

Psikanaliz Defterleri 12
Çocuk ve Ergen Çalışmaları

Oyun ve Oyuncak

Psikanaliz Defterleri 12
Çocuk ve Ergen Çalışmaları

Oyun ve Oyuncak



YAPI KREDİ YAYINLARI

İçindekiler

- 7 • Gerekçe Yayın Kurulu
- 9 • Önsöz M. Işıl Ertüzün
- 13 • Başlangıçta Oyun Vardı Talat Parman
- 29 • Oyun ve Oynamak Philippe Gutton - Evelyne Languèche
- 41 • Oyunsu Denklem Nicolas de Coulon
- 53 • Çocuk Psikoterapisinde Oyunun İşlevi Neslihan Zabcı
- 59 • Sessizliğimle Oynar mısın? Emine Ünlü
- 75 • Video Tanrıları: Video Oyunlarında Ergenlerin Maneviyat Boyutuna Dair Véronique Donard - Eric Simar
- 81 • Çizginin Devinimi: Oyun Dürtüsü mü, Oyun Alanı mı?
Anne Boissière
- 91 • Oyunun Zihin Kuramının Bileşenlerine Katkısı Gülçin Karadeniz
- 107 • Gerçeküstücü Akımda ve Bellmer'in Eserlerinde Kadın Bedeni
Fiona Faraci Petridis - Gizem Biçen Doğan
- 113 • Bir Oyuncak Olarak Teneke Trampet İshak Saygılı
- 135 • Oyunlu bir Yazı: Siz Hangi Oyunsunuz? Nesli Keskinöz Bilen
- 145 • Katkıda Bulunanlar

Gerekçe

Değerli okurlar,

Yirmi beş yıl önce başladığımız Türkiye’de psikanalizi ve psikanalitik uygulamayı kurumlaştırma çabamızda başarıya ulaştık. Hem ulusal hem de uluslararası düzlemlerde tanındık ve hayli önemli bir yer edindik. Çeyrek yüzyıl bireysel yaşamlar için uzun görünebilir. Ama insanı anlamakta devrim yaratmış bir kuramın uygulamasının Türkiye gibi büyük bir ülkede hızla yaygınlaşmasının başarılı olması açısından da göreceli olarak kısa bir süredir. Bu süre zarfında psikanaliz dernekleri kurduk, onların ulusal ve uluslararası düzeylerde tanınmasını sağladık. Aynı zamanda psikanalizi tanıtmayı ve geliştirmeyi hedefleyen çok sayıda etkinlik düzenledik ve onlarca yayın yaptık. Yirmi beş yıl önce ülkemizdeki psikanalist sayısı bir elin parmaklarını geçmezken, bugün Uluslararası Psikanaliz Birliği’ne bağlı olan İstanbul Psikanaliz Derneği ve Psike İstanbul bünyesinde yüzden çok üye ve aday psikanalist, alanda çalışmalarını sürdürmektedir.

Bugün bir önemli adım daha atıyor ve şimdiye kadar nispeten eksik bıraktığımız çocuk ve ergen psikanalizi alanında yayın ve etkinliklerden oluşacak bir çalışmayı başlatıyoruz. Elinizde tuttuğunuz ve düzenli olarak yayımlanacak olan *Psikanaliz Defterleri Çocuk ve Ergen Çalışmaları* bu çabanın ilk ürünü olarak, psikanalizin ayrılmaz bir parçası olan çocuk ve ergen psikanalizi alanında özgün yazılara ve çevirilere yer verecek. *Psikanaliz Defterleri*’ne yine aynı alanda özgün ve çeviri yapıtların yayımlanacağı ve Cogito Dizisi’nde yer alacak bir kitap dizisi de eşlik edecektir. Türkiye’de bir çocuk ve ergen psikanalizi kitaplığı oluşturmayı hedefleyen bu yayın çabamızı, çeşitli toplantı ve etkinlikler düzenleyerek de desteklemeyi planlıyoruz. 2018 sonbaharından bu yana, Yapı Kredi Kültür Merkezi’nde her ay düzenlediğimiz toplantılarda çocuk ve ergenlerin sorunlarını psikanaliz kuramından ve uygulamasından yola çıkarak tartışıyoruz.

Mesleki yaşamlarında çok uzun süredir çocuk ve ergen analizanlarla çalışan bizler, psikanalizin bir “bütün” olduğuna inanıyoruz. Evet, psikanalizin ilk uygulamaları erişkin bireylerle yapılmıştır ve psikanalitik çerçeve ve düzenek de bu yaş grubuna göre düzenlenmiştir. Ve şüphesiz çocuk ve ergenlerle çalışırken analitik çerçeve ve düzenekte bazı değişiklikler yapmak

gerekmektedir. Ancak psikanalitik kuram ve süreç analizanın yaşına göre değişmez. Sigmund Freud'dan başlayarak hemen tüm psikanalistler, insan ruhsallığını doğumdan ölüme kadar bir süreklilik içinde gelişen dinamik bir yapı olarak ele almışlardır. Bugünün sorunlarının kaynağının geçmişte yattığını öngören psikanalitik yaklaşıma göre, bir erişkinin psikanalizinde yalnızca günceli değil geçmişi yani çocukluk ve ergenlik dönemleri de zorunlu olarak ele alınır. O nedenle erişkinle yapılan psikanalitik çalışma bile bir anlamda bir çocuk ve ergen psikanalizi uygulamasıdır. Öte yandan çocuklarla, ergenlerle dahası bebeklerle yapılan psikanalitik çalışmalar, psikanalitik kuramın gelişimine çok önemli katkılar sağlamıştır.

Bugün ortaya çıkışının üzerinden yüzyıl geçtikten sonra, psikanalizin erişkin-çocuk-ergen-yaşlı bireylerle olan özgün uygulamalarının tek bir bütünü yani “psikanalizi” oluşturduğunu söyleyebiliriz.

O nedenle “tek bir psikanaliz var” diyor ve analizanın yaşı ne olursa olsun onunla çalışanın da –seansta bilinçdışını, aktarım/karşı aktarım ilişkisini ve çerçeveyi dikkate aldıkça– “hep aynı psikanalist” olduğunu söylüyoruz.

Yayın Kurulu

Önsöz

Oyun ve oyuncağın insan yavrusunun gelişiminde yaşamının ilk anlarından itibaren –belki son anlarına kadar– çok temel bir yeri var. Daha anne gelişmekte olan fetüsü içinde taşırken başlamıyor mu oyun? Anne ya da annenin karnındakiyle konuşan herkes, hayallerinde gelmekte olan bebeğe ve kendilerine roller biçip küçük oyunlar oynuyor sayılmazlar mı? Sonra oyunlar yavaş yavaş çeşitleniyor ve farklı işlevler, anlamlar kazanıyor. Oyuncaklar da öyle.

Oyun, yalnız da oynansa, kalabalıkta da oynansa, daima biriyle, birileriyle ilişkiyi ve o ilişkinin içinde çeşitli duygulanımlarla, heyecanlarla beraber dönüşümü içeriyor. Anneyle, babayla, kardeşlerle, diğer çocuklarla, hayali ve gerçek oyun arkadaşlarıyla oynayarak büyüyor. Okulda, iş yaşamımızda, cinsellikte, arkadaşlıkta, sanatta, kısacası bütün hayatımızda bir bakıma oyun oynayabildikçe keşfediyor, üretiyor, yeni bağlar kuruyoruz, ilişkiler geliştiriyoruz. Sözcüklerle, kavramlarla da oynuyoruz, kendimizi ifade ediyoruz, diller öğreniyoruz, okuyoruz, yazıyoruz, bilmece çözüyoruz. Bedenimizle ve diğer bedenlerle (canlılarla ve cansız nesnelere) temas ediyoruz oynarken, temas ettiğimizi de kendimizi de dönüştürüyoruz. Hayatın içinde bazen oynarmışçasına izlerken katılıyoruz oyuna: Bir tiyatro oyununda, ya da bir maçta. Bazen bütün dünya aynı oyunu oynuyor, mesela “olimpiyat oyunlarındaki” karşılaşmayı takip ederken. Dünya sanallaşır, temaslar ekrana yönelirken Yapay Zekâ ile oynuyoruz, bakalım nasıl cevaplar verecek diye sorular sorarken. Ya da sosyal medyada başkalarının oyunlarını seyrediyoruz. Oyun gereksinimimizi çocukların, kedilerin, köpeklerin oyunlarını seyredip gülerken hatırlıyoruz. Bilişsel yetilerimiz gerilediğinde, belleğimiz silindiğinde hatta konuşamaz olduğumuzda yine o ilk temaslardaki küçük sesler, bakışlar, dokunuşlarla karşımızdakinin ilgisine, oyununa cevap verip canlanıyoruz. Sonra belki oyun oynayamaz olduğumuzda da ölüyoruz.

Bu sayımız bu yaşamsal konu üzerine: *Oyun ve Oyuncak*. Çok ilginç ve zihin açıcı metinler okuyacağınız bu kitapta oyunun ve oyuncağın ruhsallığımızın şekillenmesindeki yerine dair farklı bakış açılarını takip edeceksiniz.

“Başlangıçta Oyun Vardı” isimli makalesinde Talat Parman oyun ve oyuncak sözcüklerinin anlamları ve kullanım şekillerinin üzerinde duruyor,

toplumsallaşmanın kökeninde oyunun rolünü özellikle Johan Huizinga'nın (1938) yapıtı ekseninde inceledikten sonra psikanaliz literatüründe oyunun çeşitli psikanalistler tarafından nasıl kavramlaştırıldığına geniş ve kapsamlı bir şekilde ele alıyor.

Philippe Gutton ve Evelyne Languèche'in birlikte yazdıkları "Oyun ve Oynamak" oyun (*game*) ve oynamak (*play*) arasındaki farkın derinlemesine incelendiği bir makale. Languèche oyundaki etki etme ve rövanş meselesini ele alıyor, Zweig'in *Satranç* yapıtındaki kahramanların oyunundan örneklerle rövanşın intikam anlamı üzerinde duruyor. Gutton ise annesel izin ve üçüncüye açılışın oyun oynamayı nasıl mümkün kıldığını tarif ediyor. Oyun oynamanın içinde bu unsurların bulunmadığı hâlin ise ölüm dürtüsü ile ilişkileneceğini gösteriyor.

Nicolas de Coulon "Oyun Denklemi" isimli yazısında oyun kavramının psikanalizde yeni bir mitolojiyi doğurduğunu söylüyor ve kuralları belirlenmiş oyun (*game*) ile kendiliğinden oyun (*play*) arasındaki farkın üzerinde duruyor. Sonra oyun gibi algılanabilecek olan ama aslında oyun olmayan durumlarla ilgileniyor. Bu oyun olmayan, sahte oyun denebilecek olan durumları Hanna Segal'in sembolik denkleminde yola çıkarak araştırıyor ve "oyunsu denklem" olarak kavramlaştırıyor. Böylelikle oyunu düşünme şeklimizi yıkıcı unsurları da içerecek şekilde genişletmemizi öneriyor.

Neslihan Zabcı "Çocuk Psikoterapisinde Oyunun İşlevi" başlıklı makalesinde psikanalitik çocuk terapisinde oyunun kullanımının nasıl geliştiğini ve nasıl bir işlevi olduğunu anlatıyor. Psikanalitik terapiye has özelliklerin oyunun kullanılmasını nasıl şekillendirdiğini gösteriyor ve çeşitli örneklerle bu çalışmalarla ilgili teknik konuları ele alıyor.

Emine Ünlü "Sessizliğimle Oynar mısın?" başlıklı yazısında çocuk terapisinde çocuğun sessizliğiyle neler anlatabileceğini ele alıyor ve bu konuda yazmış olan çeşitli psikanalistlerin düşüncelerini inceledikten sonra kendi çalışmasından bir örnekle devam ediyor. Çocuğun terapiye geldiği ilk seans kurduğu oyunu tarif ederek çocuğun sessizliğinin oyunun farklı sekanslarında nasıl konuştuğunu gösteriyor.

Véronique Donard ve Eric Simar "Video Tanrıları: Video Oyunlarında Ergenliğin Manevi Boyutu" başlıklı metinlerinde FRP (*Fantastic Role Playing*) ve benzeri video oyunu türlerinin ergenliğin temel sorunsallarının işlenmesine nasıl yardımcı olabileceğini anlatıyorlar. Dünyanın yok olmak üzere olduğu, iyiler ve kötüler diye ikiye bölünmüş olduğu bu oyunlarda bir kahramanın doğmasına ve dünyayı/oyunu kurtarmasına gereksinim vardır. Bu, ergenin anne babasının hakimiyetinden kurtulup kendi iç dünyasını kurtarması ve bir anlamda yeniden doğması demek olabilir.

Anne Boissière “Çizginin Devinimi: Oyun Dürtüsü, Oyun Alanı” başlıklı yazısında elin kalemle ya da çizmeye yarayan bir araçla buluşup alan üzerinde serbestçe kendiliğinden hareket etmesiyle oluşan çizgileri düşünmeye davet ediyor bizi. Bu şekilde çizmenin resim tarihinde nasıl anlamlandırıldığını inceliyor ve özellikle Hans Prinzhorn’un (1922) çalışmasında kullandığı “oyun dürtüsü” kavramını takip ediyor ve çizgilerin alanla nasıl bir ilişki kurduğu üzerinde duruyor.

Gülçin Karadeniz “Oyunun Zihin Kuramının Bileşenlerine Katkısı” adlı yazısında zihin kuramının oyunu nasıl ele aldığını ve oyunun zihinsel gelişimde nasıl katkı sahibi olduğunu aktarıyor. Çeşitli oyunları tek tek ele alarak bu oyunların zihinsel işlevleri nasıl geliştirdiğini inceliyor.

Fiona Faraci ve Gizem Biçer Doğan birlikte yazdıkları “Gerçeküstücü Akımda ve Bellmer’in Eserlerinde Kadın Bedeni: Şekilsiz Bir Kadının Tüm Delikleri” başlıklı yazıda önce gerçeküstüçülük akımıyla kadın temsiline nasıl değiştiğinin üzerinde durduktan sonra Bellmer’in bir *Oyuncak Bebek* yapıtını inceliyorlar. Bir vitrin mankeni olarak tasarlanmış, parçaları takılıp çıkarılabilen bu bebeğin Bellmer’in yaşamından nasıl izler taşıdığını tartışıyorlar.

İshak Saygılı “Bir Oyuncak Olarak Teneke Trampet” başlıklı metninde *Teneke Trampet* romanı ve filmini büyümek ve büyümek meselesi etrafında tartışıyor. Detaylı bir şekilde kahramanın gelişimini inceliyor. Sesin ve enstrümanın/oyuncağın rolünü merkeze alıyor.

Nesli Keskinöz Bilen “Oyunlu Bir Yazı: Siz Hangi Oyunsunuz?” isimli makalesinde oyunların nasıl da kim olduğumuzu ifade ettiğini tarif ediyor. Takip ettiği bir gencin oynadığı bilgisayar oyununun ve oyundaki rolünün bu gencin yaşadığı kaybı nasıl ifade ettiğini aktarıyor. Oyunda kurduğu kontrolün, her seferinde aynı oyunda aynı rolü oynayışının bu yas çalışmasını nasıl şekillendirdiğini inceliyor.

Bu sayımızın oyuna ve oyuncuğa dair yeni düşüncelere, yeni tartışmalara ilham vermesini diliyoruz.

M. Işıl Ertüzün

Talat Parman

Başlangıçta Oyun Vardı

*Kırılır bütün iyi oyuncaklar kırılır,
Çocuk kalplerinden mi yaparlar hep onları,
Niçin oyun biterken en son hatırlanır,
Hatıralarımızın en tatlı oyunları!
Ceyhun Atuf Kansu¹*

Giriş

“Oyun nedir?” sorusuna tek bir yanıt verilemeyeceği ortada. Sözlükler oyunla ilgili olarak “insanın vaktini hoşça geçirmesine, oyalanmasına yarayan, genellikle belli kuralları olan eğlence” tanımından “genellikle çocukların oynadığı hiçbir çıkara dayanmayan eğlenceli yarış vb.”ye ve “şaşkınlık verici hüner”den “ustalıkla aldatma, düzen, dalavere, dolap, hile”ye kadar onlarca karşılık öneriyorlar.² Oyun sözcüğünün kullanıldığı deyiş, deyim ve atasözlerinin sayısını belirlemek de hayli zor. “Oyun çıkarmak”, “oyun kurmak”tan başlayarak “oyun almak” “oyun vermek”ten geçerek “oyuna getirmek”, “oyun içinde oyun”a kadar olumludan olumsuzaya yayılan zengin bir anlamsal yelpaze çıkıyor karşımıza. Ayrıca oyun sözcüğünden türeyen oyuncak, oyuncu, oyunculuk, oyunbaz, oyunbozan gibi hayli çok sayıda sözcük de var.

Oyun sözcüğünün eski Türkçe yarışmak anlamına gelen “oz”dan türediği öne sürülmektedir. Demek ki yarışmak, oyunun kökeninde vardır. Yarışmanın tanımının “bireylerin, toplumsal kümelerin ya da toplumların gereksinimlere oranla kıt olan özdeksel ve tinsel değerleri elde etmeye yönelik çabaları dolayısıyla aralarında oluşan savaştan uzlaşmaya dek türlü biçimler alan bir toplumsal ilişki süreci”³ olmasından yola çıkarak, bireyden topluma yaşamda kalabilmenin yarışmaya ve dolayısıyla bir anlamda oyuna bağlı olduğu öne

1 Ceyhun Atuf Kansu (1944), Çocukluk aşkı, *Bütün Şiirleri* içinde, İş Bankası Kültür yay., İstanbul, 2023, s. 76.

2 Ali Püsküllüoğlu, *Türkçe Sözlük*, YKY, İstanbul, 1995, s. 1186.

3 TDK, *Toplumbilimleri Sözlüğü*, TDY yay. Ankara, 1980, s.127.

sürülebilir. Öyleyse oyun olgusunun hem bireysel varoluşta hem toplumsal varoluşta oynadığı temel bir rol vardır.

Bireysel ile toplumsal arasında benzerlikler kuranlardan biri de Sigmund Freud'dur. Freud, evrimci görüşlerin savunucusu Alman biyolog ve düşünür Ernst Haeckel'in "Özoluş soyoluşu yineler" yaklaşımına uygun olarak, çocuğun erişkinliğe doğru gelişimiyle ilkel toplumdan günümüz toplumuna geçiş arasında bir koşutluk kurmuştur. Oyun söz konusu olduğunda da benzer bir yaklaşımın geçerli olacağını düşünüyorum. Bu yazımda, ben de Freud'un izinden giderek önce Hollandalı filozof ve tarihçi Johan Huizinga'nın insan topluluklarının ve genelde kültürün ortaya çıkışında oyunun başat bir rolü olduğu önermesine değinecek ve daha sonra psikanalistlerin çocuk gelişiminde oyuna verdikleri önemin üzerinde duracağım. Yazı, oyunun vazgeçilmez olan oyuncuğa da kısa bir değinmeyle bitecek.

Toplumsallaşmanın Kökenindeki Oyun

Johan Huizinga'nın 1938'de yazdığı *Homo Ludens*, oyunun tarihsel gelişimi üzerinde düşünmek isteyenlerin ilk başvurdukları yapıttır. Yazarın Leiden Üniversitesi rektörlüğü sırasında kaleme aldığı bu kitap, bir tarihçi titizliğinin en yetkin örneklerinden birini sunar. Huizinga kitaba yazdığı önsözde, insanı Homo sapiens olarak adlandıran Aydınlanma Çağı geleneğinin yaklaşımını fazla iyimser bulduğunu söyler, çünkü sapiens "bilge olan, bilmeye cesaret eden" anlamına gelmektedir. Oysa tarihsel süreç incelendiğinde insanın bilgeliği hayli tartışmalıdır. Aslında Huizinga hiç de haksız değildir çünkü bu kitabı yazdığı dönemde tüm Avrupa gibi kendi ülkesi de bilgelikten hayli uzak bir ideoloji olan Nazizm'in işgali altındadır.⁴ Huizinga Homo sapiens tanımlamasına daha sonra alet kullanabilen, işçi insan anlamında Homo faber tanımlamasının eklendiğini, ancak bunun da insana özgü bir eylem olmadığını ve birçok hayvanın bunu yapabildiğini belirtir. Huizinga oyun oynamayı da alet kullanmanın eşdeğeri olarak görür ve Homo ludens teriminin Homo faber ile aynı ölçüde değerlendirilmesini gerektiğini belirtir.

"Eylemlerimizin içeriği derinlemesine çözümlenirse, tüm insan eyleminin saf bir oyundan başka bir şey olmadığı sonucuna varılır. (...) Uzun zamandır giderek artan bir biçimde insan uygarlığının oyunun içinde ve oyun olarak ortaya çıktığı ve geliştiği kanısındayım"⁵ diyen Huizinga, oyunu, kültürün

4 1872-1945 yılları arasında yaşamış olan Johan Huizinga, Yahudi düşmanı bir faşist öğretim üyesini rektörü olduğu üniversiteden kovması nedeniyle Naziler tarafından önce hapsedilmiş, sonra sürgüne gönderilmiş ve orada da savaşın bitiminden çok kısa süre önce ölmüştür.

5 Johan Huizinga (1938), *Homo Ludens*, Fr. çev. C. Seresia, Gallimard, Paris, 2022, s. 11.

unsurlarından biri olarak ele almaz. Onun temel olarak vurguladığı, kültürün ne denli oyuncu bir karakteri olduğudur. Zaten kitap “Oyun kültürden daha eskidir”⁶ cümlesiyle başlar. Kültür tanımlamasının bir insan topluluğunun varlığını öngördüğünü, ancak hayvanların oyunu öğrenmek için insanın ortaya çıkmasını beklemediklerini belirtir. İnsanın oyuna önemli bir nitelik katmadığını, hayvanların da insanlar gibi oynadıklarını söyler. Bizi köpeklerin kendi aralarındaki oyunlarını izlemeye davet eden Huizinga, onların karşılıklı bir anlaşma içinde oyuna başladıklarını; belli ritüeller, davranışlar ve eylemler sergilediklerini, oyun arkadaşlarının kulağını sırmamak gibi kurallara uyduklarını ve en önemlisi hayli zevk alıp eğlendiklerini belirtir. Burada oyunun biyolojik ve fizyolojik sınırların ötesinde anlamsal bir işlevi olduğunun altını çizer ve “Oyunun anlam açısından zengin bir işlevi vardır. Bir oyunda, kendini koruma zorunlu içgüdüsünden bağımsız bir unsur ‘oyunanır’ ve bu eyleme bir anlam verilir. Tüm oyunların bir anlamı vardır”⁷ der.

Huizinga oyunun daha önce yapılmış “taşan bir canlılık”, “öykünmeye doğuştan sahip olunan bir eğilim”, yaşamın daha sonra zorunlu kılacağı ciddi etkinliklere bir “hazırlık alıştırması”, bir tür “kendini kontrol etme deneyimi”, “hükmetme açlığını gideren” veya “yarışma gereksinimini doyuran” bir eylem, “zararlı eğilimlerden masumca kurtulma yolu”, “tek yönlü davranışa yönelmeyi dengeleyen” bir unsur, “gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurguyla doyurulması” ve böylece “kişisel kendilik duygusuna sahip olunması” gibi birçok tanımı olduğunu söyler. Ayrıca tüm bu açıklayıcı tanımlamaların oyunun biyolojik bir amaçla ortaya çıktığı düşüncesini temel aldığı belirtir. Ancak Huizinga, oyundaki o eğlenceli ve yoğun yanın biyolojik bir yaklaşımla açıklanamayacağını söyler ve şu eklemeyi yapar: “Tam da bu yoğunlukta, bu aşırı coşkulandırma gücünde yatan şey, onun özü, ona gerçekten özgü olan şeydir.”⁸ Doğanın yukarıda belirtilen tüm amaçlar için başka eylem yolları, alıştırmaları biçimleri, boşalım olanakları sağlayabileceğini belirtir, ama “Tam tersine, doğa bize oyunu ateşiyle, neşesiyle, ‘matraklığıyla’ verdi”⁹ der.

Johan Huizinga oyunun hem hayvan hem insan evrenlerine yayıldığını ve varoluşunun herhangi bir uygarlık kavramıyla sınırlandırılmayacağını vurgular: “Düşünen her varlık oyunu ve oynamanın bu gerçekliğini anında bağımsız ve kendiliğinden bir şey olarak tasarımılayabilir... Oyunun varlığı yadsınamaz. Tüm soyut kendilikler yadsınabilir: Adalet, güzellik, hakikat,

6 J. Huizinga, *agy.*, s. 15.

7 J. Huizinga, *agy.*, s. 16.

8 J. Huizinga, *agy.*, s. 17.

9 J. Huizinga, *agy.*, s. 18.

ruh, Tanrı. Ciddiyet bile yadsınabilir ama oyun asla.”¹⁰ Bu arada elbette oyun oynarken bunun farkında oluşun yanı sıra oyunun mantık dışı ya da akıldışı yönünü vurgulamaktan da geri kalmaz ve şöyle der: “Oynuyoruz, oynadığımızın bilincindeyiz: O zaman yalnızca mantıklı yaratıklar değiliz, çünkü oyun mantık dışıdır.”¹¹ Ancak şu saptamayı yapmaktan da alıkoymaz kendini: “Öte yandan, mitin ve tapınmanın kaynaklarında kültür yaşamının önemli etkinlikleri yeşerir: Düzen ve hukuk, ticaret ve endüstri, sanat ve zanaat, şiir, bilgelik ve bilim. Bütün bunlar aynı zamanda oyuncu eylemden de köken alırlar.”¹² Oyunun genel tanımı üzerinde daha ilerlemeden önce iki noktanın altını çizmek gerekir. Huizinga oyunun ciddiyetle bağdaşmayacağını asla düşünülmemesi gerektiğini, çocukların oyun oynarkenki hallerini ve satranç oyuncularının oyun sırasındaki tutumlarını örnek vererek vurgular, dahası gülmenin de kimi kez ciddiyete eşlik ettiğini de ekler.

Oyunun niteliklerine gelince... Huizinga “Tüm oyunlar öncelikle ve her şeyden önce birer özgür eylemdir. Emirle oynanan şey oyun değildir”¹³ der. Özgürlük, oyunun belki de en önemli niteliğidir, çünkü hazzı veren budur. “Çocuklar ve hayvanlar oynarlar, bundan zevk alırlar ve çünkü özgürlükleri tam da buradadır.”¹⁴ Bu da bizi oyunun başka bir niteliğine götürür; günlük yaşamın içine dahil olmaması. Tersine çoğu kez günlük yaşamdan uzaklaşmak için ona başvurulur. “Günlük yaşamın bağımsız bir unsuru olarak gereksinimlerin ve arzuların acilen doyurulması düzeneklerinin dışında yer alır. Dahası bu düzenekleri durdurur.”¹⁵ Günlük yaşamın alışılmış akışında yarattığı bu ara, onun başka bir işlevinin daha ortaya çıkmasını sağlar. Huizinga bunu şöyle açıklıyor: “Yaşamı süsler, boşluklarını doldurur ve bu açıdan vazgeçilmezdir. Birey için biyolojik bir işlev olarak vazgeçilmezdir, topluluk için ise içerdiği anlam bakımından, anlattıkları, dışavurumsal değeri, kurduğu ruhsal ve toplumsal bağlar, kısaca kültürel işlevi için vazgeçilmezdir. Toplumsal ve dışavurumsal idealleri doyurur.”¹⁶ Burada elbette oyunun günlük yaşamdan bağımsız bir unsur olmasının oyuna belli bir yer ve zaman sınırı sağladığını da unutmamak gerekir. Bu da onun niteliklerinden bir diğeridir. “Belirli bir zaman ve mekân sınırları içinde sonuna kadar oynanır. Kendine ait seyri

10 J. Huizinga, *agy.*, s. 18.

11 J. Huizinga, *agy.*, s. 19.

12 J. Huizinga, *agy.*, s. 20.

13 J. Huizinga, *agy.*, s. 24.

14 J. Huizinga, *agy.*, s. 24.

15 J. Huizinga, *agy.*, s. 25.

16 J. Huizinga, *agy.*, s. 26.

ve anlamı vardır.”¹⁷ Buradaki “sonuna kadar” deyişi oyunun bir başlangıcı ve bir sonu olmasına gönderme yapmaktadır. Bu zamansal sınırlılık, onun bellekte kaydedilmesi ve yinelenmesi olanağını da olasılıklar arasına katar. Her oyun önce bir kez oynanmış, daha sonra bireysel veya toplumsal belleğe kaydedilmiş ve peşinden yinelenme olasılığını her zaman korumuştur. Zamansal sınırlılık yineleme olasılığına açık kapı bırakır, ama bir de mekânsal sınırlılık vardır. Her oyun önceden belirlenip çizilen, kimi kez somut kimi kez imgesel bir mekânda, bir alanda oynanır.

Zaman ve mekânın belirli olması gibi oyunun bir başka özelliği de kurallarının olmasıdır.¹⁸ “Ve işte oyunun başka bir olumlu anlamı daha: Oyun düzeni yaratır, o düzendir. Dünyanın düzensizliğinde ve yaşamın karmaşasında, geçici ve sınırlı bir mükemmellik gerçekleştirir. Oyun bir düzen gerektirir.”¹⁹ Öte yandan oyunda bir gerilim unsuru olduğu da unutulmamalıdır. “Gerilim, belirsizlik ve şans anlamına gelir.”²⁰ Belli bir çaba sonuncunda bir şey başarılacak, gerilim ortadan kalkacak ve rahatlama sağlanacaktır. Ancak bir de oyunbozanlar vardır elbette. Oyunda dürüst (*fair*) olmak gerekir.²¹ Oyunda kurallara uyulması, yani namusluca oynanması çok önemlidir. Huizinga “Dürüstlük tanımlaması, oyundaki davranışlara sıkı sıkıya bağlıdır: Namusluca oynamak gerekir”²² der ve “Oyunu bozan, oyunun imgesel dünyasını yıkar ve o nedenle alçaktır ve oyundan atılır”²³ diye ekler.

Tüm bunların yanı sıra oyun oynamanın iki ana işlevi vardır: “Oyun bir şey için çekişmedir veya bir şeyin temsilidir. Bu iki işlev birbirine karışabilir, şöyle ki bir oyun bir şey için çekişmeyi temsil edebilir veya bir şeyin daha iyi olmasını sağlayan bir yarışma olabilir.”²⁴

Buradan yine kültür ve oyun ilişkisine dönersek, Huizinga'nın bu konudaki görüşü nettir. “Bizim yaklaşımımız şudur: Kültür bir oyun biçiminde doğmuştur, kökeninde oynanmıştır. Av gibi yaşamsal gereksinimlerin doyumuna yönelik olanlar bile, eskil topluluklarda kolaylıkla bir oyun biçiminde

17 J. Huizinga, *agy.*, s. 26.

18 İngiliz psikanalist D. W. Winnicott, kurallı oyun (*game*) ile serbest oyun (*play*) arasında bir ayrım yapmıştır. Ancak onun yaklaşımı hayli farklıdır. Bu konuyu daha ileride ele alacağız.

19 J. Huizinga, *agy.*, s. 27.

20 J. Huizinga, *agy.*, s. 28.

21 Fair play (dürüst oyun) kavramı yarışmalarda, oyunlarda ahlaki açıdan iyi ve doğru davranışı anlatmak için kullanılmaktadır. Bkz. Gülfem Sezen Balçıklı, *Fair Play Eğitimi*, Türkiye Milli Olimp. Kom. yay. Ankara, 2022.

22 J. Huizinga, *agy.*, s. 29.

23 J. Huizinga, *agy.*, s. 29.

24 J. Huizinga, *agy.*, s. 32.