



Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi

Journal of Academic Language and Literature

PROF. DR. METİN AKAR'A ARMAĞAN

(Cilt/Volume: 5, Sayı/Issue: 4, Aralık/December 2021)

Bahar YILDIRIM SAĞLAM

Dr. Araştırmacı
bhr_yldrm@hotmail.com



<https://orcid.org/0000-0002-3179-9498>

Johan Huizinga'nın Oyun Kuramı Çerçevesinde Üç Modelle Karagöz- Hacivat Muhâvereleri

*Karagöz-Hacivat Conversations Through Three Models
Within the Frame of Johan Huizinga's Game Theory*

Araştırma Makalesi/Research Article

Geliş Tarihi/Received: 18.07.2021

Kabul Tarihi/Accepted: 02.09.2021

Yayın Tarihi/Published: 30.12.2021

Atf/Citation

YILDIRIM SAĞLAM, B. (2021). Johan Huizinga'nın Oyun Kuramı Çerçevesinde Üç Modelle Karagöz-Hacivat Muhâvereleri. *Akademik Dil ve Edebiyat Dergisi*, 5(4), 2780-2798. <https://doi.org/10.34083/akaded.972873>

YILDIRIM SAĞLAM, B. (2021). Karagöz-Hacivat Conversations Through Three Models Within the Frame of Johan Huizinga's Game Theory. *Journal of Academic Language and Literature*, 5(4), 2780-2798. <https://doi.org/10.34083/akaded.972873>



Bu makale iThenticate programıyla taranmıştır.
This article was checked by iThenticate.

Öz

Johan Huizinga *Homo Ludens* adlı kitabında bir kültür olgusu olarak oyunun doğasını ve anlamını inceler. Oyunun dil ile kurduğu ilişkiyi; hukuk, savaş, bilgelik, şiir, felsefe, sanat ile arasındaki bağı araştırır. Oyun kültürün içinde ve kültürden önce de var olan, kültüre eşlik eden bir unsurdur; kültürün temeli ve bir faktörüdür. İbadet, ritüel, ticaret, avcılık, zanaat, dans gibi faaliyetlerin kökeni oyuna dayanır. Huizinga'ya göre her oyunun kendi kuralları olur ve bu kurallarla çizilen geçici dünyanın sınırları oyun alanını belirler. Karagöz de bilmece, tören, yarışma, rekabet, mücadele, müsabaka, atışma gibi pek çok oyunsal unsuru içinde barındırır. Karagöz oyunlarında dinî törenler, bayramlar, âdetler, siyasal taşlamalar, şiirler, güfteler, efsaneler, kurnazlıklar sergilenir. Huizinga'nın oyun kuramına göre bayram, efsane, yarışma, bilmece, şiir, rekabet gibi kültürü oluşturan öğeler birer oyundur. Bu bağlamda Karagöz yalnızca gölge oyunundan değil aynı zamanda dil oyunlarından, törensel oyunlardan, bilgelik oyunlarından da oluşur. Karagöz'de oyun alanı sadece perde ile sınırlı kalmaz; törenin, yarışmanın, atışmanın meydana geldiği alanlar da birer oyun alanıdır. Makalede Ünver Oral'ın *Günümüzden Karagöz-Hacivat Söyleşmeleri* adlı kitabında yer alan üç muhâvere (söyleşme); *Bilmece*, *Güfte Yarışması*, *Soba Töreni* Johan Huizinga'nın *Homo Ludens* adlı kitabında ele aldığı oyun kuramı çerçevesinde incelenecektir. Bu üç eser, Huizinga'nın oyun kuramında ortaya koyduğu bilmece, yarışma ve törenin oyunsal karakterine iyi birer örnek teşkil ettiği için seçilmiştir. Çalışmada model olarak alınan üç eserin yalnızca muhâvere bölümleri üzerinde durulacaktır. Seçilen muhâvereler, konusunu günümüz insanının yaşantısından almıştır. Bu çalışmayla Karagöz muhâvereleri ile modern insanın meseleleri arasındaki ilişki oyun kuramı ekseninde incelenmeye çalışılacaktır.

Anahtar Kelimeler: Karagöz, Hacivat, Johan Huizinga, oyun kuramı, muhâvere

Abstract

In his book named Homo Ludens, Johan Huizinga analyzes the nature and meaning of play/game as a cultural phenomenon. He investigates the connection between play and law, war, wisdom, poetry, philosophy, art and the relationship of play with language. Play is an element that accompanies culture, and existing exists in and before culture; it is the basis and a factor of culture. The roots of activities such as worship, ritual, trade, hunting, crafts, dance are based on play. According to Huizinga, each play has its own rules and the boundaries of the temporary world drawn with these rules determine the playing field. Karagöz includes many play elements such as riddles, ceremonies, competitions, rivalry, race and squabble. In Karagöz plays, religious ceremonies, holidays, customs, political satires, poems, lyrics, myths and cunning are exhibited. According to Huizinga's game theory, elements that make up cultures such as festivals, legends, competitions, riddles, poetry, and competition are games. In this context, Karagöz is not only a shadow play, but also includes language plays, ritual plays, and wisdom plays. In Karagöz, the playing field is not determined only by the curtain; the borders where the rules of ceremony, competition and

poetry are drawn are also separate playgrounds. In this study, three discourses from Ünver Oral's book named "Günümüzden Karagöz-Hacivat Söleşmeleri" are analyzed within the frame of Johan Huizinga's game theory from his book *Homo Ludens*. These three works have been chosen because they set as an example for the playful characteristics of riddle, competition and tradition of which Huizinga had presented on his game theory. In the study, only the conversation parts of the three works taken as models will be emphasized. The chosen conversations took their subject from the lives of today's human beings. In this study, the relationship between Karagöz conversations and the situation of modern people will be tried to be examined on the axis of game theory.

Keywords: conversation, game theory, Hacivat, Johan Huizinga, Karagöz

Giriş

Johan Huizinga *Homo Ludens* adlı kitabında oyun kavramı üzerine tartışır, oyunun kültürden daha eski olduğunu söyler. Ona göre insan toplumunun ilk büyük faaliyetleri oyunla iç içedir. Dil, ibadet, ritüel, savaş, hukuk, hikâye anlatıcılığı, şiir sanatı, yarışma, bilmece özü itibariyle birer oyundur.

Av gibi hayati ihtiyaçların giderilmesini sağlayan faaliyetler de arkaik topluluklarda oyun biçimine bürünür. Her topluluğun adaletin temini için kullandığı kutsal alan, mahkemenin etrafını çevreleyen avlu; oyun alanını simgeler. Her dava; bir yarış, atışma, savaş ve müsabaka sayılır. Önceden belirlenmiş, katı kurallarla çizilen dairede kazanan ve kaybeden belirlenir (Huizinga, 2017).

İlkel av törenlerinde gördüğümüz büyü, maske ve dansla gelişen oyun, insanoğlunun doğaya karşı durmasını ve insanlar arasındaki duygusal bağların gelişmesini sağlar. (Nutku, 1985). İletişim kurmak, avlanmak, dans etmek, büyü yapmak oyun ile ilgilidir.

Dinî bayramlar esnasında bilgi yarışmaları yapılır. Kurban ayinini yönetenler birbirlerine sırayla bilmece sorar. Bilmecenin kutsal karakteri ayinsel metinlerde hayat memmat sorunu bir bilmece olarak sunulur. Kimsenin cevap veremeyeceği bilmeceyi sormanın bilgelik sayıldığı bu yarışmalarda cevap verenin hayatı çözüme bağlıdır (Huizinga, 2017).

Huizinga'nın oyun kuramında bilmeceler, törenler ve yarışmalar birbiriyle iç içe geçen oyun faaliyetleridir. Hoşça vakit geçirmenin ötesinde ibadet, bilgelik, sınama, rekabet gibi anlamlar ifade eder. Karagöz gölge oyunu da bayramlarda, ramazan gecelerinde oynatılır. Hoşça vakit geçirmenin ötesinde bilgelik, sınama, rekabet, eleştiri gibi pek çok oyunsal anlamı barındırır.

Karagöz oyunu mukaddime, muhâvere, fasıl ve bitiş bölümlerinden oluşur. Ünver Oral *Günümüzden Karagöz-Hacivat Söyleşmeleri* adlı kitabında günlük bir gazetenin ramazan sayfası için hazırlanmış Karagöz-Hacivat muhâverelerine (söyleşmelerine) yer verir. Muhâvereler genel olarak Karagöz oyununun iki başkişisi olan Karagöz ile Hacivat arasında geçer. Asıl oyun ile ilgisi olmayan bu bölüm, gülünç sözler ve durumlardan oluşur; yanlış anlamalarla gelişir (Sönmez, 2013). Bu bakımdan muhâvereler oyun kavramı ile ilgili pek çok malzeme barındırır.

Makalenin ilk bölümünde Huizinga'nın oyun kuramı üzerinde durulacak, ikinci bölümünde ve üçüncü bölümünde ise Ünver Oral'ın *Günümüzden Karagöz-Hacivat Söyleşmeleri* adlı kitabında yer alan üç muhâvere; *Bilmece*, *Güfte Yarışması*, *Soba Töreni* Huizinga'nın *Homo Ludens* adlı kitabında ele aldığı oyun kuramı çerçevesinde incelenecektir. Bilmece, tören ve yarışmanın birer oyun olarak yapısı, kuralları, içeriği ve özelliklerini ortaya seran bu üç muhâvere, oyun olgusuna çarpıcı bir biçimde örnek teşkil etmektedir.

Huizinga'nın Oyun Kuramı

Huizinga; insan uygarlığının oyun olarak, oyunun içinde ortaya çıktığını ve geliştiğini öne sürer. İlkel topluluk kendine dünyanın esenliğini güvenceye alma olanağı sağlayan kutsal ayinlerini, adaklarını, bağışlarını ve törenlerini basit oyunlar biçiminde gerçekleştirir. Ona göre, kutsal eylem her açıdan oyundur, katılanları başka bir evrene götürür (Huizinga, 2017).

“Anadolu seyirlik oyunları kış yarısı, hayvan yavrularının doğması, bitkisel yaşamın uyanması veya uykuya dalması, hayvanların çiftleşmesi gibi olgulara yönelmiştir” (And, 1962, s. 7). Anadolu köylüsü eski çağlardan beri oyunlar oynar. Ölüp dirilme törenleri, kış dönümü ile yaz dönümü ritüelleri oyun biçiminde gerçekleşir. Oyun bereket, şenlik olması için oynanır. Anadolu köylüsünün oynadığı oyunlar törensel ve büyüsel nitelikli oyunlar ile eğlence nitelikli oyunlardır (Karadağ, 1995).

Oyun bilgelik, beceri, güç gerektirir; alışıldık dünyayı dışarıda bırakır ve kendine özgü kurallar yaratır: “oyun masum bir etkinlik değildir. Çağlar ötesinden gelir ve kaynağını kutsal kavramlardan alır. Oyunların çoğunluğu ayinsel törenlerden ve dinsel eğitimlerden doğmuştur” (Attali, 2004, s. 148).

Çocuk oyunları; dinî ayinler, şölenler, festivaller, müsabakalar gibi unsurları da içinde barındırır. Birçok önemli devlet adamı satranç oynayarak karar almıştır ve iyi satranç oyuncuları devletin üst makamlarına getirilmiştir (Şahin, 2013). Oyun bir sınavı geçmek, bir savaşı kazanmak, bir ödül elde etmek ya da esenlik bulmak

amacıyla oynanır. Oyun; bir şey için mücadeledir, oyuncular ve izleyiciler arasında gerilim ve heyecan yaratır.

Eski Hindu yaratılış ilahilerinde bildiğimiz dünya, Tanrı'nın oyununun bir sonucudur: "İllüzyon sanatının en büyük ustası olarak görülen Tanrı'nın bütün hüneri, sakla-ve-bul (hide-and-seek) oyunundan hoşlanıyor olmasında gizlidir" (Dursun, 2014, s. 21-22). İnsanlar da bu oyunun içinde rolünü oynamaktadır.

Bütün halklar oyun oynar ve bu faaliyetlerini birbirlerine oldukça benzeyen biçimler altında yapar:

Oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli 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 veya faaliyettir (Huizinga, 2017, s. 53).

Huizinga, oyunu bir oyun sahası içinde düşünür. Bu saha ille de bir futbol sahası ya da çocuk parkı olmayabilir. Mekânsal sınırlar tasavvur edilmiş de olabilir. İki kişi arasında geçen kelime oyunları da belirli bir zaman ve mekânda geçer. Huizinga'ya göre şiir de bir oyundur (Yücel, 2014).

Edebi yetenek ve hayal gücü oyundaki eylemlerden beslenir. Hikâye anlatıcılığının kaynağı, oyundur (Bateson&Martin, 2014). Hikâye anlatma faaliyeti boyunca anlatıcı ile dinleyici, sınırlarını kendilerinin çizdikleri bir oyun alanının içine girer. Bu oyun alanında kurallar ve düzen hüküm sürer.

Hikâye anlatma sanatı, bilmece oyunu, yarışma, ritüel oyuncular arasındaki bir anlaşmaya dayanır: "Her müsabakanın kökeninde oyun vardır; bir gerilime son veren ve hayatın olağan akışına yabancı olan bir şeyi belirli bir zaman ve mekân içinde, bazı kurallara ve belli bir biçime uygun olarak gerçekleştirmeye yönelik bir anlaşma vardır" (Huizinga, 2017, s. 149).

Huizinga, bir bilmecenin cevabının ne düşünerek ne de mantıksal bir akıl yürütmeye bulunabileceğini söyler. Ona göre cevap aniden gelir ve soru yüzünden eli kolu bağlanan kişi aniden kurtulur. Doğru çözüm soru soranı aniden güçsüz bırakır. Her sorunun yalnız bir cevabı bulunur ve cevap ancak oyunun kuralları biliniyorsa bulunabilir (Huizinga, 2017).

Müsabakalar bir oyun düzeni içinde gerçekleşir. Müsabakalarda kazanma arzusu ağır basar. Kimin kazandığı kimin kaybettiği belirlenir. Kazanan kişiye ödül verilir. Müsabakalar belli bir zamanla sınırlıdır. Her müsabakanın kuralları ve kurallarla çevrili bir oyun alanı olur.

Şiir, oyun biçimi altında gelişir. Her ilkel şiir; aynı zamanda ibadet, törensel eğlence, toplu oynanan oyun, hayat bilgisi, bilmece ve bilmecenin çözümü, bilgeliğin

öğretilmesi, büyücülük, kâhinlik, öngörü ve yarışma olarak kabul edilir: “Karşımızda ister efsanevi, epik, dramatik veya lirik bir ilham; ister ilkel efsaneler; isterse de günümüz romanı olsun, bilinçli veya bilinçsiz amaç hep kelime aracılığıyla, dinleyici (veya okuru) soluk soluğa tutan gerilimi kışkırtmaktır” (Huizinga, 2017, s. 182).

Florida’da tatil yapmak, pul biriktirmek, roman okumak, satranç oynamak ya da trombon çalmak oyun alanına girmektir. Oyun eğlenmek amacıyla oynanır ancak sadece boş zaman etkinliği değildir. Oyun oynamanın temelinde engelleri aşma arzusu vardır ve bu arzunun tatmini oyuncuya haz verir (Suits, 2012). Oyun, gündelik hayatımızın bir parçası olarak karşımıza çıkar. Bir sorunun yanıtını düşünürken pazarlık yaparken ya da bir sınava çalışırken oyun oynarız.

Zekâ oyunları, bilmeceler, yarışmalar, törenler oyun örnekleridir. Bunlar sabit kurallara bağlıdır ve soru-cevap biçimindedir. Huizinga’ya göre oyunsal rekabet, kültürden daha eskidir ve arkaik kültür biçimlerinin gelişmesinde bir maya gibi etki eder. İbadet, kutsal oyun içinde serpilir. Şiir, oyundan doğar ve oyunsal biçimler sayesinde yaşamaya devam eder. Müzik ve dans ortaya oyun olarak çıkar (Huizinga, 2017). Oyun, insan faaliyetlerinin içinde kendine özgü dünyasını yaratır.

Bu çalışmada oyunun bilmece, yarışma ve törensel karakterine yoğunlaşılacaktır. Model olarak alınan Karagöz oyunlarının muhâvere bölümlerinde de bu üç oyun alanı üzerinde durulacaktır. Bilmeceler, yarışmalar ve törenler gündelik hayatın içinde belirli sınırlarla çevrelenmiş, kurallı bir alan inşa eder.

Huizinga'nın Oyun Kuramı ve Karagöz Muhâvereleri: *Bilmece*

Huizinga *Homo Ludens*'te bilmecenin köken itibariyle kutsal bir oyun olduğunu ve oyunu ciddi hayattan ayıran sınırın ötesinde yer aldığını söyler. Bilmece, toplum ilişkileri içinde kurala bağlanmış yarışma unsuru olarak ya da eğlendirici bir oyun olarak birçok ritmik biçimli metinde yer alır (Huizinga, 2017).

Bilgi ve bilgelik alanındaki müsabakalar, uygarlığın ilk aşamalarından beri varlığını sürdürür. Cevabı bulunamayan bilmeceler, yaşamın sırrını da içinde taşır. Bilmece; düğümleri çözmek, labirentleri aşmak, mitsel bir yolculuk yapmak, çeşitli sınamalardan geçmek demektir.

Bir şeyi bilmek büyü bir güce sahip olmak anlamına gelir. Her bilgi, ilkel insan açısından dünyanın düzeniyle ilişki içindedir; büyücülük gücüne ulaştıran bir sır, kutsal bir bilimdir. Kutsal bilgi yarışmalarının kökeni ibadetlere dayanır. Dinsel bayramlar esnasında bilgi yarışmaları yapılır. Kurban ayinini yönetenler birbirlerine sırayla soru sorar. Bu sorular birer bilmecedir, biçim ve yapı olarak bugün oynanan bilmecelere benzer (Huizinga, 2017).

Bilmece çözmek zorlu bir oyundur. Bilgelik, beceri, zekâ gerektirir. Bilmeceler kafa karışıklığı ve ikilik yaratır. Mitte Oidipus, hiç kimsenin doğru cevap veremediği Sfenks'in bilmecesini çözdüğünde şehri kurtarır ve kral olur. Masallarda bilmeceyi çözen kahraman, padişahın kızını yahut kutsal bir mücevheri kazanır veya ölümden kurtulur. Hikâye anlatmak gibi bilmece çözmek de yaşamı elde etmekle ilgilidir.

Daidalos, bir deniz kabuğunun yivleri içinden iplik geçirme gibi bir problemle karşı karşıya kaldığında, bu sorunu ipliği bir karıncaya bağlayarak çözer. Huizinga burada, teknik sınavanın bilmeceyle bağlantısının ortaya çıktığını belirtir. Ona göre iyi bir bilmecenin çözümü, zihnin çarpıcı ve beklenmedik bir kısa devre yapmasında yatar (Huizinga, 2017).

Tiyatro da özü itibarıyla bir oyundur, kendine özgü kuralları olan kutsal bir oyun alanı yaratır ve kendi sınırları içinde geçici bir dünya kurar. Karagöz oyunlarında da bilmeceler Karagöz ve Hacivat'ın bilgi, beceri ve zekâsını; amaçladıkları eleştiriyi, taşlamayı ortaya koyar. Karagöz ve Hacivat birbirlerine bilmece sorarken içinde buldukları dünyanın dışında bir oyun evreni yaratır ve bildik dünyanın problemlerini, işsizliği, parasızlığı askıya alır. Oyunun kuralları etrafında yeni bir dünya inşa eder.

Bilmece adlı Karagöz oyununda Karagöz ve Hacivat oturmaya parka gider ve gündelik sıkıntılardan uzaklaşmak için bir bilmece oyunu oynamaya başlar:

KARAGÖZ: Hay hay, kasvetli şeyler konuşmayalım.

HACİVAT: Bak aklıma geldi! Hoşça vakit geçirmenin bir yolu da karşılıklı bilmece sormaktır.

KARAGÖZ: Köftehor, yine beni kandırdın ama evvelâ ben soracağım.

HACİVAT: Efendim sohbetimizi daha renklendirelim. Meselâ bak şurada kahvehâne var, ben bilemezsem sen bana çay ısmarla, sen bilemezsen bana sen çay ısmarla!

KARAGÖZ: Hay hay, çayı anladım da kim kime ısmarlayacak onu anlayamadım Hacı Cavcav? Neyse, çaycı bilir. Ben başlıyorum.

HACİVAT: Hadi kolay gele, başla Karagöz'üm! (Oral, 2002, s. 59).

Oyun verdiği zevkten ötürü oynanır. Oyun gündelik hayatın içinde bir kesinti, bir rahatlama meşguliyeti olarak görülür. Hayatın bir tamamlayıcısıdır, boşluklarını doldurur (Huizinga, 2017). Oyun yalnızca sonsuz özgürlüğün aracı değildir, oyunun eğlendirmek gibi pragmatik bir amacı da vardır (Ecevit, 2011). İnsanlar oyun oynayarak zamanı yumuşatır, hayatın katı gerçeklerinden kendilerini uzaklaştırır (Emre, 2006).

Oyun başlar ve biter, oyunun zamanı ve belli sınırlarla çevrili bir mekânı vardır: “Oyun ‘gündelik’ veya ‘asıl’ hayat değildir. Oyun, bu hayattan kaçarak, kendine özgü eğilimleri olan geçici bir faaliyet alanına girme bahanesi sunar” (Huizinga, 2017, s. 26). Her oyun önceden belirlenmiş kurallar çerçevesinde oynanır. Oyun alanında belirli bir düzen hüküm sürer. Kuralların ihlali oyunu bozar:

Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır (Huizinga, 2017, s. 29).

Oyunda da Karagöz ve Hacivat bilmece sormaya başladıklarında büyümlü bir oyun alanı yaratır. Park; kurallarla çevrilmiş, kendine özgü bir dünyaya dönüşür. Sadece dinlenen, eğlenilen bir mekân değil aynı zamanda savaşılan, rekabet edilen bir meydan olur.

Hacivat, oyunun kurallarını koyarken oyun alanının sınırlarını da belirler ancak koyduğu şart ile bilmeceyi bilse de bilmese de kazanç elde edeceği bir düzen kurar. O devamlı kâr etmek için çabalar. Metin And *Dünyada ve Bizde Gölge Oyunu* adlı eserinde Hacivat hakkında şöyle söyler:

İşi yapmaktan çok o işin girişimcisidir. Karagöz'ün tam tersine, iş adamıdır. Salıncak işinde ortağı Karagöz'le kazancı ikiye değil üçe pay etmeyi akıl eder: Bunlardan biri kendisine, ikincisi Karagöz'e üçüncüsü ise onarım, aşınma v.b. payı olarak ayrılacaktır (And, 1977, s. 300).

Hacivat kâr elde edeceği bir oyun düzeni içinde hareket eder. İlkel müsabakalarda oyuna giren kişi canı için savaşırken modern dünyada oyuncu, maddi kazanç için rekabet eder. Karagöz ve Hacivat sırayla birbirine bilmece sorar:

KARAGÖZ: Parmağı var canı yok, damarı var kanı yok?

HACİVAT: Efendim, bu, eldiven! Bir çay kazandım. Şimdi iyi dinle!

KARAGÖZ: Pataklarım ha, kolay sor!

HACİVAT: Karagöz'üm, girdiği evde kıymetli bir şey bulamayan hırsız ne çalar?

KARAGÖZ: Köftchor, şimdi, bu bilmece mi?

HACİVAT: Canım niye olmasın, tâbi bilmece...

KARAGÖZ: Ne çalar?..

HACİVAT: Efendim, ben sana soruyorum.

KARAGÖZ: Kerata, ben kendime soruyorum. Belki boş bulunup cevabını söylersin diye sesli düşündüm. Şey, hırsız boş eve mi girmiş?..

HACİVAT: Değil efendim, ama kıymetli bir şey bulamamış... Yine de bir şey çalmış, acaba ne?..

KARAGÖZ: Hacı Cavcav, bu hırsız acemi mi imiş?

HACİVAT: Allah müstehakını versin, eve beraber girmedik ya! Ne bileyim, acemi mi...

KARAGÖZ: Pataklarım ha! Hırsız iyice tanımadan ne çaldığını nasıl bulacağım. Peki, çaldığı şeyi cebine mi koymuş, yoksa çuvala mı?

HACİVAT: Elinin körüne koymuş... Tamam, bilemedin... Bir çay daha kazandım, iki oldu. Sıra sende!..

KARAGÖZ: Bu soracağımı bilirsen iki çay kazanırsın, bilemezsen dört çay ısmarlarsın, tamam mı?

HACİVAT: Pekâla kabul... (Oral, 2002, s. 59-60).

Her oyunun kazananı ve kaybedeni olur. İlk turu bilgi ve zekâsıyla Hacivat kazanır, hem Karagöz'ün sorduğu bilmeceyi bilir hem de Karagöz'ün bilemeyeceği bir bilmece uydurur. Karagöz ise lafı dolandırarak bilmeceyi bilmeye çabalar, ipucu elde etmeye çalışır ama başarılı olamaz.

İkinci turda ise Karagöz; yeni kural koyar, kimin ne kazanacağını belirler ancak bu kurallarda da kurnazlık hüküm sürer:

Kurnazlık devingen olmanın önceden kestirilemeyen bilimidir, uygulamada etkinliğin, eylemde başarının araştırılmasıdır. En beklenmedik olaylara hemen bir göz atıp onları çarçabuk kavramayı gerektirir. Kurnazın kulağı her zaman kırıktır. Durmaksızın alternatif yolları düşünür ve değerlendirir (Attali, 2004, s. 157).

Karagöz kendisinin daha fazla kazanacağı, kurnazca bir düzen yaratır. Kurala göre karşısındaki iki kazanırken kendisi dört kazanacaktır. Bu turu da kaybetmemek için Hacivat'ın taktiğini uygular, soru ve cevapları uydurarak hile yapmaya çalışır:

KARAGÖZ: Dur biraz düşünüp uydurayım.

HACİVAT: Canım uydurmak olur mu?

KARAGÖZ: Tepelerim ha, sesini çıkarma! Tamam, iyi dinle!.. Şey, ağzımızda cik cik öten meyva hangisidir?

HACİVAT: Karagöz'üm bu bilmece mi?

KARAGÖZ: Bilmece zâhir... Yirmiye kadar sayıyorum.

HACİVAT: Şey, bilâder, böyle bilmece olur mu?

KARAGÖZ: On altı, on yedi, on sekiz, on dokuz, yirmi! Hem de nasıl olur kerata! Bâdemcik dediğimiz zaman bâdem ağzımızda cik cik diye ses çıkarmaz mı? Sen şu çay paralarını bana ver de gidip akşama ekmek alayım.

HACİVAT: Al şu parayı ama bunun acısını çıkarırım (Oral, 2002, s. 60).

Her oyun belirli bir zaman ile sınırlıdır; gerilim ve heyecan yaratır. Karagöz de Hacivat'ın cevabını beklerken geçen süreyi sayarak rakibinin dikkatini dağıtır, gerilimi ve heyecanı attırır. *Bilmece* oyununun galibi Karagöz olur. Karagöz, uydurma bir bilmece sorarak ve kuralı değiştirerek oyunu kazanır.

Tavşan ile kaplumbağa masalında, kahraman rolünü koşuyu bir aldatmaca sayesinde kazanan kötü oyuncu elde eder. Birçok efsane kahramanı, hile ile veya dışarıdan gelen bir yardım sayesinde zafer kazanır. Theseus, Ariadne'nin ipi aracılığıyla labirentin çıkış yolunu bulur. *Mahâbhârata*'da, Kaurava ailesi zar oyununu bir yutturmaca sayesinde kazanır (Huizinga, 2017).

Huizinga *Homo Ludens*'te kurnazlığın yeni bir oyunsal biçim ürettiğini belirtir. Karagöz de galibiyet için son bir hamle yapar, yeni bir oyun biçimi yaratır ve hile ile oyunu kazanır. *Bilmece* adlı Karagöz oyununun muhâvere bölümü; içerdiği kurnazlık, hile, mücadele ve kurallarıyla oyunun karakterini ortaya koyan önemli bir örnektir.

Huizinga'nın Oyun Kuramı ve Karagöz Muhâvereleri: Güfte Yarışması

Huizinga *Homo Ludens*'te bilmeceler gibi yarışmaların da yapı itibarıyla birer oyun olduğunu dile getirir:

Cesaret veya dayanıklılık, beceri veya bilgi, böbürlenme veya hile yarışılır. Bir güç sınaması veya bir şaheser yaratılması önerilmektedir; ya bir kılıç yapılacak ya da mısra döktürülecektir. Cevabı aranacak sorular sorulacaktır. Yarışma bir hakaret, bir bahis, adli bir duruşma, bir adak veya bir bilmece biçimine bürünebilmekte, bütün bu görüntülerin altında, özü itibarıyla bir oyun olarak kalmaktadır (Huizinga, 2017, s. 148).

Ortaklaşa hayat biçimleri, oyunsal faaliyetler şeklinde ortaya çıkar. Yarışmalar, törenler, kurban ritüelleri; rekabet ve mücadeleye dayalı, kurallı, kutsal bir alan ile çevrili oyunlardır. Şiir yarışmaları da yapısı ve oluşumu itibarıyla birer oyun alanı yaratır. Bu yarışmalarda söz söyleme becerisi, hayal gücü sınanır.

Bir rakibi geçmenin hedeflendiği bir müsabaka gibi uygulanan arkaik şiir, mistik ve ustalıklı bilmece yarışmalarına benzer. Bilmece yarışmalarının bilgelige neden olması gibi, şiir oyunu da güzel söze yol açar. Her ikisi de, kutsal veya tamamen şiirsel terminolojiyi ve simgeleri belirleyen oyunsal kurallar sisteminin egemenliği altındadır. Kutsallık ve şiirsellik iç içe geçer. Bilmece ve şiir yarışmaları; kullanılan

özel dili anlayabilen, sırta vakıf kişilerden oluşan bir çevreyi varsayar (Huizinga, 2017).

Huizinga'ya göre şiir dilinin imgeler aracılığıyla gerçekleştirdiği şey bir oyundur. Şiir dili, özel imgeler aracılığıyla gündelik dilden ayrılır. Her imgenin yaratımı bir oyun içerir. Şiir dili bilgelik ifade eder; sanatlı, mecazlı yeni bir dünya kurar. Bildik dünyanın dışına çıkar.

Güfte Yarışması oyununda da Karagöz ve Hacivat, bir şiir yarışmasına katılma planı yaparken kurallarla çevrili bir oyun alanı yaratır. Pencerenin iki yanında konuşurken aynı zamanda zorlu bir müsabakanın içine girer, şiir yazabilmek için mücadele eder:

HACİVAT: Karagöz'üm bu bir sanatçılar yarışması...

KARAGÖZ: Arabuluculuk mu yapacağız?

HACİVAT: Ne demek o?..

KARAGÖZ: "Saatçilerin barışması" dedin ya...

HACİVAT: İki saatlik zamanımız kaldı. Birkaç güfte yapacağız.

KARAGÖZ: Bizde kıyma yok, getirdin mi?

HACİVAT: Kıyma ne olacak...

KARAGÖZ: Kerata, zaten ağzım sulandı, pataklarım ha! "Birkaç köfte yapacağız." demedin mi?

HACİVAT: Hey köfte boğazında kalsın!

KARAGÖZ: Aman Hacı Cavcav, köfte olsun da boğazımda kalsın!

HACİVAT: Canım güfte, yâni şiir yazacağız, para kazanacağız (Oral, 2002, s. 38).

Karagöz ve Hacivat şiir yarışması hakkında konuşurken aynı zamanda dil oyunları oynar. Yanlış anlamalarla, ses benzerlikleriyle başlattıkları oyunu sürdürür: "Dilin yaratıcısı olan zihin, oyun oynayarak, maddeyle düşünülen şey arasında sürekli olarak gidip gelmektedir. Soyutun her ifadesinde bir simge vardır ve her simge de bir kelime oyunu içermektedir" (Huizinga, 2017, s. 22).

Karagöz'de dil sürçmeleri, tekrarlar, hatalı kelimelerle toplumdaki çarpıklıkların ironisi yapılır. Dil oyunları ile oyunun eleştirisi ortaya konur:

Dil, Karagöz ve Orta oyununda kişilerin özelliklerini vermeye yararsa da, bu görevi çok önemsizdir. Önemli olan dilin kendi başına bir konu olmasıdır. Seyirciyi dürtükleyen, sürükleyen, onu yadırgatan, tedirgin eden anlamsız uyumsuz sözler, uydurma deyişler, uyumsuz seslerle kendi başına nesnedir,

hatta oyunun her şeyidir. Lafçılık, ad oyunu, cinas oyunu gibi pek çok söz oyunu yapılır (Kent Oyuncuları, 2013, s. 61)

Güfte Yarışması oyununda da maddi kazanç elde etmek amacıyla çalakalem ortaya koyulan şiir, güfte, şarkı gibi sanat eserlerinin ödüllendirilmesi eleştirilir. Dil tekrarları, yanlış anlamalar aracılığıyla gerçek yeni bir yüzle gösterilir. Oyun içinde oyunlarla toplumsal düzenin aksayan yönlerine ayna tutulur.

Şiir, bilmece, yarışma birer oyundur ve kazanmak için oynanır. Her oyunun kuralları, kazananı ve kaybedeni olur. Oyuncunun kazanma arzusu hile, kurnazlık, aldatma gibi faktörleri ortaya çıkarabilir. Kuralın ihlali oyunu bozar, oyuncuları oyunun büyülü dünyasından alır.

Müsabakalarda güç veya beceri, bilgi veya zenginlik, iyi kalplilik veya mutluluk, doğum veya çocuk sayısı açısından birinci olabilmek için yarışılır. Beden gücü, silah, deha, büyük sözler, övünme, palavra, hakaret yardımıyla veya zar fincanıyla hatta hile ve aldatmacaya başvurarak mücadele edilir (Huizinga, 2017).

Oyuncu bir kazanç elde etmek için yarışmaya katılır. Bir ödül, zafer, eş, hazine, para, kupa, ün kazanmayı hedefler. Ödülün büyüklüğü, yarışmanın zorluğu gerilimin dozunu arttırır. Oyun heyecan verir. *Güfte Yarışması* oyununda da Karagöz ve Hacivat para kazanmak amacıyla şiir yarışmasına katılmak ister:

KARAGÖZ: Öyle söylesene... Paralar, paracıklar... Ben şiir yazarım Hacı Cavcav!

HACİVAT: Tabii yazarsın, şimdi herkes yazıyor.

KARAGÖZ: Parayı peşin getirseydin ya...

HACİVAT: Canım kazanmadan para verirler mi? Bir sanat dergisi müsabaka, yâni yarışma açmış, biz de katılacağız.

KARAGÖZ: Pislikte mi yatacağız?

HACİVAT: Yâni bu şiir yarışmasına iştirak edeceğiz.

KARAGÖZ: Âmin, âmin...

HACİVAT: Senin yazacağın şiir beğenilirse para kazanacağız, hem de meşhur olup şiir satacağız.

KARAGÖZ: Sen niye yazmıyorsun?

HACİVAT: Ben yazarsam kaybederiz. Çabuk yazılan, kolay anlaşılan şiir olacak... Sen söyle, yazıp hemen götüreyim (Oral, 2002, s. 38).

Karagöz ve Hacivat şiir yarışması hakkında konuşurken aynı zamanda şiir yazar. Huizinga'ya göre şiir yazmak imgelerle, kurallarla, söz sanatlarıyla örülü bir

oyun alanı yaratmaktır. Şiir yazmaya çalışan şair, oyun alanına girer. Karagöz ve Hacivat da *Güfte Yarışması* oyununda şiir yazarken dil oyunları, mecaz ve ironiyle örülü bir oyun alanı inşa eder. Şiir yazarken aynı zamanda oyun oynar:

KARAGÖZ: Bu şiir ne hakkında olacak?

HACİVAT: Ne olursa olsun ama çabuk olsun...

KARAGÖZ: Aman, köfte yarışı çok hoşuma gitti. Güzel paracıklar, gelsin paracıklar... Oh oh oh... Cıklar, cacıklar, daracıklar...

HACİVAT: Aferin Karagöz'üm! Çok fantastik bir giriş oldu. Kâfiyelerin de çok modern...

KARAGÖZ: Hâfiyelerim çok mu model?

HACİVAT: Değil efendim, yâni şiirin çok güzel oluyor.

KARAGÖZ: Hangi şiirim?..

HACİVAT: Söyledin ya!..

KARAGÖZ: Pataklarım ha, daha başlamadım.

HACİVAT: Başladın ama farkında değilsin Karagöz'üm! Yazıyorum, sen devam et! (Oral, 2002, s. 38-39).

Huizinga'ya göre birinci olmaya yönelik tutkulu istek, toplumun bu arzuya sunduğu tatmin olanakları kadar çok sayıda biçime bürünür. Bu alandaki mücadele biçimi de, yarışmanın ödülü ve bu mücadele esnasında gerçekleştirilen eylem kadar çeşitlilik kazanır. Karar; şansa, güce, beceriye veya kanlı çarpışmaya bırakılır (Huizinga, 2017).

Ödül ve ödül için mücadele oyunun karakteristik özelliklerinden biridir. Oyunda da, Karagöz ve Hacivat kazanma arzusuyla doludur. Birinci olmak ve para ödülünü elde etmek için güçlü bir istek duyar. Zafere ulaşmak için şiirin olgunlaşma sürecini, sanatsal çabayı, nitelikli eser üretme uğraşını atlayarak kısa yoldan sonuca ulaşmaya çalışır.

Karagöz ve Hacivat birlikte şiir yazarken şiirin konusunu, sanat değerini, biçimsel özelliklerini ötelere ve modern şiir adı altında basmakalıp sözlerden oluşan, özensiz bir şiir ortaya koyar. Oyun, maddi kazanç elde etmek amacıyla şiir yazma modasını ve nitelikli eserler yerine niteliksiz eserleri ödüllendiren yarışma geleneğini gülünçleştirir. Gündelik bir dille, pragmatik hedeflerle yazılmış modern şiirleri alaya alır.

Oyunda Karagöz ve Hacivat şiir geleneğinin içinin boşaltılmasını, şairlik vasfının değer kaybedişini parodileştirir. *Güfte Yarışması* adlı Karagöz oyununun

muhâvere bölümü; içerdiği alay, rekabet ve ödülle Huizinga'nın çerçevesini çizdiği oyun kavramının yapısını, özelliklerini açığa çıkaran önemli bir örnektir.

Huizinga'nın Oyun Kuramı ve Karagöz Muhâvereleri: Soba Töreni

Huizinga'ya göre ritüeller, törenler, şöenler birer oyundur. İlkel topluluk kutsal ayinlerini, adaklarını oyun biçiminde gerçekleştirir. Efsane ile ibadetin kaynaklarından düzen ve hukuk, ticaret ve endüstri, sanat ve zanaat, şiir ve bilim gibi kültür hayatının büyük faaliyetleri doğar. Bu faaliyetlerin kökleri oyunsal eylem alanında bulunur (Huizinga, 2017).

Oyun ile tören arasındaki bağ, tiyatronun kökeninde de görülür. Antik Yunan'da tiyatro, Dionisos törenlerinden doğar. Dionisos, yaşam ve ölümün tanrısıdır. Onun için söylenen koral ezgiler, dram sanatını yaratır. Dionisos adına düzenlenen bu şenliklerde onun yeniden doğuşu oyunlarla canlandırılır (Nutku, 1985).

Tören, önceden belirlenmiş bir süre ile sınırlıdır. Esenlik sağlamak, başarılı olmak, güç temin etmek için yapılır. Törenin kurallarını bozmak, oyunun inşa ettiği geçici dünyayı bozmak anlamına gelir. Tören yapılan alan, kutsal kabul edilir. Dualarla, adaklarla örülür. Törenin kurdele kesmek, şiir okumak, söylev vermek gibi aşamaları olur.

Bir oyun ile kutsal eylem arasında hiçbir biçimsel fark yoktur ve kutsal yer de oyunun meydana geldiği yerden biçimsel olarak farklı değildir. Tapınak, kurban alanı, tören meydanı, mahkeme, spor salonu hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır. Kendine özgü kurallarla çevrelenmiş, ayrı bir dünya kurulmuş yerlerdir (Huizinga, 2017).

Karagöz ve Hacivat da *Soba Töreni* oyununda bir tören inşa ederken aynı zamanda bildik dünyanın dışında, kendine özgü kuralları olan bir oyun alanı yaratır:

KARAGÖZ: Şimdi oturdum, ne anlatacaksan anlat!

HACİVAT: Ne anlatayım, benim işler bildiğin gibi hep aynı... Sen anlat bakalım, geçen gün kucaklayıp götürdüğün soba iyi ısıtıyor mu?

KARAGÖZ: Ne bileyim ısıtıyor mu? Kurduk, tören yaptık, kaldırdık...

HACİVAT: Bir şey anlayamadım... Sobayı yakmadınız mı Karagöz'üm?

KARAGÖZ: Yaktık, yaktık da ondan sonra kaldırdık Hacı Cavcav!

HACİVAT: Bu işin içinde bir iş var? Herhalde bir defa yakıp kaldırmak için soba kurmadınız değil mi? Hele şunu baştan anlativer!

KARAGÖZ: Şey, mahalleden Tâhir Efendi bir daire almıştı ya... Kalorisi fenerli diye gelirken sobasını da, borularını da bize verdi.

HACİVAT: Oh oh, desene yine dört ayak üstüne düştün!

KARAGÖZ: Bilmeden yalan söyleme! Sobayı da, boruları da taşırken hiç düşmedim (Oral, 2002, s. 136-137).

Karagöz ve Hacivat'ın oyun dünyası yanlış anlamalarla örülür. Bu yanlış anlamalar Karagöz ve Hacivat arasındaki iletişimsizliği gözler önüne serer:

Oyunlarda, mahallenin temsil ettiği kitle kültürüyle, sarayın elit kültürü arasındaki toplumsal çatışma, Karagöz ve Hacivat arasında ortaya çıkan temel bir karşıtlık ilişkisiyle somutlanır. Bu karşıtlık genel itibarıyla dil katmanında billurlaşır. Bu noktada iletişimsizlik ve birbirine yabancılaşma temel motiftir (Pekman, 2012, s. 38).

Karagöz ve Hacivat'ın arasındaki iletişimsizlik, toplum yapısındaki iletişimsizliği ortaya koyar. Karagöz ve Hacivat, seyircisini eğlendirirken aynı zamanda düşündürür. İçinde toplumsal bir eleştiri barındırır. Hükümetlerin ciddiyetle tören düzenleme geleneğini alaya alır. Resmi törenlerin parodisini yapar.

Günlük hayatta sıradan bir olay olan soba kurma hadisesi oyunda resmi bir törene dönüştürülür. Karagöz'ün amacı sobadan faydalanmak değil tören yapmak olduğu için törenden sonra soba kaldırılır. Oyunda resmi törenlerin işlevsizliği ironik bir dille anlatılır:

HACİVAT: Canım öyle söylemek istemedim. Pekalâ, tören işi de ne oluyor?

KARAGÖZ: O işi de oğlum akıl etti. Şimdi her işletme açılırken tören yapmak âdetmiş... Hükümete karşı ayıp olmasın dedik...

HACİVAT: Efendim, tören masraflı şey...

KARAGÖZ: İyi ya, zâten biz de aile arasında tören yaptık... Seni çağırmadık diye yoksa darıldın mı Hacı Cavcav?

HACİVAT: Hah hah hah! Bunda darılacak ne var Karagöz'üm, sen devam et! (Oral, 2002, s. 137).

Oyun; tören geleneğindeki gösteriş, şatafat ve masrafı eleştirir. Karagöz "aile arasında" tören yaparak masraftan kurtulmaya çalışır. *Soba Töreni* oyununda kanıksanmış, alışkanlık haline getirilmiş toplumsal düzenin kuralları, normları ters düz edilir.

Karagöz oyunları gündelik yaşamın birer parodisidir. Gündelik yaşamda ciddiye alınan konulara Karagöz oyunlarında mizahla yaklaşılır (Tamdoğan-Abel, 2002).

Resmi törenler katı kurallar ve hiyerarşik bir yapıyla çevrilidir. Karagöz ve Hacivat da *Soba Töreni* oyununda bu hiyerarşiyi, yapıyı, sistemi aşındırır.

Karagöz ve Hacivat ciddi konuları alaya alırken de oyun oynar. Huizinga'ya göre oyun, ciddiyeti bozar: “Oyun fikri, bilincimizde ciddiyet fikrinin karşıtıdır” (Huizinga, 2017, s. 23). Oyunda Karagöz bürokratik törenlerin bütün aşamalarını yerine getirerek gülünç bir soba töreni düzenler:

KARAGÖZ: Hanım sobayı kurdelelerle bir güzel süsledi.

HACİVAT: Nazarlık asmadınız mı?

KARAGÖZ: Hayır, mezarlığa basmadık... Sonra oğlum bir kış şiiri okudu. Ben de sobanın aile içindeki yeri hakkında konuştum.

HACİVAT: Aman ne güzel!.. Yâni nutuk da attın!

KARAGÖZ: Bizde koltuk yok ki atalım. Neyse...

HACİVAT: Dur, sormayı unuttum. Odayı donatmadınız mı?

KARAGÖZ: Pataklarım ha, odaya kimin donunu atacağız? (Oral, 2002, s. 137).

Karagöz'ün töreninde tıpkı geleneksel bir resmi tören gibi kurdele kesme, şiir okuma, nutuk atma aşamaları yerine getirilir ancak Karagöz törenin ciddiyetini bozar ve bu törensel aşamaları dil oyunları ile alaya alır. Oyunda; nutuk atmak “koltuk” kelimesine, donatmak “donunu atmak” eylemine dönüşür. Oyun dilsel özellikleri ve olay örgüsüyle çemberine aldığı kişileri etkiler:

HACİVAT: Allah iyiliğini versin yine tersine anladın. Meraktan çatlayacağım, anlat çabuk?

KARAGÖZ: Köftehor, meraktan çatlayacak ne var! Hırsız-polis hikâyesi mi anlatıyorum?

HACİVAT: Bırak hırsız-polisi de şu açılış merâsimini anlat!

KARAGÖZ: Acıkmış Râsim'i mi anlatayım? Ben onu tanımıyorum ki...

HACİVAT: Değil efendim, yâni töreni anlatmaya devam et!

KARAGÖZ: Öyle söylesene!.. (Oral, 2002, s. 137).

Karagöz oyununda tören merakla dinlenen bir hikâyeye dönüşür. Karagöz oyunu eğlendirirken toplumsal düzenin aksayan yönlerine ayna tutar. Törenler, merasimler oyunda kurmaca bir yapı kazanır; işlevini, gerçekliğini, amacını yitirir. Hacivat ve Karagöz iletişim kuramadıkça sistemin içi boşalan yanlarını seyirciye, okura gösterir.

Soba Töreni adlı Karagöz oyununun muhâvere bölümü; içerdiği aşamalar, dil oyunları, mizah, merak ve alayla Huizinga'nın tören ile oyun arasında kurduğu bağı ortaya koyan önemli bir örnektir.

Sonuç

Huizinga'ya göre dil, ibadet, ritüel, avcılık, savaş, hukuk, hikâye anlatıcılığı, yarışma, şiir, bilmece gibi insan toplumunun ilk büyük faaliyetleri özü itibarıyla birer oyundur. Oyun alanının etrafı önceden belirlenmiş, kendine özgü kurallarla örülüdür ve oyun geçici bir dünya yaratır. Mahkemenin etrafını çevreleyen avlu, adaletin temini için kullanılan kutsal alan, tapınak, arena, savaş meydanı, spor salonu, satranç tahtası oyun alanını simgeler.

Karagöz oyununda da tören, bilmece, yarışma, atışma, rekabet, şiir, hikâye anlatıcılığı kendine özgü sınırlarla çevrili birer oyun alanı yaratır. *Bilmece* oyununda parkta birbirine sırayla bilmece sormaya başlayan Karagöz ve Hacivat, kurallarını kendilerinin belirledikleri bir oyun alanına girer. Bildik dünyanın sıkıntularından uzaklaşır ve geçici bir dünya inşa eder.

Karagöz ve Hacivat, oyunu kazanmak için mücadele eder. Uydurma sorularla, kurnazlık ve hile ile heyecan ve gerilimi arttırır. Oyun; beceri, hüner, bilgi gerektirir. Oyunda Karagöz ve Hacivat da bilmece çözme kabiliyetlerini yarıştırmıştır. Lafı dolandırarak, kuralları değiştirerek, ipucu elde etmeye çalışarak rekabet eder. Oyun, bir ödül için oynanır ve Karagöz kurnazlıkla ödülü kazanır.

Huizinga'ya göre yarışmalar; rekabete dayalı, kutsal bir alan ile çevrili oyunlardır. Şiir yarışmaları da yapısı itibarıyla birer oyun alanı yaratır. Bu yarışmalarda söz söyleme becerisi ve hayal gücü sınanır. Şiir yarışmaları; kullanılan özel dili anlayabilen, sırta vakıf kişilerden oluşan bir daireyi içine alır.

Huizinga, şiir dilinin imgeler aracılığıyla gerçekleştirdiği şeyin bir oyun olduğunu söyler. Ona göre her imgenin yaratımı bir oyun içerir. Şiir dili, özel imgeler aracılığıyla geçici bir dünya kurar. *Güfte Yarışması* oyununda da Karagöz ve Hacivat bir şiir yarışmasına katılma planı yaparken kendine özgü kurallarla çevrili bir oyun alanı yaratır. Şiir yazabilmek için mücadele eder.

Karagöz ve Hacivat şiir yarışması hakkında konuşurken dil oyunları oynar. Yanlış anlamalarla, dil sürçmeleriyle düzenin aksayan yönlerinin ironisini yapar. Şiir geleneğinin içinin boşaltılmasını, şairlik vasfının değer kaybedişini, maddi kazanç elde etmek amacıyla çalاکalem ortaya koyulan sanat eserlerinin ödüllendirilmesini alaya alır.

Huizinga'ya göre ilkel topluluk kendine dünyanın esenliğini güvenceye alma olanağı sağlayan kutsal ayinlerini, adaklarını ve törenlerini oyun biçiminde

gerçekleştirir. *Soba Töreni* oyununda da Karagöz ve Hacivat bir tören inşa eder ve bildik dünyanın dışında, kendine özgü kuralları olan bir oyun alanının içine girer.

Karagöz oyununda; oyun rahatlamak, eğlenmek için oynanırken aynı zamanda gerçekleri eleştirel bir açıdan yansıtmanın da bir yoludur. Karagöz ve Hacivat *Soba Töreni* oyununda sıradan bir olay olan soba kurma hadisesini nutuk atılan, şiir okunan, kurdele kesilen resmi bir törene dönüştürür.

Huizinga'ya göre oyun ciddiyet fikrinin karşıtıdır. Karagöz ve Hacivat da oyunda bürokratik törenlerin ciddiyetini bozar. Normları, yasaları, grameri ters düz eder. Hükümetlerin düzenlediği resmi törenlerin parodisini yapar. Toplumsal düzenin aksayan yönlerini dil hatalarıyla, yanlış anlamalarla gülünçleştirir.

Karagöz ve Hacivat'ın iletişimsizliği; devlet ile halk arasındaki iletişimsizliği, kopukluğu, yabancılaşmayı da meydana çıkarır. Sistemin, geleneğin yozlaşmış taraflarına ayna tutar. Gerçeği yeni bir yüzle ortaya koyar. Karagöz'de oyun ve dil aracılığıyla toplumun, devletin, düzenin, geleneğin kurduğu hiyerarşik yapı yerinden oynatılır.

Ele alınan Karagöz oyunlarının muhâvere bölümleri, Huizinga'nın oyun kuramında bahsettiği oyun olgusuna önemli birer örnek teşkil eder, oyunun karakterine dair çok fazla veri içerir. Oyun-bilmece, oyun-yarışma, oyun-tören bağını ortaya koyar. Gündelik hayatın birer parodisine dönüşen Karagöz oyunları toplumsal meselelere de temas eder.

Model alınan üç muhâvere, oyunun geleneksel yaşantımızdaki yerine ayna tutar. Bilmece, yarışma ve törenin ilkel çağlardan modern zamanlara yaptığı yolculuğu yansıtır. Her uygarlığın oyun kavramıyla ilişkisi farklı bir biçimdedir. Karagöz oyunlarında da Türk yaşantı biçimi ile toplumsal değerler ve problemler ortaya çıkar.

Geleneksel tiyatromuza ait Karagöz oyunları içeriğinde barındırdığı oyunsu öğeler nedeniyle modern bir karaktere sahiptir. Onları bu açıdan da değerlendirmek gerekir.

Kaynaklar

- And, M. (1962). *Dionisos ve Anadolu Köylüsü*. Elif Yayınları.
- And, M. (1977). *Dünyada ve Bizde: Gölge Oyunu*. İş Bankası Yayınları.
- Attali, J. (2004). *Labirentin Tarihi*. (Selçuk, Kumbasar Çev.). Okuyan Us Yayınları.
- Bateson, P. & Martin, P. (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. (Songül, Kirgezen Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*. Doğu Batı Yayınları.
- Ecevit, Y. (2011). *Türk Romanında Postmodernist Açılımlar*. İletişim Yayınları.
- Emre, İ. (2006). *Postmodernizm ve Edebiyat*. Anı Yayınları.
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (Mehmet Ali, Kılıçbay Çev.). Metis Yayınları.
- Karadağ, N. (1995). Türk Tiyatrosu'nun Kut-Törenselleşen Kaynakları ve Köylü Tiyatrosu. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, 12(12), 65-75.
- Kent Oyuncuları (2013). İnesco ve Karagöz. Sönmez, Sevgül (Haz.), *Karagöz Kitabı* (3. Baskı, s. 59-65). Kitabevi Yayınları.
- Nutku, Ö. (1985). *Dünya Tiyatrosu Tarihi 1: Başlangıcından -19. Yüzyıla Kadar*. Remzi Kitabevi Yayınları.
- Oral, Ü. (Ed.) (2002). *Günümüzden Karagöz-Hacivat Söyleşmeleri*. Kitabevi Yayınları.
- Pekman, Y. (2012). Türk Tiyatrosunda Bir 'Başrol' Olarak Mahalle. *Tiyatro Eleştirme ve Dramaturji Bölümü Dergisi*, 0(10), 28-61.
- Suits, B. (2012). *Çekirge: Oyun, Yaşam ve Ütopya*. (Süha, Sertabiboğlu Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Şahin, S. (2013). *Modernizmin Oyunu / Oyunun Modernizmi: Tanpınar'da Oyun*. Kapı Yayınları.
- Tamdoğan-Abel, I. (2002). Osmanlı Döneminden Günümüz Türkiye'sine "Bizim Mahalle". *İstanbul Dergisi*, 0(40), 66-70.