

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Murad BÜYÜKKURT

KUTSAL OYUN KAVRAMI ve GÜNDELİK HAYATTA ZAMANIN
NİTELENDİRİLMESİ

Sosyoloji Ana Bilim Dalı
Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2015

AKDENİZ ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

Murad BÜYÜKKURT

KUTSAL OYUN KAVRAMI ve GÜNDELİK HAYATTA ZAMANIN
NİTELENDİRİLMESİ

Danışman

Yrd. Doç. Dr. Elife KART

Sosyoloji Ana Bilim Dalı

Yüksek Lisans Tezi

Antalya, 2015

Akdeniz Üniversitesi
Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne,

Murad BÜYÜKKURT'un bu çalışması, jürimiz tarafından Sosyoloji Ana Bilim Dalı Yüksek Lisans Programı tezi olarak kabul edilmiştir.

Başkan : Doç. Dr. Çetin BALANUYE (İmza)

Üye (Danışmanı) : Yrd. Doç. Dr. Elife KART (İmza)

Üye : Doç. Dr. Gönül DEMEZ (İmza)

Tez Başlığı:Kutsal Oyun Kavramı ve Gündelik Hayatta Zamanın Nitelendirilmesi

Onay: Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim üyelerine ait olduğunu onaylarım.

Tez Savunma Tarihi : 15/06/2015

Mezuniyet Tarihi : 18/06/2015

Prof. Dr. Zekeriya KARADAVUT
Müdür

İÇİNDEKİLER

ÖZET.....	iii
SUMMARY.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
GİRİŞ.....	1

BİRİNCİ BÖLÜM

CEVABI VERİLEMEYECEK SORU, ÖLÜM NEDİR?

İKİNCİ BÖLÜM

OYUNDAN KASIT NEDİR?

2.1. Kültürü Yaratan Oyun	10
2.2. Oyun-Ciddiyet İç İçeliği	15
2.3. Oyunun Özellikleri ve Dönüşümleri.....	22

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İNSANLARIN BİRİCİĞİ, KÜLTÜR

3.1. Zaman Kaybının Kaynağı: Antik Yunan'da Rekabet Ruhu	29
3.2. Agon'dan, Weber'in Kutsal Mekânından Kaçan Ruha	31
3.3. Weber'in Kilisede Tutsak Ruhu ve Kaçışının Sonuçları	34
3.4. Zaman Kaybının Unsurları: Fayda Arayışı, Verimlilik ve Yeni Bireycilik	43

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ ve VERİLERİN ANALİZİ

4.1. Araştırmanın Yöntemi	49
4.2. Zaman Kaybı'nın Unsurları: Fayda Arayışı ve Verimlilik.....	51
4.3. Zamanın "Dönüşümü", Gündelik Hayatta Yetişilemeyen Zaman.....	54
4.4. Tarihten Gelen Gündelik Hayatın Oyun Unsurları.....	62
4.5. Bugünün Hatasız, Mükemmel Tıp.....	68
4.6. Bireyciliğin Toplumsal Yansımaları.....	71

4.7. Kutsal Oyunun Temelleri: Oyun-Ciddiyet/Gerçeklik İç İçeliği	77
4.8. Her Şeyin Başı, Ölüm	79
SONUÇ	81
KAYNAKÇA	84
EK 1- Derinlemesine Görüşme Örneği	85
Ö Z G E Ç M İ Ş	87

ÖZET

Bauman'a göre "Ölümü tanımlamak olanaksızdır; çünkü ölüm, tuhaf bir biçimde, bütün varlıkları var eden o nihai boşluğu, o varolmayışı temsil eder." (Bauman, 2012,s. 11) Aynı zamanda Bauman bir iddiada daha bulunmaktadır: "Ölümlülük yoksa, tarih, kültür – insanlık- da yoktur. Olanağı 'ölümlülük' yaratmıştır: Bunun dışındaki her şey ölümlü olduklarının farkında olan insanlar tarafından yaratılmıştır. Şansı ölüm tanımıştır; insana özgü yaşam biçimi, bu şansın var olmasının ve kullanılmış olmasının sonucudur." (Bauman, 2012,s. 17) İnsanlığın başardığı her şey ölüm ve ölümlülük sayesinde gerçekleşmiştir.

Çalışmanın ikinci köşe taşı kültürdür. Kültür, insanların ölüme karşı tampon olarak kullandığı kalesidir. Huizinga'ya göre "Bizim kavrayışımız şu şekildedir: Kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan beri oynanan bir şeydir." (Huizinga, 2013,s. 70)

Ölüm ve kültüre değinildikten sonra yeni bir bakış açısı olan "*oyun-ciddiyet/gerçeklik iç içeliği*" tartışmaya açılmıştır. Bahsi geçen bakış açısına göre postmodern hayat birçok kutsal oyunu içerisinde barındırmaktadır ancak bir tanesi diğerlerine sıkça temas etmektedir. Tez kapsamında tartışılan "özel" kutsal oyun rasyonaliteyi, verimliliği, fayda arayışını ve bireyciliği kendi ana unsurları olarak belirlemiş görünmektedir. Eğer sosyolojide yeni bir bakış açısı olarak "*oyun-ciddiyet/gerçeklik*" iç içeliği kullanılabilirse, sosyal çalışmaların, sosyal hayatın değişim ve dönüşümlerini daha rahat anlayabileceği de iddia edilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Ölüm, oyun, ciddiyet, bireycilik, faydacılık, verimlilik, zaman, zaman kaybı.

SUMMARY
THE CONCEPT OF SACRED GAME AND DESIGNATION OF TIME IN
EVERYDAY LIFE

According to Bauman “it’s impossible to define death, as death stands for the final void, for that non-existence, which absurdly, gives all existence to all being.” (Bauman, 1992, p. 2). However he indicates that, “Mortality, ‘created’ the opportunity: all the rest has been created by beings aware that they are mortal. Mortality gave the chance; the human way of life is outcome of that chance having been, and being, taken up.” (Bauman, 1992,p. 7) All the things accomplished by humans are achieved cause of death and mortality.

The second cornerstone of this study is the culture. Culture is a stronghold which assumed as a buffer zone of humans against death. According to Huizinga “Culture arises in the form of play that it is played from the very beginning....” (Huizinga, 1955,p. 46)

After death and culture, I argued a new point of view “*play-strife (seriousness/struggle) togetherness*”. According to this dialectic, post-modern life has many sacred games. In fact, one of these games effects the others. It is argued that “the sacred game” uses rationality, efficiency, seek of utility and individualism as its main elements. I claim that, if this view can be used as a new perspective in sociology, social sciences can understand social life’s transformations and changes more easily.

Keywords: Death, culture, play, seriousness, individualism, utility, efficiency, time, waste of time.

ÖNSÖZ

Kendi adıma çalışmanın en zor bölümü olan araştırma yöntemi ve verilerin analizi bölümünün üstesinden gelmeme yardımcı olan, tezin her aşamasında yardımlarını esirgemeyen danışmanım Yrd. Doç. Dr. Elife KART'a teşekkürlerimi sunuyorum.

Gerek tez yazım aşamasında, gerekse hayatımın geri kalan kısmında benden bilgi ve düşüncelerini esirgemeyen Ali Bora AYGÜN, Artem SHENTYURK, Başak KOCAOĞLU ve Evrim ALTINDAĞ'a ne kadar teşekkür etsem azdır.

Hayatımı istediğim şekilde yaşamam konusunda desteklerini esirgememiş olan, verdiğim her karara saygı duyan ve ellerinden geldiğince onaylayan anne ve babama teşekkür ediyorum.

Murad BÜYÜKKURT

Antalya, 2015

GİRİŞ

Zaman kavramı insanlar tarafından doğum ile başlayıp ölüm ile biten bir süreç olarak farklı şekillerde yorumlanabilir. Yaşanan anın geri dönüşü yoktur. Bu nedenle her birey, yaşadığı anlardan farklı deneyimler, anlamlar ve tatlar çıkarmaktadır. İnsanların hayatlarına nasıl bir anlam yükleyecekleri kendilerine bırakılmıştır. Ancak içinde yaşanılan toplum, bir şekilde üyelerine temas ederek bazı toplumsal normları bu kişilerin hayatlarında dâhil etmektedir. Max Weber'in "*manastırdan kaçan ruhu*"¹, 21. yüzyılda ekonomik ve sosyal örüntüler ile insanların zamanlarını bir kazanım hesabına dönüştürmüştür.

Kendini birey olarak nitelendiren her insanın diline pelesenk olmuş, adeta slogan haline gelmiş bir çağrı kulaklara çalınmaktadır. Zamanın geri alınamaz, tekrar yaşanamaz ve kestirilemez oluşundan yola çıkan bu slogan bugünün "bireycilerine" şu sloganı fısıldamaktadır: "Zamana anlamını veren ve zamanı değerlendiren bireyin kendisidir ve bireyden başka kimse zamanı nasıl kullanacağına müdahale edemez. Yaşanan her an özel ve eşsizdir." Fakat insanlar bu sloganı ve kendi seçimlerini, bağımsız ve özgür olarak gündelik yaşamında uygulamaya ne derece dökebilir? Kişinin seçimleri istek, arzu ve düşüncelerine göre mi şekillenir? Soruya "evet" demek her insanın özlemi olsa da bugünün dünyası şüphe götürmez bir şekilde bireyin önüne bazı görünür ve görünmez engeller koyar. Örneğin, lise öğrencilerine çalışılması gereken dersler ve yapmak istedikleri hobiler arasında bir seçim yapmaları gerektiği söylendiğinde "tarafsız" bir seçme hakkı verildiğinden bahsedilebilir mi? Gereklikler ve zorunluluklar, insanların seçimlerine etki eden faktörler olarak belirirler ve doğrudan zamanı kaybedilen, verimli geçirilen, düzenli kullanılabilen bir kavram haline getiren etmenler arasındadırlar. Yapılması istenilenlerin yapıl(a)maması, gelecek kaygısını gidermek üzerine yoğunlaşan dünyada, zaman kavramının verimli, kayıp, ölü, harcanmış, düzenli kullanılmış, dikkatle değerlendirilmiş gibi nitelermelerle tanımlanmasına olanak sağlamıştır.

Çalışmanın iddiasının kökleri o kadar derindedir ki insanlığın (kültür tarihi olarak) tüm tarihinden de önceye gitmek gerekmektedir. Akademide bir çalışmanın iddiasının ilk başta net olarak verilmesi gerektiği söylenir ve bu gerekliliğe uymak adına burada bir çaba gösterilecektir. Ölüm, insanlar tarafından birinci elden deneyimlenemez ve algılanamaz. Ölüm sadece başka insanların "başına geldiğinde" görülür ve bilinir. İnsanı diğer

¹ Max Weber'in Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu adlı eserinde kullandığı, Katolik asketizminin Protestanlar tarafından yeniden yorumlanması sonucu dünyada görülen değişimleri anlamak için kullandığı kavram.

hayvanlardan ayıran özellik özne olarak bildiğini bilmesidir. Örneğin, bir kalemin kalem olduğu bilindiği gibi, kalemin kişinin kendi tarafından bilindiği de bilinir. Ölüm de böyledir: insanlar başkalarının ölümüyle ölümü bilirler ve ölümü bildiklerini de bilirler. Ölüm bu noktada Kant'ın bilgi kuramında yer alan “insanın aşkınsallığı” kavramını anımsatmaktadır. Ölüm bir kere bilindiğinde bir daha unutulamaz. Özne sadece geçici bir süre dikkatini başka bir yöne çevirebilir ve Bauman'a göre bunu kültür sayesinde başarır². Fakat kültür nasıl ortaya çıkmıştır? İnsanları, şimdilik, diğer hayvanlardan ayıran en önemli özelliği, sosyolojiye göre, kültüre sahip olmasıdır. Dolayısıyla kültürün yaratıcı unsurları kültürün öncesinde, insan ile hayvanların ortaklaştığı yerde aranmalıdır. Çalışma kapsamında Johan Huizinga'nın “*Homo Ludens*” çalışması temel alınarak kültürün yaratıcı unsurlarından birinin *oyun* olduğu iddia edilmektedir. *Oyun*: hem hayvanlar hem de insanlar tarafından oynanmaktadır. Huizinga'ya göre *oyun*, insanlığın dünyayı anlamlandırma ve tanıma biçimi olarak kültürden daha eski zamanlara dayanmaktadır. Huizinga, kültürün oynanarak oluştuğunu dile getirirken aynı zamanda kültürün içinde hala varlığını sürdüren oyunlara eğilmiştir. Çalışma kapsamında ise her ne kadar Huizinga temel alınsa da, Huizinga'dan birkaç konuda ayrışma yoluna gidilecektir. Çalışmanın iddialarından biri oyunun bir unsur olarak, başka bir unsur olan *ciddiyet* (Huizinga) / *gerçeklik* (Türkçede kullanımıyla) ile etkileşime girerek bir birliktelik olan kültürü yaratmış olduğudur. Dolayısıyla bugün kültür denilen olgu “*oyun-ciddiyet/gerçeklik iç içeliği*”nin değişen dengeleri, birbirine karışması ve birbiriyle çatışması ile meydana geldiği savunulmaktadır. Ölümün özne tarafından algılanamaması ve kültürün oluşumu üzerine bir sorgulamadan sonra, insanlığın sosyolojinin temas edemediği zamanlarına antropolojiden yararlanarak bir bakış açısı sunulduktan sonra, Avrupa tarihine genel bir bakışla birlikte Weber'in “*Protestan Ahlakı ve Kapitalizm Ruhu*”adlı eserinden yola çıkılarak “*oyun-ciddiyet/gerçeklik iç içeliği*” açısından kapitalizme nasıl bakılabileceğine odaklanılmıştır. Bu noktadan sonra tezin asıl iddiasına geçilmiştir. Zamana yüklenen verimlilik, düzenlilik, kayıp, harcama gibi anlamlar içerisinde en fazla üzerinde durulacak olan “*zaman kaybı*” kalıbının yaşanan dünyada bir nevi kaybedilen, hatalı hamle olarak yorumlanması sorgulamaya açılmıştır. Kültürün nasıl şekillendiğine yönelik farklı bir bakış açısı sunulmaya çalışıldıktan sonra, bu bakış açısından verimlilik, zorunluluk, fayda, bireycilik ve öğrenilmiş toplumsal normlar üzerinden “*zaman kaybının*” ve zamana atfedilen diğer “sıfatların” kendini nasıl var ettiği bir anlam ağı içerisine oturtulmaya çalışılmıştır.

² Bauman Z., Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2012.

21. yüzyılın hayat yarışında, zamanı yukarıda bahsedilen anlam dönüşümüne uğratan ölüm, kültürden eski ve insanların ölümü eğretilmesini sağlayan kültürün³ oluşumunda etkili olan oyun⁴ ile günümüz oyunun vazgeçilmez yarar arayışı bu çalışmanın temel iskeletini oluşturmaktadır. Kavramlar birbirinden bağımsız konular gibi görünüyorsa da birbirleriyle iç içe geçerek bir örümcek ağını andıran anlam bütünlüğü oluşturmaktadırlar. Çalışmanın yol haritasını detaylandırmak gerekirse, ilk bölümde Zygmunt Bauman'ın “*Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri*” adlı çalışması temel alınarak ölümün insan algısı üzerinde nasıl bir yere sahip olduğu konusu işlenmiştir. Ölümün algılanamazlığı ile insanlığın ölümün “üstesinden” nasıl geldiği üzerine bir tartışma bahsi geçen eserin önemli noktalarından biri olarak çalışmanın konusuna dâhil edilmiştir. Bauman, bu eserinde ayrıca ölüm ile insan arasındaki ilişkide insanın istemli yahut istemsiz olarak kültürü ne şekilde kullanıma soktuğuna yönelik bazı betimlemelerde bulunmuş ve kültürü ölüm ile birlikte bir anlam ağına sokmuştur. Bu anlam ağı çalışmanın içerisinde bir akış olarak yer almış ve çalışmaya bir geçiş imkânı sunmuştur. Çalışmanın iskeleti oluşturulurken düşünülmüş olan strateji, tüm “büyük”⁵ konulardan zaman kaybına kadar gelen süreci mümkün olduğunca konudan sapmadan küçülten bir çerçeve olarak tasarlandı. Birçok çalışmada yapıldığı gibi konuyu doğrudan ele almak, “*zaman kaybının*” ve diğer kalıpların neredeyse her alana yayılması nedeniyle, tezin kendi içeriğine zarar verebilirdi. “*Zaman kaybı*” ilk duyulduğu anda küçük bir detay gibi görünse de birçok konuyla olan ilişkisi nedeniyle çalışmayı belirsiz bir alana sürükleme riski taşımaktaydı. Eğer çalışma zaman kaybından başlayarak konuyu genişletme şeklinde ilerleseydi, muhtemelen içinden çıkılmaz bir hal alırdı. Ölümün bireysel çerçeveden algılanamayacağı üzerine yapılan tartışma, konunun en geniş sınırlarının belirlenmesine katkı sağladı.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise Bauman'ın ölüme karşı insan başarısı olarak gördüğü kültürü oluşturan etmenlerden biri olarak Johan Huizinga'nın “*Homo Ludens*” adlı eserinden sıkça yararlanılarak oyun kavramına değinilmiştir. Huizinga'nın “*Homo Ludens*” kitabında oyundan bahsediş biçimi üzerinden, Bauman'ın betimlemeleri ile birleştğinde, ölümün karşısında insanlığın “zırhı” olan kültürün içerisinde oyunun da kendine ait bir yeri olduğu ortaya konulmaya çalışılmıştır. Huizinga'ya göre oyun, kültürün “icadından” önce kendini var etmiştir ve insanlığın belki de en önemli özelliklerinden biri olarak ortaya çıkmıştır. Bu nedenle kitabın başlığının “*oyun oynayan insan*” anlamına gelmesi şaşırtıcı değildir. Yine

³ Bauman Z., *Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2012.

⁴ Huizinga J., *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Beacon Press, Boston, 1955.

⁵ “Ölüm” ve “Kültür” gibi kavramların sosyal bilimlerde her zaman sorgulanmaya açık olması anlamında kullanılmıştır.

Huizinga'ya göre oyun, kültürün gelişiminde büyük bir pay sahibidir. Kitap, Bauman'ın gençlik dönemlerinde ortaya çıkmış olsa da yakın zamanda Bauman'ın yazmış olduğu “*Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri*” adlı eserinde ortaya çıkan ölüm-kültür anlam ağına çalışmada uyum sağlayacak şekilde oyuna bir anlam bütünlüğü yüklemiştir.

Üçüncü bölümde ise Antik Yunan'dan günümüze kadar olan süreçte oyunun kültür üzerindeki etkisi tartışılmış, ardından kapitalizminin bir oyun olarak algılanıp algılanamayacağı üzerinde durulmuş ve devamında kapitalizmin yegâne özellikleri olan fayda arayışı, verimlilik ve bireycilik gibi kavramlara değinilmiştir. Üçüncü bölüm sosyoloji tarihinin en önemli isimlerinden Max Weber'in “*Protestan Ahlakı ve Kapitalizm Ruhu*” adlı eserinden yola çıkılarak kapitalizmin ciddi bir oyun olarak algılanıp algılanamayacağı sorusuna kafa yormak üzerine oluşturulmuştur. Bunun yanı sıra kapitalizmin günümüze kadar gelen süreçte oyun olarak kabul edildiğinde ayrılmaz bir parçası olarak kabul edilebilecek olan oyun unsurlarının üzerine gidilmiştir. Tezin üzerine eğildiği “*Kutsal Oyunun*”⁶ unsurlarının bedeni olan verimlilik, yarar, rasyonellik ve bilim sermaye ilişkisinin yanı sıra *oyunun* ruhunu yansıtan bireyciliğe değinmek önem arz etmektedir. Burada Charles Lemert ve Anthony Elliot'un “*Yeni Bireycilik*” adlı eserinden faydalanılmış ve bireyciliğin günümüzde bireye ne gibi anlamlar yüklediği tartışmaya açılmıştır. Tüm bunların sonucunda ortaya çıkartılmaya çalışılan çerçevede zaman kaybının nasıl oluştuğu konusunda toplanan tüm veriler incelenmiş ve bahsi geçen anlam ağıyla olan bağlantılarına değinilmiştir.

Hayatın “*oyun-ciddiyet iç içeliği*” ile yorumlanıp yorumlanamayacağını görebilmek, “*zaman kaybı*” ve zamana atfedilen diğer anlamlarının hayatta hangi seçimleri yansıttığı ve neyi ifade ettiğini belirleyebilmek ve zaman kaybının bir olumsuzluk içerdiği göz önüne alındığında, olumlu kavramların oluşturduğu çerçevenin “*oyun-ciddiyet iç içeliğinde*” bir karşılığı olup olmadığını tartışmaya açabilmektir. Nihayetinde ise bireyler tarafından kullanılan zamanın, bireyin kendi gözünde bir kayıp yahut bir kazanım hesabı olmasına rağmen, irrasyonel olarak ifade edilebilecek olan ve “*zaman kaybı*” olarak nitelendirilen eylemlerin kendi içerisinde bir deneyimi içermesinden dolayı bir kazanım olarak görülüp görülmeyeceği tartışması üzerinde durulacaktır.

⁶ Çalışmanın ilerleyen bölümlerinde bahsedilecek olan “*kutsal oyun*” kavramı burada bahsi geçen sorgulamaların sonucunda üzerine eğilinecek olan özel bir alanı işaret etmek için kullanılmıştır.

BİRİNCİ BÖLÜM

CEVABI VERİLEMEYECEK SORU, ÖLÜM NEDİR?

Ölüm, bireyin kendi deneyimlerine dayanarak açıklayamayacağı olgulardan biridir. Kişinin ölümü tanımlaması istenildiğinde, sadece kendi hayatında başkalarını gözlemleyerek oluşturduğu deneyimlerden bahsedebilir. Ölüme sadece öznenin dışında kalan diğer canlıların ölümüyle tanıklık edilebilir. “Ölümü tanımlamak olanaksızdır; çünkü ölüm, tuhaf bir biçimde, bütün varlıkları var eden o nihai boşluğu, o var olmayışı temsil eder. Ölüm varlığın mutlak *ötekisi*’dir, iletişimin kurulamadığı bir alanda dolaşım *imgelenemeyen* bir öteki; varlık ne zaman bu ötekinden söz etse, kendisinin olumsuz bir eğretilmesi aracılığıyla kendinden söz ediyor olduğunu görür.” (Bauman, 2012,s. 11) Anlatılanın ilk okunduğunda anlaşılması güç bir doğası vardır, çünkü anlatımın kendisi de bir eğretilme, bir sembol ve varlık oluşturma çabası içerisindedir. Ölüm olduğu gibi anlaşılabilir. Yine de insanlar ölümü algılamaya çalışmaktan vazgeçemezler. Kişi, ölümün ne olduğunu anlamaya çalıştığında çoğunlukla bir hiçliğin tasviri olarak bilincin var olduğu, zifiri karanlık bir alan hayal edecektir. “Kendi ölümümüzü hayal etmek gerçekten de olanaksızdır, bunu her hayal etmeye kalktığımızda, aslında o anda bile bir seyirci konumunda olduğumuzu algılayabiliriz.” (Bauman, 2012,s. 24) Ancak fark edilebileceği gibi bu da bir eğretilmedir. İnsan kendi bilincinin olmadığı bir durumu, bilinci yok sayarak hayal edemez, bilinç insanın tutunacağı, tutunabildiği tek daldır. İnsan ölümü doğrudan algılayamaz, tıpkı doğrudan güneşe bakamayacağı gibi. “Husserl’den bildiğimiz gibi bütün algı, *niyete bağlıdır*; algılayan öznenin bir etkinliğidir, algı söz konusu öznenin ötesine ulaşır, öznenin *ötesinde bir şey* yakalar, aynı anda ilke olarak paylaşılabilir bir dünyaya ait bir ‘nesne’ ortaya çıkarır ve kendisini ona demirler. Ama ölüm diye ‘bir şey’ yoktur; algılamaya çabalayan öznenin abartılmış niyetinin dayandığı demir atabileceği hiçbir şey yoktur.” (Bauman, 2012, s. 11)

İnsan algıladığı nesneye “demir attığı” sürece deneyimleyebilir ve onu kendi bilinciyle anlamlandırabilir; fakat ölümden Husserl’in de bahsettiği gibi demir atılabilecek hiçbir yer yoktur. Dolayısıyla insanlara sadece ölümün biyolojik karşılığı olarak tanıdıklarının mezarları, külleri ya da ritüelden arta kalan ne ise onu algılamak kalır. İster antropolojinin uzmanlık alanı olan “özgün” kültürler olsun, ister tarihin biricik kahramanları olsun, ister felsefecilerin hayatlarını adadıkları anlamlandırmalar olsun fark etmez, bilinen tek bir gerçek vardır: her insan ölür. Daha da ileri gitmek gerekirse, Epicurus’e kulak verilecek olduğunda, ölenin de ölümü deneyimlediği şüphelidir. Ölüm, sadece bir olgu

olarak “göz ucuyla bakıldığında belki de çok küçük bir anlamını yakalayabileceği” bir şey olarak eğritileme yoluyla algılamaya çalışılabilir. Epicurus’un basit açıklaması bu duruma netlik kazandırır: “Ölüm kötülüklerin en korkuncudur, fakat görülür ki bu bizim için anlamsızdır; biz varken ölüm gelmez, ölüm geldiğinde ise biz olmayacağız.”⁷Bauman’a göre insanlık bu basit mantıktan yüzyıllar içinde pek yardım alamamıştır. “Kesinlikle doğru olsa da, bu bize aldatici gelir; gerçek, endişemize aldirmeden geçip gidiyormuş, ölümümüzle ilgili bütün düşündüklerimizle ve ondan son derece korkmamıza neden olanlarla hiçbir ilgisi yokmuş, bunlardan tuhaf bir şekilde uzakmış gibi görünür.” (Bauman, 2012,s. 12)

Kant’ın sistemine kısa bir bakış atıldığında insanlığın aşkınsallığı konusu ile ölüm arasında bir bağlantı kurulabileceği ortaya çıkar. İnsan, düşündüğünün ve bildiğinin farkında olan bir varlıktır. Kant’ın aşkınsallığı insanın kendi farkındalığıdır. Ölüm de bu farkındalığın içinde kendine yer edinir. İnsan ölümlü olduğunun bilgisine bir kez ulaştığında, artık onu unutmamasının imkânı yoktur. “Ölüm; aklın en büyük yenilgisidir, akıl ölümü –ölümü nasıl bir şey olarak *bildiğimizi* değil- ‘düşünemediği’ için, ölüm düşüncesi terim bağlamında bir çelişkidir ve çelişki olarak kalmaya zorunludur.” (Bauman, 2012,s. 24) Ölümün algılanamazlığı konusunun daha iyi kavranabilmesi için “gerçeklik” ile bir derdi olan Crispin Sartwell’den yardım almak bu noktada mantıklı olabilir:

Gerçek, Formlar’ın, Brahman’ın, Mutlak’ın, Tanrısal Akıl’ın ve benzerlerinin âlemi olarak düşünüle gelmiştir. Şimdilerde ise, ‘aşikâr imge’ arkasındaki ‘bilimsel imge’ olarak kavranıyor. İki durumda da, yaşanan dünya bir kenara atılır. Böylelikle her gün yaşadığımız şeyler, adeta, idealizme ve hatta klasik amprisizm, mantıksal pozitivizm ve benzerlerine konu olan ‘imgeler’, ‘resimler’ katına indirgenir. Şimdi sormak lazım, niçin insanlar şeyleri imgelere indirgemeye *ihtiyaç* duyuyor. Ve bir yanıt, hem de apaçık bir yanıt vardır: İmgeler *güvenlidir*. Hayalimde, imgeler dünyasında, hem dehşet verici suçlar işleyebilir hem de masum kalabilirim. Uçurumdan aşağı atlayabilir ama dibe vurmaktan gerçeğe dönebilirim. Hiç kimse bir patlamayı gösteren bir resmi seyrederken parçalara ayrılmaz. (Sartwell, 1999,s. 19)

Ölümün algılanamaması ve insanın kendi aklı tarafından eğritilemeye maruz kalması da bu eleştiri ile aynı kaynaktan gelir. İnsan, ölümü imgeler ve resimler katına indirgemek zorunda kalır ve tam da bu nedenle ölüm insana bu kadar yakinken, bu kadar uzak görünür. İnsanlığın tüm kültürü, tarihi, sanatı, felsefesi, bilimi, teknolojisi, inanışları içerisinde geliştirdiği en başarılı hayatta kalma yöntemi de tam olarak budur. “Ölüm –beğenilmeyen bir ölüm, bütün çıplak ve uygunsuz açıklığı içinde bir ölüm, bilinci durdurmaya zorlayacak

⁷ ”Death, therefore, the most awful of evils, is nothing to us, seeing that, when we are, death is not come, and, when death is come, we are not.”

bir ölüm- *nihai saçmalık*, aynı zamanda *nihai hakikattir!*” (Bauman, 2012,s. 26) Böyle bir şoku sürekli olarak kültür tarafından baskılamak insanlığın en büyük başarısı sayılabilir. Arthur Schopenhauer’in de dediği gibi “Ölüm olmadan, herhangi bir ‘felsefe yapmak’ çok zordur. Bütün dinsel ve felsefi sistemler temelde ölümün kesinliğine karşı, akli yansıtarak kendi kaynaklarından ürettiği bir panzehirdir.”² (Schopenhauer, 1966,s. 463)⁸

Bauman, ölümün içinde yer aldığı devasa çerçeveye kültürü de çağırarak bu soruna cevap vermeyi tercih etmiştir. Bu çerçevenin barındırdığı konular nedeniyle dikkatle çizilmesi gerekir. “Kültür” kelimesinin kendisi başlı başına bir meseledir. “Kültür nedir?” sorusuna yanıt aramak, tez kapsamının karşısına dev bir sorun çıkaracağından Bauman’ın kültür ile neyi kastettiği üzerinden devam etmek, çalışmanın yol haritasından sapmamak adına önem arz etmektedir.

Kültür, insanın ölüm ile olan etkileşiminde insanın yanında yer alan ve insandan çıkmış bir olgu, insanla ilgili olup insanı çoğu kez aşarak insanlığı kapsayan ve ölümün karşısında insanın kullanacağı bir zırh olarak görülebilir. Ölüm bilgisi “yalnızca bir süre, dikkatin başka konulara kayması sonucunda *düşünülmeyebilir*. Bilginin, deyim yerindeyse, görme ya da işitmeden çok koklamaya özgü bir niteliği vardır; kokularda, bilgi gibi, yok edilemez; yalnızca daha güçlü kokularla bastırılarak ‘duyulmaması sağlanır’”. (Bauman, 2012,s. 13) Kültür de ölüme karşı, insanlığın kullandığı bir parfüm olarak görülebilir. Kültür tamamıyla ölümü unutturma amacıyla işlevsel bir şekilde icat edilmemiştir. Ancak bir kez ortaya çıktığında kültür artık kendi hızını kazanmıştır ve Bauman’ın da ifade ettiği gibi “geliştiği için gelişir.” Buraya kadar gelen süreçte ölümün –eğretilenmiş halinin bile-olumsuz olarak algılanabileceği kısmına değinildi. Fakat insan için “yıkım” olan ölüm, aynı zamanda insan için kültürün meydana gelmesine olanak sağlayan şeyin ta kendisidir:

İnsanlar ölümlü olduklarının farkında olmasalardı, büyük olasılıkla kültür de olmazdı; kültür, insanların farkında oldukları şeyi unutturmaya yönelik incelikli, karşı-anımsatıcı teknik bir aygıttır. Yiyip bitirici unutma gereksinimi olmasaydı, kültür gereksiz olurdu; aşılması gereken hiçbir şey olmasaydı, aşma da olmazdı. Ölümlülüğün ışığında, yaşamın bütün anlamları soluk, ölgün, dayanıksız görünür. Bir süre ya da olay için de olsa, yaşamın anlamlarının canlı ve güvenilir görünmesi için bu ışığın söndürülmesi zorunludur. (Bauman, 2012,s. 45)

⁸ “All religious and philosophical systems are principally directed to this end, and are thus primarily the antidote to the certainty of death, which the reflective reason produces out of its own means.” (Schopenhauer, 1966,s. 463)

Bauman'a göre insanların hiç ölmeyecekmiş gibi yaşamalarını sağlayan şey insan iradesinin, insan aklının (ölümü bildiği gerçeğinin) önüne geçerek onu kültür sayesinde baskılayabilmesidir ve bu insanlığın zorlu bir başarısıdır. Düşünmek, zaman ve mekândan bağımsız olarak ileriye görebilme çabasını, geçmişi yorumlamayı ve ulaşılamayana ulaşma isteğini kapsamaktadır. Tam olarak da bu istek ve çaba kültürün yaratılmasına öncelik etmiş olabilir:

Epicurus'un mantığının tuhaf biçimde etkisiz kalışı kültürün başarısının doğrudan sonucudur. Kültürün 'planı aşırı ölçüde yerine getirdiği', 'onu aşırı ileri götürdüğü' söylenebilir. (Ama doğrusunu söylemek gerekirse, bunu aşırıya kaçmadan yapması da olanaksızdır...) Ölümle onun 'olgunlaşmamış aşamasında' –yalnızca biyolojik yaşamın, dışkılamanın, çiftleşmenin sona erdiği bir aşamada- karşılaşılıyor olsaydık, Epicurus'un dediği daha inandırıcı gelebilirdi. (Bauman, 2012,s. 14)

İnsanların ölmek zorunda olması, ölüme karşı durabilme çabasını doğuran yegâne gerçeklik olarak karşımıza çıkar. Bugün insanlığın sahip olduğu her şey ölümle doğrudan bağlantılıymış gibi görünür. Birey olarak kişinin kendini topluma adayarak insanlık olarak “ilerleme” çabası, onurlu ve erdemli biri olarak anılabilmek için kültürün içinde çizdiği sınırları zorlamak ve zoru başarmak... Hepsi kültürün birer parçalarıdır. Kültür bu konuda o kadar başarılı olmuştur ki ölüme karşı, kendisinden önce oluşturulmuş kültürü korumak için, kültüre dâhil olan birey ölmeyi göze alır. Tarihi savaşlar, topraklarını koruma içgüdüleri ile ölen kahramanlar ile doludur. Bugünün buhranı sosyolojinin parladığı dönemlerde ortada olan kültürün mutlak yapılarının bulunamayışından kaynaklanıyor olabilir. Fakat postmodern dünyanın bu sorunu da yavaş yavaş çözüyor gibi görünmektedir:

Ölmek zorunda olma gerçeği, önsel olarak, bütün hayatta kalma çabalarını nihai bir başarısızlığa mahkûm eder, ayrıca ölmenin zorunlu olduğunu bilmek, en görkemli insan projelerini bile küçük ve önemsiz, içi doldurulmuş ve saçma bir hale dönüştürebilir. Eğer 'anlam' niyetin ürünüyse, eğer eylem amaç odaklı olduğu sürece anlamlıysa; o zaman yaşamın anlamı nedir? Bu soru ve *bu soruyu sormaya* yönelik ısrarlı gereksinim ve amansız dürtü, insan durumunun laneti ve sonsuz ızdırabının kaynağıdır. Ama aynı zamanda yaşamın şaşkınlık uyandıran şansıdır. Doldurulması gereken bir boşluk vardır; doldurulmasını sağlayacak malzemenin çeşitliliğini hiçbir biçimde sınırlandırmayan bir boşluk. Amaçlar ve anlamlar 'verilmiş' değildir; bu nedenle amaç seçilebilir, anlam yoktan yaratılabilir. (Bauman, 2012,s. 16)

21. yüzyılda insanların atalarının hiç sahip olmadıkları kadar çok anlam yaratma imkânları mevcuttur. “Uçmak istiyorsan pilot ol, sporcuysan en iyi olmaya odaklan,

arařtırmacıysan önünde řu ana kadar hiçbir neslin göremediđi bilgi kaynađı var, sanatçı olmak istiyorsan özgünlüđün arandıđı bir dünyadasın...” bu tür mesajlar çođaltılabilir. Bauman’ın bahsettiđi boşluđu anlama ile doldurma çabası daha önceki insanların erişemeyeceđi kadar çok seçenekle bugünün insanı önüne sunulmaktadır. Bu seçeneklerin tez kapsamında ne anlama geleceđi kültüre değinilen bölümde tekrar tartışılacaktır.

İKİNCİ BÖLÜM

OYUNDAN KASIT NEDİR?

2.1. Kültürü Yaratan Oyun

Tarihten birkaç on yıl öncesine kadar, özellikle Avrupa'nın ve Avrupa'nın temel aldığı Antik Yunan'ın felsefesinde birçok konunun “evrensel” olduğu iddiası tartışılmıştır. Bugün de hala tartışmaları süren iyi, kötü, farklı, yabancı, değerli gibi kavramlara hep bir evrensellik yükleme çabası olduğu görülür. Felsefeyi takiben, diğer sosyal çalışmalar da ortaya çıktıkları zamanlarda ve takip eden süreçlerinde birçok evrensellik iddiasında bulunmuşlardır. Kronolojik bir sıralamaya konulmadan birkaç örnek verilecek olursa: Hobbes'a göre insan insanın kurduydu; Rousseau'ya göre insanlar temelde iyiye yönelimli varlıklardı; Kant'a göre her insanın içinde evrensel bir ahlak yasası vardı. Antropolojinin yankı bulduğu, değiştiği yıllardan önce “savaş insanın doğasında var” deniyordu. Sosyoloji uzun süre Sosyal-Darwinist bir bakış açısıyla tek bir tarihsel çizgiyi evrenselleştirme eğilimindeydi. Marx'a göre, ekonomi hayatın diğer dallarını etkileyen en önemli etkendi. Bugünün dahi bilim adamları insanlık çerçevesinden de öteye uzanıp matematiğin evrenselliğinden bahsediyorlar. Örnekler daha çok uzatılabilir; fakat sosyal çalışmalarda bazı kavramlar bu örneklerden daha “gerçek” bir evrenselliği işaret ederler. Fazla uzağa gitmeye gerek yoktur, konunun başlığında yer alan iki kavram oyun ve kültür bunlardan ikisi olarak kendini var etmektedir. Bugün Sofistlerin görevini üstlenmiş bir retorik dâhisi tarafından bu çalışma parçalara ayrılmayacaksa şu iddia gayet geçerli görünmektedir: her insan oyun oynar ve her insan farklı da olsa bir kültüre mensuptur. Bugün tabii ki sayılamayacak kadar çok kültür vardır, fakat günün sonunda kültürden “yoksun” bir insan hayal etmek zordur.

Yukarıda bahsi geçen düşünürler insanların ortak noktalarını aramışlardı. Oyun, tüm insanların yaptığı bir eylem olmakla beraber sadece insanlara özgü de değildir. Bugünün zeki ve incelenen memelilerinin (balina, yunus, diğer primatlar gibi) yanısıra kolayca gözlemlenebilen diğer birçok hayvanın da oyun oynadığı görülür. Köpekler, kediler, güvercinler ve belgesellerde görülebilecek daha birçok hayvan türü bu gruba dâhil edilebilir. Oyun sadece insanlara ait değilse ve kültürün sadece bir insanlık imkânı olduğu kabulüne boyun eğilirse, oyunun kültürden daha önceki dönemlerde kendini var ettiği de kabul edilmelidir. “Nitekim kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükarda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanları beklememişlerdir.” (Huizinga, 2013,s. 16) Dolayısıyla hem hayvanların hem

de insanların ortaklaştığı bir eylem olarak oyun hakkında bir iddiada daha bulunulabilir. Oyun, onunla ilgilenen her bilimsel alanın kendi sınırları içerisinde oyuna yükleyeceği anlamdan daha fazlasını ifade eder. Her oyun biçimi ve genel olarak oyun bir anlam ifade eder. “Eğer, oyuna bir öz yükleyen bu faal ilkeye (*oyynamak*) zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz.” (Huizinga, 2013,s. 17) Oyunun bilimsel sınırlara sahip disiplinlerden *beslenen* ve bu alanları *aşan* bir çerçeveye sahip olduğunu söylemek abartılı olmayacaktır. Zor olan yolu seçen, bilimin oyunla alakalı dallarını bir arada ele alacak bir düşünür olmadığı sürece (disiplinler arası bir çalışma anlamında) her bilim dalı kendine yönelik çıkarım ile oyuna yönelecektir ve günümüze kadar da oyun bu şekilde ele alınmıştır. Tüm ortaya atılan teorileri araştırıp irdelemek için çalışma kapsamında ne yeterli zaman, ne de yeterli alan mevcuttur. Fakat “Bütün bu açıklamalar ortak bir hareket noktasından yola çıkmaktadır: Oyunun oyun olmayan başka bir şey karşısında ortaya çıktığı ve bazı biyolojik beklentilere cevap verdiği varsayımı. Bu açıklamalar oyunun nedenini ve amacını araştırmaktadır. Bu soruna verilen cevaplar birbirlerini hiçbir şekilde dışlamaz.” (Huizinga, 2013,s. 18) Teoriler bu şekilde bir ortaklaşma içeriyorsa bu noktada, çalışma kapsamında bir anlam taşımaktadır.

Oyun, hem hayvanlar, hem de insanlar için geçerli ise ve hayvanların (tam olarak anlaşamadığı göz önüne alınarak) rasyonel bir akılla hareket etmedikleri varsayılırsa, iki tarafın ortaklaştığı nokta olan oyun rasyonel bir eylem değildir:

Sadece güç etkileri tarafından yönetilen bir dünyaya ilişkin determinist anlayışın bakış açısından, oyun, kelimenin tam anlamıyla *superabadans*'tır yani gereksizdir. Yalnızca, mutlak determinizmi devre dışı bırakan tinsel soluk oyunun mevcudiyetini mümkün, kavranabilir ve anlaşılabilir kılmaktadır. Hayvanlar oyun oynayabilirler: Demek ki sadece mekanik şeyler olmanın çok ötesindedirler. Biz de oyun oynuyoruz ve oynadığımızın bilincindeyiz: Demek ki biz de sadece akıllı varlıklar olmanın ötesindeyiz; çünkü oyun irrasyoneldir. (Huizinga, 2013,s. 20)

Bu alıntı kendi iddiasının yanı sıra bir olasılığı daha içinde barındırmaktadır. Oyun, insanlığın hayvanlarla ortaklaştığı bir noktaysa ve kültür insanlığa aitse, rasyonaliteden bağımsız olarak, oyun kültürün dışına taşar. Evrim teorisinin bugün geldiği noktaya bakılınca oyunun insanlığın geçmişinde rasyonalite ve kültürden daha öncesi zamanlardan bu yana sahip olduğu bir olgu olduğunun iddia edilmesi bir çelişki değildir. Huizinga, bu iddiayı daha farklı bir alandan ve felsefeye kayan bir bakış açısından ele almıştır. Daha batı

felsefesi dil felsefesiyle boğulmaya başlamadan önce⁹ ilk insan ilişkilerini değerlendirmiştir. Ona göre, insanlar dil sayesinde nesnelere ilişkiye girmiş, dili nesnelere ayırmakta ve adlandırmakta kullanmış böylece şeyleri “zihin katına” yükseltmişlerdir. “Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir. Böylece insanlık, doğal evrenin yanındaki hayal edilmiş ikinci evren olan var oluş ifadesini hep yeniden yaratmaktadır.” (Huizinga, 2013,s. 21) Bu iddia Huizinga’nın bir deneme yazdığı ve Hegel’e yöneltilen eleştiriler gibi “kesinliği olmayan bir masal” olduğu iddiasıyla eleştirilebilir. Fakat bu “masal” gerçeklikten çok da bağımsız değildir. Nasıl ki bugün efendi-köle iç içeliği birçok şeyin anlaşılmasında bir kanal açıyorsa, bu “masal” da bu çalışma kapsamında bir kanal açmaktadır. “İnsanlık, Leo Frobenius’un ifadesiyle doğa düzenini nasıl kavırıyorsa öyle oynamaktır.” (Huizinga, 2013,s. 34) Dolayısıyla belki de şöyle bir ifade yerinde olacaktır: insan doğayı, kültürden önce oyunla anlamaya başlamıştır.

Huizinga, kitabında çalışmanın devamında büyük önem arz edecek olan bir hikâyeden bahsetmektedir: baba, dört yaşındaki çocuğunu dört sandalyenin önünde oynarken bulur ve gidip çocuğu öper. Çocuk, “baba, lokomotifini öpemezsin, vagonlar bu işin gerçek olmadığını düşünebilir” der. Huizinga bunu “sadece, ...miş gibi yapmak” olarak nitelendirmektedir. Bazen birey istesin yahut istemesin bazı oyunlar gerçeklikten pay alarak büyürler. Örneğin, tiyatrolarda devlet mertebesi üzerinden birçok karı-koca betimlemesi yapılır ve karı-kocadan biri genelde diğeri ile olan özel ilişkisini dışarıda tutmak ister, çünkü karı-koca olarak devletin “ciddiyetini” başka insanların gözünden düşürme riski taşırlar. Peki, şu soru çok mu yersiz olacaktır? “Devletin ciddiyeti, insanların ona yükledikleri ciddiyeti kadar mı mümkündür?” Eğer öyleyse bugün birkaç “ideoloji” dışında kalan görüşler neden devletin ciddiyetini ve bu ciddiyetini dayandığı varlığını sorgulamaz?” Bu noktada konudan sapılmış gibi görünse de asıl iddia, devletin *bile* ilk zamanlarında daha önce bahsi geçen konular gibi oyunla oluşup oluşmadığı olasılığının sorgulanmasıdır. Bugünün normlarından, Huizinga’dan daha önce alıntılandığı gibi determinist bir bakış açısıyla konuyu yorumlamak zor olabilir. Bu noktada dünyaca ünlü, zamanın felaket ile

⁹“Batı felsefesinin yirminci yüzyılı bir dil çağı olmuştur; ister analitik gösterge teorisi, ister sıradan dil felsefesi isterse yapı bozumuyla yaşıyor olalım, fark etmez, hepimiz dil tarafından uyutulduk, dilin tuzağına düştük, dilde takılıp kaldık. Russell, Wittgenstein, Heidegger, Derrida, hepsi bu takıntıyı paylaşmış ve pekiştirmiştir. Bu takıntının kendine göre faydalı olduğu, rahatlama sağladığı durumlar vardır; hepten işe yaramaz değildir. Ancak böylesi durumlarda da, sıkıcıdır. Eğer gelecek yüzyıl da dil takıntısıyla geçecek bir yüzyıl olacaksa, ben o hepimizin çok ihtiyaç duyduğu uykuya yatacağım. Bakalım, kimse yazma dışında bir şey hakkında yazamayacak mı? Bu yüzyılın felsefesini okumak işkence gören bir romancı hakkında bir işkence romanı yazan işkencegören bir romancı hakkındaki bir işkence romanı okumaya benziyor; bu felsefe kendine müpteladır ve yazarın küçük eylem alanını şişirip bir dünya yaratmıştır.” (Sartwell, 1999,s. 23)

sonuçlanan “Stanford Hapishane Deneyini” hatırlamak da yararlı olabilir. Bir grup üniversite öğrencisi ikiye ayrılır ve bir kısmının mahkûm, bir kısmının gardiyan olması ile deney başlar. Bir süre sonra bu insanlar deneyin varlığını unutarak gerçekten mahkûm ve gardiyanmış gibi davranmaya başlarlar. Buradan hareketle insanların bir “oyunu” ne kadar ileriye, ne kadar hızlı taşıyabilecekleri sorgulanabilir. Bu sorgulama da oyunun kültürü nasıl yaratmış olabileceği yönündeki sisli alanı biraz daha görünür kılabilir.

Her şeyden önce her oyunun kendine özgü kuralları vardır. Oyunun kendi içerisinde bu kurallar tartışılmaz ve mutlaktır. Paul Valéry şöyle diyor: “Bir oyunun kurallarından kuşku duymak asla mümkün değildir. Çünkü onları belirleyen ilke tartışılmaz niteliktedir. Kurallar ihlal edilir edilmez, oyun evreni çöker, oyun diye bir şey ortada kalmaz. Hakemin düdüğü büyüğü bozar ve ‘bildik dünyanın’ mekanizmasını bir an için geri getirir.” (Huizinga, 2013,s. 29) Paul Valéry’nin söyledikleri göz ardı edilecek nitelikte değildir. Bu çalışmanın iddiasına göre “gerçek hayat” deyimini ile oyun iç içe geçmiş maden damarları gibidir. Oyun sadece kültürü yaratan unsurlardan biri olarak kalmamış, onun içine nüfuz etmiştir. Fakat Valéry’nin oyun tanımı, ileride ayrışacak olan ve yukarıda bahsi geçen oyundan farklı olarak, kültürün içinde çizilen bir alanda oyundur, futbol gibi. Belki de bu kadar sözü edildikten sonra daha rahat anlaşılacaksa Hegel yahut Lacan’ın varlık ve öteki kavramlarına yaptıklarını oyun kavramına uyarlayabiliriz. Kültürü yaratan ve içinde yer alan “Oyun”¹⁰ ve kültürün apaçık alan olarak – futbol gibi- belirlediği “oyun”¹¹. Kültürün yaratıcı unsuru olan “Oyun” ile gündelik hayatımızda sınırlarını çizdiğimiz oyunun birbirine girmemesi için böyle bir ifade kullanılmıştır. Çalışmanın devamını anlamak adına *oyun* kelimesini “Oyun” olarak algılamak yararlı olabilir. Sonuçta “oyunu” yaratan da “Oyundur”. Burada çalışmaya gelmiş bir eleştiriye kulak vermek yararlı olabilir. Futbol örneği, sahada yirmi iki kişi ve dört hakemden oluşan düzeni kastetmektedir. Bugün futbolun kendisinin de bir kültür haline geldiği iddiası savunulabilir. Bu iddia çalışmayı baltalamaz aksine güçlü bir şekilde oyunun kültür yaratmasının küçük bir örneği olarak genel argümanı destekler.

Konunun başında hayvan ve insanların ortaklaştığı bir örüntü olarak oyunun rasyonel bir temele dayanmadığından söz edilmişti. Burada ise Frobenius’un bir antropolog olarak “kültür yaratımından” sonra, yani ilk toplumlardaki incelemelerinde oyunu nasıl gördüğüne bir göz atmak konunun toparlanmasına ön ayak olacaktır. Frobenius’a göre, insanlar eski

¹⁰Çalışmanın devamında “Oyun”, “kültürün yaratıcı unsuru olan oyun” tanımıyla ifade edilecek ve kültürden önce hayvanlar ile insanların ortaklaştığı, kültürün oluşmasını tetikleyen etmene işaret edecektir. Aynı zamanda oyun-ciddiyet iç içeliği tartışılırken Huizinga’nın italik yazı biçimiyle kullandığı “*oyun*” da aynı noktayı göstermektedir.

¹¹“oyun” ise çalışmanın devamında spor yarışmaları, gladyatör dövüşleri gibi kültürün içerisinde yer alan alanı temsil etmesi adına “kültürün alan olarak belirlediği oyun” ifadesiyle kullanılacaktır.

zamanlarda ilk olarak hayvanlar ve bitkinlerin işaret ettikleri “doğal” olguların bilincine varmışlar, ardından zaman ve mekâna yönelik kavramlar edinmişlerdir. Günlerin, mevsimlerin, güneşin hareketlerinin düzenine ilişkin anlamlar ve kavramlar üretmişlerdir. Sonrasında ise “varoluş evrenlerinin düzenini” kendi anlamlandırdıkları şekilde taklit ederek, semboller kullanarak kutsal bir oyun¹² biçiminde oynamaya başlamışlardır. Evreni anlamlandırdıkları şekilde oynadıkları kutsal oyun, zamanla kendi topluluklarının düzenine etki etmiş, ilk siyasal kurumlara hayat vermiştir:

Bu büyük antropolog, bu kutsal törenlere ilişkin olarak *oynamak* terimini sıkça kullanmış olsa da ne kastettiği açık değildir. Frobenius oynamak terimini; ibadet törenlerinin faaliyetini ifade etmek üzere birçok kereler kullanmıştır, ama kelimenin anlamını pek deşmişe benzememektedir. Hatta insan, Frobenius’un hiç hoşlanmadığı ve oyun niteliğine hiç denk düşmeyen amaçlılığın unsurlarından birinin onun kavrayışına da sızıp sızmadığını merak ediyor. Çünkü Frobenius’a göre, oyun kozmik olayı temsil etmeye, simgelemeye, ona eşlik etmeye, onu gerçekleştirmeye *yaramaktadır*; adeta rasyonel bir unsur, bu kozmik olayda kendini önu alınamaz bir şekilde dayatmaktadır. Frobenius’a göre oyun, yani bu simgeleştirme, varlık nedenini bu öteki şeyin, özellikle ani bir kozmik duygu ifadesinin içinde korumaktadır. (Huizinga, 2013,s. 36)

Daha önce bahsi geçen irrasyonelitenin determinist bakış açısıyla anlaşılamayacağı konusu ile Frobenius’un görüşü bir uyum içerisindedir. Huizinga, Frobenius’un amaçlılığı sevmemesine rağmen, ona tesir ettiğini sorgulamasından Frobenius’un irrasyoneliteyi kavrama çabasında olan düşünürler arasında gördüğü açıktır. Amaçlılığı sevmeyen bu düşünürün hayvanlar ile insanların ortaklaştığı oyun alanını bir kozmik olayı temsil ettiğini düşünmesi şaşırtıcı değildir. Ancak bu konu kapsamında atlanmaması gereken ve kültürü yaratan oyun iddiasının temelinde yer alan gizem bu alıntıda ortaya çıkmaktadır. Oyun, irrasyonel bir olgu olarak, böyle bir amacı olmamasına rağmen, rasyonel bir unsur “işlevi” görmüştür. Bu rasyonel işlev bu konu kapsamında tam da kültürün yaratımına ön ayak olmuştur. Frobenius’un sevmediği amaçlılığın kültür içinde var olmasını sağlayan, kozmik bir olgu olarak gördüğü oyundan ortaya çıkmıştır. Fakat dikkat edilmesi gereken önemli bir nokta daha vardır. Oyun, kültürü yaratıp bir kenara çekilmemiştir. Aksine kültürü ortaya çıkararak iç içeliğin ilk aşaması olarak kendini kültürde de göstermeyi sürdürür. Bauman’ın ölümü algılanamazlığına karşı kültürün nasıl başarılı olduğu sorusunun cevabı burada yatıyor olabilir. Kültür belki de ölümün irrasyonelitesine karşı, kendisini yaratmış olan oyunun irrasyonelitesinden yardım alıyor denilebilir. Ancak bu başka bir çalışmanın

¹²“Kutsal oyun” kavramı da çalışmada sık sık yer verilecek olan bir ifade olarak, Frobenius’a gönderme yapmaktadır.

konusu olacak büyüklüktedir ve bu iddianın kanıtlanıp, kanıtlanamayacağı geniş bir çalışma alanına yayılmaktadır.

2.2. Oyun-Ciddiyet İç İçeliği

Önceki bölümde oyunun nedenini ve amacını anlamaya çalışan tüm bilimsel teorilerin ortak noktasının, oyunun başka bir şey karşısında ortaya çıktığı ve bazı biyolojik beklentilere cevap verdiği varsayımı olduğundan bahsedilmişti. Bu çalışmanın bu bölümdeki çabası, oyunun ne karşısında ortaya çıktığına yönelik sorgulamayı yapmak ve bu iki unsurun nasıl bir örüntüye sahip olduğunu anlamaya çalışmaktır.

Her zaman olduğu gibi eserleri çevirisinden okumanın zorlukları Huizinga'nın eserinde de ortaya çıkmıştır; ancak bu çalışma, bu zorluğu bir değer olarak görmekte ve bu zorluktan yeni bir tat çıkarma eğilimindedir. Bu bölümün devamında Huizinga'dan yola çıkarak Türkçede nasıl bir değerlendirme yapılabileceği üzerinde durulacaktır, fakat öncelikle Huizinga'nın çerçevesinden konuya bakmak gerekir. “Bir kelimenin dil içindeki kavramsal değeri, aynı zamanda onun zıddını ifade eden kelime tarafından da tanımlanır. Oyunun zıddı bize göre *ciddiyettir* ve aynı zamanda daha özel bir anlamda, *çalışma*'dır, öte yandan, *alaycılık* ve *şaka* da *ciddiyetin* karşıtıdır. *Oyun* ve *ciddiyet* arasındaki tamamlayıcı zıtlık, hiçbir dilde Germanik dillerde olduğu kadar tam değildir.” (Huizinga, 2013,s. 68) Burada fark edilebileceği üzere çalışmanın yanında yer alan ciddiyet, alaycılık, şaka ve oyunu dışlamaya meyilli gibidir fakat bunu ne derece başarabildiği şüphelidir:

“*Oyun-ciddiyet* zıtlımalı grubu, dilsel sorunu ayrı tutularak, daha yakından incelenecek olursa, bu iki terimin eş değerli olmadıkları ortaya çıkar. *Oyun* burada pozitif terim olarak gözükmekte, *ciddiyet* ise oyunun inkârı noktasında kalmakta ve tükenmektedir: *ciddiyet*, *oyun-olmayandır* ve başka hiçbir şey değildir... *Ciddiyet*, *oyun*'u dışlamaya yöneliktir, oysa *oyun*, *ciddiyeti* rahatlıkla içerebilir.” (Huizinga, 2013,s. 69)

Ciddiyetin oyun ile olan bu ilişkisi popüler kültüre de nüfuz etmiştir ve konunun daha iyi anlaşılması açısından şu örnek farklı bir bakış açısı kazandırabilir. Yaklaşık yetmiş beş yıl önce ortaya çıkan Batman karakterinin bir yorumu olan, Christopher Nolan'ın “*The Dark Knight*” filminde izleyici ciddiyetin en açık halini Batman'de görürken, oyunu da Joker karakterinde görebilir. Tıpkı Huizinga'nın da dediği gibi bu filmde de oyun temsili ciddiyet ile daha kapsamlı bir etkileşimde bulunur. Joker, oyunu temsil etmesine rağmen, Batman olmadan temsilini gerçekleştiremeyeceğinin düşünmektedir ve ciddiyetin temsili

olan Batman'e bunu dayatır. Günün sonunda ciddiyetin, oyunu dışlaması mümkün olmamış ve oyun temsilini yok edememiştir:

Kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan beri oynanan bir şeydir. Örneğin av gibi doğrudan hayati ihtiyaçların giderilmesini hedefleyen faaliyetler bile, arkaik toplulukta kolaylıkla oyun biçimine bürünmektedir. Topluluk bu oyunlarda, hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir. Demek ki; oyun kültüre dönüştüğünde değil de, tam tersine, kültürün ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında gerçekleştiğini söylemek gerekir. Kültür ile oyunun bu ikili birlikteliğinde, oyun nesnel olarak gözlenebilen ve somut biçimde belirlenebilen ilksel unsuru meydana getirmektedir, buna karşılık kültür, bizim tarihsel yargımızın verisi olan bir duruma atfedilen nitelemeden başka bir şey değildir. (Huizinga, 2013,s. 71)

Bu alıntıdan çıkarılabilecek iki sonuç vardır: birincisi, oyunun ciddiyeti –oyunun da ciddi olabileceği anlamıyla- kapsamı onun üstün olduğu anlamına gelmez. Aksine ciddiyet ile bir etkileşime girerek kültürü meydana getirir. Kültür hem oyunun hem de ciddiyetin izlerini taşır. İkinci olarak ise, Huizinga'nın ciddiyetine Türkçede karşılık gelecek anlam yakalanabilir. Birçok kişiye sorulmuş olan “Oyunun zıttı, karşıtında bulunan, oyun-olmayan nedir?” sorusuna alınan cevaplar ortaklık göstermiştir. Türkçede oyunun karşıtı *gerçeklik* olarak kabul görmektedir. Huizinga'dan farklı olarak Türkçe ile oluşturulan dünyada “av gibi hayatı ihtiyaçlar” kendini *gerçeklik* olarak nitelendirir. Türkçede *gerçeklik*, Germanik *ciddiyet* kavramından çok daha fazlasını temsil etmektedir. Bugünün post-modern bakış açısından gerçeklik büyük tartışmalardan biridir. Herkesin kendi gerçekliği olup olmadığı, tek bir gerçeklikten bahsedilip bahsedilemeyeceği meselesi büyük düşünürler tarafından uzun zamandır ele alınıyor. Bu çalışma kapsamında bu tartışmalara girmek konuyu dağıtma riskini taşımaktadır. Bu nedenle Türkçenin *gerçekliğini* anlamak için tekrar Sartwell'den yardım olarak doğu felsefesine uzanmak yardımcı olabilir:

“Bir Zen ustasına, ‘Gerçekliğin en derin doğası nedir?’ gibi kavramsal bir soru sorulduğunda yanıt bir teori olmayacaktır. Bunun yerine usta yüzünüze iki şamar indirir. Bunun iki anlamı vardır. İlki, böyle sorular sorma. İkincisi, gerçekliğin en derin doğası işte *budur*, gerçeklik yüzünüze vurulan şamardır. Marazi takıntı, tuzak, bunun ötesine bakmak, en derin özü aramaktır.” (Sartwell, 1999,s. 14)

Burada mesele Sartwell'in felsefesini sorgulamak değil *gerçekliğin* Türkçede işaret ettiği noktayı bu çalışma kapsamında yakalayabilmektir. Sorulan kişilere göre gerçeklikten kasıt “ekmek parası” derdidir. Huizinga'nın alıntısının devamı şu şekildedir:

Germanik “dillerin içinde yer alan Almanca, Felemenkçe ve İngilizce grubunun *ernst* terimi, İskandinav’ca grubunun *alvara*’sına hem kullanım hem de anlam olarak tamamen denk düşmektedir... Diğer diller, oyun kavramının zıddı olarak bir sığata sahiptir, ama ad ya yoktur ya da kısmen vardır. Latince *serius* sıfatı vardır, ama hiçbir ad bulunmamaktadır. Roman dilleri sıfatın bir türevine başvurmayı uygun görmektedir: İtalyanca *serieta*, İspanyolcada *seriedad*.” (Huizinga, 2013,s. 68)

Bu bilgiler ışığında bu çalışmanın *gerçekliği* belirlemek adına bulduğu strateji beş Türk’ün yanı sıra hem Türkçe hem de Germanik dillerle ilgisi bulunan bir kişi ile mülakat yapmak olmuştur. Hayatının ilk çeyrek asrını İskoçya’da geçirip, birkaç yıl Avrupa’da seyahat edip çalıştıktan sonra Türkiye’ye gelmiş, otuz yılı aşkın süredir Türkiye’de yaşamakta olan katılımcıya *gerçeklik* ile *ciddiyet (ernst)* arasında bir bağ olup olmadığı sorulduğunda alınan yanıt bir nebze olsun bağ kurmaya yardımcı olmuştur. *Ernst* yahut *ciddiyet* bir kısmıyla “down to earth” (dünyaya ait) anlamı içermektedir. Bu şekilde düşünüldüğünde Türkçe *gerçeklik* ile ortaklık kurulabildiği görülür. *Ciddiyet* ile *gerçeklik* arasındaki en önemli fark “*Oyun* burada pozitif terim olarak gözükmekte, *ciddiyet* ise oyunun inkârı noktasında kalmakta ve tükenmektedir: *ciddiyet, oyun-olmayandır* ve başka hiçbir şey değildir...” kısmında ortaya çıkar. Çünkü Türkçede *gerçeklik*, hakikat ve realite anlamına da gelmektedir. Türkçenin bu ikilikte Germanik *ernst* kavramından taşkın, *ciddiyeti* de içinde bulunduran bir kavramı kullanması dillerin özgünlüğünü işaret eder. “Av gibi temel ihtiyaçlar” Germanik dillerde *ernst* kelimesinin içerdiği anlamla, Türkçede *gerçeklik* kelimesinin anlamıyla benzerlik göstermektedir. Türkçeden alınan *gerçeklik* tabiri *ciddiyeti* kapsayıp, aşarken, Bauman’ın Epicurus’a yönelmesi ile yakınlık gösterir. *Gerçeklik*, Bauman’ın “*Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri*” adlı eserinde belirttiği gibi hayatın anlamından farklı olarak temel ihtiyaçların karşılanması ve neslin devam ettirilmesi meselesidir. Bauman’ın yazısında hayatın anlamının karşısında Epicurus’un iddiasının etkisiz kalması tam da *oyun* ile *gerçekliğin* iç içe geçerek kültürü oluşturmasını işaret etmektedir. Oyun ile temel ihtiyaçlar kültür sayesinde o kadar iç içe geçmiştir ki, Türkçenin – belki bu anlamda tüm dillerden daha net – olan gerçeğe çağrısı, Oyun ile yaratılan kutsallık ile unutturulabilmiştir. Türkiye, Anadolu gibi eski ve birçok kültüre ev sahipliği yapmış bir coğrafyada yer aldığı için, dilin getirdiği gerçekliği insanların kutsallık ile unutabildiklerini söylenebilir mi? Bauman’ın kültürü parfüme benzetme nedeni de burada kendini göstermektedir.

Huizinga’nın kitabında sıkça yer verdiği kutsallığa bir göz atmak gerekmektedir. Burada unutulmaması gereken bir detay vardır: Huizinga her ne kadar Frobenius’u temel

olarak kutsallık ile oyun arasında bir bağ kurma çabasına girişmiş olsa da kutsallık, kültür oluştuktan sonra insanlarca kucaklanmış bir alandır. Dolayısıyla bu bölümün temel iddiası olan “*oyun-ciddiyet iç içeliğinden*” sonra var olan bir alan olarak kutsal oyun, içinde hem *oyunu* hem de *ciddiyeti* taşımaktadır. Huizinga’dan hareketle işaret edilecek olan noktaların tamamen *oyun* olarak görülmemesi ve *ciddiyetin* de kutsalın içinde yer aldığını unutmamak çalışmanın temelinin sarsılmaması için önem arz etmektedir. Huizinga’nın genel olarak kitabında dile getirdiği ve bu tez ile uzlaştığı bir noktayı görmekte fayda var: “Oyun ciddiyet zıtlığı her an değişebilir. Oyunun değerinin azalması, ciddiyetin değerinin artmasına denk düşer. Oyun ciddiyete döner, ciddiyet oyuna. Oyun güzelliğin ve kutsallığın zirvelerine kadar çıkarak ciddi alanı arkasında bırakabilir.” (Huizinga, 2013,s. 26) Burada birbirinin yerine geçme anlatımı ciddiyetin yahut oyunun unutulması anlamına gelmez. Sartwell’in patlama resmi eğretilmesi ve Bauman’ın ölümü unutmaya becerisi tekrar hatırlandığında mevcut alıntı netlik kazanacaktır. Yarattıkları kültürün ciddiyet-oyun dengeleri Bauman’ın ölüm gerçeğini unutturmak adına da değişebilir.

Huizinga “Kozmik bir düzene ilişkin duygunun estetik veya mistik her halükarda mantıksal olmayan bir durumdan kutsal ibadet oyununa geçtiği yolun” (Huizinga, 2013,s. 36) karanlık olduğunu kabul etmektedir. Bu çalışma, bu karanlık alan üzerine sorgulamaya açık bir iddia ortaya atmaya hazırdır. *Oyun-ciddiyet* ilişkisinin değişkenliğini, oyunun en saf halini elinde bulunduran çocuklar üzerinden anlamaya çalışmak rahatlatıcı olabilir. Çocukluk her insanın “nihai” kültürüne kavuşmadan önceki geçiş dönemi olarak da düşünülebilir. Daha önce Huizinga’nın sunduğu, insanların dünyayı “zihin katına” çıkarma ve dünyayı anlamlandırma sürecini oyunla başlattıkları iddiası ile çocukların oyun oynayarak deneyim kazanma süreçleri birbiriyle benzerlik göstermektedir. “Levi-Bruhl yazı öncesi insanların düşünce biçimi incelediğinde, onun Avrupa düşüncesinden çok farklı olduğunu, öyle ki kendi bilimsel mantık standartlarımızı bu düşünce biçimine uygulamanın, Frazer’ın dile getirdiği gibi, yalnızca onun ‘çocuksu’ ya da kusurlu diye etiketlenmesine neden olacağını düşünmüştür.” (Morris, 2004,s. 293) Çocuklar, oyun oynarken oynadıklarının bilincindedirler. Fakat bu oyunu son derece ciddi bir şekilde oynamalarının önüne geç(e)memektedir. Çocuk, oynadığı oyunun karakteri ne yapıyorsa, oynarken onu yapmakta, yani taklit etmektedir. Evcilik oynarken baba rolünderse babalığın onda uyandırdığı tüm imgeleri oyunda ifade eder.

Oyunun dış çevreden gelen -“lokomotif” olan oğlunu öpen baba gibi- bir uyaran olmadığı sürece büyü bozulmaz. Bu nokta *oyun-ciddiyet iç içeliğinin* değişen dengelerini anlamak adına büyük önem arz etmektedir. Oyunun kendi içindeki ölümcül ciddiyetini

bozan dışsal uyarandır. Futbolda mücadele zaman içerisinde tüm ciddiyet ve enerjisi ile devam ederken Paul Valéry'nin ifade ettiği gibi hakemin düdüğü büyüyü bozar ve oyuna dâhil olanlara “gerçeği”, futbolun bir “oyun” olduğunu hatırlatır. Fakat unutulmamalıdır ki, büyüü bozulmamış oyun kendi içerisinde “ölümcül” (fatal) bir ciddiyet barındırır. O halde insanların ilk zamanlarda *oyunun* bozulmaması için *ciddiyeti* kapsayan bir oyun oynadıkları iddia edilebilir mi? O zamanlarda öyle büyük bir oyun oluşturulsun ki *ciddiyeti* geri çağırarak, getirecek olan *uyaran* da oyun içerisinde aşkın ya da içkin bir rol, bir yer, bir anlam edinebilsin. Huizinga'nın lokomotifini oynayan çocuk hikâyesi bir kabilenin yaşamına benzetilecek şekilde bir örnek vermek gerekirse; Kabilenin tüm üyelerinin lokomotif (kabile şefi) ve vagonlar (kabile üyeleri) oldukları ve bir tren olarak kendilerini tanımladıklarını varsayalım. Oyun tüm ciddiyeti ile devam ederken, baba (uyaran) kabileye bir müdahalede bulunsun. Kabile tarafından, müdahale gelirken, müdahalenin, örneğin, bir tren istasyonu olarak oyuna dâhil edilmesi, oyunun büyüünün bozulmasını engelleyecektir. Bir kabilenin, bazı hayvanları karakteristik özelliklerine göre kutsal ya da mundar olarak betimlemesi ile anlatılanlar bir benzerlik göstermez mi? Mevcut ekosistemde bulunan, insanlar için tehlikeli bir hayvanın, kabilenin inandığı tanrılardan biri tarafından kabileyi sınamak amacıyla orada olduğunu iddia eden kabile şefi, bu çalışma kapsamında oyunun büyüünü engelleme gayretindedir. Dış tehlikeyi, kendi *gerçekliği* içerisine dâhil etmek, tehlikeyi anlamlandırmalarını kolaylaştırır mı?

Frobenius'a göre “Doğanın ve hayatın henüz ifade edilmemiş olan deneyi, kendini ilkel insanda ‘birdenbire gelen duygu’ (*Ergriffenheit*) olarak dışa vurur. ‘Halkların simge yaratmaları, tıpkı çocukta ve her yaratıcı insanda olduğu gibi, birdenbire gelen bir hareketle olmaktadır.’” (Huizinga, 2013,s. 35) Bu alıntı yukarıda bahsi geçen dışsal uyarının müdahalesi ile de bağlanabilir. İnsanlar var olma ve yok olmanın “doğal” sürecini Bauman'ın daha önce ifade ettiği gibi bilinçlerinin derinliklerine kazınmışlardı ve ardından Frobenius'e göre iradeleriyle ölçülü bir eyleme götürmüşlerdi. Çoğu antropoloji çalışmalarına bakıldığında görülecek olan bir ortaklaşma vardır: insanlar doğanın zaman ve mekânını gözlemleyerek ona dair ibadetler ve kutsallıklar yaratmışlardır. “Levi-Bruhl ilk düşüncenin özde mistik olduğunu ileri sürer. Dünya ‘doğal bir anlamda’ algılanmaz, duygular ve doğaüstü varlıklar hakkında düşüncelerle renklendirilir ve süslenir.” (Morris, 2004,s. 294) Buradan doğayı anlayacak “pozitif bilgiye” sahip olmadıkları anlamı çıkarılmamalıdır. “Fakat taşların ve ağaçların hiçbir zaman yalnızca doğal nesnelere olmadıklarını da vurgular (Levi Bruhl); çünkü onlar mistik güçlerin taşıyıcısı ya da kutsal özelliklere sahip olabilirler.” (Morris, 2004, s. 296) Levi-Bruhl'un bahsettiği mistiklik ile

oyun kavramı benzerlik göstermektedir. Levi-Bruhl'un da ifade ettiği gibi ağacın ağaç olduğu bilgisinin yanında ona özel bir mistiklik de atfedilmiştir. Bu mistiklik çocukların oyuncak ayılarına atfettikleri karakterlerden çok da uzak değildir. “Olduğu gibi olan”, “pozitif bilginin” ilksel temelleri ile algılanabilecek olan doğayı algılamanın *yanısıra* doğaya başka olasılıklar da atfedilmiştir. Örneğin, futboldaki kale, futbol oynanmadığı sürece sadece üç direk ve bir ağ bütününden oluşur. Fakat futbol maçı tüm ciddiyetiyle oynanırken kale, “ulaşılmaya çalışılan yer” anlamına bürünür ve maddi varlığından çok daha fazlasını ifade eder. Tüm mistikliği ve “pozitif bilgisiyle” doğa insanlar tarafından gözlenmiş, deneyimlenmiş ve o ana kadar olan süreçte daha önce oluşturdukları anlam ağının içine yerleştirilmiştir: doğa “materyalist” bakış açısıyla beraber mistik bir alanı da kapsar hale gelmiştir. “İster tanrılar ya da ruhlar biçiminde, ister *mana* nosyonundaki gibi kişiselleştirilmemiş biçimde olsun ruhsal bir öze kolektif inanç, Levi-Bruhl için yazı öncesi düşüncenin mistik bir gerçeklik ve ‘katılım’ ima ettiğini göstermektedir.” (Morris, 2004,s. 295) Huizinga'nın dünyayı oyun aracılığı ile simgeleştirme iddiası birçok kültürün içinde yer almaktadır ve antropologlar için kabilelerin anlaşılmasında bu simgeleri yakalayabilmek hayati bir önem taşır. Simgelerin “gerçek” dünyadan deneyimlendiği ve anlam kazandığı iddiasında “Talcott Parsons ‘Bir toplumda en yüce olandan en aşağılanmış olana kadar, neredeyse her şey kutsal olarak değerlendirilir.’ Öyleyse, kutsalın kaynağı içsel değildir. Sorun farklı bir sıralama sorunudur, diye öne sürer Durkheim: ‘Kutsal nesnelere ve amblemler, simgelerdir. Öyleyse sorun bu simgelerin işaret ettiklerinin neler olduğunu tanımlamaktır.’” (Morris. 2004,s. 190) Tüm mistik ve kutsallık anlayışının temelinde Levi-Bruhl'un alıntısında gömülü –belki de amaçlanmamış- işlev kendini şu ifadede gösterir: “ruhsal bir öze kolektif inanç”. Bu inanç, yukarıda anlatılan bozulmayan büyüün asıl sırrıdır. İnanç, sağlandığı andan itibaren artık topluluk bir “tren” olarak kendini anlamlandırma becerisini elinde bulundurabilecektir ve herkes kendini “trenin” içerisinde anlamlandırırdığında doğa da “trenin” anlam ağından görülmeye başlanacaktır. Artık dışsal uyaran da oyuna dâhil olabilir ve böylece büyü bozulmayacak *oyun, ciddiyet* ile iç içe girerek gerçekliği “trenle” alakalı kılacaktır. Levi-Bruhl'un bahsettiği Avrupa'nın gözünden mistiklik, kabilenin gerçeği olur. Her kabile kendine farklı bir anlam ağında bir bütünlük atfeder ve bu bütünlük, kendini tanımladığı ne ise onun çerçevesinden gerçekliğe bakar. “Hegel, dünyayı organik bir süreç olarak kavramış ve pozitivist bilimin çeşitli ikilicilerini birleştirme yoluna gitmiştir: Ruh ve doğa, özgürlük ve zorunluluk, öznellik ve nesnellik gibi.” (Morris, 2004, s. 16) Bu bölümde iddia edilen *oyun-ciddiyet* ikiciliği de birleştirilme yoluna gidilmiştir.

Arkaik topluluk, tıpkı çocuğun ve hayvanın oynadığı gibi oynamaktadır. Oyun içinde bir şeylerin –bir yaşam imgesinin- ifade edildiği şeklindeki anlayış, oyun kavramına ancak toplumsal hayatın daha evrilmiş bir aşamasında dâhil olur. İnsanın kozmosla bütünleştiği konusunda sahip olduğu bilinç, kendine özgü nitelik olarak, en yüksek ve en kutsal ilk ifadesini biçimin *içinde* ve oyun işlevinin *içinde* bulmaktadır. Kutsal bir drama ilişkin anlam yavaş yavaş oyunun *içine* dâhil olmaktadır. İbadet oyununa eklenmektedir. Ama bizatihi, kendinde oyun, ilk ve temel olgudur. (Huizinga, 2013,s. 37)

Huizinga'nın bu ifadesi oyunun “*oyun-ciddiyet iç içeliğinin*” öncelikli kısmını oluşturduğuna yönelik bir açıklamadır. Konunun başında hayvanlar ile insanların rasyonel olmayan bir alan olarak oyunda ortaklaşması da bu iddiayı güçlendirecek niteliktedir. Sonrasında tartışıldığı üzere oyun ile birlikte yer alan bir diğer etken olan ciddiyete değinilmişti. Ciddiyet kendini *oyunun* karşıtı olarak *var etmemiştir*. Bilakis *ciddiyet* de oyun kadar eskidir ancak bu olgu, kavram olarak *oyun* ile birlikte kendini karşıtı olarak gösterir olmuştur. Hayati ihtiyaçlar, oyun olsun ya da olmasın zaten “giderilmesi gereken” bir olgudur. Ancak insanlığın anlam ağında oyunla birlikte kendini *ciddiyet* olarak var etmiştir. Keza hayati ihtiyaçlara “*ciddiyet*” demek, oyun sayesinde mümkün olmuştur. Oyun ve ciddiyetin bir araya gelmesiyle, ikisinin etkileşiminin oluşturduğu kültür olgusuna ulaşılmıştır. *Oyun* ve *ciddiyetin* anlamlarının yer değiştirebileceği betimlendikten sonra kültürün insanlığın ilk zamanlarında bir birliktelik olarak *oyunun* gerçekliğe nasıl dokunabildiği ve o zamanlar insanlara sunduklarıyla gerçekliğin oyun içerisinde oyunun büyüsunün bozulmamasıyla kendine yer edindiğinin üzerinde durulmuştur. “Ruhsal bir öze kolektif inanç” ile *ciddiyet*, gerçeklik olarak oyunun içinde nasıl var olduğu üzerinde durulurken zaten çoktan oyun ve ciddiyetin iç içeliğini işaret eden kültürün alanına girilmişti. *Oyun* ve *ciddiyetin* bir aradalığı olarak kültür, sarmaladığı tüm topluluk ile kendine özgü bir gerçeklik yaratma başarısı göstermiştir. Bugün, küreselleşmiş dünyada bile bu iddianın mikro görünümleri yakalanabilir. Bugünün *ciddiyeti* para kazanma uğraşdır. Fakat para kazanma uğraşı aynı zamanda bir *oyundur*. “*Fiyat (bedel); kazanç* ve *ücret* alanları arasında semantik bir kopma gerçekleştirmek hemen hemen olanaksızdır. *Ücret* oyun alanına tamamen yabancıdır. Bir hizmetin veya çalışmanın meşru bedeli anlamına gelmektedir. Ücret elde etmek için oynanmamakta, çalışılmaktadır. Fakat İngilizcede, ücreti ifade etmek için kullanılan terim oyun alanından alınmıştır: *Wages*. *Kazanç*, aynı anda hem ekonomik mübadele alanına hem de bir yarışma biçimindeki oyun alanına dâhildir. Tüccar bir kazanç gerçekleştirir, oyuncu kazanç elde eder.” (Huizinga, 2013,s. 76) Kültürün ilk zamanlarından beri gelen *oyun-ciddiyet* ortaklaşması kültür hayatının bütün faaliyetlerini

doğurmaktadır. Hukuk, savaş, bilgelik, sanat, bilim hatta felsefe hem *ciddiyetin* hem de *oyunun* var olduğu alanlardır. Oyunsal rekabet, toplumsal hayat güdüsü olarak farklı kültürlerin farklı şekillerde “yeşermesine” bir maya gibi etki etmiştir. Kültürler arası farklar, küreselleşmiş dünyada kapitalizmi kendi yereline uygun olarak düzenlense de Anglo-Saxon kültüründen yola çıkan kapitalizmin bazı boyutlarda kendini olduğu gibi gösterdiği ifade edilebilir. Bugünün dünyasında televizyonun ulaştığı her yerde bir ekonomi kanalının mevcudiyetinden bahsedilebilir. Bu kanallarda yayınlanan programlarda “ X şirketi, günü 2 puan değer kaybederek kapattı.”, “Enflasyon verileri %9 olarak açıklandı.”, “Yatırımcılar Y şirketinin yükselişinden faydalanmak istiyorlar.” gibi söylemler dikkat çeker. Söylemler, ekonomi diline hâkim olmayan ve bu dile gömülmemiş biri tarafından sadeleştirildiğinde bazı şirketlerin kaybettiği, enflasyonun herkesi etkileyen bir olgu olduğu, insanların kazanmak için bir yönetime sahip olduğu yönünde sadeleştirilebilir. Sadeleştirmenin sonucunda ekonominin, oyuna ne kadar benzediği gözler önüne serilecektir. Kazanan, kaybeden, oyunun genelini etkileyen kurallar gibi oyuna dâhil olan her şey ekonomi alanında da mevcuttur. Ekonomi ile kültürün alan olarak belirlediği oyunlar arasındaki en büyük fark ekonominin insanların hayatlarını ve ülkelerin makro ekonomilerini etkileyen büyük bir gerçekliği de içerisinde barındırdığıdır. Marx’ın alt yapı olarak ilan ettiği büyüklükteki bir olgunun bile bugün “*oyun-ciddiyet iç içeliğini*” içerisinde barındırması şaşırtıcı değildir.

2.3. Oyunun Özellikleri ve Dönüşümleri

Oyun başlığı altında Huizinga’nın eseri bir yol gösterici olarak addedilirken aynı zamanda oyuna olan bakışına farklılıklar ve eleştiriler de eklenmişti. Çalışmanın bu kısmı da aynı tavrı sergilemektedir. “*Homo Ludens*” eserinde bahsedilen oyunun unsurlarına değinilirken, bu unsurlar farklılaştırılacak ve dönüştürülecektir. Huizinga, oyunun unsurlarını bir bütün olarak ele almış ve genel bir çerçeveye oturtmaya çalışmıştır. Bu bölüm kapsamında ise oyunun unsurları daha önce değinilmiş olan iki farklı oyun kavramı ile irdelenecektir. İlk kavram, kültürün yaratıcı unsuru olarak oyun; diğer kavram ise kültürün alan olarak belirlediği oyun olarak tanımlanacaktır. Bahsi geçen ayrıma gidilmeden önce Huizinga’nın oyun unsurlarını maddeler halinde incelemek yararlı olacaktır.

- Oyun serbesttir (free) ve bu nedenle özgürlüktür (freedom).
- Oyun “sıradan” yahut “asıl” hayat değildir.
- Oyun “sıradan” hayattan hem mekân hem de zaman olarak ayrışır.

- Oyun düzen yaratır, düzenini “dayatır”. Dayattığı kurallar kesin ve yücedir (supreme).
- Oyunun maddi kazanç ile bir bağı yoktur.

Maddelere göz gezdirildiğinde çalışmanın oyun başlığının tamamıyla çöktüğü iddia edilebilir. Ancak durum bu değildir. Huizinga, ne oyunu ayırtmış ne de oyun-ciddiyet iç içeliğine değinmiştir. Maddelerin çalışmadan bu kadar uzak görünmesinin nedeni, çalışmanın daha önce ifade edildiği gibi Huizinga’dan farklılaşma yoluna gitmiş olmasıdır. Kültürün yaratıcı unsurlarından biri olan oyunu iç içeliğini oluşturan ve gerçekliği “kapsayabilen” oyunun, kültürün alan olarak belirlediği oyun futbol örneği ile anlaşılabilir. İlk madde daha çok kültürün yaratıcı unsurlarından biri olan oyuna işaret etmektedir. Kültürün oluşumunda rol oynayan oyun, her şeyden önce gönüllü bir eylemdir. Herkesin reddedebileceği, katılmak istemediğini ifade edebileceği, zorlama olmaksızın kişinin isteğine bağlı olarak dâhil olabileceği bir alanı işaret etmektedir. Bebeklerin ve yavru hayvanların oynayışları buna örnek teşkil edebilir. Oyun, insanların birçok duygusunu tatmin etmesi açısından bir ihtiyaçtır. Ancak bu, oyunun diğer zorunlu ihtiyaçlar gibi olduğu anlamına gelmez. İnsanların oyun oynaması gerekir; fakat oyun, kendini diğer zorunlu ihtiyaçlar gibi dayatmaz. Oyun keyfe kederdir, istenildiği zaman oynanır, bu da oyuna bir serbestlik ve özgürlük atfeder. Çocukların, hayvanların ve yetişkinlerin oyundan zevk almasının en büyük nedenlerinden biri budur. Oyundan alınan zevk, mantık ve rasyonalite ile getirilebilecek herhangi bir açıklamadan çok daha büyük bir anlamı içerisinde barındırmaktadır. Fakat kültürün alan olarak belirlediği oyun kavramı için aynı iddiada bulunmak sorunludur. Çünkü; “oyun kültürel bir işlev haline geldiği zaman zorunluluk, görev ve ödev kavramları ona dâhil olmaktadır.” (Huizinga, 201,s. 25) Kültürün alan olarak belirlediği oyuna bakıldığında, oyun-ciddiyet iç içeliğinin devreye girdiği hemen fark edilebilir. Bugünün profesyonellik tanımı Huizinga’nın alıntısını en açık şekliyle temsil etmektedir. Profesyonel bir sporcu oyun oynadığının bilincindedir. Oyunun içindeki başarısının ve kazanma arzusunun yanı sıra para kazanmak, taraftarlarına istediklerini verebilmek gibi bir ödev ve zorunluluklarının da bilincinde olması beklenir. Kültürün alan olarak belirlediği oyun, büyüü bozulabilen bir oyun olarak gerçeklikle doğrudan bir ilişki halindedir. Dolayısıyla kültürün oluşumunda rol oynayan oyun metafor olarak “saf” ilan edilecekse, kültürün içindeki oyun bu saflığa gerçekliği çağırarak başka bir şeye dönüştürür. Artık oyun keyfe keder olmaktan çıkar, istendiği zaman değil, başkalarınca belirlenmiş bir zamanda oynanılması zorunlu kılınır. Bir keman virtüözü keman çalarken kendine göre en kutsal heyecanı duyuyor, kültürü oluşturan oyunun bütün unsurlarını hissediyor olabilir.

Ancak, yine para kazanma zorunluluğu ve performansının dinleyicilerce tatmin edici bulunması bu hissiyata gerçekliği çağdırmaktan geri kalmaz.

İkinci ve üçüncü madde aynı anda irdelenebilir. Kültürün oluşumunda etkili olan oyunun en önemli özelliklerinden biri, daha önce bahsedilmiş olan büyüdür. Oyun büyüü bozulmadığı sürece devam edebilen, zaman ve mekân konusunda kısıtlanmayan bir yapıya sahiptir. Dış uyarıyı kendi “gerçekliği” ile sarmaladığı sürece büyüyle devamlılığını sağlayabilir. Fakat kültürün alan olarak belirlediği oyun bu özellikten pek de pay al(a)maz. Çünkü oyun, kültür tarafından oyun olarak ilan edilmiştir ve böylece dış uyarının her zaman bir uyarı olarak kalması garanti altına alınmıştır. Tıpkı Valéry’nin hakem düdüğü gibi. Kültür tarafından alan olarak kabul edilen oyunun istenildiği anda büyüünün bozulabilmesi kültürün yaratıcı unsuru olan oyuna nazaran birçok kısıtlamaya maruz kalır. Dış uyarı, kültürün belirlediği alan olarak oyunu zaman ve mekâna mahkûm eder. Dış uyarı, sınırları çizilmiş oyunda bir başlangıç ve bitiş noktası sunar. Bir futbol maçı uzatmalar dâhil edilmediğinde 90, bir NBA maçı uzatmalar olmadan 48 dakikadır. Oyun, dış uyarı ile beraber mekân olarak da kısıtlanır, daha önce belirlenmiş bir alanda gelgitler olarak cereyan etmektedir. Dış uyarının varlığı daha önemli bir kısıtlamayı da meydana getirir. Oyun, kültür alanının içinde belirlendiği haliyle “gündelik” hayat olmaktan ayrışır. “Oyun bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi” (Huizinga, 2013,s. 25) haline gelir. Dolayısıyla, kültür tarafından belirlenmiş oyun, kültürün içinde ciddiyetten ayrı tutulan bir alana dönüştürülür.

Kültürün yaratıcı unsuru olan oyun düzen yaratır. İster hayvanların bile bir şekilde ortaklaşabildiği yazısız ve sözsüz bir anlaşma olsun, ister insanların zamanla yahut aniden koydukları kurallar olsun fark etmez, ortaya bir kurallar dizisi çıkar ve bu kurallar dizisi bir şekilde düzen yaratır. Köpekler oyun oynarken kulaklarını ısırılmazlar, bokta bel altı vurmamak yasaktır. Düzen yaratma özelliği kültürün alan olarak belirlediği oyuna da yansımıştır. “Her oyunun kendi kuralları olur. Bunlar, oyun tarafından çizilen geçici dünyanın çerçevesi içinde neyin yasa gücüne sahip olacağını belirlerler. Bir oyunun kuralları mutlak emredici ve tartışılmaz niteliktedir.” (Huizinga, 2013,s. 29) Eğer bu kurallara uyulmazsa oyunun anlam ağı bir anda çöker. Kurallar ihlal edildiği anda gerçeklik yahut dış uyarı oyunun mekanizması içerisinde kendini gösterir. Hakemin düdüğü her an oradadır.

Huizinga’nın bir unsur olarak görmediği ancak kitabında yer verdiği bir diğer özellik her iki oyunu da kapsayan bir yapıya sahiptir. Her iki oyun da gerilime, belirsizliğe, şansa işaret eder ve bunlar sonucunda bir gevşeme isteğini de beraberinde getiren bir yapı mevcuttur. Oyun kuralları içerisinde oyunu gerçekleştirme isteği, oyunun içerisindeki

eylemlere belirsizliği, gerilimi ve şans dâhil eder. Kumar oynanırken elin nasıl geleceği, karşıya nasıl bir elin gelmiş olabileceği ve kazanma ihtimalinin tartışması tüm bu hislere işaret eder ve oyun bittiğinde oyuncularda bir rahatlama ve gevşeme hissedilir. Bu noktada kaybedenin pek de rahatlayamayacağı iğneleyici bir şekilde dile getirilebilir. Dikkat edilmesi gerekirse kaybedenin “başına ne geleceği” değil, oyunun bittiğine yönelik bir rahatlama bahsedildiğidir.

Oyunun maddi kazanç içermemesi ise ayrıştırılan iki oyunun birlikte görülmesinden kaynaklanmaktadır. Kültürün yaratıcı unsurlarından biri olan oyun tarafından bakılacak olduğunda “saf” haliyle maddi kazanç içermiyor olabilir; ancak kültürün alan olarak belirlediği oyun ile en büyük farkı bu maddede ortaya çıkar. Çünkü insanlar oyun-ciddiyet iç içeliğine kazancı eklemlendirmek için hiç gecikmemişlerdir. Daha önce İngilizceden alınan örneği hatırlamakta fayda vardır. Kazanç (Wages) hem ekonomik alana hem de kutsal alana yansımıştır. Oyun içerisinde dengesi değişen bir öge daha vardır: “kazanmak”. Kültürün oluşmasında etkili olan oyun ekseninden bakıldığında oyun, oynanmak için oynanır, kazanmak için değil. Bu kapsamın kültürün alan olarak belirlediği oyunda ne derece değiştiği belirsizdir. Bir halk deyişine göre “önemli olan kazanılan msketler değil oyundur.” Antik Yunan’da agon ile beraber şeref, soyluluk ve şan için oynanırdı. Japon animelerinde gösterilen spor kültüründe kazanılıp kaybedilmesi değil, “elinden gelenin en iyisinin yapılması” önemlidir. Ancak aynı zamanda “Kazanmak, bir oyunun sonunda, ‘üstünlüğünü’ belli etmektir.” (Huizinga, 2013,s. 75) Dolayısıyla kazanmak, kültürden kültüre ve hatta bireyden bireye farklı kavranabilir ve bu nedenle kazanç, oyun unsurları arasında en belirsiz olan alandır. Her ne kadar Huizinga agon içgüdüsünde, önceliğin birinci olma ve onurlandırma olduğunu dile getirirse de bu içgüdü başka kazançlar da sağlamaktadır. Kazanç içgüdüsünün değişkenliği oyunun en belirsiz alanlarından biri olmasına rağmen kendini en açık şekilde gösteren unsur olmayı da ihmal etmez. Kazanç (Wages) örneği burada tekrar kendini göstermektedir.

Caillois’nin “*Man, Play and Games*” adlı eserinde Huizinga ile ortaklaştığı birçok nokta bulunmaktadır. Huizinga’ya ek olarak Caillois oyunu dört formda incelemeyi tercih etmiştir ve agonu Antik Yunan’dan alarak genel bir oyun tanımının içerisine oturmıştır. Oyunun dört formu Caillois’e göre agon, alea, mimicry ve ilinx olarak isimlendirilmiştir. Halüsinojen madde kullanımı, çocukların başları dönene kadar kendi etrafında dönüp yere düşmeleri gibi eylemler ilinx (vertigo), loto gibi şans oyunları alea, tiyatro ve rol yapma oyunları mimicry, satranç gibi oyunlar ise agona örnek olarak verilmektedir. Fakat bu formlar tabii ki homojen bir durumda değildirler, birbirleri ile ortaklaştıkları oyunlar da

mevcuttur. Bunun için verilen en bilinen örnek pokerin hem bir alea hem de bir agon oluşudur, hatta oyuncuların rol yaptığı hesap edilirse mimicry bile pokere dâhil edilebilir. Sınıflandırmalar bir kenara bırakılacak olursa Caillois ile Huizinga'nın oyunun genel özelliklerinde çoğu kez ortaklaştıkları görülür. Her iki düşünüre göre de oyun özgürlüğü, belirsizliği, oyunun kendi gerçekliğine geçişi (lokomotif olan çocuk örnek olarak verilebilir) işaret etmektedir. Aynı zamanda Huizinga ve Caillois oyunun düzen kurabilmesi ve kuralları olması yönünde de ortaklaşırlar. Her iki düşünürün ortaklaştığı noktaları dile getiren bazı okuyucular, her iki düşünürün oyunun üretim içermediği (“unproductive”), bir zaman, enerji, para kaybı olarak gördüğü noktasında da ortaklaştıklarını dile getirmektedir. Fakat böyle bir iddia Huizinga'nın Frobenius üzerinden anlatısını kurduğu oyunun irrasyonelliğini anlama çabasını görmezlikten gelmiş olur. Belki kültürün yaratıcı unsuru olan oyun, “saf” haliyle üretim içermiyor olabilir; ancak Huizinga'nın çalışmasında sık sık verdiği örnekler, oyunun kültür alanının içine girdiği anda üretime etki ettiğini gösterir niteliktedir. Huizinga'dan farklılaşma nedeni olan oyunun iki farklı kavram olarak görülmesi, iç içeliğin işaret eden kültürün içerisinde ciddiyetin oyuna ne denli müdahale edebileceğini gözler önüne sermektedir. Yukarıda bahsi geçen unsurların, bu çalışmada bugünün post-modern dünyasında değineceği bölümlerinde yolunu kaybetmemesi adına dikkatle irdelenmesi ve zaman kaybının anlam ağında bugünün örüntülerinin yakalanmasında büyük önem arz etmektedir. Oyunun dönüşen unsurları, oyun-ciddiyet iç içeliğinin değişen dengeleri adına bir ipucu sunmaktadır. Değişen dengelerin gelecek bölümde anlaşılması adına bu tür bir dönüşümün genel görünümü önem arz etmektedir.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

İNSANLARIN BİRİCİĞİ, KÜLTÜR

Kültürün “oluşumdan” sonraki süreci irdeleyecek olan bu bölümden önce, kültürün nasıl oluştuğuna yönelik iddialar eşliğinde bir bakış açısı sağlamak adına ölüm, oyun, “*oyun ve ciddiyet iç içeliğine*” değinilmişti. Bu bölümde ise oyun-ciddiyet iç içeliğinin sağladığı bakış açısıyla Antik Yunan’dan Dünya Savaşları’na kadar olan sürecin anlaşılmaya çalışılması ve ardından zaman kaybının kendini nasıl ve ne şekilde var ettiğine yönelik gözlemleri irdelemek üzerinde durulacaktır. Huizinga, oyunu anlamaya adanmış eserinde dünyanın birçok farklı bölgesinden farklı örüntüleri alıp işlese de bu çalışma kapsamında alanı daraltmak önem arz etmektedir. Huizinga için dünyadan örnekler vermek gerekli olsa da “*zaman kaybının*” ve diğer zamana atfedilen “sıfatların” esas problemlerden biri olarak belirlendiği bu çalışma kapsamında aynı yolun izlenmesi, konun daraltılmasının aksine dağılmasına neden olacaktır. Dünyanın çok farklı kültürlerinin, farklı çalışma alanları ve özgünlüklerini bulundurduğu reddedilemez. Ancak daha önce çeşitli noktalarda belirtildiği gibi küreselleşme, coğrafi keşiflerden beri Avrupa ve Amerika merkezli değişimler sergilemekteydi. Küreselleşmenin sosyolojide birçok farklı bakış açısıyla anlaşılmaya çalışıldığı ve tüm bu bakış açılarının kendi haklı yönleri olduğu ortadadır. Uzak Doğu’nun büyüyen ekonomilerinin ve post-modernist dünyanın içerisindeki belirsizliklerin küreselleşme etkilerini belirginsizleştirdiği söylenebilir. Her ne kadar Batı’nın küreselleşme ile yansıtıkları dönüşerek yerele uyum sağlasa da bu çalışmanın ana konusu olan zaman kaybı, küreselleşmenin Avrupa kısmı ile doğrudan bağlantılıdır. Dolayısıyla, Avrupa’nın kendini mirasçısı ilan ettiği Antik Yunan’dan başlayarak bugünün Avrupasına doğru bir yol haritası çizmek konuyu daraltmak ve dağıtmamak adına yararlı olacaktır. Oyunun rekabet ve yarışmaya işaret etmesi, insanlar ile hayvanlar arasında ortaklık gösterdiği zamanlara kadar gitmektedir. Oyunu bir yarışma ve rekabet olarak görmek sadece insanlara özgü bir tutum değildir. Huizinga, hayvanlar âleminde kargaların uçuş yarışları yapmalarını ve kuşların koro halinde ötüşmelerini örnek olarak gösterirken; Cailliois, atların dayanıklılık ve güç için yaptıkları yarışları işaret etmektedir¹³. Oyun, hem rekabet ve yarışmayı içermesi hem de kültüre etki edebilmesi adına birden fazla kişiye veya gruba ihtiyaç duyar. Oyun, rekabet ve yarış yaratabilmek için karşılıklı en az iki grubu içerisinde barındırmalıdır.

Bireyin kendi ile rekabete girmesi bugün “kişisel gelişim” adına önem arz edebilir; ancak oyunun kültürü yaratan etkisini gösterebilmesi için bundan çok daha fazlasını

¹³ Cailliois R., **Man, Play and Games**, The Free Press of Glencoe, New York, 1961.

bünyesinde barındırmalıdır. İnsanların hayvanlarla ortaklaştığı oyunsal rekabet kültürünün oluşumuna önyak olmuştur. Karşı tarafa üstün gelmek için “ilerlemek”, “daha iyi olmak” gereklidir. Her iki tarafın bu gerekliliği yerine getirmesi sonucu oluşacak güç dengeleri, insanın biyolojik özellikleri ve çevre etkileri ile birlikte insanların hayvanlardan “sosyolojik” anlamda ayrışmasına öncülük etmiş olabilir. “Oyun her zaman bir başarı sorunu içerir.” (Huizinga, 2013,s. 72) Bu başarı sorunu kültürün apaçık oyun olarak belirlediği alanda zorunluluklar ve gerekliliklerle yüzleşebilir ve iki oyun kavramına da dâhil olan gerilim, başarı sorunuyla birlikte kendini var eder. Rekabet ve yarışın olduğu her yerde “kazanmak söz konusudur ve insan öyle bir tutkuyla kazanmak ister ki bu durum oyunun hafifliğini ortadan kaldırma tehlikesi taşır.” (Huizinga, 2013,s. 72)

Oyunsal rekabetin ve yarışın tek başına insanlığı bugüne getirdiğini iddia etmek naiflik olurdu. Huizinga, kültürün oynanarak oluştuğu iddiasına, oyun-ciddiyet iç içeliğini destekleyen bir ifade ile devam etmiştir:

“Kültür malzemesinin daha karmaşık, dağınık ve geniş hale gelmesi ve toplumsal, bireysel ve kolektif hayat ile üretim tekniğinin daha incelmış bir örgütlenmeyi bilir hale gelmesiyle birlikte, bir uygarlığın temeli, oyunla muhtemelen bütün temasını kaybetmiş olan kavram, sistem, kavrayış, doktrin, ölçü, yapaylık ve örflerin istilasına uğrar. Kültür giderek daha ciddi bir hale gelir ve oyuna artık yalnızca ikincil bir yer verir.” (Huizinga, 2013,s. 104)

Kültürün ilk aşamalarından Roma’ya kadar olan süreçte Huizinga’nın ciddiyete yaptığı vurgu kabul edilebilir. Ancak, oyunun yalnızca ikincil bir yere çekilmesi iddiası sorunludur. Oyun-ciddiyet iç içeliğinden bakıldığında oyun geri plana düşmez, sadece unutulur ve dönüşür. Oyun ciddiyetle o kadar karmaşık bir bütünleşmeye girer ki, sadece bir “fenomen” hakkında sorulabilecek en “incelikli” sorular oyunun tekrar görülebilmesine olanak sunar. Tezin ilk andan itibaren olan meselesi ve tüm bu yolu irdeleme nedeni de tam olarak budur. Kültür, Antik Yunanla birlikte ciddileşiyor gibi görünmesinin nedeni oyun ciddiyet iç içeliğinin değişen dengeleridir:

Yunan toplumunda agona ilişkin kavram oldukça erken dönemlerde öylesine bir yer kazanmıştır ki, zihinlerin artık onun oyunsal karakterinin bilincine varma olanağı ortadan kalkmıştır. Müsabaka Yunanlılarda her durum itibarıyla öylesine yoğun bir kültürel işlev haline gelmiştir ki, ‘alışılmış’ ve tamamen meşru bir şey sayılmış, dolayısıyla oyun olarak hissedilir olmaktan çıkmıştır. (Huizinga, 2013, s. 53)

Huizinga'nın işaret ettiği nokta, tezin gidişatı için çok büyük önem arz etmektedir. Oyunun unutulması Bauman'ın ölümün eğretilenmesi ile bir benzerlik göstermektedir. Bauman'a göre kültür, geliştiği için gelişmekteydi. Oyunun irrasyonel doğasıyla birlikte unutulması, kültürün ölümü eğretilme "işlevine" katkı sağlar niteliktedir. Oyunun irrasyonelken, rasyonel bir işlev göstermesi ve kültürün oluşmasında bir unsur olması düşünüldüğünde, ölümün irrasyonelliğini eğretilen bir başka irrasyonel unsur, kültürle birlikte rasyonel hale gelirken, topluluklar tarafından unutulması –bu çerçevede eğretilenmesi- anlaşılabilir görünmektedir. Bourdieu "*Pratik Nedenler*" eserinde şunları dile getirmektedir:

Oyun oynadığımız dünyanın yapılarına uygun olarak yapılanmış bir zihniyetiniz varsa, her şey sizin için apaçıktır ve oyun oynanmaya değer mi gibi bir soru aklınıza gelmez. Bir başka deyişle, toplumsal oyunlar, kendilerini oyun olarak unutturan oyunlardır ve *illisio* zihinsel yapılarla toplumsal uzamın nesnel yapıları arasında varlıksal suç ortaklığı ilişkisinin sonucu olan bir oyunla aramızda kurulan büyümlü ilişkidir... Sizin için önemli olan oyunların önemli ve ilginç olduğunu düşünürsünüz çünkü bunlar sizin kafanıza, bedeninize, oyun anlamı olarak adlandırılan şey tarafından dayatılmış ve ithal edilmiştir. (Bourdieu, 2006,s. 139)

Oyunun geri plana düşmesi olarak algılanan, oyunun unutulup belirsiz hale gelmesidir. Ölümün eğretilenmesini sağlayan kültürün yaratıcı unsuru olan bir olgunun öylece yok olup yerine ciddiyete bırakacağını düşünmek büyük bir hata olurdu. Oyun sadece eğretilenmiş, kültürün alan olarak belirlediği oyunun yanı sıra kendi varlığı müphemleşmiş ve bir ruh gibi toplumun her noktasını sarmalar hale gelmiştir. Tüm bunların ışığında takibe başlanması gereken nokta olarak Antik Yunan'da agon kültürünün neyi işaret ettiği bir sonraki bölümün konusudur.

3.1. Zaman Kaybının Kaynağı: Antik Yunan'da Rekabet Ruhü

Agon, kelime anlamıyla boğuşma (struggle) ve yarışma-mücadele-rekabet (contest) anlamını işaret etmektedir. Antik Yunan'da agon bu anlamıyla birden fazla alanda kendine yer edinmiştir. Spor alanında Olimpiyat oyunları gibi yarışmaları; din alanında dinsel festivalleri; tiyatrodaki trajedi ve dramayı; edebiyatta entelektüel çekişmeyi; sosyopolitik alanda ise karşıt güçlerin birbiriyle olan çatışmalarını kendi anlam ağının içine almaktadır. "Agonal" kavramını sosyolojinin agona eğilmesinden önce ortaya atan Jacob Burckhardt agonu: "Sadece Yunanlılara özgü bir olgu olarak düşünmüştür. Burckhardt diğer hiçbir halkın bilmediği itici güce 'agonal' adını vermektedir." (Huizinga, 2013,s. 100) Burckhardt, diğer "barbar" ve "ilkelerde" de mücadelenin olduğunu kabul ediyor ama agonun aksine

bunun yalnızca sınırlı bir anlamı olacağını öne sürüyordu. “Yunanlılar, rekabetin mümkün olduğu her alanda yarışma düzenleme âdetine sahiplerdi.” (Huizinga, 2013,s. 102) Ehrenberg’e göreyse agon “Hayatın, düşüncenin ve eylemin bütün ciddiyetinin ortadan kaldırılması, her tür yabancı ölçü karşısında kayıtsızlık, zafer kazanmak gibi bir amaç dışında her şeye karşı umursamazlık” (Huizinga, 2013,s. 103) anlamı taşımaktadır. Huizinga ise agonal işlevin daha genel tanımıyla, rekabeti işaret ederek, tüm dünyada izlerinin olduğunu belirtir: “Her uygarlığın gelişiminde, agonal işlev ve yapı en aşikâr ve çoğu zamanda en güzel biçimlerine, arkaik dönemlerden itibaren ulaşır.” (Huizinga, 2013,s. 104)

Huizinga, Antik Yunan’da oyun anlamına gelen paidá, paída, arthuró gibi kelimelerin anlamlarını açarak bu kelimelerin işaret ettiklerinin agon kavramından farkını irdelemek ile işe başlamıştır. Huizinga’ya göre agonun “içeriği, oyun kavramının esaslı bir bölümünü feda etmektedir. Ciddi-olmayan ve oyunsal kavramları burada genel olarak açık bir ifadeye sahip değildir.” (Huizinga, 2013,s. 52) Buradan çıkartılacak olan anlam, agonun oyun alanına rahat bir şekilde yerleştirilebilecek kadar belirgin olmadığı ve içerisinde agonu belirsiz kılacak kadar yoğun bir ciddiyet ve gerçekliğin yer aldığıdır. Bu nokta Huizinga’yı zora sokmuş görünse de oyun-ciddiyet iç içeliği ile bakılacak olduğunda “olması gerektiği” gibidir. Kültürün yeterince “ilerlediği” Antik Yunanda oyun ve ciddiyetin bu kadar birbirine geçmiş olması şaşırtıcı değildir. Agon tanımındaki bu belirsizlik, Huizinga’nın eleştirilmesine neden olmuştur. Bolkstein, Huizinga’nın Antik Yunan’ın tüm müsabakalarını oyun alanının içine dâhil etmesini eleştirmiştir. “Eğer Yunanlılar için tüm hayatın bir oyun olduğu iddia edilmeyecekse, bütün bunların *oyun*’la hiçbir ilişkisi yoktur.” (Huizinga, 2013,s. 52) Bu eleştiriye bakılarak Bolkstein’in oyunu, kültürün apaçık bir alan olarak belirlediği oyun ile sınırlı bıraktığını ve hayatın son derece ciddi bir şey olduğunu düşündüğünü söylemek pek de yanlış olmaz gibi görünüyor. “Neden tüm hayat bir oyun olarak görülmesin?” sorusunun cevabı ne kadar belirsiz ise, “Hayat son derece ciddi midir?” gibi bir soru da o kadar belirsizdir. Bu iki soru da hayatı, oyun ve ciddiyet içeriğinde uç noktalarda görmenin izlerini taşımaktadır. Daha önce bahsedildiği üzere hayat ve kültür, hem oyunun hem de ciddiyetin birlikteliğini barındırmaktadır. Bolkstein’in eleştirisi Levi-Bruhl’u ve Frobenius’u anımsatmaktadır. İrrasyonel oyunun anlaşılabilmesi durumunda Bolkstein’in eleştirisi yerinde görülebilir. Huizinga ile Bolkstein’in tartıştığı nokta kültürün yaratıcı unsuru olan oyun ile kültürün apaçık alan olarak belirlediği oyunu iki farklı kavrammış gibi ele alarak, kültürün yaratıcı unsuru olan oyuna eğilmeden, oyunu kültürün içerisindeki haliyle irdelemelerinden kaynaklanmaktadır. Oysaki “Oyunun Özellikleri ve Dönüşümü” bölümünde bahsedildiği gibi bu iki oyun kavramının teması asla

kesilmemektedir, sadece dönüşürler. Agona dönülecek olduğunda da Huizinga, Bolkstein'in eleştirisine, oyun-ciddiyet iç içeliğine göz kırparak bir yanıt sunmuştur: "Agon ister Yunan kültürü çerçevesinde ister tüm dünyada ele alınsın, oyunun bütün biçimsel özelliklerini taşımakta ve işlevsel olarak, öncelikli bir bölümü itibariyle şenlik alanına yani oyunsal alana ait bulunmaktadır. Kültürel işlev olarak müsabakayı, oyun-şenlik-ibadet ilişkisinden ayırmak tamamen olanaksızdır." (Huizinga, 2013,s. 53) Agon, Bolkstein'in dile getirdiği gibi son derece ciddi bir alan olabilir. Ancak aynı zamanda Huizinga'nın da işaret ettiği gibi oyunsal alandan bağlarını koparamaz. Agon hem oyunu hem de ciddiyeti içinde barındıran bir sentez olarak kültürün içerisinde yer almaktadır.

Agon'un temeli kendini en açık şekilde Homeros'un dilinden göstermektedir: "*Aien aristeuein kai hupeirocha nemmenai allón* (ötekileri geçerek, hep en iyi olmak)." (Huizinga, 2013,s. 93) En iyi olabilmek namına verilen çaba Antik Yunanda agon sonucu erdem, şeref ve onuru getiren unsurdu. Ancak, bu durum kendi içinde bir başka anlamı da içerir: "Erdemin yarışma biçimi olarak yüceltilmesi, kendiliğinden, rakibin değerinin düşürülmesine dönmektedir." (Huizinga, 2013,s. 92) Ayrıca, Homeros en iyi olma yolunda diğerlerinin nasıl geçileceğine dair hiçbir etik soruna değinmemiştir. Tarih Nietzsche'nin sözlerini onaylarcasına genellemelerin yanlışlığına vurgu yapmaktan geri kalmamıştır. Homeros'un ortaya attığı en iyi olma durumu uzun zaman sonra "Amaca giden her yol mübahtır'a"¹⁴ dönüşmüş görünmektedir. Agonun bir rekabet ruhu yaratması ve Yunanlılarda yaşamın her yerine yayılmış olması kendini Antik Yunan'ın mirasçısı addeden Avrupa'yı uzun bir süreçte etkilemiştir ve etkilemeye devam etmektedir. Rekabet ve yarışın oyun-ciddiyet içeçeliği ile iç içe geçtiği agonal kültürün ruhu Weber'e kadar ulaşacaktır.

3.2. Agon'dan, Weber'in Kutsal Mekânından Kaçan Ruha

Roma dönemi, daha önce bahsedilmiş olan Huizinga'nın "ciddiyetin daha çok ön plana çıktığı" yönündeki iddiasını destekler niteliktedir. Oyunun içeriği, Roma döneminde görülmesi zor bir hal almıştır. Agonun oyundan çıkmış olduğunu kesin suretle savunan Huizinga bile Roma'da oyunun izlerini bulmakta zorlanmış ve Roma'nın Antik Yunan ile zıtlık içerdiği yönünde bir iddia sunmuştur. "Antik Latinlik karakteri bize, yavanlık, katılık, ekonomi ve hukuk alanındaki pratik düşünce tarafından belirleniyormuş gibi gelmektedir." (Huizinga, 2013,s. 220) Roma deyince akıllara askerlerin işlevsel kullanımı (Lejyonların yol yapması gibi), bolca kentleşme ve hukuk gibi pratik alanlar gelmektedir. Ancak, Huizinga'nın iddia ettiği üzere Roma'nın döneminde yaptığı yeni kentler kurma, kentleri

¹⁴"The end justifies the means."

birbirine bağlama, iaeş dağılımı ve muhteşem yapılar inşa etmek dâhil halk yaşayışında oyun ve agonal süreç pek görülmemektedir. Roma döneminde kişilerin rekabeti, kölelerin rekabetini seyretme ve bundan tat almaya dönüşmüştür. “Roma devletindeki oyunsal unsur, en açık olarak şu sloganda ortaya çıkmaktadır: *Panem et circences*¹⁵; bu halkın devletten belediklerinin ifadesidir.” (Huizinga, 2013,s. 224) Roma bir dünya imparatorluğuydu ve kendinden önceki Mısır ve Helen kültüründen beslenmişti. Birçok kültürün kendi “gelişimlerinden” bağımsız olarak başka bir medeniyeti karma bir şekilde beslemesi oyunsal temellerin belirginsizleşmesine neden olmuş gibi görünmektedir. Agon kadar kökleri belirgin olmayan oyunu görmek için Roma’nın kendi pratik düşüncesine yaklaşmak gerekebilir. Askeri başarıların, bürokrasinin ve aile isimlerinin en önemli unsurlar olduğu Roma, Antik Yunanın agorasından farklı bir yapılanma içerisindeydi. Şan, şeref ve onurun, isim ve statü üzerinden yürüdüğü varsayıldığında bu sıfatlar için halkın köle ve işçi kısmının önünde bir agonal işlev sunmak önemini kaybetmiştir. Herkesin gördüğü Antik Yunan agonu Roma’da üst düzey aileler arası bir strateji ve satranç oyununa dönüşmüş görünmektedir. Şan ve şöhretin halktan ziyade imparator yahut üst düzey yöneticiler tarafından verildiği bir sistemden bahsedilmektedir. Roma’nın sınırları ve sahip olduğu nüfus düşünüldüğünde agonal işlevin Yunandaki gibi devam etmiş olması olanaksızdır. Fakat, Roma sınırları içerisinde herkesin bildiği kişilere kendini göstermek, temsil ve statü ile aynı şan ve erdemi getirmiş gibi görünüyor. Roma başkentinde yürümekte olan binlerce pratik işin dağılımı ve bunların gerçekleştirilmesi ailelerin güç dengelerini değiştiren unsurlardı. Başarılı bir genç asker, imparator tarafından yeni kurulan bir şehre yönetici olarak “ferman” ile gönderildiyse sıradan halkın bu şanı yahut statüyü sorgulaması pek olası değildir. Fakat, yeni şehrin diğer önde gelenleri için, oyuna yeni bir kişi katılmıştır. Huizinga, Roma’yı yorumlarken halkın oyunsal alanı olan *panem et circences*, festivaller, gladyatör savaşları ve diğer yarışların seyredilmesine değinmiştir. Bu öğelerin oyun alanına dâhil olduğu doğrudur. Ancak kültürün yaratımında etkili olan oyunun rekabet ruhu, Roma’nın fiziki ve demografik özelliklerinden dolayı üst düzey aileler ve yöneticiler arasına sıkışmıştır. Her grubun işlerini baltalanmadan yapabilmesi ile diğer grupların işlerini baltalamak üzerine dönen son derece ölümcül bir oyun Roma’nın üst düzey mensupları arasında kendini var etmeye devam etmiş görünüyor. Tüm Roma tarihinin incelenmesi mümkün olmayacağından Roma’dan sonra gelen dönemi de aynı şekilde irdelemek gerektiğinden çalışmanın devamı Ortaçağ Avrupa’sına sıçrama yapmıştır.

¹⁵Eski Roma işsiz güçsüz halk kitlelerinin anarşiye kaymamaları için, devlet tarafından karınlarının bedava doyurulmasını, barındırılmalarını ve eğlendirilmelerini ifade eden mecazlı terim: Ekmek ve Sirk.

Huizinga'nın işaret ettiği gibi, Ortaçağ'da, kültürün alan olarak belirlediği oyun, Roma'dan daha zengin bir dönemi işaret etmektedir. “Ortaçağ oyunla, çılgın ve ipe sapa gelmez halk oyunları doludur; kutsal anlamlarını kaybederek, katıksız eğlence haline dönüşen putataparlık dönemi unsurlarıyla, görkemli ve ciddi şövalye oyunları, incelmış ilanı aşk oyunları ve diğer birçok oyun biçimiyle doludur. Fakat bu oyunsal biçimler gerçekten kültür yaratıcı bir işlevi içermez.” (Huizinga, 2013,s. 227) Ortaçağ, kültürünün çoğunu antik geçmişinden miras almıştır. Ortaçağda var olan oyunlar –şövalye yarışmaları ve rekabeti- köken olarak Roma'dan ayrı kalan Kelt-Germen veyahut daha eski kültürlerin süregetirdiği rekabet ruhundan kaynak almışlardır. Huizinga'ya ek olarak söylenebilir ki Roma karma medeniyetinde azalan kültürün alan olarak belirlediği oyun, kaynağını Roma dışından alan Ortaçağ'da tekrar görünür olmuştur. Rekabetin ruhu üst düzey ailelerden tekrar halka dönmekten çekinmemiştir. Ancak, Ortaçağ'da kültürün yaratıcı unsurlarından olan oyunun bir işlevinin olmadığını söylemek haksızlık olacaktır. Ortaçağ'ın kilise ve kralların baskısında yaşayan Avrupa'sı, insanlığın oyun mirasını devam ettirmeseydi Ortaçağ'dan Rönesans'a uzanmak pek de mümkün olmazdı. Kilisenin ve kralların, ölümcül kurallar koyan ve düzenleyen konumu, metafor olarak kültürü yaratan oyun için, bu iki kurumun kollarının uzandığı hayatın her noktasını bir oyun alanı haline getirmiştir. Her düzen, değişimden nasibini alır ve değişim, sıklıkla düzen ile örülmeye çalışan duvarın çeşitli çatlakları ve kanalları kullanıldığında kendini gösterir. Değişimi getirecek olan çatlakların bulunması ile bulmaca çözenin ruhu birbirine benzeşmektedir. Açıkça söylenen bir deyim vardır: “Kurallar yıkılmak içindir.”¹⁶ Ortaçağ'dan Rönesans'a uzanan tarihsel süreç kural/düzen ile bu ikilinin çözülmesi arasında geçen ciddi bir oyunun sonucunda ortaya çıkmış gibi görünüyor. Bizzat o dönemde yaşayan insanların kurallar ile gelen kilise-krallar düzenini, kendi yarattıkları kanallarla yıpratıp aşmaları, oyunsal ruhun aralarında dolaştıklarını gösterir niteliktedir.

Huizinga, eserinde Roma'ya kadar olan tarihsel süreci oyun-ciddiyet iç içeliğine yaklaşarak incelerken Ortaçağ'dan itibaren oyun-ciddiyet dengesinden ziyade oyunun açık ve net görülen, kültür tarafından belirlenmiş alanlarını incelemeyi tercih etmiş görünmektedir. Ortaçağ'ın Kelt-Germen geçmişinden gelen şövalye unsurlarından sonra Rönesans'ın oyun açısından zengin olduğunu dile getirmiştir: “Antik çağın taklidi, bu dönem insanların gözünde kutsal bir ciddiyete sahip bir iş sayılmaktaydı... Leonardo ve Michelangelo'dan daha ciddi kişiler düşünmek olanaksızdı. Ama Rönesans'ın tüm manevi tutumu genelde oyunsal bir tutum olmuştur.” (Huizinga, 2013,s. 227) Birbirine eklemlenen

¹⁶The rules are made to be broken

ve tartışan entelektüel değerler, en iyi eseri koymak adına yapılan tüm inşa, resim ve heykeller her iki oyunun rekabet ruhunu tüm döneme yansıtmayı başarmıştır. Rönesans'ın sanatsal, bilimsel, felsefi ve diğer birçok alanında oyunun varlığını görmek zor değildir. Daha önce bahsedildiği üzere Huizinga, kültürün zamanla ciddileştiği yönünde bir iddia ortaya koymuştur ve Rönesans'ın kültürün alan olarak belirlediği “oyun ruhunu” yakalamış olsa da, Rönesans döneminde kültürün yaratıcı unsuru olan oyun, ciddiyete karışmıştır. Leonardo ve Michelangelo'dan daha ciddi kimsenin olmadığı ifade edilirken, onların oyundan türeyen rekabetini gözden kaçırmış gibi görünmektedir. Bilimin ve felsefenin bir şeyleri merak etme ve çözme isteği, Rönesans döneminde, insanlık tarihinde en yoğun olarak hissedilen zamanlardan biridir. Yapboz ve bulmacada bulunan oyun, bilimin ve felsefenin de içinde bulunmaktadır. Dolayısıyla bu dönemin oyunsal ruhunun gözden kaçırılması oldukça zordur. Ancak, Rönesans dönemi sonrası Huizinga, oyun arayışında moda, kültürün belirlediği oyun alanı, edebiyat ve sanat konuları içerisinde boğulmuş görünmektedir. Bu bağlamda Rönesans sonrası dönem Huizinga'da Roma dönemini andırmaktadır. Oyunun Rönesans ile birlikte değişen biçimi, oyunu yine belirsizliğe itmiş izlenimi yaratmaktadır. Çalışmanın bakış açısı haline getirmeye çalıştığı oyun-ciddiyet iç içeliği Rönesans sonrası dönemi Huizinga gibi Hümanizma, Romantizm, Barok gibi dönemlere ayırmak yerine oyunun belirsizleşmesi üzerine kültürü yaratan oyunu Huizinga'nın ölümcül bir ciddiyet olarak gördüğü ekonomik ve dinsel alanda araştırmak gerektiği üzerinde durmaktadır. Reform sonrası bu dönemler için çalışma, Weber'in “*Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhu*” eserini omurgasına eklemektedir.

3.3. Weber'in Kilisede Tutsak Ruhu ve Kaçışının Sonuçları

Huizinga'nın Rönesans'tan sonra kültürün belirlediği alan olan oyuna yönelmesiyle birlikte bir yol ayrımına gelinmiştir. Çalışma kapsamında kültürün yaratıcı unsuru olan oyun ve oyun-ciddiyet iç içeliğini reform ile gelen Protestanlığın içerisinde irdelemek, Frobenius'un kutsal alanın içinde gördüğü oyun ile aynı doğrultuda bir anlama çabasıdır. Weber'in “kapitalizm ruhu” kavramını anlayabilmek ve kavramın oyun-ciddiyet iç içeliğinden bakıldığında nerede olduğunu kavrayabilmek amacıyla öncelikle Protestanlığın Kalvenizm koluna bir göz atmak gerekmektedir. Kalvenizm'in bir “ahlak” ağı örebilmek için oluşturduğu çerçeve, her kutsal olan gibi içerisinden anlamaya çalışarak görülebilir. Kalvenizm'in temelleri, yaygın olarak kullanılan bir kısaltma olan “T.U.L.I.P” (lale) ile özdeşleşmiştir. Aşağıdaki maddeler Kalvenizm'in bakış açısından *dile getirilmekte* ve Kalvenizm çerçevesi içerisinde sunulmaktadır.

Total Depreivity (Tamamen Bozulmuşluk ve Tamamen Yetersizlik): Kalvenistler, insanın tamamen bozulmuş ve yetersiz olduğundan bahsederken insan varlığının bütün olarak günahattan etkilenmiş olduğunu işaret ettiklerini dile getirmektedirler. Günahkârlık, insanın bedenine, ruhuna, iradesine işlemiştir. Kurtulmamış bir insan, hayran olunacak nitelikler ile donatılmış olabilir ancak ruhsal olarak Tanrı'nın gözünde, kurtulmamış günahkârlar iyi şeyler eylemek konusunda yetersizdirler. Tanrı, Âdem'i doğru yaratmıştır ve Âdem'i yarattığında, Âdem'de hiçbir kötülük bulunmamaktadır. Özel olarak Âdem, günahattan özgürdür fakat düştüğünde kendisine ve soyuna ruhsal ölümü getirmiştir. Bu nedenle insanlık ruhsal alanda doğru karar verebilme yeteneğini kaybetmiştir. İnsanlar hala özgürce seçim yapabilirler ancak ruhsal olarak iyiliği kötülüğe yeğleme yeteneklerine artık sahip değildirler. Günahın egemenliği tüm insanlığı kapsar çünkü Âdem herkesin atasıdır. Âdem düşüşüyle beraber tüm insanlığı günahın egemenliği altına almıştır dolayısıyla tek bir kişi bile doğru değildir. Bu bozulmuşluk ve yetersizlik nedeniyle İsa'nın insanların günahlarından kurtulması için ve kurtuluşa ermeleri için kendini feda etmesi insanlar için yeterli değildir. Kurtuluşa ermek için imanlı olmak da yetmez, insanlara asıl iman Tanrı tarafından lütfedilir. İnsan, dininin gereklerini ne kadar yerine getirirse getirsin, ne kadar çalışırsa çalışsın, ona Tanrı tarafından iman lütfedilmediyse kurtuluşa eremeyecektir.

Unconditional Election (Koşulsuz Seçim): Âdem'in düşüşü nedeniyle tüm insanların Tanrı ile bağları kesilmiş ve O'nun sevgisi üzerindeki tüm haklarından vazgeçmişlerdir. Tanrı bütün insanları günahlarıyla bırakıp hiç birine merhamet etmese tamamıyla adil olurdu. Tanrı'nın kurtuluş sağlama mecburiyeti yoktur. Seçilmişlik, Tanrı'nın düşmüş olan Âdem'in soyundan bazıalarını Dünya'nın kuruluşundan önce seçmesinden ileri gelmektedir. Tanrı'nın herkesi kurtarmaya ya da kimseyi kurtarmamaya gücü yetmektedir. Fakat bunun yerine bazı kişileri kurtarmayı ve bazıalarını bunun dışında tutmayı tercih etmiştir. Kutsal Kitap'ta kurtuluşa ereceklerden seçilmiş bir halk olarak bahsedilmektedir. (Dolayısıyla insanlar arası devlet, millet gibi ayrımı yapılmadan seçilenlerin olduğu işaret edilmektedir.) Seçilmişlik, kurtuluş değildir ancak kurtuluşa doğru bir basamaktır.

Limited Atonement (Sınırlı Kefaret): Seçilmişlik kendi başına kurtuluş değildir, sadece günahkârları işaretler ve bazı insanları diğerlerinden ayırır. Tanrı tarafından seçilenlerin kurtarılması gerekmektedir. İsa, Tanrı'nın seçtiği insanlar namına hareket ederken, Tanrı'nın yarasını kusursuz olarak yerine getirmiştir. Böylece seçilmişler Tanrı'ya iman ettikleri an kendilerine mal edilen kusursuz doğruluğa yönelirler. İsa'nın yaptığı aracılığıyla seçilmişler Tanrı'nın önünde doğru sayılmışlardır. Aynı zamanda İsa'nın çektiği acılar aracılığıyla bütün suçluluktan ve suçlamalardan da özgür kılınmışlardır. Seçilmiş

oldukları yahut kendi yapmış oldukları ve olacakları eylemler nedeniyle değil, İsa'nın kurtarıcılığı sayesinde kurtulmuşlardır. İsa'nın, Dünya'nın kuruluşundan bu yana her erkek, kadın ve çocuk için kurtuluşu güvenceye alması İsa'nın daha büyük bir acı çekmesini gerektirmemektedir ve İsa'nın çektikleri yeterlidir. Ancak İsa, Tanrı tarafından *sadece* seçilenleri kurtarmak için gönderilmiştir.

Irresistable Grace (Karşı Konulamaz Lütuf): İsa geldiğinde seçilenlerin kurtuluşunu güvenceye almıştır. Ancak seçilme ve kurtarılma, kurtuluşu tamamlamaz. Tanrı'nın kayıp günahkârları kurtarması, İsa'nın itaati ve ölümünün getirdiklerinin seçilmişlere uygulandığı Kutsal Ruh'un yenileyiciliğini de kapsamaktadır. Tanrı hem içten hem de dıştan çağrıda bulunmaktadır. Dışarıdan gelen çağrı her insan için vardır. Ancak Kutsal Ruh aracılığı ile gelen içsel çağrı sadece kurtuluşa ereceklere hastır. Müjde'nin genel dış çağrısı reddedilebilir fakat Ruh'un içsel çağrısı, çağrı yapılan kişilerin Mesih'e iman etmelerini sağlamakta hiçbir zaman başarısız olmamıştır, olmayacaktır.

Preservation of the Saints (Azizlerin Sabatı): Hıristiyan olan herkes cennete gidemez. Sona kadar dayananlar, kutsallar, Ruh tarafından ayrılmış olanlardır. Gerçek inanlar da ayartılabilir ve büyük günahlar işleyebilirler ancak bu günahlar onların kurtuluşlarını kaybetmelerine neden olmaz ya da onların İsa'dan ayrılmasına neden olmaz.

Her inanç sistemi gibi Kalvenizm'e dışarıdan bakılacak olduğunda, çalışmada bahsi geçen bir hataya düşüleceği ve Huizinga'nın değindiği determinist bakış açısıyla değerlendirme yapıldığı görülecektir. Bir inanç sistemini anlamaya çalışmak için o inanca sahip biri gibi düşünmek gerekir.¹⁷ Bourdieu'nun sözlerini kulak vermekte fayda vardır: "Saint-Simon'da tekke kavgasına ilişkin (kim önce selam vermeli?) parçayı okuduğunuzda, eğer bir saltanat ortamında doğmamışsanız, saltanat adamlarına özgü *habitus*'ünüz yoksa ve eğer kafanızda oyunda da mevcut olan yapıları taşıyorsanız, bu çatışma size boş ve gülünç gelir." (Bourdieu, 2006,s. 139) Bu bağlamda her inanç sistemi, inananları için daha önce ifade edildiği gibi gerçekliğin kendisidir. Kalvenistler için Kalvenizm, kutsal oyun olarak hayatın en ciddi parçasıdır.

İlk bakışta Kalvenizm büyük bir karamsarlık içeriyor gibi görünmektedir. Diğer birçok inanın aksine tüm insanlığın değil, insanlığın bir kısmının kurtuluşa ereceğini işaret etmesi tek başına karamsarlık için yeterli bir neden olarak görülebilir. Birey ne kadar çalışırsa çalışsın, ne kadar çabalarsa çabalasın, kurtuluşa ereceklerden değilse çabalarının Tanrı tarafından yeterli görülmeyeceği de son derece "iç karartıcı" bir ilandır. Kurtuluşa eremeyeceklerin çabalarının "nafile" olmasının yanında bir önemli nokta daha

¹⁷"To be in somebody else's shoes."

bulunmaktadır: kurtuluşa erecekler ne kadar günaha “batmış” olursa olsunlar seçilen oldukları gerçeğini değiştirmeyecektir. Genel çerçeveye bakıldığında durum: “kurtulanlar günahlarıyla beraber kurtulacak, kuruluşu eremeyecekler ne kadar iyi işler yaparlarsa yapsınlar kurtulamayacaklardır.” Tablo ne kadar belirgin görünse de durum o kadar basit değildir, daha da ötesi karamsar da değildir. Kuralların en belirleyici olan kısmı gizli bırakılmıştır: kimin kurtuluşa erip eremeyeceği *belli değildir*. Eğer kimin kurtuluşa ereceği belli değilse herkesin bu potansiyele sahip olma olasılığı vardır.

Tanrı'nın kimin kurtulacağını bildiği üzerine kaderciliğe boyun eğmek, inanan tarafından değerlendirilebilecek bir seçenek değildir, böyle bir düşünce ancak dışarıdan bir bakışla ifade edilebilir. Kimin kurtuluşa ereceği üzerindeki belirsizlik biraz loto oyunlarını andırmaktadır. Bir bilet satın alan herkes aynı kazanma olasılığına sahiptir, ta ki kazanan bilet açıklanana kadar. Bunun yanı sıra bilet alan herkes çevresine ve kendisine sık sık kazanamayacağını söylese bile kazanma umutları olduğu için bilet almaktadırlar. Kalvenizm'in bu noktada loto oyunları ile bir benzerliği daha ortaya çıkmaktadır: her birey, insanın ölümü eğretilmesine olanak sağlayan kaynaktan gelen umutla kendini kurtuluşa erecek biri olarak görür. Sıklıkla kurtuluşa ereceklerden biri olup olmadığını sorgulayabilir ancak hiçbir insan “doğası gereği” kendini *kesin* olarak *kurtuluşa eremeyecek* biri olarak görmez. Bu noktada bazı inananların “kurtuluşa eremeyecek olanlardan olduğunu” *kabul edip* günaha yönelebileceği iddia edilebilir. Kalvenizm'in belirgin ikinci kuralı bunun için bir tampon görevi görmektedir. Kişi günaha saplanmış olsa bile “acaba kurtuluşa erebilir miyim?” dediği anda Kalvenizm'den olumlu bir geri dönüş alabilir. Söylenbilir ki, metot olarak Kalvenizm kurtuluşa ereceklerin kim oldukları konusunu muğlâk bırakarak her Kalvenisti oyun alanının içine çekmeyi başarmış gibi görünmektedir. Kalvenizm bir loto oyununa benzetilebiliyorsa bilet alma eyleminin karşılığı neye işaret etmektedir? Protestanlığın bir “düzenleme” olduğu hatırlanırsa biletin nasıl alınacağını yorumlamak da Martin Luther ve Jean Calvin'e kalmıştır.

Weber, “*Protestan Ahlakı ve Kapitalizm Ruhu*” eserinde Almandaki “meslek” kavramının “tanrı tarafından verilen bir ödev” anlamını çağrıştırdığını dile getirmiştir. Aynı zamanda Martin Luther'in meslek kavramına kattığı yeni farklılığı şu şekilde dile getirmiştir: “Ve sözcüğün anlamı gibi –bunun herkesçe bilindiği varsayılır- düşünce de yenidir ve Reformun bir ürünüdür... Dünyevi mesleklerde ödevin yerine getirilmesinin, ahlaki eylemin en yüksek içeriğinin farz edilmesinin değerlendirilmesi. Günlük dünyevi eylemlere dini bir özellik ve meslek kavramına ilk kez bu anlamın verilmesi, bunun kaçınılmaz sonucuydu.” (Weber, 1997,s. 70) Protestanların bu yeni anlayışla birlikte

Katoliklerin manastır öğretilerinden ayrışıp dünyadaki konumlarını, meslek kavramıyla bir ödev haline getirmişlerdir. Mesleğe böylesine dini bir anlam yüklenmesinin tek bir anlamı olabilir: *bilet*, meslektir. Kurtuluşa erecek olan ya da olmayanın belirsiz olduğu oyun alanında meslek, umudun tohumlarının serpiştirildiği unsur olarak görünmektedir. Katoliklerin dünyevi işlerin, Tanrı istese de beden ile alakalı olması nedeniyle fiziksel ihtiyaçlar gibi yaşamak için zorunlu ancak ahlaki açıdan kendi içerisinde kayıtsızlık olarak görmelerini Luther çok sert bir şekilde yermiştir. “Keşişçe yaşam biçimi, yalnızca Tanrı katında haklanma açısından tümüyle değersiz olmakla kalmaz. Luther’e göre, bencil, dünyevi ödevlerden kendini sıyıran bir sevgisizliğin de ürünüdür.” (Weber, 1997,s. 71) Weber’e göre mesleğin Luther ile dini bir ahlaki niteleme kazanması reformun en önemli etkinliklerinden biriydi. Frobenius’un kutsal alanı oyun olarak nitelendirdiği hatırlanacak olduğunda Luther, mesleği Protestanlığın kutsal oyununda ritüele çevirmiştir denebilir. Luther’in mesleği yorumlarında böylesine büyük bir anlam ağına sokmasının sonucu olarak Katoliklerdeki mistik öğretilerden kopuşla kalınmamış, dünyeviliğin “gerçekliği/ciddiyeti” arttırılmıştır. Copernicus ve Kepler ile her ne kadar sorunlu olsalar da, Katoliklere nazaran Calvin’in bir uyum içerisinde olmasının nedeni de budur. Mesleğin işaret ettiği yer sadece mesleği değil dünyeviliği de metafor olarak bulunduğu yerden daha üst bir noktaya taşımıştır. Rönesans ve Reformun beraber anılmasının nedenlerinden biri de budur. Mesleğin dünyevi bir işleyiş olarak kutsal değerinin yükseltilmesi mesleğin “yararına olacak” dünyevi meselelerin (felsefe, bilim gibi) gelişmesinin de önünü açmıştır.

Katolik Asketizmi’nin¹⁸ Luther tarafından değişime uğratılması Protestanlık ile Kapitalizm arasında Weber’in ortaklaşma bulma sebebini açığa çıkartmış gibidir. Luther ve Calvin, Katolik münzeviliğinin kendi içinde bulundurduğu “dünya nimetlerinden uzaklaşma” ilkesini dönüşüme sokmuştur. Münzeviliğin dinde ruhun kurtuluşu için bireyin kendini ilahi amaçlara atfetmesini kapsayarak bunu meslek üzerine yoğunlaştırmışlardır. Weber’in kapitalist eylemi “değiş tokuş fırsatlarının kullanımından kazanç bekleme üzerine kurulu, yani (biçimsel) *barışçıl* kazanç fırsatları üzerine kurulu bir eylem” (Weber, 1997,s. 17) olarak tanımlamasının nedeni de muhtemelen budur. Protestanlar için –en azından teoride- meslek ahlaki yapılan meslekle kazanılan paradan önce gelmekteydi. “Tanrı zenginliğinin üstün önemi ile karşılaştırıldığında, zenginlik peşinde olmak sadece anlamsız değil, aynı zamanda ahlaki olarak da şüphe çekicidir.” (Weber, 1997,s. 137) Ancak para kazanma uğraşısı ikincil planda olsa da Weber’in “kapitalizmin ruhu” kavramını ortaya

¹⁸Dinde, ruhun kurutulmasını dünya nimetlerinden uzaklaşarak, kendini ilahi amaçlara vakfederek arayan görüş: münzevilik.

atmasına yetecek kadar büyük bir etkide bulunmuştur. Weber'in kendi zamanlarının Protestanlarının kazançlarının tarihleriyle açıklanabilir olması üzerinde durmasının nedeni de budur. Protestanlığın ortaya çıkışından beri süre gelen meslek ahlakı, paradan çok Tanrı vurgusu ile yola çıktığı için sermayenin birikimine büyük olanak sağlamıştır. Kapitalizmi anlamaya çalışan herkes için Weber, tarihi anlatırken açık bir ilanda bulunur: sadece para kazanma uğraşı ile yola çıkılmış olsaydı, hiçbir zaman bu kadar büyük miktarda sermaye kazanılamaz ve “fireler” verilirdi. Weber'in “kapitalizmin ruhunun” Franklin görüşleriyle desteklemesi ve Franklin'in ahlakının da ilkeler ile her defasında mesleğin ilk özelliğini öne çıkarmasının kaynağı da budur:

Tanrının şanını arttırma ile ilgili bariz bir biçimde açığa çıkan dileğine, boş zaman harcama ve zevk ile değil, yalnızca çalışma ile hizmet edilir. Zamanı boşa harcama bütün günahlar içinde ilk ve ilkece en ağır olanıdır. İnsanın kendi mesleğini ‘kesinleştireceği’ yaşam süreci çok kısa ve değerlidir. Toplumsal yaşam içinde zaman kaybı, ‘boş konuşma’, lüks, sağlık için yeterli olanından fazla uyku -6, en fazla 8 saate kadar-, ahlaki açıdan mutlak olarak itiraz edilecek konulardır. (Weber, 1997, s. 138)

Weber, kapitalizmin ruhunu betimleme çabasında, kapitalizmin ve kapitalizm ruhunun, elde etme güdüsü, kar uğraşısı ve sınırsız kazanma açlığı ile ilişkili olmadığını sert bir şekilde vurgulamıştır. “Kapitalizm kazanç uğraşısı ile özdeştir; yine de: sürekli, ussal, kapitalist işletmenin peşinde; hep yenilenen kazancın peşinde; ‘verimlilik’ peşindedir.” (Weber, 1997,s. 17) Weber'i üstün körü okuyan bir kişi bile akılcılığa ne kadar büyük bir vurgu yaptığını görebilir. Usçu olmayan ve hesap yapmakta başarısız bir işletme batmaya mahkûmdur denirken “batmak” bugünün şirketleri gibi düşünülmemelidir. Mesleğinde “batan” biri Tanrı'yı başarısızlığa uğratmış (failed) ve şanını yüceltememiş demektir. Böyle bir sonun hiçbir Protestan için iyi olmayacağı tahmin edilebilir. Dolayısıyla bir Protestan için usçuluk ve verimlilik mesleğinde en önemli kozları haline gelmektedir. Verimlilik anlayışı Protestanlığın en derin köklerine işlemiştir. Weber'in adeta tehdit gibi anlaşılabilir hatırlatması, Protestanlar üzerindeki verimlilik baskısını kanıtlar niteliktedir. “Unutma ki *zaman paradır*; her gün çalışıp emeğinin karşılığı olarak on shilling kazanabilen ve yarım gün gezintiye çıkan ya da odasında yan gelip yatan, kendi zevki için altı pense harcama bile, sadece bunları hesap etmemelidir, bunların yanında beş şilin daha harcamıştır ya da daha fazlasını sokağa atmıştır. Unutma ki *kredi paradır*.” (Weber, 1997, s. 42)

Weber'in işaret ettiği üzere para parayı üretmektedir ve kaybedilen zamandaki tüm sermaye, sahibi tarafından öldürülmüştür. “Beş *shillingi* katleden, onun üretebileceği her şeyi *öldürür*(!), hatta bütün *sterling* hesabını.” (Weber, 1997, s. 43) Bu ifade nedeniyle

kapitalizm ruhunun son derece para kaynaklı olduğu iddia edilebilir ancak para kişi için değil, Tanrının şanı için üretilmektedir. Benjamin Franklin'den etkilenen Weber'in eserinde görüleceği üzere mesele sadece para kazanmak değildir, paranın kazanımı “özel” bir ahlak ile gerçekleştirilmesidir. Franklin, alınan borçların zamanında geri ödenmesi, lüks düşkün olmanın, çalışkan ve ölçülü olma, hesaplama yapma gibi birçok ahlaki ödeve yönelik ilkelere bahsetmektedir. Ancak bu ilkelere kendi içinde değerli olduğu için değil, yararcı bir noktaya işaret ettikleri için uyulmalıdır. Kişinin borcuna sadık kalmasını öğütlemesinin sebebi olması gereken olduğu için değil, kredi ve güvenilirliği arttırması içindir. Bu tür öğretilerin “asıl” nedenlerini ortaya dökmekten de pek çekinmemiştir. Tüm bu öğretilerin amacı mesleğinde iyi olmak için yapılması gereken olarak görülmesinden ileri gelmektedir ve meslek de tanrının şanı için gereklidir. Dolayısıyla dolambaçlı bir yol gibi görünse de ahlaki öğretiler, fayda esaslı olsa da bu fayda, para kazanmak için değil, Tanrının şanını arttırmak için gereken unsurdur. Unutulmamalıdır ki, meslekte iyi olmak, Kalvenizm'in loto biletidir. Tüm bu karmaşa düşünüldüğünde Avrupa tarafından ilkel ilan edilmiş kabilelerin düzeninden pek de farklı olmadığı görülmektedir. Her iki durumda da ölümcül bir ciddiyet kutsal oyun alanını işaret edercesine hayatı etkilemektedir. Evans-Pritchard, 18. yy Aydınlanma Çağı antropologları ve “amaçları” hakkında bazı betimlemelerde bulunmaktadır:

Zamanının en itibarlı yazarlarını yazan bu kişiler agnostik yahut ateisttiler. İkel dinin gerçekliğinin (geçerliliğinin) diğer dinlerden farkı yoktu, hepsi birer yanılsamaydı. Bahsi geçen düşünürlerin teorik yapılarını anlarsak amaçlarının ne olduğunun farkına varabiliriz. Bu antropologlar ilkel dinde Hıristiyanlığa karşı ölümcül etki yapabileceğini düşündükleri bir silah aradılar ve buldular. Eğer ilkel din bir entelektüel hata, duygusal gerginliğin ya da sahip olduğu toplumsal işlevin yarattığı bir serap olarak açıklanabilirse bu, büyük dinlerin de aynı şekilde gözden düşürülebileceği ve bir kenara bırakılabileceği imasını içinde barındırır. (Evans-Pritchard, 1965,s. 15)

Bu alıntı her ne kadar zamanında antropologlar tarafından yapılan bir hata, bir yanlışamaç eleştirisi olsa da çalışmayla bir “ters” ortaklık içermektedir. 18. yüzyıl düşünürleri için her din bir yanılsamaydı, bu düşünce tersine çevirilecek olduğunda ise her din, “maddi evrene¹⁹” eklemeler yaparak kendi gerçekliğinin içine almaktadır denilebilir. Protestanlık da bu bakış açısıyla “maddi evrene” eklemeler yaparak kendi gerçekliğini, kendi oyun alanını yaratmıştır. Her inanç kendi içerisinde özgünlükler barındırmaktadır ve Protestanlığın kendine has özelliği çalışmada özel bir yere sahiptir.

¹⁹“Maddi evren”den kasıt; Levi-Bruhl hatırlanacak olduğunda “bir ağacı sadece bir ağaç olarak görmek” ile anlaşılmaya çalışılabilir. Ağacın; “Ağacın ruhu”, “barındırdığı mistik gizemler” olmaksızın, pozitivist görüşün araştırmasına uyacak şekilde sadece “ağaç” olarak görülmesidir.

Weber'in tezi, Tanrı'nın bir 'isteği' olarak çalışma, iyi işler yapma ve doğa üzerinde sistematik etkinliklerde bulunup onu Tanrı'nın şanına göre dönüştürme öğretileri gibi Puriten değerlerinin, maddi çıkarların ve zenginliğinin kişinin mutluluğu için kullanılmasıyla ilgili olarak kişisel çilecilikle birleştiği. Bütün bunlar, kazançlarının endüstriye sistematik olarak geri döndürülmesi (sermaye yatırımı), şimdiki tüketimin ve hazın gelecek kazançlar için ertelenmesi, ticari kuruluşlarda muhasebe ve hesap tutmanın sistematik olarak benimsenmesi gibi ussal ekonomik etkinliğe ve kazanç kapitalizminin gereklerine yardımcı oluyordu. (Tambiah, 2002,s. 26)

Alıntı, oyun-ciddiyet iç içeliğinden kutsal oyuna bakılması için gereken Protestanlığın tüm unsurlarını içerisinde barındırmaktadır. Tanrı'nın şanı, kurtuluşa ermek ve kurtuluşa ermek için mesleğin bir unsur olarak görülmesi üzerinde daha önce durulmuştu. Protestanlığın diğer inanışlardan oyun-ciddiyet bakış açısıyla en büyük farkı yine meslek kavramı ile ortaya çıkmıştır, çalışmaya atfedilen vurgu farkı yaratan ilke olmuştur. Huzinga'dan hatırlanacak olduğunda Germanik dillerde oyunun zıddının ciddiyet, daha özel anlamda *çalışma* olduğundan bahsedilmişti. Protestan kutsal oyunu, ciddiyet ile farklı bir anlam ağına sokulmuştur. Protestanlık, ciddiyeti işaret eden *çalışmayı* kutsal oyunun temel unsuru haline getirmiştir. Bir oyunda "kazanmak", çalışarak elde edilebiliyorsa ve *çalışmak* sayısız meslekten, farklı uğraşlarla Tanrı şanı için ortaklaşarak sermaye üretebiliyorsa, artık hayatın her alanına yayılmıştır denebilir. Weber eseri boyunca ussallığa vurgu yapmış olsa da Franklin'in bir yorumuna değinmeden geçememiştir. Protestan "servetinden kendine hiçbir şey sağlamaz, 'mesleğini yerine getirmiş olma', 'usdışı' duygusu dışında." (Weber, 1997,s. 63) Bu usdışılığın kaynağını kutsallıktan, kutsallığın da oyundan türemiş olduğu iddiası kabul edilirse akılcılığı kullanmayı uygun gören bir inancın bile içinde bir usdışılık barındırdığını görmek şaşkıncı değildir. Günün sonunda *çalışmanın*, dolayısıyla mesleğin yüceltilmesi Protestanlık için "maddi evrenin" önemini Katoliklere nazaran arttırmış ve oyunun unsurlarını bu gerçeklikler üzerine kurmuş gibi görünmektedir. Daha önce bahsedildiği üzere Calvin ve Copernicus-Kepler uyuşması da bu iddiayı destekler niteliktedir. Protestanlık, diğer inançların aksine ciddiyeti, akılcılığı, yararcılığı ve verimliliği oyunun unsurları olarak belirlemiş olan kutsal oyun olarak hayata köklerini bağlamış gibi görünmektedir:

Tanrı'nın insanların kaderlerini yalnız başına çizdiği bir kader öğretisi ile kurtuluşa ulaşım ulaşamayacakları ve bu onurun dışarıdaki işaretlerinin neler olabileceği hakkında kuşkulu olan dindarlar arasındaki gerilimler, bu dünyayı akla dayalı davranış ve iyi işlerle dönüştürmeye doğru bir yönelişi harekete geçirmeye olumlu anlamda hizmet etmiştir. Weber Calvincilik'in başlangıçta dünyayı ve onun zenginliğini reddetmesine rağmen sırası gelince sağladığı zenginliğin yaratılmasını ve biriktirilmesini

meşrulaştırmak için bir dönüşümün meydana geldiğini göstermekte dikkatliydi. Kısaca Weber, Protestan Reformunun dünyada ekonomik yönetim, siyaset ve bilim alanlarında sistematik davranışa özendirildiğini ileri sürüyordu. (Tambiah, 2002,s. 27)

Protestanlığın, akılcılığı kullanması ve ona önem vermesine rağmen akılcılığı akıldışı bir “neden” (cause) için seçmeleri, irrasyonel oyundan doğan kültürde rasyonelliğin kendini var etmesinin bir mikro tekrarı gibidir:

“Ekonomik gelişim açısından önemleri, en başta, estetik eğitsel etkilerinde yatan o güçlü dini hareketlerin ekonomik etkileri, düzenli olarak, ilk önce saf dini tutkuların doruk noktası aşıldıktan sonra açığa çıkmıştır, Tanrı krallığını arama savaşımı zamanla, ölçülü bir mesleki erdeme dönüşmüş, dini kökler yavaş yavaş yok olmuş, yerini dünyevi yararcılığa bırakmıştır.” (Weber, 1997,s. 155)

Weber’in, asketizmin dönüşümünü kaleme aldığı eserinin sonunda ifade ettikleri dikkate alınmalıdır. “Bugün onun ruhu (asketizmin ruhu) –kim bilir, belki de en sonunda- bu kafesten kaçmıştır... Güler yüzlü takipçisi aydınlanmanın gül rengi de, en sonunda, sanki donuklaştı ve ‘mesleki ödev’ düşüncesi, bir zamanların dini düşünce içeriğinin bir hayaleti gibi sinsi sinsi aramızda geziniyor.” (Weber, 1997,s. 159) Alıntı, bir başka bakış açısına olanak sağlamaktadır. Weber’e göre manastırdan kaçan ruh, oyun ile ciddiyetin en net biçimde birbirine geçişini simgeliyor olabilir. Antik Yunan’dan Aydınlanma Çağı’nın sonuna kadar gelen süreç göz önüne alındığında Avrupa insanının “ilerlemek” için giriştiği her atılım manastırdan kaçan kutsal oyunun ruhu için bir unsur haline dönüşmüş görünüyor. Oyun-ciddiyet bakış açısıyla Protestanlığa bakıldığında görülecek olan, dünyanın “maddi evren” olarak kabul edilirken aynı zamanda bu “gerçekliğin” doğrudan Tanrı’ya işaret ettiği bir tablodur.

Daha önceki bölümlerde bir kabilenin bir ağacı, “maddi gerçekliği” ile birlikte mistik bir süsle süslediklerinden bahsedilmişti. Tüm inanç sistemini bir kümeler sistemi gibi görecekt olduğumuzda, ağacın kendisinin mistik anlamıyla beraber daha büyük bir kümeyi oluşturduğundan bahsedebiliriz. Ancak, Protestanlıkta “süslemeler” o kadar “maddi gerçekliğe yakın” bir şekilde tasarlanmıştır ki, en sonunda “gerçeklik” ile “süslemeler” arasındaki “ayırt edici” nokta silikleşmiş, gerçeklik süslemelere karışmıştır. Weber’in, kapitalizmin ruhunun artık dini bir “işleve” ihtiyaç duymadığını söylemesinin nedeni de tam olarak bu olabilir. “Süslerin müphemleşmesi”, Weber’e göre “sinsi sinsi aramızda gezen bir ruh” olarak betimlenmiştir. Aynı zamanda “ayırt ediciliğin” ortadan kalkması ve Avrupa’dan başlayan küreselleşme hareketleriyle beraber, tüm dünya için Protestanlığın akılcılık ve

yararcılık gibi unsurları kendini “gerçeklik” olarak göstermeye başlamıştır denebilir. Weber’in eserinde vurguladığı noktalar dikkate alındığında oyun-ciddiyet iç içeliğinden bakılarak söylenebilir ki, Protestanlık kutsal oyunu, kendini değiştirerek zamanla yeni bir oyun alanı oluşturmuştur. Manastırdan kaçan ruh, hala geldiği yere atıfla bir kutsal oyun yaratma eğilimindedir ve yeni oyun manastırdan kaçmasına yardımcı olan unsurları kendine uygulamıştır. Bu noktadan sonra yolun kaybedilmemesi için yapılabilecek tek şey yararcılığın, akılcılığın ve bireyciliğin peşinden gitmek olabilir.

3.4. Zaman Kaybının Unsurları: Fayda Arayışı, Verimlilik ve Yeni Bireycilik

Manastırdan kaçan ruhun bugüne temas eden noktasını anlamak için dikkat edilmesi gereken nokta, “Tanrı’nın insanların kaderlerini yalnız başına çizdiği bir kader öğretisi” olduğudur. Rönesans, Reform ve coğrafi keşiflerin ardı ardına, görece birbirilerine yakın tarihlerde ortaya çıktıkları dikkate alındığında bahsi geçen öğretinin gerek Protestanları gerekse komşularını ne kadar büyük bir etki altında bıraktığı açıktır. Weber’in, XX. yüzyılın başlarında, o günlere bakarak getirdiği anlamlandırma olan kapitalizmin ruhu, ortaya çıktığı andan itibaren Avrupa’nın çehresini her yönden dönüştürmüştür. Asketizmin, Protestanlarca yeniden yorumlanması daha önce de bahsedildiği üzere dünyeviliğin konumunu değiştirdiği gibi, Katolikleri de etkilemeye başlamıştır.

Protestanlarca kucaklanan yeni Asketik ruhun kendi dinsel kökenlerini zamanla silikleştirmesi, Avrupa tarihi boyunca süregelen felsefi çatışmaların ve birikimlerin belirlediği unsurlar sayesinde mümkün olmuş gibi görünüyor. Rönesans döneminin Hümanizmasının görece tümelden çekip alarak tikele yüklediği güç ile Protestanların “yalnız” olarak verdiği savaş, uygulamada benzerlikler göstermektedir. İnsanın dünyayı anlama merakı ve Protestanlığın meslek üzerinden dünyeviliğe yaptığı atıf, Avrupa’nın Karanlık Çağlarında neredeyse “hiç olmayan” bireyin tekrar ön plana çıkmasına öncülük etmiştir denebilir. O zamanlardan başlayan birey vurgusu hız kazanarak günümüze kadar gelmiştir. Rönesans’ın, Aydınlanma Çağı’nın öncülü sayılma nedenlerinden biri de bu birey vurgusu olabilir. Weber’den takip edilebildiği kadarıyla kapitalizmin olmazsa olmazı kabul ettiği verimlilik, fayda ve bireyin kendi kendini kurtarma çabasının hayaleti Aydınlanma Çağı’nın gelişine ışık tutmuştur.

Reform sürecinde Calvin’in verdiği açık mesaj, insanların bir dizi dış kuruma, Kilise’ye ya da Tanrı’yı cisimleştirecek herhangi bir dinsel sisteme güvenilmemesi gerektiğiydi. Bu mesaj ışığındaki gelişmeler Tambiah’a göre üç ana akımın birleşmesine öncük etmiştir. Protestanlığın temel olarak aldığı değerler 17. yüzyıl Batısının çıkarlarını

bilim ve teknolojinin gelişiminde önemli bir etmen olduğu yönündeki Merton'un söylemine dikkat etmekte fayda vardır:

Protestanların saklanamayan bir faydacılık, bu dünyadaki çıkarlar, ayrıntılarıyla inceleyen bir deneycilik, *libre examen*(özgür inceleme) hakkı ve hatta görevi ile otoritenin birey tarafından sorgulanması hakkındaki olumlu düşünceleri, modern bilimdeki belki de özellikle kontrol edebileceği Doğa'nın çalışılmasını gerektiren etkin çileci dürtü gibi benzer değerlere uygundu. Bu nedenle bu iki alan [Protestanlık ve bilimsel-teknolojik çıkarlar] kaynaşmışlardı ve sadece XVII. Yüzyıl İngiltere'sinde değil, diğer yerlerde ve zamanlarda da özde birbirlerini destekliyorlardı. (Merton, 1949,s. 346)

Weber'in bahsettiği Püritenlik ile bilimin konumu, usçuluk ve deneyciliğin birleşimi için en uygun ortaklık olarak gösterilmekteydi. Tüm bu ortaklaşma Rönesans ve Reformdan, Aydınlanma Çağı'na uzanan süreçte Avrupa'nın "parlamasına" öncelik etmiştir. Dikkat edildiğinde vurguların hepsi usçuluk, fayda, deneycilik ve insanların "tanrı karşısındaki" konumu üzerinde yoğunlaşmaktadır.

Verimlilik kendi içerisinde bir matematik, bir hesaplama içermektedir. Matematik, bir dil olarak düşünülürse, yalan söylemez ve güvenilirdir, bu nedenle de evrenselliği sık sık sorgulanmaktadır. Matematiğin, fiziğin, kimyanın ve ardından biyolojinin Rönesans'ta atılan temelleri, insan olmaktan kaynaklı hatalar içeriyor olsa da "kökte" bir güven, bir hatayı düzeltebilme becerisi ve mesajı taşımaktadır. Bu mesaj zamanla Pozitivizm'in ortaya çıkmasına öncülük eden unsurlardan biri olmuştur. Protestanlıkla başladığı varsayılabilecek birey, verimlilik ve fayda arayışı peşisıra gelen tarihlerde bilim insanlarınca "ilerleme" olarak değerlendirilecek olan zamanların gelişine öncülük etmiştir. Aydınlanma Çağı'nın neredeyse aşırı bir biçimde vurguladığı birey ve bireyin dünyayı anlamladırabilme gücü ortaya "ben" tartışmalarının yavaş yavaş çıkmasına sebebiyet vermiştir.

Bireycilik bugün herkesin dilinde olan bir kavram olarak, kökenleri tüm sosyal olgular gibi açık bir şekilde gösterilemese de Alexis de Tocqueville'e kadar izleri sürülebilmektedir. "Bireycilik yeni bir düşünceyi doğuran, yeni bir ifade. Atalarımız bireyciliği sadece *egoisme* (bencillik) ile ilişkilendirebilir. Bencillik insanların her şeyi kendiyile bağlantılandırır ve her şey ile bağlantı kurmayı tercih eden abartılı ve tutkulu bir şekilde kendini sevme biçimi. Bireycilik (ise), toplumun her bir üyesinin hemcinslerinin oluşturduğu kitleden koparmaya ve ailesinden ve arkadaşlarından ayrılmaya ikna eden olgun ve soğuk bir duygu." (Tocqueville, 1945,s. 98) Bireycilik, kişinin toplumdaki "ilksel" konumunun, yakınları arasında rahat ve rahatsız bir denge durumunda olmasını işaret etmektedir. Bireyin, bu

durumun getirdiği konformizmi yakalayabilmesi için içinde bulunduğu topluluk ile arasında bazı engeller koyması gerekmektedir: “Soğuk bir kış sabahı çok sayıda kirpi donmamak için hep birlikte ısınmak üzere bir araya toplanır. Ama kış süre sonra okların birbirleri üzerindeki etkilerini görüp yeniden ayrılırlar. Isınma gereksinimi onları birkaç kez daha bir araya getirdiğinde okları yine kendilerine engel olur ve iki kötü arasında gidip gelirler, ta ki birbirlerine katlanabilecekleri uygun mesafeyi bulana kadar.” (Schopenhauer, 2000,s. 651)

İşte bireycilik bu ikilem üzerindeki tüm sorunları yansıtmakta ve “uygun mesafeyi” bulmakla ilgilidir. Bireyciliğin ilk dönemlerinde bireyciliğin özgürlüğünün tadını çıkaranlar orta ve üst sınıf beyaz insanlardı. Ancak bireyciliğin yayılmasının muhtemel nedeni o günlerin yoksul kesimlerinin de bireyciliğin ilkelerini anlamaları ve bunu amaç edinmeleridir. “Bireycilik kavramı 19. Yüzyıl başında Amerikan toplumunda ortaya çıkan sosyal yalıtılmışlık hissini tanımlamak için Alexis de Tocqueville tarafından kullanıldı. Bireyci öğretisi sosyal ilişkinin reddi, insanları kendi problemlerini çözme ve hayata kendi kavramlarıyla devam etme konusunda rahat bırakılması gerektiği varsayımına dayanıyordu.” (Elliott&Lemert, 2011,s. 30)

Tocqueville’in iddia ettiği bireycilik sadece bir düşünce değildi, aynı zamanda o dönemlerin toplumsal bir fenomeniydi. Bireyciliğin kirpi metaforundan yansıttığı ikilemlerin, Tocqueville zamanından süregelen mesajı kendini bugün bile hatırlatmaya devam etmektedir: birey olmak, ne pahasına olursa olsun tek başına ayakta kalabilmek, bunu yapabilmek için gereken sorumluluk ve sıkıntıları göğüslemek anlamına geliyordu. Bu anlam ise yine kirpi metaforunun ikileminden gelen zorluklar nedeniyle “soğuk ve olgun” bir insana dönüşümü işaret ediyordu, anne babasını kaybeden bir süper kahraman gibi... Kendi başına ayakta kalmak için yapılması gerekenler büyük bir enerji ihtiyacına gereksinim duymaktadır ve tam da bu nedenle başka insanların sorunlarına ortak olmak, yardım etmek için gereken enerji kendine bir yer edinemez. Yeterince dikkatli bir gözlem ile söylenebilir ki, tek başına ayakta kalmak, geçen onca zamana rağmen bugün bile göze alınması için çok büyük bir cesaret istemektedir. Bu nedenle Anthony Elliott ve Charles Lemert, Tocqueville döneminin orta ve üst sınıf beyazların seçtiği bir yol olarak bireyciliği, “yalıtılmış bireycilik” olarak betimlemeyi uygun görmüşler gibi görünmektedir. Tocqueville (1830) döneminden başlayan bireycilik 1930'lara kadar yayılarak var kalmaya devam etmiştir. 1930'larda ise kültürel “mekanizmaların” kontrolü ele geçiren tiranların ellerinde manipüle edilebileceği ortaya çıkmıştır. Alman Nasyonal Sosyalistler bilimsel bilginin dili ve deneyimi ile “birey” olmanın “ahlaktan yoksun” olarak ne tür sonuçları olabileceğini göstermişlerdi. “Ahlaki birey iyi bir ideal olmakla birlikte, aslında sosyal bütünü bir arada tutmaya yetecek ahlaki yapıdırma hizmetini sunmakta başarısız oldu; aksine biriken sosyal fırtınalardan önce

abartılmış bireycilik sadece faydasız olarak düşülmedi, en azından bireyciliğin savaşları, piyasanın çöküşünü ve politik terörü uzak tutmak için çok az şey yapılması anlamında, bir ölçüde facianın sorumlusu olarak görüldü.” (Elliott&Lemert, 2011,s. 181)

Almanya'nın deneyimlerinin gösterdiği ve Weber'in gözlem yeteneklerini kanıtlayan önemli bir nokta daha vardır. Reform'dan süregelen zamanda vurgunun fayda arayışına, bireyin yalnız savaşına, verimliliğe ve bilime dikkat çektiği hatırlandığında Hitler döneminin bütün bu vurguları net bir şekilde barındırdığı görülecektir. Almanya'nın bu dönemde yaptıkları sadece bireyciliğin değil verimlilik, fayda ve bilimin “küçük” bir manipülasyonla nelere yol açacağını göstermiş oldu. Her ne kadar “kültür endüstrisi” savaşı kazananlarca Hitler'i bir şeytan olarak gösterse de böyle bir dönemin Batı'nın herhangi bir başka kesiminde de ortaya çıkma riski olduğunu kabul edilmelidir. Hannah Arendt ve Bauman gibi düşünürlerin işaret ettikleri noktaları görmek önemlidir. Bauman, “*Modernite ve Holocaust*” adlı eserinde bir soru ve cevapla Holocaust'un “basit” bir soykırımdan çok daha ötesini modernitenin kendisiyle olan ilintisine dikkat çekmeye çalışmıştır:

Ve öyleyse, bu sıradan Almanlar kitle suçunun faillerine nasıl dönüştürülebildi? Herbert C. Kelman'a göre, canavarca şiddeti engelleyen ahlaksal yasaklar üç koşulun tek tek ya da hep birlikte sağlanmasıyla aşındırıldı: şiddet yetkisi verildi (yasal olarak yetkilendirilmiş mercilerden gelen resmi emirlerle) eylemler *rutinleştirildi* (yasalarca yönetilen uygulamalarla ve rollerin kesin bir şekilde belirlenmesiyle) ve şiddet kurbanları *insanlıktan çıkarıldı* (dehumanized) (ideolojik tanımlamalar ve aşlamalarla). Üçüncü koşulu ayrıca ele alacağız. Ama ilk ikisi epey tanıdık görünüyor. Bunlar, modern toplumun en örnek kurumlarınca evrensel uygulamaya sokulmuş akılcı eylem ilkeleri arasında tekrar tekrar söylenip dururdu. (Bauman, 1997,s. 41)

Frobenius'un sözleri ve oyun iç içeliğinde topluluğun gerçeği oyunla iç içe geçirmesi hatırlandığında Almanya'da olanlar manipüle edilmiş bir “tren” metaforunun gerçekliği idi. Tarihin en acılı dönemlerinden birine sahne olması, dönem Almanya'sı sakinlerinin hepsinin akıl sağlığının bozuk olduğunu gösterdiğini düşünmek naiflik olurdu. Yaşayanlar için oyunsal gerçeklik içerisinde yapılanların “mantık” sınırları içerisinde olduğuna dikkat edilmelidir. Keza Hannah Arendt'in Eichmann davası sonrası aktarmaya çalıştıkları da anlatılanlar ile bir ortaklık içermektedir. Almanya'nın bireyciliğini, Anthony Elliot ve Charles Lemert “manipüle edilmiş bireycilik” olarak betimlemeyi tercih etmişlerdir. Medyanın kitlesel kültürü üretmek için manipüle edilmesi bu zamanlarda başlamış olsa da medya anlayışının bu düzlemde devam etmesi Adorno, Marcuse ve Eleştirel Okul'un temel eleştirilerinin kaynağında yer aldı. Marcuse “*Tek Boyutlu İnsan*” eserinde kitlesel kültürün

her tarafa yayılan ihlalinin bir “akılsızlık akımı” yaydığından bahsediyordu. “On dokuzuncu yüzyılın bir zamanlar, kibirli olsa da gurulu, olgun bireyi şimdi cehalet kültürünün sürekli damlamalarıyla aşınan bireyselleştirilmiş niteliklerle birlikte, onun önceki beraberliğinin kabuğudur.” (Elliott&Lemert, 2011,s. 182)

Birinci ve İkinci Dünya Savaşlarının yıkımından sonra gelen 1950 ve 1960’lı yıllarda, savaş sonrası Amerika’sının aşırı bolluğunda, Avrupa’nın toparlanma sürecinde, tarihin yalıtılmış ve manipüle edilmiş bireyciliği revizyona uğramış görünüyor. O zamanların artan üretim gücünün “kötü” bir konformizm getirdiği düşüncesi Lonely Crowd’da David Reisman tarafından ortaya atıldı. Bu konformizme bireyin saplandıkça daha çok yalıtılmış ve yalnız hissettiği yönünde bir vurgu ortaya çıktı. Savaş sonrası dönemde, Amerika’nın kendi sınırları içerisinde savaştan kaçınabilmesi sonucunda savaştan dönenler ve onları yeni eş ve çocuklarının bulduğu bolca iş imkânı, ucuz evler ve yeni teknolojiler sayesinde Amerika kendi Altın Çağı’na girmiş oluyordu. Bu zamanların insanları Anthony Elliott ve Charles Lemert tarafından şöyle betimleniyordu: “Erkek ayrıcalığı ile ilgili sevdiğimiz şey, bu adamları çok çalışmasıdır. Akıllarında onlara özgürlüklerini veren savaşta dövüşmeleri var; şimdi arabalarının ve teknelerinin tadını çıkarmak, çocuklarını ve eşlerini mutlu etmek için çok çalıştılar.” (Elliott&Lemert, 2011,s. 185) Ancak, tüm bu refah yanında şüpheleri de getirmişti. Tüm avantajların getirdiği ezici konforda, mutluluğu sağlayamadığı şüphesi vardı. Lonely Crowd’da David Reisman’ın yakaladığı nokta herkesin kalabalığı gördüğü, herkesin kitle kültürünün “aptallığı” ile tek düzeleştiği ve kalabalığın kendi içerisinde bir yalnızlık denizi taşıdığıydı. “Her açıdan zaman bolluğu, daha az çalışarak eğlenmek için yeterli boş zaman ve satın alıp tüketmeye yetecek nakit fazlası ile konforlu bir fiziksel yaşam sağlıyordu. Weber’in üretici gördüğü yerde Reisman tüketici görüyordu ve haksız da değildi.” (Elliott&Lemert, 2011,s. 188) 1950’lerden bugüne dünya küreselleşme, hız, hareket, esneklik ve risk ile çok fazla değişmiş olsa da bireyciliğin ilk düşüncesi insanlar arasında gezinmeye devam ediyor: kendi başına ayakta kalmak için yapılması gerekeni yapmak. Weber’in tüm kitabını adadığı kutsal savaşın, meslek disiplinine dönüşümünün birey üzerindeki vurgusunun hala devam ediyor olması, Weber’in ruh betimlemesini kanıtlar niteliktedir. Weber’in gözlemlediği ruhun üreticiliği dünyanın tarihsel birçok olayı nedeniyle tüketiciliğe dönüşmüş olsa da içten içe taşıdığı mesajı değiştirmemiş görünmektedir. Verimliliğin, fayda arayışının, birey mücadelesinin ve bilimsel “gelişimin” bıraktığı izler takip edildiğinde böyle bir tabloyla karşılaşılmaktadır.

Foucault her toplumun kendi ‘genel gerçeklik’ politikasına sahip olduğunu ileri sürmüştür: Bu, o toplumun gerçek olarak işlev görmesini sağladığı ve kabul ettiği bilimsel araştırma çeşitleri; doğru ve

yanlış yargıları ayıran mekanizmaları; gerçekliği değerlere uyarlayarak elde eden teknikleri ve süreçleri ve neyin doğru olarak kabul edileceğini belirlemekle görevlendirilmiş kişilerin statüleridir. Foucault, bizim gibi toplumlarda, gerçeğin ‘ekonomi politiği’ beş özellik tarafından karakterize edilir, der. ‘Gerçeklik’ onu üreten bilimsel araştırmaların ve kurumların yapısına dayanır; bu ‘gerçeklik’i üretmek için sabit bir ekonomik ve politik kısırtma vardır, eğitim ve bilgi araçları sayesinde tamamen yayılmış ve tüketilmiştir; üniversite, ordu, basın, yayınevleri ve medya gibi bir avuç baskın ekonomik ve politik aracın egemen denetimi altında üretilir ve nakledilir. (Tambiah, 2002,s. 199)

Foucault iki önemli noktaya parmak basmaktadır. İlki çalışmanın başında anlatılmış olan gerçekliğin, ona bakanlar tarafından (kabile, tren örneği gibi) anlamlandırıldığı ve bu anlamlandırmanın günümüzde baskın araçlar tarafından yönetiliyor olmasıdır. İkincisi ise, bugünün bireyciliğinin kapana kısılmış genel tablosunu vermiş olmasıdır. Reform’un gelişiminden beri süregelen zamanda “birey olmak isteyenler” üzerinden yürüyen müphemleşmiş kutsal oyun, kendini dönüştürmüş olsa da “oyunun kazanılması” yönünde gerekenlerin değişmesine tanıklık etmiş gibi görünmemektedir. Günümüzün kutsal oyunu hala Protestanlığın devamı niteliğinde varsayılabileceğinden, unsurların da insanlar üzerindeki izlenimleri değişmemiştir. Hala, verimlilik, bilime olan inanç, agondan süregelen rekabet sevdası ve fayda arayışı kutsal oyunun unsurları olarak kendini göstermeye devam etmektedir ve bu unsurların yetersizliği yahut getirdiği sorunlar zaman kaybı kavramının var olmasına sebebiyet vermiştir.

DÖRDÜNCÜ BÖLÜM

ARAŞTIRMANIN YÖNTEMİ ve VERİLERİN ANALİZİ

4.1. Araştırmanın Yöntemi

Derrida'nın yapı bozumu ve Bordieu'nun eleştirileri sosyolojinin kendine farklı bir yol açması gerektiğine yönelik ciddi ve haklı bir baskı uygulamaktadır. Fakat, Türkiye'de yapılması ve takip edilmesi gerekenin sınırları çizilmiş olduğu için bu izlenecek yol haritasının temelini "grounded theory" olarak Max Weber'in "*Protestan Ahlakı ve Kapitalizm Ruhu*" adlı eseri yerleştirilmiştir. Sosyolojinin üç büyük yaklaşımından biri olan "Hermeneutik" bu çalışmanın genel çerçevesini oluşturacak olan paradigmadır.

Araştırmanın problemi yüzeysel olarak, zaman kaybı kavramının kendini nasıl ve hangi koşullarda var ettiği. Bu problemin üzerine gidilebilmesi için çalışma boyunca Zygmunt Bauman'ın "*Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri*", Johan Huizinga'nın "*Homo Ludens*" adlı eseri, Max Weber'in "*Protestan Ahlakı ve Kapitalizm Ruhu*" ve Anthony Elliott ile Charles Lemert'in "*Yeni Bireycilik*" kitapları ilk aşamadan beri destek olarak tasarlanmış olan kaynaklardır.

Ölüm de bu tez kapsamında ilk değinilen konu olmasına rağmen diğer tüm bağlantıların çıktığı nokta olarak kendini göstermektedir. Ölüm diğer tüm örüntülerin dayandığı, kültürün oluşmasına ön ayak olan olgudur. Ölümün algılanamazlığı ve betimlemelerinin sonucunda ölümün kültür ile olan bağlantıları kurulmuştu. Kültürün ölüm karşısında insanlık için bir kalkan görevi gördüğü hatırlanacak olduğunda bu beklenmeyen, planlanmayan "işlevinin" Oyundan aldığı güçle ortaya çıktığı iddia edilmişti. Ölüme karşı "geliştiği için gelişen" kültürün temellerini Oyundan aldığı ve kültürün oyun oynanarak oluştuğu tartışıldıktan sonra, "*oyun-ciddiyet iç içeliğine*" girilerek örümcek ağının sondan bir önceki örüntüsüne geçilmiştir. Kültür içerisinde yaşanan hayatın, birlikteliğin ilk kısmını oluşturan oyun ile ikinci kısmını oluşturan ciddiyet/gerçeklik olgularının değişen dengeleriyle çatışması, birleşmesi, iç içe geçmesi ile ortaya çıkan bir olgu olduğu iddia edilmişti. Bu birliktelik ile örümcek ağının dış bölümüne geçilmiştir. Bugünün Oyun unsurlarının tarihsel süreci Antik Yunan'ın agon kavramından itibaren işlenmeye başlamış, ardından Roma dönemine, Rönesans'a, Reform'a, Reform aracılığı ile Protestan kutsal oyununa ve son olarak Protestan kutsal oyunun bugün hala etkisini sürdürdüğü ifade edilmişti. Bu kutsal oyunun bedenini verimlilik, fayda, bilim-sermaye ilişkisi ve rasyonalite oluştururken, ruhunu bireycilikten beslediğine dikkat çekilmişti. Bugün tüm hayatı saran birçok kutsal oyun olmasına rağmen, betimlenen kutsal oyunun diğerlerinden bir dirençle

karşılaşmadan içlerine sızdığına değinildi. Çalışmanın başından beri sürdürülen çabanın, yüzeysel olan bu örüntü özeti, çalışmanın kuramsal çerçevesini oluşturmaktadır.

“*Zaman kaybı*” ve zamana atfedilen diğer anlamların küresel kapitalizmin uzanabildiği her yerde kendini var edebildiği söylenebilir. Zamana atfedilen tüm anlam ve sıfatları içeren kalıpları tek tek ele alınamayacağı için “*zaman kaybı*” kavramı üzerinden araştırma yürütülmeye devam edilmiştir. “*Zaman kaybı*” kendini bireysel düzlemde var ederken, kavramın toplumda da kabul gördüğü ve toplumdaki bireye geri yansıdığı dile getirilebilir.. Bireylerin neyi zaman kaybı olarak gördüklerinden ziyade onlara neden zaman kaybı demiş olabilecekleri üzerine yoğunlaşmak için katılımcılarla uzun görüşmeler yapılmıştır. Anket gibi köke inemeyecek yöntemler kullanılsaydı, zaman kaybını oluşturan nedenlere temas edebilme adına yetersiz kalabilirdi. Her ne kadar “*Zaman kaybı*” ve diğer nitelermelerin küreselleşme ile beraber gelen postmodern dünyada geniş bir alana yayılıyor olsa da, bu çalışmada Türkiye’de üniversitede okuyan ve yeni mezun olmuş 21-30 yaş arası gençleri kapsayacak şekilde sahayı küçültmek uygun görülmüştür. Her ne kadar zaman kaybı kalıbı uzun zamandır insanlıkla beraber yaşıyor olsa da, bir neslin farklılıkları içerisindeki ortak örüntüleri yakalayabilmek, tezin çabasına katkıda bulunmuştur.

21. yüzyıl kutsal oyununun unsurları olan verimliliğin, rasyonelliğin, yarar arayışını, bilim-sermaye ilişkisinin ve bireyciliğin farklı yaşam tarzları olan insanlara ne gibi bir etkisi olduğunu anlamak adına Türkiye’de çeşitli üniversitelerde ve farklı bölümlerde okuyan/yeni mezun olmuş 20 kişiyle görüşmeler yapılmıştır. Araştırma kapsamı, Türkiye’de 21-30 yaş arası, üniversiteler ile ilişkisi bulunan öğrencilerden oluşturulmuştur. Çalışmada derinlemesine görüşme tekniği

kullanılmış, tezin içeriğine uygun düşen temalar çerçevesinde, Akdeniz Üniversitesi’nden (10) ve diğer üniversitelerden (10) 3 kadın ve 17 erkek katılımcı ile görüşülmüştür. (3 felsefe, 2 sosyoloji, 1 kamu yönetimi, 1 teknik eğitim, 1 arkeoloji, 1 sosyal bilimler öğretmenliği, 1 iktisat, 2 farklı üniversiteden turizm otelcilik, 1 bilgisayar mühendisliği, 1 reklamcılık, 1 spor yönetimi, 1 iç mimarlık, 1 muhasebe, 1 gıda mühendisliği, 1 uluslararası ilişkiler ve 1 eskiçağ dilleri olmak üzere üniversitelerin farklı bölümlerinden görüşmeciler ile görüşmeler yapıldı.)

Görüşmeler, çalışma boyunca bir örümcek ağı gibi örülmeye çalışılan oyun unsurlarının görülebilmesi adına gerçekleştirilen çabanın sahada karşılığını bulup bulamayacağı üzerine odaklanmıştır. Görüşmeler iletişimin olağan akışı içerisinde gerçekleştirilmiş, sorular konuşmaların akışı sırasında biçimlendirilmiştir. Derinlemesine

görüşme tekniği ile bir araya getirilen veriler, tasarlanmış temalar çerçevesinde düzenlenmiş ve araştırmanın yöntemine eklenmiştir.

Çalışmanın kuramsal çerçevesi bağlamında temalar ve alt temalar aşağıda izleneceği şekilde oluşturulmuştur:

- Zaman Kaybı'nın unsurları; Fayda arayışı ve Verimlilik; “iyi”, “kötü”, “verim”, “işlev”
- Zamanın “dönüşümü”, gündelik hayatta yetişilemeyen zaman; “kıyaslama”, “zamanı betimleme”, “kalıcı olmak”
- Tarihten gelen gündelik hayatın oyun unsurları; “kapitalizm”, “birey olmak”, “para kazanmak”, “zaman kaybı”, “kendini değiştirmek ve sorgulamak”
- Bugünün hatasız, mükemmel tip; “gelişmek”, “ilerlemek”, “deneyim kazanmak”
- Bireyciliğin toplumsal yansımaları; “hayatta kalma”, “bilgi edinme”, “yeni arayışı”
- Kutsal oyunun temelleri, oyun-ciddiyet/gerçeklik iç içeliği; “ciddiyet”, “oyun”, “gerçek”, “ölüm”
- Her şeyin başı, ölüm; “kalıcı olmak”, “ölüm”, “gerçeklik”, “elinden geleni yapmak”

4.2. Zaman Kaybı'nın Unsurları: Fayda Arayışı ve Verimlilik

İnsanlar, çocuklarını en eski zamanlardan beri anlatı örüntüleri ile büyütelmişlerdir. İlk zamanlarda destanlar, efsaneler ve mitler ile başlayan bu süreç din öğretileri, masallar ve yeni kurgulanan hikâyeler ile devam etmiştir. Radyo ve televizyonun ortaya çıktığı dönemlerde ise çizgi filmler, gösterimler ve yeniden kurgulanmış diğer örüntüler insanların çocuklarını yetiştirme sürecine eklenmişlerdir. Goffman, “*Gündelik Hayatta Benliğin Sunumu*” adlı çalışmasında da bu anlam örüntülerinin bazı temel öğretilerine değinmeyi ihmal etmemiştir:

Hıristiyan literatüründe, bize iddia edildiğinden daha yüksek statüye sahip bir oyuncuyla karşı karşıya olduğumuzu anladığımızda düşmanca davranmak yerine hayranlık duyduğumuza ilişkin örnekler vardır. Mitoloji ve popüler dergiler hem kahramanın hem de kötü adamın karşılıklı sahte iddialarda bulunduğu, öykünün sonunda kötü adamın iddia ettiği yüksek statüye sahip olmadığını, kahramanın ise iddia ettiği kadar aşağı bir statüye sahip olmadığını gördüğümüz romantik öykülerle doludur. (Goffman, 2009, s. 67)

Çocukluklarından beri insanlar, sonsuz tekrar halinde ikilikler (dichotomy) kurmaya başlarlar. Genelde en eski ikilik “iyi-kötü” kavgasıdır. Bugün bile insanlar çoğunlukla iyi-kötü karşıtlığı ile büyütülmektedirler. Ancak felsefenin yapı bozumunun, bu anlatı örüntüleriyle endüstrilere “popüler” biçimde aktarılması şu ana kadar anlatılan örüntülerinin değişimine öncülük etmiş gibi görünmektedir. İyi-kötü ikiliği beyaz-siyah metaforuna çevrilecek olduğunda eskiden hikâyelerde beyaz ve siyah varken, hayatın beyaz ve siyahla birlikte gri tonlarını barındıracağına fark edilmesi yaşanan deneyimlere bağlıydı. Fakat yavaş yavaş “gelişen” hikâye anlatımının artık grilerden bahsettiği varsayılabilir. Örneğin, bugün bir çocuğun ağzından “*The Dark Knight*” filmindeki Joker’in kötü bir karakter olmadığı iddiası duyulabilmektedir. 90’lar kuşağında “*Batman: The Animated Series*” adlı çizgi filmi izleyenlerinse çocukken Joker’i kötü karakter olarak gördükleri bir genellemeden bahsedilebilir. Postmodern dünyada çocuklar için artık grinin tonları ile erken bir buluşma yaşadıkları söylenebilir ancak bu sürece kadar iyi-kötü karşıtlığı insanlığın temel kıyaslarından biri olagelmıştır. Örneğin, bir katılımcı açıköğretim üniversitesi finallerinde duyduklarını şöyle dile getiriyor:

“... Öğretmen oldukları muhabbetlerinden anlaşılın iki kişi sınavdaki konuları iyi ve kötü olarak kodlamaya başlamışlardı. Birkaç adam ismi saydılar ve bunları görünce katıldıkları yorumlara iyi diyecek ve ona göre şıkkı işaretleyeceklermiş. Şu iyi, bu kötü diye kodlarken kitapta kendilerine yakın olarak gördüklerini iyi olarak kodluyorlardı...” (G 12, erkek, İstanbul)

İyi-kötü ikiliği insanların tüm kavrayışına işlemiş gibi görünmektedir. Kutsal oyunun bugünkü unsurları da iyi-kötü ikiliğine temas ederek kendilerine yer açmaktadırlar. Rasyonel tercihler yapmak, verimlilik, fayda gibi Protestanlıktan süregelen kavramların, insanların kavrayışlarında “iyiye” yönelimli olarak kendilerini gösterdikleri söylenebilir:

“... Verimlilik, herhangi bir üründen en üst karı ve maksimum faydayı sağlamaktır...” (G 1, erkek, Malatya)

Merton hatırlanacak olduğunda Protestanların saklanamayan bir faydacılık, dünyaya ait çıkarlar, kendi kendine inceleme ve deney yapma hakkının arayışında oldukları belirtilmişti. Reform’dan birkaç yüzyıl sonra Amerika’da bu düşünce sisteminin yayılması ve Aydınlanma Çağı’nın gelişi, Merton’un geçmişe bakarak yaptığı tespiti desteklemektedir. Kamu Yönetiminde okuyan birinci görüşmecinin atıf yaptığı nokta Max Weber’in Protestanlıktan çıkarım yaptığı ve Benjamin Franklin’den sık sık yardım aldığı örüntüyü

akıllara getirmektedir. Protestanlar için kutsal oyunun en önemli unsuru olan meslek için yapılması gerekenin genel çerçevesi birinci görüşmecide kendini göstermektedir. Daha da ileriye gidilecek olduğunda tıpkı Benjamin Franklin'in Protestan ahlakının olmazsa olmazlarını betimlerken yaptığı yorumlar gibi en üst karın ve maksimum faydanın nasıl sağlanacağına görüşmeci tarafından değinilmemiştir:

“...bir şeyde en çok bulundurduğu potansiyeli, en iyi şekilde hayata geçirebilmesidir. Verimliliği şu örnekle birleştireyim. Verimlilik bir bıçaktır, keskin olduğu için bıçaktır, ne kadar iyi kesiyorsa o kadar verimlidir...” (G 5, kadın, İstanbul)

“...doğru biçimde elde edilen üretimin işlemesi, sistemli olmak verimliliktir. Felsefeye ilgi duyuyorum mesela, bodoslama 17. Yüzyıl ile başlanırsa verimsiz olur. Antik çağdan başlamak daha iyi olur...” (G 6, erkek, Denizli)

Yukarıda sözlerine yer verilmiş iki katılımcının ise verimliliği iyi görmeleri konunun başında ifade edilmiş olan iyi-kötü ikiliğinin verimliliğin içinde ne kadar rahat ve açık bir şekilde kendilerine yer bulduklarını gösterir niteliktedir. Altıncı katılımcıya göre zamanı düzenli kullanmaya da işaret eden alıntı, verimliliğin zamanın “iyi” kullanılmasıyla alakalı olduğu düşüncesi kendini göstermektedir. Beşinci katılımcı ise okuduğu bölümden (felsefe) yola çıkarak biraz daha detaylı bir yol takip etmiş ve bir nesnenin “işlevi” ile verimlilik arasında bir bağ kurmayı tercih etmiştir:

“... verimlilik işe yaramaktır, zaman çalmayıp beklentilerimi karşılayan, istediğim faydayı sağlayan şeylerdir...” (G 12, erkek, İstanbul)

“...kişiye sağlanan kazançtır. Kardır, düşük maliyetle yüksek kazancın sağlanmasıdır...” (G 14, erkek, İstanbul)

“... kapasitenin tamamının yada fazlasının kullanılmasıdır...” (G 20, erkek, Kriviy Rih)

On ikinci ve on dördüncü görüşmecilerin anlatımlarında Protestanlığın işlendiği konudan itibaren süregelen tartışmayı destekler niteliktedir. Bir şeylerin kazanılıp kaybedilmesinin önem arz ettiği dünyada harcanan ile alınan arasındaki farkın önemli olduğuna işaret edilmektedir. Aynı zamanda kazanım elde etmek ile faydanın birbirine yakın örüntüler olduğu iddia edilebilir. Kazanç, kendi içerisinde faydaya atf yapan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. On ikinci görüşmecinin söylediklerine dikkat edildiğinde

“*zaman çalma*” kalıbının kendini gösterdiği görülmektedir. Verimlilik, az götürü ile fazla getirinin sağlanması için zamanın krallığını kendine hizmet etmeye zorluyor denebilir.

“...Verimlilik aldığın çıktuların, girdilerden daha fazla olmasıdır. Artı değer üretmektir. Denediğin her şeyi iyi bir şekilde yapmalısın ki sonunda başka bir eyleme geçtiğinde her defasında fayda sağlayabilesin...” (G 8, erkek, İstanbul)

Bugün Türkiye’de farklı bölümlerde, farklı ideoloji ve bakış açılarından insanların bu yolu takip ettiğine yönelik işaretlerden biri verimlilik üzerinden, Protestanlığın dönüşen kutsal ruhunun, “diğer oyunlara mensup” insanlara ne kadar sert ve net biçimde temas ettiğini gözler önüne sermektedir. Protestanlıkla başladığı varsayılabilir bireycilik, verimlilik ve fayda arayışının peşisıra tarihlerde bilim insanlarınca “gelişme” olarak değerlendirilen Aydınlanma Çağı’nın gelişinin zemini oluşmuştu ve aynı unsurlar bugün bireye hala temas edebilmektedir. Hatta bu unsurların karşılık olarak geldiği eylemlerin, adeta bir toplumsal normmuş gibi kabul gördüğü ve yüceltildiği de savunulabilir.

4.3. Zamanın “Dönüşümü”, Gündelik Hayatta Yetiştirilemeyen Zaman

Norbert Elias, “*Zaman Üzerine*” adlı çalışmasının önsözüne şu cümlelerle başlamaktadır: “Bana zamanın ne olduğu sorulmadığı sürece zamanın ne olduğunu biliyorum; ama sorulduğunda bilmiyorum demiş yaşlı bilge.” (Norbert Elias, 2000,s. 6) Bahsi geçen anlatım daha önce bahsedilmiş olan ölümün algılanamaması ile bir benzerlik içermektedir. Ölüm, Bauman’ın betimlemelerinde insanlar tarafından olgu olarak bilinen ancak algılanamayan bir kavram olarak ortaya konmuştu. Zaman da ölüm gibi, insanlar tarafından olgu olarak kabul edilmesine rağmen, Elias’ın alıntısında değindiği gibi üzerine sorular sorulduğunda sıkıntı yaşatmaktadır. Norbert Elias’ın eserinde anlamaya çalıştığı önemli noktalardan ikisi zamanın fizik ve sosyal bilimler arasındaki farklılığı ile zamanın insanlar tarafından düzenlenmesi üzerine düşünmesiydi:

Fizikçiler zamanı ölçtüklerini söylerler sık sık. Bunu yaparken matematik fenomenlerine başvururlar ve bu formüllerde zamanın ölçüsü, fiziğe özgü, adı konmuş bir birim olarak kullanılır. Gelgelelim, zaman dediğimiz şey aslında ne gözle görülebilir ne de elle tutulabilir. Duyularımızla algılanamaz bir şeydir zaman. Bu durumda zamanı bir nesne gibi ölçebildiğimizi ileri sürmek ne anlama gelebilir? Bir saatlik bir süre somut, gözle görülebilir bir şey değildir. Cevabı verilmemiş sorulardan biri zamanın nasıl olup da bir doğa nesnesi gibi muamele gördüğü sorusudur. (Elias, 2000,s. 7)

Elias'a göre fizik bilimlerinin zaman üzerinde hâkimiyet kurabilmesinin önemli sebeplerinden biri de insanların zamanı algılayış biçiminde yatmaktadır. “Zaman sorunları ile uğraşırken işi yokuşa süren güçlüklerden biri de ‘zamana’, zaman kavramının sembolik yoldan temsil ettiği değişim süreçlerinin özelliklerini atfetme biçimindeki eğilimdir. Hayatımızın sürekli değişimlerine ya da toplumsal dönüşümlere işaret etmek isterken ‘zaman geçiyor’ deme alışkanlığımız vardır. Somut değişimleri kastedecekken, bizzat zamanın ilerlediğini ifade ediyoruz, zamanın fetiş karakteriyle bağlantılıdır.” (Elias, 200, s. 118) Zamanın fizik biliminin tekeline girmiş olması Elias’ın konuya yoğunlaştığı dönemlerde sosyal bilimlerden silikleşmesine sebebiyet vermiş gibi görünmektedir. Eserinde sık sık zamanın bir sentez düzeyi olarak fiziğin ve matematiğin alanı içerisindeyken bir kavram olarak görülürken, sosyal pratiğin içerisindeki alana dönüldüğünde önemli birkaç noktanın gözden kaçırıldığına dikkat çekmektedir. Bu noktalardan en önemlisi Elias’ın, insanların birbirleriyle ortaklaşmasını ve kolektif işleri gerçekleştirebilmelerini sağlayan zamanı, madalyonun diğer yüzünde insanlar üzerinde mecbur kılıcı gücü olan bir düzenleme ve ayarlama mekanizması olarak göstermesidir:

“... zamanın verimsiz kullanılması zaman kaybıdır. Toplum içerisinde sosyal olmak zorundayız, mesleğimin getirdiği sebeplerden ötürü de zorunluluklar sıkıştırıyor. Kurallara uymak, fiziksel ihtiyaçları karşılamak zaman kaybı değildir, bunları seçemiyoruz, her insanın tabii olduğu zamanını vermek zorunda olduğu şeyler bunlar...” (G 7, erkek, Muğla)

“...Para kazanmak, insanlara iyi davranmak, sosyal ilişkiler kurmaya çalışmak hayatın olmazsa olmazları. Sosyal ilişkiler kurmak zorunda olmasam zamanımı daha verimli geçirebilirdim, para kazanma derdi olmasa daha üretici olabilirdim. Birine bir şey öğretmeye çalışıyorsun, adam dinlemiyor, anlamıyor, ama anlatmak zorunda kalıyorum...” (G 10, erkek, Balıkesir)

Katılımcılara göre zamanı verimli kullanmak ve zamanın kaybına yönelik olan atıflar farklı olsa da bazı noktalarda birbirlerini destekleyen, zorunlulukların ortaya çıkışından sosyal çevrelerini “sorumlu” tutan bir tavır görülebilmektedir. İnsanlarla sosyal ilişkiler kurmayı zorunlu olarak gören bu iki görüşmeciyeye göre zamanın madalyonunun ortaklaştırma ve kolektif işlerin tamamlanmasını sağlama yüzünden ziyade mecbur ve tabii kılıcı yüzünün daha ağır bastığı söylenebilir.

Elias'a göre zaman tek başına bir olgu değildir. Aksine zaman, insanlık tarihi boyunca doğanın değişimleri ve tekrarları ile toplum üyelerini düzenlemek için geliştirilmiş bir kavramdır. Zaman, doğada görülen değişim ve tekrarların “yakalanması için”, değişim ve

tekrarların insanların uyarlayabileceği ve tepki verebileceği dilimlere ayrılması, yani doğanın insan aklına uyarlanmasıdır.

Emin olabileceğimiz bir şey varsa, o da saatlerin, bir zamanlar benzer sosyal işleri yerine getirmiş olan doğa olayları gibi kullanılarak, insanların, kendi içinde buldukları sosyal, biyolojik ve fiziksel süreçlerin silsilesi içinde sosyal ilişkilerini ve faaliyetlerini düzenlemelerine yardımcı olduğudur. Ama saatler, insanların davranışlarını birbirlerine ayarlayıp uyulmalarına olduğu kadar, insanın dışındaki doğal fiziksel olaylara da uyum sağlamasına imkân verirler. Gelişmenin daha önceki basamaklarındaki insanlar, belli bir olayın ya da olayların, bütün bir değişimler silsilesi oluşturduğu süreklilik içindeki pozisyonunu ya da kapsadıkları süre dilimini bulma zorunluluğu dayattığında, doğal olayların akışı içinden seçtikleri –sözgelimi birbirini izleyen mevsimler ve kuşların göçü gibi belli birkaç sabit süre dilimini bir olay akış birimi olarak kullanmışlardır. (Elias, 2000,s. 8)

Elias'ın, eseri boyunca zamanın fizik biliminin hegemonyasına bırakılmasını eleştirmesinin temel nedeni, zamanı, evrendeki değişimlerin insan aklına uyarlanması için gereken bir kavram olarak görmesiydi. Elias için zaman, bir olgudan çok olgulararası akışın insanların “ayakta kalmak” ve “birbirleriyle ortaklaşmak” için kullandığı bir araçtır. Klasik bir örnek olarak ilk takvimlerden birinin Mısır'da, Nil Nehri'nin taşma ve çekilme hareketlerini belirlemek için ortaya çıktığı düşünüldüğünde Elias'ın savunmasının pek de zayıf olmadığı görülmektedir. Yine Elias'a göre zaman kavramı insanlık “geliştikçe” ve toplum karmaşıklaştıkça daha detaylı bir hale gelmekteydi. ““Ne zaman yapıyoruz?” sorusu, insanların yanıtlayabilmek uğruna zaman belirleme serüvenine giriştikleri temel sorudur. Sorunun çıkış noktası, yani belirlemek istenen şey, hele en eski gelişme aşamalarında, bir sosyal topluluğun ya da öbeğin en başta kendi faaliyetleri ve davranışları olmuştur hep.” (Elias, 2000,s. 60)

Elias'ın en çok kullandığı örneklerden biri, Afrika kabilesinde yaşanan süreçtir. Kabilenin rahibinin daimi görevlerinden biri halkın ne zaman ekin ekeceğini ve ne zaman şenlikleri yapacaklarını bildirmesiydi. Rahip bu görevi yapabilmek için ilk olarak doğu yönünü gözleyebilecek bir yere tırmanmalıydı. Kabilenin doğusunda büyük bir dağın olduğu ve güneş bu dağın ardından doğduğunda o hafta yağacak olan yağmurun ekinler için yeterli olacağı varsayılıyordu. Yapılan pratik bugün bakıldığında bir doğayı gözlemleyerek önlem alma çabasıydı. Bu çaba onlarca tekrar ve deneyimden sonra sadece zamanı değil toplumun yapısını da değiştirir oldu. İnsanların hayatta kalma çabaları ve toplumsal hayatın karmaşadan görece uzak olduğu dönemlerde zaman, belirli ve önemli doğa olaylarını belirlemek ile sınırlıyken gittikçe karmaşıklaşan toplumlarla beraber doğa olaylarıyla birlikte toplumun kendi iç dinamikleri için gereken daha detaylı süreç dilimleri ortaya çıkmış

görünüyor. Nil Nehri'nin hareketlerini belirlemekten Roma döneminin bölünmüş gün zamanlarına, sonrasında ise 24 saatlik gün dilimlerine geçiş, sancılı ve yorucu olsa da insanlar için gerekli görülen bir eylemdir. Bugün insanlar arası faaliyetlerin çok fazla yoğunlaşması zamanın kendine ait bir yer açmasına, tabiri caizse fizik alanının hegemonyasına girmeye sebebiyet vermiş görünüyor. İnsanlar artık o kadar fazla faaliyetle meşgul olmak zorundalar ki, bu faaliyetleri düzenlemek için “keşfedilmiş olan” saatleri ortaklaşmayla beraber insanlardan ayrışma olarak da kullanıyorlar. Bir görüşmeci, yapmaktan hoşlandığı eylemleri dile getirirken bu eylemleri sosyal çevresinden ayrıştırmayı ihmal etmiyor:

“...Gitar çalmaya ve kitap okumaya zaman ayırmayı severim. Bunları yapmaya çalışmak benim için değerli ve düşündüğümde bunları yaparken zamanı verimli kullandığımı ifade edebilirim...” (G 3, erkek, Artvin)

Zaman kaybı, zamanı verimli kullanmak gibi kavramlar sosyal düzenlemeleri içeren eylemlere belirli bir nitelik eklemek olarak kendini gösterir. “Zaman ayırmak” kalıbı da kendi içerisinde bir niteleme, bir betimleme taşımaktadır. Görüşmeci, zamanı insanlarla ortaklaştığı, insanlara dağıttığı ya da böldüğü bir olgudur ve bu olguyu bölerken kendi için de bir pay çıkarmıştır. Diğer insanlar ile etkileşimde bulunmadan, yapmaktan zevk aldığı işleri sosyal çevresinden bağımsız olarak kullandığını ifade ederken “zaman ayırmak” kalıbını kullanmayı tercih etmiş görünüyor.

Zaman kavramını farklı sıfatlarla betimlemek kendi içerisinde bir kıyas yapıldığı göstermektedir. Bir olgu ya da olayın daha verimli, daha kötü, daha zor, daha değerli, daha değersiz gibi sıfatlarla nitelendirilmesi, bu olgu ya da olayların başka olgu ve olaylarla karşılaştırılması sonucu ortaya çıkmaktadır. Onuncu görüşmeci “Sosyal ilişkiler kurmak zorunda olmasam zamanımı daha verimli geçirebilirdim, para kazanma derdi olmasa daha üretici olabilirdim.” ifadelerini kullanırken aslında o süreçlere ilişkin olarak farklı bir eylem tarzını benimsediğinde kendi anlam ağında daha “iyi” bir şekilde sürecin değerlendirilebileceğini ifade etmeye çalışmaktadır.

“... gereksiz çaba sarf etmek verimsizdir. Çizim için 3 saat yeterliyken, gereksiz detaylar yüzünden 2 saat daha harcamak zorunda kalırsın, zaman kaybedersin. Zamanı boşa harcamış ve faydalı kullanamamış olursun, ama bu bir zorunluluk olduğundan karşı da çıkamazsın...” (G 13, erkek, İstanbul)

“... Anlamayacak insana bir şeyler anlatmaya ve ikna etmeye çalışmak, geleceğim olmadığını bildiğim halde uğraşmak, LoL oynamak gereksiz işler gibi geliyor, daha iyi şeyler yapılabilir. Faydalı olacak şeyler yapmam daha iyi olabilir...” (G 12, erkek, İstanbul)

“Zaman” sözcüğü, bir insan topluluğunun, yani anımsama ve sentez yapma gibi biyolojik verilerle ve becerilerle donanmış bir canlılar öbeğinin iki ya da daha fazla olay akışı sırasında ilişki kurmasını ve bunlardan birini öteki olay ya da olaylar için kıyas, karşılaştırma ölçüsü olarak standartlaştırmasını temsil eden bir semboldür.” (Elias, 2000,s. 72) Evrende ve sosyal alanda insanların belirlediği süreç dilimleri arasında sayılamayacak kadar çok hareket gerçekleşmektedir ancak Elias’ın da üzerinde durduğu gibi insanlar bu yoğun hareket silsilesinden sadece bir kaçını içerisinden çekip alarak bir kıyasa gitmektedir. Örnek olarak Türkiye’de iki farklı hayata sahip ancak aynı yaşta iki birey ele alınsın. Birincisi üniversite sınavları sırasında çeşitli zorluklar nedeniyle üçüncü deneyişinde girebilmiş, okurken çalışması gereken, hayatın gelgitleri arasında sıkışmış, ebeveynlerinden birini kaybetmiş yirmi beş yaşında bir üniversite öğrencisi olsun. İkincisi ise aileden gelen sosyal ve ekonomik sermaye nedeniyle hayatında görece hiçbir zorlukla karşılaşmamış, hayatın hiçbir sınavını ikiletmemiş, üniversiteden mezun olur olmaz askere gitmiş ve ardından evlenip iş kurmuş bir aile babası olsun. Betimlenen birinci karakter, ikinciye bakarak toplumun sosyal normlarına uyumluluğu nedeniyle “zamanını iyi değerlendiremediğini” ve “zaman kaybettiğini” düşünebilir. Ancak hayatın sadece birkaç noktasına temas ederek verilen bu örnekte de görüldüğü gibi çok fazla bilinmeyen mevcuttur. Fakat bugünün zamanı insanlar üzerinde bir iki noktada kıyas yapma üzerinden bir baskı uygulamaktadır. Komşunun çimleri her zaman daha yeşil görülebilir, ancak bunun arkasında yatan sayısız sürecin görülememesi ve yüzeysel olarak bir “içerleme” getirmesi insanların henüz erişemediği bir “tüm olasılıkları gözden geçirme süreci yeteneğinden” yoksun oluşundan ileri geliyor olabilir.

Zamanın günümüz dünyasında sadece ortaklaşmanın getirdiği mecbur kılıcılık ve insanların kıyaslama için kullandığı bir sembol oluşuyla baskı oluşturması “yeterli” değildir, Elias’ın da üzerinde durduğu üzere sosyal alanın düzenlenmesi için ortaya çıkmış olan zaman, edilgen olarak kendi işlevini yerine getirebilmesi için yarattığı baskıyı sürdürmesi gerekmektedir. Tabii ki dikkat edilmesi gereken nokta, zamanın bir yaratık olarak algılanmaması ve zamanın bu özelliklerinin tamamının insandan çıkıp insana dönen bir yapıda oluşudur.

Tıpkı bir dilin, belli bir topluluğun ortak dili olması halinde ve öyle olduğu sürece dil olarak işlevini gerçekleştirebilmesi ve herkesin kendi özel dilini kullanmaya kalktığına işe yaramaz hale gelmesi gibi, saatlerin de işlevlerini yerine getirebilmesinin ön koşulu, hareketli ibrelerin (ya da aynı işi gören mekanizmaların) değişip duran konumlarının, diğer bir deyişle, bu değişimlerle gösterilen ‘zaman’ın belli bir insan topluluğu için aynı ve ortak olmasıdır. Ayrıca ‘zamanın’ bu özelliği, onun tek tek insanlar üzerindeki baskısının ve zorlayıcı gücünün kaynaklarından birini oluşturur. Tek kişi, kendi davranış ve faaliyetlerini ait olduğu sosyal öbeğin yerleşik ‘zaman’ kavrayışına uygulamak zorundadır ve karmaşık toplumlarda insanların faaliyet ve davranışlarının karşılıklı bağımlılığı artıp onları birbirine ilintileyen zincirleri uzayıp giriftleştikçe saatlerin krallığı hükümünü arttırmaktadır. (Elias, 2000,s. 184)

Zamanın fiziğin tekeline girmesinin nedenlerinden biri sosyal alandan çıkmaktadır. Çalışmanın ikinci bölümünde yer verilen ölümü bu noktada çağırarak önemlidir. İnsanlar, ölümsüzlük, bir diğer deyişle kalıcılığın peşindedir. “Ebedi, değişmez yasaların keşfine yönelik çabalar, doğrudan bilme isteğiyle, bilgi edinmek için yapılan bir aramanın sonucu değildi; tersine, olgulara alabildiğine aykırı bir şeyi gözlemlenebilir bütün verilerin ve olguların dur durak tanımayan dönüşüm seli içinde, kesintisiz, kendisiyle hep aynı kalan, kalıcı bir şeyler; geçici hayatlarının gerisinde geçici olmayan ve zamandan etkilenmeyen bir şey bulma özleminden güç alan bir aramanın ürünüydü.” (Elias, 2000,s. 194) Sürekli değişimin “mutlak” olduğu bir dünyada hatırlanmak istemek, “en azından bir şeyler bıraktım” diyebilmek, kalıcılığın peşinde olmak, değişimin gücü karşısında kalıcılığı kovalayan insana çok büyük bir baskı uygulamaktadır. Bauman’ın kalıcı olma istemi ile Elias’ın zaman baskısının el ele yürüyor olması görüşmelerde de kendini göstermektedir. Bazı insanlar kalıcılık üzerine giderken, bazı insanlar sonu olmayan hareketleri değerli görmektedirler. Bilgi edinmek, para kazanmak, dünyaya bir şeyler bırakmak, sürekli yeni şeyler keşfetmek gibi isteklerin tamamı ya kalıcı olmaya ya da sonu olduğu bilinmesine rağmen olabildiğince “çok” yapılmak istenenin yapılmasına vurgu yapmaktadır.

“... Kısıtlı bir zaman için buradayız ve bundan dolayı verimli hale getirmek gerek. Var olan hayallerimi verimli olarak zamana sıkıştırarak kurabildiğim kadar hayal kurup, gerçekleştirmek istiyorum. Sonsuz tekrar gibi düşün. İsmet Özel’in dediği gibi ‘hepimiz ölecek yaşayız...’ (G 17, erkek, Bursa)

Zamanın, fizik biliminin içinde sağlam bir yere oturmuş olsa da sosyal alandaki görünüşleri dikkate alınmalıdır. Doğadaki çoğu hayvan türünden daha güçsüz olan insanın hayatta kalmak için ihtiyaç duyduğu birlikteliği sağlamak adına, doğanın değişim ve

akışının gözlemleyerek oluşturduğu zaman olarak kavramsallaştırılan süreç dilimleri, tarih içerisinde dönüşerek bugünlerde bizzat insanlara baskı yapan bir güç haline gelmiştir. Bir süre önce en fazla birkaç bin kişilik nüfusun ortaklaşması için gereken süreç ayarlamaları, bugünün dünyasında küreselleşmeyle birlikte, en küçük dilimlere kadar detaylandırılmıştır. Kalıcılık isteği, para kazanma zorunluluğu, dünyayı “değiştirme” istenci gibi çocuklukta kazınan ve kazandırılan öğretiler bugün, zamanın bir baskı oluşturmaya yardımcı olan etmenler olarak kendilerini var etmişlerdir.

“...Elimden geleni yapmak istiyorum, ne yapmam gerektiğini çok düşündüm, şu an tek başıma yapamayacağımı anladım ve işe girdim. En kötü yapmak istediklerimi hobi olarak yapmaya devam ederim. Elimden gelenin en iyisini yapmak istiyorum çünkü benden sonra gelenler yaptıklarımı kullansınlar istiyorum...” (G 10, erkek, Balıkesir)

Bu öğretiler sadece kendi içlerinde kalmamış, dallanıp budaklanarak hayatın tüm süreçlerine etki etmeyi ve hayatı sarmalamayı başarmışlardır. Görülmesi görece kolay ekonomik bir gereklilik ve gerçeklik olan “para kazanma uğraşını” ele alınsın. Türkiye’de toplumsal norm olarak kabul edilebilecek bir “öğreti” örnek olarak vermek, konunun anlaşılmasında yararlı olabilir. Türkiye’de yaşamakta olan çoğu aile için, para kazanmak ve geleceği “kurtarmak” için gerekli görülen yol eğitimden geçmektedir. Gerçekler ve istatistikler bir kenara bırakılacak olduğunda, çoğu aile para kazanmak için üniversite mezunu olunması gerektiğini düşünmektedir. Dolayısıyla bir ailenin gözünden çocuğun izlemesi gereken yol çoğu zaman verilecek örnekteki olmaktadır. On yıl öncesine kadar çocuk, aile fertlerinden ikisi de çalışıyorsa yuvaya ebeveynlerinin çalışma saatlerinde hem eğitim, hem de ailesi evde yokken oyalanabileceği bir yer olduğu için gönderilmekteydi. Bugün ise anaokulu eğitimi yaygınlaştığı ve görece zorunlu görüldüğü için her aile tarafından gönderilmesi gereken bir yer olarak görülüyor. Konuya dönülecek olduğunda çocuğun eğitim hayatı anaokulu ile başlamakta, ardından ilkokul ve ortaokul süreci ile devam etmektedir. Çocukların en fazla oyun oynadığı, deneyim elde ettiği ve geliştiği bu yıllarda genellikle ailesi tarafından üniversite baskıları baş göstermektedir. İlkokul ve ortaokulda, iyi bir liseye girebilmeleri için çocukların derslerine çalışmaları ve oyun oynamak gibi “zaman kaybına neden olan” eylemlerde bulunmamaları gerekmektedir. İyi bir liseye gidince daha rahat olacağına yönelik çocuğa verilen “umutlar” gününü gereklilik ve zorunlulukları ile kapatmasına neden olur. İyi bir liseye girdikten sonra ise, geline yol düşünülmemeliydi ve emeğin karşılığını alması için çocuğun iyi bir üniversiteye gitmesi gerektiği ve okumak için bir potansiyeli olduğu söylenirdi. Lise, ergenlik gibi buhranlı bir

dönemde bile zorunluluklar nedeniyle belki de “yaşanamadan” geçip giden bir süreç olarak çocuğun karşısına dikilmektedir. Ailesinin son isteği olduğunu düşündüğü üniversiteyi kazanınca “yaşayabileceğini” düşünmektedir. Hatta, Türkiye’de yaygın bir söz bu noktada kulaklara çalınmaktadır, “üniversiteye kapak atayım ...” Ancak bu kadar çok sorumluluğu üstlendiği zaman fark ettiği yeni nokta nedeniyle üniversitede de rahat edemeyecek olduğudur. “Duyarlı” bir çocuk olarak yetiştirildiği varsayılırsa, ailesinin ekonomik koşullarını dikkate alarak üniversiteyi olası en kısa süreç diliminde bitirmesi gerektiğinin farkına varır. Bugün başka bir şehirde üniversite eğitimi alan bir öğrencinin gideri, özel üniversiteler ve özel koşullar hesaba katılmadığında, yıllık ortalama 8.000 - 10.000 lira civarındadır. Bu noktadan sonra artık çocuğun üzerindeki baskı doğrudan aileden gelmeyi bırakır ve zaman ile ekonomi üzerinden başlar. Bir an önce üniversitenin bitmesi ve iyi bir işin bulunması gerekmektedir. Üniversitede de zorunluluklarla geçen birkaç yılın ardından, “iyi bir işe kapak atayım...” söylemi başlar ve bu “kapak atma” eylemi yavaş yavaş insanların bir gerçeği olur.

“... Devlet memuru olsam var olmak için, para kazanmak için gereklilik olurdu ve zaman kaybı olmazdı. Ama hayat açısından da rahat olup, verimli olmazdı. Çelişki gibi göründüğünü biliyorum. Fiziksel ihtiyaçlarını gidermek anlamında zaman kaybı olmaz. Progamer [*profesyonel bilgisayar oyuncusu*] olsam istediğim işi yaparak devam etseydim zaman kaybı olmazdı. Sevsem de sevmesem de işi ve zorunlulukları zaman kaybı olarak görmezdim sanırım...” (G 17, erkek, Bursa)

Türkiye’de devlet memuru olmak, “devlete kapağı atmak” birçok gencin “hayallerini süslemektedir.” Her dönem yapılan KPSS sınavına giren aday sayısı bunu destekler niteliktedir. Evlenmek, çocuk yapmak, çocuklara bakmak, çocuğa gelecek hazırlamak, tüketmek, emekli olmak... Aileden başlayan ve “hayatta kalmak” gibi “yüce” bir amaca bağlantılı görünen para kazanma gerekliliği, insanların hayatlarına başladıkları andan itibaren zamanla yarışmasına, zamanın baskısını hissetmesine ve yarıştığı zaman ile arasında “görünmez” kanallar açabilirse biraz rahatlamasına dönüşür. Bu örnekte bir genel tablo verilmemektedir, post-modern dünyanın müphemliğinde her aile farklı bir hayat yaşamaktadır, bahsi geçen betimleme, farklılıkları genelleştirebilecek bir örnek olarak düşünülmelidir. Bugünün kutsal oyunu kendi şemasını yavaş yavaş bu şekilde belirginleştirir ve “zaman kaybı” nidası, bu oyunun kaybedilen hamlesidir

4.4. Tarihten Gelen Gündelik Hayatın Oyun Unsurları

Ölümün algılanamaz oluşu, tarihte insanlığa birçok kanal açmıştır. Algılanamaz oluşundan kaynaklanan belirsizlik felsefeden, sanata; bilimden, dinlere kadar kültürün her alanında bir farklılık ve arayış getirmiştir. İnsanların ölümün sonrasına dair kendi düşünce ve inançları olduğu açıksa da, ölüm, insanların doğadan ve kendi tanıdıklarından gözlemleyerek elde ettikleri bir bilgiyi insanlığa sağlamıştır: her insan ölür.

“...Bana göre hayat oyundur, ölüm ise gerçektir ve ciddidir...” (G 20, erkek, Kriviy Rih)

“...hayattı oyun olarak görmeye başladım, son zamanlarda ölümü düşünmeye başladım da. Andan zevk almak için her şeyi oyun olarak görmek lazım, hayata daha fazla eğilip, daha az umursuyorum. Hayatta gerçekler ve oyun iç içedir...” (G 17, erkek, Bursa)

Dolayısıyla ölümün ne olduğu, ne zaman “geleceği” bilinmese de bir olgu olarak ortadadır. Ölümü konu alan bölümde işaret edildiği üzere hem nihai son, hem de kültürün imkânı olan ölüm, insanda kalıcılığı kovalayan bir örüntü oluşturmuştur denebilir. Dolayısıyla bir “son kullanım tarihi” olarak görülen ölüm, insanlara doğduklarında verilen başlangıcın öteki ucunu, sonunu oluşturur ve insan hayatını, içinde birçok değişimin gerçekleştiği bir süreç dilimi haline getiren ana güçtür. “*Oyun-ciddiyet iç içeliğinden*” bakılacak olduğunda ölüm, oyunun zamanını nitelemektedir. Ölüm, yarışın bitişi çizgisi yahut sonuca giden son hamledir. Dikkat edilmelidir ki, Norbert Elias hatırlanacak olduğunda süreç dilimleri olarak zaman, insan tarafından kavramsallaştırılmıştır. Ölüm, bir süreç dilimini işaret ettiği gibi bir olgu olarak da kendini gösterir. Tüm çalışma boyunca anlaşılmaya çalışılan “*oyun-ciddiyet iç içeliği*” bu durumda da ortaya çıkmaktadır. Ölüm hem “gerçek” hem de “oyundur”, ikisinin bir aradalığı, belki de Bauman’ın bahsetmiş olduğu kültürün, insan ve doğa arasındaki “savaşta” insana destek görevi sağlayabilmesinin nedenlerinden biri de bu olabilir.

Her ne kadar Norbert Elias “zaman-mekân” birlikteliği içindeki konumunu tartışmaya açmış olsa da zaman, “*oyun-ciddiyet iç içeliği*” olan kültürün içerisinde kavramsallaştırılan bir unsur olarak, Frobenius’ten itibaren tartışılan oyunun içerisinde “süreç dilimi” olarak kendisine yer bulmaktadır. “*Oyun-ciddiyet iç içeliğinden*” doğan kültür – Norbert Elias’ın da belirttiği üzere- zamanı yaratmış ve birlikteliğin bir unsuru olarak ortaya koymuştur. “*Oyun-ciddiyet iç içeliğini*” işaret eden kültür, sosyal alanda ifade edilen zamanı oluşturmuş ve birlikteliğin önemli noktalarından birine yerleştirmiştir. Bu nedenle zaman, çoğu kez kültürü aşan bir olgu olarak fizik bilimindeki yerini almış olabilir.

Küreselleşme, bugün birçok boyutuyla, farklı bakış açıları ile incelenmektedir. Alttan ve üstten küreselleşme hareketlerinin tartışıldığı, yerelin küresele karşı çıktığı ya da küreseli dönüştürdüğü gibi birçok yorum, küreselleşmenin çalışma alanı olarak belirlendiği mecralarda devam ediyor. Daha önce belirtildiği üzere çalışmanın küreselleşmeye olan bakış açısı bu tartışmalardan farklılık göstermektedir. Mekân, tüketim, göç ve daha birçok alan bugün küreselleşmenin “kendilerine ayrılan” boyutlarında anlaşılmaya çalışılıyor. Bu tez kapsamında ise küreselleşmenin sisli noktaları hala kendini gizlemeye devam ediyor denebilir. Küreselleşmenin geçmişe doğru ayak izlerinin takip edilmesi sonucu birçok farklı yorumun ortaya çıktığı görülmektedir. Küreselleşme, “yayıma” anlamında her organizmanın yaptığı bir eylem olarak tartışılın yahut coğrafi keşifler ile başlıyor denilsin fark etmez bu çalışma kapsamında dikkat edilmesi gereken nokta bugün sosyal “bilimlerde” üzerinde durulan küreselleşmenin Avrupa ile sıkı bağlarının olduğu gerçeğidir. Avrupa’nın diğer tüm kara parçalarına uzanan macerasında değişimler sadece somut düzlemde gerçekleşmemiştir. Aynı zamanda tarihsel süreçte Avrupa’nın geliştirdiği yaşam biçimleri ve düşünce tarzları da kavramlarla yayılmıştır. Bugün her ülkenin kapitalizmi yorumladığı ve farklı yollar takip ettiği açıktır. Fakat bilim ve teknoloji ile gelen düşünce kalıplarının tüm dünyaya Avrupa’dan yayıldığını iddia etmek sorumsuzluk olmazdı. George Ritzer’in “*Toplumun McDonaldslaştırılması*” adlı çalışması ele alınacak olduğunda okuyuculara dört önemli etkenin işaret edildiği görülmektedir. Denetim, öngörülebilirlik, verimlilik ve hesaplanabilirlik... Bugün Türkiye’de Batı tarzı geliştirilmiş “yerel” kahve şirketlerinin son yıllarda artış gösterdiği görülmektedir. Her ne kadar kahve, isim ve yapılanlar farklılık gösterse de bu şirketler de küresel ekonomik sistemde yerlerini almak için Ritzer’in belirttiği etkenleri kullanmak durumundadırlar.

“...Çok çalışmak verimlidir, çok çalışmazsan verimli olamazsın. Bir işin başında boş boş oturmaktan bahsetmiyorum, o işi derinlemesine düşünerek verimli bir üretim gerçekleştirmekten bahsediyorum...” (G9, erkek, İzmir)

“...Verimlilik parayla ilgilidir, burada çalıştığım zaman zarfında para kazanıyorum. Para kazanmak ve başarılı olmak verimliliktir...” (G 16, erkek, Ankara)

Marx ve Weber hatırlanacak olduğunda ekonomik işleyişin farklılıklarına göre sınıflandırmalar yaptıkları görülecektir. Fakat milenyumun getirdiği küresel dünyada Weber’in üzerinde ısrarla durduğu rasyonel, hesaplamaya dayalı ekonomik duruşun tüm dünyada benimsendiğinden bahsedilebilir:

Batı, yeni çağda dünyanın her bir yerinde gelişmemiş olan tamamen farklı bir tür kapitalizm tanıdı: Biçimsel özgür emeğin ussal kapitalist işletme olarak örgütlenişi. Başka yerlerde bunun yalnızca ilk örneklerine rastlanır. Özgür olmayan emeğin örgütlenişi yalnızca üretme çiftliklerinde ve çok sınırlı ölçüde ortaçağ çiftliklerinde ussal bir düzeye ulaşmıştı, Yeni Çağ'da ise bu ussallık düzeyi feodal çiftliklerde ve feodal işliklerde ya da sırf emeğe dayalı ev endüstrisinde daha düşüktü. Çünkü özgür emeğe dayalı ev endüstrisi Batı'nın dışında sadece birkaç belirli durumda ortaya çıkmıştır ve doğal olarak her yerde görülen gündelikçi işçi çalıştırmak çok istisnai olarak, her zaman çağdaş endüstriyel örgütlerden çok farklı olan devlet tekellerinde manifaktür endüstrisine yol açmıştır ama hiçbir zaman Batı Ortaçağının damgasını taşıyan zanaat kollarına yol açmamıştır. (Weber, 1997,s. 20)

Klasik Batı sosyoloji düşünürleri tarafından Doğu'nun bu rasyonellikten uzak olduğu sık sık ifade edilse de, bugün değişimlerin olduğu ortadadır. Tıpkı bu örnekler gibi zaman kaybı da, daha önce değinildiği üzere Batı'nın tarihinden yansıyarak küreselleşme ile tüm dünyayı sarmış görünmektedir. Bir Çinli keşişin M.S. 1000'li yıllarda zaman kaybı söylemini üretmesi ironik olurdu. Dolayısıyla Avrupa'dan yayılan oyun mekânının bugün küresel dünyanın tamamı olduğunu söylemek abartı olmayacaktır.

Ölümlü biten insan yaşamının zamanı, dünyayı mekânı olarak sarmalayan günümüz oyununun detaylı unsurları da bu çalışmada daha önce değinilmiş olan unsurlardır. Görece diğer unsurlardan daha yaşlı olan ve köklerini insan ile hayvanın ortaklaştığı dönemlerden alan rekabet, bugünün oyunun olmazsa olmazlarından biridir. Rekabet ve yarış, hem hayvanlarda hem de insanlarda görülmektedir. Ancak rekabetin dönüşümü ve insanın rekabeti uyarlaması Antik Yunan dönemine tekabül etmektedir. Homeros'un "ötekileri geçerek, hep en iyi olmak" yönündeki düşüncesinin ne kadar farklı sonuçlara yol açabileceği tartışılmıştı. Rekabet, hem insanların hem de kurumların "ilerlemesine" imkân vermiş olan etmenlerden biridir. Bunun en aşırı kanıtı insanların teknolojik atılımlarının çoğunun savaşlardan ortaya çıkmış olduğu gerçeğidir. Rekabet kendi içerisinde onlarca farklı sınıflandırmaya sokulabilir, ne kadar Homeros'un deyişi etik olarak "eksik" olsa da genel olarak rekabeti tanımlıyor olduğu kabul edilmelidir. Huizinga'ya göre agon kültürü sayesinde rekabet, Antik Yunan'da normalleştirilmişti ve bu düşünce tarzı tarihte kendini bir ruh gibi sürdürmeye devam etmiştir.

Bitmeyen rekabet isteği, bugünün kutsal oyunun üçüncü unsuru olarak kendini var etmektedir. Kutsal oyunun diğer unsurları ise, Protestanlıkta kendilerini ortaya çıkarmışlardır. Tabii ki bu unsurlar Protestanlıktan önce de varlıklarını sürdürmekteydiler, ancak bir etken olarak gösterilmeleri en açık haliyle Protestanlıkta görülmektedir. Bu unsurlar verimlilik, rasyonellik, hesaplama ve bilimin sermaye ile bütünleşmesidir.

Protestanlık ortaya çıktığı dönemlerde kasabadaki tek oyun değildi, ancak yeni oyundu ve oyuncularının dünyaya etkileri büyük olmuştu. Diğer oyunlar kültürün pratik alanlarındaki ilgilerini kaybettiler. Bu oyunlar varlıklarını sürdürse de pratik alandaki kayıpları, küreselleşen dünyada manastırdan kaçan ruhun belirlediği unsurların değerini arttırmış oldu. On sekizinci katılımcının kendi sözlerinde dipnot olarak kapitalizmi yansıtmayan bir söylem üretmeye çalıştığını ifade etmesi ilgi çekicidir. Kapitalizm insanların yaşam biçimleriyle o kadar iç içe girmiş görünmektedir ki herhangi bir konudan bahsederken kapitalizmi konudan ayrı tutmaya yahut örnek olarak vermeye özen gösterilmektedir:

“...Hayat oyuna yakın olurdu ama ciddi bir oyun olurdu. Kapitalist kafanın ciddiyeti değil, sahip olmanın patolojik ciddiyeti de değil. Yaşamı sevmek adına bir ciddiyetten bahsediyorum...” (G 18, erkek, Tunceli)

Protestanlığın kutsal oyununun, ilahi sonucu etkileyen unsurunun meslek olduğunu hatırlamak faydalı olacaktır. Mesleğin ilahi çağrısı, ilk zamanlarında para biriktirmekten daha üstün bir amaç olarak, tanrının şanı için çalışmayı simgelemektedir. Fakat kutsal oyun için girilen meslek-çalışma ve lüks yaşamdan görece uzak kalmak sermaye birikimine ve bir takım değişimlere sebebiyet vermişti. Weber’in tabiriyle manastırdan kaçan ruh, hayata uyum sağlamasına rağmen kendi etkilerini sürdürmeye devam etmekteydi. İlahiliği silikleşen kutsal oyunun unsurları aynı oranda görünür hale gelmişti. Mesleğin iyi yapılması için gereken usçuluk ve usçuluğun verimlilik ihtiyacı nedeniyle bilimle el ele vermesi, zamanla oyunun unsurlarını görünür kılmıştır. Bu unsurlar ile birlikte Protestanlığın silikleşen ilahi kısmından türeyen “insanların kaderlerini yalnız başına çizdikleri kader öğretisi” Amerika’da bireyciliğin ortaya çıkışında etkili olmuştur.

Bireycilik, birey tarafından sosyal ilişkilerin daha “dikkatli” değerlendirilmesini, kişinin problemlerinin kendi tarafından çözülmesini, hatalarının ve başarılarının sorumluluklarını almasını salık vermişti. Schopenhauer’in kirpi metaforunun benzeştiği soğuk ve olgun birey bu “sağlam” temeller üzerine kurulmuştu. Sonrasında, daha önce değinilmiş olan manipüle edilmiş bireycilik kendini göstermiş olsa da, II. Dünya Savaşı ardından büyüyen Amerika’sının konformizme batan ve mutluluğunu sorgulayan bireyinde, bireyciliğin “sağlam” temellerini görebilmek mümkündür. Protestanlığın ruhunu taşıyan bireycilik ve bedenini taşıyan verimlilik uzantıları ile birlikte sürekli fayda sağlama çabasında olan, hesaplayan, soğuk, olgun, sorumluluk alan, rekabeti hayatının her alanına uyarlayabilen bir ideal tip ortaya çıkmış oldu. Bu tipin, kutsal oyunun unsurlarını yansıtan soyut bir tip olduğu söylenebilir.

“... Birey olmak, insanın kendi içine dönmesi, soru sormasıdır. Ne dine, ne ideolojiye, hepsinin dışına çıkarak kendini sorgulamasıdır. Kökte inceleyip sorgulamak gerekir. Bu sorgulama anında bulunabilmektir. Herkes sorgularsa başkası benim sonucumu değiştirir, ben başkasınınkini değiştiririm, sorgulanırsa aynı olunmaz, değişim gerçekleşir...” (G 6, erkek, Denizli)

“... İstedğim zaman uyuyup, kalkabiliyorsam bireyimdir. Özgür irade bile var bunun içinde. Dış etmene boyun eğmemek, kendi kararını kendin vermek, kendi kararının sorumluluklarını alabilme temelini atmış olmak, daha az paraya daha çok uyku için, daha az paranın sorumluluğunu alabilmek...” (G 17, erkek, Bursa)

Bireycilik tiryakileri tarafından olunmak istenen, Charles Lemert ve Anthony Elliott’un betimlediği tipi yansıtmaktaydı. Altıncı görüşmecinin yaptığı gönderme bir başka alıntı ile ortaklık göstermektedir.

İnsanlar kendinden şüphe ve belirsizlik labirentine gittikçe daha çok düşüyor. Bu kendini sorgulamanın (sonsuz) dönüşü – ‘Gerçekten mutlu muyum?’, ‘Gerçekten başarılı mıyım?’, ‘Bunu tam olarak kime söyleyebilirim ya da sorabilirim?’- uzmanlar, endüstri ve dini hareketler için piyasa talebi sağlayan yeni tepki biçimlerine öncülük ediyor. İnsanlar kendini-tatmin arayışında seyahat broşürlerini araştırıyor ve dünyanın dört bir yanına gidiyor; en iyi evlilikleri bir kenara atıyor ve hemen yeni ilişkilere giriyor; yeniden eğitimden geçiyor, diyet yapıp, iş buluyor; bir terapi grubundan diğerine gidiyor ve farklı terapilere ve terapistlere güveniyor. Köklerinin sağlıklı olup olmadığını görmek için kendilerini köklerinden çekip çıkarıyor. (Elliott&Lemert 2011,s. 120)

Bugünün Hollywood ve Avrupa filmlerindeki karizmatik ilan edilen karakterlerin bahsi geçen özellikleri çoğunlukla taşıyor olduklarını görmek şaşırtıcı değildir. Daha da ileriye götürülerek iddia edilebilir ki, Huizinga’nın agonun normalleşmesi üzerine yaptığı tespit, bireyciliğe eklemlendiğinde bu karakter tipinin normalleştirilmiş, karakter unsurları yüceltilmiş ve Adorno’nun eleştirileri hatırlanacak olduğunda kitle endüstrisi tarafından pompalanmış olduğu söylenebilir. Richard Sennett, Bauman, Ritzer ve daha birçok düşünür tarafından bugünün kapitalizmi hız, hareket, değişime açık olma, sık sık kendini yenileme, tüketebilme, esneklik ve risk gibi birçok kavram üzerinden anlaşılmaya ve eleştirilmeye çalışılmaktadır. Kapitalizm bu özellikleri bireyden “bekliyor” gibi görünebilir. Ancak bu özellikler, müphemleştiği varsayılan, verimlilik ve hesaplanabilirlik için gereken sermayeyi sağlamak adına belirlenen şirket politikalarıdır. Bu özelliklerin verimlilik ve hesaplanabilirlik ile gelen kâr uğraşı için gereken alt kümeler olduğu söylenebilir. Bugünün kutsal oyununun bireyin “özel hayatına” dair, bireyden beklediği karakter özellikleri ise verimlilik, fayda, birey olmak ve rekabet istemidir.

Tüm bu özellikler bir potada eritildiğinde ortaya çıkan tabloda görülecek olan bazı iç içe geçmiş etmenler vardır. Bireyin kendi için yapmak istedikleri, kitle endüstrisi tarafından tanıtılan yenilikler (bilinmeyen bir ülkeyi görmek, yeni teknolojik aletler edinmek gibi.), şirketin kar isteği ile bireyden istediği zamanla mücadele etme beklentisi, gerek çalıştığı şirketin rakipleri gerekse şirket içindeki meslektaşlarıyla rekabet, kendini geliştirme ve en derinlerden sık sık açığa çıkan kalıcı olma isteği bireyler üzerinde “yapılması gereken çok şey olduğuna” yönelik bir baskı oluşturmakta ve bu baskıyı destekleyen zaman anlayışıyla birlikte genel bir tablo olarak ortaya çıkmaktadır. Tüm bunları gerçekleştirmek için bir o ayağına bir bu ayağına sıçrayan birey çoğu zaman sendelemektedir. Bu sendeleme gerçekleştiğinde ise tüm tablo bir rakip Amerikan futbol takımı gibi bireyin üzerine çullanmaktadır. Yapılması gereken o kadar çok şey varken, birey rahatlamak için bir kanal açtığında aynı çullanma çoğu kez hissedilir ve bireyin ağzından “zaman kaybettiğini” ilan eden çığlığı duyulur. On yedinci görüşmecinin söylediklerini tekrar hatırlamakta fayda vardır:

“... Kısıtlı bir zaman için buradayız ve bundan dolayı verimli hale getirmek gerek. Var olan hayallerimi verimli olarak zamana sıkıştırarak kurabildiğim kadar hayal kurup, gerçekleştirmek istiyorum. Sonsuz tekrar gibi düşün. İsmet Özel’in dediği gibi ‘hepimiz ölecek yaştayız’...” (G 17, erkek, Bursa)

Her zaman bir şeylerin tamamlanıp, tekrar yeninin arayışına koşulmasının beklendiği bir çağda, hayaller bile sonlu ve kısa vadede halledilip, yenisine geçilmesi gereken bir projeye dönüşmüş görünüyor. Birey zaman kaybettiğini ilan etse bile, bireyciliğin “sağlam temelleri” bu ilanın sorumluluğunu alması ve gelen tüm duyguları olgunlukla karşılaması gerektiğine yönelik bir geri bildirim yollamaktadır. Mesleğin değişim süreci hatırlanacak olursa, endüstri devriminden önce bu kadar çok etkenin olmaması ve yapılması gerekenler ile süreç dilimlerinin bu derece detaylandırılmamış olması, zaman kaybı söyleminin Protestanlığın ilahi meslek tanımı içerisinde ortaya çıkmış olabileceği düşünülmelidir.

Bugün sadece bahsi geçen tüm bu etmeler değil, aynı zamanda bu etmenlerin bir “yan etkisinin” de birey üzerindeki baskıya destek verdiği ifade edilebilir. Bu yan etki Homeros’un agon betimlemesini ve soğuk-olgun bireyi en net biçimde içerisinde barındırmaktadır.

4.5. Bugünün Hatasız, Mükemmel Tip

Agon rekabetinin hayaleti her daim insanlar arasında dolaşmaktadır. Homeros zamanının Antik Yunan coğrafyasındaki nüfus düşünülecek olduğunda herkesten önde, en iyi olmak daha belirgin bir şekilde görülüyor olabilirdi. İyi bir savaşçı olarak nam salanlar arasındaki rekabet görece kolay tespit edilebilen rekabet alanlarının bulunabilmesine imkân tanıyordu. Sonuçta, Antik Yunan'da bilinen dünyanın ötesi, sisli ve bilinmezliklerle dolu keşfedilmemiş diyarlar olarak sadece mitlere konu olan yerlerdi. Ancak, bugün dünyanın çok büyük bir kısmı bilinmesine rağmen, nam salmak ile rakiplerin tespiti aynı derecede zorlaşmış görünüyor. Örneğin, boks dünyasının en önemli kemerini elinde barındıran için kendi rakipleri içinde en iyisi olduğu dile getirilebilir, ancak birçok devlet kademesi çalışanları, yer altı örgütlerinin kas güçleri de aynı dünyada yaşamaktadırlar, tanınmıyor olabilirler fakat daha iyi de olabilirler. Kevin Garnett bir süre önce bir röportajında “Ne kadar çalışırsan çalış, bir yerlerde her zaman senden daha çok çalışan biri var derler, işte o benim” diyordu. Bugünün müphem dünyasında kimin, nerede, ne kadar fazlasını yaptığını saptamak oldukça zordur. Kimin, nerede öznenen daha iyi olduğu kolay kolay bilinemez dolayısıyla bu meseleye daha içten bir çözüm bulunmuş gibi görünmektedir. Kişinin kendisiyle rekabeti kendi kendini “aşarak” ilerlemesi, bugün “kişisel gelişim” alanının vazgeçilmez sloganlarından biri olarak kendine yer bulmaktadır. Eğer daha iyi rakiplerin tespiti zorsa, her an kendini geliştirmek, zaman kaybından “tasarruf” ve gün geldiğinde hazır olma anlamına gelmektedir.

“... Şirketler gelişmeleri için denizanası politikası diye bir strateji geliştirmişler. Denizaneleri küçülüp büyüyerek hareket ediyorlar ya, sürekli gelişmek ilerlemeyi engeller, tarihte de bunun örnekleri var. İçten gelen bilgi isteğini tatmin etmek gelişmektir. Zihinsel bir şey, sürekli değişim içerisinde bulunmak gelişmek gibi geliyor...” (G 17, erkek, Bursa)

Katılımcının söyleminde dikkat edilmesi gereken iki önemli nokta vardır. Birincisi daha önce bahsedildiği üzere kişi verimliliği ve gelişmeyi bir şirket politikası üzerinden örneklendirmektedir. Dolayısıyla insanların da şirketler gibi hala verimlilik ve fayda arayışında olduğu yönündeki iddia bu katılımcıdan destek bulmaktadır. Bir diğer nokta ise gelişimin içe yönelik bir mesaja dönüştüğünün göstergesi olan “*zihinsel*” atfında bulunulmuş olmasıdır. Görülmektedir ki, katılımcı dışarıdan başka bireylerle rekabete girmeden önce gelişmeyi kişinin kendi içerisinde halletmesi gereken bir mücadele olarak görmektedir.

“... Gelişim, yeni şeyler öğrenmek, yeni bakış açıları kazanmakla ilgilidir. Bir şey karşısında şaşırıyorsan yeni bir şey öğrenmişsin demektir ve bu gelişimine katkıda bulunur...” (G 4, kadın, İstanbul)

Hayatları başladığı andan itibaren insanlar seçimler yaparlar. Bu seçimler doğal olarak, bu kişilere göre ya “iyi” ya da “kötü” yönelimli seçimlerdir. Yapılan iyi seçimler “o güne getiren” seçimlerken, kötü seçimler pişmanlık ve keşkeler getirir. Mükemmel tip, kişinin geçmişteki seçimlerinde hep “iyiyi” seçmiş olan kendisidir.

“... Hayatın kendisi bir oyun gibi, yaptığımız tercihler, seçtiğimiz kapılar hepsi birer oyun. Hayatla kumar oynuyoruz...”(G 14, erkek, İstanbul)

Bireyin asla yetişemeyeceği, gerçeklerden görece koparılmış ve kişinin kendi tarafından tasarlanmış olan mükemmel benliğidir. Mükemmel tip kendini en çok kararsızlık anlarında, pişmanlıklarda ve keşke kelimesini barındıran cümlelerde var eder. Birey kendi kararlarını ne kadar sorgularsa o kadar çok yeni mükemmel tip yaratır ve yaratılan her yeni mükemmel tip, bir öncekinden daha başarılıdır. Her bir yeni seçim ve bu seçimlerin sonuçları, eski mükemmel tipleri yok ederek yahut onları güncelleyerek yeni bir mükemmel tip ortaya koyar. Örneğin, liseye giriş sınavından sonra iki lise arasında seçim yapmakta kalan bir öğrenci ve bu öğrencinin “B” lisesini seçtiği bir senaryo oluşturulmuş olsun. “B” lisesindeki birkaç öğretmenin öğretme şekillerine uyumsuzluk ve evine olan mesafesinden dolayı öğrencinin pişman olduğu düşünölsün. Mükemmel tipi geçmişten gelen varyasyonlarla beraber “A” lisesini seçmiş olur ve mutludur, belki “A” lisesinde çok daha başarılı olacak, belki de ilk aşkını görececek, belki de gitar çalmaya başlayacaktır.

Her seçim mükemmel tipi hem gerçeğe yaklaştıracak, hem de uzaklaştıracaktır. Aynı öğrenci 6 yaşında yüzme eğitimi alıp almama seçimiyle karşılaşmış ve almamayı tercih etmiş olabilir. Mükemmel tipi abartarak bir olimpik yüzücü olarak tasarlayabilir. Ancak, lise deneyimiyle mükemmel tipi bu mesafeden gerçeğe çekilerek ve temas ederek, “A” lisesini seçmiş olan kendi gerçekliğine yakın bir mesafeye dönmüş olur. “B” lisesinden mezun olduğunda, üniversite seçimlerinde, A lisesi seçimi üzerinden yarattığı mükemmel tipini muhtemelen geride bırakılacaktır.

“... Yapabileceğim, yapmak istediğim şeyleri en üst düzeyde yapabilmek gelişebilmektir. Yoğunlaşmak, bilgisayar kullanmak ve bilgisayar dili öğrenmek benim için önemli. Bilgisayar dilinde de sentaks vardır, öğrenmesi zor ama birbirlerine çok benziyorlar, iki tanesini öğrendikten sonra daha

hızlı bir şekilde diğerlerini öğreniyorsun, gelişmeme yardımcı oluyor işte. İlk iki dili bir ayda öğrenirken, yeni iki dili 4 günde öğrendim...” (G 10, erkek, Balıkesir.)

Katılımcı için gelişmek, ilgi duyduğu alanda elinden geldiğince yeni bilgiler edinmek şeklinde kendini açığa çıkarmaktadır. Fakat öğrenme zamanını da gelişmenin içine dâhil etmektedir. Ne kadar hızlı öğrenildiği, gelişmenin ne kadar “ilerlediği” yönünde katılımcıya bir fikir veriyor gibi görünmektedir. Bu açıdan bakılacak olduğunda, diğer bireyler ile birebir rekabete girmektense kendi “öğrenim kapasitesini” daha hızlı bir şekilde geliştirmek daha büyük bir önem arz ediyor gibi görünmektedir.

Mükemmel tip, kişinin her seçiminde yeniden yaratabileceği yahut eski mükemmel tipini güncelleyebileceği hatasız ilerlediğini varsaydığı kendisidir. Ancak durum bu kadar basit değildir. Yine örneğe değinilecek olduğunda olimpiik yüzücülükten, “A” lisesini seçen mükemmel tip, kişinin lise sınavına kadar olan “gerçek” hayat sürecini kendi hatalarıyla eklemleyen tip olur. Muhtemelen bunun nedeni keşkeler ve pişmanlıklar içerisinde bir insanın ilk seçimlerinden beri süregelen sonsuz olasılığı hesaplayamayacak durumda oluşudur. Dolayısıyla denilebilir ki mükemmel tip, her seçimde gerçek hayata dokunur, bahsi geçen seçimde başarılı olmuştur, başarı sonrası mutlu olunacağı varsayılır, ancak olasılıklar ve “senaryo yazmak” çoğu zaman fazlaca detaylandırılmaz. Olimpiik yüzücü olacağını varsaydığı mükemmel tip, “A” lisesini seçmiş olan mükemmel tipe dönüştüğü an, “A” lisesi seçimine kadar olan neredeyse tüm mükemmel tipleri silecektir. Bu silme gerçekleştiğinde, “A” lisesini seçen mükemmel tipi aslında bireyin “gerçek” hayatta yaptığı iyi-kötü tüm seçimleri gerçeğe uygun şekilde tekrarlayıp, sadece “A” lisesini seçme ayırımında farklılık gösteren bir mükemmel tipe dönüşecektir. Dikkatle bakılacak olduğunda, mükemmel tipin hataları ve kötü seçimleri barındırdığı söylenebilir. Bunun yanı sıra büyük pişmanlıklar bazı durumlarda kendini korumaya devam edebilir. Her seçim sonrası önce olimpiik yüzücü olduğu mükemmel tipi çağırıp, ardında bırakıp, yeni mükemmel tipini yaratabilir. Büyük pişmanlıkların mükemmel tipi bazı durumlarda kişinin hayatından tam olarak silinemeyebilir.

Bu haliyle mükemmel tip, zaman kaybına temas eden bir noktadadır. Evde kalıp finallerini geçmesine yardımcı olacak çalışmayı yapmak yerine, rahatlama umuduyla arkadaşlarıyla eğlenmeye giden ancak sıkılan birey, hem zaman kaybını söylem olarak üretecektir, hem de mükemmel tipiyle çalışmış olmayı tercih edecektir. Mükemmel tip, zaman kaybı ilanının diğer tarafında tasarlanan soyut senaryodur. Diğer yandan mükemmel tip, soyut bir karakter olarak bireyciliğin soğuk-olgun bireyi ile benzeşmektedir. Mükemmel

tipin rekabetten çıktığı varsayılırsa tüm insanlarda olabilecekken, bireyciliğin karakter yapısı Batı'dan yayılan ve bu yayılıma “maruz kalan” ve kabullenen kişiler tarafından mükemmel tipe eklemlenmektedir. Mükemmel tip, bireyciliğe uyarlandığında fayda getirecek olan seçimleri kaçırmayan, verimlilik imkânını en iyi şekilde değerlendiren, dış rakipler kadar kendisiyle de rekabet halinde olan soğuk ve olgun bir karakter şeması ortaya çıkmaktadır.

“...birey olabilmek, her şeye karşı sakinliğini koruma becerisini kazanmak, sükuneti öğrenebilmektir...” (G 13, erkek, Kars)

Hayatta yaşanan zaman kadar çok mükemmel tipin var olduğu iddia edilebilir. Ancak bahsedildiği üzere her yeni seçimde gerçeklikten bağımsızlaşan mükemmel tip geri çağrılmakta ve geleceğe gerçekten bağımsız bir mutluluk sorgulaması yapılmak için salınır. Mükemmel tip her yeniden yaratımında geçmiş hataların izlerini taşıyor olsa da güncel olan seçimde zaman kaybı olarak nitelendirilecek olan seçimin zıddı seçimi yapan kişilik olacaktır. Son olarak mükemmel tipte dikkat edilmesi gereken ve zaman kaybıyla ortaklaşan noktası şudur: her ikisi de geçmiş zaman eylemlerini içermektedir. Yapılan seçimin sonuçları yaşandıktan sonra o seçime zaman kaybı, keşke ya da pişmanlık eklemlenir. Hiç kimse daha sonucunu görmediği seçimleri, seçim esnasında zaman kaybı yahut pişmanlık olarak niteleyemez.

4.6. Bireyciliğin Toplumsal Yansımaları

Birçok eylemin tekrar tekrar dile getirilmesi mülakatta kendini göstermektedir. “müzik dinlemek”, “spor yapmak”, “kitap okumak” “farklılıklara yakınlaşmak” ve “yeni bilgiler ile deneyimler edinmek” sıkça kendini katılımcıların ifadelerinde var etmiştir.

“... kitap okurken, tarihi bir kalıntıyı gezerken, farklı bölümlerden farklı insanlarla sohbet ederken, bilgi alabileceğim herhangi bir şeyi fayda olarak görürüm...” (G 1, erkek, Malatya)

“... müzik dinlemek, kitap okumak, hocalarla muhabbet etmek, doğru yada yanlış bir şeyler öğrenmek, aidiyet hissetmeden düşünüp sorgulamak fayda getirir...” (G 6, erkek, Denizli)

“... faydalı olan şeyler yeni yerler görmek, yeni insanlar tanımak, ... gibi eylemlerdir benim için...” (G10, erkek, Balıkesir)

“... bilgi ve deneyim getiren her şeyi yararlı görürüm...” (G 11, erkek, İstanbul)

“... okumak, yazmak, spor yapmak, bunlarla kendimi gerçekleştirmeye çalışıyorum, yararlı bunlar...”
(G 18, erkek, Tunceli)

“... zevk aldığım işler, yeni şeyler öğrenmek, kalan yarar eylemleri bunların alt kümesidir gözümde...” (G 20, erkek, Kriviy Rih)

Bazı katılımcıların yarar kavramını bu noktalardan farklı yerlere çektiği de söylenebilir. Örneğin, bazı katılımcıların faydayı kendi sevdikleri eylemlere yönelttikleri de gözlemlenmiştir:

“... motor sürmek, saçma sitelerden bilgiler edinmek, bunlar rahatlamamı ve zihnimi boşaltmamı sağlıyorlar dolayısıyla bu işleri yaparken faydalı bir şeylerle uğraşmış gibi hissediyorum...” (G 9, erkek, İzmir)

“... sanat, sanatseverlik, çerçevesizlik(*Goffman'ın etiket kavramına yakın anlamda*), oranında düşünmek, çünkü çok fazla düşünmek, çok uyarının olduğu yerde yarar getirmez, fizik alanındaki ilerlemeleri fayda olarak niteleyebilirim...” (G 19, erkek, Sakarya)

“... müzik dinlerken boş yere dinlemem, uyurken rahat uyursam verimlidir ve kitap okumak yarar sağlar...” (G 7, erkek, Muğla)

Fakat bu farklılıklar içerisinde bile “bilgi edinmenin” ve “kitap okumanın” kendine bir yer açtığı ortadadır. Bir diğer dikkat edilmesi gereken nokta görüşmelerde yeniye ve farklıya olan aralıksız vurgudur. Bugünün kutsal oyunu, diğer oyunlara bu noktalarda temas etmekte, diğer oyunların “kurallarına” aykırı olmadığı için çoğu zaman direnç ile karşılaşmamakta ve rahatlıkla içine sızabilmektedir. Protestanlığın ilk zamanlarında Tanrı'nın şanını arttırma yolunda boşa harcanan zaman en büyük günahlardan biriyken, bugün yeniliğe açık olmamak, kendini dönüştürememek ve “geliştirmemek” günah ilan edilmiş gibi görünüyor.

Sosyolojik olarak ortaya çıkan birlikteliğin, eşitliliği olmasına rağmen ‘bireycilik’ kavramı bugün, olağan dışı bir şeyi akla getiriyor. Bizimki kimliklerin bireycileştiği bir çağ ve benliklerimizi inşa etmek, yeniden keşfetmek ve dönüştürebilmek için mevcut merakımız, çağdaş yaşamın tamamlayıcı unsuru... Giderek belirginleşen şey, insanların bireysel anlatım ve arzularını sembolize ederek, kimlik ve kültürel biçimlerini nasıl yarattıkları ve belki tüm bunların ötesinde, kimliklerin yeniden keşfedilme ve anında dönüşme hızıdır. (Elliott&Lemert, 2011, s. 76)

Sennett'den Bauman'a, Beck'ten Harvey'e kadar kapitalizm üzerine düşünen sosyologların, hız hareket, değişim ve yeniliğe vurgu yapmakta ortaklaştıkları görülmektedir. Daha önce değinildiği gibi bu nitelikler şirketlerin verimlilik için uyguladıkları politikalar olsa da, bireyciliği etkilemekte ve bireylere kendini dönüştürme ve yeniyi arama yönünde bir mesaj vermektedir. Tıpkı şirket politikaları gibi insanlar da verimlilik ve fayda arayışı içerisinde ve bu durum hayatın farklı noktalarında duran insanların ortak tepkiler vermesini açığa çıkartmaktadır. “İlk iddiamız yeni bireyciliğin – sürekli değişim, devam eden üretme, kısa vadecilik ve düzensizliklerle dolu- hız şeridindeki hayatın bağımsız bir bağıllık hissi gerektirdiğidir... Bireycileşmiş aktörlerin bağımsız bağıllığı beklentisinin bir organizasyon veya firma içerisinde daha yüksek olduğu açıktır.” (Elliott&Lemert, 2011, s. 18) Verimlilik ve fayda arayışının Protestanlıktan gelen temelleri katılımcıların düzen söylemleriyle de bir ortaklık göstermektedir.

“... Verimlilik, kendini geliştirebilmek, zamanı daha düzgün biçimde doldurabilmektir. Düzenlülükten kastım, sistemli olarak gerçekleştirilmesidir...” (G 2, erkek, Mersin)

“... insanların planladığı şeyi, planladığı zamanda gerçekleştirebilmesidir...” (G 4, kadın, İstanbul)

“... doğru biçimde elde edilen üretimin işlemesi, sistemli olmak verimliliktir. Felsefeye ilgi duyuyorum mesela, bodoslama 17. Yüzyıl ile başlanırsa verimsiz olur. Antik çağdan başlamak daha iyi olur...” (G 6, erkek, Denizli)

Toplumun birey üzerinde, bireyin sosyal çevresi üzerinden birçok “normu” yansıttığına değinilmişti. Nasıl tüketileceği, nasıl plan yapılacağı, nasıl üniversiteye ve işe yönelik hayatın şekillendirileceği, neyin yararlı olduğu gibi birçok konu hem kuramsal çerçevede hem de sahada alınan tepkiler üzerinden ifade edilmişti. Zaman kaybı kavramını da bu örüntülere dâhil etmek hata olmayacaktır. “Bir şeyler yapabilmek ya da alabilmek için para kazanılmalı, para kazanmak için iyi bir iş sahibi olunmalı, iyi bir iş için iyi bir eğitim sürecinden geçilmeli, bu eğitim sürecinin ilk basamaklarında çocukken oyun oynamaktan çok derslere vakit ayrılmalı ve zaman kaybedilmemelidir.” Bahsi geçen gelecek stratejisi birçok eğitim programında iyi bir planlama olarak sunulmaktadır. Geleceğe dair planlamanın yoğun olmasının “hayatta kalma” bahanesi destek vermektedir. Hayatta kalmak, uzun zaman önce “gerçek” anlamını yitirmiş görünmektedir. Hayatta kalmak cümlesinin bugünün tüketim dünyasında rahat tüketebilenlerden olmak ve Bauman'ın “turist” kavramına mümkün olduğunca yaklaşmak şekline büründüğü ifade edilebilir.

“... hayatta kalmamı sağlayacak şeyler, ödev hazırlamak, zorunluluklar bana zaman kaybıymış gibi geliyor...” (G5, kadın, İstanbul)

“... aile ile ilgilenmek, para kazanmak, şehirde yaşıyorsan insanlara katlanmak zorunluluktur...” (G11, erkek, İstanbul)

“...para kazanıp geçimimi sağlamak zorundayım, zorunluluktan çalışıyorum... hepsi aynı şeyler...” (G15, erkek, Tokat)

Katılımcılar görüşme boyunca zorunluluk olarak gördükleri şeylere “para kazanmayı” dâhil etmeyi ihmal etmemişlerdir. Para kazanmak, mülakatlarda fiziksel ihtiyaçları karşılamak ile aynı cümlelerde, sıklıkla kendini zorunluluk olarak göstermiştir. Günümüzün para kazanma meselesi daha derine inildiğinde ise “hayatta kalmaktan” çok statü koruma ya da yükseltme, istediklerini karşılayabilmek için gereken olarak görülüyor. “Hepimiz çıplak yaşama –göğüs gerilecek birçok ıstırap yaratan çöp yığınına doğru- atılma riskiyle yaşıyoruz.” (Elliott&Lemert, 2011,s. 17) Bugün hayatta kalma meselesi Marx zamanından çok farklı görünmektedir. Lefaurge, 16-20 saat çalışan işçilerin yaşadığı dönemlerde, 8 saat çalışmanın makul olduğu yönünde eleştiriler sunmaktaydı. O zamanların işçileri için daha fazla vaktin olması daha sağlıklı uyumak, ailelerini biraz daha fazla görebilmek gibi daha “insani” özlemleri dile getirmekteydi. 16-20 saat fabrikada çalışan emekçiler için “hayatta kalmak” ciddi bir insanlık savaşıydı. Bugünse “hayatta kalmak”, böyle bir mücadeleden çok bireyin istediklerini yapabilmesi için parayı gerekli görmesinden ileri gelmektedir.

Para kazanılan işin, sevilen bir iş olduğunda çoğunlukla zaman kaybı olarak görülmemesi, sevilmediğinde ise zaman kaybı olarak görülmesi ilgi çekicidir. Bu noktadan bakılacak olduğunda işin para getirmesinden ziyade niteliğine ve kişinin kendisine uyumuna vurgu yapılmaktadır. Para kazanmak, “hayatta kalmak” ve “istenilenlerin yapılabilmesi” için gerekli görülse de işin niteliği para kazanmak gibi insanlara zorunluluk olarak kazanmış eylemlerin bile sorgulanmasını getirmiş görünüyor.

“... severek para kazandığın zaman, zaman kaybı değildir. Kendine fayda sağlarsın, sevmediğin işte verim sağlayamazsın ve böyle durumlarda iş zorunluluk içermiyorsa zaman kaybıdır...” (G2, erkek, Mersin)

“... para kazanmak yarar sağlamasına rağmen zaman kaybıdır. Ankara’da bir yıl boyunca imanım gevredi, mühendislikte piyasaya dâhil olayım dedim. Para kazandıkça daha çok kazandım, evde bile yan işlerde uğraşıyordum, deli gibi para kazanmaya başladım. Curcunanın içinde bunun sonu yoktu, bir

yıl boyunca oturup gitar çalamadım, kitap okuyamadım ağız tadıyla. Ne anlamı var ki o zaman?...” (G3, erkek, Artvin)

“... Para kazanılsa bile zaman kaybıdır, bizi buna esir etmişler...” (G6, erkek, Denizli)

“... para kazanmak için kolayca zaman kaybı diyebilirim. Yapmak istediğim iş ise zaman kaybı değildir. Para için çalışıyorsam az paraya daha az çalışmayı tercih ederim...” (G10, erkek, Balıkesir)

Pratik hayatta zaman kaybı kendini yapılması gereken zorunluluklar, kişilerin kendileri için istedikleri ve hayalleri, toplumdan yansıyan “normlar” (kitap okumak iyi, televizyon izlemek kötü gibi) arasında dönen savaşta hataları temsil eden bir kavram olarak kendini var etmektedir. Katılımcıların düşüncelerine göre zaman kaybı çeşitli eylemlerin abartılması ile de bir ortaklık göstermektedir.

“... eğlenmek için geçirdiğim fazla zaman, ihtiyacım olandan fazlasını yapmak, aktiviteleri abartmak zaman kaybıdır...” (G 1, erkek, Malatya)

“...uyku, eğlence, sosyalleşmenin fazlası zaman kaybıdır. İnsanları sekülerleştirir ve hedefi için yaşamaya sevk eder...” (G2, erkek, Mersin)

“...zorunlu çalışmak zaman kaybıdır. 4 saat çalışılsa yeterli, doğada da hayvanlar da doymak için çalışıyor, ama 8 saat çok fazla boş boş oturuyorsun bazen. Her şeyi abartmak zaman kaybıdır...” (G3, erkek, Artvin)

Küreselleşmenin Avrupa’dan yayılan bir olgu olarak görüldüğü daha önce ifade edilmişti. Avrupa’dan sadece maddi bir yayılmanın değil, aynı zamanda bir yaşam tarzı olarak kutsal oyunun da yayıldığı dile getirilmişti. Bu nedenle bireyciliğin sadece Avrupa ve Amerika ile sınırlı kalmadığı ve dünyadaki diğer oyunları etkilediği söylenebilir:

Yeni bireyciliğin belki de en ayırt edici özelliği, sosyal bağlamın ortadan kalktığı zeminde, özgürlük ve yabancılaşmaya yönelik kültürel eğilimlerin olumlu ve olumsuz özelliklerinin oyunun sonuna kadar oynanmasıdır. Bugün, Batının cıvalanmış şehirlerinde insanlar, *bağlamın yok olması* sınırında deneyimlerine anlam veriyorlar. Bilim ve yeni teknolojiler sosyal yaşam için alternatif yaklaşım ve olanaklar sundukça, gelenek ve alışkanlıkların eski bağlamını, odak noktasının bireysel benliğin oluşturduğu bağlamla değiştiriyoruz. Odak noktasının eski kural ve sınırlardan bireyin iç dünyasına kayması, çağdaş ruh halinin merkezini oluşturmaktadır. Bu kültürel eğilimlerin ana mirası bireylerin kendileri için bağlam üretme beklentisidir. Yaşamın ve benlik projesinin tasarımı, sosyal norm ve kültürel yükümlülüğe kökten bağlıdır. (Elliott&Lemert, 2011,s. 38)

Birey kavramı 12. Katılımcıda görüleceği üzere bazı kişilerce var olmakla ilişkilendirilse de genel olarak birey felsefe kavramıyla politik bir niteliğe işaret etmektedir. Birey olmak biyoloji kapsamında insan olmaktan daha fazlasını ifade etmektedir. Genel kanı olarak kendi sorumluluğunu alabilen, ayakta kalmak için gerekeni yapabilen, eylemlerinin sonuçlarını üstlenebilen insanları nitelemek için kullanıldığı varsayılabilir. Bu noktada Schopenhauer'in kirpi ikilemini ve Tocqueville'in soğuk/olgun birey tanımını hatırlamakta yarar vardır.

“... Güzel ve haysiyetli yaşamaktır. Erdemli olmak, para peşinde değil erdem sonucu doğru olduğunu düşündüğünde karşısındakine eğilmeyendir. Yoluna çıkan taşlardan fayda ve deneyim edinendir...” (G2, erkek, Mersin)

“... birey olmak kolay bir şey değil, herkesin birey olamadığını düşünüyorum. Hacı birey ailesinden, toplumdaki bağımsız karar alabilen, birey içinde yaşadığı gerçeğin farkında olan ve müdahale edebileceğini düşünendir. Marx'ın aktörü gibi...” (G3, erkek, Artvin)

“... kendi ile ilgili kararları verebilen, başkalarına karşı mücadele edebilen, tarafsız kalabilen kişidir...” (G4, kadın, İstanbul)

“... canının istediğini yapabiliyorsa, başkalarının yaklaşımlarına takılı kalmıyorsa, başkaları ne der mevzusunu sallamıyorsa bireydir...” (G11, erkek, İstanbul)

“... yaşıyorsan bireysindir, var olmakla alakalı olduğunu düşünüyorum...” (G12, erkek, İstanbul)

“Bireycilik birçok nedenle modernitenin temel fikridir ve olmaya devam etmektedir, çünkü özgür ve özerk bireye ait ideolojiler kapitalist Batıda benlik ve toplum arasındaki ilişkilere model olmak için gereklidir. Bireycilik özünde kişisel ve sosyal yaşamda karşılaştığımız derin meseleleri keşfeden benlikle yakın ilişkiler vaat eder.” (Elliott&Lemert, 2011,s. 33) Bahsi geçen vaat, katılımcıların sık sık kendilerine, hayallerine, isteklerine ve tatmin oldukları eylemlere atıfta bulunmaları ile kendini göstermektedir. “Basit ve yetersizce açıklarsak, birey *kim* ve *ne* olduğumuz gerçeği her zaman ve zorunlu olarak içinde yetiştiğimiz dünyanın sonucudur.” (Elliott&Lemert, 2011,s. 43) Kutsal oyunun bu göndermesi Türkiye’de katılımcılar arasında da yer bulduğundan, kutsal oyunun diğer oyunlara olan teması da daha görünür hale gelmektedir. Günün sonunda bireyciliğin

katılımcılarla olan bağı Charles Lemert ve Anthony Elliot tarafından dile getirilen şu alıntı ile toparlanabilir:

Sonuç olarak yeni ve geleneksel bireyciliğin modern tarihi, biri olma veya kendimiz olma hakkımızı elimizden almaya çalışan sosyal güçlere karşı sağlam bir temel bulma çabalarının tarihidir. Yeni bireycilik trajikomik şeylerden oluşan karışık bir çantadır. Mesele onlara olmadıkları bir şeymiş gibi davranmamak fakat sosyal yaşam koşullarında etraflarından dolanırken aslında içlerinden geçecek bir yol bulmaktır. Belirsiz ve müphem gerçekler arasından kendi yolunu açmak kolay değildir fakat yaşam, iyi ya da kötü bu şekilde işler. (Elliott&Lemert, 2000,s. 24)

Alıntıda dikkate değer bir nokta vardır. Katılımcılar alıntının ifade ettiği durumu yansıtmalarına rağmen “kendi yollarını açmak” için yine toplumsal “normlardan” yararlanmaktadırlar. “Yeniye atıf”, “farklı deneyimler” elde etme gibi düşüncüler katılımcıların birey algısından topluma ulaşır ve toplumdan bireye geri yansır. Farklı bireylerin farklı olma ve birey olma çabalarında keşfettikleri yollar bir ortaklık içermektedir. “Birey olmak diğer bireylerin cömert arkadaşlık deneyimlerinin ürünüdür. Yaşamın böylesine temel bir gerçeği ‘-cilik’ olabilirse, bireycilik, hiçbir zaman bütünüyle bireyin kendi başına yaptıklarının etkisi değildir. Diğer bir deyişle, kendisiyle aşırı meşgul olan milyonlarca erkek ve kadın, benliğin diğerleriyle ilişkinin dışında şekillendirilemeyeceğini keşfettiğinden ve kayda değer biçimde işbirliği yapmak istediğinde bu yana, bireycilik ‘özel iş’ veya ‘kişisel çıkmaz’ değildir.” (Elliott&Lemert, 2011,s. 44)

4.7. Kutsal Oyunun Temelleri: Oyun-Ciddiyet/Gerçeklik İç İçeliği

Pratik dünyada bugünün oyun unsurlarının derinlerinde yer alan ve tezin ilk bölümlerinde ifade edilmiş olan oyun-ciddiyet/gerçeklik iç içeliğinin katılımcılar arasında bir karşılık bulup bulamadığı da anlaşılmaya çalışılmıştır. Hayatta kutsal oyunu nelerin temsil ettiği yönündeki konuşmanın akışı içerisinde bazı önemli örüntülerin ortaya çıktığı görülmüştür.

“... Normal yaşamın tamamını oyun olarak görüyorum. Akıl kullanarak hamle yapılması gerekir. Haksızlık ciddidir, hayatta adil değildir. Hayatı oyun olarak görsem de oyuna eşit başlanır, hayatta eşitlik yoktur ve bu gerçektir...” (G2, erkek, Mersin)

“... insan ilişkileri, rekabet, başarı, siyaset oyundur bence. Kendi duygu ve düşüncelerim ise gerçektir...” (G4, kadın, İstanbul)

“... bazı ideolojiler, insan ilişkileri, hayatla ilgili her şey oyundur. Felsefe gibi entelektüel uğraşlar, insan onuru ciddidir. Çağımızda para gerçektir, ekmek kazanma derdi gerçektir...” (G7, erkek, Muğla)

“... din, politika, bazı insan ilişkileri oyundur. Nefret, acı, doğa gerçektir...” (G9, erkek, İzmir)

“...insan ilişkileri, para kazandığım şeyler, hayat komple oyundur, ciddi bir şey yoktur...” (G11, erkek, İstanbul)

Tekrarlara bakılacak olunduğunda “insan ilişkileri”, “politika” gibi sosyal hayatı “temsil eden” olgular oyun olarak görülmektedir. Katılımcıların oyuna bu kadar “büyük” bir anlam atfetmeleri beklenmemiş olsa da, oyun-ciddiyet/gerçeklik iç içeliğine destek verir niteliktedir. “Hayatın oyun olarak görülmesi”, kutsal oyunun insanların zihinlerinde, çalışma hazırlanırken beklenildiği kadar arka planda ve sisli bir yerde bulunmamaktadır. “Hayatın oyun olarak görülmesinin” karşısında “ölüm”, “doğa” ve “duyguların” yer alması da daha önce değinilmiş olan “*oyun-ciddiyet iç içeliğine*” göz kırpmaktadır. Her ne kadar katılımcılar oyuna “hayatın” tamamını atfetseler de hayatın oyun ile gerçeklik/ciddiyet arasında nerede yer aldığına yönelik geçen konuşmada alınan tepkiler şu şekilde olmuştur:

“... gerçeğe yakın olurdu, kimsenin bir olmamasının nedeni bu...” (G2, erkek, Mersin)

“... zorunluluğa hapsedilmiş gibi hissediyorum, gerçeğe yakın olurdu...” (G5, kadın, İstanbul)

“... hayat bir oyundur. Yolun sonunda geri dönüp bakıldığında zevk önemli, oyun kimsenin yanına kalmıyor, kaybeden üzülmesin, kazanan sevinmesin. Hayat ciddiye alınması gereken bir oyundur...” (G7, erkek, Muğla)

“... oyuna yakın olurdu, %90 insan ilişkileri içerisinde yaşıyoruz...” (G9, erkek, İzmir)

“... Hayat ölüme yakındır, oyundan sıyrıldığında ölüm karşımdadır...” (G20, erkek, Kriviy Rih)

Katılımcıların etkileşimin akışı içerisinde verdikleri bu cevaplar (respond), genel bir çerçeveye katkı sağlamaktadır. Tepkiler farklı yerlere ağırlık vermiş olsa da, oyun-ciddiyet/gerçeklik iç içeliği içten içe insanlar tarafından sorgulanmakta ve düşünülmektedir. Tezin bu konuyla ilgili başlığında ciddiyetin “*ernst*” olarak karşıladığı çalışmak ve “down to earth” (dünyaya ait) karşılığı ile “ekmek derdinde olmak” yani duygular, doğa ve ölüm gibi bu dünyaya ait kavramların bir tarafı oluştururken, kültürü yaratan oyunun diğer tarafta

olması katılımcılar üzerinden destek bulmaktadır. Gerçeklik diyenler, ilk tepkilerine bakıldığında oyunu yadsımamakta, oyuna yakın bulanlar ise gerçekliği es geçmemektedir. Bu ikiliğin ortaklığından oluşan kültür, ciddiyet ve oyun dengesi değişse de hala kendini göstermektedir denilebilir.

4.8. Her Şeyin Başı, Ölüm

Schopenhauer'in alıntısı hatırlanacak olduğunda ölüm olmadan, herhangi bir felsefenin yapılamayacağı, bütün dinsel ve felsefi sistemlerin temelde ölümün kesinliğine karşı, aklın yansıtılarak aklın kendi kaynaklarından üretilen bir panzehir olarak gördüğü dile getirilmişti. Ölüm olmasaydı, ne kültür ne de kültürün yarattığı anlamlar var olabilirdi. Ölüm her insanın bildiği ve bildiğini de bildiği bir olgu olarak insan hayatına "anlamını" veren etkidir. Bauman'ın da ifade ettiği gibi ölmek zorunda olma gerçeği, insanlığın tüm hayatta kalma çabalarını boşa çıkartmaktadır. Ölüm düşünüldüğü anda en büyük insan başarıları bile küçük ve önemsiz görünmektedir. Ancak, dikkat edilmesi gereken bir nokta vardır, Bauman'ın da ifade ettiği üzere ölüme karşı yaşamın anlamını sorgulamak insanlığın en büyük şansısıdır. "Anlam" niyetin ürünüyse, anlam yoktan var edilebilir. Bugünün bireycilik ilkeleri düşünüldüğünde anlam yükleme çabalarının gittikçe her bireyin kendine özgü bir faaliyet olarak görmeye başladığı bir eylem olarak kendini göstermeye başlamıştır.

"... sevdiklerimle beraber mutluluğu yaşamak, elimden gelenin en iyisini yapmaktır..." (G1, erkek, Malatya)

"... Hayatın anlamı yaşamaktır, yaşamın kendisidir. Nazım Hikmet'in de dediği gibi: Yaşamak şakaya gelmez, büyük bir ciddiyetle yaşayacaksın, bir sincap gibi mesela, yani, yaşamının dışında ve ötesinde hiçbir şey beklemeden,yani bütün için gücün yaşamak olacak..." (G3, erkek, Artvin)

"... Anlamı kendimiz yaratıyoruz, gelmişim dünyaya, bu kalıba göre yaşıyorum, anlam bir havuza atılmış, şekil almış..." (G6, erkek, Denizli)

"... Bence hayatın anlamı yaşayabildiğimiz kadar güzel geçirip basıp gitmektir, hayatın keyfini sürmektir..." (G11, erkek, İstanbul)

"... İstedğini yapabilmektir, hedeflerini başaracak insanlar vardır, hedefler hep gelir gider ve hiç bitmez, mutlu olunmaz. Hayatın anlamı diye bir şey yoktur, çünkü kimse mutlu olamaz. Hayatın anlamı mutlu olmaktır ancak ona ulaşamayız..." (G12, erkek, İstanbul)

Katılımcıların ifadelerinden de anlaşılacağı üzere Bauman'ın "anlam yaratma" betimlemesi haklı çıkmış görünmektedir. Birçok katılımcı kendine özgü cevaplar vermiş ve hayattan farklı beklentiler içinde olduklarını ve farklı anlamlar çıkardıklarını göstermişlerdir. 6. Katılımcının "anlam yaratma" meselesini bu kadar iyi analiz edebilmesi, bazı durumlarda hayatın kendini anlamlandırma başarısının sekteye uğradığını göstermektedir. "Şu ya da bu nedenle, kültürün sundukları, niteliğinin birazını ya da tümünü kaybeder ya da bu niteliği kaybetmese bile geçerli öneriler olmaktan çıkarsa, yaşam anlamını yitirir ve ölüm, en baştan kendisinin neden oldu acı ve mutsuzluğu giderecek tek çare haline gelir. Kültür insanı cezbedemez ve kandıramaz duruma geldiğinde, Durkheim'in 'ümitsizlikten doğan intiharı' söz konusu olur." (Bauman, 2012,s. 15)

Katılımcının (G3, erkek, Artvin), Nazım Hikmet'ten beslenerek verdiği yanıt ise muhtemelen "ümitsizlikten doğan intiharı" tam tersi bir anlamı işaret etmektedir. Hayatı her haliyle olumlayan bu cevap, intihardan en uzak ihtimal olarak görülebilir. Hayata bir değer atfetmeden hayatın kendisini anlamlı kılmak, kültürden çekip alınabilecek "en sağlam savunma mekanizması" olabilir.

SONUÇ

Ölümün sabit ve kesin konumundan yola çıkılarak bir yol haritası çizilmiş, ölümün karşısına çıkan ikinci büyük olgu olarak kültüre değinilmiştir. Ölümün gerçekliği, insanların kültürden alabildikleri destek sayesinde eğretilenebildiği iddiası Bauman'dan yararlanılarak savunuldu. Kültür, insan iradesinin, aklına üstün gelmesini sağlayacak ve ölümün gerçekliği karşısında “varlığını devam ettirebilecek” gücü insana geri yansıtılabilen bir olgu olarak kendini göstermektedir. Kültürün oyun oynanarak yaratıldığı iddiasını ortaya atan Huizinga'nın iddiasına destek verilmektedir. (Huizinga, 2013) Kültürden daha eski zamanlara dayanan, hayvanlarla insanların ortak eylemi ve ihtiyacı olan oyun, “*oyun-ciddiyet iç içeliğinin*” ilk kısmını oluşturmaktadır. İkinci kısmı ise bir zorunluluk ve hayatta kalmanın gereği olan fiziksel ihtiyaçların “ciddiyet” ve “gerçeklik” olarak tanımlanması ile kendini var etmektedir. Zorunluluklar oyunla karşılaşmadan önce bir ihtiyaç olarak bulunmasına rağmen “*ciddiyet*” olarak algılanması oyun sayesinde mümkün olmuştur. Oyun ve ciddiyetin bir aradalığı, değişen dengeleri ve dönüşümleri ile kültür kendini var etmiştir. Bir birliktelik olarak kültür, oyun ile ciddiyeti kendi içerisinde barındırmaktadır. Kültür, oynanarak oluşturulduğu kabul edilirse, doğayı taklit eden ve ritüeller üreten ilk kabileler, oyunun büyüü ile gerçekliği süslemiş ve ölümü geride bırakmalarını sağlayacak kendi gerçekliklerini yaratmışlardır denebilir. Böyle bir anlatı nedeniyle tezin “tek gerçekliği”, “hakikati” işaret ettiği iddia edilmemektedir. Bugünün bilim insanları tarafından “olgu” (fact) olarak kabul edilen eylem ve durumlar üzerine ritüeller ile daha süslü bir gerçeklik yaratıldığı iddia edilmektedir.

“*Oyunun büyüü*” kavramını anlamak bu noktada önem arz etmektedir. Huizinga'dan alınan kısa öykü, “*Oyunun büyüünü*” anlamaya yardımcı olmaktadır. Dört sandalye önünde oynayan çocuk, babası tarafından öpülmüş ve “lokomotifi öpemezsin, vagonlar bu işin gerçek olmadığını düşünebilir” yanıtını vermiştir. Eğer baba çocuğu öpmeseydi, çocuk uzunca bir süre lokomotif olarak “*Oyunun büyüünün*” içinde gerçekliğini sürdürebilirdi. Bu örnek bir kabileye uyarlandığında “*kutsal oyunun büyüünün*” ne kadar etkili olabileceği görülecektir. Bir mit oluşturan ve semboller aracılığı ile ritüeller dizisi geliştiren kabilenin şefi, liderleri olarak “lokomotifi” temsil ediyor olsun. Diğer kabile üyeleri de kendilerini bu oyunun içinde “vagon” olarak ifade etsinler. Bu durumda gerçeklik temsili (çalışma boyunca dış uyaran ya da maddi evrene dâhil bir şey olarak aktarılmıştır) olarak yabani bir hayvanın kendisini köy sınırları civarında gösterdiğinde, kabile şefi bu temsili kendi “kutsal oyununa”

uyarlayarak, kabilenin gerçekliğine katabilirse “*Oyunun büyüü*” bozulmamış olur. Temsil, örneğin tren yolu üzerindeki bir atlı hırsız olarak tanımlanırsa, kutsal oyunun büyüü korunmuş ve kendi içindeki gerçekliğini devam ettirmiş olur.

Bu bakış açısıyla Protestanlığın kutsal oyunu diğer kutsal oyunlara göre daha sade ve maddi evrene yakın olarak kendini göstermektedir. Protestanların, Tanrı'nın şanını yüceltmek için yegâne yol olarak gördüğü meslek, kendi unsurlarını da oyuna dâhil etmiştir. Bir meslek sahibinin mesleğinde başarılı olması ve dolayısıyla Tanrı'nın şanını yüceltebilmesi için verimliliğe, faydaya ve birey olarak tek başına savaşını verebilmeye ihtiyaç duymaktadır. Bir meslek sahibi fayda arayışı ile verimliliğini arttırabilir, verimlilik ise en az zamanda en çok değeri almak olarak düşünüldüğünde zamanın azalmasıyla daha çok üretimi destekleme peşindedir. Bireyciliğin açık temelleri ise, “tanrının insanların kaderini yalnız başına çizdiği bir kader öğretisi ile kurtuluşa erme” düşüncesinde kendini var etmektedir.

Tüm bu kutsal oyun Weber'in tabiri ile “Tanrı'nın krallığını arama savaşımı zamanla, ölçülü bir mesleki erdeme dönüşmüş, dini kökler yavaş yavaş yok olmuş, yerini dünyevi yararcılığa bırakmıştır.” (Weber, 1997,s. 155) Bu noktada belki de Protestan kutsal oyununun süslerinin maddi evrene çok fazla yakın oluşu, süslerin maddi evren tarafından yutulmasına sebebiyet vermiştir denebilir. Protestanlarca kucaklanan yeni asketik ruhun zamanla silikleşmesi ve dünyayı dönüştürmek için Protestanlarca bilime verilen önem Reform ile Rönesans'ın “el ele” yaşanmasına ve Aydınlanma Çağının gelişine öncelik etmiş gibi görünmektedir.

Birey olmak gibi temel bir durumun “bireycilik” tavrına dönüşümüne ilk değinen yazar daha önce ifade edildiği gibi Alexis de Tocqueville'dir. Tocqueville'e göre kişinin toplumdaki “ilksel” konumu toplum içinde hem bir rahatlık, hem de bir rahatsızlık durumunu beraberinde getirmektedir. Bireyin kendi ayakları üzerinde duruyor olması ve kendi kendine kararlar alabilmesi büyük bir rahatlama sağlarken, aynı tavrın “ağır” hayat tokatları karşısında bireyin zorlanmasına sebebiyet vermesinden ötürü bir rahatsızlık durumu oluşturduğundan bahsedilebilir. Schopenhauer'in kirpi ikilemi hatırlanacak olduğunda “toplum ile bireyciliğin değişen dengeleri arasında kalan birey” temalı bir çerçeve çizilebilir. Bu ikilem içerisinde giden bireyciliğin takipçileri kendi temellerini belirleme yolundaki sert engeller sayesinde temellerinin sağlam oluşmasını sağlamıştır denebilir.

Her ne kadar temelleri sağlam atılmış olsa da bireyciliğin 2. Dünya Savaşı döneminde kitlesel manipülasyona uğraması gözden kaçırılmamıştır. 2. Dünya Savaşı zamanının kitlesel manipülasyonu sadece Almanya ile alakalı değildir. Kitlesel yönetimin

sadece Almanya pratiği ile ilgili olmadığı, modernitenin diğer yüzünü oluşturduğu ve o zamanların diğer ülkelerinde de çıkabilecek olması üzerinde tartışılmıştır. Almanya dönemi manipüle edilmiş bireyciliği ve savaş dönemi sonrası bireyciliğin sağlam temellerini barındıran, Amerika’da ortaya çıkan ve Lemert ile Elliott’un konformizme batan bireycilik olarak tanımladığı kavram kendini göstermiştir. Kitle endüstrisi ile yayılan manipüle edilmiş bireycilik, konformizm içerisinde kendini sorgulamaya çekmişti ve bugünün “yeni bireyciliğine” böylece geçilmiş oluyordu. Verimlilik, fayda arayışı, bilim ve sermaye ilişkisi gibi irdelenen unsurlar bugünün çalışma kapsamında incelenen özel “kutsal oyunun” bedenini, bireyciliğin ise ruhunu oluşturduğu iddia edilmektedir.

Genel olarak tüm bu tarihsel sürecin ardından bugün küreselleşme ile birlikte büyük bir kutsal oyunun ortaya çıktığı savunulmaktadır. Dünyadaki tek kutsal oyun üzerinde çalışma boyunca en fazla durulan olmamasına rağmen, dirençle karşılaşmadan diğer oyunlara sızabilen ve onları dönüştürebilen tek oyundur. Bugün, ulus ve din gibi temeller üzerinde dönen farklı oyunlar mevcuttur. Ancak, bahsi geçen kutsal oyun verimlilik, fayda, bilime atf, yenilik arayışı, bireycilik gibi unsularını “mantıklı” olduğu için diğer oyunların içerisine sızdırabilmektedir. Bu oyunu takip edenlerin dünyayı dönüştürme gücü, diğer oyunların kendilerini devam ettirebilmeleri için dönüşmeleri gerektiğini dayatmaktadır. Her oyun dönüşmektedir, nitekim bugünün revaçta olan ve tezin çerçevesini çizdiği kutsal oyun, bir zamanlar Protestanlığın kutsal oyunuydu.

Tüm bu bakış açısıyla hayatın oyunsal özelliklerine dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Oyunun zarar vermeyen gerçekliği imgelere indirebilme özelliği anlaşılabilirse, gerçeklik olduğu iddiasını dayatan engellerden sıyrılabilir ve daha “rahat” dönüşebilen bir dünya oluşturmak mümkün olabilir. Tüm bu tartışmayı var eden, zaman kaybı kalıbıdır. Zaman kaybının insan zihninde hatalı, kıyaslandığı eyleme göre olumsuz olan yapısı hayatın hatalı hamlesi olarak düşünülmesine yol açmıştır. “*Oyun-ciddiyet/gerçeklik iç içeliği*” bir bakış açısı olarak değerlendirmeye konabilirse, zaman kaybı gibi bugünün kutsal oyunun hatalı ilan edilen hamlelerin, bireycilik teorisindeki gibi kendine has bir deneyim ve bilgi içerdiği savunulabilir. Bu kuramın sahada karşılığı olup olmadığı araştırılmış, farklı görünen cevaplarda bile bir ortaklık örüntüsü olduğu yakalanmıştır. Bugün, dünyanın her yerinde bir siyasal parti, Foucault’un ifade ettiği güç erklerini kullanarak gerçekliğin acımasızlığını kendine siper etmek için manipüle edebilir. Ancak, tıpkı Ortaçağ’dan Rönesans’a geçiş sürecinde olduğu gibi, bu gerçekliğin etrafından kanallar açılabilmesi ve oyunlaştırılabilmesi, daha kısa zamanda dünyanın dönüşebilmesine ön ayak olup insanların çektiği acıların önüne az da olsa geçilebilir.

KAYNAKÇA

- Bauman Z., *Modernite ve Holocaust*, Sarmal Yayınevi, İstanbul, 1997.
- Bauman Z., *Mortality, Immortality and Other Life Strategies*. Polity Press, Cambridge, 1992.
- Bauman Z., *Ölümlülük, Ölümsüzlük ve Diğer Hayat Stratejileri*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2012.
- Bourieu P., *Pratik Nedenler: Eylem Kuramı Üzerine*, Hil Yayın, İstanbul, 2006.
- Elias N., *Zaman Üzerine*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2000.
- Elliott A. & Lemert C., *Yeni Bireycilik: Küreselleşmenin Duygusal Bedelleri*, Sel Yayıncılık, İstanbul, 2011.
- Evans-Pritchard E. E., *Theories of Primitive Religion*, Oxford University Press, Londra, 1965.
- Goffman, E., *Gündelik Yaşamda Benliğin Sunumu*, Metis Yayıncılık, İstanbul, 2009.
- Huizinga J., *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*, Beacon Press, Boston, 1955.
- Huizinga J., *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 2013.
- Merton R. K., *Social Theory and Social Structure*, New York: The Free Press, New York 1949.
- Morris B., *Din Üzerine Antropolojik İncelemeler: Bir Giriş Metni*, İmge Kitapevi, Ankara, 2004.
- Sartwell C., *Edepsizlik, Anarşi ve Gerçeklik*, Ayrıntı Yayınları, İstanbul, 1999.
- Schopenhauer A., *Parerga and Paralipomena (Volume 2)*, Oxford Press, Londra, 2000.
- Schopenhauer A., *The World as Will and Representation: Supplements to The Fourth Book*, Dover Publications, New York, 1966.
- Tambiah S.J., *Büyü, Bilim, Din ve Akılcılığın Kapsamı*, Dost Kitapevi Yayınları, Ankara, 2002.
- Tocqueville A. *Democracy in America (Volume 2)*, Alfred A. Knoph, New York, 1945.
- Weber M., *Protestan Ahlakı ve Kapitalizmin Ruhü*. Hil Yayın, İstanbul, 1997.

EKLER

EK 1- DERİNLEMESİNE GÖRÜŞME ÖRNEĞİ

“...İstediğimde istediğim şeyi yapabilmek bence verimliliktir. Verimli olmak demek, istediğimde yapabilmektir. Mesela bir ödev veriyorlar, istemediğimde bütün günümü alabiliyor, ama isteğim gelirse yirmi dakikada hallediveriyorum. “Hızlı farmlamak”²⁰ gibi düşün. Kısa zaman diliminde kendime daha çok boşluk bırakabilmek verimli olduğumu gösteriyor. Yaptığım işi istekliysem daha hızlı yapıyorum. İş kastırırsa, direk bırakıyorum. Para kazanmanın kendisi de bu mantıkla verimli değil bence, parayı nasıl kazandığın da var olayın içinde. Zamanı verimli kullanmak bana mühendislik gibi geliyor, işin düşünülerek yapılması yani. Pragmatik olanın karşılığı, sıradan olanın karşıtıdır. Sıradanlık ve verimsizlik neredeyse aynı şeyler benim gözümde...

...Yapmak istemediğim halde gereklilikler ve zorunluluklar var herkes gibi, bunları zaman kaybı olarak görüyorum. Okula gelmekteki amacım üniversite mezunu olarak yeni kapılar açabilmektir. Askerlik olsun, iş bulabilmek olsun, bir şeyler kapmak olsun böyle şeyler düşünmüştüm. Ama burada öğretilenleri ben evde de öğrenebilirmişim onu gördüm. Zaman, enerji ve maliyetten zararı oldu buranın. Mesela aynı şey Dota’da¹⁵ da oluyor, oyunda takımın iletişimsizliği ve uyumsuzluğu yüzünden kazanamadığın zaman aynı mantıktan zaman kaybı oluyor...

...Devlet memuru olsam var olmak için, para kazanmak için gereklilik olurdu ve zaman kaybı olmazdı. Ama hayat açısından da rahat olup, verimli olmazdı. Çelişki gibi görüldüğünü biliyorum. Fiziksel ihtiyaçlarını gidermek anlamında zaman kaybı olmaz. Progamer²¹ olsam istediğim işi yaparak devam etseydim zaman kaybı olmazdı. Sevsem de sevmesem de işi ve zorunlulukları zaman kaybı olarak görmezdim sanırım. Oyun deyince, hayatı oyun olarak görmeye başladım, son zamanlarda ölümü düşünmeye başladım da. Andan zevk almak için her şeyi oyun olarak görmek lazım, hayata daha fazla eğilip, daha az umursuyorum. Hayatta gerçekler ve oyun iç içedir. Bu mantıkla hayat oyuna yakın olurdu. Aklıma yine ölüm geliyor, boş vermişlik gibi ciddiyetten uzak, gamsızlığa yakın bir yerdeyim...

...Gelişmek deyinceşöyle, şirketler gelişmeleri için denizanası politikası diye bir strateji geliştirmişler. Denizaneleri küçülüp büyüyerek hareket ediyorlar ya, sürekli gelişmek

²⁰Bazı bilgisayar oyunlarında, küçük yaratıklar öldürülür ve para kazanılır. Tüm dikkatin buna verilmesi ve hızlı yapılması oyun dilinde “hızlı farmlamak” olarak geçmektedir. ¹⁵Bir bilgisayar oyunu.

²¹Profesyonel bilgisayar oyunu oyuncusu, e-spor oyuncusu.

ilerlemeyi engeller, tarihte de bunun örnekleri var. İçten gelen bilgi isteğini tatmin etmek gelişmektir. Zihinsel bir şey, sürekli değişim içerisinde bulunmak gelişmek gibi geliyor. İstedğim zaman uyuyup, kalkabiliyorsam bireyimdir. Özgür irade bile var bunun içinde. Dış etmene boyun eğmemek, kendi kararını kendin vermek, kendi kararının sorumluluklarını alabilme temelini atmış olmak, daha az paraya daha çok uyku için, daha az paranın sorumluluğunu alabilmek. Kişisel düşüncem hayat bir şeyler başarmadan ölmekten ibaret. Kurduğun hayalleri yaşamadan ölmektir. Öldükten sonra dünyada ne olacak merakı var bende bir de... Unutmadan, pazar günü oğlumla top oynamak hayalimdir, kendim yapamadığımdan herhalde. Kısıtlı bir zaman için buradayız ve bundan dolayı verimli hale getirmek gerek. Var olan hayallerimi verimli olarak zamana sıkıştırarak kurabildiğim kadar hayal kurup, gerçekleştirmek istiyorum. Sonsuz tekrar gibi düşün. İsmet Özel'in dediği gibi "hepimiz ölecek yaştayız..."

ÖZGEÇMİŞ

- Adı ve SOYADI** : Murad BÜYÜKKURT
- Doğum Tarihi ve Yeri** : 22/11/1990 - Dundee/İNGİLTERE
- Medeni Durumu** : Bekar
- Eğitim Durumu**
- Mezun Olduğu Lise** : H.M.M.Bileydi Anadolu Lisesi, Antalya, 2008
- Lisans Diploması** : Ankara Üniversitesi, Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi,
Antropoloji Bölümü, 2012
- Yüksek Lisans Diploması** : Akdeniz Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sosyoloji
Ana Bilim Dalı, Antalya, 2015
- Tez Konusu** :Kutsal Oyun Kavramı ve Gündelik Hayatta Zamanın
Nitelendirilmesi.
- Yabancı Dil** : İngilizce
- E-Posta** : muradbuyukkurt@gmail.com