







olarak algılanması nedeniyle korkulan, uzaklaştırılan, bazen de kapatılan bir düşman olarak görülmüştür. Her zaman bir tür dışlamanın muhatabı olan delilik, *Oğuz Atay*'ın *tutunamayan* kavramını, yani *disconnectus erectus* açıklamak için de önemlidir. Zira, tutunamayan karakterler de varoluşa dair girdikleri hesaplaşma sayesinde/nedeniyle *delilik* treninin bir yolcusu olarak görülebilir.

Aydınlanma'nın, başat gerçeklik kaynağı olarak ele aldığı –Platon'dan bu yana aslında bir şekilde sürekli var olan- *akla* duyulan güvene dayalı *rasyonalist* anlayış, delilik kavramının anlaşılması için de bir fırsat olarak okunabilir. Bu noktada Aydınlanma'nın en önemli isimlerinden biri olan *Descartes*'in *Cogito ergo sum!* (Düşünüyorum, öyleyse varım!) yaklaşımının ve Kartezyen ikili karşıtlığın önemini vurgulamak gerekmektedir. Foucault ve Derrida arasında bir tartışma konusu da olan *Descartes* ve akıl-delilik karşıtlığı Batı düşüncesinin en mühim karşıtlıklarından biridir. *Logosun* karşıtı olan delilik (*madness*) *Descartes* için şüphenin de dışında kalan bir muhtevaya sahiptir. Ona göre delilik hem rüyadan hem de illüzyondan (yanılsamadan) farklıdır. *Descartes*, *şüpheli* şüphe edilemeyecek olana, yani kendinin/benin varlığına dek götürürken, *delilik* unsurunu şüphenin bir aracı olarak bile hizmet etmeye izinli olmayan şey olarak görmektedir. Dolayısıyla, *delilik*, şüphe eden özne tarafından da dışlanmaktadır. (Felman, 1975, s. 210). Deliliğin bu dışlanmaya maruz kalması, tüm Batı düşünce tarihi için geçerli olmakta, *felsefenin logosla* irtibatlandığı, *logos* dışının felsefi olmayanla eşdeğer görüldüğü Antik dönemin bakışı Aydınlanma'ya dek uzanmaktadır.

Foucault'nun “Deliliğin Tarihi” (2015) adlı eserinde genişçe yer verdiği *Büyük Kapatılma* dönemi, en kapsayıcı anlamıyla deliliğin tecrit edildiği, büyük hastanelere ve hapishanelere binlerce kişinin kapatıldığı bir dönemi ifade etmektedir. (s. 85-135). Bu dönemde yalnızca Paris'te altı bin civarında insan (deliler, aptallar, alkolikler, meczuplar, yoksullar vs.) toplumun dışında tutulmuştur.<sup>3</sup> Büyük kapatılma dönemi bir yandan toplum huzuru adına ortaya çıkarırken, diğer yandan tamamiyle kontrol edilebilir bir toplum yaratmayı amaçlamıştır. Bu durumun, herkesin ortaklaşa normlarda anlaştığı bir gündelik hayat tahayyülü olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü bu dönemde, çoğunluktan farklı olan herkes kapatmanın konusu olmuştur.

Dışlama ve kapatma, delilik karşısında *akıllı* dünyanın aldığı en önemli önlemlerdir. “Delilik klasik dönemde iki şekilde var olur; hastanelerdeki deliler ve kapatılanlar. İlkinde hukuki özne olan deli hastalıkla adlandırılmış hastanelere yollanmıştır. İkincisinde ise; toplumsal özne olan deli, kapatmayla çevrelenerek, toplum dışına itilmiştir.” (Vahapoğlu, 2014, s. 29). Ancak, delilik meselesi tarihin her döneminde böyle bir dışlamaya ya da kapatmaya maruz kalmamıştır. Foucault'nun da belirttiği üzere, modernitenin *akıl hastalığı* ve *psikiyatri* meselesi olarak başka türden bir *anormallik* yüklediği delilik, Ortaçağ'da ve Rönesans'ta kutsanmaktadır. Delilik Ortaçağ'da bir dönem gündelik yaşamın bir parçası olarak görülmüştür. Onlara yapılan iyilik dinsel nedenlerle kutsal sayılmıştır. Kimi zaman da delilerin Tanrı'ya yakın olduğu düşünülmüştür. Deliliğin Rönesans döneminde en üst iyilik olarak sanat ve edebiyata dahil edildiği ve çok değer verildiği bir süreç yaşanmıştır. Foucault'ya göre bu dönemde insanları rahatlatan, korkularından arındıran, ferahlatan şeyler delilik sayesinde olmaktadır.

Bu noktada *delilik* üzerine önemli eseri “Deliliğe Övgü”yü yazmış olan Desiderius Erasmus'tan da bahsetmek yerinde olacaktır. Bu eserde önemli olan husus, hem Erasmus'un kullandığı *ironi*, hem de deliliğe verilen büyük değer ve onun özgürlükle ilgisidir. Erasmus'un delilik adına konuştuğu bu metin, 1511'de yazılmış; o döneme dek *delilik mefhumunu* daha ziyade Bosch'un Brueghel'in tablolarından, “Deliler Gemisi”nden müteşekkil bir anlayışla ele alınmıştır. Erasmus'la birlikte “delilik artık dünyanın dört bir yanında insanı eline geçirmek için pusuya yatmaktan çıkmıştır; insanın içine sinsice süzülmemektedir veya daha doğrusu insanın kendi kendisiyle sürdürdüğü hassas bir ilişkidir. ... Delilik ancak her insanın kendinde olur, çünkü deliliği kendine bağlılığı içinde ve beslediği yanılsamalar aracılığıyla oluşturan insandır. ... Delilik hakikat ve dünyadan çok, insanın algılayabildiği kendi gerçeğiyle ilgilidir.” (Foucault, 2015, s. 55-

<sup>3</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz: Scull, 2016.

56). Erasmus'un "Deliliğe Övgü"sü bu anlamda akılla deliliği birlikte işleyen; bilgeliği, tanrısallığı ve deliliği özgürlük ve insanî koşullar bağlamında değerlendiren bir metin olarak düşünülebilir.

Erasmus'un verdiği delilik, insana özgü deliliktir. Övgüler düzülen delilik ise, kutlu delilik, yani tanrısal olan, bu anlamda kutsal görülen deliliktir. Ancak, bilgelik ve delilik arasındaki sınır oldukça belirsizdir. "Bir kimsenin ruhu, bedeninin organlarını düzenli biçimde etkiledikçe, o kimse sağduyulu olarak kabul edilir. Ama ruh bağlarını koparıp özgürlüğe kavuşmaya, zincirlerinden kurtulmaya çalışırsa ona deli derler." (Erasmus, 2008, s. 198). Delilik, Erasmus'a göre, insanı özgün yapan şeydir. Aynı zamanda da *söyleme özgürlüğüdür*. "Ben insanlar arasında en deli olanıyım. Deli gibi konuşuyorum ama aslında daha fazla deliyim. Çünkü gerçekleri insanları gücendirmeden söylemek, deliliğe özgü bir ayrıcalıktır." (Erasmus, 2008, s. 190). Ayrıca, yaşamda zevk alınan her ne varsa, o delilikten dolayı gerçekleşebilmektedir.

Bu noktada Erasmus için açtığımız parantezi kapatmakta fayda var. Zira, Erasmus'un deliliği övmesi, esasında akılla bir tutulanların yerilmesini de getirmektedir. Yani delilik, esasında akıl ile birlikte var olabilmektedir. Foucault'ya göre: "Delilik ile akıl sürekli olarak tersine dönebilen bir ilişki haline girmektedirler, bu da her deliliği onu yargılayan ve ona egemen olan kendi aklına sahip; her akli da onda gülünç gerçeğini bulduğu kendi deliliğine sahip hale getirmektedir. Her biri diğerinin ölçüsüdür ve bu karşılıklı atıf içinde bunların ikisi de birbirlerini reddetmekte, ama her biri diğerinin üzerine yaslanmaktadır." (Aktaran, Vahapoğlu, 2014, s. 9). Bunu da belirttikten sonra *delilik* meselesinin bir edebiyat metni ile ilişkisine kadar bizi götürecektir olan *Derrida*'nın argümanlarına göz atmak yerinde olacaktır.

Derrida, Foucault'nun "Deliliğin Tarihi" adlı metnine birçok noktada katılmakla birlikte, bazı hususlarda onun eleştirisini de vermektedir. Eleştiriye konu olan nokta, esasında böyle bir çalışmanın kendi iç çelişkisi gibi görünmektedir. Kendi iç çelişkisi, delilik üzerine söz söylemenin imkânı tartışmasında karşımıza çıkar. Derrida'ya göre, deliliğin kendisine göre değerlendirdiğimizde, *dil her zaman başka bir yerdendir*. (Felman, 1974, s. 216). Foucault'nun yaşadığı zorluk da bundan kaynaklanır. Ona göre Deliliğin tarihini yazmak, aslında aklın tarihini yazmak olmak zorundadır, çünkü *sözün (logosun)* içerisinden konuşulur.

Derrida'nın eleştirisinden şunu net olarak çıkarmak mümkündür; delilik, *logos* (hem *akıl* hem *söz* anlamlarıyla) tarafından dışlanmış olandır, dolayısıyla *logos* içinde delilik tartışması yapmak her halükârda *logosun* içinde kalmayı gerektirmektedir. Eğer deliliği *var etmeye* çalışırsak, yalnızca ve yalnızca *susmamız* gerekir. O halde şunu söylemek de mümkün olur; delilik, *felsefeden kaçmaktadır*. Delilik felsefeden kaçarak başka bir yere sığınır. İşte Derrida bu sığınmağın *edebiyat* olabileceğini ifade etmektedir. Deliliğin sessizliği, *logos* içinde söylenmez, ancak onun ruhu tarafından sunulabilir ve bu ancak ve ancak *metaforik* bir biçimde gerçekleşebilmektedir. (Felman, 1974, s. 219). Felman'a göre, esasında bu noktada Foucault ve Derrida anlaşmaktadır. Edebiyat, delilik ve felsefe arasında arabuluculuk yapmaktadır.<sup>4</sup> (Felman, 1974, s. 223). Edebiyatın arabuluculuğu, ontolojik bir meseleyi söylem düzleminde tartışılabilir kılmayı sağlamasıdır. "Foucault, tarihsel süreçte, farklı farklı tanımlamalarla dışlanan 'deli'ye 'farklı' olma hakkını geri vermek ister." (Vahapoğlu, 2014, s. 56). Erasmus, deliliği yaşamın mutlu kılınabilmesinin yolu olarak görür. Derrida ise tartışmayı *logosentrik* Batı metafiziğinin eleştirisiyle *dekonstrüktif* bakışa yerleştirerek, *deliliğin* imkânını *dil* üzerinden edebiyata bağlar.

Tüm bu tartışmalarla geldiğimiz nokta, Oğuz Atay'ın öykülerinde ve romanlarında karşımıza çıkan karakterlerin *tutunamama* halinin gösterdiği üzere, bu konunun temel mesele olarak alınmasının, *aklın* egemenliğine (bir anlamda *logosentrik* bakışa) eleştiri olarak ele alınabileceğinin iddia edilmesidir. Çünkü Artaud, Hölderlin, Nietzsche ve Van Gogh gibi isimlerin maruz kaldığı baskı Hikmet Benol'un, Selim

<sup>4</sup> Delilik mefhumunun gerçek ve kurmaca bağlamında *edebiyatta* nasıl *işlevsel/araçsal* bir mahiyete kavuşabileceğine; bu anlamda metaforik kalmanın yanı sıra, gerçek hayatın siyasal baskısına (yani bir anlamda baskıcı *logos* düzenine karşı çıkabilmenin imkânı olarak ele alınabileceğine) dair ufuk açıcı bir çalışma için bkz.: Dede, 2016.

Işık'ın ve Beyaz Mantolu Adam'ın maruz kaldığı baskıdan farklı değildir. Belki filozofların *gerçek* delilikleriyle birlikte dehalarını *tarihüstü* bir noktaya taşımalarından farklı olarak, Oğuz Atay'ın karakterlerinin *gündelik yaşam içinde* kalan sıradanlığını vurgulamak gerekmektedir. Bu noktada, *delilik* kavramını bir anlamda sahiplenen ve sindiren, böylece *logosa* dahil oyunlardan uzaklaşarak kendi özgür oyunlarını –yani delilik oyunlarını- oynamaya yönelebilen *oyuncuların* ve oyun alanlarının niteliğine bakmak yerinde olacaktır. Delilik, bizi varoluşsal bir özgürlük alanine götürürken, araç olması gereken *oyun* meselesi de bu noktada ön plana çıkar.

### Oyun ve *Homo Ludens*

*Oyun* kavramı, tarihsel kullanımları göz önünde tutulduğunda, genel itibariyle *felsefi* soruşturmalara konu olmuş; *kültürle* ve varoluş sorunu ile ilgili, *Varlık*'ın konumunu eleştirel bir bakışla ele alma noktasında kişinin yaşam karşısında –ya da içerisinde, veya yaşamla birlikte- günlük hayatta nasıl davrandığı ve nasıl *tutum alabileceği* meselelerine dokunan bir husus olarak bir çok düşünür tarafından ele alınmıştır. Bu çalışma için *oyun* mefhumunu bu kadar önemli kılan nokta, *Tehlikeli* olan *oyunların* (“Tehlikeli Oyunlar”) nasıl bir muhtevaya sahip olduğunu anlama çabasıdır. Oyun nedir, oyun nasıl ele alınabilir, oyun nasıl olur da ontolojik bir endişenin ana ögesi olarak değerlendirilebilir? 20. yüzyıl düşünürleri arasında bu soruya cevap vermeye çalışan Nietzsche, Heidegger, Gadamer, Derrida gibi birçok önemli filozof vardır.<sup>5</sup> Ancak, bu çalışma için en çok önem arz eden isimler, öncelikle *homo ludens* kavramıyla *oyunu* ele alan –ayrıca aynı isimle bir de eseri bulunan- *Johan Huizinga*<sup>6</sup> ve Huizinga'nın oyun ve oyun oynayan insan (*homo ludens*) tanımlarını *yaşamın bir parçası* olarak varoluşsal çizgilere çekmeyi mümkün kılan *Eugen Fink*<sup>7</sup>'tir. Aynı zamanda, Derrida'nın *différance* ve *dekonstrüksiyon* yaklaşımı bağlamında *oyunu* bir yaşam unsuru olarak yorumlama çabası da öne çıkan bir argümandır.

Huizinga, oyun mefhumunu kültürle irtibatı nezdinde değerlendirmektedir. Ona göre oyun, kültürden daha kapsamlıdır ve kültüre önceldir. Huizinga'ya göre oyun, “belli bir zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile, ‘alışılmış hayat’tan ‘başka türlü olmak’ bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem ve faaliyettir.” (Huizinga, 2015, s. 50). Dolayısıyla oyun, Huizinga'nın argümanlarında bir *gerçek gündelik yaşam içinde açılan parantez* gibi görülebilir. Bunun yanı sıra, genel olarak oyunun bir *ciddiyet karşıtı* konumda ele alındığını söylemek de mümkündür. Ancak, Huizinga'da oyunun ciddiyet mefhumunun zıttı olarak görülmediği, aksine, hem ciddi olanın hem de ciddi olmayanın onun tarafından içerilebildiği ifade edilebilir. (Huizinga, 2015, s. 68-69). Yani, Huizinga'da oyun-ciddiyet ikili karşıtlığı var gibi görünse de, esasında ona göre oyun hem ciddi olanı, hem de ciddi olmayanı içerebilme potansiyelini haizdir., eğlence, ironi, alay gibi unsurları da oyunun bir parçası haline getirmektedir.

Metin And'ın özetlediği şekilde ifade edilecek olursa, Huizinga'nın argümanlarında *oyun* mefhumunun başlıca şu üç temel özelliğinden bahsetmek mümkündür:

- i) “Oyun her şeyden önce isteğe bağlı, gönüllü bir eylemdir. ... Böylece, oyunun bir önemli niteliği ortaya çıkıyor, bu da onun özgürlüğüdür.” (And, 2012, s. 28).

Dolayısıyla, oyunların farkına vararak, oyunları *delilik oyunlarına* dönüştürerek, özgürleşmenin bir aracı kılmak mümkün hâle gelmektedir.

<sup>5</sup> Bahsi geçen isimlerin *oyun* ve *ontoloji* bağlamında argümanlarını değerlendiren ayrıntılı bir kaynak olarak bkz. Dursun, 2014. Özetle kişiler ifade edilecek olursa; bu metinde karşımıza çıkan isimler, öncelikle Antik Yunan'dan *Herakleitos* ve *Platon* olarak karşımıza çıkmakta; onlara göre oyun, felsefi-toplumsal bir anlamı haiz olarak ele alınmaktadır. Ancak, bu çalışmadaki varoluşsal noktayı açığa çıkaran en önemli isimler, modern dünyayı eleştirmenin belki de en kapsamlı ve ontolojik örneklerini veren *Nietzsche* ve *Heidegger*'de karşımıza çıkmakta; oyun, *aion*, *physis*, *logos*, *kosmos* gibi Antik Yunan temelli kavramların *varlıkla* irtibatı bağlamında ve *gücü isteme oyunu* olarak ele alınmaktadır. Heidegger'de *Dasein*'dan bağımsız olmayan –ancak yine de üstü kapalı olarak ele alınan bir tür *oyundan* bahsetmek mümkündür. Buna karşın, Derrida'ya geldiğimizde oyun, *différance* hareketine uygun bir biçimde, *postmodern* argümanlarının ve *dekonstrüksiyon* mentalitesinin bir parçası olarak karşımıza çıkmaktadır.

<sup>6</sup> Huizinga'nın bahsi geçen eseri için bkz.: Huizinga, 2015.

<sup>7</sup> Fink'in *oyun* kavramını ele aldığı yapıtı için bkz.: Fink, 2015.

ii) “İkinci bir niteliği, gene onun özgürlüğü ile ilgilidir, bu da oyunun gerçek yaşam, günlük yaşamdan değişik oluşudur. Oyun, gerçek yaşamdan geçici olarak çıkararak kendi düzeninin, dünyasının içine girer.” (And, 2012, s. 28).

Oyun oynanırken oyunun kuralları başlar ve oyuncu bunun farkındadır. Dolayısıyla oyun, gündelik yaşama bir ara veriş, gündelik yaşamın kesintiye uğratılması gibidir.

iii) “Üçüncü niteliği, oyununun, günlük yaşamdan yer ve süre bakımından ayrılmasıdır. Bu bakımdan kendine özgü yerle ve süreyle sınırlanmıştır. Oyun başlar ve belli bir noktada biter. Bir sonuca yöneliktir. Bir gelenek gibi sürekli, tekrarlanır.” (And, 2012, s. 28).

Oyunun sınırları vardır ve bu sınırlar zamansal ve mekânsal sınırlardır. Oyun, oyun alanında geçmektedir; aynı zamanda şu da ifade edilmelidir ki, oyuna konu olan mekân maddesel bir mekân olmak zorunda değildir. Hemen hemen tüm *oyun* argümanlarında, oyun söz konusu olduğunda mutlak surette oyun alanı/oyun sahası da devreye girmektedir. “Huizinga’ya göre, belli bir zaman ve mekân sınırı içinde gerçekleşen bütün oyunlar, ya maddi ya da maddi olmayan bir tarzda (ideally) ve de önceden kasti ya da olağan bir biçimde işaretlenmiş bir oyun alanının (play-ground) içinde kendi varlık[lar]ını sürdürürler.” (Dursun, 2014, s. 152). And’ın da ele aldığı gibi, Huizinga’da oyunun başlıca özelliklerinden birisi *gündelik yaşama ara vermek* özelliğidir. Gündelik yaşama ara verildiğinde özenin kendi varoluşunu sürdürdüğü kurallara sahip ve kendine özgü sınırları içinde eylenebilen alan, oyunun alanları olarak karşımıza çıkmaktadır. “Huizinga bu özerk oyun alanlarına, ‘bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalar’ olarak bakar. Gene de oyun sahalarında göze çarpan en önemli şey, oyunun kendine özgü düzenidir. Oyun hem bir düzen yaratır, hem de kendisi bir düzendir. (Dursun, 2014, s. 153). Bu sayede, oyun oynayan insan, yani *homo ludens*, artık *aklını kullanan insan* ve *üreten insan* tanımlarından –yani *homo sapiens* ve *homo faber*den farklılaşmış bir insan tanımını getirmektedir. Burada oyun ve oyun sahası kadar *oyuncular* da bir farkındalığın konusu olarak kendi varoluşlarını *gündelikten* ayırmayı haiz olurlar. “Oyuncular giyimini kuşamını değiştirerek, maske takarak kendisinden başkası olmaktadır. Nitekim dramatik sanatın en önemli niteliği olan, bu kendisinden başkası olmak.” (And, 2012, s. 29). Demek ki *homo Ludens* olarak oyuncular –yani oyun oynayan canlılar- varoluşlarının hakikat iddiasından vazgeçmekte ve başka bir dünyanın *fark’lı* (*différance* akla gelmeli) sınırlarında var olmaktadır.

Oyunun Huizinga’da karşımıza çıkan en belirgin özelliği, kendine has kurallarıyla özerk alanlar açıyor olmasıdır. “Huizinga’ya göre oyun, belli bir zaman içerisinde başlar ve biter. Sonrasında, ‘asıl’ dünya hüküm sürer.” (Dursun, 2014, s. 154). Tam da bu noktada Huizinga’nın *hakikât, asıl dünya, gerçek-anlatı karşıtlığı* noktasında konumlanmaya çalıştığı tavrın bir eleştirisi de söz konusu olmaktadır. Bu çalışmada sahiplenilen ve *delilik* meselesiyle birlikte alınan oyun kavrayışına göre; oyunlar bitmez, oyunlar her zaman birbirine bağlanır, başlar biter ve bu şekilde yaşamın gündelikliğinin içinde sürekli görünüp kaybolan unsurlar olarak var olmaya devam eder. Yani, Huizinga’nın söylediği gibi *asıl dünyadan* bağımsız olarak değerlendirilmemelidir. Oyun, her zaman asıl dünyanın içinde, kişinin sürekli devam eden *kimliklenme* halinde oluşunun bir tür yansıması ya da kavramsallaştırılmasıdır.

Fink’e göre, “oyun, yaşamımızın sürekliliğini ve amaçsal yapısını kesintiye uğratar ve varoluşumuzun genel kipinden bir mesafeyle ayırır.” (Dursun, 2014, s. 156). Bu bakımdan Fink’in oyun kavrayışının da Huizinga’ninkine benzer olduğu söylenebilir. Ancak, Fink’in oyun kavrayışı, tam da yaşamın her *bölümünde* –ya da her tanımlanabilir farklı aşamasında- var olan bir tür *yaşama potansiyellerinin* sembolize edilmesi olarak karşımıza çıkmaktadır. “Bizler ciddiyeti oynuyoruz; sahiciliği oynuyoruz; gerçekliği oynuyoruz; iş ve mücadeleyi oynuyoruz; sevgi ve ölümü oynuyoruz. Üstüne üstlük, bir de oyun oynuyoruz.” (Fink, 2015, s. 18). Ona göre her türden fenomen, her şeyin bir anlamda sembolik bir temsilin unsuru olabildiği *oyun dünyasında* oynanmaktadır. Varoluşsal bağlamda düşüncecek olursak, özetle şunu

söyleyebiliriz: oyun yaşamın bizatihi kendisidir ve oyuncula da yaşam içinde doğaçlama oyunlar içinde var olur. Önemli olan ise bunun farkında olup olmamaktır.<sup>8</sup>

Oğuz Atay'ın "Günlük"ünde yazdığı üzere, "Tehlikeli Oyunlar" ismi, Eric Berne'ün "Hayat Denen Oyun"<sup>9</sup> ("*Games People Play*") kitabında geçen *kötü oyunlar (bad games)* kavramından esinlenerek oluşturulmuştur. (Atay, 2016, s. 32). Özetle, insanların sürekli *oyunlar* oynadığı ve *tutunamayan* insanların *tehlikeli oyunlar* içerisinde varoluş problemini sürdürdüğü düşüncesine dayanmaktadır. Bu bağlamda değerlendirildiğinde, Oğuz Atay'ın *oyuna* yaklaşımı da bir tür *postmodern yaklaşımın* ifadesi olarak okunabilir. Çünkü; Moran'ın da belirttiği gibi; "Postmodern romanın bir özelliği de sanatı bir tür oyun olarak görmesidir. Sanat ile oyun arasındaki benzerliklere daha önce de işaret edilmiş ve Freud da, sanatın, çocukluktaki oyunun yerini tuttuğunu söylemişti. Ama postmodern romanda, oyun oynama bilinçli bir şekil alır ve yazar, kurgulama eylemini, okura, bir oyun gibi seyrettirir." (Moran, 2001, s. 265). Bu noktada *oyunun* hakikate tekabül edip etmemesi tartışmasına da bir açıklık getirilmiş olmaktadır. Postmodern argümanlara paralellik arz edecek biçimde, bu çalışmanın göstermeye çalıştığı temel hususlardan biri, bir anlatı olduğu açıkça dile getirilen *romanın* ve *roman karakterlerinin* aynı zamanda gerçek yaşama dair birer *potansiyeli* göstermeleridir. Şöyle söylüyor Oğuz Atay: "Çok büyük ve sonsuz bir oyunun bölümleri gibi bu oyunlar. Yüzyıllarca önce başlamış ve bir türlü bitmek bilmeyen entrikalar, heyecanlar, ıstıraplar, kıskanmalar, yükseliş ve düşüşler. Hayal gücü bir yerde beylikleşiyor. Gerçek hayattaki insanların çoğu da öyle. Verilen rolü oynayıp duruyorlar." (Atay, 2016, s. 36). Demek ki, Atay'ın görüşünde yalnızca bir roman *oyunundan*, sıradan yaşamdan ayrılarak gündeliğin dışına çıkan *kurgusal* oyunlardan bahsetmiyoruz; askine, gerçek yaşamın ve gündelik olanın her anında türlü *oyunlar* içerisinde var olmaktan başka bir çaremiz yoktur denilebilir. Bu noktada yapılması gereken şey, oyun oynadığımızı fark ederek, oyunları daha çok kendimiz kurgulamak şartıyla onları *özgürce* yönlendirebileceğimiz delilik oyunlarına dönüştürebilmektir.

Oğuz Atay, "Tehlikeli Oyunlar"ın sonunu da oyun ve gerçek hayat arasındaki silikleşmiş irtibatla düşünmektedir. "Hikmet'in ölümü bu gecekondu semtinde, çok gürültülü ve trajik bir sahne sonunda olacak. Ölüm, bir piyesle karışık ve oyun ile gerçeğin karıştığı bir atmosferde verilecek. Gerçek yaşantı bitecek oyun devam edecek." (Atay, 2016, s. 46). Hakikât ve anlatı arasındaki bu *silikleşen irtibat* göz önüne alındığında Oğuz Atay'ı ve başta "Tehlikeli Oyunlar" olmak üzere romanlarını ve öykülerini bu tarzda yorumlamak daha anlaşılır hâle gelmektedir.

### Delilik Oyunu ve Hikmet Benol Karakteri

Son olarak, *delilik* ve *oyun* meselelerini bir araya getirmek suretiyle –yani delilik oyunu şekline büründürdükten sonra- *tutunamayanların* en *tutunamayan* karakteri olarak Hikmet Benol'un bu bağlamda nasıl değerlendirilebileceğini göstermek gereklidir. Özet bir ifadeyle söylemek gerekirse, bu çalışmada delilik kavramı, *logosla* –yani akılla ve düzenle- karşıt olarak konumlandırılması nedeniyle kullanılmıştır. Foucault'nun da söylediği gibi, *delilik* -bazen olumlu bazen olumsuz şekilde- tarih boyunca her dönemde anormalin temsili olmuş, *normal* olana aykırılığı temsil etmiştir. Bahsettiğimiz oyun mefhumunun, yani yaşam içinde sürekli oynadığımız çeşitli oyunların belli bir düzende değil de rastgele/rastlantısal bir biçime bürünmesini sağlayan şey, tam da *hayat denen oyuna* dokunan *delilik tilsimi* olarak görülmelidir.

Hikmet Benol, oyunlarla yaşayabilen, ancak oyun bittiğinde (*logos* başladığında) ortadan kalkan bir karakterdir. Gündelik yaşam Oğuz Atay için bir oyun sahnesidir. Ancak "Roman kişisi Hikmet bu oyuna katılmak istememektedir, 'oyuna gelmemek' için gecekonduya taşındığını söyler." (Ecevit, 2014, s. 346). Hikmet Benol, yaşamın oyuna en müsait alanını mekân olarak seçmiştir. Esasında söylediğinin arkasında yatan şey, oynanan *logos* oyunlarına katılmamak, *kendi oyunlarını yazabilmektir*. Yani, oyunlar oynayan bir insan olarak, geçmişin *logosta* kendini var eden *rasyonel* kısımdan kurtulmak ve bir anlamda irrasyonel

<sup>8</sup> Bu noktada bir tavsiye olarak *Derrida*'nın *différance* argümanı, *Deleuze*'ün *rhizome* kavramı gibi *kökenden ziyade* köksüzlüğe ve farkın kuruculuğuna vurgu yapan postmodern denilebilecek *yaşam anlamlandırması* örneklerine bakarak konu genişletilebilir.

<sup>9</sup> Bkz. Berne, 1976.



olanın, *delice* olanın tarafında *kendi oyunlarını* inşa edebilmektir. Bu bağlamda *gecekondu* imgesinin de oldukça önemli olduğunu belirtmek gerekmektedir.

“Tehlikeli Oyunlar”ın Hikmet Benol karakteri için *oyunun ontolojik bir karakteri* vardır. “*Bir gün sonraya çıkabilmek için ve güneşin bir gün daha doğmak üzere olduğunu görebilmek için*” (Atay, 2015, s. 317) yeni oyunlar icat etmek, yani *yazmak* zorundadır “Tehlikeli Oyunlar”ın Hikmet’i. “Oğuz Atay’ın ‘düşünen insan’ı, böylece ‘oynayan insan’a (*homo ludens*)’e dönüşmüştür. (Çapan, 1984, s. 7). *Tehlikeli oyunlar* oynayan *homo ludens* olarak Hikmet Benol, varoluşun karmaşıklığı karşısında bu şekilde ayakta durmaktadır.

Oğuz Atay’ın genel kavramsallaştırmayla *tutunamayan karakterlerinin* çerçevesi Don Kişot’la, Dostoyevski’nin yabancılaşmış karakterleriyle, Kafka’da ve Camus’de karşımıza çıkan *yaşamla* sorunu olan ve onu bir biçimde kabullenemeyen karakterlerle bir akrabalığa sahiptir. “Oğuz Atay’ın ‘tutunamamak’ olarak nitelediği, bugün neredeyse bir kavram olarak kullandığımız durum, her kanunun dışında olma hali, hiçbir kanunun içine girememe, kanun tarafından korunmama, ya da kanunun sahibi-temeli olmama, dolayısıyla iktidarsız olma hali.” (Ertuğrul, 2012, s. 81). Oğuz Atay da, özellikle Dostoyevski, Kafka, Musil gibi isimlerle bu tarzda düşünsel bir akrabalığı taşımaktadır. Eserlerinden, özellikle de “Tehlikeli Oyunlar”dan- çıkan isimler, bir yandan deli/mecnun/serseri/*picoro* tarzı toplum dışı kahramanlarken, diğer yandan Atay’ın bizatihi kendi yaşamının karakterleridir.

Hikmet Benol’un varoluş sorunsalı, *modernitenin* ve Kartezyen akılcılığın karşısında yer bulmaya çalışan bireyin problemini temel almaktadır. Romanın en önemli bölümlerinden birisi olarak karşımıza çıkan *Büyük Oyun* başlıklı bölümde bir tür *devrimden* bahseder Hikmet; devrim sonucunda insanın kendisini yalansız yaşamaya geçecek, herkes *özbenine* kavuşacaktır. Bunun yolu da soyut düzlemde bir tür sınıf çatışmasından geçmektedir: “Dünya ikiye ayrılmalı. Yeter derecede bir arada yaşandı. Descartes’in kurallarına göre yaşamak isteyenler ayıklanmalı artık.” (Atay, 2015, s. 350) demektedir. Dolayısıyla, varoluşunu aklın karşısına, *logosun* zittına, deliliğin tarafına koymaktadır.

Hikmet Benol’da karşılaştığımız *eleştiri*, tam da Derrida’nın bahsettiği gibi *ironi*yle var olan bir tür eleştiridir. *Logos* düzenine dahil olmaktan sıyrılmanın en mümkün özelliği olan *ironi*, Oğuz Atay’ın kaleminde *alay* (*mocking*) olarak karşımıza çıkmaktadır. “Atay, hicivci değildi; çünkü okuruyla paylaştığı bir zemin, bir hakikat yoktu. Oysa hicivde hep bir doğru vardır, hicivci karşısındakiyle alay ederek, onu gülünçleştirerek bu doğrunun görünmesini sağlar. Alay ettiği şeyle kendisi arasındaysa mutlak, aşılmaz bir duvar vardır. ... Şöyle der hicivci: ‘Sen kendini akıllı zannediyorsun, ama aslında budalanın tekisin.’ ” (Gürbilek, 1990, s. 7-8). O halde, Atay’ın ironisini bir tür *dekonstrüksiyon* örneği olarak düşünmek mümkündür. Zira, *dekonstrüksiyonda* olduğu gibi, *mevcudiyete*, şimdide var olan her tür sabitliğe karşı çıkışı ifade eder. Aklın karşısına –ya da dışına- dokunan, Kartezyen düşüncenin *dekonstrüksiyonuna* yönelik Hikmet Benol’un durumu, “Tehlikeli Oyunlar”ın *En Büyük Hazinemiz Aklımızdır* başlıklı on beşinci bölümünde net olarak karşımıza çıkmaktadır. “ ‘En büyük hazinemiz aklımızdır’ diyerek, akli herkesten önce kendisi gülünç kılarak, aklın soytarısı olmayı kendisi üstlenerek, başkalarının onu ‘gayri ciddiye’ almasını engeller.” (Gürbilek, 1990, s. 18). Bu yöntemle, yani çifte ironi/ çifte alay diyebileceğimiz yöntemle, kendini ve ironiye konu ettiği nesneyi korumaya alabilmektedir. Tam da metnin başında belirtildiği gibi, mesele kelimelerdir ve Atay kelimelerle istediği gibi oynamaktadır.

Oyun ve anlatılar arası *aporetik* durum (uzlaşmaz/çözümlemez içsel çatışma durumu) söz konusu olduğunda, geleneksel anlatılarda karşımıza çıkan *Newton* fiziğinin yasalarına uygun zaman ve mekân kategorileri de devre dışı kalmakta, *aporiaya* ayak uydurmaktadır. İlerleyen düz bir zaman ve belirlenebilir mekânlar söz konusu değildir. “Romanda metin içi öyküler (2. düzlem) ve anılarla (3. düzlem) belirsizleşen zaman-mekân sınırları, somut yaşam düzleminde (1. düzlem) ise neden-sonuç ilişkisi mantığının dışına itilir.” (Ecevit, 2014, s. 358). Artık gerçekliği aramak, geleneksel modern anlatılardaki kurguları izlemek ve ayırtırmak oldukça zorlaşmıştır.

Atay'ın eserlerinin birçok anlamda otobiyografik özellikler taşıdığı daha evvel de belirtilmişti. Bu önemli özellik, onun eserlerini ontolojik bir boyuta taşımakla birlikte, yarattığı karakterlere dair niteliklerin biçimlenmesinde de önem arz etmektedir. Tümü birer yorum olmakla birlikte Tehlikeli Oyunlar'ın üç önemli karakterinin, yani Albay'ın, Sevgi'nin ve Bilge'nin, Hikmet'in hayatında olduğu kadar Atay'ın hayatında da karşılıkları mevcuttur. Örneğin, hayatında en değer verdiği dostlarından biri olarak ifade edilebilecek kişi, "Oğuz'un ömrünün sonuna değin arasının hiç açılmayacağı, onu farklı bir şekilde anlayan, kendisinden on iki yaş büyük olan ve çoğu zaman da ona babalık yapan öykü yazarı Vüs'at Bener ... 'Ne karanlık ruhun var yahu Hikmet! Biraz pencereni aç da içeri temiz hava girsin' diyen Emekli Albay Hüsamet'in Tambay'dı." (Güneş, 2015, s. 5). Hikmet Benol, tüm kurgusunun en üst katmanında Hüsamet'in *Albayım*'la sohbet etmekte, diğer katmanları onunla birlikte kurmaktadır. Ancak *Albayım*, Hikmet'in oyunlarında baş karakterlerden biri olmasına rağmen, Hikmet'in *deliliğine* karşı akılcılığı ve geleneksel anlatının özelliklerini savunan bir karakter olarak karşımıza çıkmaktadır.

*Albay* karakteri Hikmet'in varlığı için kuşkusuzdur; ancak okuyucular için kuşkulu bir kurguda var olur. "Hikmet kendi yarattığı oyunlarla delirecek duruma gelmiştir. ... Hikmet hepsini kovar ve bütün olayları düzelteren oyunlar oynar kafasında. ... Balkona hava almaya çıkar ve balkondan düşer, ya da atlar. Bu da belli olmaz. Hüsamet'in Bey de bu olaya bir 'oyun' yazar. O da yarı delidir." (Atay, 2016, s. 66). Hüsamet'in Bey, nam-ı diğer *Albayım*, gerçekliği şüpheli olan, asıl işlevi Hikmet'in delice tavırlarına karşı dengeleyici bir unsur olarak onu *akla* davet eden karakterdir. Ancak, kendisi de bir miktar deliliğin içindedir; belki de Hikmet'ten farklı bir karakter olmadığı için.

"Tehlikeli Oyunlar"ın sonu, bir intihar olarak karşımıza çıkar. Kitabın on yedinci bölümünün adı *Düşüş*'tür (Atay, 2015, s. 447-462) ve bu bölüm *Son Yemek* (Atay, 2015, s. 424-446) isimli bölümün ardından gelmektedir. *Son Yemek* bölümü, büyük bir şölenin, herkesin yer aldığı bir ziyafetin anlatıldığı, *İsa*'nın son yemeğine benzer bir sahnenin canlandırıldığı bölümdür. Bu bölümde *deliliğin şöleni* diyebileceğimiz bir anlatım vardır. "*Son Yemek*' bölümü, klasik anlamda ele alındığında kurgusal bir doruktur, bir *klimak*tır." (Ecevit, 2014, s. 349). Tüm *tutunamayanlar* burada şölenin bir parçası olurlar. Buradaki en fazla önem arz eden ayrıntılardan birisi, yemeğe *Bilge*'nin çağrılmamış olmasıdır. Çünkü Bilge, bilgedir, akıldır. Deliliğin şöleninde yeri olmamalıdır. Bunun ardından gelen *düşüş* ise, tam anlamıyla bir düşüştür. Şölenin ardından gelen yok olma ile Hikmet gerçek anlamda *çakılmıştır*. Kendisiyle hesaplaşıp, en derin hesaplaşmasını gerçekleştirip *pencerede aşağı atlar*.

Hikmet'in intiharı da kesin olmayan bir ölümü, öl-müş gibi yapmayı ifade etmektedir. Hikmet'in "Tehlikeli Oyunlar"daki son sözü, *düşünüyorum* olmuştur. (Atay, 2015, s. 462). *Düşünmek* ve *düşmek* arasındaki kelime oyunu oldukça önemlidir. Özetle ifade edilecek olursa Hikmet'in *düşünmesi* onun ölümü olmaktadır. Bu noktada son olarak, ilk kısımda ele alınan *logos-delilik* karşıtlığına dair anlatılara dikkat çekmek gereklidir. Hikmet, *logos* düzenine düşmüş, deliliğin düşünden uyanmış ve *tehlikeli oyunlarının* sonuna gelmiştir. Bu nedenle, gerçek bir intihar olarak pencereden *düşmek* ile sembolik bir intihar olarak *düşünmek* arasındaki dil oyunu, Hikmet'in son oyunu olarak ifade edilebilir.

Son olarak, şunu söylemek mümkündür: Oğuz Atay'ın başyapıtı olarak ifade edilebilecek "Tehlikeli Oyunlar" metnini ("Tutunamayanlar"la birlikte) *oyun ve delilik* kavramlarının düzenle, akılla, *logos*la olan karşıtlığı sayesinde, varoluşun bir tür delilik oyunu olarak kavranması biçiminde okumak mümkündür. Bu okuma, bize gündelik yaşamlarımızda oynadığımız oyunların belki biraz daha delice olması gerektiğini, *logos* düzeninin monoton ve tekdüze yapısını, tektipleştirici modern aklın eleştirisinin gerekliliğini gösterecektir diyebiliriz. Bunun ötesinde metin sadece kısa bir olayı ifade etmektedir. Sözü Atay'a bırakacak olursak;

Hava kararıyordu. Köşeden bir genç kızla bir genç adam göründü kol kola. Delikanlı bir şeyler anlatıyordu, genç kız da başını sallıyordu. 'Bana kalırsa film biraz karıştı,' dedi genç adam. 'Bazı yerlerini anlamadım.' 'Canım,' dedi kız, 'Sonunda çocuk ölüyor işte.' 'Aptal,' dedi delikanlı, 'O kadarını biz de anladık'. (Atay, 2015, s. 474).

Aslında bütün hikâye budur...

## Sonuç

Bu çalışmada, Oğuz Atay'ın eseri olan "Tehlikeli Oyunlar" ve bu eserin baş karakteri olan –aynı zamanda Atay'ın eserlerinin tamamı göz önüne alındığında en önemli karakterlerinden birisi olarak tarif edilebilecek- *Hikmet Benol* karakterini belli bir bağlam içerisine oturtturarak *yorumlama* denemesi yapılmaya çalışılmıştır. Çalışmanın odağı "Tehlikeli Oyunlar" metni ve *Hikmet Benol* karakteri olmakla birlikte, bahsi geçen *belirli bağlamın* inşa edilmesi adına *delilik* ve *oyun* kavramlarına başvurulmuştur. Böylece, bir *homo ludens* olarak tanımlanan Hikmet Benol'un *delilik* ve *oyun* ile örülen bağlama yerleştirilmesi amaçlanmıştır.

Bu amaca uygun olarak Oğuz Atay'ın edebiyat dünyasında nerede durduğu kısaca açıklanmaya gayret edilmiştir. Görüldüğü üzere, Oğuz Atay'ın hemen her eseri –ve tabi ki "Tehlikeli Oyunlar" adlı eseri-modern roman anlayışının klasik ve toplumcu bakış açılarından sıyrılan, farklı tarzda bir eleştirelliği ironi ve alay unsurlarıyla kurabilen, aynı zamanda farklı edebî türlerin bir arada kullanımı, üstkurmaca –anlatı içinde anlatı- ve metinlerarasılık gibi özellikleriyle birlikte değerlendirildiğinde *postmodern roman* anlayışının Türkiye'deki en önemli –ilk örneklerinden- temsilcisi şeklinde tanımlanabilecek bir yazar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Atay'ı ve bu çalışmada ayrıca üstünde durulan *Hikmet Benol* karakterini yorumlama çabası, bir yandan *delilik* mefhumunun dışlanma, başka yerden olma, normlara uymama, *logos* düzenine aykırılık teşkil etme gibi özellikleri ile bağdaştırılmış, diğer yandan *oyun* mefhumunun *varoluşla* ve gündelik yaşamla irtibatı minvalinde oyunla ilişkilendirilmiştir. Bu şekilde karşımıza çıkan *delilik oyunu* bağlamı, tam da "Tehlikeli Oyunlar"ı ve *homo ludens* olarak *Hikmet Benol*'u yorumlamanın yeni ve farklı bir biçimi olarak değerlendirilebilir. Son bölümde de görüldüğü gibi, Oğuz Atay'ın en *tutunamayan* karakterlerinden birisi olan Hikmet Benol'un yaşamı, tam da kurulmaya çalışılan *delilik oyunu* bağlamına uygun, varoluş problemini hayatının en derinlerinde hisseden, sonuçta ise *delilikten* uyanarak *düş(ün)en* bir intihara konu olmuş, *tanımlanması* ve tarif edilmesi zor bir yaşamın ontolojik sancıları olarak değerlendirilebilir.

Elbette delilik ve oyun mefhumları, yalnızca *postmodern* bir bağlamın konusu değildir. Foucault'da gördüğümüz gibi, meselenin oldukça somut, köşeli sınırlarla ayrılan modern minvalde bir politik/pratik yanı da mevcuttur. Çalışmada öne çıkarılan nokta ise, temelde hakikâtin ve kurgunun gündelik yaşamlarımızdaki müphemliğidir. Meseleyi *postmodern* bir çizgiye çeken bu nokta, müphemliğin günümüz dünyasının kaçınılmaz çerçevesi olmasından ileri gelmektedir. Aynı zamanda, bahsi geçen politik/pratik bağlam, görüldüğü gibi kurgunun gerçekle iç içe geçtiği *gündelik yaşamlarımızın* bir yorumu hâlini almaktadır. Günümüz dünyasını anlamlandırmak ve/veya yönetmek/yönlendirmek için harcadığımız şahsî ya da politik çabalar, yalnızca bireysel düzlemde değil, toplumsal ve hatta küresel düzlemde de hakikât/kurgu belirsizliğini göz önünde bulundurmaya zorundadır. Bu bağlamda, varoluşsal çıksızlığın üstesinden gelmenin bir yolu, *delilik* mefhumundan beslenen bir *homo ludens* olarak yaşamak olabilir. Bunun en basit ifadesi, kişinin *delilik oyunları* oynayan bir *homo ludens* olması, böylece kendi -gerçek/kurgu belirsizliğinde var olan- yaşamını bizatihi kendisinin üretebilmesidir. Sonuçta, Hikmet Benol karakteri de bu yoruma uygun olarak değerlendirilebilecek bir *potansiyel yaşam* imkânı biçiminde görülebilir ve bu sayede oldukça güçlü ve çarpıcı bir figür olarak gerçek yaşamlarımızın içinde yer alabilir.

## Kaynakça

Akatlı, F. (2012). Öykücü Oğuz Atay. H. İnci ve E. Türker (Haz.), *Oğuz Atay İçin Bir Sempozyum* içinde (ss. 43-49). İstanbul: İletişim Yayınları.

And, M. (2012). *Oyun ve bugün: Türk kültüründe oyun kavramı* (3. bs.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- Atay, O. (2008). *Tutunamayanlar* (42. bs.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2015). *Tehlikeli Oyunlar* (33. bs.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Atay, O. (2016). *Günlük* (22. bs.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Aygün, A. (2012). Oyunumuzdan bunalan Homo Ludens *Disconnectus Erectus*'u Kuramsal Oku-ma-ma Denemesi. H. İnci ve E. Türker (Haz.), *Oğuz Atay İçin Bir Sempozyum* içinde (ss. 139-148). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Berne, E. (1976). *Hayat denen oyun*. S. Sargut (Çev.). İstanbul: Altın Kitaplar Yayınevi.
- Çapan, C. (1984). Önsöz. *Tehlikeli Oyunlar* içinde (ss. 5-8). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Dede, K. (2016). A way of opposition: Turkish literature and instrumental madness. A. Klaumbauer (Ed.), *Muses, Mystics, Madness: The Diagnosis and Celebration of Mental Illness* içinde (ss. 79-88). Oxford: Inter-Disciplinary Press.
- Derrida, J. (1982). *Margins of philosophy*. Chicago: The Harvester Press.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Ecevit, Y. (2014). "Ben buradayım...": *Oğuz Atay'ın biyografik ve kurmaca dünyası*. (6. bs.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Erasmus, D. (2008). *Deliliğe övgü*. H. İlhan (Çev.). Ankara: Alter Yayınları.
- Ertuğrul, S. (2012). Kanundışı: Tutunamayanlar. H. İnci ve E. Türker (Haz.), *Oğuz Atay İçin Bir Sempozyum* içinde (ss. 79-88). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Felman, S. (1975). Madness and philosophy or literature's reason. *Graphesis: Perspectives in literature and philosophy. Yale French Studies*, 52, 206-228.
- Fink, E. (2015). *Bir dünya sembolü olarak oyun*. N. Aça (Çev.). Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.
- Foucault, M. (2015). *Deliliğin tarihi* (6. bs.). M. A. Kılıçbay (Çev.). Ankara: İmge Kitabevi.
- Güneş, S. (2015). Kelimeleriyle ölümü ve sonsuzu kucaklayan yazar: Oğuz Atay. *Kafkaokur*, 7, 2-11.
- Gürbilek, N. (1990). Kemalizmin delisi Oğuz Atay. *Deftir Dergisi*, 14, 7-19.
- Huizinga, J. (2015). *Homo Ludens: Oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme* (5. bs.). M. A. Kılıçbay (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Lucy, N. (2012). Yapısöküm. *Derrida Sözlüğü* içinde (ss. 208-210). Ankara: BilgeSu Yayıncılık.
- Moran, B. (2001). *Türk romanına eleştirel bir bakış 2: Sabahattin Ali'den Yusuf Atılgan'a*. (7. bs.). İstanbul: İletişim Yayınları.
- Ramond, C. (2011). Déconstruction (Yapıbozum/Yapısöküm). *Derrida Sözlüğü* içinde (ss. 58-63). İstanbul: Say Yayınları.
- Scull, A. (2016). *Uygurluk ve delilik*. N. Elhüseyni (Çev.). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Vahaploğlu, Z. (2014). *Foucault, Derrida ve Erasmus'ta delilik*. (Yüksek lisans tezi). Gazi Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Anabilim Dalı.