun ona göre ciddiyetten, sahicilikten, gerçeklikten uzaktır, avarelik demektir) olağanüstü esashlığı büyük felsefe tarafından her zaman için tanınmıştır. Böylelikle, örneğin Hegel, oyunun, tüm kayıtsızlığı ve müthiş hafifmeşrepliğiyle, en yüce ve yegâne hakikî ciddiyet olduğunu söyler. Nietzsche de *Ecce Homo*'da şöyle der: "Ben, büyük görevlerle baş etmenin tek yolu olarak oyunu bilirim."²⁶

Şimdi sormamız gereken soru şu: Oyun, yalnızca ve yalnızca antropolojik bir fenomen olarak ele alınsa, aydınlatılabilir mi? İnsanın da ötesinde düşünmemiz gerekmez mi? Bununla, diğer canlılarda da bir oyun davranışı aradığımızı söylemiyoruz. Fakat, hayalî olanın tuhaf boyutu daha yakından belirlenmedikçe oyunun ontolojik yapısının anlaşılıp anlaşılamayacağı



sorusu biraz problemlidir. Oyunun yalnızca insanın beceribildiği bir şey olduğunu varsaysak bile, insanın oyuncu olarak insan-ülkesinde kalıp kalmadığı ya da bu esnada zorunlu olarak bir de insan-üstü olanla bir ilişki kurup kurmadığı sorusu halen cevapsız kalacaktır.

Esasen, oyun, insan varoluşunun, içinde kendi kendini yorumladığı temsili bir sembol-eylemdir. İlk oyunlar, arkaik insanın dünya bağlamındaki iç-duruşunu yorumladığı, kaderini "temsil ettiği", doğum ve ölüm olaylarını, düğünü, savaşı, avlanmayı ve çalışmayı göz önüne getirdiği sihirli kuttörenlerdir, ritüel nitelikteki büyük el kol hareketleridir. Sihirli oyunların sembolik temsili, basit gerçekliğin etrafından öğeler çıkarır; fakat, aynı zamanda, hayali olanın sisli dünyasından da öğeler çıkarır. İlkel zamanlarda, oyun, zaman zaman sosyal bağlamın dışına çıkarak üç günlük mutluluktan ibaret adacıklarına çekilen izole bireyler ya da grupların zevk dolu yaşam sürüşü olarak anlaşılmalıdır. Oyun, en eski zamandan beri en kuvvetli *bağlayıcı* güçtür, topluluk kurucudur – gerçi, ölmüşlerle yaşayanlar arasındaki topluluktan, egemenlik düzeninden ve de temel aileden farklıdır. Önceki insanların oyun topluluğu, birlikteliğin sözü edilen tüm bu şekil ve yapılarını *kapsar* ve bütün varoluşun toplam ansımalarını [Gesamtvergegenwärtigung] meydana getirir; ve, *şenliğin* oyun topluluğu olarak yaşam fenomenlerinin çemberini birleştirir. Arkaik şenlik, halk eğlencesinden daha fazlasıdır; o, insan hayatının, bütün ilişkilerinde sihirli boyuta yükseltilmiş gerçekliğidir; o, insanın ilahların, kahramanların ve ölülerin yakınlığını hissettiği ve kendisini evrenin bütün kutsayıcı ve korkunç güçlerinin huzurunda bildiği ritüel dramadır. Yani, ilk oyunun dinle de derin bir bağı vardır. Şenlik topluluğu, ilahlarla insanların yaptıkları işlerle çektikleri ıstırapların, taban tahtaları *dünya* olan bir sahnede temsil edildiği ritüel bir oyunun seyircilerini, *Mystes*'lerini ve *Epopetes*'lerini kapsamaktadır.

III. (Oyun ile varlık arasında olanı, bağlantıya yönelik sorun)

Oyunun yapısını, örneğin oyun havası, oyun topluluğu, oyun kuralı, oyuncak ve oyun dünyası gibi birtakım şekil kavramlarıyla ifade etme yolunda şu ana kadar sürdürdüğümüz çabamızda ikide bir "hayali olan" [das Imaginäre] ifadesini kullandık. Bu sözcüğe, "görünüş" [Schein] karşılığı da verilebilir. Fakat bunda yüksek bir tinsel sıkıntı kümelenmektedir. "Görünüş" terimini aşağı yukarı böyle anlıyoruz, özellikle bazı

somut durumlarda. Fakat, onunla aslında neyi kastettiğimizi söylemek yorucu ve güç. Felsefenin en büyük soru ve sorunları en gündelik sözcük ve şeylerde yatmaktadır. Görünüş kavramı da tıpkı varlık kavramı gibi o kadar karanlık ve o kadar az araştırılmış bir kavram ki – ve her iki kavram da kapalı, şaşırtıcı ve labirentvari bir biçimde birbirine ait, birbirinden geçiyor ve birbiriyle oyun halindedir. Bu ikisine girişen düşünme gitgide derine iner ve nihayet düşünülemez olanda son bulur.

İnsanî oyunun²⁷ bir parçası olduğu kadarıyla görünüşe yönelttiğimiz soruyla felsefi bir soruna değinmiş oluyoruz. Oyun, yaratıcı bir meydana getirmedir, bir üretilimdir. Ürün ise, oyun dünyasıdır, görünüşten ibaret bir evrendir, gerçekliği açıkçası pek iyi durumda olmayan bir sahadır. Yine de, oyun dünyasının görünüşü basitçe hiçbir şey değildir. Oyun oynarken o dünyanın içinde hareket ederiz; onun içinde yaşarız – elbette, bazen, sanki rüya âlemindeymişiz gibi tüy kadar hafif ve kolay yaşarız; bazen de, aşk ve heyecan dolu bir adanmışlık ve dalınçla. Zaman zaman, böylesi "görünüş", aşınmış sıradanlıkları içindeki ağır gündelik şeylere kıyasla daha güçlü bir yaşantısal gerçekliğe ve izlenim kuvvetine sahiptir. Peki, şimdi, *nedir* hayali olan? Bu tuhaf görünüşün yeri yurdu neresidir, statüsü nedir? Oyunun ontolojik doğasının içyüzünü kavrayış bilhassa yerin ve statünün belirlenmesine bağlıdır.

Genelde, 'görünüş'ten pek çok anlamda söz ederiz. Örneğin, şeylerin dış görünüşünü kastederiz, yüzeysel görünümü, salt önplanı ve benzerini kastederiz. Bu görünüş, tıpkı kabuğun çekirdeğe, görüngünün de 'öz'e ait olduğu gibi şeylerin kendilerine aittir. Bir başka seferinde ise, aldatıcı bir önel kavrayış,²⁸ hatalı bir görüş, belirsiz bir tasarım yönüyle söz ederiz görünüşten. O zaman, görünüş bizim içimizdedir, yanlış anlayanlardadır – "özne"dedir. Fakat, bunun yanı sıra, tasarımıyan (tasavvur eden) kişi ile tasarımıyan şeyler arasındaki hakikat ilişkisinden, bir başka deyişle, yanlış ilişkisinden düşünülüp çıkarılmamış olan önel bir görünüş de vardır – bir görünüş ki, ruhumuzu meşru bir biçimde yurt edinmiştir; düş gücünün, fantezinin ürünü şeklinde. Sorumuzu formüle etmek için, bu soyut ayrımlara ihtiyacımız var. Oyun dünyası *nasıl* bir görünüşdür? Şeylerin bir önplanı mıdır? Yanıltıcı bir tasarım mıdır? Ruhumuzdaki bir fantasma mıdır? Hiç kimse, fantezinin her oyunda etkisini özellikle gösterdiğini ve özgürce iş gördüğünü yadsımak istemeyecektir. Fakat oyun dünyaları *sadece* fantezinin birer ürünü müdür? Oyun dünyasının hayali evreninin sadece ve sadece insanın düşleminde var olduğunu söylemek, özel sanrıların veya özel fantezi edimlerinin kolektif bir sanrıya, öznel-



arası bir fanteziye doğru uzlaştığını söylemek fazla ucuz bir açıklama olurdu. Oyun oynama her zaman oyuncaklarla bir münasebettir. Sırf oyuncaklara bakarak bile, oyun oynamanın yalnızca ruhsal bir derinlikte gerçekleşmediğini ve nesnel dış dünyadan da bağımsız olmadığını görebiliriz. Oyun dünyası hem öznel fantezi unsurları hem de nesnel, ontik unsurlar içerir. Bizler fanteziyi ruhun yeteneği diye biliriz; rüyaları biliriz; iç seyirleri, fantezinin renkli içeriklerini biliriz. Peki ama, nesnel, ontik bir görünüş ne demektir? Şimdi, gerçekliğin içinde, hiç tartışmasız kendileri gerçek bir şey olan, ama yine de "gerçekdışı" birer unsur içeren çok tuhaf şeyler var. Kulağa çok tuhaf ve şaşırtıcı geliyor. Fakat, bu gibi şeyleri herkes bilir; sadece, bu şeyleri genelde böyle çapraşık ve soyut bir biçimde tarif etmiyoruzdur. Bunlar, nesnel olarak mevcut olan *resimlerdir*. Örneğin, göl kenarındaki bir kavak ağacının görüntüsü suyun ışıltılı yüzeyine yansımaktadır. Yansımalar da bizzat koşulların birer parçasıdır, tıpkı ışık dolu bir çevredeki gerçek şeyler gibi. Şeyler ışık görünce gölge yapar, kıyadaki ağaçların görüntüsü göle yansır, çevrede bulunan şeylerin görüntüsü düz ve parlak metal yüzeye yansır. Nedir bu yansıma? Kendisi resim olarak gerçektir; gerçek ve özgün ağacın gerçek bir suretidir. Fakat, resmin "içinde" bir ağaç temsili var; ağaç, suyun yüzeyinde belirmektedir, fakat öyle ki, ağaç orada yalnızca görüntü ortamında vardır, gerçekten var değildir. Bu gibi bir görünüş, varolanın *bağımsız* bir türüdür ve gerçekliğinin esas unsuru olarak da özgül bir "gerçekdışı" şey içerir – ve bunun dışında, basitçe gerçek olan başka bir varolana dayanır. Kavak ağacının görüntüsü, yansıdığı suyun yüzeyini örtmüyor. Kavak ağacının yansıması yansıma *olarak*, yani belli bir ışık fenomeni olarak, gerçek bir şeydir ve içinde "gerçek-dışı" olan yansıma kavağı barındırır. Bu, belki biraz fazla yapmacık gelebilir – ama, yine de, alışılmadık bir şey değil de, her gün gözümüzün önünde olan, bildik bir şeydir. Batı felsefesine geniş ölçüde yön vermiş olan Platoncu bütün varlık öğretisi, dönüp dolaşp, gölge ve yansıma şeklindeki suret modelleriyle iş görür ve dünyanın yapısını böylece yorumlar.

Ontik görünüş (yansıma ve benzeri), salt oyun dünyasıyla benzer bir durumdan fazlasıdır; bu görünüş çoğunlukla yapısal bir unsur olarak oyun dünyasında bizzat görülür. Oyun oynama, kendi içinde adeta bir "yansıma"ya, yani, rollere uygun olarak oyun dünyası içinde sergilenen davranışa dokunan gerçek bir davranıştır. İnsan tarafından oyun-dünyasal bir görünüşü verimli bir biçimde üretme olanağı, büyük oranda, halihazırda doğanın kendisinde gerçek bir görünüşün bulunduğu olgusuna bağlıdır. İnsan yalnızca yapay şeyleri yapabilmekle kalmıyor, aynı zamanda, içlerinde

varolan görünüş unsurunun da bulunduğu yapay şeyler üretebiliyor. İnsan, hayali oyun dünyaları tasarlıyor. Küçük kız, hayal gücü nakşedilmiş bir üretim sayesinde, bir (oyuncak) bebeği kendisinin "yaşayan çocuğu" ilan ediyor; bu arada, kendisi de "anne"lik rolüne bürünüyor. Oyun dünyasına hep gerçek şeyler aittir – fakat bunlar bazen ontik görünüş niteliğindedir, bazen de, insan ruhundan devşirilmiş öznel bir görünüş giyinmişlerdir.

Oyun oynama, görünüşün sihirli boyutunda sonlu yaratıcılıktır.

Gerçeklik ile gerçekdışılığın, insanın oynadığı oyunda birbirine nasıl nüfuz ettiğini tam olarak ortaya sermek, düşünme zorluğu açısından son derece derin ve ağır bir sorundur. Oyunun varlık kavramının belirlenmesi bizleri gerisin geri felsefenin ana sorularına, yani varlık, hiç, görünüş ve oluş hakkındaki spekülasyona ulaştırır. Fakat, şu noktada bunu geliştiremeyiz. Ama, yine de, oyunun gerçekdışılığı üzerine yapılan olağan konuşmanın, hayali olanın gizemli boyutu sorgulanmazsa eğer, yetersiz kalacağı açıktır. Peki, bu hayali olanın ne gibi bir insanî ve kozmik anlamı var? Diğer şeylerin arasında, iyice ölçülüp çizilmiş²⁹ bir bölge mi oluşturmaktadır? Gerçekdışı olanın tuhaf ülkesi, bütün³⁰ şeylerin *özlevinin* anımsatıcı 'an'a getirilişinin yüksek mevkii midir? Oyun dünyasının sihirli yansımasında rastgele seçilip çıkarılmış tekil şey (mesela oyuncak) *sembol* haline gelir. O, temsil eder. İnsanın oynadığı oyun, dünya ile yaşamın anlamını an'a getirilişin sembolik faaliyetidir (bunu artık bilmiyor olsak bile, bu böyledir).

Oyunun bizlere sunduğu ontolojik sorunlar oyun dünyasının *varlık türüne*³¹ ve oyuncağın –daha doğrusu oyun faaliyetinin– sembolik değerine dair yukarıda belirttiğimiz sorularla sınırlı değildir. Düşünmenin tarihinde yalnızca oyunun *varlığı* kavranılmaya çalışılmıyor – aynı zamanda, *oyundan hareketle varlığın anlamını* belirlemeye çalışmak gibi müthiş bir evirmeye de cüret ediliyor. Buna spekülatif oyun kavramı diyoruz. Kısacası: Spekülasyon, varlığın özünün *bir varolanın alegorisinde* ıralanmasıdır, *dünya-ıç* bir modelden fırlayan kavramsal bir *dünya formülüdür*. Filozoflar buna benzer pek çok model tüketmiştir: Thales suyu, Platon ışığı, Hegel tını ve saire. Fakat böylesi bir modelin aydınlatma gücü o anki düşünürün seçici keyfiliğine bağlı değildir – esasen, varlığın bütününün gerçekten de tek bir varolanda tekrar tekrar yansıyor yansımamasına bağlıdır. Kozmosun, durumunu, yapısını ve anahatlarını dünya-ıç bir şeyde alegorik bir biçimde tekrarladığı her yerde, spekülatif bir dünya formülünün geliştirilebileceği felsefi bir anahtar fenomen nitelenmektedir.

Oyunun fenomeni, görüngü olarak halihazırda sembolik temsilin temel özelliği tarafından ıralanmış olan bir görüngüdür. Acaba, oyun,



bütün'ün alegorik dramasına; aydınlatıcı, spekülâtif dünya metaforuna mı dönüşüyor? Bu cüretkâr, pervasız düşünce gerçekten düşünülmüştür. Avrupa düşüncesinin şafağında Herakleitos şu sözü söylüyor: "Dünyanın akışı oyun oynayan bir çocuktur, tahtanın üzerindeki taşları süren – çocuğun bir krallığı" (52. Fragman).³² Ve 25 yüzyıllık düşünme tarihinin ardından Nietzsche diyor ki: "Bir oluş ve yok oluş, bir yapış ve yok ediş, ahlâkî hiçbir bir töhmet olmaksızın, ebediyen aynı masumiyet içinde, bu dünyada yalnızca sanatçının ve çocuğun oyununda vardır"³³ – "dünya Zeus'un oyunudur..."³⁴ (*Yunanların Trajik Çağında Felsefe*).

Bizleri estetik bir dünya yorumuna doğru iten böylesi bir görüşün derinliği, fakat aynı zamanda da tehlikesi ve baştan çıkarma gücü burada göz önüne serilemez. Fakat, varolana genel olarak oyun olarak hüküm sürdürtten tuhaf dünya formülü, oyunun zararsız, ikincil veyahut da "çocukluğu" bir şey olmadığı –biz sonlu insanların tam da sihirlî üretişimizin yaratıcı gücü ve görkeminde, çok derin bir anlamda "oyuna sürülmüş" (riske edilmiş) olduğumuz– şüphesini uyandırabilir belki. Dünyanın özü oyun olarak düşünülürse, insanın uçsuz bucaksız evrende, hüküm süren bütün'e karşılık gelebilen tek varolan olduğu sonucu doğar. İnsan ancak insanüstülüğe karşılık gelirse, kendi yerli özüne ulaşmayı başarır.

İnsan varoluşunun, bütün varolanın oynamakta olan varlık-nedenine oyunsal açıklığını şair şu dizelerde dile getiriyor:

"Kendi attığını yakaladığın sürece, her şey marifettir ve cüzî kazançtır – ancak, ansızın topu sen yakalarsan, ebedî bir oyun arkadaşının sana attığı, ortana, tam isabetli bir kıvraklıkta, Tanrı'nın büyük köprülerinden birinin kemerleri gibi: ancak o zaman, yakalayabilmek bir beceri olur, senin değil, bir dünyanın becerisi. Sonra, topu geri atacak güce ve cesarete sahip olsaydın, hayır, daha da harika olan, cesareti ve gücü unutsaydın, ve topu öylece atmış olsaydın, ... (tıpkı yılın, kuşları attığı gibi, göçmen kuş sürülerini, genç bir sıcaklığın yaşlısının denizlerin ötesine fırlattığı), ancak böyle bir cürette layığıyla sen de oynamış olursun. Artık atışı kolaylaştırmazsın; zorlaştırmazsın. Ellerinden meteor çıkar ve hızla onun odalarına dalar." (Rilke, son dönem şiirleri).³⁵

Düşünürler ve şairler oyunun muazzam anlamına bu derece insanî bir derinlikte işaret ediyorlarsa, bizler de şu sözü aklımızdan çıkarmamalıyız: Çocuklar gibi olmadığımız sürece cennete giremeyiz.

