

# DEDE KORKUT

Uluslararası Türk Dili ve Edebiyatı Araştırmaları Dergisi  
Cilt 6, Sayı 14 (Aralık 2017), s. 154-167  
DOI: 10.25068/dedekorkut145  
ISSN: 2147 - 5490, Samsun- Türkiye



Özgün Makale/ Original Article

Geliş Tarihi: 07. 12. 2017  
Kabul Tarihi: 26. 12. 2017

## Oğuz Atay'ın Eserlerinde Oyunun Varoluşsal İşlevi\*

*Existential Function of The Game In Oguz Atay's Works*

Yunus ŞAHİN\*\*

### Öz

1970'li yıllarda verdiği eserlerle Türk edebiyatında önemli bir yer edinen Oğuz Atay, entelektüel kişiliği sayesinde dönemin felsefi akımlarını yakından takip etmiştir. Bu akımlar içerisinde varoluşçuluk önemli bir yere sahiptir. Oğuz Atay, Kierkegaard, Heidegger, Sartre, Camus ve Kafka gibi varoluşçulardan etkilendiği düşünceleri eserlerinde işlemiştir. Bununla beraber kendine has bir varoluş anlayışına sahiptir. Bu bağlamda oyun kavramına varoluşsal bir özellik kazandırmıştır. Oğuz Atay, oyunu bireyin kendini gerçekleştirebileceği bir varoluş alanı olarak görmektedir. Bu sebeple, toplumun dışında kalmış, yalnız ve yabancılaşmış kahramanlar, özgür bir biçimde kendi varoluşlarını kazanabilecekleri bir ortam olarak oyuna sığınmaktadırlar. Onlar için hayat ve oyun birbirine karışmış ve hayat; rol yapılan yer, oyun ise gerçekte var olunan mekan haline gelmiştir. Bu çalışmada oyun ve hayat kavramları arasındaki bağlantı, oyun kavramının arka planında yer alan psikolojik ve felsefi temeller ve Oğuz Atay'ın eserlerinde bu kavram üzerinde neden ısrarla durduğu gibi konulara açıklık getirilmeye çalışılacaktır. Bununla beraber, "İnsan varoluşu açısından oyunun ne gibi bir fonksiyonu vardır?" ve "Oğuz Atay için oyun kavramı ne ifade etmektedir?" sorularına cevap aranacaktır.

**Anahtar kelimeler:** Oğuz Atay, oyun, varoluşçuluk.

### Abstract

Oğuz ATAY who had gained important position in the Turkish literature in 1970s had gollowed philosophical trend which are tended in his term by way of his intellectual characteristic. Among these trends, existentialism had had important place. Oğuz ATAY had used ideas which are under influence of existentialists as Kierkegaard, Heidegger, Sartre, Camus and Kafka on his works. Therewithal, he has an idiosyncratic existential understanding. In this sense, he rounded new specialities to "game" concept. Oğuz ATAY sees "game" as an existance area which individuals realize themselves. Therefore, characters who are out of society, alone and estranges crouch down to games as an area which they can

\* Bu makale "Varoluşçuluk ve Bireyselleşme Bağlamında Oğuz Atay'ın Eserlerinin İncelenmesi" adlı doktora tezinden üretilmiştir.

\*\* Okutman., Yalova Üniversitesi, Yalova-Türkiye. El-mek: yunusahin@yandex.com

freely gain their existence. According to them, life and game are mixed and life is a place which is to role, and game becomes real place to exist as truth. In this work, connection between game and life, psychological and philosophical bases which are background on game concept and why they are perseveringly mentioned in Oğuz ATAY's works are going to be clarified. Therewithal, answers of "what are functions of game concept on mankind existence?" and "what does game concept mean for Oğuz ATAY?" questions are going to be explained.

**Key words:** Oğuz Atay, game, existentialism.

## Giriş

Oyun kavramı ele alınırken ilk olarak kültürle birlikte düşünülür yahut kültüre ait bir unsur olarak bahsedilir. Ancak kültür, en dar anlamıyla bile bir insan topluluğunun varlığını gerektirdiğinden oyunun, kültür kavramından daha eski olduğu söyleyebiliriz. Uygarlık olarak insan, genel oyun kavramına hiçbir temel özellik kazandırmadığı gibi oyun kavramının ortaya çıkışı insanlardan öncesine dayanır. Oyunun başlangıcını canlı yaşamının başlangıcıyla bir tutabiliriz. Buradan yola çıkarak oyun ile genel manada hayat arasında bir bağdan söz edilebilir.

Hayvanlar oyun oynamaya insanlardan önce başlamışlardır. Bunun için hayvanların oynadıkları oyunlar gözlemlendiğinde, zarar vermeme kuralı çerçevesinde, oldukça sınırlıymiş gibi gözükmekle birlikte bunun yanında zevk alma ve eğlenme durumları tespit edilmektedir. En ilkel biçimi bu şekilde olan oyunun daha gelişmiş ve üstün olanları vardır. Başka bir ifadeyle oyun, *en basit halinde bile tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psikik bir tepkiden daha fazla bir şeydir* (Huizinga 2013: 17). Oyun, anlam bakımından zengin bir işleve sahiptir ve her oyun bir anlam taşır. "Oynamak" ise *"yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur"* (Huizinga 2013: 17) olarak nitelenmektedir. Oyun ne içgüdüyle ne de zihinle açıklanamaz. Oyun, *bizatili özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir* (Huizinga 2013: 17).

Oyunun temeli konusunda farklı görüşler vardır: yaşam enerjisinin fazlalığından kurtulma isteği, doğuştan gelen taklit eğilimi, gevşeme ihtiyacını tatmin etme isteği, hayatta karşılaşılabilecek ciddi durumlara hazırlıklı olma isteği, insanın nefsine hakim olmasını sağlama, egemenlik kurma, yarışma ihtiyacı, bir şeyler yapıp kendini ispatlayabilme ve son olarak bireyin zararlı eğilimlerden masum bir yolla kurtulma arzusu. Oyunun kökeni hakkında iddia edilen bu durumların ortak bir noktası vardır: gerçek hayatta gerçekleştirilmesi olanaksız arzuların bir kurmaca aracılığıyla giderilmesi ve böylece kişisel benlik duygusunun korunmasının sağlanmasıdır (Huizinga 2013: 18).

Oyunu her ne kadar zekayla açıklamak yetersiz kalsa da zekanın oyun için oldukça önemli bir husus olduğu bir gerçektir. Yeni bir oyun kurmak başlı başına kendi kuralları olan, belirli bir hedef ve amaç içerisinde hareket edilen ve duyguların yoğun bir şekilde yaşandığı kendine özgü bir dünya yaratmak anlamına gelir. Dolayısıyla yaratıcılıkla eş anlama gelen oyun, insan zekasının ulaştığı en son noktada ortaya çıkan bir eylemdir. Felsefi manada insanın "olağanüstülüğünü" hissetmesi bu noktada ortaya çıkar. Birey, evrende insan olarak varolma rolünü, kendi bireysel kişiliğinden daha önemli olarak kavrar. Kurduğu oyun içindeki rolüyle bütünleşen insanın, bu rol kategorilerinde vardığı son aşama "olağanüstüleşme"dir (Akgül 1996: 13). Böylece varoluşunun bilincinde olan insan, zekasının yardımıyla kendine yeni bir varoluş alanı meydana getirir.



Oyun, ifade ettiği zevk ve eğlencenin yanında yaşamsal değere sahip bir kavramdır. Hasip Akgül'ün ifadesiyle; *zaman ve mekan arasında sıkışmış insan varoluşunun, en büyük kurtarıcısı, içindeki "oyun isteği"dir* (Akgül 1996: VII). Oyun bir anlamda hayatın hazırlayıcısıdır. Nitekim çocuklar, hayatı oyun aracılığıyla anlarlar. Oyun oynamak; yaşamak, var olmak demektir. Oyunda bir zorunluluk söz konusu değildir. Tamamen isteğe bağlı gönüllü yapılan bir eylemdir. Oyun esnasında kişi, gerçek yaşamdan bir süreliğine çıkar ve kendi kurduğu bir düzenin/dünyanın içine girer. Bu dünyasında gerçek yaşama dair hiçbir çıkar elde etmeyi amaçlamaz. Bu yüzden oyunda temizlik ve dürüstlük vardır.

Huizinga oyunun tanımını ana hatlarıyla şu şekilde tarif eder:

*"Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekan sınırları içinde gerçekleştirilen, bizi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği iradi bir eylem ve faaliyettir."* (2013: 50)

Her oyun belirli kurallar çerçevesinde var olur. Bu kurallar tamamen doğal bir güdüyle kondukları için bunların geçerliliği şüphe kaldırmaz. Eğer bir kural ihlal edilirse oyun bozulur. Kurallara uymayan yahut bunlara karşı çıkan kimse oyunbozandır. Oyunu "dürüstçe" oynamak gerekmektedir. Oyunbozan oynuyormuş gibi yapan kişiden farklıdır. Bu kişi, her ne kadar içselleştirmese de kurallara karşı gelmez. Ancak oyunbozan, bu içselleştirmeme durumunda rol yapmaktan vazgeçer ve başkaldırır (Huizinga 2013: 29).

### Varoluşçuluk ve Oyun

Genel manada oyun, varoluşla doğrudan ilgilidir. Yukarıda da değinildiği gibi hayvanlar da insanlar gibi oyun oynamaktadırlar. Bu oyunlarda temel maksat oyuncunun gerçek hayata hazırlanmasıdır. Bu noktada insanların ve hayvanların oyunları birbirinden ayrılır. Hayvanlar için oyun, bir nevi egzersiz özelliği taşıyan insanlar için çok daha farklı ve derin anlamlara sahiptir. İnsanlar oyun oynarken hayatta oynadıkları rollerden, bilinçli ya da bilinçsiz olarak, arınıp gerçek kişiliklerini ortaya çıkarırlar. Varoluş felsefesi de bireyin, başkaları tarafından belirlenen sınırlardan kurtulup kendi özünü yine kendi seçimleri doğrultusunda belirlemesi gerektiğini savunur. Bu bağlamda oyun, insan varoluşu açısından biçilmiş bir kaftandır.

Başka bir açıdan oyun, bireyin varoluşunu gerçekleştirmek adına gerçek dünyada bulamadığı, bunun yerine kendi özgür seçimleri ve zevkleri doğrultusunda oluşturduğu alternatif bir dünyada meydana getirdiği bir varoluş alanıdır. Oyunlar içerisinde özgürce benliğini yaşayan birey, Kierkegaard'ın bahsettiği etik varoluş alanını ortaya çıkarabilecektir:

*Birey, estetik varoluş alanında bulunmaktan umutsuzluğa düşüp özgür ve sorumlu bir kişilik olarak kendi yaşamını kurma yönünde bir karar aldığı anda estetik alandan ahlaksal alana sıçrar. (...) Estetikçi özgürlüğünü özgür olmayış yönünde ve özgür olmayışı seçmek için kullanırken, bir ben olma imkanını yitirir. Etikçi ise, özgürlüğünü ahlaksal benliğini kurmak ve kendisini seçmek için kullanır.* (Taşdelen 2004: 218)

Edebi anlamda oyun, seslendirilmek veya sahnede oynanmak için hazırlanmış eser manasında kullanılmaktadır (Uslu 2007: 267). Oyunun sanata ve edebiyata uyarlanmış bir biçimi olan tiyatrodaki, oyunun gündelik hayatın tekdüzeliğine karşı koyması ve bir üst yaşam biçimi geliştirmesi gibi özellikleri vurgulanmıştır (Akgül 1996: 11). Sevda Şener ise hayat ve oyun arasında bir ilişki olduğunu ve insanların bir tiyatro sahnesindeymiş gibi kendilerine verilen rolleri oynadıklarını şöyle ifade eder:



Yaşamımıza (...) baktığımızda, tarihsel, toplumsal, kültürel koşulların biçimlediği bir hayat oyununun içinde yer aldığımızı, yaşadığımız ortamın bize biçtiği rolleri oynadığımızı görürüz (Şener 2014: 13). Bu açılardan bakıldığında oyun, gerek ilkel manasıyla gerekse sanatsal/edebi yönüyle mevcut hayatın alternatif bir formudur. Bu özelliğiyle oyun felsefi/edebi alanda önemli bir konuma sahip olmuştur. Sartre, Camus ve Marcel gibi varoluşçu yazarlar/düşünürler, fikirlerini açıklamak amacıyla oyunlar yazmışlardır. Nitekim birçok varoluşçu düşünür, savundukları fikirleri edebi eserler aracılığıyla açıklama yoluna gitmiştir.

İkinci Dünya Savaşı sonrasında Avrupa'da oldukça yaygın bir hale gelen Varoluşçuluk, yaşamın hemen hemen her alanına sirayet etmiştir. Aynı şekilde tiyatrodan da etkisini gösteren bu akımla beraber *Absürd Tiyatro* kavramı ortaya çıkar. Absürd tiyatro (uyumsuzluk tiyatrosu) yaşamın akla aykırı olma durumunu, bilinen bütün sanatsal uyumları bozarak sahneye tiyatro akımına denir. Absürd tiyatro, hayatı (gerçeği) anlaşılamayan ve açıklanamayan bir karmaşa olarak ifade eder (Şener 2006: 297).

Absürd tiyatro, dünyanın uyumsuz olduğunu, toplumda insanca bir düzen kurulmadığını, bireye aklının değil ilkel güdülerinin egemen olduğunu göstermek, böylece insanı, kendini yapıntı düzenlemelerle avutmaktan vazgeçirip saçmanın bilincine ulaştırmayı amaçlamaktadır. Bu özellikte bir tiyatro oyununu seyreden insan, bu kısa yaşantı sürecinde kendi gerçeği ile yüz yüze gelecektir ve böylece yaşamın gerçek anlamı üzerinde düşünmeye başlayacaktır (Şener 2006: 299). Yine aynı amaç doğrultusunda absürd tiyatro, *toplumdaki hastalıkların etkili bir biçimde anlatılmasından yanadır. Anlamsız bir dünyada şaşkınlık içinde sürüklenen, acı çeken, korkan, çevresine yabancılaşmış, umutsuz insanı tüm zavallılığı, umarsızlığı, çirkinliği hatta kötülüğü içinde gösterir* (Şener 1996: 73).

### Oğuz Atay'ın Eserlerinde Oyunun Varoluşsal İşlevi

Oyun kavramı Oğuz Atay'ın eserlerinde yukarıda izah edilen iki biçimiyle de karşımıza çıkar. Oğuz Atay, tiyatro türünde bir eser (*Oyunlarla Yaşayanlar*) vermekle birlikte, birçok eserinde bir teknik olarak oyunun bu yönünden faydalanmıştır. *Tehlikeli Oyunlar* ve *Tutunamayanlar*'da ise karakterler oyunlar oynamaktadırlar. Oğuz Atay, *oyun kavramını insan gerçeğinin algılamada ve çözümlemede bir anahtar olarak yazarlığının merkezine* (Akgül 1996: 14) yerleştirmiştir. Oğuz Atay'ın hem kendisi hem de kurmaca karakterleri yalnızca kurguladıkları oyunlar ya da kurmaca dünyalar içinde özgür olabilmektedirler. Özgürlük ise kendi benliğini gerçekleştirmek adına etik varoluş alanının ortaya çıkarılmasının temel şartıdır. Bu bağlamda oyun, Atay'ın varoluşsal başkaldırısında en etkili silahlarından biridir.

Beşir Ayvazoğlu, Oğuz Atay'da oyun meselesini yabancılaşmanın bir sonucu olarak yeni ve sahte hayatlar yaşanmasının bir tezahürü şeklinde açıklar:

"Totaliter ve otoriter rejimlerde veya insanlar üzerinde belli bir baskının var olduğu zamanlarda insanlar sahteleşiyorlar, kendileri olmaktan çıkıyorlar ve kendilerine verilen birtakım rolleri oynamaya başlıyorlar. Yani kendi hayatlarını yaşamıyorlar. Hatta kendi hayatlarına ve evlerine yabancılaşıyorlar. Bu yabancılaşma zamanla müzmin hale gelebiliyor. Yani sahte hayatlar yaşanmaya başlıyor." (İnci vd. 2009: 269)

Oğuz Atay, kimsenin istediği bir hayatı yaşayamadığı, hiç kimsenin kendisi olamadığı modern çağın insanını anlatmaktadır. Atay'ın eserlerinde insanın makine düzeni içinde işleyen bir sistemde nesneleştiği, bir kuklaya dönüştüğü modern dünyada, oyunlar sayesinde bu acı gerçeklikten kaçma arzusu dile getirilmektedir.





Oyun, insanın kendisinin kurduğu bir sistem içerisinde yine kendisinin üstlendiği rollerle açıklanmaktadır. Fakat Oğuz Atay'ın karakterleri kendilerinin yarattığı bu kurgunun büyüüne bir türlü giremezler (Akgül 1996: 48). Bu sebepten oyunlar, kahramanların acılarını giderememekte, ancak biraz olsun azaltmaktadır.

Oğuz Atay, insan varoluşu açısından oyunun bir gereksinim olduğunu düşünür. Nitekim Huizinga, tüm canlıların doğumlarından itibaren hayatı, oyunlar aracılığıyla keşfettiklerini söyler. Atay'ın bu noktada ilginç bir tespiti ise çoğu insanın bu oyun gereksiniminin farkında olmadan yaşamasıdır. Hasip Akgül'ün aktardığı Schiller'in ifadesiyle insan, yalnızca oynadığı zaman bir insan varlığıdır (1996: 33-34). Bu bağlamda düşünüldüğünde oyun, insan varoluşu için vazgeçilmez bir hale gelmektedir. İleride görüleceği gibi Atay'ın karakterleri ancak oyunlarla varolabilmektedirler.

Oğuz Atay'ın kitaplarına başlık olacak kadar önemli bir yere sahip olan oyun kavramı, modern edebiyatın sıkça kullandığı motiflerden biridir. Toplumsal çevresinden uzaklaşan, yalnızlaşan birey, uyum sağlayamadığı bu dünyada bir şekilde varolabilmek adına bazen bilinçli, bazen de bilinçsizce rol yapmaktadır. Modern yazarların çoğunda olduğu gibi Oğuz Atay'da da rol ve oyun kavramları toplumun yerleşik ilkeleri çerçevesinde sürdürülen bir yaşamı simgelemektedir (Ecevit 1989: 93).

*Tutunamayanlar*'da oyun kavramı önemli bir yere ve işleve sahiptir. Oyun romanın dokusuna sağlam bir şekilde işlemiş, hatta kimi zaman neyin oyun neyin gerçek olduğu karıştırılmıştır. Dış çerçeveden bakıldığında; Selim'in bütün hayatı oyundan ibarettir: "Benim bütün işim oyundu, bunu biliyorsun Turgut. Hayatım, ciddiye alınmasını istediğim bir oyundu." (Atay 2008: 31) Evlilik ise kural dışına çıkmak, oyunu bozmak demektir. Turgut evlenerek kaçtığı bu oyuna, Selim'in intiharı üzerine, tekrar katılabilmek için çabalar.

Oğuz Atay, toplumsal yaşamı bir oyun olarak görmekte ve birey bu oyun içinde kendine uygun görülen/olan rolü oynamaktadır. Atay *Günlük*'ünde gerçek hayatta insanların çoğunun, bilinçsiz bir şekilde, kendilerine verilen rolü oynayıp durduklarından bahseder. Nitekim *Tehlikeli Oyunlar*'da Hikmet şöyle demektedir:

"Ülkemiz büyük bir oyun yeridir. Her sabah uyanınca, biraz isteksizde olsak, hepimiz sahnenin bir yerinde, bizi çevreleyen büyük ve uzak dünyanın sevimli bir benzerini kurmak için toplanırız. Küçük topluluklar olarak, birbirimizden bağımsız davranarak ve birbirimiz seyrederek günlük oyunlarımıza başlarız." (Atay 2010c: 348)

Atay'ın burada bahsettiği kişiler, bireysel kimliklerinin farkında olmadan, toplumsal kimliklerinin doğrultusunda kendilerine verilen rolleri, bilinçsizce üstlenen kimselerdir. Bu durumda oynanan oyunların dışında gerçek hayat -ki bu hayat Atay'a göre anlamsız, sahte ve kirlenmiş bir yaşam biçimidir- bir oyun olarak ortaya konmaktadır. Bu bağlamda oyun, Oğuz Atay'da iki farklı biçimde ele alınan bir olgu olarak ortaya çıkmaktadır: anlamsız ve sahte bir oyun olan gerçek hayat; bu hayattan kaçmak için kurgulanan daha gerçek ve ciddi oyunlar.

### Tutunma Oyunu

Oğuz Atay'ın eserlerinde oyunun en dikkat çekici özelliği varoluşsal bir işleve sahip olmasıdır. Oğuz Atay'ın ilk iki romanında özellikle de *Tehlikeli Oyunlar*'da ve tek tiyatro yapıtı olan *Oyunlarla Yaşayanlar*'da oyun varoluşsal bir özellik taşımaktadır (Ecevit 1989: 45). *Tutunamayanlar*'da Selim yoz bir maddeler cehennemine dönüştürülmüş bir dünyaya dahil olmadan, pisliğe bulaşmadan yaşayabileceği yeni dünyalar kurabilmek amacıyla oyunlar kurgular:



"Bu yeni dünya Selim'de, sanatsal yaratıcılığın evrenidir ya da kendine benzer insanlarla birlikte, eprimemiş arı varoluşların yaşama geçirilebileceği, sızıntılara sıkı sıkıya kapalı bir tür ütopya adasıdır. Bu anlamıyla oyun varoluşsal bir işlev taşır: Oyun, yaşama karşı girilmiş bir başkaldırıdır: yozlaşmanın dışında kalmak, kendi bozulmamış değerlerini yaşama geçirmek, gelişmek, 'özben'ine kavuşmak isteyen birey-insanın bu savaşımındaki koruganıdır; bir varoluş stratejisidir; giderek varoluşun kendisidir; insanın toplumsal/maddesel koşullar nedeniyle yaşama geçiremediği gerçeğidir; daha da ileri giderek: oyun, 'gerçek'in kendisidir." (Ecevit 2009: 277)

Oyunun giderek gerçeğin yerini almasıyla birlikte romanda gerçek ve oyun birbiri içine girmiş, hatta yer değiştirmişlerdir. Selim hayatı bir oyun olarak görmektedir. Ancak bu hayat, kendisinin kurguladığı bir oyundur. Turgut bu oyuna dahil olmak üzere evlenir ve oyundan çıkar. Çünkü bu oyunun kurallarını yine Selim koymuştur ve evlenmek oyunbozanlık yapmak demektir. Turgut, Selim'in intiharından sonra çıktığı varoluşsal yolculukta, evlenerek katıldığı gerçek yaşamın aslında bir oyundan ibaret olduğunu ve asıl gerçek hayatın Selim'in kurguladığı oyun olduğunu fark eder. Bundan sonra tek çabası bu oyuna tekrar dahil olmak, varoluşunu kazanabilmek içindir.

Selim her ne kadar Turgut'u oyunbozanlıkla suçlasa da kendisi de bir oyunbozandır. Yukarıda değinildiği gibi gerçekle oyunu iç içe geçtiği bir dünyada Selim, kendi kurguladığı oyunun haricindeki, başkalarına göre gerçek olan hayat oyununda bir oyunbozandır. Huizinga'ya göre oyunbozan; "oyuncular topluluğunun (toplumun) evrenini tahrip etmektedir. Oyunbozan mızıkçılık ederek, ötekilerle beraber geçici olarak içine kapandığı bir evrenin nisbi değerini ve kırılabilirliğini keşfeder. Oyunun yarattığı yanılısamayı, *inlusio*'yu, kelimenin tam anlamıyla 'oyuna giriş'i, anlam dolu bu kelimeyi yok eder. Hemen oyundan atılmalıdır, çünkü oyuncular topluluğunun varlığını tehdit etmektedir" (Huizinga 2013: 29). Bu yüzden Selim, sürekli dışlanmıştır. Daha doğrusu; Atay'ın birçok karakteri büyük bir dışlanmışlık hissi içinde kendilerini toplumdan uzaklaştırmışlardır.

Oğuz Atay'ın kahramanları, içlerinde sürekli taşıdıkları sıkıntı duygusundan kurtulmak için oyun oynarlar. Selim için oyun, gündelik hayatın basitliğinden kaynaklanan sıkıntıya karşı bir önlem alma, kendi *beninin* kavrama ve bir şekilde hayata katılma gibi birçok işlevi yerine getiren temel nitelikte bir uğraştır (Seypel 1989: 79). Selim'le Turgut'un tanışmaları yine böyle bir oyun esnasında gerçekleşir. Sıkıcı geçen bir ders saatini geriye doğru sayarak "vakit geçirme oyunu" oynayan Selim, Turgut'un ilgisini çeker. Yine aynı şekilde okulla ev arasında otobüste geçen zaman, Selim'e büyük bir yük/sıkıntı olur. Selim böyle zamanları *yaşanamamış zaman haline getirememek için olmadık oyunlar icat* (Atay 2008: 41) eder. Selim bu oyunların amacını şu şekilde açıklar:

"Çünkü oyunun, oynanırken verdiği ve gene de hiçbir şey yapmamak kadar ağır olmayan sıkıntısını hafifletmek istiyorum; kendimle biraz olsun alay etmeden, kendi kendime yarattığım boşluğa dayanamıyorum." (Atay 2008: 41)

İçinde varlığını sürekli devam ettiren sıkıntıdan kurtulmak amacıyla oyundan oyuna atlayan Selim'in bu açıklamasında dikkati çeken bir diğer husus, kendi kendisiyle alay etme durumudur. Böylece Atay'ın eserlerinde oyunun varoluşsal bir sıkıntı etrafında kurgulanmasının yanı sıra yine varoluşsal bir boşluğun dayanılmazlığına katlanabilmek amacıyla bireyin kendisiyle alay etmesi durumu söz konusudur. Ayrıca Selim'in ilk oyunlarında karşımıza çıkan sebep olan sıkıntının temel kaynağı zamandır. Gerek okulla ev arasında geçen zaman gerekse ders esnasındaki zaman, sıkıntıya sebebiyet vermektedir. Zaman, bu karakterlere varoluşlarını hatırlatmaktadır:



"Tutunamayanlar kahramanlarını oyun oynamaya iten birinci neden zaman. Varlıklarını bir 'iş' ile ilişkilendirenlerin genellikle zamanla bu tür ontolojik bir sorunu olmuyor. Başta Selim, sonra giderek ona benzeyen Turgut varlıklarını anlamsız buluyorlar. Varoluşlarını sürekli onlara anımsatan zaman, birincil problemleri olarak görülüyor." (Akgül 1996: 36)

Selim'in oyunları, kimlik arayışının temsil edildiği bir eylem biçimidir. Bu oyunlar sayesinde kendine toplum içerisinde bir yer bulmak isteyen Selim, bu isteğini ancak oyunlarda gerçekleştirebilmektedir. Böylece bir paradoks içinde sıkışıp kalmıştır. Hayat karşısında oldukça güçsüz ve savunmasız olan Selim, kendi kurguladığı oyunlarda son derece acımasız ve hakimdir. Gerçek hayatta yenildiği kim/ne varsa bunlardan oyunlarla intikam almakta ve savunmasını hatta saldırılarını oyunlarla yapmaktadır. Selim'in gerçek ve oyun karşısındaki bu karmaşık durumunu Turgut, iç monolog halinde ifade eder:

"Ölmek bile, kendilerine böyle bir görev verilenlerin işidir. Kendine oyunlar buldun: başkalarının katılıp katılmadığına aldırmadığın oyunlar. Herkesi yargıladın bu oyunlarda. Bu arada beni de yargıladın, bana da haksızlık ettin. Ben de bir oyun yazsam, sonunda haklı çıkmak için kendini öldürdüğünü söylesem... Bu oyunu sevmeydim Turgut. Ben, oyunlarda bana saldırılmasını sevmem. Ben oyun istemiyorum artık; ne oyun ne de gerçek, senin ölmen gibi bir gerçek beni sarsmamalı Selim." (Atay 2008: 31)

Esat'ın anlattıklarında ortaya çıkan Selim, yine oyunlarla var olabilen, tüm yaşamını, sevincini buna bağlayan bir kişidir. Esat'la ilişkisi dahi bu oyunlar sayesinde gerçekleşir; oyunların dışındaki Esat'ın varlığı onu pek ilgilendirmez:

"Odayı o gün yaşamak istediği oyunun mizansenine uygun bir duruma getirirdi. Yarı çıplak odada, hayallerine uygun bir şeyler bulurdu nasılsa. Onun hazırlıklarına hiç karışmazdım; oyunu engellemek aklımdan geçmezdi. Belki ben de, bir bakıma onun gibi çocuk kalmıştım bir yanımla. Selim, bu oyunlarda her yanımla çocuktuktu. Onunla olmadığım zaman ne yaptığımı, nasıl yaşadığımı hiç sormazdı. Oyun dünyamızın dışındaki yaşantıyla pek ilgili değildi. Ben de bunu bildiğim için, Selim'le birlikte olmadığım zamanlarda ne yaptığımı anlatmazdım ona." (Atay 2008: 372)

Selim kendi kurduğu oyunlarda tek hakim olmak istemektedir. Kendi koşullarıyla ve istekleri doğrultusunda oluşturduğu bu dünyada ancak var olabileceğini bilmektedir ve bu yüzden dışarıdan gelecek hiç bir tepkiyi kabullenmeyecektir:

"Odama girdiği sırada, o gün nasıl yaşanacağını kafasında çoktan kurmuş olduğu için, bu oyunların ne olduğunu öğrenmek ve rolümü oynamaktan başka iş düşmezdi bana. Hangi oyunların oynanacağını seçme yetkim de yoktu. Ayrıntılar üzerinde bazı tekliflerde bulunabilirdim; yalnız, önce oyunu sevdiğimi söylemem şarttı. Üzerime düşeni de içten bir çabayla yapmalıydım, yapıyordum da." (Atay 2008: 372)

Selim'in bir türlü uyum sağlayamadığı hayat ve insanlar karşısında oyun oynayarak "idare" edebilmektedir. Onun bu oyunları, sürekli olarak yakındığı, anlaşılmasını/yanlış anlaşılmasını ortadan kaldırmak yerine daha ileri götürmüştür. Selim için artık rol yapılan yer hayat, kendi kimliğini yaşadığı yer ise oyunlardır:

"Gene yanlış bir ortama girmişsin Selim. Önüne gelen nimetleri değerlendirmesini bilmeyenlerin, seni, senden başka türlü bir insan yapmak isteyenlerin arasına düşmüşsün. Aldatıcı yumuşaklığıyla boş yere ümitlendirmişsin onları. Aslında 'Evdeki Yabancı' oyununu oynadın onlarla." (Atay 2008: 387)



Her zaman oyunun kurallarına tam uymaya çalışan Selim gerçek hayatta rolünü oynayan bir insandan ziyade, Huizinga'nın ifadesiyle, bir *sözde oyuncudur*. Sözde oyuncu, *oyunu oynuyormuş gibi yapmaktadır*. Görünüşte oyunun büyüülü çemberini kabul ediyormuş gibi davranmaya devam eder (2013: 29). Selim, aynı şekilde hayatta "mış gibi" yaparak yaşamaktadır ve böyle bir yaşam tarzından yorulmuştur. O, Turgut'un tabiriyle; yanlışlıkla sahneye çıkarılmış ve oyunun bütün sorumluluğu yüklenmiş masum bir vatandaşdır (Atay 2008: 429).

Selim, ancak oyunlar sayesinde kendisi olabilmektedir. Gerçek hayatta utangaç, çekingen, kırılğan bir yapısı olan Selim, kendi kurduğu oyunlarda yahut arkadaşlarıyla beraber oynadıkları oyunlarda bu eksikliklerinden arınmış bir hale bürünebilmektedir. Ancak bu değişim oyun süresi içinde sınırlıdır. Oyun bittiğinde Selim, eski haline dönmektedir. Bunun en güzel ifade edildiği bölüm, arkadaşları oynamayı planladıkları bir piyeste, gerçek hayatta hissi bir yakınlık duyduğu Zeliha'ya karşı ilan-ı aşk ettiği sahnedir. Selim, bu sahnede içinden geldiği gibi, cesurca duygularını ifade edebilmiş, gerçekte olan hislerini, gerçek benini ortaya koyabilmiştir. Fakat bu durum sadece bir rol gereğidir.

*Sırası gelince de rolünü beklenmedik bir duygululukla oynadı. Zeliha'ya aşkını şaşırtıcı bir gerçeklikle ifade etti. Salih Bey onun aksiliklerinden çekindiği için bu kadarını beklemiyordu. Selim'in, dal gibi ince vücudunu dikleştirerek, kalınlaşmaya başlayan pürüzsüz sesiyle Zeliha'ya aşkını ilan edişini bugün bile görürü gibiyim. Heyecanından Zeliha'ya yaklaşmıyordu. Salih Bey, Selim'in durduğu yeri beğenmedi ve kolundan tuttuğu gibi Zeliha'nın o kadar yakınına getirdi ki Selim, bir genç kıza ilk defa bu kadar yakın olmanın telaşından konuşamadı.* (Atay 2008: 425)

Selim'le birlikte hayatı oyuna dönüştürme konusunda en başarılı arkadaşı Süleyman Kargı'dır. Birbirlerini tamamlayan bu iki karakter üçüncü bir kişinin kendilerine rahatsızlık vereceği *simbiyoz*a benzer bir ilişki içerisinde yaşarlar. Bu oyunlar aracılığıyla, anlamsız bir oyun olarak gördükleri küçük burjuva yaşam biçiminden kaçabilmek, böyle bir hayat tarzına mümkün olduğunca az katılmak ve bu gerçekliğin dışında kendilerine tüm bu kirlenmişlikten arıtılmış bir özgür bir varoluş alanı kurabilmeyi amaçlamaktadırlar (Seyppel 1989: 86-87). Onların kurdukları oyunlardaki dünyaları, yaşamları, anlamsız bir oyun olan küçük burjuva yaşamından daha ciddi ve gerçektir. Selim bu durumu Ansiklopedi'sinin Süleyman Kargı bölümünde şöyle açıklar:

*"Süleyman Kargı, Selim'le birlikte büyük bir oyunun, hayat kadar büyük bir oyunun içinde olduklarını söylüyordu. Kimsenin bu oyuna karışmaya hakkı yoktu. Kimseyi bu oyunun içine almıyorlardı. Gerçeklerin de bozmasına izin verilmediği düzenli bir oyundu bu. Gerçeklerle uyuşmadığı oranda güç kazanan bir oyun. Gerçekleri kötü bir biçimde taklit edecekleri yerde, hiçbir değer yargısını karışmadığı bir düzen ruhlarını geliştiriyordu. Hırslardan ve kıskanmalardan uzak hayatın içinde ve onun çirkinliklerine meydan okuyan bir davranıştı bu. Göze çarpmadan yaşıyorlardı. Bir tek kişi bile bu düzeni bozabilirdi. Bu düzenin dışındaki insanlara bu düzenden hiç söz açmıyorlardı. Bu konuda aralarında konuşmadan anlaşmışlardı. Bundan bahsetmek bile düzenlerini zedeleyebilirdi. Öyle bir dünyada yaşıyorlardı ki iki insanın yaklaşmasının, bir noktada buluşmasının hemen hiç mümkünü yoktu. Bu bakımdan, bu değerli yaşayışın korunması gerekiyordu. Aralarında, kelimeleştiremedikleri düşüncelerin var olduğuna inanıyorlardı. Bu inanç sonsuz bir hoşgörüyü geliştiriyordu. Süleyman Kargı Selim'in terzisine diktirdiği elbiseleri çok dar bulduğu halde giyiyordu.(...)"* (Atay 2008: 697-698)

Böylece Süleyman Kargı, Selim'in hem oyun dünyasında hem de gerçek hayatta sağlıklı ilişki kurabildiği tek kişi olmaktadır. Bu iki karakter gerçek hayat içinde oyun parçacıkları kurgulamak yerine bizzat hayatın kendisini bir oyun olarak





yaşamaktadırlar. Selim'in gerçek manada varoluşunu yaşayabildiği tek düzlem, Süleyman Kargı'yla birlikte oldukları ortamdır. Burada Jaspers'in insanın, *ancak başkaları vasıtasıyla ve başkalarında var olabileceği ve karşılıklı insani bağlarla bir arada bulunma sayesinde varoluşunun hakikatine ulaşabileceği* (Magill 1992: 76) düşüncesi gerçeklik kazanır.

Oyunlarla varolmak sadece Selim'e has bir durum değildir. Oyunları beraber oynadıkları Esat ve Süleyman gibi Selim'in yakın arkadaşları için de böyle bir durum söz konusudur. Selim'le, Kenan'la birlikte oynadıkları vakit geçirme oyunu sırasında tanışan ve oyuna dahil olan, fakat daha sonra evlenip şirket kurarak oyunun dışına çıkan Turgut, Selim'in ölümünden sonra *giderek hayatını yabancılaştırmaya dayalı bir oyun alışkanlığına kaptırır* (Seypel 1989: 80).

Turgut, tıpkı Selim gibi, kendi varoluşunun bilincine vardıkça, gerçek hayatta rol yapmaya başlar. Özellikle oyundan çıkmasına neden olan evliliğe ve karısına karşı olan davranışları sahte ve zorlama bir hale gelmiştir. Karısıyla birlikte geçirdiği son gecede bile onunla hissi bir temas kurmak istemez. Konuşmayı uzatır, sahte gülücüklerle cevap verir. Olric'le oynadıkları oyunda kral rolünü üstlenen Turgut, karısı Nermin'in varlığından duyduğu rahatsızlıktan dolayı bu rolü daha fazla oynamak istemez. Aslında burada oyun olarak anlatılmak istenen durum gerçek hayatın kendisidir. Turgut, hayali oyun arkadaşı Olric'le birlikte, kaçmak istediği evlilik yaşamını, bir oyun olarak kurgular. Böylece evliliğin ve *tutunmanın* verdiği sıkıntıdan kurtulmak ister. Ancak gerçekler buna müsaade etmez.

Olric, Turgut'un kendi içinde meydana getirdiği oyun arkadaşıdır. Selim, gerçek hayatta kendine oyun arkadaşları bulabilmesine rağmen Turgut bu anlamda yalnızdır. Romanın başında Selim'le iç konuşmalar yapan Turgut, bu tarz konuşmaları, çarpıcı bir oyun olarak kurguladığı genelev sahnesinden itibaren ortaya çıkan Olric'le sürdürür. Turgut, hiçbir zaman yanından ayırmadığı bu arkadaşıyla oyunlar kurgular. Bu oyunlardan en dikkat çeken, yukarıda da değinildiği gibi, genelevde geçen oyundur. Turgut, Metin'le birlikte bir geneleve gider ve burada kendini Hamlet ilan eder. Genelev patronunu para karşılığında ayarlayarak her istediğini yaptırır. Etraftaki herkes, Metin hariç, Turgut'un kurguladığı bu oyunun bir parçası haline gelir. Romanda kötü bir karakter olarak çizilen Metin'le yaptığı konuşmadan sonra duygusal bir patlamayla kurgulanan bu oyun Turgut'un, başkaldırmayı andıran bir şekilde, zihnini temizlemesidir: *Vakit gece yarısına yaklaşıyor. Ortam uygun. Ey kafa! Akıt zehirini!* (Atay 2008: 266)

Turgut'un oynadığı son oyun ise kaybolmadan hemen önce oynamaya başladığı trencilik oyunudur. Adresini soranlara trenleri söylemeyi düşünen Turgut, Olric'in ifadesiyle çocuklaştığını kabul eder:

"Evet, çocuklaşıyorum Olric: trencilik oynuyorum. Bütün oyunları nasıl oynadıysam bunu da öyle oynayabilirim Olric: istediğim gibi. Trenin dışında, duran dünyaya aldırmyorum artık." (Atay 2008: 716)

*Tutunamayanlar*'da oyun, biçimsel yapının bir unsuru olarak da kullanılmıştır. Açıklamalar kısmında Selim'in gördüğü bir rüya, tarihi bir piyes şeklinde aktarılmıştır. Oldukça karışık ve kalabalık bir kadrosu olan oyunda; Abdülhakhamit, Hitler, Alpaslan, Fuzuli, Baki, Nedim, Namık Kemal, Osman Hamdi Bey gibi birçok isim yer almaktadır. Buna benzer bir yöntem Esat ile Turgut'un konuşmaları aktarılırken de yapılmıştır:

ESAT (gülerek): *Erken geldiğiniz için sokaklarda dolaşmadınız ya? Benim bu tembelliğim yüzünden herkesin kendini suçlu hissetmesi doğru değil. Aslında bunun zararını*



ben çekiyorum. Erken kalkmadığım için çok imtihan kaçırmışumdır. Uyanamıyorum, ne yapayım? Oysa, siz mühendisler erken kalkmalısınız değil mi?

TURGUT (erken kalkmakla iyi bir şey yapmadığını hissederek): Mühendise bağlı. (Atay 2008: 381-382)

Oğuz Atay için oyun oynamak var olmak demektir. Zira Atay'ın varoluşunu kavrayan karakterleri bir şekilde bir oyunun içerisinde yer almaktadırlar. Bu açıdan oynamadan var olmak mümkün değildir. Tabii burada kast edilen yukarıda açıklanan ikinci tür oyundur. Çünkü birinci türdeki oyunda, yani hayatta verilen rollerin oynanması anlamındaki oyunda bilinçsizlik durumu söz konusudur. Bu hayattan kaçmak amacıyla oluşturulan oyunlar ise yüksek bir bilinç ve zekanın ürünüdür. Arzu Aygün bu durumu şu şekilde ifade eder:

"Hayatını bir oyun olarak değerlendiren Selim'e göre, diğer insanlardan, oyun oynaması bakımından ayrı bir yerdedir kendisi. O oynamaktadır ve diğer insanlar, yani oynamayanlar, onu ciddiye almamaktadır. Kaçınılmaz rahatsızlık, Selim'in söyleminin gittikçe bulanıklaşmasıyla ortaya çıkar: 'Biz, yani bu dünyanın iki sahibi sen ve ben, bu oyuna gelmeyecek kadar yeterliyiz.' Üstelik bu bulanıklık için, 'karar değiştirmek' demek de mümkün görünmez, çünkü söylem sürekli bu haldedir; 'önce ve 'sonra' gibi net bir ayırım yoktur. Yapabileceğimiz tek yorum şu olacaktır: Hem Selim'ininki hem de 'onlar'ınki oyundur. Adeta oynamadan varolunamamaktadır. Fakat açık olan bir nokta da şudur ki 'onlar'ınki ile Selim'ininki arasında bir fark vardır." (İnci vd. 2009: 144)

Buradaki fark daha önce de ifade edildiği gibi bilinçli olma/bilinçli olmama durumudur. Selim, oyunlarını ve dolayısıyla varoluşunu bilinçli bir şekilde gerçekleştirirken, "onlar" bu bilinçten tamamen yoksun, salt bir varlık halindedirler.

### Tehlikeli Oyunlar

Oğuz Atay, *Tehlikeli Oyunlar*'da burjuva yaşam biçimi içerisinde bireyin kendini gerçekleştirememesinden kaynaklanan varoluşsal sorunsalı oyun ögesi vasıtasıyla aktarır. Oyun, *Tehlikeli Oyunlar*'da en önemli kurgu özelliği olmakla birlikte içerik düzleminin ağırlıklı motiflerinden biridir. Romana ismini verecek kadar önemli bir yere sahip olan oyun ögesi, Atay'ın romanı yazarken okumakta olduğu, Dr. Eric Berne'ün *Games People Play (Hayat Denen Oyun)* adlı eserin etkisiyle tercih edilmiştir. Atay, bu eserden yola çıkarak insanın karanlık yüzünü ortaya çıkarmaya çalışır. Hikmet ve Sevgi'ye birbirlerine karşı kötü oyunlar oynattırır (Ecevit: 2009: 344).<sup>1</sup> Yıldız Ecevit, Eric Berne'ün oyunlar üzerine yazdığı bu bilimsel psikolojik incelemesinden yola çıkarak oyunları iyi oyunlar ve kötü oyunlar olmak üzere ikiye ayırır:

"Eric Berne'e göre, insanlar birbirleriyle olan ilişkilerinde davranış kalıpları kullanmaktadırlar. Bu davranış kalıplarını 'oyun' diye tanımlayan Berne, oyunları oluştukları ortamlara/durumlara göre şablona dökerek kategorize eder: Yaşam oyunları, evlilik oyunları, sosyal toplantı oyunları, cinsel oyunlar, yeraltı dünyası oyunları... İnsanın, gerçek benliğinin dışına çıkarak oynadığı bu oyunlar, karşdakini 'aldatmayı öngören bir dizi tavırlardır' ve 'her oyunun dürüst olmayan bir yapısı vardır'. Bu nedenle 'bad games' yani 'kötü oyunlar'dır bunlar. 'İyi oyunlar' ise Hikmet'in gecekonduda gerçek 'Ben'ini yaşayarak kurgulamaya çalışacağı, Hikmet'in Benolmasını sağlayacak oyunlardır." (Ecevit 2009: 344)

Günlük'ünde; "Bu arada 'Games' anlatmak istiyorum. Birleşik kelimeler şeklinde adları olan -uzun adlar- 'games'," (Atay 2009: 32) diyerek Eric Berne'ün etkisiyle planladığı

<sup>1</sup> Bu meseleyi Oğuz Atay, *Günlük*'te (2009: 14-16) şöyle açıklar: "Son okuduğum Games people play'in deyimiyile 'bad games' oynuyorlar birbirlerine."



oyunları *Tehlikeli Oyunlar*'da uygular Oğuz Atay: "senisevmiyordusevseydi", "hiçöyleşeyolurmucanım" oyunları gibi.

Oğuz Atay, toplumsal yaşamımızı bir "kötü oyun" olarak görür. Bu oyun toplumun her bireyi tarafından gönülsüz de olsa oynanmaktadır. Çoğu kez bilinçsizce oynanan bu oyunu Atay *Günlük*'ünde; "*Gerçek hayattaki insanların çoğu da öyle. Verilen rolü oynayıp duruyorlar,*" diyerek vurgular. Bu durum "Büyük Oyun" başlıklı bölümde şu şekilde anlatılır:

"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." (Atay 2010c: 348)

Hikmet'in başkaldırısı bu düzene karşıdır. Çünkü böyle bir sistem içerisinde bireyin özgür bir varoluş kazanması mümkün değildir. Bu yüzden Hikmet, bu oyuna katılmak istemez. Gecekonduya taşınmasının arka planında yer alan gerçek budur. Hikmet, böyle bir düzen içerisinde "muş gibi yapmaktan" usanmıştır. Gecekonduya taşınarak, özgür ve özgün biçimde kurgulayacağı oyunlarla gerçek "ben"ine ulaşmak ve "iyi bir oyun" ortaya çıkarmak ister. Ancak bazı yerlerde varoluşsal iç hesaplaşmasını yaparken "meselenin ciddiyeti karşısında, durumu oyunlarla örtbas etmek" ister. Bu açıdan Hikmet, oyunu, varoluşsal açıdan olumlu ve olumsuz, iki yönüyle de oynar.

Hikmet için oyun gerçek kimliğiyle özdeşleşmek yolunda başvurduğu yöntemlerden biridir. O, bilinçli bir 'homo ludens'tir; gerçekleri oyunlaştırır. Somut hayatın gerçekleri Hikmet'in zihninde kurguladığı senaryoya göre oyunlaştırılır. Böylece Hikmet, dış dünyanın gerçeklerini kendi zihinsel dünyasında yeniden yaşar. Oyunlarda kurduğu yaşam onun gerçek 'ben'inin yaşamıdır. Tamamen kendi inisiyatifleriyle oluşturduğu bu yaşam yahut oyun, somut yaşamdan daha gerçektir (Ecevit 1989: 37). Hikmet'in öteki beni Emekli Albay Hüsametdin Tambay, kendi dünyalarına göre gerçek ile oyun arasındaki ilişkiyi şu şekilde açıklar: "*Oyunlar (...) gerçeğin en güzel yorumlarıdır. Bizim gerçek dediğimiz şey de, bazı güçlükler yüzünden iyi oynanamayan oyunlardır.*" (Atay 2010c: 408)

Romanın genelinde oyun kavramı çok çeşitli bir özellik gösterir. Oyun, romanın ana kurgusudur ve hayata dair her şey bir şekilde oyunla ifade edilir. Nitekim tıpkı Eric Berne gibi, Atay'a göre de yaşam bir oyundur:

"Romanın içinde oyun çeşitlemeleri aramak için bir gezintiye çıktığımızda; mistik içerikli kutsal üçleme oyunu, yazma oyunu, tiyatro oyunu, romanın ana düşüncesinin sahnelendiği 'büyük oyun'... diye uzayıp giden bir liste oluşturabiliriz. Tablosunu; at yarışı oyunu, bilye oyunu, iskambil oyunu, çocuk oyunu, futbol oyunu, sözcük oyunu... gibi farklı alanlardan oyun türleriyle donatır Atay; 'oyun' sözcüğü içeren deyişler, deyimlerle renklendirir onu; 'oyuna gelmek' deyimini sıkça kullanır, Hikmet kızdığına, 'burada oyun oynanmıyor' dedirtir ona." (Ecevit 2009: 346)

İsa ve Hıristiyanlık bu romanda da önemli bir yere sahiptir. *Tutunamayanlar*'daki Selim Işık gibi burada da Hikmet Benol, İsa ile özdeşleştirilmiştir. Hikmet etrafında kurulan kutsal üçlemenin Tanrı'sı Hüsametdin Tambay, kutsal ruh ya da daha ziyade Meryem Ana, Nurhayat Hanım'dır. Bu oyunun en çarpıcı sahnesi "Son Yemek" adlı bölümdür. İsa'nın havarileriyle birlikte yediği son yemeği çağrıştırır bir şekilde romanın tüm karakterleri (Bilge hariç) bir masada toplanırlar. Hikmet burada İsa konumuna yükeltilir. Nitekim bu bölümden sonra gelen ve Hikmet'in intihar ettiği bölümün adı "Düşüş"tür. Atay bu durumla Shakespeare trajedileri arasında bağ kurar. *Günlük*'te



yazdığı üzere Shakespeare, insanın düşüşündeki çelişkileri verebilmek için, onu önce bir kral, prens, kumandan gibi önemli bir kişi yapmaktadır. Böylece düşüşü daha keskin bir şekilde ifade edebilecektir (Atay 2009: 50). Romanın genelinde bahsedilen fakat bir türlü yazılamayan tiyatro oyunu ise romanın biçimsel yapısını oluşturan bir unsurdur. Atay, bu romanda Hikmet'in kurguladığı oyunları kimi zaman kendisini, öteki benlerini ve diğer roman kişilerini katarak bir tiyatro metni gibi yazar.

Varoluşsal bir savaşın merkezde yer aldığı *Tehlikeli Oyunlar*'da oyunların en önemlisi 'büyük oyun'dur. Büyük oyun, insanın kendi oyununu, bütün oyunların dışında gerçek olarak yaşamasıdır. İnsanın bütün kötü oyunlardan, "muş gibi yapmak"tan sıyrılıp gerçek 'ben'le özdeşleşmesi demektir. Oyunun "tehlikeli" olmasının sebebi budur. Kimsenin, onların ne yaptıklarını bilmemesi ve bir deney hayvanı gibi kendi kendilerini kullanıp sonra da yok olup gitmeleri, ciddi bir olasılıktır. Bu bölümün diğer bir boyutu ise devrimsel bir ifade taşır: ruh proletaryası. Bireyin iç dünyasında yaşayacağı bir devrim sonucunda, *insanın kendisini yalansız yaşamayı gerçekleştirecek, herkes özbenine kavuşacaktır* (Ecevit 2009: 350). Varoluşçu felsefeye göre insanın özbenine kavuşması kendi özünü kendi özgür seçimleriyle oluşturması manasına gelir. Çünkü bu felsefeye göre *varoluş özden önce gelir* ve insan fırlatılmış olduğu bu saçma dünyada acılar çekerek kendi özünü yine kendi belirlemelidir (Sartre: 2010: 37). *Tehlikeli Oyunlar*'da özün inşası kurgulanan oyunlar çerçevesinde gerçekleşir. Böylece bu eserde oyun varoluşsal bir özellik kazanır. Birey hem iç dünyasında hem de toplumsal yaşamında kurguladığı oyunlar aracılığıyla gerçek bir varoluş kazanabilecektir. Ancak bu oyun oldukça tehlikelidir ve Atay, bu oyunun sonunda kesin bir başarıdan söz etmez. O da varoluşçu yazarlar gibi kahramanına ölüm aracılığıyla varoluş kazandırır:

"Romana adını veren 'tehlikeli oyun' ise, gerçek 'ben'in soyut yaşamı olan 'oyunlar' ile, somut yaşamın özdeşleşmesidir; kişinin kendini, dış gerçek içinde, yani toplumda açık bir biçimde yaşamamasıdır. Toplumdan ayrı değerlere sahip bireyin oynadığı bu 'tehlikeli oyun'un ne denli başarılı olduğu ise Hikmet'in ölümünde simgelemektedir." (Ecevit 1989: 38)

Oyun ve gerçeğin birbirine karıştığı *Tehlikeli Oyunlar*'da oyunların sona ermesi sadece Hikmet'in değil, aynı zamanda romanın da sona erdiğini gösterir. Çünkü romanda oynanan oyunların en vazgeçilmez olanı, üstkurmaca düzleminde gerçekleşen oyundur. Bu oyun, romanı oluşturan, onu var eden oyundur (Ecevit 2009: 353). Dolayısıyla hem Hikmet'in hem de *Tehlikeli Oyunlar*'ın varoluş sebebi oyunlardır. Oyunları sona erdiğinde onların da sonu gelir. Ancak genel manada oyun devam eder; Atay, *Günlük*'te oyun ile gerçeğin karıştığını ve gerçek yaşantı biteceğini, oyunun ise devam edeceğini söyler (Atay 2009: 46). Roman bittiğinde *oyun* da gerçekten biter.

### Oyunlarla Yaşayanlar

Oğuz Atay'ın oyun ögesinin önemli bir yer tuttuğu ve isminde de oyun kelimesi geçen diğer bir eseri *Oyunlarla Yaşayanlar*'dır. Tarih öğretmenliğinden emekli olan Coşkun Ermiş, kendi geçmişini yeniden kurmak ve kendine yeni bir varoluş meydana getirmek amacıyla oyunlar yazmaya başlar. Önemli bir oyun yazarı olmak ve bütün oyunlarda devrim yapmak istemektedir. Bu yüzden bütün oyunları ciddiye almaktadır. Çünkü Coşkun sadece oyun yazmamakta, oyunları yazarken yaşamaktadır. Böylece hayatını bir oyuna çevirmektedir. (Benzer bir durum *Bir Bilim Adamının Romanı*'nda da vardır. Mustafa İnan liseyi bitirirken verilen bir temsilde profesör rolü verilir ve bu rolü başarıyla oynar (Atay 2010a: 61). Nitekim gerçek hayatta da başarılı bir profesör olacaktır.) Dolayısıyla oyun, Coşkun için varoluşsal bir önem arz etmektedir. Coşkun ve





arkadaşı Saffet, insanlar için yazılan oyunları, yani kaderi, değiştirerek ve yeniden yazarak kendilerini yeni baştan oluşturabileceklerini düşünmektedirler:

“İnsanların hayatı zaten daha önceden yazılmış oyunlarla geçiyormuş. Belki biz, yani siz demek istiyorum, bizim için yazılmış oyunları değiştirmek, yani kaderimizi değiştirmek, yani oyunlarımıza bir anlam vermek için, onları yeni baştan kendimize göre yazmak için...” (Atay 2010b: 39)

Son zamanlarda insanları birbirine karıştıran (müzik hocası, garson ve icra memuru oyunda aynı kişidirler) Coşkun, sorunun kendisinde olmadığını, insanların aynı oyunları oynadıklarını, hayatlarını birbirine benzer oyunlarla geçirdiklerini, bu yüzden birbirlerine benzediklerini, hayatlarının birbirlerine karıştığını söyler.

Hayatının yarısını yaşadığını, yarısını oynadığını, hayatıyla oynadığını ve oyunlara ihtiyacı olduğunu söyleyen Coşkun, oyun yazmaya başlayarak yeni bir varoluş alanına girmiştir. Varoluşun acı gerçeğini kavradıktan sonra bundan vazgeçmesi mümkün değildir. O, yazdığı oyunlarla sadece kendi varoluşunu değil, çevresindekilerin ve kendisini takip edecek olan tüm insanların sorumluluğunu üstlenmiştir. Bu yüzden arkadaşı Saffet, onun hayatının sonuna kadar oynamasını ve diğer insanlara yol göstermesi gerektiğini söyler:

“Artık hayatınızın sonuna kadar oynamalısınız. Bir kere başladınız, zavallı milletimize örnek olacaksınız artık. Bir kere gerçeği buldunuz, hep onun peşinden gitmelisiniz artık. Size bağlanan ümitleri boşa çıkaramazsınız artık.” (Atay 2010b: 54)

*Tehlikeli Oyunlar'*ın kahramanı Hikmet gibi “tehlikeli oyunlar” oynayan Coşkun, oyun ile hayatı birbirine karıştırmaya başlar. Saadet Nine'nin ölümünden sonra, ölümün gerçekliğini fark eder ve bu gerçek karşısında anlamsızlığa düşer. Artık oyunun nerede bittiği, hayatın nerede başladığı; hayatın nerede bitişi, ölümün nerede başladığı meselesini anlamaya çalışır. Bunun sonucunda oyunları istediği gibi değiştiremeyeceğini, çünkü kendisinin de oyunun içinde bulunduğu idrak eder. Artık Coşkun için oyunlar bir ölüm kalım meselesi haline meselesi haline gelmiştir. Nitekim Coşkun'un ölümü hem yazdığı oyunların, hem bir tiyatro oyunu olan eserin bitişi olur. Benzer bir durum Saadet Nine için de söz konusudur. Evdeki karakterlerin oynadığı “Cemil Paşa” oyunu sayesinde yaşamını sürdüren bu yaşlı ve bunamış kadın, gerçeklerle yüzleştikten sonra fazla yaşayamaz.

### Sonuç

Oğuz Atay oyunu, kurulu düzene başkaldırı amacıyla kullanmaktadır. Gerçek hayatta istedikleri gibi bir yaşama sahip olamayan, daha doğrusu verili bir düzen içerisinde özgürce hareket edemeyen, kısıtlanmış Oğuz Atay karakterleri; kurguladıkları, yazdıkları, oynadıkları oyunlar sayesinde düzene başkaldırabilmiş, kendilerini engelleyen güçlerden intikam alabilmişlerdir. Ancak Oğuz Atay'da oyunun çok daha farklı ve varoluşsal bir işlevi vardır. Oğuz Atay'ın kurmaca kişileri oyunlar sayesinde var olabilmektedirler. *Tutunamayanlar'*da Selim ve Turgut, *Tehlikeli Oyunlar'*da Hikmet, *Oyunlarla Yaşayanlar'*da Coşkun ve Saadet Nine kurguladıkları veya yazdıkları oyunlar içinde bir varoluş kazanabilmektedirler. Onlar için hayat bir oyundur. Nitekim *Oyunlarla Yaşayanlar* için ilk başlarda düşünülen isim *Hayat Bir Oyundur* olur.<sup>2</sup> Bu şekilde oyunlar sayesinde varoluşunu sürdüren karakterler, oyunlar bittiğinde ölürlür. Bu

<sup>2</sup>Oğuz Atay Günlük'te yeni yazacağı oyunu tasarlarlarken isim olarak "Hayat Bir Oyundur"u seçer. Bunda Eric Berne'nin *Games People Play* adlı eserinin ciddi bir etkisi vardır.



karakterler oyunlar aracılığıyla var olabilmektedirler. Dolayısıyla oyun, Oğuz Atay'ın eserlerinde varoluşsal bir boyutta ele alınmıştır

### Kaynaklar

- AKGÜL, H. (1996). *Oğuz Atay'ın Yaşam Oyunu*, Akış Yayıncılık, İstanbul.
- ATAY, O. (2010a). *Bir Bilim Adamının Romanı Mustafa İnan*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2009). *Günlük*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2010b). *Oyunlarla Yaşayanlar*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2010c). *Tehlikeli Oyunlar*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2008). *Tutunamayanlar*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- ECEVİT, Y. (2009). "Ben Burdayım..." *Oğuz Atay'ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası*, İletişim Yay. İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (1989). *Oğuz Atay'da Aydın Olgusu*, Ara Yayıncılık, 1989
- HUIZINGA, Johan (2013). *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (Çev: Mehmet Ali Kılıçbay) Ayrıntı Yayınları, İstanbul.
- İNCİ, H. ve Türker, E. (2009) *Oğuz Atay İçin Bir Sempozyum*, İletişim Yayınları, İstanbul.
- MAGİLL, F. (1992). *Egzistansiyalist Felsefenin Beş Klasik*, (Çev: Vahap Mutal), Dergah Yay. İstanbul.
- SARTRE, J. (2010). *Varoluşçuluk*, (Çev: Asım Bezirci), Say Yayınları, İstanbul.
- SEYPPPEL, Tatjana (1989), *Oğuz Atay'ın Dünyası*, (Çev: Tanıl Bora), İletişim Yayınları, İstanbul.
- ŞENER, S. (2006). *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- \_\_\_\_\_ (1996). *Oyundan Düşünceye*, Gündoğan Yayınları, İstanbul.
- \_\_\_\_\_ (2014). *Tiyatroda Yaşam-Oyun İlişkisi*, Dost Kitabevi Yayınları, Ankara.
- TAŞDELEN, V. (2004). *Kierkegaard'ta Benlik ve Varoluş*, Hece Yayınları, Ankara.
- USLU, M. (2007). *Ansiklopedik Türk Dili ve Edebiyatı Terimleri Sözlüğü*, Yağmur Yayınları, İstanbul.

