

Yaşam ve Yazın Oyunları: Tehlikeli Oyunlar'da Oyun Kavramı

Plays of Life and Literature: The Concept of Play in Tehlikeli Oyunlar

Öz

Mesude GÜLNAR*



*Doktora Öğrencisi, İstanbul Üniversitesi,
Türk Dili ve Edebiyatı Anabilim Dalı,
İstanbul, Türkiye,
gulnarmesude@hotmail.com,
ORCID: 0000-0002-3450-2370

Gönderilme Tarihi / Received Date

24.03.2024

Kabul Tarihi / Accepted Date

11.06.024

Yayın Tarihi / Publication Date

21.10.2024

Atf/Citation: Gülnar, M. (2024).

Yaşam ve Yazın Oyunları: Tehlikeli Oyunlar'da
Oyun Kavramı,

Dil ve Edebiyat Araştırmaları, 30, 31-52

doi.org/10.30767/diledeara.1457809

Hakem Değerlendirmesi:

İki Dış Hakem / Çift Taraflı Körlеме.

Çıkar Çatışması:

Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

Finansal Destek:

Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını
beyan etmiştir.

Peer-review:

Externally peer-reviewed.

Conflict of Interest:

The author has no conflict of interest to declare.

Grant Support:

The author declared that this study has received
no financial support

Copyright 2024

Dil ve Edebiyat Araştırmaları

Dergimizde yayımlanan makalelerin telif
hakları dergimize ait olup CC-BY-NC-ND
lisansına uygun olarak açık erişim olarak
yayımlanmaktadır.

tded.org.tr | 2024

Oğuz Atay yazımının merkezinde konumlanan oyun kavramı, *Tehlikeli Oyunlar*'ın kurgu, dil ve içerik boyutlarını birbirine bağlayan çok yönlü anlamlarıyla, romanın temel izleği olan gerçeklik meselesinin sorunsallaştırılmasında kilit bir kavramdır. Eserin adından başlayıp dil ve kurgu tekniklerine kadar sirayet eden "oyun"/"oyunsuluk", çocuk oyunlarından dil oyunlarına; gündelik dilden edebiyat, felsefe ve diğer pek çok disiplinin terminolojisine ulaşan geniş anlam yelpazesıyla romana derinlik katmaktadır. Metnin tematik düzleminde kötü olarak değerlendirilen gerçek hayat oyunlarından kurgusal dünyanın iyi oyunlarına kaçışın çift kutuplu anlamını veren, biçim düzleminde oyunsu kurgu ve anlatı tekniklerinin sembolü olan oyun imgesi; romanda bireyin kendisiyle, geçmişle, dille, gündelik yaşam pratikleriyle ve modernliğin sonuçlarıyla hesaplaşmasında, bütün bu meselelerin ortak paydası olan gerçeklik sorunsalı etrafında işlevsel kılınmıştır. *Tehlikeli Oyunlar*'ı, romanın ruhu olarak tanımlayabileceğimiz oyun kavramı üzerinden incelemenin hem romanın kapsamlı bir incelemesini yapmak hem modernist ve postmodern metinlerle birlikte edebiyat dünyasında başat bir yer kazanan oyun kavramının etraflı bir analizini gerçekleştirmek hem de Oğuz Atay'ın düşünce dünyasını, bu dünyanın yansıması olan sanat anlayışıyla beraber araştırmak adına faydalı olacağı kanısıyla kaleme alınmış olan bu akademik çalışma, "Oyun Kavramı Işığında *Tehlikeli Oyunlar* Romanı Üzerine Bir İnceleme" başlıklı yüksek lisans tezinden yararlanarak hazırlanmıştır. Çalışmalarına kıymetli fikirleriyle katkıda bulunan tez danışmanım Prof. Dr. Ali Şükrü ÇORUK'a sonsuz teşekkürlerimi sunarım.

Anahtar Kelimeler: Oyun, *Tehlikeli Oyunlar*, Oğuz Atay, modernizm, postmodernizm

Abstract

The concept of play, which is situated at the heart of Oğuz Atay's literature, is a key term with multifaceted meanings that interconnect the dimensions of fiction, language and content in the problematization of the core theme of *Tehlikeli Oyunlar*, the issue of reality. From the novel's title to its narrative techniques, the notion of "play" enriches the novel, spanning across interpretations from childhood games to linguistic games, from colloquial communication to the realms of literature, philosophy, and various academic disciplines. The dualistic interpretation of the concept of play, symbolizing both the negative perception of real-life games and the positive embrace of fictional games in the thematic plane of the text, along with its role as a symbol of playful narrative techniques on the formal level, is functionally employed in the novel. The concept of play has been functionally utilized to engage the individual in grappling with themselves, the past, language, everyday life practices, and the consequences of modernity, all centered around the common theme of the issue of reality. The foundation of this academic exploration is built upon my master's thesis titled "An Analysis on the Novel *Tehlikeli Oyunlar* in the Light of the Concept of Play"; this work endeavors to comprehend *Tehlikeli Oyunlar* through the lens of the play concept, which encapsulates the essence of the novel. The goal is twofold: first, to conduct a comprehensive analysis of the novel itself; second, to conduct a comprehensive analysis of the play concept -an element that has attained prominence in the literary arena through modernist and postmodernist texts. Furthermore, this study seeks to delve into Oğuz Atay's philosophical realm, entwined with his artistic perspective- a reflection of his worldview. My heartfelt gratitude extends to my thesis advisor, Prof. Dr. Ali Şükrü ÇORUK, whose invaluable insights have significantly enriched my academic works.

Keywords: Play, *Tehlikeli Oyunlar*, Oğuz Atay, modernism, postmodernism

Giriş

Geleneksel-gerçekçi roman anlayışının aksi bir yönde gelişen, modernitenin bireyde yarattığı psikolojik buhranlar, kimlik problemleri, yabancılaşma gibi meseleleri, bireyin içsel gerçekliğini yansıtmaya yönelik biçimsel yeniliklerle birlikte ele alan modernist edebiyatın Türk yazınındaki öncü isimlerinden olan Oğuz Atay'ın sanatındaki oyun imgesini ve oyunbaz yazarlık stilini biçim, kurgu ve içerik düzlemlerinde en iyi şekilde görebildiğimiz eserlerinin başında 1973 senesinde yayımladığı ikinci romanı *Tehlikeli Oyunlar* gelmektedir. İsminden başlayarak içerik, dil ve kurgu düzlemine kadar oyun motifiyle bezeli olan *Tehlikeli Oyunlar* gerek Oğuz Atay'da gerekse modernist edebiyat ve düşünce ekollerinde kendine önemli bir yer edinen oyun kavramını çeşitli yönleriyle ortaya koyan bir eserdir. Atay estetiğinde oyun kavramının öneminden bahsederken unutulmaması gereken diğer eserleri, *Tutunamayanlar* başlıklı ilk romanıyla *Oyunlarla Yaşayanlar* başlıklı tek tiyatro metnidir.

Sanatı indirgeyici kriterlerle sınırlandırma tehlikesi taşıyan dönem, tür ve sınıflara ayırma eğilimindeki risklere dikkat ederek Oğuz Atay'ın, Türk edebiyatında postmodernizmin ilk işaretlerini veren modernist bir yazar olduğu söylenebilir. Bu bağlamda edebiyatta oyun denilince akla gelen bu akımların *Tehlikeli Oyunlar*'la bağlantısına değinmek kaçınılmaz olacaktır. Romanın oyunla olan yoğun ilişkisi, akla ilk olarak “oyun çağı” olarak da adlandırılan postmodern dönemin düşünce sistemi doğrultusunda kaleme alınmış metinleri getirirse de oyun kavramının gerek biçim gerekse içerik boyutlarında, bilinçli bir tavır olarak, edebiyatın başat öğelerinden biri haline gelmesi esasında modernist yazınla başlamıştır.

Belirli kurallar çerçevesinde inşa edilen geleneksel metinlerin aksine, çizgiselliğin bozulduğu, türler arası sınırların belirsizleştiği, bilinç akışı, figüral perspektif, iç monolog gibi tekniklerle bireyin iç dünyasını ve dilde öznel tasarrufları temel alan modernist metinler için oyun, her şeyden önce bu bireysel, yenilikçi, sanatsal özgürlük alanını ifade etmektedir. Modernist yazında üsluptan dilbilgisi kurallarına, içerikten kurgusal yapıya kadar geleneksel yazının sınırlarını aşmak amacıyla yerleşik değerlerin, meta anlatıların, edebi kabullerin tersyüz edilmesine dayanan yazınsal bir oyun söz konusudur.

“Modern” olan her bir akım gibi geçmiş dönüştürüp araçsallaştıran, kimi benzer kimi ayırtan yönleriyle modernizmin hem eleştirisi hem de devamı olarak kabul edilen postmodernizmde, edebiyattaki oyunsuluk, daha ileri bir boyutta ele alınır. Oyun, artık dijitalleşmeyle birlikte gerçekliğin yerini simülasyonlarının aldığı postmodern çağın değişen düşünce sistemini; yani sınırları gittikçe belirsizleşip çoğullaşan metinsel bir gerçeklik anlayışını yansıtan temsili bir kavram niteliği kazanmıştır.

Dilsel bir evrende geçen kimi postmodern metinler, tamamen “oyun için oyun” mantığıyla işlemektedir. Dönemin sanal, çoğulcu ve belirsiz gerçeklik anlayışına göre şekillenen postmodern anlatılarda, popüler sanat ve yüksek sanat ayrımı ortadan kaldırılarak farklı zaman dilimlerinin eşzamanlılık içinde verilmesi, bambaşka türlerden metin kesitleriyle çeşitli anlatı form ve teknikleri gibi daha önce bir araya gelmesi kabul edilemez olan unsurların parodi, eğlence ve oyun malzemesine dönüştürülerek yan yana getirilmesiyle çok sesli bir metinsel dünya yaratılır.

Bu yönüyle postmodernizm, modernizmin seçkin sanat anlayışına karşıt bir duruş sergileyerek oyunsuluğun sınırlarını genişletmiştir. Geleneksel modern romanda dış gerçeklik, estetik modernizmin ilk ürünlerindeyse içsel/bireysel bir gerçeklik ön plandayken bu hareketin bir son-

raki aşaması olarak düşünebileceğimiz postmodernizmde kurmaca ile gerçek arasındaki sınırların bulanıklaştığı dilsel/metinsel bir gerçeklik anlayışı öne çıkmıştır.

Küreselleşme, dünya savaşları sonrası yaşanan karmaşa ve hızlı teknolojik gelişmelerle şekillenen dönemin yeni gerçeklik anlayışına bağlı olarak dönüşen postmodern anlatılar, çoklukla, kendi kurgusal ve dilsel yapısını konu edindiği üstkurmaca bir nitelik kazanmıştır. Yıldız Ecevit, postmodernizmin modernizmden aldığı oyunsu yapıyı yaygınlaştırdığını ve postmodern edebiyatın somut yaşam yerine kendini, kendi oluşumunu anlatarak sanatın özüne eğilmek suretiyle oyunluluk kavramına ontolojik bir renk kazandırdığını ifade etmiştir (Ecevit, 2016, s. 71). Son olarak modernist ve postmodern hareketlerin, günümüzde hala devam eden modernlik sürecinin farklı aşamaları olduğunu, aynı kaynaktan doğup kendi içinde yenilenen bu iki akım arasında keskin bir ayırım yapmanın mümkün olmadığını; dolayısıyla söz konusu edilen ayrımların birtakım ortak kabullere dayanmakla beraber mutlak olmadığını da belirtmek gerekmektedir.

Tehlikeli Oyunlar, karısıyla ayrıldıktan sonra, öz benliğini keşfetme umuduyla küçük burjuva yaşantısını terk edip bir gecekondu muhitinde inzivaya çekilen Hikmet Benol'un yazma edimiyle paralel şekilde ilerleyen içsel hesaplaşmalarını anlatmaktadır. Eserini hem içerik hem de biçim yönünden oyun kavramında birleştiren Atay, edebiyatın doğasındaki oyunsu özü ortaya çıkarırken insan doğasının ve hayatın türlü oyunlarını da aynı kavram etrafında birleştirerek romana bütünlüklü bir yapı kazandırmıştır. Romandaki oyunbaz tavır, Atay'ın yakından takip ettiği modernist Batı edebiyatından etkiler taşımakla beraber kişisel ve yerel konularla harmanlanıp özgün bir içeriğe kavuşarak Türkiye'nin gecikmiş modernleşme sürecinde, aydın bireyin yaşadığı sancılarını anlatılmasında işlevsel kılınmıştır.

Oyun kavramının Atay estetiğindeki önemi ve derinliği, *Tehlikeli Oyunları* Atay'ın yaşamıyla birlikte düşündüğümüzde daha iyi anlaşılacaktır. Eserdeki oyun konseptinin ontolojik bir meseleye karşılık geldiğini görmek için Yıldız Ecevit'in, Oğuz Atay'ın kurgusal dünyasını, biyografisiyle birlikte ele aldığı *Ben Buradayım* adlı eserine bakmak yeterli olacaktır. Burada anlatılanlardan yola çıkarak gündelik hayattaki duygu ve düşüncelerini ifade etmek için taklitler, canlandırma, espriler yoluyla oyunbaz tavırlar sergileyen Oğuz Atay için oyunun, yazı ile yaşam arasında bir köprü işlevi taşıdığını söyleyebiliriz (Ecevit, 2017, s. 354-55).

Tehlikeli Oyunlar'ın temel kurgu özelliği olan oyun, modernist edebiyatın biçim ve içerik uyumu ilkesine uygun şekilde, bu iki boyutu ortak bir gerçeklik teması etrafında birbirine bağlamaktadır. Metindeki oyun imgesinin, romanın dil, biçim ve kurgu düzlemlerine etkisini anlamak amacıyla geliştirilmiş çok yönlü bir eleştiri yönteminin kullanıldığı bu çalışmada, romanın tematik düzleminde oyun, doğrudan bir motif olarak ele alınırken kurguda oyunsu teknikler ve dilde dilin oyunsu doğasını yansıtan dil oyunları üzerinden, oyun kavramını geniş bir perspektiften ele alan yazınsal bir analiz gerçekleştirilmiştir.

1. *Tehlikeli Oyunlar*'da Tematik Bir Unsur Olarak Oyun

Kurgusal, çelişkili, belirsiz, parçalı, çoğulcu bir yapı; ereği kendinelik, aradalık, özgürlük gibi özelliklerle belirlenen oyun, akla gelen ilk tanımıyla, çocuk oyunlarını da içeren kurallı eğlenceleri karşılamakla birlikte dramatik temsil ve piyes, spor etkinliği, "-mış gibi yapma", numara, hile, entrika gibi pek çok farklı anlamı da içeren zengin bir kavramdır. Bu zengin kavramın gündelik dilden felsefeye, sosyal ve beşerî bilimlerden çeşitli sanat kollarına kadar uzanan disiplinler arası anlam yelpazesi gün geçtikçe genişlemektedir.

Oyun kavramının sahip olduğu bu geniş anlam oylumu, *Tehlikeli Oyunlar*'da çocuk oyunları, geleneksel oyunlar, at yarışı, tavla ve kumar gibi oyunlardan, sosyal yaşamda kişilerin birbirlerine karşı sergiledikleri aldatıcı, samimiyetsiz davranış biçimlerine kadar geniş bir anlam yelpazesinde karşılık bulmakta; ayrıca “oyuna gelmek”, “oyun oynamak” gibi deyişler de çeşitli mecazi anlamlarıyla romanda bolca kullanılmaktadır. Oyun motifi, oldukça çeşitli anlam çağrışımlarıyla romanda, gerçeklik mefhumunun sorgulanmasından bireyin içsel hesaplaşmalarına, kadın-erkek ilişkilerinden varoluşsal ve toplumsal meselelere kadar pek çok konunun anlatılmasında işlevsel kılınmıştır.

Tehlikeli Oyunlar, somut bir dış dünya gerçeğini yansıtan realist metinlerin aksine, öznel gerçeklikle metinsel gerçekliğin iç içe geçtiği soyut ve muğlak bir gerçeklik anlayışını yansıtmaktadır. Hikmet Benol'un düşleri, düşünceleri, hayalleri ve yazdıkları, onun iç dünyasını yansıtan bireysel gerçekliğinin parçalarıdır. Gündelik yaşamda dış gerçekliğin, zihnin oyunları ve algı biçimleriyle dönüşüp öznel bir renk kazanması gibi, romanın kurgusal gerçekliğinde, dış dünyaya ait olaylar bireyin zihinsel gerçeklik merceğinden geçerek okura sunulmaktadır. Romanın yansıttığı gerçeklik anlayışını, öznel gerçeklik ile somut dış dünya gerçekliğinin iç içe geçtiği “oyun gerçekliği” olarak tanımlayabiliriz.

Oyun kavramı, ontolojik yapısı gereği dış gerçekle kurmaca arasında ikili ve çelişkili bir yapı teşkil etmektedir. Oyunu bir terapi yöntemi olarak değerlendiren İngiliz psikanalist Donald Woods Winnicott, bebeklik oyunlarından başlayarak ilerleyen yaşlarında insanın bütün kültürel ve yaratıcı yaşamına dönüştüğünü ifade ettiği oyunu, dış gerçeklikle iç gerçeklik arasındaki üçüncü bir deneyim bölgesi, gerçek hayatın bir parçasıyken aynı zamanda ondan bağımsızlaşan bir ara alan olarak görmüştür (Winnicott, 2017, s. 133). Benzer şekilde Friedrich Schiller de gerçekle kurmaca arasındaki üçüncü ve ortak bir alan olarak değerlendirdiği oyunun, insanın varoluşunu tanımlamada tamamlayıcı bir rol oynadığından bahsetmiştir (Schiller, 2020, s. 71).

Bu ontolojik yapının bir sonucu olarak romanda oyun kavramı, çift-kutuplu anlamlara gelecek şekilde yer yer gerçekliğe, yer yer kurmacaya ve genel anlamda gerçekle kurmacanın birbirinden ayrılmazlığına işaret eden anlamlarda kullanılmıştır. Zira oyun ve gerçeklik, “bir ve aynı olanın iki'li yüzüdür” (Dursun, 2019, s. 147). Oyun kavramının yer yer olumlu yer yer de olumsuz çağrışımlar taşıyan çift kutuplu bir kavram olması, romandaki iyi oyun ve kötü oyun ayrımının ortaya çıkmasını sağlamıştır. Oyun kuramı çalışmalarının tarihsel arka planını, özellikle de romana ağırlıkla tesir eden estetik modernizmle organik bağları olan Romantik dönemin ve 20. asrın varoluşçu öğretilerini bilmek, oyunun romandaki çok yönlü yapısının daha iyi anlaşılmasını sağlayacaktır.

Antik zamanlardan itibaren pek çok felsefi doktrinin temel fenomenlerinden biri olan oyun kavramı, Romantik çağda sanatla olan ilişkisi yönüyle ön plana çıkmıştır. 20. asrın varoluşçu öğretisindeyse varoluş oyunla ilişkilendirilmiş; böylece antik çağdan itibaren takip edebildiğimiz “dünya oyunu” kavramı farklı yorumlar kazanmıştır. Buna göre varoluşun oyunla ilişkilendirilmesinin temel sebepleri, insanın kendi kendisini var ettiğini savunan varoluşçu düşüncenin merkezinde bulunan özgür eylem inancı ile Heidegger'ın dünya ile oyun kavramlarını nedensizlik ilkesinde birleştirmesinde bulunabilir (Makaryk, 1993, s. 66).

Romanın temel meselelerini biçimlendiren oyun kavramını genel hatlarıyla iyi ve kötü başlıklarına ayırabiliriz. Kötü oyunları da kaba hatlarıyla üçe ayırmak mümkündür. Bunlardan ilki, -Batı coğrafyasında yaşanan sosyal ve kültürel modernlik süreci ile Türkiye'nin bu süreci sonradan

yapay yollarla, adeta taklide dayalı bir oyun oynarcasına kendi toplumuna benimsetmeye alıřtıđı modernleřme projesi bařta olmak zere- dıř dnyanın bireye uyguladıđı her trl dayatmacı sistemdir. Oyun motifinin romanda negatif bir anlamda kullanıldıđı ikinci alan, kadın erkek iliřkileri bařta olmak zere, sosyal hayatta insanların birbirlerine karřı oynadıkları samimiyetsiz, aldatıcı oyunlardır. ncsyse geniř bir anlamda hayat, insanı kurallarını kendisinin koymadıđı bir oyunda oyuncak konumuna sokan dıř dnya gerekliđi, bir bařka deyiřle kaderdir.

Romanda sz edilen iyi oyunları ise dıř dnyanın -ister evrensel ister toplumsal olsun- her trl kt oyununa karřılık, “alternatif bir yařam alanı olarak bireysel gereklik” tanımı etrafında toplayabileceđimiz, kiřinin grece zgr bir Őekilde kendi znel gerekliđini yařayabildiđi dřnceleri, hayalleri ve hatta bunları bir forma sokup yapılandırmasıyla oluřturduđu sanatsal rnleri olarak zetleyebiliriz. Romanda Hikmet Benol’un hayalleri ve yazıları yoluyla kurguladıđı iyi oyunları, ođu zaman dıř dnya gerekliđini kendi arzularınca dnřtrmek ve yařamda karřılamadıđı ihtiyalarını gidermek amacıyla kurduđunu grrz.

Hikmet Benol, Trk modernleřmesinin sancılı srelerinde kimlik karmařası yařayan, “Dođu- dan alınan paraları Batıya isyan eden” (s. 337) aydın bireyin sıkıntılarını anlatırken oyun kavramını bir metafor olarak kullanmaktadır. Rasyonel aklın ilkelerine bađlı olarak iřleyen modernlik srecinin Batı’daki gibi dođal kořullar sonucu zaman ierisinde geliřmeyip Batı toplumlarından ithal edildiđi lkelerden biri olan Trkiye’deki “modernleřme” politikaları, romanda oyun kavramı etrafında eleřtirilerek bu sre, Hikmet tarafından sahteliđi, taklitiliđi ve zoraki dođası sebebiyle lke zerinde oynanan kt bir oyuna benzetilir:

lkemiz byk bir oyun yeridir. Her sabah uyanınca, biraz isteksiz de olsak, hepimiz sahnenin bir yerinde, bizi evreleyen byk ve uzak dnyanın sevimli bir benzerini kurmak iin toplanırız. Kk topluluklar olarak, birbirimizden bađımsız davranarak ve birbirimizi seyrederek gnlk oyunlarımıza bařlarız. Ben, Hikmet VI, zamanında –yani Hikmet I olduđum sıralarda– bu oyunu ciddiye almıř ve btn oyunları heyecanla seyretmiřtim. Sonunda, kendi oyunumu, btn bu oyunların dıřında ve gerek olarak yařamađa karar verdim. İnsanlarımız, aynı piyesi yıllardır aynı biimde oynamanın yorgunluđu ve geređe bir trl benzetememenin bezginliđi iindeyken ben, bizlere bugne kadar hi yararı dokunmamıř olan aklın –daha dođrusu, akıl olduđunu sandıđımız akıl taklidinin– zincirlerinden kurtularak, btn lkeleri ve onların gerek kiřilerini iine alan byk oyunun heyecanı iinde bulunurum (s. 350).

Yukarda bahsedilen duruma benzer Őekilde, Trk modernleřmesi ve modernliđin gerekliliklerinin halka benimsetilmesine ynelik uygulamalar, oyun kavramıyla iliřkilendirilerek Trkiye gibi Dođu toplumları iin kullanılan “az geliřmiřlik” ifadesi, insan geliřiminin ilk evrelerine karřılık gelen ocukluđa benzetilmiřtir. Trkiye’nin modernizme yaklařımının, ihtiya duyduđu alanlara ynelik seici bir dikkatle medeniyetin zne odaklanmak yerine, kr bir hayranlık ve cahillikle modern Batı toplumlarını taklit etme oyununa dnmesinin nedeni, lkenin az geliřmiř, ocuk kalmıř bir toplum yapısına sahip olmasına bađlanarak ironik bir tonda modernleřme srecinin eleřtirisi yapılmıřtır:

Biz, her Őeye hayret eden bir millet olduđumuz iin albayım, sevin ve řařkınlıkla ellerimizi ırpıyoruz. Zaten biz her zaman alkıřlarız. Beđensek de, beđenmesek de,

oyumuzu versek de, vermesek de, her şeyi oyun sandığımız için durmadan ellerimizi çıkarırız. Ruhbilimciler de öyle söylüyor. Çocuk kalmak iyiymiş. Biz de iyi kaldık albayım; medeniyet bizi bozmadı. Oyun olarak, yalnız, salonda at yarışlarını öğrendik (s. 147).

Romanda oyun kavramının, Batı coğrafyasında gelişen ilerlemeci modernizmin, bireyi deneysel aklın mekanik ilkeleriyle sınırlandıran toplum mühendisliği projelerine ve Türk modernleşmesi bağlamında Batı taklitçiliğine karşılık gelen anlamlarıyla negatif çağrışımlar taşıırken aydınlanmacı modernizme yönelik eleştiride ise aksi yönde, tarihsel süreç içerisinde kavramın kazandığı belirli anlamlara paralel şekilde, pozitif çağrışımlar yüklendiği görülmektedir.

On sekizinci yüzyılın “nesnel bir bilim, evrensel bir ahlak, evrensel bir yasa, özerk bir sanat geliştirme amacı güden” (Sarup, 2004, s. 205) aydınlanmacı düşünürleri tarafından şekillendirilip on dokuzuncu yüzyılın ikinci yarısı itibarıyla Batı coğrafyasının egemen ideolojisi haline gelen modernlik tasarısı, -sanayi devriminin, kapitalizmin, bilimsel ve teknolojik gelişmelerin insan yaşamını kökten bir değişime uğrattığı zamanların sürekli ilerleme ve rasyonalizm ideolojileriyle- gündelik gerçekliğin temelini doğadan alıp insan yapımı obje ve makinelerin dünyasına taşımıştır. Bu materialist, pozitivist anlayış, döneminin yansıtmacı/realist roman estetiğinin de temelini oluşturmuştur.

İnsanlığı ilk etapta pek çok sıkıntıdan kurtaran modernlik öğretileri, zaman içerisinde bireyin kendi kendine ve yaşadığı hayata karşı yabancılaşmasına sebebiyet vermiştir. Pozitif bilimlerde yaşanan ilerlemelerin eski kabulleri yerinden etmesi, modern akılcılık ve sanayi devriminin kötü sonuçlarını ortaya seren dünya savaşları, varoluşçu düşünce ve dil felsefesi gibi alanlarda gerçeğin oyunsu doğasını açığa çıkaran çalışmalar gibi pek çok şey, aydınlanmacı modernliğin ideolojilerine olan güvenin ciddi ölçüde sarsılmasına sebebiyet vermiş; böylelikle meta anlatılara, bilimsel bilginin mutlaklığına ve pozitivist gerçeklik anlayışına karşı çok daha şüpheyle yaklaşılmaya başlanmıştır. Bütün bu gelişmeler doğrultusunda, aydınlanmacı modernliğin normlarına karşı, yine modernliğin içinden bir tepki olarak 19. yüzyıl sonları ve 20. yüzyılın başlarında ilk ürünlerini veren estetik modernizm, edebiyatta oyun kavramıyla ifade edilen öznel ve muğlak bir gerçeklik anlayışının yaygınlaşmasını sağlamıştır.

Amacı maddi gereksinimleri karşılamak değil zevk almak olan oynama ediminin insanın en temel içgüdülerinden biri olması, insanın yalnızca akıl ve mantıktan ibaret bir varlık olmadığını göstermektedir. İnsanın irrasyonel, yaratıcı ve duygusal tarafını temsil etmesi yönüyle oyun kavramı, Nietzsche’den itibaren aydınlanmacı modernlik düşüncesine yönelik eleştirilerin başat ögesi haline gelmiş; bu durum, modernist ve postmodern sanat ve fikir akımlarında oyun kavramına ayrılan özel konumun zeminini hazırlamıştır.

Estetik modernistler, modern devletlerin insanı tek yanlı ve tek tip bir varlık olarak görüp toplumsal yaşamı bu görüşe göre düzenlemesine karşı bir tepki geliştirmişlerdir. Toplum mühendisliği peşinde olan rasyonel akılcılar, insanı bir makine gibi yaşamaya zorlarken onun duygusal ve ilkel yanını görmezden gelmekte; toplumu tek tipleştirmeye çalışarak bireyin özgün varoluşunu hiçe saymaktadırlar. Bu duruma tepki olarak gelişen modernist sanat, aydınlanmacı modernizmin matematik aklın sınırlarına hapsedtiği insanı anlatırken yerleşik kurallarını yıktığı sanatı özgür bir oyun alanına dönüştürerek insanı bütün gerçekliğiyle vermeyi hedefler. *Tehlikeli Oyunlar*’ın Hikmet Benol’u, dayatmacı bir düzenin tekil ve mutlak gerçeklik anlayışına karşı, “Gerçek, başkalarının bize uygulamaya çalıştığı tatsız bir ölçüdür.” (s. 109) ifadesiyle bu tepkiyi dile getirmektedir.

Romantizm ile başlayan ve estetik modernizmle yaygınlaşan bu tavrın *Tehlikeli Oyunlar*'daki yansımaları, oyun kavramında ifade bulur. Eserlerinde, insanı rasyonel ve deneysel bir aklın sınırlarına hapseden burjuva modernizmine karşı ince eleştirilerde bulunan ve “duygulu akıl” diye bir kavramdan bahsettiği bilinen (Ecevit, 2017, s. 351) Oğuz Atay, insanı yalnız akıl ve mantık yönüyle değil; sezgileriyle, duygularıyla, ruhuyla, irrasyonel yönleriyle de vermek istediği için, modern akılcılığın bireyde yok saydığı yönleri temsil eden oyun kavramını, insan gerçekliğini vermede eşsiz bir araç olarak kullanmıştır.

Romanda, modernite eleştirisi üzerinden farklı bir modernlik tasarımı sunan Marksizm de bu eleştiriden payını almıştır. Romandan alıntılanan aşağıdaki pasajda Hikmet Benol'un “kâbuslarından başka kaybedecek bir şeyleri olmayan ruh proleteryası” ifadesiyle, *Komünist Manifesto*'da geçen “Proleterlerin zincirlerinden başka yitirecekleri bir şey yoktur.” (Marx ve Engels, 1970, s. 87) sözüne gönderme yapılmaktadır. Pasajın devamında “kaybedecek bir şeyimiz yok” şeklindeki benzer bir göndermeyle akıl alanının terk edilmesi gerektiği dile getirilirken aklın olanaklarını tüketse de insanlığın dertlerine çare bulamayan modernlik ideolojilerine duyulan inançsızlık dile getirilmekte; mevcut sisteme karşı tepkisel bir duruş olarak dayatmacı aklın düzeninden kişinin kendi özgün gerçekliğini kurabileceği oyun alanına geçiş önerilmektedir:

Derinliği ve ruhsal bakımdan kaybedebileceği herhangi bir şeyi olanlar, böyle garip çiçeklere benzemekten kendilerini önemle korumalıdır. Ben ve benim gibi, kâbuslarından başka kaybedecek bir şeyleri olmayan ruh proleteryası, bu dünyadaki yerini ancak büyük oyunun içinde bulabilir. Ayrıca ülkemizde, kendi oyunu içinde, dünyada hiçbir ülkenin bu çeşit proleteryaya tanımadığı hakları vermiştir bizlere. İnsan, ancak bu ülkenin dışında, manevi bakımdan yüksek bir yerde durursa, bizim özümüzü ve biçimimizi görebilir. Akıl ve ruh proleteryasının en büyük akılsızlığı, akıl ve ruh burjuvazisinin nimetlerine kavuşacağını umarak onlara hizmet etmesi ve bu sırada kaçınılmaz istismar kanunları yüzünden zayıf aklını ve ruhunu da parça parça onlara kaptırmasıdır.

İşte bu nedenle derim ki, oyunlarımıza onları almayalım! Ya da gerçek hayatta ezildiğimiz için oyunlarda onları rezil edelim! Yerin dibine batıralım! Ey ruh proleteryası! Bu uğurda gerekirse bütün gerçekleri çiğneyiniz! Bir oyunda bile gerçekleri dile getirmek gerektiği yalanına inanmayınız. Sizleri uyarıyorum! Gerçekler sizden yana değildir! Bu oyuna gelmeyiniz! Siz onları kendi oyununuza getiriniz. Onlarla, onların hükmünde olan akıl alanında boy ölçüşmeyiniz. Biraz da kendi sahanızda oynayın canım. Başka alan olmadığını söyleyenlere inanmayınız. Sizleri, sonunda aklınızı kaybetmek tehlikesiyle korkutanlara aldırmayınız. Kaybedecek hiçbir şeyimiz yoktur. Kendi gücümüzün nerede olduğunu görmenin zamanı gelmiştir. Geleceğin yaratıcısı bizleriz! Size bütün samimiyetimle sesleniyorum! (s. 351-52)

Romanda dış dünyanın *tehlikeli oyunları*yla bireyin öznel gerçekliğine ait özgür oyunları başta olmak üzere Doğu-Batı, kadın-erkek, akıl-duygu, madde-ruh karşıtlıkları arasında çatışmalar yaşanmaktadır. Bir taraftan tiyatro oyunları yazarken diğer yandan anı ve arzularının karışımı şeklindeki birtakım hayalî oyunlar kurgulayan Hikmet Benol'un iç dünyasında olup bitenlerle iç içe geçen yazarlık serüveninin aktarımı metnin öyküsel temelini oluşturmaktadır.

Bir bilinç anlatısı şeklinde inşa edilmiş olan romanın zaman, mekan, olay örgüsü ve kişilerinin

gerçeklięi belirsiz kılınarak anlatı unsurları oyunsu bir gerçeklik atmosferi içinde muęlaklaştırılmıřtır. Bu anlatı unsurları, gerçekliklerinden ziyade Hikmet Benol'un bilinç yařantısını ve benlik katmanlarını temsil eden sembolik anlamlarıyla deęer kazanırlar. Freud'un yapısal kiřilik kuramına göre dūřünecek olursak Hikmet'in kendisini sūrekli "saçmalama" uyarılarıyla mantıęa davet eden ūst kat komřusu Hūsamettin Albay, Hikmet'in sūperegosunu, alt kattaki saf ve duygusal Nurhayat Hanım ise idini/alt benlięini temsil etmektedirler. Ayrıca mesleęi itibarıyla devlet yapılanmasının bir parçası olan Albay ile eęitimsiz halk kesiminden olan Nurhayat Hanım arasındaki katta yařayan Hikmet, sembolik anlamda, modern devletle halk kesimi arasında sıkıřıp kalan aydın bireyin konumunu temsil eder.

Metindeki metaforik oyun atmosferinin mekanı olan gecekondu, Hikmet'in bilinçaltını temsil eden sembolik ve soyut bir mekandır. Bařka bir deyiřle bilinçaltı, doęallıęı ve dıř etkilerle bastırılmıř yapısıyla Hikmet için kendisini rahat hissedeceęi, ona tūrlū oyun imkanları sunan bir sığınaktır. Bilinçaltının gecekonduyla temsil edilmesinin ayrı bir anlamı daha vardır. Aklın ūrettięi yasalara aykırı olarak inřa edilen gecekondu bir anlamda bilinçaltının, doęallıęın simgesidir. Ancak derme çatma yapısıyla gecekondu Hikmet'e vereceęi rahatlık, Kırkor'un meyhanesinde aldığı alkolün tesiriyle duyduęu geęici rahatlıęın ūtesine geęemez.

Hikmet'in bilinçaltı mekanı olan gecekondu olup bitenler zihinsel bir boyutta geręekleřtięi için, roman teknik olarak bu ūznel geręeklik yařantısının verilmesine uygun bięimde kurgulanmıřtır. İę ięe geęmiř olaylar, dūřūncelerle yařantılar arası sınırların belirsizleřmesi, bir durumdan dięerine ani sıçrayıřlar, ancak bilinç dūzeyinde yařanabilecek zaman ve mekan geęiřleri, *Tehlikeli Oyunlar*'ın, dıř dūnya geręeklięini yansıtmaktansa insan zihninin sunduęu oyun imkanlarından beslenen bir bilinç romanı olduęunu ispat etmektedir. Romanda gecekondu ve çevresiyle temsil edilen zihinsel evrende yařayan roman kiřilerinin varlıkları da roman boyu Hikmet Benol'un yařantıları ve sūylemleri ūzerinden řūpheli kılınmaktadır.

Hikmet çevresine baktı: Tanımadıęı misafirler gitmiřti. Galiba yerimden kalkmıřtım bir aralık, birilerinin ellerini sıkıřtımdı diyerek dūřūndū. Sevgi de odada yoktu. (...) Birden, gecekondu rahatlıęımı içinde duydu, Kırkor'un meyhanesindeki yumuřaklıęı yařadı. Burası da bir gecekondu. İřte dul kadını, iřte sevdięim kadını. Albay nerede? Albayı ięimde tařıyorum. Siz, geręekten benim dıřımda yoksunuz albayım, kızmayın bana (s. 408-409).

Oyun olarak da isimlendirilen tiyatro, "sūrekli eylem ūzellięinden ūtūrū oyunla olan baęlantısını korumakta" (Huizinga, 2017, s. 196) olduęundan bütūn sanat dalları ięerisinde oyuna en yakın yapısal ūzellięe sahip olanıdır. Romanda, oyun kelimesinin en yaygın karřılıklarından olan tiyatro hem bir motif hem de anlatım teknięi olarak kendine yer bulmaktadır. Tiyatro ve ona baęlı olan rol, sahne, oyun, oyuncu gibi kavramların romandaki karřılıęına geęmeden ūnce bu kavramların dūřūnce tarihindeki yerine gōz atmak yararlı olacaktır. Bu baęlamda ilk olarak dūnya tiyatrosu tabirinden bahsetmek gerekmektedir.

Oyun kavramı, antik çağ filozoflarından beri dūnya hayatıyla ūzdeleřtirilmektedir. Antik felsefe ve ūzellikle Platon'da gōrdūęūmūz, dūnyayı Tanrısal bir oyun olarak kabul etmeye dayalı teolojik yorum (2007, s. 76), Orta Çaę'da theatrum mundi (dūnya tiyatrosu) metaforuyla ifade edilmekteydi (Calinescu, 2017, s. 27). Batı'daki "theatrum mundi" geleneęi, modern dönemde dūnyevi karřılıklar ve farklı aęılımlar kazanmıř; Erving Goffman, Richard Sennet gibi sosyo-

loglarla Carl Jung, Eric Berne gibi psikiyatrlar, tiyatro ve rol gibi dramatik kavramları, yeni bir bağlamda; kamusal yaşamı, bireyin sosyal rol ve maskeleriyle insanın sosyal davranış biçimlerine yönelik çeşitli anlamları ifade etmek için kullanmışlardır. Böylelikle dünya tiyatrosu ve bu metaforla ilişkili rol, persona gibi kavramlar modern çağlarda, psikoloji ve sosyoloji gibi disiplinlerde yeni anlamlar kazanarak kullanılmaya devam etmiştir.

Romanda “dünya tiyatrosu” metaforunun, toplumsal hayata dair konularda rol, maske, sahne, oyun, oyuncu, perde gibi tiyatroya ilişkin terimlerle birlikte gerçeğin içerisindeki aldatmacaya işaret edecek şekilde olumsuz bir anlamda kullanıldığını görmekteyiz. Kurmaca bir tür olan tiyatro, yaşamdaki sahteliklere, yapmacıklığa, aldatmacalara, samimiyetsizliklere; insanın verili rollerden ibaret olan toplumsal kimliklerinin bireyde neden olduğu yabancılaşma duygusuna dikkat çekmektedir.

Tehlikeli Oyunlar’da tiyatro anlatım tekniğinin, Hikmet’in yazdığı oyunların dışında, hayalinde kurguladığı sahnelerin ve rüyalarının aktarımında da kullanılması düş, hayal, kurmaca, yazı gibi bireysel gerçeklik alanına dahil olan kavramların, oyun imgesinde toplandığını göstermektedir. *Tehlikeli Oyunlar*’da oyun kavramının pozitif karşılığı, bireyin içsel dünyasıyla bu dünyanın forma sokulmuş hali olan sanat/yazındır. Romanda Hikmet’in tehlikeli dış dünya gerçekliğinin kötü oyunlarından kaçıp sığındığı iç dünyasında kurguladığı en büyük oyunu sanattır; yazdıkları ve hatta içinde bulunduğu romanın kendisidir. Bu kurgusal dünya, gerçekliğin bireysel bir yorumuyla zaman ve uzamın yeniden biçimlendirildiği, dış dünyanın acı gerçeklerinden ve kötü oyunlarından kaçmaya imkan sağlayan, kişinin kendi özgün benliğini özgürce ortaya serip ifade edebileceği alternatif bir varoluş ve oyun alanıdır. Romanın, bu bireysel gerçekliğin inşası için kaleme alındığına ilişkin ipuçlarını, Hikmet’le Hüsamettin Albay’ın, aşağıda bir örneği verilen konuşmalarında bulmak mümkündür:

“Oğlum Hikmet,” dedi: “Sen istekli bir oyuncusun, sana bütün bildiklerimi öğreteceğim.” Önce tekniği iyi bilmek gerekiyordu. Büyük oyun yazarları bize örnek oldu. Onları tanıdık. Albayım da bilgilerimi benimle birlikte yeniden değerlendirdi. “Oyunlar,” dedi, “Oğlum Hikmet, gerçeğin en güzel yorumlarıdır. Bizim gerçek dediğimiz şey de bazı güçlüklere yüzünden iyi oynanamayan oyunlardır.” Neden gerçeklerden kaçtığımı, ben de böylece anlamıştım. Artık kendimi geliştirmeliydim; soluşumu oyunlara göre ayarlamalıyım. Bu amaçla her şeyi kullanmalıyım. Bunun için de, önce her şeyi kullanmasını öğrenmeliydim. En küçük bir ayrıntı bile önemliydi (s. 410).

Romandaki sanat-oyun özdeşliğinin düşünsel bir arka planı mevcuttur. Sanatın oyunla olan ilişkisi, tarihsel süreç içerisinde kültür araştırmalarından psikolojiye pek çok alanda sıklıkla gündeme getirilmiş olan yaygın bir kanaat halini almıştır. Zira oyun ile sanat, insanın özgürce üretken olabildiği, duygu ve düşüncelerini kurmaca kisvesi altında rahatça ortaya dökülebildiği, psikolojik olarak rahatlayabildiği, gündelik hayatın dışına çıkabildiği ikincil bir yaşam alanı olarak ortak ontolojik nitelikler taşıyan kavramlardır.

Oyun kuramına ait pek çok çalışmaya kaynaklık eden, Johan Huizinga’nın *Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan)* başlıklı çalışmasında, insanın en temel güdülerinden kabul edilen oyun, insanın tüm üretken etkinliklerini içeren bir kavram olarak kültürel bir öge, toplumsal yaşama ve kültüre ait her türlü unsurun doğduğu temel bir kaynak olarak ele alınmaktadır. Geniş bir açıdan

baktığımızda varoluşsal bir anlam taşıyan oyunun gerek insan yaşamının gerekse kültürel hayatın, dolayısıyla insanın en yaratıcı etkinliklerini içeren sanatın da yapı taşı olduğunu söylemek mümkündür.

Tehlikeli Oyunlar'da sanat, edebiyat, hayal gibi bireyin özgürce kendi gerçekliğini kurabildiği iyi oyunlarla gündelik yaşamın aldatmacalı, kötü oyunlarının kaynağı olarak kabul edilen dışsal gerçeklik arası çatışmadan yola çıkarak romanın yazılış nedeni, Hikmet Benol'un "[g]erçeği, iyi oynanan bir oyun hâline getirebilmek" (s. 411) arzusuna dair ifadelerinde bulunabilir. Hikmet'in bireysel gerçekliğini özgür bir oyun alanı ve kurgulayıp yazdığı şeyleri de birer oyun gibi görüp bunları dış dünyanın kötü oyunlarına karşı bir kaçış olarak kullanmasındaki asıl sebep, dayanmakta güçlük çektiği acılardan uzaklaşma isteğidir.

Hikmet dış dünyada gerçekleştiremediği arzularını iç dünyasındaki kurgusal gerçekliğinde oynadığı oyunlarla telafi etmeye çalışır. Bu gerçekleşmemiş arzular, çoğunlukla yaşadığı gönül ilişkileriyle alakalıdır. Kadınlar tarafından hayal kırıklığına uğratan Hikmet, eski karısı Sevgi ve eski sevgilisi Bilge ile yaşadıklarını hazmedememekte, bu yaşantıları hayallerinde dönüştürerek gerçek hayatta karşılarında aciz kaldığını hissettiği bu kadınları, oyunlarında yönetmek ve hatta onlardan intikam almak istemektedir. Hikmet'in, hayatında önemli etkiler yaratmış olan bu iki kadını istediği rollere sokup keyfince oynatma isteği, kontrol altına alamadığı hayatının can sıkıcı gerçeklerinden kaçıp oyunlara sığınma duygusunun bir yansımasıdır:

"Günün birinde istediğin gibi birini bulacaksın," dedi Bilge. "Seni anlayacak ve durmadan hak verecek sana." "Evet. Durmadan başını sallayacak bana. Hiç sormayacak. Biz senin gibi değiliz Bilge; biz doğuluyuz. Bizde sorgu sual yoktur. Bizde usta-çırak ilişkisi vardır. Ustanın gücü tartışılmaz. Usta önünde engel tanımaz; çünkü, başka türlü yaratamaz. Kırk yıl ağzını açmadan ustasına hizmet edenler vardır bizde. Bu arada kişiliğini kaybetmekten korkmayacaksın; işte o zaman gerçek kişiliğini bulacaksın." "Hayır ben bunu yapamam," dedi Bilge, "Kimse yapamaz." "Siz Batılılar anlamazsınız bunu," dedi Hikmet. "Ben neden Batılı oluyormuşum?" diye direndi Bilge. "Nedeni yok. Ben öyle karar verdim. Ben ustayım. Sen de çırak oldun." "Neden?" diye karşı çıktı Bilge. "Oyun öyle gerektiriyor. Sana verilen rol böyle." "Göreceksin, bir gün bırakacağım seni," dedi Bilge. "Hayır, yapamazsın: 'Terkenen kadın' rolü verilmedi sana oyunda." (...) İşte Bilge kapıda, Bilge, Bilge, neden beni yalnız bıraktın? Bırak gitsin, diyor Sevgi. Sevgi kazandı. Hayır, olamaz. Buraya gel Bilge. Beni yalnız bırakma. Hayır gidecek, diyor Sevgi. Kimse rolünü ezberlememiş. Bu ne biçim tiyatro? Sevgi ayağını yere vuruyor, burada kalmaya hakkı yokmuş Bilge'nin. Bunu kim öğretti sana? Kimse bir şey bilmiyor. Bağırma. Bağırırım mı? Duymadım da. Hayır, konuşmadım; sustuğum için oyunu bozdu. Bazen de susmak bilmem. Bilge, Sevgi'nin davranışını çok çirkin buluyormuş. İkinizden de nefret ediyorum. Bilge gidiyor. Bilge, Bilge, neden yalnız bıraktın beni? Kimseyi görmek istemiyorum. Artık ölmek istiyorum. Her şey çok karıştı albayım. İstedğim gibi olmadı albayım. Yanlış zamanda sahneye çıktılar. Artık aklıma bile hükmedemiyorum. Beni dinleyen kalmadı albayım. Artık dayanamıyorum (s. 455, 460).

Her ne kadar dış dünya gerçekliğinin kaçınılmazlığı kişinin hayallerine kadar tesir etse de iç dünyasında kurguladığı oyunlara atfettiği yaşamsal rolden dolayı, Hikmet Benol, kendi kurgusal gerçekliğine tutunmaya devam eder. Hayatın can yakıcı gerçekliğine katlanamayan Hikmet'in,

sağlığını olumsuz yönde etkileyecek derecede şiddetli olan ruhsal bunalımlarından biraz olsun uzaklaşabilmesi için, yazmak bir çeşit panzehir işlevi görmektedir. Sanatın bir oyun olarak kabul edilmesindeki önemli ortak paydalardan olan psikolojik sağaltım işlevi, Hikmet'in kurmaca dünyadaki yazı oyunlarını, sağlığını korumak için bir tedbir ve yazmasına yardım eden hayalî oyun arkadaşı Hüsamet'in Albay'ı da doktoru olarak nitelendirmesindeki asıl nedendir.

Kadına sarıldı; Bilge hafifçe itti onu, “Konuşalım,” diye direndi. “Anlat bana, nasıldın?” “Çok kötü şeyler oldu,” dedi Hikmet. “Daha doğrusu karışık şeyler.” “Neler oldu, anlat.” “Hiç,” diye vazgeçti Hikmet. “Kafamda kötü şeyler yaşadım, demek istiyordum.” Bilge divandan kalktı: “İstemiyorsan anlatma.” Biraz kendime gelebilsem yarabbi! Biraz kendime gelebilsem. “Bana birden saldırılınca şaşırduğumu bilirsin.” Fena değil. “Biliyorum,” dedi Bilge. “Seni olduğun gibi görmek istiyorum.” “Oysa ben, istediğim gibi görülmek isterim.” Biraz oluyor. Yavaş yavaş açılacağız albayım. Biliyorsunuz zaman her şeyi... “Kötüsün,” dedi Bilge, “Beni üzüyorsun.” Hikmet telaşla, “Değil değil,” dedi. “Doktorum heyecanlamayı yasak etti de: Benim için iyi değilmiş.” Bilge şüpheyle baktı: “Doktorun mu? Kim doktorun?” “Emekli doktor albay Hüsamet'in Tambay. Bana iyi gelecek şeyleri yalnız o biliyor. Sabahları da jimnastik yaptırıyor. Perşembelerin dışında. Her gün en az iki sayfa yazıyorum. Sağlığımı korumak için kesin tedbirler alıyorum.” (s. 451)

Hikmet Benol, yazdıklarına ithafen söylediği, “çocuk şeklinde, yazı şeklinde, itiraf şeklinde, suç şeklinde, oyun şeklinde kendimden geriye bir şeyler bırakmaktan kaçınamayacağım için bu sözlere boyun eğiyorum.” (s. 333) ifadesiyle, içinde yaşadığı metni, oyun kavramıyla özdeşleştirmektedir. Öte yandan, gerçeklik meselesinin tartışılmasında, oyun kavramının, romanda buradakinden çok daha derin düşünsel karşılıkları bulunmaktadır. Bunların başında, alternatif bir gerçeklik alanı olan oyunun -ve dolayısıyla sanatın- gerçekle olan organik bağının hiçbir zaman koparılamayacağına ve hayatın hiçbir zaman tamamıyla ne subjektif ne de objektif bir netlikle algılanamayacak kadar çelişkili bir hakikat zemini üzerinde yer aldığına; yani oyun ve gerçek arasında zorunlu ve kopmaz bir bağ olduğuna yönelik düşünce gelir.

Eserleri yoluyla kendi içsel hesaplaşmalarını da gerçekleştiren Oğuz Atay'ın, *Tehlikeli Oyunlar* romanı için Günlük'e yazdığı deneme kesitinde hayatı kötü bir oyun olarak kabul ederken kurmaca dünyayı ruhsal bir sığınak yaptığını ancak bu sığınığın hayattan tam olarak ayırışamayışından şikayetçi olduğunu görürüz. Buna paralel olarak roman, kurgudaki gerçeklik, gerçekteki kurgusalılık payını göstererek hakikatin oyunsu doğasını açığa çıkarmaktadır. Zira gerçek dünyanın oyunlardan arı olmaması gibi oyunlar da hiçbir zaman dış dünya gerçekliğinden ayırışıp insanı mutlak bir özgürlüğe ulaştıramayacaktır. Bu kaçınılmaz hakikat, yaşama oyunları ile baş kaldırmaktaki bütün çabasına rağmen Hikmet'in yaşadığı çözümsüzlük duygusunun da asıl sebebidir:

Oyunlarımıza kim karışabilir? Herkesi istediğimiz gibi yargılayabiliriz. Bütün yaşantıları, düşünceleri, her şeyi dilediğimiz gibi yorumlayabiliriz. Acaba gerçekten öyle mi? Oyunlarda bile hür olmak mümkün mü? Trajik çelişkiler her yanı sarmış mıdır? İşte sayın seyirciler, bu ve bunun gibi evrensel sorunların karşılığını bulmak için oyunumuza buyrun. Hiçbir şey elde edemezsiniz bizden. Aslında ekmek kavgası için yazıyoruz oyunlarımızı. Bir gün daha kafamızı besleyebilmek için, yarını ve sizleri düşünmeden insafsızca yalan söylüyoruz, her şeyi tahrif ediyoruz, bilinci küçümsüyoruz, tarihi gülünç duruma düşürüyoruz, sanatı ayaklarımızın altında ezi-

yoruz, ölüstünün üzerinde tepiniyoruz. Bize ne verdiniz ki ne bekliyorsunuz? Karanlık, çarpık, taşlı yolların kirlı meyhanelerinde iyi yarınları tasavvur etmekten aciz, hamur-ekmek ve biberli fasulyeye yatıyoruz. İşte size gecekondı felsefesi. İnsana benzer bir tarafımız var mı? Dıřtan bakınca kan-sefalet-şehvet-hırs-cinayet. İçten bakınca can sıkıntısından boğuluyoruz. Sayın başbakan sefalet edebiyatı yapmayın diyor. Bir şey yaptığımız yok. İçimize düşenlere ilgisiz bir düşmanlık besliyoruz. Bizi kimse anlamadı, biz de kimseyi anlamıyoruz (Atay, 2017, s. 73-74).

Tehlikeli Oyunlar'da tiyatro, romandaki oyun imgesiyle paralel bir şekilde hem içerik hem de biçim düzleminde karşımıza çıkan bir kavramdır. Metindeki teatrallığı ortaya çıkaran, doğrudan tiyatro anlatım tekniğiyle kaleme alınan metin kesitlerinin yanı sıra, anlatıyı seyirlik oyunlara yaklařtıran gösterme yönteminin kullanılma yoğunluğudur. Anlatma ve gösterme teknikleri edebiyatın iki temel anlatım biçimidir. Anlatma yönteminde olayların dolaylı biçimde aktarımı söz konusuken gösterme yönteminde olayların sunum süresi olay süresine denktir (Jahn, 2015, s. 104). Şimdiki zamanı öne çıkaran gösterme yöntemi, olayların araya bir anlatıcı girmeden, tıpkı tiyatrodaki olduđu gibi, oluşuyla eşzamanlı olarak aktarılmasına imkan sağlar. Hikmet'in metni bir oyun olarak tanımlamasında, anlatı biçiminden kaynaklanan bu teatral atmosferin de önemli bir etkisi söz konusudur.

Romanda tiyatro anlatı yöntemi, Hikmet'in hem yazdığı piyeslerin hem de kendi yaşantısı ve anlarına ilişkin zihinsel kurgularının, rüya ve hayal gibi içsel gerçeklik sahnelerinin verilmesinde kullanılmış; böylece sanat ile hayat, oyun düzleminde bir araya getirilmiş; bu şekilde oyun, öznel ve kaygan zeminli bir gerçeklik anlayışının ifadesi olarak metnin biçimsel düzleminde de karşılığını bulmuştur. En bilindik gösterme tekniği olan diyalogların yanı sıra, arada anlatıcının aktarımı olmadan doğrudan alıntılanan monolog, iç konuşma, bilinç akışı gibi tekniklerin yoğunluğu, metnin ana temsil karakteristiğinin anlatmadan ziyade gösterme/sunum olduğunu gösterir. Piyes biçiminde yazılmış sahneler ve bahsedilen diğeri gösterme tekniklerinin sıklıkla kullanıldığı roman, seyirlik bir oyun formu kazanarak okura kendini anlatının içinde hissetme imkanı tanımıştır.

Romandaki teatral/oyunsu yapının kurulmasında, tiyatro anlatım biçimiyle kaleme alınan kıssımların yanında, üstkurmaca tekniğiyle kurulan dramatik yapı da önemli bir rol oynamaktadır. Nitekim kendi oluşum sürecini sergileyen metin, olay ve sunum zamanı bakımından tiyatro sanatındaki benzer bir eşzamanlılığa kavuşur. Hikmet'in zihninde vuku bulan sahnelerin tiyatro metni olarak kaleme alınmasıyla romanın ana izleđi olan gerçeklik meselesi biçimsel boyuta taşınmakta; her şeyin bir oyun, bir tiyatro olduğuna yönelik kadim düşünce, katmerlenip derinleşmiş biçimde sürdürülmektedir. Hikmet'in aşıđıya alıntılanan pasajda açıkça itiraf ettiđi gibi, romanda, kişinin zihinsel ürünleri olan düşünce, rüya, hayal ve kurgularının piyes şeklinde verilmesiyle pozitif çağrışım yüklenen oyun kavramının içsel gerçeklikteki karşılığı, oyuna en yakın sanat dalı olan tiyatroyla özdeşleştirilmiştir:

“Siz benim oyunumu seyretmek istiyor musunuz, istemiyor musunuz?” “İstiyorum,” dedi albay. “Benim zayıf tarafımı biliyorsun.” “Biliyorum albayım. Bunun için de siz -sadece siz- oyunu bedava seyredeceksiniz. Başka herkes bilet alacak. Çünkü onlar gerçek; çünkü siz gerçek değilsiniz, albayım. Oyunu gerçekten seyretmek istediđinize göre siz gerçek değilsiniz. Siz de oyunun -dolayısıyla kafamın içindesiniz. Çünkü, bir insanı gerçekten seyretmek isteyen, onun oyununa gerçekten katılan biri, o insanın ancak kafasında yaşayabilir.” (s. 353)

Oğuz Atay, *Günlük*'e aldığı notlarda, oyunun romandaki kullanım alanlarını, İngilizcede olup Türkçede aynı şekilde karşılığı olmayan game/play kelimeleriyle birbirinden ayırmıştır. Her iki kelime de temelde oyun anlamına gelmekle birlikte -game kelimesindeki hile, strateji, taktik ve play kelimesindeki sahne oyunu, piyes ve oynamak fiili gibi- bu iki kelimeyi birbirinden ayıran karşılıklar, romanda oyun kavramının karşıladığı anlamlara dair bir ayrımı göstermektedir.¹ Buradan yola çıkarak games'in sosyal yaşamın kötü oyunları ve bunları ifade etmek için kurgulanan dil oyunları, plays'in ise romanda olumlu anlam karşılıkları taşıyan, iç dünyanın kurgusal oyunları için kullanılmış olduğunu söyleyebiliriz. Play kelimesinin içsel gerçekliğin oyunlarını yansıttığını, bunların seçilen kelimeye uygun şekilde play; yani tiyatro oyunu biçiminde verilmesinden de anlayabiliriz.

Atay, yine *Günlük*'te romanda “bileşik kelimeler şeklinde adları olan -uzun adlar-” (Atay, 2017, s. 32) şeklinde tanımladığı oyunları (*games*) anlatmak istediğini, ayrıca Hikmet ile Sevgi'nin birbirlerine “kötü oyunlar” oynadıklarını yazar. Romanda, kadın erkek ilişkileri başta olmak üzere, sosyal yaşamdaki ikiyüzlü ve samimiyetsiz davranış biçimlerini özetleyen bu kötü oyunlar (*bad games*), [“bir kadının yumuşaklığına ve senkimsegibideğilsencililiğine ihtiyacı vardı” (s. 379), “Hiçöyleşeyolurmucanım oyunu.” (s. 452) gibi] gündelik dilde yüzeysel biçimde kullanılmaktan klişeleşip gerçek anlamını kaybeden, samimiyetsiz söz kalıplarıyla ifade edilmektedir.

Atay'ın games diye ifade ettiği bu kötü oyunlar, Eric Berne'ün, romanda doğrudan metinler arası bir bağ kurulan *İnsanların Oynadığı Oyunlar (Games People Play)* başlıklı çalışmasında ele aldığı, toplumsal yaşamda kişilerin kullandığı basmakalıp söz ve davranış biçimlerini ifade eden bilinç dışı psikolojik oyunların izdüşümleridir. Eric Berne, sosyal ilişki kuramında, bireylerin, bilinçaltında örgütlenen gizli, manipülatif niyetlerle sergiledikleri aldatici, yapmacık davranış modellerini -teatrallığın pejoratif anlamıyla bağlantılı olarak- oyun kelimesiyle ifade etmiştir.

Kişiyi kendi benliğinden uzaklaştırıp gerçek, samimi ilişkiler kurmasına engel olan ve ezbere tekrar edilip duran bu sosyal oyunlar, Hikmet için dış dünyanın tehlikeli ve kötü bir yer olmasıdaki temel faktördür. Romanda Hikmet'in dil üzerinde oynadığı oyunlar yoluyla ifşa edilen bu kötü oyunlar, bir noktada bağlamını aşmış gündelik dilin basmakalıp söylemleri üstünden somutlaşarak hayatın genel olarak kötü bir oyun olduğu fikrine ulaşacak kadar genişleyecektir.

“Bir-dakika-yemek-yanıyor, şu-pencereyi-açar-mısın, kibriti-versene, kapı-çalmıyor, beni-seviyormusun, çöpü-kapıya-bırak, bir-yere-kadar-gitmek-zorundayım, geldin-mi, dün-öyle-demiştin- bugün-böyle-dedin, vaktim-olmadı, dikkat-et-vazoya-çarpacaksın, beni-sevmiyorsun, ben-sadece hatırlatıyorum, kaç-gündür-iyi-değilim-onun-için-mektup-yazamadım, onu-elinden-bırak, şimdi-olmaz, ben-senin-gibi-değilim, radyoyu-kaparmısın, yapmak-zorundayım, bütün-gün-bunu-mu-dinleyeceğiz, bir-dakika-bak-ne- çalıyor, bir-dakika-karşıdan-otobüs-geliyor, bir-dakika-çorabımı-düzeltemek-zorundayım, bir-dakika-hemen-geliyorum, seni-dinliyorum, bir-dakika-yardım-eder misin, ucundan-tut, öyle-değil, canım-istemiyor, yarın-sabah-unutma, sen-bırak-ben-yaparım, sözünü-unutma, bize-bakıyorlar, elim-değmedi, bilmiyorum, bilmiyorum, bir-dakika-gelirmisin, ben-de-aslında-senin-gibiyim, neden-öyle-söylüyorsun, sana-anlatmak-zor, çok-isterdim, hayır, hayır, hayır, ve benzeri sözlere bu nedenle yer yoktur albayım.” (s. 288)

¹ “Oyun canım işte. Bildiğimiz oyun. Play. Tiyatrodaki gibi. Filmlerdeki gibi.” (s. 144)

Yukardaki pasaj, bireysel varoluşu kısıtlayan devlet politikaları, aldatmacalı sosyal ilişkiler, kişiye arzusu dışında yüklenen sosyal roller, Batı özentiliği şeklinde girilen zorlama modernleşme çalışmaları yahut doğrudan doğruya modernliğin bireye dayattıkları gibi, toplumsal yapının bireyi maruz bıraktığı katılaşmış dokuların yanı sıra, bizzat dilin kendinin de kalıplaşmış yapısıyla insanın özgürlüğüne ve özgünlüğüne engel olan donuk ve dayatmacı bir sistem, kötü bir oyun olarak görüldüğünü göstermektedir. Hikmet, hayatın katı gerçekliğinden kaçtığı gibi bu gerçekliği yaratan dile de yabancılaşmıştır. Bu noktada, insan yaşamının kurucu unsuru olarak kabul edilen dilin dayanaksız ve donuk yapısına yönelik ironik bir eleştiri de söz konusudur.

2.Oyunsu Üslup ve Biçim: *Tehlikeli Oyunlar*'da Dil ve Kurgu Özelliği Olarak Oyun

Yirminci yüzyılda oyun kavramının yaygınlaştığı en önemli alanlardan biri dil felsefesi olmuştur. Dilde, gösteren ve gösterilen arasındaki ilişkinin keyfi olduğunu söyleyen Ferdinand de Saussure ve Ludwig Wittgenstein gibi dilbilimciler, anlam zemininin kayganlığını ifade etmek için oyun analojisinden yararlanmışlardır. Dilin sağlam bir temeli olmadığını savunan dil felsefesi çalışmaları, aydınlanmacı düşüncenin mutlak gerçeklik anlayışına olan inancın sarsılmasında önemli bir rol oynamıştır. Zira insanın düşünce ve algısı dille şekillendiği için gerçekliğin de doğrudan dile bağlı olduğunu savunan ve post-yapısalcılıkla ilerletilmiş olan bu düşünce, insan zihniyle algılanan varlığın gerçekliğini de şüpheli bularak her şeyin bir oyundan ibaret olduğuna yönelik kadim düşünceye yeni bir boyut katmış; bu haliyle postmodern düşünce, sanat ve edebiyatın da esası haline gelmiştir.

Bu düşüncelerin romandaki bir uzantısı olarak, dilin duyguları ve insan gerçekliğini hakikatine uygun şekilde anlatmadaki yetersizliğine yönelik ifadelerle karşılaşmaktayız. Bu ifadeler, romanın, dille işleyen akla dayalı mutlak gerçeklik fikrinin bir yanılsama olduğuna ve bu yüzden her şeyin özünde bir oyundan ibaret olduğuna ilişkin ana fikrini desteklemektedir. Dilin temeli kaygan yapısı, varoluşsal meselelerin yanı sıra insan ilişkilerini derinden etkileyen iletişim sorunlarına da sebep olmaktadır.

Kelimeler, albayım, bazı anlamlara gelmiyor. “Kelimeler, albayım, hangi anlama geliyor?” “Efendim?” “KELİMELER! Albayım. Hangi anlamda kullanıyoruz onları?” “Hangi kelimeler Hikmet?” Sizi neden yanımda dolaştırıyorum bilmem ki?

“Bütün kelimeler. Genel anlamda kelime.”

“Ne demek istiyorsun oğlum?”

“Kelimeler canım işte. Mesela kelebek.”

“Ne kelebeği?”

“Kelebek canım, bildiğimiz kelebek.” Ellerini açtı, kapadı.

“Ha, o kelebek mi?”

“Evet, o kelebek.”

“Kelimenin aslı mı nereden geliyor?”

Bu soruya tutunalım hiç olmazsa: “Evet.”

“Bilmiyorum.”

Hikmet, çenesini göğsüne gömdü. “Bir şeyin yok ya Hikmet?” “Yok.” ‘Garip’ kelimesiyle Sevgi, aslında ne demek istemişti acaba? Ben de neden, “Bilmiyorum Sevgi,” dedim, bildiğim halde. İşte size felsefe (s. 101).

Romanda dil hem insanı sürekli belirli şekillerde düşünmeye ve konuşmaya iten katı yapısıyla bireye dayatılan dış gerçekliğin bir parçası hem de kaygan ve içi boş doğası nedeniyle bu dış gerçekliğin belirsizliğinin, oyunsuluğunun temsili; hatta yer yer kaynağı olarak görülen kötü bir oyundur. Dil hem metinsel hem de -insanın düşünme ve iletişim aracı olması nedeniyle- fiziksel dünyanın yapı taşıdır. Hikmet Benol, dilin ontolojik nitelikleri nedeniyle insana yaşattığı sıkıntılardan şikayetçi olmasına rağmen, bireysel gerçeklik alanında oynadığı iyi oyunların da yine dile dayalı olmasından ötürü derin bir çıkmaza sürüklenmektedir:

Bütün hayatımı kelimeler uğruna harcadım, içi boş kelimeler uğruna. Kelimelerin gerçek anlamlarını bilmeden, onlarla oynadım. Oyunları da kelimelerin içinde tutkladım. İşte bunun için Sevgili Bilge, beni bıraktılar, bıraktın (s. 449).

Dilin donuk ve gerçeğin özüne temas edemeyen sahte doğası ve dile bağlı olarak şekillenen gerçekliğin oyunsu yapısı, romanda içerik düzleminde bir tema olarak işlenirken metnin üslup özelliği olarak da verilmektedir. Oyun kavramının dil düzlemindeki karşılığını yansıtan söz oyunları dil sistemindeki nedensizlik ilkesinden doğan anlamsızlıklar ortaya serilir. Toplumsal yaşamın en baskıcı ve kalıplaşmış sistemlerinden olan dilin bizzat kendisi de dış dünya gerçekliğinin diğer kötü oyunları gibi yapı-söküme uğratılır.

Romandaki söz oyunları temelde, gündelik kullanımda alışkanlığa dönüştüğü için dikkat edilmeyen, dil ile anlam arasındaki nedensizliği ve gündelik hayatın dile yansıyan mekanik, yapay iletişim ve davranış biçimlerini sergilemeye yöneliktir. “Söz oyunları” ifadesini, geniş bir anlamda ele alırsak espri, ironi gibi gülmece ve alay unsurları taşıyan anlatım tekniklerini de bu başlığın altında toplayabiliriz.

Espriyi çocukluk dönemindeki oyun evresiyle ilişkilendiren Freud, dilin şaşırtıcı ve özgün bir şekilde kullanılmasıyla oluşturulan esprili ifadelerin gülme tepkisine yol açmasında, saçmalaktan; yani insanın irrasyonel yanının serbest kalmasından aldığı ilkel hazzın yanında espriyi fark etmiş olma hazzının ve sözcüklerle oynamaktan gelen hazzın rol oynadığını belirtir. Tıpkı saçmalaktan alınan haz gibi, espriyi fark etmekten kaynaklanan -anlama ulaşma yolunda kasıtlı olarak oluşturulmuş engellerin aşılmasından doğan- haz da bir çeşit oyun hazzıdır.

Alışılmadık söylem biçimleri yaratan mizahi dil, yerleşik kabullerin, verili gerçekliğin dışına çıkan oyun mantığıyla işler. Saçmalığın serbest bırakılması, engellerin aşılması, kalıplaşmış olanın dışına çıkılması, rahatlatma gibi ortak hazlar, söz komiğinin dil üzerinden gerçekleştirilen bir oyun olarak kabul edilme sebepleridir. Metinde dille anlam arasındaki nedensizlik ilişkisi üzerine kurulu kelime oyunları, ironi ve espri gibi yöntemler, roman dilinin oyunsu üslubunu güçlendirmektedir. Özgür dil bilinciyle kendine yönelip söz oyunları ile kendi katılmış, bayağı yapılarına saldıran bir üst dilden yararlanan Hikmet, anlatımı gülünç ve kimi zaman öz-eleştirel tınılarla zenginleştirir:

Şoför, daha ileri gidemem bu bozuk yolda beyim, demişti. Bense çok ileri gitmiştim albayım. Evlenmeye karar vermiştim (s. 26).

“Ayaklarını çıkarma Nurhayat Hanım,” dedi. “Ev zaten kirli.” Sözümü dinlemedi. “Ayaksız dolaşsın o halde; sen bilirsin.” (s. 40)

Yukardaki alıntıda görüldüğü gibi, romanda, gündelik yaşamda doğruluğu sorgulanmadan kabul edilip kullanılan özdeyişlerin tersine çevrilmesi, deyimlerin yahut başka türlü mecazi söylemlerin gerçek anlamlarıyla kullanılması gibi dil ile anlam arasındaki uzaklığa dikkat çeken söz oyunlarına dikkat çekilmiştir. Dilin basmakalıp hale gelmiş söylemleri, atasözleri, deyimler, aforizmalar, metafor ve metonimiler, uyumsuz bağlam ve biçimlerde kullanılarak yapı-söküme uğrattırılır. Hikmet için gündelik hayatın, özellikle de burjuva sınıfının yaşam biçimlerinin verili kurallarıyla dilin donuklaşmış yapıları arasında -toplumsal yaşamla dil arasındaki organik bağdan kaynaklı- derin bir ilişki mevcuttur. Bu nedenle romanda, standart bir yaşam biçimine dönüşen ezbere davranış ve söz kalıplarıyla dilin temsil kabiliyeti bir arada sorunsallaştırılmıştır. Hikmet'in aşığıdaki alaycı ifadelerinde bu tavrın bir örneği mevcuttur.

İnsanlar birbirini anlamadan da sevebilir. Her ırmağa istenildiği kadar girilebilir. Tecrübe insana bir şey kazandırmaz. Çok bilen çok yanılır, damlaya damlaya göl olur. Saçmalama, dedi Hikmet kendi kendine. Ben küçük burjuvaları sevmiyorum Sevgi (s. 399).

Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar*'da kullandığı söz oyunları, espri, parodi gibi çeşitli yöntemlerden müteşekkil genel anlatı üslubunun temelindeki, yer yer özeleştiriyile birleşen alaycı-eleştirel ironik tavrı gerek topluma ve toplumsal sistemlere gerekse bireyin kendisine yönelik derin hesaplaşmaların aracına dönüşür. *Tehlikeli Oyunlar*'da duygu ve düşüncelerin yarı örtülü bir biçimde verilmesine olanak sağlayan oyun ve mizah dokusu hem duyguların ve can sıkıcı konuların anlatımında söylemi yumuşatıp güçlendirirerek estetik hazzı koruyucu bir etki yapar hem de doğrudan doğruya aktarılan bir fikir karşısında okurun girebileceği sorgulayıcı tavrı ortadan kaldırmaya yarayan keyfi ve rahatlamayı sağlar. Ayrıca romanda, mutlak gerçeklik anlayışının sorgulanması izleği, anlamı muğlaklaştıran söz oyunları ile desteklenmektedir. İdeolojik propagandaların sanat yoluyla yapılmasına yönelik uygulamaların tarihte bolca örneği mevcuttur. Muhatabın doğrudan duygusal yanına etki ederek en katılmış fikirlerini bile sarsabilecek güçte olan oyun güdüsü, sanat ve mizah gibi alanlarda düşüncelerin etkili bir biçimde aktarılmasını sağlayan temel etkidir. Oyunu sanat ve espriyle ilişkilendiren Freud "bir espri bizi güldürmüştü, içimizde, eleştiri için en uygunsuz ortam oluşmuştur." (Freud, 2016, s. 163) diyerek gülme tepkisindeki anlamsızlıktan doğan hazzın, mantık dışını harekete geçirerek eleştirel aklı devre dışı bırakmasına ve kişinin güldüğü şeyin gülünçlüğüne istemsiz olarak katılmasına sebebiyet verdiğine dikkat çeker. Eleştirel düşüncelerin mizahla güçlenmesini sağlayan bir üslup biçimi olarak ironi, metnin dil düzlemindeki oyunlu dokunun yapı taşıdır.

Hikmet için, basmakalıp hale gelmiş dil ve davranış kalıpları gibi sosyal normlardan insanı rasyonel aklın duvarları arasında bir robot gibi yaşamaya zorlayan yönetim biçimlerine kadar her türlü sınırlandırıcı ve dayatmacı sistem, gerçek hayatı kötü bir oyun kılarken eğlenceli oyunlar oynamak, sanatsal üretimde bulunmak, yazmak, hayal kurmak gibi bireysel gerçekliğini ifade edip yaşayabileceği özgür oyunlar, ona kendini tanımak, kendiyi hesaplamak, öz benliğini keşfedip kendini gerçekleştirmek; yani Hikmet'in soyadında da ipucunu bulabileceğimiz "ben ol"mak yolunda, hayatın kötü oyunları ile mücadele edebileceği özgür ve öznel bir yaratım alanı sunan iyi, "samimi", "gerçek" oyunlardır. Romanda genel olarak, bireysel farklılıklara karşı anlayışsız ve dayatmacı olan dışsal gerçekliği kötü oyunların, bireysel ve özgür bir varoluşun mümkün olduğu içsel gerçekliği ise iyi oyunların kaynağı olarak düşünmek mümkündür. Bu bağlamda sanat, yazın ve özelden bizzat romanın kendisi, Hikmet'e ve daha geniş bir açıdan baktığımızda Atay'a sığınak olan özgür bir varoluş alanı yarattığı için iyi oyun kategorisine girmektedir.

Kahramanın i dnyasına odaklanan romanda, stkurmaca yapının yanı sıra eřitli metinlerarası yntemlerin de yardımıyla dilsel boyutta cereyan eden alternatif bir gereklik alanı yaratılmıştır. Kendi ontolojik meselelerine ve yazım srecine dnk yapısıyla roman, kurmaca ve zel gerekliklerin hem biim hem de ierik dzeylerinde kaynařtıđı bir oyun evrenine dnřmřtr. Hikmet’in hayal, anı, kurgu ve rya gibi bilin sreleri zerinden verilen zel gerekliđin yazınsal bir gereklik iinde harmanlanarak dıř dnya gerekliđinin nne gemesi, metinde biimselliđin n plana ıkması sonucunu dođurmaktadır ki bu Őekilde karmařık sreler ieren isel gereklik algısı okura aktarılabilmektedir.

Tehlikeli Oyunlar’ın kurgusal dzlemindeki oyunsu tekniklerin bařında, romanın temel kurgu zelliđi olan stkurmaca gelmektedir. İnzivaya ekildiđi gecekondu muhitinde kendi z benliđini bulmaya alıřan Hikmet Benol’un yařadıklarının, bunları yazma sreciyle eřzamanlı olarak anlatılabilmesi, stkurmaca yapıyla mmkn kılınmıştır. Gerekle kurgunun, yařamla oyunun, hayal, dřnce ve dř ile reel dnyanın arasındaki sınırları belirsizleřtiren stkurmaca yapı, kurgusal bir eserin dıřsal bir gereklikten ziyade kendi kendini anlattıđı, kendi oluřum srecini yklediđi bir kurgu tekniđidir. Metnin kurgusal temelini oluřturan stkurmaca yapı, yazarın, gereklik algısı zerinden okuruyla oynadıđı bir oyun olarak dřnlebilir.

Modernist edebiyatın, kendinden nceki realist anlatı geleneđinden en byk farkı, yansıttıđı gereklik anlayıřındaki deđiřim olmuřtur: Dıř dnya gerekliđini olduđu gibi aktarma idealindeki realist/mimetik romanların aksine, modernist eserlerde bireyin zel gerekliđini dile getirme anlayıřı nem kazanmıştır. Eserin kurgusal gerekliđinin de bireyin isel gerekliđinin bir parası olarak iřlenmeye bařlandıđı bu estetik tarz, postmodern edebiyatla birlikte daha ileri bir noktaya tařınmıştır. Aydınlanmacı modernliđin sorgulanması srecinde ortaya ıkan dřncelerin etkisiyle modernist ve postmodern anlatılarda mutlak gereklik anlayıřının sorgulanması nemli bir tema haline gelmiştir. stkurmaca bir roman olan *Tehlikeli Oyunlar*’ın kurgusal boyuttaki oyunsuluđunun temelinde, kendi metinsel gerekliđine dnk anlatı yapısı yer almaktadır. Zira oyunun en nemli zelliklerinden olan ve oyunun kendisi dıřında bir ama gtmemesi anlamına gelen eređi-kendindelik, iine iřlediđi anlatıyı bir kendilik sunumuna dnřtrerek oyunsu bir atmosfere bryen stkurmaca yapının da temel ilkesidir.

İinde ana karakter olarak bulunduđu romanı kaleme alan Hikmet Benol, romandaki olay rgsn, anı ve hayal gibi zihinsel srelere dayalı bireysel gerekliđi iinde yařarken eřzamanlı olarak kurgulamakta, te yandan isel gerekliđiyle i ie gemiř tiyatro oyunları yazmaktadır. Roman, metin dıřına, metnin birinci dzey anlatısını oluřturan kurgusal gerekliđine, metin ii ikinci dzey anlatılar olan metinlere ve hatta bu ikinci dzey anlatılara yerleřtirilen nc dzey metinlere ait ok katmanlı bir yapı zelliđi sergilemektedir. Metinsel bir evrende geen romandaki ana olay, Hikmet’in psikolojik sreleriyle i ie bir Őekilde verilen yazma edimidir.

Zaman zaman romandaki farklı dzeyler; yani alt anlatılarla bunların iliřtirildiđi ereve/matris anlatılar arasında metalepsis diye adlandırılan geiřler yařanmaktadır. Bu dzey ihlalleri, zel bir durumda *Tehlikeli Oyunlar*’da da grdđmz stkurmaca yapının oluřmasına imkan yaratır. Bu zel durum, yazarının kaleme aldıđı romanın iinde bir karakter olarak bulunmasıyla meydana gelen, “[b]ir alt-anlatının kendi matris anlatısının iine iliřtirilmesiyle sađlanan ve yavru anlatım (mise en abyme) olarak da isimlendirilen sonsuz dngdr” (Jahn, 2015, s. 59-60). Romanın kendi meseleleri zerine konuřması, kendi kurgusal yapısı zerinden gereklik kavramını sorgulaması, kendi oluřum srecini yklemesi, roman yazarının sesinin metne karıřması gibi stkurmaca yapıyı destekleyen pek ok zellik *Tehlikeli Oyunlar*’da karřımıza ıkılmaktadır.

Roman, Hikmet'in "Oysa bizim bütün güzelliğimiz yaşantılarımızla düşündüklerimiz arasındaki acıklı çelişkinin yansımalarından ibaretti." (s. 327) ifadesiyle paralel biçimde, insanın en temel çelişkisi olan hayal/kurmaca ile gerçek/hayat ikilemine dayanmaktadır. Bu ikilem, romanın temel izleğini şekillendiriyor olmanın yanı sıra, metnin kurgusal yapısını da belirler. Romanda gerek üst-kurmaca yöntemler gerek gerçekliği belirsiz kılınmış anlatı unsurları yoluyla kurmaca ile gerçek arasındaki sınırlar belirsizleştirilmiş, hayal ve hayat birbirine yakınlaştırılıp çelişkilerin bir arada var olabildiği oyun evreninde bu trajik ikilemin psikolojik olarak aşılması yönünde bir adım atılmıştır.

Tehlikeli Oyunlar, anlatılacak mutlak bir nesnel gerçekliğin var olmadığı inancından beslenen modernist felsefenin etkisiyle, gerçekliğin bireysel, kurgusal ve dahi dilsel boyutlarını araştırarak gerçeklik ve temsil ilişkilerini kendi metinsel gerçekliği üzerinden kurguladığı yapısal oyunlarla sorunsallaştırmaktadır. Metindeki üstkurmaca yapının bir sonucu olarak kurgusal gerçeklikteki yazar-kahraman Hikmet Benol, yer yer metin dışı yazar Oğuz Atay'ın sesinden konuşmaktadır. Aşağıya bir örneği alınan böyle bir konuşmanın, bir yanıyla Atay olan Hikmet'in kurgusal ve gerçek kimliği arasındaki mesafeden doğan psikolojik savaşını yansıtmakta olduğu görülmektedir.

Ben Hikmet değilim albayım. Bir zamanlar Hikmet olan gözlemcinin biriyim şimdi. İşime geldiğinde domuz gibi susuyorum. Sonra her şeyi bir bir hatırlıyorum. Sevgi'ye de böyle davrandım. Artık, anlamlı bir şekilde susma sırası bendeydi. Hayır, susan ben değildim albayım, susan ben değildim öğretmenim. İçimde acımasız bir H. vardı susan. Sevgi ile işini bitirmişti artık. Bütün ısrarlarıma rağmen konuşmuyordu. Beni ve Sevgi'yi çileden çıkarıyordu. İşine öyle geliyordu. Aptal! Ben bu adamı tanımıyorum albayım. Ben onun hafızasını istemiyorum. Ben, gecekonduda yaşayan ve insanlıktan emekliye ayrılmış bir adamım. Bakkal defterim var, kira kontratım var. Ev sahibine, hepimiz gibi -burasına dikkatinizi çekerim: Hepiniz gibi- kiramı ödüyorum. O halde ben varım. Cogitosuz ergo sum albayım, cogitosuz ergo sum. H. de kim oluyor? Yalnız bazı ukala kitaplarda söz ediyorlarmış ondan. Ben bu kitapları okumadım (Okumam da). Bütün olayları ben yaşadım, bütün acıları ben çektim. (Onun susuşunun acısını bile.) Hiçbir oyuna katılmıyor, sadece hatırlatmasını biliyor, hem de nasıl biliyor. Herkesin bir geçmişi var, oğlum Hikmet. Meselâ ben, bir zamanlar albaydım. Ben kimdim? Sağlığında H. olan biri. Beni yaşatmadı aslında, benimle birlikte yaşamadığı için. Kadınlara yeniden bakmağa başladığım sırada, evet tam o sırada Bilge ile ilişki kurmamı engelledi. Onu buraya getirmedim albayım, istediğim oyunlara engel olmasın diye. Benim de bir geçmişim olacak artık albayım, onu gecekonduda kuracağım. Bilge ile istediğim gibi yaşayacağım (...) (s. 119-120)

Hikmet Benol'un, romanın hem yazarı hem de ana kahramanı olmasının bir karşılığı olarak yer yer anlatıcının sesiyle kahramanın sesi -ki bu iki sese bazen kahramanın iç sesi de eklenir- öylesine iç içe geçer ki kahramanla anlatıcının eşzamanlı bir düzlemde konuştuğu hissedilir. Çeşitli gerçeklik düzeyleri arasında ihlallere sahne olan roman, farklı gerçeklik boyutlarının iç içe geçmiş yapısını sergileyerek öznellikten arınmış somut ve mutlak bir hakikate olan inancı sarsar. Metinde kurgusal gerçeklikle dış dünya gerçekliğinin iç içe yürütülmesi, hayatın kurmaca damarını ortaya sererek gerçeklik kavramının taşıdığı çelişkileri ortaya çıkarır. Okuru sürekli olarak metnin gerçekliğine ilişkin sorularla karşı karşıya bırakan roman, okurla -özelde metne, genelde hayata ilişkin olarak- hakikat meselesi çevresinde bilmecemi bir oyun oynamaktadır.

“Oturup herkese dert yanmış gibi konuşuyorsun oğlum. Pek kimseyi gördüğün de yok.”

“Onlarla kafamda konuşuyorum albayım; fakat gene söz dinletemiyorum. Hayal-lerimde bile yenik düşünüyorum. Günlük dertlerin dışında hiçbir yakınmaya kulak vermiyorlar. Kafamda yarattığım kahramanlar bile bana karşı çıkıyor. Oysa kitap-ların kahramanları, birbirlerinin olmadık dertlerini dinlerler; bütün vakitlerini buna ayırırlar. Bu yüzden yemek içmek ve para kazanmak için zaman bulamazlar; hepsi de düşüncenin soylularıdır. Felsefe profesörleri bile düşünceye onlar kadar zaman ayırmazlar: Ben de hayalimde yarattıklarımla birlikte bir roman kahramanı olmak istiyordum albayım. Gecekonduya da bu nedenle geldim. Kimsenin eşine rastlama-dığı bir olay yaratacaktım. Yaratıcı, kahramanlarıyla birlikte yaşayacaktı. Bütün ge-cekodu halkının daracık sokaklara birikeceğini sandım beni görmek için. Demek bütün romanlar ekmek parası için yazılıyor albayım.” (s. 331-32)

Tehlikeli Oyunlar, kendisi dışındaki metinlerle -genellikle parodik boyutta- yoğun ilişkiler kurarak oyun evrenini genişletmiştir. *Tehlikeli Oyunlar*'daki metinlerarası yapı, tıpkı üstkur-macada olduğu gibi, romanı kendi metinsel evrenine yönlendirerek sanatla oyunun ortak bir yanı olan “ereksiz ereklilik/ereği kendinde olma” durumunu pekiştirir. Tıpkı oyun oynamanın, oyunun kendisi dışında bir amaç için gerçekleştirilmemesi gibi, sanat da öncelikle sanat için yapıldığında; yani sanatsal bir değer taşıdığına asıl anlamını kazanır. Ancak nasıl ki oyunla birlikte doğal olarak gelen eğlence, rahatlama, kimi zaman öğrenme, zihinsel/fiziksel geli-şim gibi faydalar varsa, sanat da kendi estetik doğasını korumak kaydıyla birtakım faydalar taşımaktadır. Oğuz Atay edebiyatını birtakım ideolojilere veya didaktizme kurban etmeden ba-ğimsiz bir yapı olarak kurgulamış, anlatmak istediklerini özgün bir dil ve yapıyla estetik bir düzlemde vermiş, böylece söylediklerini çok daha etkili kılmıştır.

İdeolojik bir propaganda, toplumsal bir eleştiri yahut didaktik bir mesajın, mümkün ola-bilecek en dolaysız biçimde muhatabına aktarılabilirken sanata başvurulmasının pek çok örneği edebiyat tarihinde karşımıza çıkmaktadır. Eğer sanatkarın amacı, düşüncelerini diğerle-rine ulaştırmaksa bunu edebiyat aracılığıyla yapmasındaki çıkarı, okurun duygularını harekete geçirecek bir kurgu ve dilin içine yedirecek söyleyeceklerini daha etkili bir biçimde iletebilecek olmasıdır. Bunun için de her şeyden önce o metnin edebi bir eser olarak yüksek bir niteliğe sa-hip olması gerekecektir. Dolayısıyla, tıpkı bir mesajın, çocuğa oyun aracılığıyla çok daha etkili bir biçimde aktarılabilmesi gibi, edebiyat ve sanat da önce oyunsu/estetik hazzı yakalamalıdır ki okura derinden etki edebilsin. Oğuz Atay, oyunun ve bir oyun olarak sanatın, insan ve toplum üzerinde önemli etkileri olan ciddi meseleler olduğunu fark etmiş ve eserlerini bu farkındalıkla şekillendirmiş, felsefi derinliğe sahip bir yazar olduğunu eserleriyle ortaya koymuştur.

Sonuç

Tehlikeli Oyunlar, oyun kavramının Oğuz Atay yazınındaki karşılığını bütün yönleriyle veren bir romandır. Atay'da oyun, anahtar bir kavram olup öncelikle sanata, edebiyata ve bunların yansıttığı öznel gerçeklik alanına karşılık gelmektedir. Romanın içerik, kurgu ve dil boyutlarını bütünleştiren oyun konsepti, metnin temel izleği olan gerçeklik meselesinin ve bu temel izlek etrafında, dış dünyanın kötü oyunlarına dayanamayan bireyin, kendi ikincil gerçeklik alanını yaratmak için sanat oyunlarına başvurması gibi temaların verilmesinde iş-levselleştirilmiştir.

Romanın kurgusal düzleminde uygulanan oyunsu teknikler, oyun/kurgu/yazın ile nesnel gerçekliğin iç içe geçmiş doğasını açığa çıkarmaktadır. Dil oyunları, dilin gerçekliği yansıtmadaki yetersizliğine sebebiyet veren kaypak zeminli, oyunsu yapısını ve bu yapıyla şekillenen insan ilişkilerini, düşüncelerini ortaya serer. İçerik düzlemindeki oyun motifi ise, taşıdığı çift-kutuplu anlamlar sayesinde dış dünya ile iç dünya gerçeklikleri arasındaki çelişkilerin oyun kavramı etrafında tartışılmasını sağlar.

Modern yahut geleneksel sistemlerin kurulu düzenlerine estetik düzlemde bir başkaldırı olarak *Tehlikeli Oyunlar*, edebi geleneklerden gündelik yaşam pratiklerine insan yaşamını sınırlandıran pek çok yerleşik unsuru oyunlarıyla sarsarak okuru metne yabancılaştırır. Oyunda ve mizahta ortak olarak görülen, saçmalıktan alınan haz duygusu, romanda, matematik akla olan mutlak inanç başta olmak üzere, aydınlanmacı modernliğin ideolojilerine ve sosyal kalıplara karşı tepkisel bir duruşa dönuşür.

Romanda, anlatının kendi varoluşunu sergilemesine yönelik dramatik bir yapı özelliği olarak oyun, üstkurmaca yöntemine dayanmaktadır. Doğrudan tiyatro oyunu biçimiyle yazılan metin kesitleri bu dramatik yapının güçlendirilmesini sağlar. Romanın büyük oyunu, gerçek yaşamı tehlikeli, kurgusal dünyayı ise güvenli oyunların sahnesi kabul edip başa çıkamadığı gerçekliği, oynadığı yazı oyunları ile dönüştürmeye çabalayan modern bireyin bilincini seyirlik bir oyun formunda romanın kendisine dönüştüren üstkurmaca yapısıdır. Romanı bir çeşit bilmeceye çeviren, gerçekte kurmaca arasındaki sınırları belirsizleştiren bu oyunsu yapı, kafasını karıştırdığı okuru, metin içinde aktif kılıp eğlendirmektedir. Benzer şekilde romandaki dil oyunları da okura farklı yorumlar üretme imkanı sağlayarak metni açık, özgür bir oyun alanı haline getirir. Yazarın romandaki kötü oyunlar kategorisine giren klişeleşmiş söylemlerden uzaklaşıp meselelerini özgün, samimi ve etkili bir dille verebilmesi de ancak dili yaratıcı biçimlerde kullanarak kurduğu bu oyunlar sayesinde mümkün olmuştur.

Tehlikeli Oyunlar'da sembolik mekan, zihinsel zaman, anlatının reel gerçekliğinde varlığı şüpheli kılınan kişi ve olaylarla belirsizleştirilen kurgusal gerçeklik atmosferinde oyun ve kurmaca ile "gerçek" yaşam arasındaki ayırım bulanıklaştırılmıştır. Romanın içerik düzleminde oyun, çift kutuplu anlamlarıyla hem dış dünyanın kötü oyunlarına hem de kurmaca ve öznel bir dünyanın iyi oyunlarına karşılık gelmektedir. Romanda, karakterin içsel dünyasını yansıtan tekniklerle, Türk modernleşme süreci üzerinden modern çağın etkilerini yaşayan aydın bireyin trajedisi, kimlik ve yabancılaşma sorunları, Doğu-Batı ikilemi, dayatmacı toplumsal sistemler, yozlaşmış iletişim ve davranış biçimleri gibi meseleler, oyun kavramının çift kutuplu anlamlarından yararlanılarak bireysel gerçeklik-nesnel gerçeklik ikilemi etrafında işlenir. Romanda, insan zihninin oyunları olarak görülen düş, düşünce ve hayallerle dışsal gerçeklik arasında sürekli bir çatışma mevcuttur.

Atay, *Tehlikeli Oyunlar*'da romanın metinsel gerçekliğiyle iç içe bir şekilde, bireyin içsel gerçekliğini yansıtmakta; dil ve biçim özelliklerini ön plana çıkaran çeşitli oyunlarla metnin kendi kurmaca doğasını, kurgusal meselelerini ve yazım sürecini romanın konusu haline getirmektedir. Romanın yenilikçi ve özgün biçimlerde kurduğu kendine dönük anlatı yapısı, eserin düşünsel yapısını ortadan kaldırmamakta, didaktik tavırdan beslenen mimetik romanların aksine, anlatmak istediklerini eserin edebi dokusuna yedirerek vermektedir. *Tehlikeli Oyunlar*'da, sanatın özünde var olan kendine dönüklük karakteri, türlü oyunlarla açığa çıkarılmakta; romandaki oyunsu ton koyulaştıkça metin kompleks, dinamik, derinlikli ve yer yer eğlenceli bir dokuya kavuşarak okuruna daha yüksek bir haz ve özgürlük alanı sunmaktadır.

Extended Abstract

Among all of cultural activities of human, it is art that most effectively maintains its connection with play. In modernist and postmodern literature that “play” refers to the ways in which authors manipulate language, narrative structure, and conventions to create innovative forms of storytelling, have explored and expanded the boundaries of this connection. Modernist authors enjoy playing games in their texts, such as experimenting with language and narrative techniques that challenge traditional forms and blurring the lines between genres.

Modernist and especially postmodern authors frequently engage in linguistic and formal experimentation, employing techniques like puns, neologisms, and unconventional syntax to subvert conventional writing norms. They often break the fourth wall by emphasizing the fictional nature of their work. This self-referential play invites the reader to reflect on the act of reading and the relationship between fiction and reality, while at the same time creating a game-like reality where the levels of fiction and reality merge.

The concept of play in literature has evolved to encompass a wide range of formal and thematic experimentation. By subverting traditional storytelling methods, authors can also question established ideologies and challenge readers' preconceptions. Literary plays, which often lead to ambiguity and multiple interpretation possibilities, allows the reader to be included in the text in thought-provoking ways.

In order to understand the human being as a whole, it is necessary not to neglect their instinctive, emotional and irrational aspects. From Romanticism to postmodernism, the concept of play has been used as an expression of a reactive stance against Enlightenment paradigms that confine the individual to the limits of positivist rationality. The play instinct as a vital element that completes human existence, represents this neglected side of the human being in the balance between logic and impulse, reason and emotion.

On the other hand, in literary works influenced by the intellectual currents of the era, due to the changing understanding of reality, the mimetic approach of faithfully imitating the external world's reality has given way to the representation of the subjective reality. In artistic movements where external reality is intentionally altered and distorted, the concept of play has gained greater significance. Some of the earliest examples of this aesthetic approach in Turkish literature were presented by Oğuz Atay through his novels *Tutunamayanlar* and *Tehlikeli Oyunlar*.

Tehlikeli Oyunlar, is a work with an atmosphere of play in every aspect, starting from the title of the work, to content, fiction and language. The novel narrates the process of the main character named Hikmet Benol, an author, who retreats from society and settles in a shantytown, as he writes plays with his upstairs neighbor, retired colonel Hüsamettin Tambay. With modernist and postmodern features, the novel reveals the playful essence in both the language, which is the material of literature, and the essence of literature itself, problematizes the issue of reality by bringing life and art together on the level of play.

Play-like techniques applied in the fictional plane of the novel, especially metafiction, reveal the dichotomy between play/fiction and objective reality, and the intertwined nature of reality and play. The playful narrative style established through humor, irony, and linguistic games exposes its structure that leads to the inadequacy of language in reflecting reality, along with the troubles in human relationships shaped by this structure. The motif of play on the content level, thanks to

its dual-polar meanings, enables the discussion of the contradictions between external and internal realities.

In the novel, there is a constant conflict between the fictional plays of the human mind such as dreams, thoughts, and fantasies and external reality. As the playful tone in the novel intensifies, the text becomes more complex, dynamic, profound, and entertaining, providing the reader with a higher sense of enjoyment and a broader space for freedom.

Kaynakça

- Atay, O. (2017). *Günlük*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2017). *Tehlikeli Oyunlar*, 43. bs., İstanbul: İletişim Yayınları.
- Calinescu, M. (2017). *Modernliğin Beş Yüzü: Modernizm, Avangard Dekadans, Kitsch, Postmodernizm*. (S. Gürses, Çev.). İstanbul: Küre Yayınları.
- Dursun, Y. (2019). *Oyunun Ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Ecevit, Y. (2017). *Ben Buradayım: Oğuz Atay'ın Biyografik ve Kurmaca Dünyası*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ecevit, Y. (2016). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Freud, S. (2016). *Espriler ve Bilinçdışı ile İlişkileri*. (E. Kapkın, Çev.). İstanbul: Payel Yayınları.
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens*. (A. Önal, Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Jahn, M. (2015). *Anlatıbilim: Anlatı Teorisi El Kitabı*. (B. Dervişcemaloğlu, Çev.). İstanbul: Dergâh Yayınları.
- Makaryk, I. R. (1993). *Encyclopedia of Contemporary Literary Theory: Approaches, Scholars, Terms*. Toronto: University of Toronto Press.
- Platon. (2007). *Yasalar*. (C. Şentuna, S. Babür, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Sarup, M. (2004). *Post-yapısalcılık ve Postmodernizm*. (A. Güçlü, Çev.). Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Schiller, F. (2020). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*. (G. Aytaç, Çev.). Ankara: Fol Kitap.
- Winnicott, D.W. (2017). *Oyun ve Gerçeklik*. (T. Birkan, Çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Marx, K. ve Engels, F. (1980), *Manifesto*, (T. Ağaoğlu, Çev.). İstanbul: Öncü Kitabevi Yayınları.