

## OYUNLARLA YAŞAYANLAR ya da YAŞADIĞIMIZ OYUNLAR

Yavuz Pekman\*

*Dalgın ve üzüntülü yürüyordu.*

*Oyunlarından yorulmuş görünüyordu*

*Bütün oyunları ciddiye almaktan yorulmuştu.<sup>1</sup>*

Oğuz Atay, 1977 yılında henüz 43 yaşındayken yaşama veda ettiğinde, yıllarca üzerinde düşündüğü ve çalıştığı büyük projesi “Türkiye’nin Ruhunu”nu ne yazık ki tamamlayamamış, ancak yine de ardında biri biyografik olmak üzere üç roman (“Tutunamayanlar”, “Tehlikeli Oyunlar” ve “Bir Bilim Adamının Romanı”), bir öykü kitabı (“Korkuyu Beklerken”), bir günlük ve bir de oyun (“Oyunlarla Yaşayanlar”) bırakmıştı. Atay, bu çalışmalarıyla, gerek gündeme getirdiği konu ve sorunlar, gerekse çalışmalarındaki yenilikçi dil ve biçim anlayışıyla, edebiyatımızın en fazla ilgi çeken ve tartışılan yazarlarının başında gelmiştir. Yazar, eserlerinin hemen hepsinde Türkiye’nin tarihsel ve toplumsal dinamiklerini irdelerken, ülkemiz aydınlarının - bu dinamikler paralelinde - toplum içindeki konum ve duruşlarını sorgulamış, bu bakımdan yazar üzerine yapılan değerlendirme ve incelemeler de çoklukla eserlerindeki bu “aydın” olgusu bağlamında olmuştur.

Oğuz Atay’ın bütün yapıtlarında, belirleyici bir unsur olan “aydın” olgusunun yanı sıra, “oyun” olgusu da önemli bir yer tutmuştur. Tatjana Seyppel’e göre “Oyun, Oğuz Atay için anahtar kavramdır”.<sup>2</sup> Bu o kadar böyledir ki, yazar kitaplarından ikisinin (“Tehlikeli Oyunlar” ve “Oyunlarla Yaşayanlar”) isimlerine “oyun” sözcüğünü yerleştirerek, adeta okuyucularının ilgisini bu kavram üzerine çekmeye çalışmıştır. Atay eserlerinde, “oyun” olgusunu evrensel ve ulusal boyutlarıyla ele alarak, “oyun”un toplumsal ve bireysel alanlarda üstlendiği belirleyici rolü çok farklı

---

\* Okutman Dr.; İ.Ü. Edebiyat Fakültesi Tiyatro Eleştirmenliği ve Dramaturji Bölümü

<sup>1</sup> ATAY Oğuz, **Tutunamayanlar**, İletişim Yayınları, 4. Baskı, İstanbul 1985, s: 322

<sup>2</sup> SEYPPPEL Tatjana, **Oğuz Atay’ın Dünyası**, çev: Tanıl Bora, İletişim Yayınları, İstanbul 1989, s: 79

açılardan sorgulamış, bu yönüyle hayatın, “oylanan yaşam oyunları”yla şekillenen maskesini düşürerek, gizlenen asıl gerçekliğin farkına varmamızı ya da aldatıcı dış gerçeklikle hesaplaşmamızı sağlamaya çalışmıştır.

Bu çalışmada, Oğuz Atay’ın tek tiyatro yapıtı olan “Oyunlarla Yaşayanlar” isimli “oyun”undan yola çıkarak, yazarın “oyun” kavramına yaklaşımı değişik boyutlarıyla tartışılmaya çalışılacaktır. Çalışmanın başında bu kavramın özetle de olsa tanımı yapıldıktan ve bu kavrama ilişkin belli başlı kuramsal yaklaşımlara değinildikten sonra, yazarın eserinde tartıştığı, “oyun”un genel olarak sistem ve toplumsal yapı içindeki konumlanması, bireyi ve bireyin tutum ve ilişkilerini belirleme biçimlerinin yanında, bu kavramın yazarlık tekniğine ve yazarın biçimine etkileri de ele alınacaktır.

### “Oyun” Kavramı

Hollandalı tarihçi Johan Huizinga, bir kültür olgusu ve bir kültür yaratıcı olarak ele aldığı “oyun”un toplumsal işlevi üzerine yazdığı ünlü eseri “Homo Ludens”de, “oyun”un kapsamlı bir tarifini yaparken, bu kavramı şu sözlerle tanımlamaktadır:

*Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile “alışılmış hayat”tan “başka türlü olmak” bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir.<sup>3</sup>*

Huizinga, bu sınırlayıcı tanımın ardından “oyun” sözcüğünün farklı toplum ve toplulukların dillerinde, hangi farklı anlamlarda kullanıldığını karşılaştırmalı olarak ele almıştır. Bu değerlendirmenin ayrıntılarına girmeyi bir yana bırakarak, sözcüğün dilimizde hangi anlamlarla kullanıldığına bakacak olduğumuzda ilginç sonuçlar elde edilmektedir. “Oyun” TDK sözlüğünde bir anlamıyla “vakit geçirmeye yarayan, belli kuralları olan eğlence” bir başka anlamıyla da “bedence ve kafaca

---

<sup>3</sup> HUIZİNGA Johan, **Homo Ludens**, çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1995, s: 48

yetenekleri geliřtirmek amacıyla yapılan, eviklięe dayanan her trl yarıřma” olarak tanımlanmıřtır. Eęlence amalı trl eřit oyunlar, yarıřmalar, spor msabakaları gibi biimleri kapsayan bu tanımların yanında szlk, “mzik eřlięinde yapılan hareketler btn”, “sahne veya mikrofonda oynamak iin hazırlanmıř eser, temsil” ve “tiyatro veya sinemada sanatının roln yorumlama biimi” gibi tanımlarla kimi sanat formlarını da “oyun” kavramının kapsamı iine almıř, dahası gndelik hayattaki oyun olgusuyla tiyatro sanatını da birbirine yaklařtırmıřtır. Bu tanımların yanında asıl ilgin olanlar, “hile, dzen, desise, entrika”, “kumar” ve “hasmını yenmek iin yapılan trl biimlerde řařırtıcı hareket” řeklinde ifade edilen  farklı tanımdır.<sup>4</sup>

Birbirinden farklı olan bu tanımlar karřılařtırıldıęında, “oyun” kavramı iin belli ortak zellikler hemen dikkati ekmektedir. Buna gre, her oyun birden ok taraf iermektedir, en azından oyun, oynayana gre bir bařka tarafa yneliktir. Bir bařka nemli zellik, biim ve nitelięi ne olursa olsun, oyunun her zaman belli bir amaca dnk olmasıdır. Bu ama, sanatta olduęu gibi bilgilenme, duygulanım, arınma olabileceęi gibi, bařka oyunlarda eęlenme, kazan elde etme, kendini gl kılma ya da en geniř anlamıyla kiřisel veya toplumsal ıkar saęlama gibi, oyunların nitelięine gre sayısız farklı řekilde, bazen de birkaı bir arada karřımıza ıkabilir. Yine oyunlar “alıřılmıř hayattan bařka trl olmak” zellięiyle, sanki bir st gereklik olarak dřnlebilir, bu anlamda bir gizlilik ya da tarafların tutumuna gre belirlenen amaca ulařmak iin bir “taktik” ya da “strateji” ierirler.

Semih Koray’ın geniř kapsamlı “oyun” tanımı de bu sylenenleri tamamlayıcı niteliktedir:

*Oyun derken, birden ok tarafı ieren ve tarafların tutumlarıyla sonucu etkileyebildikleri durumları temsil etmek amacıyla oluřturulmuř matematiksel modelleri kastediyoruz. Buradaki temel unsur, taraflardan birinin benimsedięi tutumun tek bařına sonucu belirleyememesidir. Sonucu belirleyen, ilgili tm tarafların birer tutum semesi sonucu oluřan bileřimdir. Dolayısıyla taraflardan her birinin dięerlerinin ne yapacaęını gzetmesi ve kendi kararını buna gre vermesi sz konusudur. (...) Bir oyunun temel unsurlarını, o oyunun tarafları (oyuncular) ve bu*

---

<sup>4</sup> Trk Dil Kurumu, **Trke Szlk**, Trk Dil Kurumu Yayınları, 9. Baskı, Ankara 1998, Cilt 2, s: 1711-1712

*tarafların karar verirken sahip oldukları seçenekler (stratejiler) ile oyuncuların, oyunun ortaya çıkarabileceği sonuçlara ilişkin tercihleri oluşturuyor. Bu tercihler (...) kapitalizmin bireylere yüklediği bencilliği de yansıtabilir, başkalarının ya da toplumun bütününe çıkarlarını önde tutmayı benimsemiş bir özgeciliği de.<sup>5</sup>*

Huizinga'ya göre, “oyun kültürden daha eskidir.”<sup>6</sup>, dahası “kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir. Toplumsal hayat, oyunlar tarafından temsil edilen yüksek bir saygınlık veren biyoloji-üstü biçimler halinde açığa çıkmaktadır. Topluluk bu oyunlarda, hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir.”<sup>7</sup> Demek ki, Huizinga'ya göre oyunun kökeninde kültürü oluşturucu, hatta yaratıcı bir işlevi vardır. Bu işleviyle oyun, toplumsal hayatın düzenlenmesinde ve toplumsal ilişkilerin işleyişinde de belirleyici bir etken olarak karşımıza çıkmaktadır.

*Bir kültürün gelişiminde, oyun ile “oyun-olmayan” arasında kökenden beri olduğu varsayılan ilişki değişime uğrar. Kültür, doğal olarak, oynasal unsuru yavaş yavaş arka plana iter. Bu unsur büyük bir bölümü itibarıyla kutsal alan tarafından özümленir, bilgelik ve şiir halinde, hukuki ve siyasal hayat biçimleri içinde billurlaşır. Böylece oynasal nitelik artık tamamen kültürel olgular tarafından gizlenmektedir.<sup>8</sup>*

Oyun, kültürel olgular tarafından gizlendiğine göre, insanlar toplumsal ilişki ve davranışlarında bilinçli ya da çoğunlukla bilinçsiz olarak - belki de alışkanlık haline gelmiş - bir gizli oyunu sürdürmektedirler. Kişilerin yanında, toplumun oluşturduğu kimi kurumlar veya bu kurumların temsil ettiği kavramlar da saklanmış birer oyunun tarafları gibidirler.

Örneğin ülkemiz kültürünün çok bilindik olgularından biri olarak “kız isteme” törenini (oyununu) ele alalım. Kız istemede, kız ve erkek tarafı olmak üzere iki “taraf” vardır. Oyunun kuralları önceden, herhangi bir anlaşmaya gerek duyulmaksızın, kültürel olarak saptanmıştır. Belli bir giyim biçimine, hediye sunma

<sup>5</sup> KORAY Semih, “John Nash, oyunlar teorisi ve sosyalizm”, **Bilim ve Ütopya**, Temmuz 2002, s: 8

<sup>6</sup> HUIZİNGA Johan, **a.g.e.**, s: 16

<sup>7</sup> **a.g.e.**, s: 67

<sup>8</sup> **a.g.e.**, s: 68

şekline, kahve içme ya da şeker yeme gibi kimi davranış alışkanlıklarına, “Allah’ın emri peygamberin kavli” gibi sözel kalıplara uymak temel adetler, başka bir deyişle oyunun uyulması beklenen kurallarıdır. Oyunda, tarafların konumlarına göre, hedefledikleri bir amaçları bulunmaktadır. Bu amaca ulaşabilmedeki belirsizlik ve gösterdikleri çaba, taraflarda bir gerilim veya sevinç duygusu yaratmaktadır. Taraflardan birine göre amaç, oğullarına uygun buldukları bir “kız almak”, diğerine göreyse, uygun bir evlilik yanında, arzuladıkları başlık parasını, maddi değere sahip çeşitli hediyeleri karşı taraftan koparmak da olabilir. Bunların hepsinin dışında taraflar, sadece çocuklarının mutlu olmasını da amaç edinmiş olabilirler, ancak unutmamak gerekir ki mutluluğun tarifi de kişiden kişiye değişeceği için tarafların talepleri de bu farklı tariflerden etkilenebilecektir. Bu açıdan bakıldığında, gündelik hayatımızın alışıldık bir parçası olarak “kız isteme” Huizinga’nın oyun tanımında yer alan hemen bütün unsurları içinde barındıran bir kültür olgusu olarak karşımıza çıkmaktadır.

“Kız isteme” oyununda, bir gelenek olarak, kız tarafının başlangıçta kızı vermeye hemen istekli gözükmemesi, kendini “naza çekmesi” ya da karşı taraftan pahalı hediyeler talep etmesi, bunun karşısında ise erkek tarafının oğlunun niteliklerini övmesi, gösterişli hediye ya da törenler vaat etmesi taraflar arasında karşılıklı bir kazanma isteğinin veya buna bağlı olarak bir üstünlük duygusunun göstergesi olarak da görülebilir. Bu durum, oyunun “başka türlü olmak” ya da “başka türlü görünmek” yanına, bir ölçüde onun gizlilik tarafına bir örnek teşkil etmektedir.

Huizinga’ya göre, grup halinde oynanan oyunların çok büyük bir bölümü, bir zıtlama ya da başka bir ifadeyle çatışma (agon) içerir. Agon tiyatro kuramının da en temel, olmazsa olmaz kavramlarından biridir. Çatışma, karşılıklı bir ilişkide en genel tanımıyla bir üstün gelme amacı da barındırmakta, bu da oyunun gerilim ve belirsizlik özelliklerini meydana getirmektedir. Bu durumda, “Homo Ludens” yazarı için “oyun her zaman başarı sorununu içerir.”<sup>9</sup>

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

---

<sup>9</sup> a.g.e., s: 69

*oynandığı zaman işe dahil olmaktadır. Kazanmak nedir? Ve ne kazanılmaktadır? Kazanmak, bir oyunun sonunda “üstünlüğü belli etmektir.” Ancak sınırları iyice belirli olan bu üstünlük, genel bir üstünlük görünümüne bürünme eğilimi gösterir. Ve bu yüzden de, kazanmak bizzatı oyunun sınırlarını aşar, itibar ve onur verir. Ve bu onur ile itibardan, kazanan kişinin ait olduğu grup da hemen yarar sağlar. Burada kazanılan başarı, büyük ölçüde bireyden gruba aktarılabilir niteliktedir. Fakat bundan daha önemli bir özellik vardır. Agon içgüdüsünde, öncelikle ne bir güç arzusu ne de bir egemen olma iradesi vardır. İlk güdü, başkalarını geçme, birinci olma ve onurlandırma yönündedir. Bunun sonucu olarak, ortaya çıkabilen, kişinin veya grubun maddi gücünü arttırabilme olasılığı, yalnızca ikincil bir kaygıdır.<sup>10</sup>*

Aslında, ister saygı görme, ister onurlandırılma, ister maddi kazanç sağlama, sonucu ne olursa olsun, bu “kazanma fikri”, “oyun” kavramının yaşamın her alanına yayılmasına neden olmaktadır. Örneğin kapitalist toplumda, en kaba anlamıyla, en fazla maddi güce ya da sermayeye sahip olmak, en üstün (egemen) olmakla eşdeğer görüldüğünden, kişiler böylesi bir yapıda oyunlarını para kazanma temel amacı üzerine kurmaya başlayacaklardır. Bu bakımdan, böyle bir toplumda kendi başlarına sermaye biriktirme imkan ve umutları olmayan alt gelir gruplarına mensup kişiler lotarya, altılı ganyan gibi şans oyunlarına ya da pop müzik veya futbol gibi kimi geçer akçe oyunların “star”ı olmaya yöneleceklerdir. Borsa bu türden bir yapıda vazgeçilmez bir oyundur. Bunların yanında büyük gelir sahipleri şirketlerinin kazancını yükseltmek için yerine göre reklam, yerine göre şirketler arası ilişkiler veya rekabet, yerine göre de vergi kaçırma gibi oyunlara başvurabilirler. Bu noktada Huizinga'nın büyük bir şirketin müdürü olan A.F. Philips'ten aktardığı cümleler dikkat çekicidir:

*Bu şirkete girdiğimden beri, teknik ve ticari bölümler arasında, kim kimi mat edecek cinsinden bir rekabet olmuştur. Teknik bölüm, ticaret bölümünün yeteri kadar mahreç bulamayacağını düşünerek aşırı üretim yaparken; diğeri de teknik bölümün talebi karşılamaya yetemeyeceği düzeye varana kadar mal pazarlamaya uğraşıyordu ve bu mücadele hep sürdü; her bölüm sırası geldiğinde zafer kazanıyordu. Kardeşim*

---

<sup>10</sup> a.g.e., s: 72

*ve ben, işimizi daima bir görev olarak değil de, çalışma arkadaşlarımızı ortak etmek istediğimiz bir spor olarak düşündük.*<sup>11</sup>

Tıpkı bunun gibi, örneğin, ülkemiz gibi erkek egemen bir toplumda, güçlü olmak ya da “kazanmak”, ancak kültürel olarak tanımlanmış bir erkek rolünü başarıyla “ oynamak”tan geçmektedir. Bu erkek rolünün en belirgin özellikleri, “eve ekmek getirme” zorunluluğunun yanı sıra, bedensel ve cinsel olarak güçlü olmaktır. Bu bakımdan şiddet ve cinsellik içeren yaşam oyunları toplumumuzu fazlasıyla meşgul etmektedir, kaldı ki, bu türden oyunlarda bir erkek başarıya ne kadar fazla ulaşırsa, toplum içinde o kadar itibar kazanıldığı, o denli saygı görüldüğü fikri de sadece erkekler arasında değil, tüm toplum kesimlerinde yaygındır.

Ünlü ruh bilimci Eric Berne de, klinik çalışmalarından yola çıkarak, ortaya koyduğu örnekler ve çözümlenmelerle, oyun kavramına yeni bir boyut katmış, *Games We Play* (“Hayat Denen Oyun”) isimli kitabında özellikle bireyin çocukluktan yetişkinliğe oyun olgusuyla ilişkisini ve bireyler arası ilişkilerde oyunun ne denli yaygın ve önemli bir yere sahip olduğunu ortaya koymuştur. Berne’e göre oyun, “iyice tanımlanmış, önceden sezilebilecek bir sonuca doğru gelişen tamamlayıcı, gizli karşılıklı davranış dizilerini içerir.”<sup>12</sup> Berne, oyunu tanımlarken onun iki önemli özelliğine dikkat çekmektedir, bunlar “gizlilik” ve “duygusal yarar sağlama”dır. Berne, önceden belirlenmiş ve herkes tarafından bilinen davranış dizileri olarak “yöntemler”i, eğlenceye dayanan oyunlar olarak “eğlenticilikler”i ve dış toplumsal güçler tarafından düzenlenen, tamamlayıcı ve karşılıklı eylem dizileri olarak “törenler”i, tanımladığı bu “oyun” kavramından ayrı tutar. Berne için asıl önemli olan, “oyun”un “temel olarak dürüst olmayan bir yapısı”<sup>13</sup> olmasıdır.

Huizinga için, oyunun zıddı “ciddiyet”tir.<sup>14</sup> Oysa Berne için yaşam içinde oynanan oyunlarda, oyun sözcüğünün karşıt anlamı “dürüst”lüğü içermektedir. Bu noktada, kişilerin birbirlerine karşı olan tutum ve davranışlarında, her zaman kötü niyetli ve yaptıklarının tam bilincinde olmamakla beraber, dürüst olmadıkları, birbirlerinden sakladıkları, gizli bir bölge olduğunun altı çizilmektedir. Örneğin, eşini

---

<sup>11</sup> a.g.e., s: 239

<sup>12</sup> BERNE Eric, **Hayat Denen Oyun**, çev: Selami Sargut, Kariyer Yayıncılık, İstanbul 2001, s: 53

<sup>13</sup> a.g.e., s: 54

<sup>14</sup> HUIZINGA Johan, a.g.e., s: 65

aldatan bir erkeğin bu durumu karısından türlü yollarla saklama gayretleri, ev içindeki sevgi dolu ve müşfik davranışları, görünüşte eş aldatma olgusuna karşı olan tutumu, belki topluma karşı mutlu bir yuva ve iyi bir eş görüntüsü verme isteğinden, belki çocuklarının mutluluğunu düşündüğünden ya da karısına karşı derin bir sevgisi olduğundan ileri gelebilir, ancak bu iyi niyetli gibi görünen düşüncelere rağmen, aldatan eş hiçbir zaman dürüst olarak kabul edilemez. Oğuz Atay da “Günlük”ünde, oyun olgusunun belki de en fazla bu yönünü önemseydiğinin altını şu sözlerle çizmektedir:

*Oyunlar, ciddi, hatta vahim olabilir, insanların hayatı sözkonusu olabilir; oynayanlar da kendilerini ölesiye ciddi hissedebilirler, fakat bir oyun, gerçek yaşantının gerçek ilişkisinin yokluğunda onun yerine geçen bir şeydir. Sınırlamalar, çekinmeler oldukça bu gerçek işlerin varlığı tehlikededir.<sup>15</sup>*

Çocuk, anne karnından çıkarak dünyaya gelmenin yarattığı travmayı üzerinden attıktan sonra, kendisini bir dolu karmaşık, anlaşılması güç oyun içinde bulur. Çocuk için kişiler arasında cereyan eden bu yaşam oyunlarını anlamak ve çözümleyebilmek tek başına kendi gözlem ve deneyimleriyle pek de mümkün değildir. Bu bakımdan anne ve babasının desteğine ihtiyacı vardır. Bu açıdan çocuk yetiştirmek, “ona oynayacağı oyunları öğretmek” anlamına gelmektedir. Bu oyunlar, yukarıda da belirtildiği gibi, birer toplumsal ve kültürel olgu olarak, böylelikle kuşaktan kuşağa geçerek - özellikleri ya da biçimleri değişiyor da olsa - varlıklarını sürdürmektedirler.

*Günümüzdeki görüşe göre, çocuk yetiştirme olayına, hangi oyunların nasıl oynanacağına çocuğa öğretildiği bir eğitim süreci gibi bakılabilir. Ayrıca, yerel toplumsal yapı içindeki durumuna göre gerekli yöntemler, törenler ve eğlenciler de öğretilir, ancak bunların önemi daha azdır. Yöntemler, törenler ve eğlenciler konusundaki bilgi ve yeteneği, diğer koşulların eşit olduğu varsayıldığında, çocuğun önündeki olanakları belirler. Oysa oyunlar çocuğun bu olanakları ne denli kullanabileceği, ortaya çıkan sonuçların hangilerine uyum yapabileceğini ortaya koyar. Yaşam öyküsünün öğeleri gibi ya da bilinçdışı yapılmış bir yaşam tasarısı*

---

<sup>15</sup> ATAY Oğuz, **Günlük**, İletişim Yayınları, 7. Baskı, İstanbul 2002, s: 118



*benzeri, en çok sevdiği oyunlar, onun geleceğini saptar: mesleği, evliliğinin doğurduğu sonuçlar, ölümünü çevreleyen koşullar hep bu oyunlarla belirlenir.*<sup>16</sup>

Buraya kadar, belli başlı kuramsal yaklaşımlara da kısaca değinerek, “oyun” kavramının tanımını yapmaya, kültürel ve toplumsal görünümünü saptamaya, temel amaç ve işlevlerini anlamaya, böylelikle asıl konumuz için temel bir çerçeve oluşturmaya çalıştık. Bundan sonraki bölümlerde, Oğuz Atay’ın, “Oyunlarla Yaşayanlar” oyununda, ”oyun” kavramına hangi açılardan yaklaştığını ve hangi bakımlardan tartıştığını bulgulamaya çalışacağız.

### Toplumsal ve Kültürel Bir Olgu Olarak “Oyun”

*Ülkemiz büyük bir oyun yeridir. Her sabah uyanınca, biraz isteksiz de olsak, hepimiz sahnenin bir yerinde, bizi çevreleyen büyük ve uzak dünyanın sevimli bir benzerini kurmak için toplanırız. Küçük topluluklar olarak, birbirimizden bağımsız davranarak ve birbirimizi seyrederek günlük oyunlarımıza başlarız. Ben Hikmet IV, zamanında - yani Hikmet I olduğum sıralarda - bu oyunu ciddiye almış ve bütün oyunları heyecanla seyretmişim. Sonunda, kendi oyunumu, bütün oyunların dışında ve gerçek olarak yaşamaya karar verdim. İnsanlarımız, aynı piyesi yıllardır aynı biçimde oynamanın yorgunluğu ve gerçeğe bir türlü benzetememenin bezginliği içindeyken ben, bizlere bugüne kadar hiç yararı dokunmamış olan aklın - daha doğrusu akıl olduğunu sandığımız akıl taklidinin - zincirlerinden kurtularak bütün ülkeleri ve onların gerçek kişilerini içine alan büyük oyunun heyecanı içinde bulunuyorum.*<sup>17</sup>

Oğuz Atay, “Oyunlarla Yaşayanlar”ı temel olarak yaşamın bir oyun, en bilinen ifadesiyle bütün dünyanın da bir sınırsız sahne olduğu tezi üzerine kurmuştur. Oyun boyunca, “oyun”un nerede bittiği, gerçeğin nerede başladığı sorusu sorulmakta, insanlar yaşamları boyunca hiç tamamlamadıkları ya da tamamlamaktan kaçındıkları “oyun”larla bir bakıma gerçeklerden de kaçmaktadırlar. Bu bakımdan yazarın oyuna koyduğu (ancak sonradan “Oyunlarla Yaşayanlar” olarak değiştirdiği)

<sup>16</sup> BERNE Eric, **a.g.e.**, s: 64

<sup>17</sup> ATAY Oğuz, **Tehlikeli Oyunlar**, Sinan Yayınları, İstanbul 1973, s: 368

ilk isim ilginçtir: Hayat Bir Oyundur.<sup>18</sup> Atay, oyunu ilk yazımından sonra Kenter Tiyatrosu'na götürmüş, burada sanatçılarla oyun üzerine yaptığı konuşmalarda da bu temel düşüncenin altını çizmiştir.

*Yıldız Hanım tipleri ve olanları ve her şeyin nedenini pek anlayamadığını söyledi. Genellikle başka şeylerle - Şarlo (?) - benzerlikler buldu. İkinci perdenin daha tekrarlarla dolu ve sönük olduğunu söyledi. Şükran Güngör etkilendiğini belirtti, ama neyin gerçek neyin oyun olduğunu anlayamamış. Ben de bunu yapmak istediğimi söyledim.<sup>19</sup>*

Atay oyununda, “oyun” olgusunu iç içe geçirdiği üç temel boyutla ele almaktadır. Oyunun baş kahramanı emekli tarih öğretmeni Coşkun Ermiş, sıkıntılı yaşamından kurtulabilmek ve bir bakıma varolabilmek için hiç bitiremediği tiyatro oyunları yazmakta ve prova etmektedir. Bir yandan Coşkun ve çevresindekiler (oğlu Ümit, tiyatro oyuncular Saffet, Emel) birbirlerine ve diğer kişilere karşı zararsız ve iyi niyetli gündelik yaşam “oyun”ları (Saffet’in müzik öğretmenine oynadığı “oyun veya Ümit’in Saadet Nine’ye oynadığı “Cemil Paşa “oyun”u gibi) oynamaktadırlar. Üçüncü ve daha geniş bir boyut olarak yaşam zaten büyük bir “oyun”dur. Buna ek olarak “Oyunlarla Yaşayanlar”ın da bir oyun olduğu düşünüldüğünde, ‘oyun içinde oyun’ giderek karmaşıklaşmaktadır.

*Cemile: Bu maskaralıklar daha ne kadar sürecek Coşkun?*

*Saffet: Kendiliğinden gelişen bir oyunu prova ediyorduk.*

*Cemile: Zavallı bir adamı hırpalayarak kapı dışarı ederek mi?*

*Coşkun: Şey ... daha medeni bir oyun düşünmüştük aslında.*

*Cemile: Oyun oyun. Biraz da gerçek oyunlarla ilgilensen. Mesela benim para kazanmak, evi geçindirmek için sahneye koyduğum şu dikiş dikme oyunlarımla, Ümit’in her sınıfı iki yılda geçme oyununu düzeltsen biraz. Ya da paralarını içkiye yatırma oyununu adam etsen. Erken emekli olma oyunun bize neye mal olduğunu bir düşünsen ... Ne dersin?*

---

<sup>18</sup> ATAY Oğuz, **Günlük**, s: 198

<sup>19</sup> **a.g.e.**, s: 198-199

*Coşkun: Ama bunlar oynanacak bir gün, hem de gerçek bir tiyatrodadır. O zaman bütün sıkıntılar bitecek ...*

*Saadet Nine: Bir sesler duydum da ... Yoksa Cemil Paşa mı geldi dedim?*

*Cemile: İşte sana başka bir oyun daha.<sup>20</sup>*

Çocuk, doğumundan itibaren sanki bir yaşam oyununu prova etmeye başlamaktadır. Oyunun yönetmenleri ebeveynlerdir, sonraki yıllarda işe öğretmenler, yakın akrabalar, medya, hukuk, din, ahlak gibi üstyapı kurumları gibi yardımcı yönetmenler de karışır. Bu süreç boyunca birey, toplum içinde nasıl davranacağını öğrenirken üstlendiği (ya da üstlendirildiği) rolleri tanımaya başlar ve bu rolleri en iyi nasıl oynayacağını içselleştirir. Gerek aile içindeki gerekse diğer kurumlardaki eğitim süreci, iyi bir evlat, iyi bir öğrenci, iyi bir yurttaş, iyi bir erkek/kız, iyi bir anne ya da baba olmanın yollarını bireye belletir. Ergenlik çağından itibaren birey, kendi oyununu oynamak için, yaşam sahnesine çıkmak için sabırsızlanmaya başlar. Bireyin yaşama hazır olduğu zaman geldiğinde (yani birey erişkin olduğunda), üçüncü zil çalar ve kişi için asıl oyun başlamış olur.

Atay da oyununa bu noktadan başlamaktadır. Oyunun ilk sözleri, Coşkun'un ders çalışmakta olan oğlu Ümit tarafından söylenir. Ümit ders çalışmakta, devrimler üzerine bir ödev hazırlamakta, birtakım isim ve tarihleri ezberlemekten yakınmaktadır. Bir yandan da hem babasının hem de öğretmenin iyi bir çocuk olmak için nasıl davranması gerektiği konusundaki sözlerini bellemektedir.

*Coşkun: Bu sokak serserisi lafları edilmeyecek demedim mi ben sana? Çaktık! Sonra işe neden beni karıştırıyorsun? İmtihanolara birlikte mi girdik yani?*

*Ümit: Türkçe hocasına göre, çoğul konuşanlar alçakgönüllü olmuştur.*

*Cemile: Çocuklara durmadan ödev veriyorlar. (Coşkun'a) Ümit'e biraz yardım eder misin?<sup>21</sup>*

Louis Althusser, bahsi geçen bütün üstyapı kurumlarının, toplumun ve geniş olarak düzenin kuşaktan kuşağa "yeniden üretilmesi" için birer ideolojik aygıt

---

<sup>20</sup> ATAY Oğuz, **Oyunlarla Yaşayanlar**, İletişim Yayınları, 6. Baskı, İstanbul 1999, s: 34-35

biçiminde çalışıklarının ve düzenin güvenlik içinde varlığını uzun zaman sürdürebilmesi için zorunlu olduklarının altını çizmektedir.<sup>22</sup> Her düzen varlığını sürdürmek için bu araçları kendi ideolojisi doğrultusunda şekillendirmekte ve görevlendirmektedir. Aşırı bir soyutlama yapacak olursak, bir anlamda, oyunun gizli metnini oluşturmakta, bu oyunda kişilere belli roller biçmektedir. Ülkemiz gibi bireyselleşmenin (büyük ölçüde) yaşanmadığı cemaatçi toplumlarda, bu roller daha fazla önem kazanmaktadır. Çünkü böylesi toplumsal bir yapıda, bireyin kendi özgürlüğünü ve iradesini ortaya koyması, topluluğun kişiden beklediği rolü oynamaması anlamına gelmektedir. Bu, belli rollerle kodlanmış ve büyük bir aile gibi yaşayan toplum için yabancı olmayı, marjinalleşmeyi ve topluma karşı yabancılaşmayı beraberinde getirmektedir. Bu açıdan, bu tür toplumlarda, bilinçaltında yaşanan en büyük korku, toplumdaki dışlanma korkusu olarak karşımıza çıkmaktadır.

*Coşkun: Ne bileyim,sanki kendi isteğimle emekliye ayrılmamışım. Sanki emekliye bile ayrılmamışım, sadece bana yeni bir görev verilmiş. (Heyecanlanır) Peki neden bana verilmiş bu görev? Çok akıllı olduğum için mi? Çok bilgili olduğum için mi?*

*Saffet: Ne görevi?*

*Coşkun: Sesler duyuyorum yeniden. (Uzaktan alaturka müzik duyulur. Fasil heyeti. Coşkun gözlerini kapatır, müziği dinler.) Sanki benden başka kimse anlamıyor bu sesleri.*

*Saffet: Ama alaturka sesler bunlar.*

*Coşkun: Evet, ama onu dinlerken sanıyorum ki bu sesleri kimse benim gibi hissetmiyor.<sup>23</sup>*

Huizinga için, sınıf ayırımına dayanan toplumsal yapı, kendi tanımladığı biçimiyle oyun için, sonun başlangıcı olmuştur. Zira, oyun ve çalışma, oyun oynayanla (ya da seyredenle) çalışan birbirinden ayrılmaya başlamıştır. Oyun ve

---

<sup>21</sup> a.g.e., s: 11-12

<sup>22</sup> bkz. ALTHUSSER Louis, **İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları**, çev: Yusuf Alp/Mahmut Özışık, İletişim Yayınları, 4. Baskı, İstanbul 1994

eğlence egemenlere, iş ise kölelere ait birer olgu halini almış, bu bakımdan toplum içinde keskin bir ayırım ortaya çıkmaya başlamıştır. Çağlar sonra kapitalizmin egemen düzen halini almasıyla, “profesyonel kazanma hırsı”<sup>24</sup>, sermayenin her şeyin üstünde ve ölçütü olması, oyunun sonunu hızlandırmış ya da oyunun Huizinga’ın anladığı anlamından bambaşka bir içeriğe bürünmesine yol açmıştır. Oyun, artık sıradan insanlar için bilinçli olarak oynanmaktan çıkmış, kuralları tamamen başkaları tarafından hazırlanan, oynayanlarınsa bilinçsiz ya da mecbur kalarak oynadıkları bir olguya dönüşmüştür.<sup>25</sup> Oğuz Atay da oyununda aynı düşünceleri Servet’in ağzından şu sözlerle aktarır:

*Servet: Oyunlarda Tanrılar çizerdi soylu kişilerin kaderini; insanlar daha oyunlara karışmıyordu. Taştan koltuklarına kurulmuş kralların hemen karşısında onlarla aynı seviyede oynardık oyunlarımızı. Sonra Batı’nın karanlığından Barbarlar geldiler ve aşağılık oyunları için sahneyi aşağı indirdiler. Kader Tanrısı’nın kurbanları olan o soylu oyuncuların yerini, aslanların pençesine atılan zavallı köleler aldı. Ve o günden beri halkı oyalamak için nice kurbanlar verildi.*<sup>26</sup>

Servet oyundaki uzun sözlerinin bu bölümünde birdenbire bir futbol spikeri gibi maç anlatmaya başlar. Yazar bu noktada, aslanlara atılan kölelerle, futbol müsabakaları arasında bir paralellik kurar. Ancak günümüzde futbol, aslan ve köle arasında geçen bir soylu eğlencesi olmanın çok daha ötesindedir. Futbol, bir spor ya da oyun olmaktan çok, artık toplumun çok farklı kesimlerinden insanları bir takımداşlık duygusuyla biraraya getirmeyi başaran, dünya çapında milyarlarca dolarlık bir pazar haline gelmiş, bir yandan kendi yarattığı starlarla toplum için bir rol modeli oluşturan bir gösteri, kimilerinin deyişiyle, bir sanayi haline gelmiştir.

*Servet: (...) Galiba bir sakatlanma oldu orada. Biri yerde yatıyor. Sahanın kenarında duranlara hakem, ‘yaralıyı yerden kaldırın, oyunu daha fazla durduramam, oyunun her şeye rağmen devam etmesi gerekiyor’ anlamında bir işaret yaptı sanıyorum. Evet, Selim yerde yatıyor, seyirci bağılıyor: Atın dışarı yaralıyı! Hakem eğildi saatine bakıyor? Hayır seyircilerin isteğine boyun eğiyor. Selim’i saha*

---

<sup>23</sup> ATAY Oğuz, **Oyunlarla Yaşayanlar**, s: 46

<sup>24</sup> ÖZTÜRK Özlem, “Homo Ludens ya da Oyunlarla Yaşayanlar”, [http:// www.okuyanus.com.tr](http://www.okuyanus.com.tr)

<sup>25</sup> HUIZİNGA Johan, **a.g.e.**, s: 110 vd.

<sup>26</sup> ATAY Oğuz, **Oyunlarla Yaşayanlar**, s: 25

*dışına taşıyorlar. Selim yarı ölü durumda. Hakem olaya sebebiyet veren Katil II'ye kırmızı kart gösteriyor. Oyun yeniden başladı.*<sup>27</sup>

Anlaşıyor ki, ilkel toplumdan günümüze kadar uygarlık tarihi boyunca oyun olgu olarak varlığını sürdürmüş, ancak süreç içinde farklı biçimlere bürünerek yepyeni işlevler kazanmaya başlamıştır. Örneğin, en gelişmişinden en az gelişmişine kadar bütün ülkelerde yaygınlaşan piyango, loto, altılı ganyan ve benzeri şans oyunları, hatta gerçek anlamda tahmine (yani şansa) ödül veren bilgi (!) yarışmaları günümüz dünyasında basit birer oyun olmanın çok ötesindedir. Bu tür oyunlar, daha önce de belirtildiği gibi, yüklü bir sermaye edinmenin toplumun büyük bir kesimi için neredeyse tek yoludur. Kaldı ki, bu oyunlar sermaye sahiplerinin egemen olduğu günümüz sınıflı toplumunda, sınıf atlamanın ve üstün konuma geçmenin de en geçerli ve kolay yolu olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylelikle oyunlar, toplum içinde ezilen, zorluk içinde yaşayan insanlar için bir umut kapısına dönüşmekte, egemen sınıfın yarattığı bu umut düzen için bir emniyet sübabı görevi de görmektedir.

*Ümit: Evet baylar bayanlar, işte baş harfimiz: K! Şimdi 'Küçüktüm ufacıktım top oynadım susadım' şiirinin bütün harflerini toplayıp getirenler arasında kura çekilerek ...*

*Saffet: Kazananlara, birikmiş gazoz kapakları kadar gazoz kapağı verilecektir.*<sup>28</sup>

Topluca bakıldığında, Atay'ın sözleriyle, “insanları hayatı zaten daha önceden yazılmış oyunlarla geçiyor”<sup>29</sup> ise, oyun olgusu geçmişten günümüze bütün dünya için bu denli önemli ve derin bir yer tutuyorsa, tarih de tüm bu oyunların toplamından oluşan bir başka “oyun” olarak karşımıza çıkmakta demektir. Tüm bu değerlendirmelerden hareketle, tarih; savaşlar, uluslararası anlaşmalar, kahramanlıklar, entrikalar gibi sayısız oyundan oluşan, bir “oyunlar bütünü” olarak görülebilir. Nitekim, Atay'ın oyununda Coşkun'un (tüm bu oyunlar üzerinde uzmanlaşmış, dahası bu oyunların bilincinde olan) bir tarih öğretmeni olması, yazarın bu yaklaşımının en belirgin göstergesidir. Atay, oyunda Coşkun'a tarihi piyesler

---

<sup>27</sup> a.g.e., s: 25

<sup>28</sup> a.g.e., s: 19

yazdırarak ve bunları prova ettirerek, tarih yazmayı ironik bir biçimde bir bakıma oyun yazmaya benzetmiştir. Öyle ki, tarih yazmak zaman zaman gerçeklerin gizlendiği bir oyuna bile dönüşebilmektedir. Hatta bu noktada yazılı tarihin bir bölümü, toplumların kendi kimliklerine, duygularına, kuşakların yeniden üretimine uygun biçimlerde düzenlenen, bazı bölümleri gizlenen, tahrif edilen, yer yer mitleştirme, kahramanlaştırma gibi yollarla büyütülen bir kurmaca içinde kurmaca gibi de düşünülebilir.

*Coşkun: Evet, şu zavallı milletime yabancı gelen oyunlarla uğraşıyordum. Artık Napolyon'a paydos! Yerli paşalarla uğraşacağım artık. Ne var ki Baltacı Mehmet Paşa'nın Katerina'ya duyduğu aşkı bir türlü tahlil edemiyorum.*

*Saffet: Tahlilizade Fikri Efendi'nin 'Baltacı Mehmet Paşa'nın Hissiyatı Ruhiyesi'ni okumadın demek?*

*Coşkun: Saçmalama.*

*Saffet: Neden canım? Bu konuda bir sürü de roman yazıldı: 'Baltacı çadırında Katerina'yı beş çayına beklerken zıt hislerle mücadele ediyordu: Acaba Osmanlı gururunu bir yana bırakarak kadını müptedi bir aşık gibi mi beklemeliydi, yoksa Devlet-i Ali-i Osman'ın heybetine yaraşan ...'<sup>30</sup>*

### Bir Oyuncu Olarak Aydın

Coşkun Ermiş, bir yandan yazdığı bir yandan da yaşam içinde oynadığı oyunlarla ayakta durabilen, küçük burjuva yaşam biçimi içinde aynı zamanda bu yaşama da yabancılaşmış, oyunlar yoluyla hem yaşamla uzlaşan hem de ona karşı çıkan, düzenden bir türlü kopamayan ancak düzenle de kıyasıya bir hesaplaşma içine girmiş, bu hesaplaşmayı kendine de yöneltmiş, bir aydın kişilik olarak karşımıza çıkmaktadır. Kuşku yok ki, oyun boyunca izlenen bu “hesaplaşma ve eleştiri Coşkun'un kimliğinde Türk aydınına yöneltilmiştir.”<sup>31</sup>

---

<sup>29</sup> a.g.e., s: 39

<sup>30</sup> a.g.e., s: 57-58

<sup>31</sup> ÖZTÜRK Özlem, a.g.e.

Atay, “Günlük”ünde Türk aydınlarını ağır bir dille eleştirirken, onların oynadığı oyunların belki de en affedilmez oyunlar olduğunu söylemekte, aydınların topluma karşı sorumluluklarından kaçtıklarını belirtmektedir.

*Bazımız Batıdan korkuyoruz, bazımız Doğudan ve en çok halktan kopuyoruz. Halkın içinden gelen aydınlar bile hemen burjuvalaşıyor, burjuvalara kendini beğendirmek için romanlarında, hikayelerinde yarım yamalak öğrendiği görülmemiş burjuva biçim inceliklerine özeniyor ya da halkının şivesini taklit ederek halkını burjuvaya turistik bir eşya gibi satmaya kalkıyor. İstiyor ki burjuva halkın acılarını, topraksızlığını, susuzluğunu, tıpkı duvarına astığı kilim, çorap, boyunduruk gibi karşısına alıp seyretsin. (...) İlerici, gerici her türlü akımların tekeli ellerinde tutan bir küçük yarı-aydın çetesi, yıllardır kendini yenileme gerçeğini duymadığı için bugün artık yerini kaybetmemek için ancak bezirgan oyunlarıyla ayakta durmaya çalışıyor.*<sup>32</sup>

Atay, bu sözleriyle, belli bir kültür ve bilgi birikimine sahip, ileri görüşlü olması gereken ve topluma karşı pek çok sorumluluğu bulunan ve bu sorumluluklarını yerine getirmek için mücadele vermesi beklenen aydınların gerçekte böyle olmadıklarının altını çizmekte, aydınların toplum içinde dürüstlükten uzak ikiyüzlü bir oyunu sürdürdüklerini söylemektedir. Aydınların oynadığı oyunların çeşitli sebepleri ve işlevleri bulunmaktadır. Bu oyunlar kimi zaman, kendini olduğundan başka göstermek, kimi zaman “gündelik hayatın basitliğinden kaynaklanan sıkıntıya karşı bir önlem”<sup>33</sup>, kimi zaman kendi kimliğini bulmak ve kavramak için bir çıkar yol, kimi zaman da hayatı yaşanır kılmaya ya da “hayata katılmayı mümkün kılan bir tarz”<sup>34</sup> olarak karşımıza çıkmaktadır.

“Oyunlarla Yaşayanlar”ın hemen başında yazarın parantez içine yerleştirdiği sahne düzeni, okuyucuya tipik bir orta sınıf ya da küçük burjuva ailenin evini ve dolayısıyla bu eve ait bir küçük burjuva yaşam biçimini tarif etmektedir. Coşkun giderek yabancılaştığı ve sıkıntı duyduğu bu ev ve aile düzeninin içine kitaplar, bazı tablolar yerleştirerek kendini bir aydın olarak konumlandırmaya çalışmaktadır. Oysa

---

<sup>32</sup> ATAY Oğuz, **Günlük**, s: 132-134

<sup>33</sup> SEYPPPEL Tatjana, **a.g.e.**, s: 79

<sup>34</sup> **a.g.e.**, s: 79



Coşkun gerçek bir aydın olmaktan çok uzaktır. Çünkü o, okur gözüktüğü kitapları niteliksel olmaktan çok niceliksel olarak tüketmektedir. Onun için önemli olan okuduğu kitapların ne anlattıkları değil, toplam kaç sayfa okumuş olduğudur. Bir başka deyişle, Coşkun'un kişiliğinde eleştirinin merkezine alınan aydınların (ya da yarı aydınların) bilgiyi aslında içselleştirmedikleri, tartışmadıkları, bilgiyle girdikleri diyalektik ilişki sonucu yeni bilgiler üretmedikleri, bunun tersine ezberledikleri ya da tükettikleri bilginin hacmiyle bir etiket sahibi oldukları söylenmektedir.

*Coşkun: (Coşkun bulduğu kitabın açık sayfasına sevinçle bakar) Üç yüz yirmi iki!*

*Ümit: Baba, sen manyak mısın?*

*Coşkun: Manyak sensin. Bu kitaptan tam üç yüz yirmi iki sayfa okumuşum diyorum sana. (kendine gelir) sen ne diyordun?<sup>35</sup>*

Oğuz Atay için Türk aydını kendi kimliğini bulmakta da zorlanmaktadır. Kabaca söylenecek olursa, Türk aydını Doğu ile Batı arasına sıkışıp kalmış, Batı'yı yeterince özümseyememiş, Doğu'dan da giderek uzaklaşmış bir kesimdir. Kendi ifadesiyle, "Türk aydını ülkesine yabancılaşmıştır"<sup>36</sup>, hatta ekleyecek olursak. kendine de yabancılaşmıştır. Yazarın diğer bütün eserlerinde örneklerini verdiği gibi, aydınlar okudukları kitaplardan ezberledikleri alıntılarla konuşurlar, edebiyattan kendilerine örnek olarak aldıkları kişileri taklit ederler, yaşamları boyunca klişeleri değişmez bir biçimde tekrar ederler. Kendi bireyselliğini ve kimliğini bulamamış bu kişilerin temel özelliği, Seyppel'in ifadesiyle, "deneyimsel arka planına sahip olmaksızın, salt sonuçları taklit ederek belirli bir kişiliğin tarzını sahiplenebileceği kanısı"<sup>37</sup> ile hareket etmeleridir. Buradaki taklit unsuru, toplumumuzun başka bazı dinamiklerinde de olduğu gibi, oyunsu olanı açığa çıkarmaktadır.

*"Kitaplar yüzünden çok acı çekiyorum Esat Ağabey" derdi. "Sanki hepsi benim için yazılmış. Bu kadar insanı birden canlandıramıyorum; hepsini birbirine karıştırıyorum. Gülünç oluyorum."<sup>38</sup>*

<sup>35</sup> ATAY Oğuz, **Oyunlarla Yaşayanlar**, s: 10

<sup>36</sup> ATAY Oğuz, **Günlük**, s: 128

<sup>37</sup> SEYPPPEL Tatjana, **a.g.e.**, s: 59

<sup>38</sup> ATAY Oğuz, **Tutunamayanlar**, s: 347

Oyunlar Coşkun için aynı zamanda varoluş nedenidir, onun yaşam içinde ayakta durmasını sağlarlar. Topluma karşı kazandığı aydın kimliğini ancak bu oyunlarla sürdürebilir. Sıradan insanların oynadığı yaşam oyunları onu asla tatmin etmez, sıradanlaşmaktan fazlasıyla korkar. Oyunlar aynı zamanda onun için, sıkıntı duyduğu gerçek yaşamdan onu bir ölçüde uzaklaştıran, yaşamı çekilir kılan birer unsurdur.

*Coşkun: Hayatımla oynuyorum. Fakat bana acıyın, çünkü oyunlara ihtiyacım var. Ne var ki hiçbir şeyin sonunu getiremiyorum, oyunlarım hep yarıda kalıyor, fakat sizi sonuna kadar seviyorum.*<sup>39</sup>

Oyunların sonu onun için adeta ölüm demektir, tersinden söyleyecek olursak, ölüm de oyunların sonu anlamına gelmektedir. Belki de ölüm bilincine vardığı ve bu yüzden de sürekli korktuğu, kaçtığı tek gerçektir. Bu yüzden kimse oyunlara son vermek istemez, Coşkun'un yazdığı piyesleri sürekli yarım bırakması gibi, oyunları bitiremez. Çünkü oyunları sonlandırmak ölüm demektir.

*Saffet: Sonra kahramanlarınıza acımayı da bir yana bırakın artık. Gerekirse öldüreceksiniz onları!*

*Coşkun: Öldürmek mi? Rica ederim Saffet, ölüm lafı etme bir daha.*

*Saffet: Ne var bunda?*

*Coşkun: Ben ölüm lafından pek hoşlanmam. Daha yeni oyun yazmaya başladık. Şimdi ölümü karıştırmanın sırası mı?*

*Saffet: Canım oyun kahramanlarından sözediyoruz.*

*Coşkun: Olsun. Hem oyunları ciddiye almıyor muyuz?*<sup>40</sup>

Oyun Coşkun için bir bakıma yaşamın kendisidir, oyunun kuralları yaşamın kurallarıdır. Bir yandan oyun, yabancılaştığı yaşamla arasına bir mesafe koymaktadır, onu sıkıntı duyduğu gerçek yaşamdan yalıtılmaktadır. Coşkun ne hayat denen oyunun kurallarını benimseyebilir ne de onları uygulayabilir. Gerçek yaşamın ötesinde

---

<sup>39</sup> ATAY Oğuz, **Oyunlarla Yaşayanlar**, s: 72

<sup>40</sup> a.g.e., s: 17

durarak, ona ilişkin çözümler yapar, içinde olmadığı bir hayata ilişkin yeni düşünce ve kurallar önerir. Bu kuralları ancak oyunlar yoluyla kavrar, ancak oyunlarda rahatlıkla uygulayabilir. “Hayatta ise öylesine nahif ve yardıma muhtaçtır ki, herkes ona akıl verme hakkını kendisinde bulabilir.”<sup>41</sup> Nitekim Coşkun’un karısı Cemile ile ilişkisi böyledir. Cemile yaşamın (yaşam oyununun) kurallarına bağlıdır, bu kuralları Coşkun’a sürekli hatırlatır, Coşkun da Cemile karşısında devamlı çaresiz kalır, bu çaresizlik içinde yeniden kendi oyunlarına sığınır. Coşkun’un bu durumu, oyunda aydınının bir başka çelişkisi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Atay’a göre ülkemiz aydınları yabancılaştıkları toplumlarına, toplumun belki de hiç anlamadığı bir oyun oynamaktadırlar. Öyle ki bu oyunu aydın sorumluluğu adına sürdürmekte, kendi varoluşları uğruna toplumu kullanmakta, onunla oyun oynayarak bir bakıma toplumu sömürmektedirler.

*Koro: Ey Cemil! Halkın anlamadığı bir dille konuşuyorsun, kendine yeni kelimeler buldun. Okuma-yazmayı bilmeyenler ülkesini yazılarla doldurdun. Şimdi hayat sellerinin ortasında kendi ıssızlığının çölünde yaşıyorsun. Kendi kendine oynadığın oyunlarla avunmaya çalışıyorsun.*

*Coşkun: Bana çok yazık oldu. Ne yapacağım şimdi ey Talih!*

*Koro: İşte Cemil gene kendine acıyor. Başını hangi duvarlara vuracağını bilemiyor. Ey Cemil! Ülkemizin bütün oyuncularını gibi başını yumuşak duvarlara vur, kendini tehlikeli oyunlardan koru! Korum kendini katı duvarlar ve ölümden. Ne yazık ki kimseyi dinlemiyor artık. Aklın duvarlarını aştı çünkü.<sup>42</sup>*

---

<sup>41</sup> SEYPPPEL Tatjana, a.g.e., s: 83

<sup>42</sup> ATAY Oğuz, **Oyunlarla Yaşayanlar**, s: 89

## Oyun ve Ben ve Benim Dışındaki

Önceki bölümlerde kültürel ve toplumsal boyutlarıyla ele aldığımız “oyun” olgusunun, kişinin bireysel yaşamına, benliğine, iç dünyasına ve tabiidir ki diğer bireylerle olan ilişkilerine ilişkin bir başka boyutu daha bulunmaktadır. “Oyun” olgusu, kişinin öz varlığını, kişisel ilişkilerini, davranış biçimlerini, yaşam biçimini etkileyen, hatta belirleyen bir özelliğe de sahip olabilmektedir. Bu bakımdan Berne gibi ruh bilimciler kişinin benlik durumunu oyun kuramının yardımıyla tespit etmeye ve hastalarına bu yolla yardım etmeye çalışmışlardır.

Berne’e göre, kişinin başka kişilerle ilişkisinde gerçekleşen oyunların hepsi bir amaca yöneliktir. Bu amaç kişi için bilinçli ya da bilincin altına itilmiş bir şekilde karşımıza çıkabilir, ancak önemli olan ilişkide amacın oyun yoluyla karşı taraftan gizlenmesidir. Bu gizlilik, “görünür karşılıklı ilişkinin ruhsal ilişkiyle birlikte ve çelişik durumda var olmasıdır.”<sup>43</sup> Demek oluyor ki, oyunun tarafları için ‘görünür’ olan ‘içsel’ olanı gizlemektedir, başka bir deyişle karşılıklı ilişkide kişi kendi benlik durumunu, düşüncelerini, duygularını bilinçli ya da bilinçsiz bir niyetle diğerinden kaçırmak için başka türlü davranmakta, kendini başka türlü ifade etmektedir.

Aslında Atay’ın altını çizdiği bu çelişik durum, oyunların temel olarak dürüstlüğü ortadan kaldırdığının da ifadesidir. Yazarın tüm eserlerinde yaşam oyunlarını tüm boyutlarıyla gözler önüne serdiği, bir bakıma hem toplumsal hem de bireysel olarak maskelenmiş gerçekleri açığa çıkartmaktır. Bu yazar için hayatın dürüstçe yaşanmasına duyulan (belki de ütöpik) bir özlemden kaynaklanmaktadır. Bu bakımdan Atay gerçek bir “oyunbozan”dır. Atay bu özlemini “Oyunlarla Yaşayanlar”da şu sözlerle ifade etmektedir:

*Coşkun: Yok canım, birçok Saffet var sahnede, bu Saffetlerden biri geliyor yanıma, onunla birlikte sahneye çıkıyoruz, çok alkışlıyorlar bizi, arada bravo bile diyorlar, sonunda biz de onları alkışlıyoruz, onlarla tek bir varlık haline geliyoruz, seyirci-oyuncu-yazar birleşiyor, aradaki yapma duvarlar yıkılıyor, sevgili seyirciler diyorum onlara, bizim ortak zaferimiz bu, bu dünyayı birlikte yarattık, gelin her zaman böyle yapalım: İnsanlar arasındaki engelleri kaldıralım, bütün oyunları*

---

<sup>43</sup> ATAY Oğuz, **Günlük**, s: 118

*birlikte oynayalım, birlikte seyredelim, kendimize isimler vermeyelim, yaptığımız işlerle varolalım, bunun dışında kalan bütün sahte unvanları, kurumları, insanın kendini üstün bir şey saymasına yol açan düzenleri yok sayalım.*<sup>44</sup>

“Oyun” olgusu için ‘üstünlük’ duygusunun önemli bir yeri olduğunu daha önce belirtmiştik. Bu üstünlük kurma isteği ya da kendini üstün görme duygusu, bir bakıma kişinin kendi duygu ve düşüncelerinin, kendi benlik durumunun ve isteklerinin tek doğru olduğuna inanmasından kaynaklanmaktadır. Bu inanç kişisel ilişkileri de büyük ölçüde belirlemektedir. Atay’ın oyununda Coşkun ile Cemile’nin ilişkileri bu açıdan ele alındığında benzer bir durum karşımıza çıkmaktadır. Coşkun erken yaşta emekli olmuş, vaktini (toplum tarafından gereksiz görülen) oyunlarla geçirmekte, bunu da kendi ifadesiyle “dünyaya yeni bir ses getirmek”<sup>45</sup> amacıyla yapmaktadır. Cemile ise, toplumun kendisine öğrettiği ya da mecbur ettiği “kadın” rolünü en iyi şekilde oynamaya çalışmaktadır. Onun için evlilik belli kurallarla belirlenmiş, karı, koca ve çocuktan oluşan ailede herkesin belli görevler üstlendiği ve üstüne düşen görevleri eksiksiz yerine getirmesi gereken bir kurumdur. Böylece evlilik içinde görevler, kurumu oluşturan bireylerin benlik durumlarının önüne geçmektedir.

*Coşkun: Ülkemizin insanlarına söyleyecek şeylerim var. Evet, ciddi söylüyorum. İnsanlarımızın düzeni için ...*

*Cemile: Önce kendi düzenini düşünsen ... Evet, doğru dürüst bir işe girip çalışmalısın Coşkun.*<sup>46</sup>

Evlilik içinde geçen, “senin için senelerce saçımı süpürge ettim”, “beni ne doktorlar, ne mühendisler istedi”, “sen olmasaydın eğer”, “bugün çok yoruldum başım da çatlıyor”, “sen artık çok değiştin”, “boşanalım o zaman”, “öyle değil mi sevgilim” türünden konuşmalar oldukça yaygındır. Berne için bu konuşmaların hepsi bir oyunun sav sözleridir. Bu sözler kimi kez kişinin eşinden gizlediği bir amacı gösterir, kimi kez ileriye yönelik bir tehdit içerir, kimi zaman da aile içinde bir iktidar kurmanın saklı bir ifadesidir. Berne için, “hemen hemen her oyun, evlilik ve aile

---

<sup>44</sup> ATAY Oğuz, **Oyunlarla Yaşayanlar**, s: 37

<sup>45</sup> a.g.e., s: 33

<sup>46</sup> a.g.e., s: 79

yaşamı için bir sahne oluşturabilir.”<sup>47</sup> Oğuz Atay da evliliği bütün bütüne bir oyun olarak ele almakta, hatta evliliği bir vodvile benzetmektedir. Coşkun evli bir erkek olarak sürekli oyunlarının karısı tarafından öğrenileceği korkusuyla yaşar. Vodvillerde de seyircinin gözü önünde oynanan pek çok oyunun diğer oyun kişilerinden gizlenmesi, her gizliliğin yeni bir karışıklığa (ve yeni bir oyuna) yol açması üzerine kurulmuş bir yapı bulunmaktadır. Bu tür oyunlar temelde “oyun” üzerine kurulmuş burjuva yaşam biçiminin maskesinin düşürülmesinden, sahte burjuva ahlak anlayışının kıyasıya eleştirilmesinden başka bir şey değildir. Coşkun tarihi piyeslerin yanı sıra vodviller de yazar, bu piyeslerde sürekli “eyvah karım geldi” repliği beklenir, oyunun bir zaman açığa çıkma olasılığı bir gerilim yaratır. Coşkun’un piyesleriyle yaşamı birbirine karıştırdığından, aslında yaşam ve piyes aynı şey olduğundan, Coşkun da hayatında bir vodvil oynamaktadır. Bu noktada Coşkun’un yazdığı ve Saffet ile Emel arasında prova edilen bir oyunun kadın-erkek ilişkilerini anlatan bölümüne göz atmak yararlı olacaktır:

*Saffet: Ben bütün hayatım boyunca korktum Filiz. Bilhassa gülünç olmaktan korktum.*

*Emel: Benim varlığım hiç mi etkilemiyor bu korkuyu?*

*Saffet: Hayır sizi de sevmemeliyim: Çünkü her zaman olduğu gibi hayal kırıklığı bekliyor beni. Gene gülünç olmaktan korkuyorum. İnsafsız insanlar! Hayat gözyaşına bakmıyor. Oysa insanların merhametine muhtacım ben. (başını kaldırır) Coşkun bunun bulvar komedisi olduğuna emin misin?*

*Coşkun: Ne olur devam edelim.*

*Saffet: İşte bu karışık haleti ruhiye içinde evlendim ve karıma teslim oldum. Her şeyi yapmasına izin verdim, çocuğu olmasına, hatta saksıda çiçek yetiştirmesine bile. Halbuki bilirsiniz bitki böcek yapar, topraktan solucan ... aman yarabbi size neler anlatıyorum. (kapı çalınır) Eyvah karım geldi.<sup>48</sup>*

---

<sup>47</sup> BERNE Eric, a.g.e., s: 99

<sup>48</sup> ATAY Oğuz, *Oyunlarla Yaşayanlar*, s: 42

Cemile ise evliliği için elinden gelen her şeyi yaptığına inanmaktadır. Gerçekte her iki tarafın da mutsuz olduğu bir evliliği toplumun koyduğu kuralları işleterek sürdürmeye çalışmaktadır. Bu açıdan bakıldığında Cemile düzenin temsilcisidir, yaşam denen oyunu büyük bir özveriyle oynamaktadır. Öyle ki, evin geçimini sağlamak için dışarıya dikiş diker, bir bakıma evin düzenini sağlamak görevini üstlenmiştir. Aslında dışarıya, burjuva yaşam biçimiyle örgütlenmiş büyük bir oyun alanı olarak görüldüğüne göre, Cemile'nin dikiş yapması "gerçek yaşama kostümler dikmek" biçiminde yorumlanabilir, bu açıdan bakıldığında Cemile, yaşam oyunu için önceden başkaları (modacılar ya da toplumsal beğeni ) tarafından tasarlanmış giysiler diken bir kostümcüye benzemektedir.

Aile içi ilişkilerde "geleneksel" olanla "yeni" olan arasında da karşılıklı bir oyun oynanmaktadır. Topluma baktığımızda, çocuk anne-babasıyla, karı-koca ailenin büyükleri ve diğer akrabalar ile kuralları önceden saptanmış çeşitli oyunlar içinde bulur kendini. Değişen toplumda "yeni" değerler "geleneksel" değerleri ve davranış biçimlerini farklılaştırmış, hatta dışlamış olsa da, aileden dışlanma korkusu ya da aile fertlerini mutlu etme isteği gibi pek çok farklı saikle kişiler bu oyunları oynamayı sürdürürler. "Oyunlarla Yaşayanlar"ın Ermiş ailesinde de durum farklı değildir. Oyunda, Saadet Nine bahsi geçen bu geleneksel yaşama biçimini temsil etmektedir, o cumhuriyet öncesinden kalma bir "Cemil Paşa" oyununu sürdürmektedir, kızının ismini Cemile koyması da "geleneksel" olanı bir sonraki kuşağa aktarma, mevcut değerleri devam ettirme arzusundan kaynaklanmaktadır. Ailenin diğer üyeleri ise bu oyunu Saadet'in yüzüne vurmak yerine, onu gülünç bulmakla beraber bunak bir ihtiyar olarak kabul ederek, içten içe onunla alay ederek "Cemil Paşa" oyununa ortak olurlar, hatta doğrudan bu oyunun içinde rol alırlar.

*Coşkun: Sen görmeyeli çok değişti Cemil Paşa.*

*Saadet Nine: Ne oldu?*

*Coşkun: Başkan oldu.*

*Saffet: Ben Cemil Paşa'yım Saadet kızım.*

*Saadet Nine: Bu ne biçim Cemil Paşa oğlum Coşkun? Başında şapka var.*

*Coşkun: Değişti dedik ya.*

*Saffet: Nasılsın kızım Saadet?*

*Saadet Nine: İyiyim efendim sağ olun. Allahtan şapkadan başka bir değişme yok paşamızda.*<sup>49</sup>

“Oyunlarla Yaşayanlar”da alkol de önemli bir unsurdur. Atay “Günlük”ünde Türk aydınlarını eleştirirken “Türk solu geç kalkar, çünkü bir gece önce sabaha kadar içmiştir”<sup>50</sup> sözlerini kullanmakta, bir bakıma aydınların gerçeklerden kaçarken meyhanelere sığındıklarının altını çizmektedir. Yazar için alkol, oyunlarla gizlenen gerçeklerin farkında olan, ancak bu gerçekleri açığa çıkarmaktan endişe duyan, kurulu düzeni bozmaktan çekinen, “oyunun kurallarını bozmaya cesaret edemeyen”<sup>51</sup> bir kesimin saklandığı bir alandır. Kişi alkolün arkasına saklanarak bir yandan kendisine acı veren, bunaltan, sıkıcı gerçeklerden kaçmakta, bir yandan da gerçekleri açıkça konuşabileceği cesareti kendinde bulabilmektedir. Nasıl olsa kişi alkolün etkisinden kurtulup ayılarak gerçek yaşama döndüğünde “dün akşam çok içkiliydim kimbilir neler saçmaladım hatırlamıyorum” diyebilme hakkına sahiptir. Ne de olsa bu sözler, yaşam oyununda herkes tarafından hoşgörüle karşılanacak, klişeleşmiş ifadelerdir.

*Coşkun: Yetmez. Bu fırsat bir daha elime geçmez. Bu fırsatı ben bile kendime bir daha vermem. Ey sevgili milletim, kendimde bu cesareti bulabilmek için dünya kadar içkiyi, çok kısa bir süre içinde içmiş bulunuyorum.*<sup>52</sup>

Berne’ye göre, “alkolik” oyununda ana amaç “kendi kendini suçlamak, cezalandırmak”tır.<sup>53</sup> Kişi bir bakıma farkına vardığı yaşamın kötücül yanını ve kendisinin bu kötücül olanla oyunlar yoluyla girdiği işbirliğini açığa vurmakta, başkalarına karşı günah çıkartmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, başkaları tarafından ilgi gören, hoş görülen, cömertçe davranılan alkollü kişi, bu imtiyazın arkasına sığınarak hem kendi kendini tatmin etmekte, hem de diğerlerinden af edilmeyi beklemektedir.

---

<sup>49</sup> a.g.e., s: 64-65

<sup>50</sup> ATAY Oğuz, **Günlük**, s: 138

<sup>51</sup> a.g.e., s: 136

<sup>52</sup> ATAY Oğuz, **Oyunlarla Yaşayanlar**, s: 52



---

<sup>53</sup> BERNE Eric, **a.g.e.**, s: 86

## Yazınsal Bir Teknik Olarak Oyun

Oğuz Atay, eserlerinin hemen tümünde “oyun” kavramını pek çok farklı boyutuyla tartışırken, bir yandan da kimi teknikler kullanarak okuyucusuyla da oyunlar oynamaktadır. Bir bakıma yazar okuyucusuna sunduğu ürününü de bir oyuna dönüştürmekte, böylelikle “oyun” olgusunu çok boyutlandırmaktadır. Yazar eserlerinde farklı yazarların kitaplarıyla benzerlikler kurarak, kimi zaman doğrudan bu yazarlara gönderme yaparak ya da alıntılar yoluyla okuyucusuyla oynadığı oyunun ipuçlarını vermektedir. Örneğin Atay, “Tutunamayanlar”da, Nabokov’un “Pale Fire” adlı romanıyla taklide yakın bir biçimsel benzerlik kurmakta, yine aynı romanda Nabokov’un “Sebastian Knight’in Gerçek Yaşamı” romanına göndermeler yapmakta, “çeşitli üslup ve söylemlere yer vererek”<sup>54</sup> James Joyce’un “Ulysses” romanına yaklaşmakta, roman boyunca Gonçarov, Tolstoy, Dostoyevski, Kafka ya da Shakespeare gibi yazarlarla alıntılar veya hatırlatmalar yoluyla ilişki kurmaktadır. Tüm bu teknikler, Berna Moran’a göre, “post-modern romana uygun oyunlardan”<sup>55</sup> oluşmaktadır.

Tatjana Seyppel, Atay’ın eserlerinde izlediği bu yöntemi şu sözlerle değerlendirmektedir:

*Bu, okuyucuyla oynanan bir oyundur. Okuyucu eğer benzerlikleri farkedirse, okumadan aldığı zevkin daha da artmasıyla ödüllendirilecektir. Ayrıca bu, içeriğe ilişkin iki saikin - yani oyun ve entelektüellerin taklit düşkünlüğü - biçimsel düzeye aktarılmasıdır.*<sup>56</sup>

Görülüyor ki, Atay bir yandan edebiyatı da (yaşamın her alanında oynanan benzerleri gibi) bir oyuna ya da tersinden söyleyecek olursak “oyun”u yazınsal bir biçime dönüştürmekte, öte yandan da bu biçim vasıtasıyla eserlerinin ana teması olan “oyun” kavramının adeta yabancılaştırıcı bir etkiyle altını çizmektedir. Benzer bir durum “Oyunlarla Yaşayanlar”da da karşımıza çıkmaktadır. Atay, oyun boyunca okuyucusuna (ya da izleyicisine) sürpriz oyunlar hazırlar. Oyun süresince yaşam,

---

<sup>54</sup> MORAN Berna, **Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış 2**, İletişim Yayınları, İstanbul 1990, s: 203

<sup>55</sup> **a.g.e.**, s: 202

<sup>56</sup> SEYPPPEL Tatjana, **a.g.e.**, s: 50

oyun, tiyatro hepsi birbirine karışır. Yaşamın ve tiyatronun kuralları iç içe geçer. Dahası yazar, kimi zaman dil oyunları, kimi zaman üslup çeşitlemeleriyle, kimi zaman gönderme ve alıntılarla oyunu da bir “oyun”a çevirir.

Berna Moran, “Tutunamayanlar”ın Selim’ini tanımlarken, onun oyunla kurduğu ilişkinin altını çizmektedir. Moran’ın aşağıdaki sözleri bize hemen “Oyunlarla Yaşayanlar”ın Coşkun’unu anımsatır. Bu açıdan bakıldığında roman ile oyun arasında kurulan bu paralellik, Atay’ın kendi eserleri arasında da bir oyun kurmakta olduğunu düşündürmektedir.

*Post-modern romanda oyunla sanat arasında kurulan bağı Selim de kurar. Selim’in başlıca merakı oyun oynamaktır ve çok ciddiye aldığı bu oyunun bir anlamı şiir, öykü, biyografi gibi çeşitli türlerde yazı yazmaktır. (...) Bu anlamda oyun (sanat) gerçek yaşamdan daha gerçektir. “İnsanların roman kahramanlarına benzeyebildikleri oranda gerçek olduklarını düşünür Selim.(...) Selim’e göre düzene sokulmuş olaylar, kurmacaya dönüştürülmüş yaşam, şekilsizlikten kurtarılmış ve bir anlam kazanmış yaşamdır.”<sup>57</sup>*

Atay’ın yazarlığını belirleyen temel unsur, Moran’ın dediği gibi, sanatı bir oyun olarak kavramasından kaynaklanmaktadır. Böylesi bir oyunda okuyucu, yazarın söylediklerinin ardına gizlediği başka oyunları ya da gerçekleri keşfetmekle hem bir haz yaşayacak hem de eserin söyleminin, tartıştığı temel düşüncenin ayırıcısına varacaktır. Böylelikle biçim yazarın farklı amaçlarına aynı anda hizmet etmektedir. Oyunun kuralları yazar tarafından saptanmakla birlikte, okuma (ya da izleme) eylemi boyunca okuyucu da kendi yaratıcılığını kullanarak esere katkıda bulunma olanağını bulmakta, bir bakıma oyuna yeni kurallar eklemektedir.

Oğuz Atay, eserlerini yazarken oluşturmaya çalıştığı bu biçimsel yapıyı “Günlük”ünde şu sözlerle açıklamaktadır:

*Biçim sorunu: İki ihtimal var - ya konular yan yana dizilerek, bilinen klasik düzen içinde verilir, ya da aslında olaylar ve etkenler iç içe olduğu için çağrışımlar serbest bırakılarak organik ve ruhsal bir gelişim gerçekleştirilebilir. Ben ikinci*

---

<sup>57</sup> MORAN Berna, **a.g.e.**, s: 202-203

*yaklaşımı, gerçeği bu biçimde algıladığım için, kendime daha yakın buluyorum. Kişiler ve olaylar verilirken iki çeşit yaklaşım söz konusu: - Gerçek ve hayal.*<sup>58</sup>

### Sonsöz

“Oyunlarla Yaşayanlar” Oğuz Atay’ın tek tiyatro oyunu olmasına karşın, gerek biçim, gerekse tartıştığı temel düşünce ve sorunlar bakımından, oyun yazarlığımıza çok önemli bir katkı yapmıştır. Atay’ın bu oyunu, “oyun” kavramının yanı sıra, ülkemizin tarihsel ve toplumsal dinamiklerine ilişkin saptama ve tartışmaları, ortaya koyduğu kuramsal sorunlar, taşıdığı post-modern özellikler gibi başka birtakım unsurlarla birlikte ele alındığında böylesi bir çalışmanın sınırlarını kat kat aşacak niteliktedir. Bu bakımdan biz yazarın bu oyununu, genel olarak “oyun” kavramı bağlamında ele almaya çalıştık.

İnsanoğlu kendini diğer canlı türlerinden ayırırken değişik özelliklerinin altını çizmekte, insanı “düşünen”, “gülen” ya da “pişiren” hayvan olarak çeşitli hallerde tanımlamaktadır. Bu tanımların içinde belki de en öne çıkanı, yani insanı diğer canlı türlerinden ayıran en temel özelliği, onun tasarım yapabilme özelliğidir. İnsanın doğa veya diğer insanlarla, hatta kendiyile olan ilişkisi temelde bu tasarım yetisinden kaynaklanmaktadır. İşte insanın bu tasarlayıcı özelliği, yaşamı tasarlanmış bir oyuna çevirmesindeki ana unsurdur.

Oğuz Atay için de, yaşam ve sanat, insanlar tarafından tasarlanan birer oyundur. Oyunlar kimi zaman bireyler tarafından, kimi zaman da bireylerin dışında kimi sistemler tarafından tasarlanmaktadır. Bireyler çoğu zaman farkında olmadan tasarlanmış bu oyunları oynamaktadır, fakat asıl hüznü olan bu oyunların farkında olması beklenen aydınların da, bu oyunların maskesini düşürerek daha dürüst, daha yaşanabilir bir dünya için mücadele etmesi gereken entelektüellerin de çoğu zaman kendi kişisel çıkarları uğruna bu oyunları sürdürmekte olmalarıdır.

---

<sup>58</sup> ATAY Oğuz, **Günlük**, s: 237-238

Sonuç olarak, “Oyunlarla Yaşayanlar”, kimi tarihsel ve toplumsal sebepler yüzünden, biçim ve içerik bakımından kendi kimliğini bulmakta zorlanan ülkemiz oyun yazarlığı için, her iki açıdan da önemle ele alınması gereken bir alternatiftir. Kuşkusuz, bu oyunu ele almak demek, alışılmış kuralların, geleneklerin, önyargıların belirlediği “oyunlardan” kurtularak, yeni okuma biçimlerinin kullanılması ya da bulgulanması anlamını da taşımaktadır. “Oyunlarla Yaşayanlar”ın okuyucusu, bilmediği, sürprizlerle dolu, gerilimli bir oyuna hazırlıklı olmalıdır, her zaman oynadığı, bildiği, hem de hiç rahatsızlık duymadığı oyunlarının maskesinin düşeceğini, yerle bir olacağını göze almalıdır.

### **Kaynakça:**

- ATAY, Oğuz, **Günlük**, 7. Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul 2002
- ATAY, Oğuz, **Oyunlarla Yaşayanlar**, 6. Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul 1999
- ATAY, Oğuz, **Tehlikeli Oyunlar**, Sinan Yayınları, İstanbul 1973
- ATAY, Oğuz, **Tutunamayanlar**, 4. Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul 1985
- ALTHUSSER, Louis, **İdeoloji ve Devletin İdeolojik Aygıtları**, çev: Yusuf Alp Mahmut Özışık, 4. Baskı, İletişim Yayınları, İstanbul 1994
- BERNE, Eric, **Hayat Denen Oyun**, çev: Selami Sargut, Kariyer Yayıncılık, İstanbul 2001
- HUIZİNGA, Johan, **Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme**, çev: Mehmet Ali Kılıçbay, Ayrıntı Yayınları, İstanbul 1995
- KORAY, Semih, “John Nash, Oyunlar Teorisi ve Sosyalizm”, **Bilim ve Ütopya**, Temmuz 2002
- MORAN, Berna, **Türk Romanına Eleştirel Bir Bakış 2**, İletişim yayınları, İstanbul 1990

- ÖZTÜRK, Özlem, “Homo Ludens ya da Oyunlarla Yaşayanlar”, <http://www.okuyanus.com.tr/icerik>
- “Oğuz Atay: Relativitiy of Identity for the Intellectual”, [http://utenti.quipo.it/scout\\_project/oguz\\_atay.htm](http://utenti.quipo.it/scout_project/oguz_atay.htm)
- SEYPPEL, Tatjana, **Oğuz Atay’ın Dünyası**, Çev: Tanıl Bora, İletişim Yayınları, İstanbul 1989

### **Summary:**

*This article, entitled “Those Who Live With the Games or Games Which We Live” examines the only play of Oğuz Atay, “Oyunlarla Yaşayanlar” (Those Who Live with the Games), through the “Game Theory”. After a general knowledge and a theoretical view on the concept of the “game”, the article focuses on the main topics of Atay’s play; how the “games” determine our personal life and our relationships with the others, also how they take part in the global system and the social life. This article also discusses how the writing techniques and the style of Oğuz Atay were influenced by the concept of the “game”.*