



International Baccalaureate®  
Baccalauréat International  
Bachillerato Internacional

## Extended essay cover

Candidates must complete this page and then give this cover and their final version of the extended essay to their supervisor.

Candidate session number

Candidate name

School name

Examination session (May or November)

MAY

Year

2015

Diploma Programme subject in which this extended essay is registered: TURKISH A1

(For an extended essay in the area of languages, state the language and whether it is group 1 or group 2.)

Title of the extended essay: OĞUZ ATAY'IN TEHLİKELİ OYUNLAR  
VE OYUNLARLA YAŞAYANLAR METİNLERİNDE OYUN  
VE GERÇEKLIK

### Candidate's declaration

*This declaration must be signed by the candidate; otherwise a mark of zero will be issued.*

The extended essay I am submitting is my own work (apart from guidance allowed by the International Baccalaureate).

I have acknowledged each use of the words, graphics or ideas of another person, whether written, oral or visual.

I am aware that the word limit for all extended essays is 4000 words and that examiners are not required to read beyond this limit.

This is the final version of my extended essay.

Candidate's signature: \_\_\_\_\_

Date: 10.03.2015

## Supervisor's report and declaration

The supervisor must complete this report, sign the declaration and then give the final version of the extended essay, with this cover attached, to the Diploma Programme coordinator.

Name of supervisor (CAPITAL letters) \_\_\_\_\_

Please comment, as appropriate, on the candidate's performance, the context in which the candidate undertook the research for the extended essay, any difficulties encountered and how these were overcome (see page 13 of the extended essay guide). The concluding interview (viva voce) may provide useful information. These comments can help the examiner award a level for criterion K (holistic judgment). Do not comment on any adverse personal circumstances that may have affected the candidate. If the amount of time spent with the candidate was zero, you must explain this, in particular how it was then possible to authenticate the essay as the candidate's own work. You may attach an additional sheet if there is insufficient space here.

Öğrenci, bitirme tezini hatırlarken zamanlama konusunda kısmen sıkıntı yaşasa da yönergeye uygun bir çalışma sürdürmüştür. Öğrenciye kaynak sınırlaması konusunda yardımcı olunmaya çalışılmıştır. Çalışmada kitaplara ve alıntılara dair yapılan saptamaların çoğunlukla orijinal olduğu görülmektedir. Bu yönüyle, öğrencinin incelediği metinlere eleştirel bir bakış getirdiği söylenebilir. Öğrenciye yazım kuralları konusunda yardımcı olunmuştur.

This declaration must be signed by the supervisor; otherwise a mark of zero will be issued.

I have read the final version of the extended essay that will be submitted to the examiner.

To the best of my knowledge, the extended essay is the authentic work of the candidate.

As per the section entitled "Responsibilities of the Supervisor" in the EE guide, the recommended number of hours spent with candidates is between 3 and 5 hours. Schools will be contacted when the number of hours is left blank, or where 0 hours are stated and there lacks an explanation. Schools will also be contacted in the event that number of hours spent is significantly excessive compared to the recommendation.

I spent  hours with the candidate discussing the progress of the extended essay.

Supervisor's signature: \_\_\_\_\_

Date: 10.03.2015

**Assessment form (for examiner use only)**

Candidate session number							
--------------------------	--	--	--	--	--	--	--

**Achievement level**

Criteria	Examiner 1	maximum	Examiner 2	maximum	Examiner 3
A research question	1	2		2	
B introduction	1	2		2	
C investigation	2	4		4	
D knowledge and understanding	2	4		4	
E reasoned argument	2	4		4	
F analysis and evaluation	2	4		4	
G use of subject language	4	4		4	
H conclusion	1	2		2	
I formal presentation	2	4		4	
J abstract	1	2		2	
K holistic judgment	2	4		4	
Total out of 36	20				

Name of examiner 1: \_\_\_\_\_  
(CAPITAL letters)

Examiner number: \_\_\_\_\_

Name of examiner 2: \_\_\_\_\_  
(CAPITAL letters)

Examiner number: \_\_\_\_\_

Name of examiner 3: \_\_\_\_\_  
(CAPITAL letters)

Examiner number: \_\_\_\_\_

IB Assessment Centre use only: B: \_\_\_\_\_

IB Assessment Centre use only: A: \_\_\_\_\_

**INTERNATIONAL BACCALAUREATE DIPLOMA  
PROGRAMME**

Extended Essay – TURKISH A1

**RESEARCH TITLE**

OĐUZ ATAY'IN *TEHLİKELİ OYUNLAR* VE *OYUNLARLA YAŐAYANLAR* METİNLERİNDE  
OYUN VE GERÇEKLIK

Exam Session: May 2015

Word Count: 3964

## İÇİNDEKİLER

Özet.....	2
Giriş.....	3
<b>Bölüm 1: TEHLİKELİ OYUNLAR</b>	
1.1. <i>Tehlikeli Oyunlar</i> Romanının Bütünlüğü İçinde Oyun ve Gerçekliğin Kurgulanışı.....	4
1.2.	
1.3. <i>Tehlikeli Oyunlar</i> ’da Kahramanların Kurgulanışında Oyunun Kurgulanış Amacı ve Biçimleri.....	5
<b>Bölüm 2: OYUNLARLA YAŞAYANLAR</b>	
2.1. <i>Oyunlarla Yaşayanlar</i> Metninin Bütünlüğü İçinde Oyun ve Gerçekliğin Kurgulanışı.....	8
2.2. <i>Oyunlarla Yaşayanlar</i> ’ın Kahramanlarının Kurgulanışında Oyunun Kullanılış Amacı ve Biçimleri.....	11
Sonuç.....	13
Kaynakça.....	14

## ÖZET

Oğuz Atay, modernist yer yer postmodernist bir yaklaşım kullandığı eserlerinde “oyun” kavramına önemli bir yer verir. Postmodern edebiyatın kullandığı üstkurmaca ve metinlerarasılıktan da yararlanan Atay, *Oyunlarla Yaşayanlar* ve *Tehlikeli Oyunlar* adlı eserlerinin içeriğini, oyun kurgusunun etrafında şekillendirir. Bu bitirme tezinde, romanın bütününde ve karakterlerin kurgulanışında oyunun kullanım şekilleri ve biçimleri yer almıştır.

Kitapların okunması ve incelenmesi sürecinde, eserlere hâkim olan oyun temasını daha iyi çözümlenebilmek adına, Donald Winnicott'un *Oyun ve Gerçeklik* adlı kitabı temel alınmıştır. Oyun ve gerçeklik arasındaki ilişki incelendikten sonra, bu ilişkinin iki eser arasında ve kendi içlerinde nasıl kurgulandığı belirlenmeye çalışılmıştır. Bu ön araştırma süresince, Oğuz Atay'ın oyunu kullanım biçimini anlayabilmek için, karakterler aracılığıyla verilen simgelemeler ve bu karakterlerin birbirleriyle ilişkileri incelenmiştir.

*Tehlikeli Oyunlar*, kişinin içinde yaşadığı gerçekliğe tutunamayışından, toplum ve toplum kurallarına ayak uyduramayışından doğan boşluğun oyun yoluyla giderilmesini anlatan bir romandır. Bu nedenle ana karakter Hikmet Benol'un kendini gerçekleştirme sürecinin ilk bölümü Hüsamettin Albay'la beraber oyuna hazırlık evresinin incelenmesini, oyunların kurgulanışından sonraki ikinci bölüm ise oyun oynama çeşitlerinin incelenmesini içerir. Son bölüm ise Hikmet Benol'un iç konuşmalarının ve geçmişte yaşadıklarının “oyun içinde oyun” kurgusunu nasıl etkilediğini gösterir. Çeşitli durumlara bağlı olarak yaratılan diğer Hikmet'ler, oynanan oyunlar “tehlikeli oyunlar” olduğundan, asıl Hikmet'in ölümüne sebep olmuş ve böylece oyunların neden tehlikeli olduğu ve neden ölümle sonuçlandığı ele alınmıştır.

*Oyunlarla Yaşayanlar*, yaşadığı hayattan memnun olmayan ve sanat yaparak mutlu olacağına inandığı için kendini oyun yazarlığına adanmış Coşkun Ermiş'in evinde kılık değiştirme teknikleriyle kurguladığı oyunları içerir. Bu eserde tiyatro aracılığıyla birbirinin içine geçmiş oyunlar oyun yazma ve oyun oynama aracılığıyla incelenmiştir.

Oğuz Atay, *Tehlikeli Oyunlar* ve *Oyunlarla Yaşayanlar* eserlerinde ortak bir tema olarak yabancılaşmayı ve oyunu, ortak teknikler olarak da bilinç akışını ve diyalogu kullanmıştır.

Bu çalışma “Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* ve *Oyunlarla Yaşayanlar* metinlerinde oyun ve gerçekliğin metnin ve kahramanların kurgulanmasındaki rolü ve amacı nedir?” şeklinde belirlenen araştırma sorusundan hareketle oluşturulmuştur.

Sonu bu mu?

Sözcük Sayısı: 303

## GİRİŞ

Evrensel bir etkinlik olan oyun, bireyleri yaşamları boyunca etkileyen, yönlendiren, belirleyen bir öğedir. Oyun oynamak büyümeyi temsil eder, gruplarla iletişime girmeyi sağlar ve böylece oyun oynamanın sağlığa da katkısı bulunur. Oyun doğal olandır ve insanın kendisi ve etrafındakilerle iletişimini güçlendirir. Oyunlar, sonları kurgulanmasına rağmen her zaman beklendiği gibi gelişmez, zaman zaman istenmeyen durumlarla da sonuçlanabilir. Aynı zamanda oyunların belirli bir yeri ve zamanı vardır. Ne tam olarak insana içkin ne de tam olarak insanın dışındadır çünkü bireyin içinde oluşturulmadan oyun var olamaz, var olsa bile dış etkenler olmadan oynanamaz. Kişilerin dış dünyada gerçekleşen olayları denetleyebilmesi için düşünmekle yetinmeyip birtakım şeyleri gerçekleştirmesi gerekir fakat bunu yapmak için zamana ihtiyaç vardır. Oyun oynamak, harekete geçmenin başlangıcı ve kısa yoludur. Oyunun heyecan vermesi de onu çekici kılan birçok etkenden biridir. D. Winnicott'un da belirttiği gibi bunun nedeni, oyunun, bireysel gerçekliğin, evrensel nesnelerin gerçekliğini kontrol ederkenki bağlantının dengesizliğini temel almasıdır. Bu dengesizlik, güvensizliğin istikrarsızlığıdır. Güven içinse kişinin dış dünyada ve kendi iç dünyasında var olabilmesi gerekir. Oyun aynı zamanda kişi için bir terapi. Acı dolu tecrübelerinden ve gerçekliğin katı soğukluğundan kaçmak isteyen kişiler, oyunu bir terapi gibi kullanıp kendilerini ve çevrelerini değiştirmeye ve iyileştirmeye çalışırlar. Oyun oynamanın her zaman korkutucu olduğu gerçeğine inanmak da bir çeşit terapi. Bu terapi, oyun oynama deneyimini temsil eder. Oyun oynamak, yaratıcı olmakla beraber zaman-mekân akışının içinde olduğu için temel yaşama yolu olarak da kullanılır. Dış etkenler oyunda rüya çerçevesinde kullanılır. Oyunun bir diğer özelliği ise onun tatmin edici olmasıdır. Oyunlarda zaman zaman oluşan endişe onun tatmin ediciliğini ortadan kaldırmaya da sürekliliği olduğunda trajik sonların temelini oluşturabilir. Bu trajik durum, Oğuz Atay'ın *Tehlikeli Oyunlar* ve *Oyunlarla Yaşayanlar* eserlerinde ölümle sonuçlanmış ve oyun, gerçek hayata dâhil olarak kişilerin sonlarını getirmiştir. Bu eserlerde kişiler yaşadıkları sosyal intihardan kaçınmaya çabalamadan önce benliklerini sorgulama yoluna giderek kimliklerini bulmaya çalışırlar. Bunun sebebi, Oğuz Atay'ın, kim olduğunu belirleyemeyen kaybolmuş bireyin sosyal anlamda da bir yararı olmayacağını ve toplum sorunlarına herhangi bir çare getiremeyeceğini düşünmesidir. Bu nedenle Atay'ın eserlerinde diyalektik bir yapının var olduğu söylenebilir. Yani, gerçeklik olgusu ve beraberinde getirdiği çelişkiler kapsamında, onlara çözümler bularak, bulduğu bu çözümlerle tespit ettiği çelişkileri ortadan kaldırmaya çalışan bir düşünce sistemi esas alınır. Böylece, eser kişilerinin özünden uzaklaşması bozulmuş evlilik kurumu, bürokrasi ve

yoğlaşmış eğitim kavramıyla beraber işlenir. Bu karşıtlıkları gerçeklik içinde vermektense soyut bir dünyada kurmayı tercih eden yazar, bireyin iç dünyasında yaşanan çatışmaları, düşünceleri ve duyguları göstermek amacıyla bilinç akışı tekniğine başvurur. Gerçekliğe tutunamamış ve böylece kendi iç dünyasına yönelmiş eser kişilerini de bu soyut dünya içinde verir. Bu yolla kahramanların varlıklarını belirsiz kılan yazar, dikkati onların fiziki varoluşlarına değil, iç dünyalarına çeker ve bireylerin duygu ve düşüncelerinin okuyucu tarafından daha iyi anlaşılabilmesini amaçlar. Hayata tutunan ve merkez kişilerin karşısında yer alan kişilerin duygu ve düşüncelerini betimlemek yerine fiziksel anlamda betimleyerek topluma yabancılaşmış bireylerle gerçekliğe uyumlu hale gelmiş bireyler arasına bir çizgi çizerek aralarındaki farkı oyun ve gerçeklik yoluyla ortaya koyar. Kişinin yaşadığı topluma yabancılaşıp toplum normlarını reddederek gerçekliğini kaybetmesi ve günümüzün tutunamayan bireyleri bu eserler aracılığıyla oyun ve gerçeklik bağlamında okuyucuya ulaştırılmaya çalışılmaktadır.

Paragraf?  
Konu? Soru?

## 1. BÖLÜM: TEHLİKELİ OYUNLAR

### 1.1 Tehlikeli Oyunlar Romanının Bütünlüğü İçinde Oyun ve Gerçekliğin Kurgulanışı

*Tehlikeli Oyunlar*, bir gecekondu semtinde yaşarak kendini dış dünyadan izole etmeye çalışan, topluma yabancılaşmış Hikmet Benol'un hayata ve çevresindeki insanlara kurguladığı oyunlar yoluyla tutunmaya çalışmasını fakat tutunamayışını, benliğini kazanamayışını anlatır. Oyun, bir bildungsroman niteliği taşıyan ve yazarın hayatından birçok kesit bulunduran *Tehlikeli Oyunlar*'ın ana unsurudur. Oyun ve gerçeklik yazarın varlığını belirsiz kıldığı karakter tarafından karıştırılarak romanda düş-gerçek yanılması yaratılmaya çalışılır.

Çoğunlukla modernist, yer yer postmodernist bir yapıya sahip olan *Tehlikeli Oyunlar*'da, romantizmin roman anlayışıyla modernizmdeki karşıtlıkların beraber yer alması, romanı modern hayatın veya bireyin iç dünyasındaki kaosu kurgusal izdüşümü haline getirir. Yazar, postmodernist edebiyatın ana eksenini taşıyan üstkurmacyı, ana kurgu ögesi olan oyunla beraber metnin içine taşır. Kullanılan üstkurmaca tekniği Atay'ın etkilendiği ünlü yazarların metinlerini kullanarak kurduğu oyunlarında, metinlerarasılık yoluyla metni zenginleştirir. Böylece oyun içerik açısından desteklenirken kurgusal olarak da metnin temelini yerleşir.

*Tehlikeli Oyunlar*'ın başkahramanı Hikmet Benol eşi Sevgi tarafından terk edilmişin getirdiği perişanlıktan ve topluma yabancılaşmasının sebep olduğu mutsuzluktan kurtulmak ve hayata tutunmak için oyun kurgulamayı tercih etmiştir. Umutsuz bir karakter olan Hikmet, yaşamak için yeni oyunlar kurgulamak yani yazmak zorundadır. Hikmet'in eşi Sevgi'nin onu



bırakışı öyle büyük bir boşluk ve hüznü yaratır ki kitap bir ağıt-roman olarak da görülebilir. Bu acıdan kurtularak topluma yeniden karışmaya, birileri tarafından fark edilmeye çalışan Hikmet için oyun bir etkinlik alanı haline gelir. Oyun evrenseldir, grup ilişkilerini gerçekleştirebilmeye yarar çünkü bireyin kendisiyle ve etrafındakilerle iletişim kurabilmesini sağlayan doğal bir davranış biçimine dönüşebilir. Bu sebeple, topluma yabancılaşmış, gerçeklikle başa çıkamayacak kadar acı çekmiş ve bu acıyı üstlenememiş Hikmet Benol, benliğini ve dış dünyayı yeniden bulabilmek için oyuna başvurur. Gerçekliğin sebep olduğu bütün acılar onu oyun kurgusunun kapsadığı hayal dünyasına hazırlar. Oyun, oynayan kişinin onu yorumlayışına göre değişir ve belirli amaçlara hizmet eder. Bilgi edinme, eğlenme, çıkar sağlama, bireyi ve toplumu egemen kılma gibi amaçları olan oyunlar, Hikmet'in yaşadığı gerçek hayattan uzak bir "üst gerçeklik" kurarlar.

## **1.2 Tehlikeli Oyunlar'da Kahramanların Kurgulanışında Oyunun Kullanış Amacı ve Biçimleri**

Hikmet'in, etrafındakilerin ve onun kafasında yarattığı kişilerin oyunla ilişkisi, *Tehlikeli Oyunlar* metninin bütününde üç katmanda incelenebilir. Birinci katman, gerçeklik üzerinden gitmekte ve Hikmet Benol'un biyografik hayatını anlatmaktadır. Hüsamettin Albay ile kurmaca metinler yazılır ve oyuna hazırlık yapılır. İkinci katman, gerçeklikten kurmacaya geçişi, oyun-gerçeklik farkının çizilişini, bu yolla oluşturulan hayalleri, oyunları ve metin içi öyküleri barındırır. Üçüncü katmanda ise Hikmet'in iç konuşmalarına ve geçmişine dair hatırladıklarına yer verilir ve onun kurduğu bu oyunlarla iç dünyası çözümlenmeye çalışılır; böylece kahramanın kendi kimliğini tespit etmeye çalışması gözler önüne serilir.

Romanın ana karakteri Hikmet Benol, reel dünyadan kopmadan ve kendini toplumdan soyutlayarak bir gecekonduya yerleşmeden -topluma yabancılaşmadan- önce, gerçeklik ve mantık kavramlarını benimser fakat evlilik kurumunun onun için anlamsızlaşması, insan ilişkilerinin bozulması, toplumdaki yerini kaybetmesi ve çevresindekiler tarafından anlaşılammaya başlaması gibi sorunlar, onu oyunun irrasyonel ve insanı özgürleştiren dünyasına çeker. Yazar, belirsizliği ana etken olarak kullandığı oyunun temellerini atmadan önce reel dünyada dahi roman kişilerinin varlığını belirsiz kılar. Romanın başında gecekonduya varmadan uyuyan Hikmet'in romanın sonundaki ölümü de uyku imgesiyle verilerek kuşku yaratılır çünkü yazar, Hikmet için kurguladığı oyunun ipuçlarını, en baştan vermeyi amaçlar. Böylece Hikmet'in reel hayattaki yeri hiç silinmez çünkü Hikmet bahsini ettiği ve yabancılaştığı toplumda hiç var olmamış da olabilir.

Gerçekliğin ağırlığını taşıyamayan Hikmet, gerçeklik çizgisini kaybederek, hayatını

oyun kuramı üzerinden yaşamaya başlar. Oynadığı oyunlar, yabancılaşan bir adamın toplumu arkasında bırakarak kendine dönme arayışıdır. Bu nedendir ki *Tehlikeli Oyunlar*, “insanın kendini gerçekleştirme” varoluşsal sorununu temel alır ve bu sorunsal oyun ögesini kullanarak verir. Oyun motifi sadece içerik açısından değil kurgusal açıdan da önemli bir görev taşır. Her birey ilişkilerinde belli davranış biçimlerini kullanır ve oyun olarak nitelendirebileceğimiz bu davranış biçimlerinin kurgulanması mekân ve durumlara bağlı olarak değişkenlik gösterir. *Tehlikeli Oyunlar*'da kurgulanan hayat, sosyal hayat ve cinsellikle ilgili bireyin benliğinden uzaklaşarak yarattığı oyun biçimleri, bu davranış biçimlerinin kullanıldığı ve sonu kötü olan oyun kalıplarından birkaçıdır. Hikmet'in *Ben olmak* için kendini aradığı, kimliğini keşfetmeye çalıştığı oyunlar ise iyi oyunlardır.

Hikmet kendi özerkliğine ulaşabilmek ve oluşumunu tamamlayabilmek için geçmişine dair her şeyi arkasında bırakıp bir gecekonduya yerleşir ve toplumun ona kaybettirdiği özgürlüğünü kazanmaya çalışır. Yazar, kimlik geliştirme oyunları ve varoluşsal hesaplaşmalar yoluyla Hikmet'e özgürlüğünü yeniden kazandırma uğraşındadır. “*'O halde ne yapalım albayım?' diye ümitsizce sordum. 'Oyunları düzeltelim.' dedi kısaca.*” (Atay: 409) cümlesinde bahsedilen oyun, Hikmet'i gecekonduya taşınarak bulmayı amaçladığı gerçek benliğine götüren sayılı iyi oyundan biridir. “*Aslında meselenin ciddiyetine dayanamadığım için, oyunlarla durumu örtbas etmek istedim.*” (Atay: 332) cümlesinde bahsedilen oyun ise Hikmet'in gerçeklikten kaçışını temel aldığı anlattığı ve aldatmayı amaçladığından kötü oyun olarak nitelendirilebilir. *Tehlikeli Oyunlar*'da iyi ve kötü oyunların dışında “*mistik içerikli kutsal üçleme oyunu, yazma oyunu ve romanın ana düşüncesinin sahnelendiği büyük oyun*” (Ecevit: 346) gibi, Hikmet'i ölüme taşıyacak birçok oyunun daha olduğu söylenebilir. Oynanan temel oyunlardan biri olan “*kutsal üçleme*” (Atay: 347), imge olarak metnin tamamında görülebilir. Hikmet, Albay Hüsamettin Tambay ve Nurhayat İyicel kutsal üçlemenin kahramanlarıdır. Hüsamettin Albay'ın varlığı belirsiz kılınarak, Hikmet'in iç dünyasının bir ürünü olarak gösterilmiştir. “*Çünkü onlar gerçek; çünkü siz gerçek değilsiniz, albayım. Oyunu gerçekten seyretmek istediğinize göre siz gerçek değilsiniz. Siz de oyunun- dolayısıyla kafamın- içindesiniz.*” (Atay: 351) Böylece Albay düş-gerçek ikileminde arada kalmış ve hiçbir zaman somutlaştırılmamış bir karakter haline gelmiştir. Albay, gücü, bilgiyi, deneyimi ve soyutluğu temsil eder. Hikmet'in kötü oyunlara yenildiği durumlarda ona yol göstererek bu üçlemede bir Tanrı modelini oynar. Gücü temsil eden Tanrı'yı oynayan karakterin Albay oluşu, buyurgan tavrıyla beraber bu modele çok uygundur. Dul kadın Nurhayat İyicel ise ismindeki *iyi* ve *nur* kelimeleriyle, Hıristiyanlık'ta iyiliğin modeli olan Meryem Ana'yı temsil eder. Hikmet ise, İsa-Mesih rolünü oynar. Hikmet, isminin kelime

anlamıyla bu rolü destekler. Bir diğer önemli oyun ise mahşer oyunudur. Bu oyunda Hikmet'in iç dünyası, hayalleri, Sivas grubu, yaşam-ölüm atlıları, ölümü anlatan Hamlet kostümlü Hikmet ve meyhanede beraber içtiği arkadaşları, binlerce rengin hâkim olduğu bir resim oluşturur. Toplumda ezilen oyun kişileri, bastırdıkları duyguları şiddete dönüştürmüş kişilerdir. Böylece kutsal kitabın mahşer miti, Hikmet'in bilinçaltından ortaya çıkan düşlerin dışavurumuyla beraber, oyunlaşarak, kurmaca bir metin haline gelir ve metnin tümüne hâkim olan ironi burada da sağlanır. (Ecevit: 347)

Leonardo da Vinci'nin eseri *Son Yemek*, İsa'nın havarileriyle beraber oturduğu masanın ve yediği son yemeğin resmidir. "*Aptal, o son yemek. Allah göstermesin*" (Atay: 430) cümlesi yazarın Hikmet aracılığıyla bunu parodi olarak kullandığını gösterebilir. İsa'yı temsil eden Hikmet'in havarilerinin romandaki temsilcileri, arkasında bıraktığı eski yaşamı ile gecekondu ortamında beraber bulunduğu kişilerdir.

Hikmet'in belirsiz ölümünü içeren "Düşüş" bölümünün "Son Yemek" bölümünün hemen arkasından gelmesi, Shakespeare'den ilham alınmış, trajedik bir parodi görünümü çizer fakat oyunların en önemlisi, Hikmet'i varoluşsal çıkmaza sürükleyişi konu alan büyük oyundur. Büyük oyun, Hikmet'in gecekonduya taşınarak kültür veya geleneklerin bastırmadığı saf ve gerçek benliğini araması, hayatındaki tüm sahteliklerden kurtulması ve kötü oyunlardan arınmasıyla beraber *Benollaşma* oluşumunu anlatır. Bu süreç için gecekonduyu seçmesinin sebebi, oranın maddesel dünyaya ait olmayışı, iç dünyanın ve bilinçaltının bir ürünü olması ve bu nedenle de kendisini soyutlayarak, somutluğun bütün duvarlarını kırabileceği bir mekân olmasından kaynaklanmaktadır. Hikmet'in 'Ben'i gerçekleştirebilmesi ise, içindeki tüm çatışmaları tanımasıyla olanaklıdır. Kendi içerisinde durumlara göre konumlanmış birçok Hikmet yaratan karakter, her biriyle hesaplaşarak kendisini en ince ayrıntısına kadar öğrenmelidir fakat kendi gerçekliğine inanmayarak belirsizliğin hâkim olduğu varlığını kendi kafasında daha da şüpheye düşürdüğünden, bu kendini arayış onun için en zorlarından biri olacaktır. "*Hiçbir Hikmet gibi davranamadım. Alçak Hikmet VII! Geber! İşte balkondan kendimi atıyorum albayım, onu öldürüyorum.*" (Atay: 459) Hikmet'in kendisiyle hesaplaşarak varlığının bilincini kazanması ve bunu hayata uygulayabilmesi, bir bildungsroman özelliği taşıyan romanda tanıklık edilen oluşumun son evresidir. Bu son evre Hikmet'i özgürleştiren ölüm yoluyla verilir. "*Kendimizi acaba boş yere harcamıyor muyuz? Ya başaramazsak?*" (Atay: 415) cümlesi Hikmet'in giriştiği ve ölümle sonuçlanan tehlikeli oyunun yarattığı endişeyi anlatır. Hikmet yabancılaştığı için kimse tarafından anlaşılammakta, onu anlayan tek kişi olan Albay'ı da kendi iç dünyasında yaratmaktadır ve bu nedenle ona muhtaçtır.

Son olarak, Hikmet'in belirsiz ölümünün verildiği "Düşüş" bölümünde, Hikmet, Atay tarafından hem simgesel olarak hem de bedensel olarak öldürülmeye çalışılmıştır. Balkondan düşerek ölmeden önce söylediği son kelimelerin "*düşünüyorum*" (Atay: 462) olması, akılcılığın içine düştüğü için benliğini kaybetmesiyle ilişkilendirilebilir. Ona göre bilinçsizlik olan bu boyuta girmek, ölümle eşdeğerdir, oyunların sonudur. Hikmet'in simgesel sonu olan düşüş ve bu yolla oyunların sona erışı, *Tehlikeli Oyunlar*'ın da sonudur. (Ecevit: 353)

## 2. BÖLÜM: OYUNLARLA YAŞAYANLAR

### 2.1. Oyunlarla Yaşayanlar Metninin Bütünlüğü İçinde Oyun ve Gerçekliğin Kurgulanışı

*Oyunlarla Yaşayanlar*, büyük bir şehirde yaşayan ve aydın olan emekli tarih öğretmeni Coşkun Ermiş'in, onun hayatını sıkıcı hale getiren çevresinin isteklerini karşılamakla çeşitli oyunlar yoluyla acımasız gerçeklik hakkındaki fikirlerini dile getirmek arasında bocalamasını anlatır. Coşkun Ermiş'in eşi Cemile, oğlu Ümit, eşinin annesi Saadet Nine, tiyatro oyuncusu arkadaşları Saffet ve Emel gibi karakterlerin etrafında gelişen ve eser boyunca kurulan oyunların ölümle sonuçlandığı bir tiyatro metnidir. Hayata tutunmak adına kurgulanan bu oyunlar, kendi içinde iki ayrı yapıda incelenebilir. Coşkun'un evinde gerçeklik taşınamayacak bir yük olduğunda oluşturulan ve kendisini gerçek hayattan farklı kılmaya yarayan oyunlar kılık değiştirme teknikleri ve oyun içinde oyun şeklinde kurgulanır.

İlk oyun türüne -eve gelen misafirler veya evde yaşayan sınırlı kişilerle oynanan-oyunlara, Coşkun'un müzik hocasının derslerinden kurtulmak ve oyun yazma işine girişmek için Saffet ile düzenlediği oyun örnek gösterilebilir. Coşkun müzik hocasını kırmak istemediğinden, ona derslerini bırakmak istediğini nasıl söyleyebileceğini bilemez, bu nedenle de yine gerçeklerden ve gerçeklerin getirdiği sorumluluklardan kaçarak, müzik hocasını oyuna getirir ve bu işten sıyrılmaya çalışır. Coşkun'un oyunlarını gerçekleştirmek üzere kullandığı kişiler Müzik Hocasını ile sınırlı kalmaz, o, eşinin annesi Saadet Nine'yi de çokça oyunlarının içine dâhil eder. Bu oyunlara babasını örnek alan Ümit de hevesle katılır fakat oyunun ontolojik yönü dikkate alındığında, oyunu kurgulayan kişinin aynı zamanda oyunun kötü yanlarını da farkına varmadan içinde tuttuğundan bahsedilebilir çünkü Coşkun Ermiş, kurguladığı her oyunun sonunda bir felaketle karşılaşır. Bundan dolayı oynanan tüm oyunlar başkaldırı ve huzursuzluk içerir. Geçmişinden bir türlü kopamayan Saadet Nine'ye oynanan oyunlar, Coşkun Ermiş için, zaman zaman evdeki monoton hayattan kaçabilmenin bir yolu haline gelmiştir. Fakat gerçekliğin reddedilemeyeceği ve oyunların yalnızca kurmaca yalanlardan ibaret olduğunu gösteren ölüm, Saadet Nine'ye oynanan oyunların sonunda gelir.



*"Cemile: Annem... (Onlara bakar.) Annem öldü. (Coşkun'u görür.) Sen neredeydin? Ne yapıyorsun burada? Coşkun: Geçmişini oynuyorduk... geleceği... her şeyi..." ( Atay: 89 )* cümlelerinde aktarıldığı gibi Coşkun, Saadet Nine'nin ölümüyle bir bağlamda kendi oyuncağını yok etmiş olur. Hayatın oyuna döndüğü, yaşamın oyun ile tanımlanıp algılandığı, birçok oyunun kurgulandığı metnin içinde kendini diğerlerinden ayırmayı en çok başaran oyun çeşidi Saadet Nine'nin oyunlarıdır.

Saadet Nine, zihinsel yetilerini kaybetmiş olduğundan oyun ve gerçeklik ayrımını yapamamaya başlamış, onun için oyun hayatın kendisi haline gelmiştir. Böylece oyun ve gerçeklik birbirine karışır, oyunun nerede bittiği ve hayatın nerede başladığı belirsizleşir.

Coşkun Ermiş için bir nesne konumunda olan Saadet Nine, onun tarafından oluşturulan oyunların içinde var olmaya ve gerçeğe dönüştürülmeye çalışılmış, bundan dolayı öldürülmüş, öldürüldüğü için de gerçek olabilmıştır. Gerçek hayattan kaçan Coşkun Ermiş ise, gerçekliğin acıya dönüşümünü, yani ölümü, özellikle de zamansız gelen ölümü asla anlayamaz. Bu, Coşkun tarafından romanda şu cümlelerle ifade edilir: *"Ben de Saadet Nine'yi çok sevmediğimi sanırdım. Ölüm bile beni yalancı çıkarmak için uğraşiyor. Anlamıyorum. Oyun nerede bitiyor, hayat nerede başlıyor, hiç anlamıyorum. Hayat nerede bitiyor, ölüm nerede başlıyor?" (Atay: 90)* Coşkun ilk kez burada gerçeklik-yanılsama çelişkinin içine çekilir. Saadet Nine'nin sonu, onu hayatında ilk kez ölümü düşünmeye, gerçek hayatın içine girmeye iter. Öyle ki, gerçekliği düşünmeye itildiği kadar onu kabullenmemeye de meyillidir. Olayların aynı çizgide aktığı zamana dönmek ister hatta öyleymiş gibi davranır çünkü ölümü kabullenmek, gerçekliği de kabullenmek anlamına gelir. Coşkun kendini gerçeklikten olabildiğince soyutlamak istemektedir. *"Saadet Nineciğim, yakınımızda olmalısın, hiçbir şeyin eksikliğini duymamalıyız, eskisi gibi yaşayıp gitmeliyiz." (Atay: 92)* sözlerinden de anlaşılacağı gibi, Coşkun hiçbir şey olmamış gibi yaşamak ister. *"Çünkü her şeye çocuk gibi sevinir, çocuk gibi üzülürüz her şeye." (Atay: 48)* Atay, Coşkun Ermiş'in çocuksuluğunun kendisini göstermesinde alkolün büyük etken olmasını ve Tanzimat'tan günümüze devamlı farklılaşan politik ve toplumsal yargıların, değerlerin ve amaçların yoksun bıraktığı Türk aydınının zamana dayalı bunalım hikâyesini anlatmaya çalışır.

Metindeki ikinci oyun türü olan oyun yazma ve oynama ise Coşkun Ermiş'in yazdığı ve tiyatrocusu arkadaşı Servet'le beraber canlandırdıkları oyunlar kapsamında incelenebilir. *"Kanlı canlı hareketli yaşayan gülen ve ıstırap çeken güçlü yaratıklardan kaçıyorlar ve evlerine sığınarak çorap reklamlarının arasına sıkışan hapishane kaçkını gölgeleri seyrediyorlar. Evet! (Bağırır.) Gölgeler!" (Atay: 26)* cümlelerinde de görüldüğü gibi kurguladığı oyunlarda canlandırdığı karakterlerin konuşmaları topluma eleştiri içerdiği için

Adımlar nevedim?



Oğuz Atay'ın karakterlerin ağzından konuştuğu söylenebilir. Yazar, Coşkun aracılığıyla, toplumun gelişmemişliğini ve sınıf farklılıklarını eleştirir. Coşkun'un duygularını anlatmasıyla "oyun içinde oyun" kurgusu kendisini gösterir. Coşkun'un en başlarda yalnızca hobi olarak benimsediği oyun yazarlığı, kahraman kendini gerçekleştirmeye başladığında hayatın kendisine dönmüştür. Zaman zaman Coşkun Ermiş kurguladığı oyunlarına bir çocuk benliğinde yaklaşmak yerine bir yetişkin edasında yaklaşır. Bu durum, oyunun işleyişine duyulan heyecana ve kişinin, yetişkinin oyunun içinde var olabilme becerisine bağlı olarak değişkenlik gösterir. Çocuk için oyun gerçekliktir, fakat yetişkin için oyunda içgüdüler ön plandadır. Yetişkinler için oyun, kazanmak ve kaybetmek üzerine kurulu olabilir. Oyunun neden oynandığı önemlidir, rakibe karşı kazanılacak bir zafer mi yoksa yalnızca alınacak bir zevk mi olduğu, oyunun gidişatını değiştirir. Winnicott oyunu yetişkin ve çocuk bağlamında, genellikle yetişkinlikte yaratıcılığa ve sanata dönüştüğünü savunan bir tezle açıklar. Coşkun Ermiş'in de arzusu, kurguladığı ve yazdığı, oynadığı oyunların sanata dönüşmesidir, böylece seyircisi olabilecektir. *"İşte bunları düşünüyorum da adeta gözlerim yaşıyor. Ve o anda istiyorum ki dünyadaki bütün insanlar da benim gibi oyunlar yazsınlar ve benim gibi alkışlansınlar."* (Atay: 37) cümlesinde Coşkun Ermiş'in kurguladığı oyunlar yoluyla seyirciye ulaşma arzusu, seyirci ile oyuncu-yazar arasındaki ilişkinin temsil ettiği gerçeklik-oyun bağıntısını gözler önüne serer.

Oyun etkinliği çevresinde gelişen metin dolayısıyla gerçeklik duygusu vardır fakat Coşkun Ermiş için ölümle sonuçlanan oyunlar dışında gerçeklik yoktur. Gerçeklik duygusunun yok oluşu zaten oyunun ilk kuralıdır. Eserde, Coşkun Ermiş'in kurguladığı bütün oyunlar önceden belirlenmiş kurallar içerisinde, sonuçları tahmin edilebilir şekilde gelişir. Metin boyunca oyunun seyirciye karşı sahnelendiğinin ve aynı zamanda rol alan oyuncu ve kurgulanan oyunun devamlı altı çizilir fakat *Oyunlarla Yaşayanlar*'da gelişen her oyun kurgulandığı gibi sonuçlanmaz, bazıları amacının tersine ölümle son bularak beklenmedik durumlar yaratır ve gerçeklerden kaçılmayacağı hatırlatılır. Böylece eserde oyun, eğlenceli ve iyi niyetli taraflarının aksine, ölümle sonuçlanarak pozitif yönlerini hiçbir zaman gerçekleştiremez.

## **2.2. *Oyunlarla Yaşayanlar*'ın Kahramanlarının Kurgulanışında Oyunun Kullanılış Amacı ve Biçimleri**

Yaşadığı hayattan sıkılan ve monoton hayatın döngüsüne kapılan eserin ana karakteri, emekli tarih öğretmeni Coşkun Ermiş, bu monotonluktan kurtulmak amacıyla oyun yazma sevdasına kapılmış ve böylece kendini gerçek hayattan soyutlamıştır. Eşi Cemile, Coşkun

Ermiş'in aksine oyunları temsil etmez, o gerçek ve acımasız hayatın temsilcisidir. Bu nedenle Ermiş'in deyimiyle, onu kapana kısıran ve bir duvar gibi sürekli karşısına gerçek hayatı çıkaran Cemile'den, hiçbir şey anlamayan çocuğu Ümit'ten ve geçmişe takılıp kalmış Cemile'nin annesi Saadet Nine'den kurtulması gerekmektedir. Bunun anlamı ise, bu insanların bir araya toplandığı kapalı mekândan yani evden, bir nevi de karanlıktan aydınlığa kaçıştır. Fakat gerçeklik ve hayatın gereksinimleri, onu içinde yaşadığı oyundan soyutlamış ve bu soyutlanış, gerçekliği temsil eden Cemile'nin Ermiş'in karşısına çıkarak onun evden kaçışını engellemesiyle verilmiştir. Böylece romanın ana motifi, diğer tüm motifleri de kapsayan "oyun" olgusu etrafında gelişir. Metinde, Coşkun Ermiş tiyatrocusu bir arkadaşı olan Saffet'le kurguladıkları oyunlar verilir. Eşi Cemile tarafından sürekli olarak toplumun belirlediği kalıplar içerisine sokulmaya çalışılan Ermiş, sürekli eleştirilir. Bu eleştirinin temelinde ise Coşkun Ermiş'in asıl benliğine uymayan hareketleri sergilemesinin gerilimi yer alır. Cemile'nin

*"Oyun oyun. Biraz da gerçek oyunlarla ilgilenen iyi olur. Mesela benim para kazanmak, evi geçindirmek için sahneye koyduğum şu dikiş dikme oyunularıyla, Ümit'in her sınıfı iki yılda geçme oyununu düzeltsen biraz. Ya da paralarını içkiye yatırma oyununu adam etsen. Erken emekli olma oyununun bize neye mal olduğunu düşünsen."* (Atay: 34-35)

gibi sözleri bu temel eleştirilerden birine örnek olarak gösterilebilir. Bu eleştiriler genel olarak kocasının yaşama dair oyunlarına, davranış şekillerine, evlilik oyununa ve sosyal toplantı oyunlarına atıfta bulunur. Aynı zamanda da oyunu oynayan kişinin yani Ermiş'in ağzından, yaşam ile oyun olgusunun iç içe geçtiğinin ve oyunun ve hayatın nerede başlayıp nerede bittiğinin açıklamaları yapılır.

Berne oyunların aldatıcı taraflarını kötü oyunlar adı altında tanımlar. Cemile toplum normlarına ve kurallarına uyan bir kişi olduğundan, gelenekçi bir profil çizer. Coşkun Ermiş'e olan eleştirileri, yaşam oyunları için oluşturulmuş bireysel, kültürel ve toplumsal deneyimlerin toplamıdır. Bu birikimler bireylerin üzerinde oluşturulan yükümlülüklerin ve sorumlulukların temelini oluşturur. Bu yüklerin ağırlığını daha fazla taşıyamayan Ermiş, onlardan kurtulmak amacıyla birçok yol dener fakat kaçmaya çalıştığı noktaya, başlangıç noktasına hep geri dönecektir. Bu döngünün son basamağı sürekli olarak kötü oyunların kendini gerçekleştirilmesiyle tamamlanır. Coşkun Ermiş'in kendini soyutladığı toplum ve dünya, ne kadar kaçarsa kaçsın karşısına çıkar ve o, içinde yaşayabileceği ütopyalar kurgulasa bile, bu oyunlar onu hep başarısızlığa, özellikle de ölüme sürükler.

*"Böylece samimiyet buhranına kapılmış bulunuyorum. Ve şunu biliniz ki, yıllardır*

*bütün paramı içkiye yatırmış bulunuyorum. Ve şimdi karımın kazandığı parayı da içkiye yatırıyorum ve karımın evi geçindirmek için dikiş dikmesini bilmezlikten geliyorum ve her şeyi bilmezlikten gelmiş bulunuyorum. Biraz daha rahat yaşayabilmek için evlendiğimi, sevmediğim bir kadının yanına sığındığımı, kaynanamın bunadığını, oğlumun hiçbir boktan haberinin olmadığını resmen ve açıkça bilmezlikten geliyorum.” (Atay: 52)*

Coşkun Ermiş'in bu sözünde de anlaşılacağı gibi, bir türlü kabullenemediği ve içinde var olmadığı gerçek hayat, onun kötü oyunlarıdır. Her ne kadar kurguladığı oyunlarla, kendi içinde yarattığı yenedünyada bu kötü oyunları yok etmeye çalışsa da, bütün yaşananlar oyun etkinliği etrafında geliştiğinden, her şeyin sonu kurmaca yalanlara çıkar. Coşkun Ermiş, kurguladığı oyunlarından toplumun normlarına göre oluşturduğu hayatını soyutlamaya çalışmakta ve bu oyunlarla, gündelik hayatın üzerine yüklediği rollerle sosyal hayatında kaybettiği benliğini yeniden su yüzüne çıkarmayı amaçlamaktadır. Onun için oyunları, kaybettiği benliğini yeniden bulması için kullanılacak bir araçtır. Coşkun Ermiş bir hapisane gibi gördüğü evinin onun asıl benliğini sarmalayan ve dışarı çıkmasına izin vermeyen tellerinden kurtulmak için, kendini sorgulama evresine girerek ön kabullere ve alışılmış metodlara başkaldırmıştır. Seypell'in de savunduğu gibi, Coşkun Ermiş'in "*sıkıntıyı hissedeceği yerde, sıkıntıyı oynayarak bu duyguyu daha yüksek düzeye çıkarttığı durumları basitçe yaşamadığı*" görülür. Ancak Coşkun Ermiş, Seypell'in kişilerin oyun kurgusu etrafında hayatın içinde var olmak için oynanan oyunların sonucunun başarılı gelişeceği tezinin aksine, toplumun ona yüklediği sorumlulukların yükünü olsun hafifletmeyi başarsa da, hayata dair tercihlerinin belirsizliği yüzünden ölüme mahkûm olur. Birer birer içlerinde var olmaya çalıştığı bunca rol ona ağır gelir ve erken ölümünü gerçekleştirir. Geçirdiği kalp krizi onun kendisini kurguladığı oyunların içinde kendisini ne denli kaybettiğinin ve gerçeklikten uzaklaştığının kanıtıdır. Öyle ki, kurmaca yalanlarla kendisini kandırmakta ve yaklaşan sonunu görememektir. Johan Huizinga oyunun, kültürden daha eski oluşuna vurgu yaparken, oyunu, özgür, kurmaca ve hayatın olağan çizgisinin dışında olarak görse de, oyuncuyla bütünleşebilen, her çeşit maddi gereksinimden uzak, belli bir zaman ve mekânda gerçekleşen, belli kuralları ve bir düzeni olan ve kişilerin duyumsanmış gerçek dünyadan kılık değiştirerek koptukları ve yabancılıklarının farkını ortaya koyan bir yöntem olarak görür. Huizinga, oyunun belli bir zaman ve mekân içerisinde kişinin kendi arzusu eşliğinde fakat birtakım kurallarla uygulanan, kendi duvarları içerisinde belli bir amaca yönelik bir eylem olduğunu, gerilim ve mutluluk duygularını canlandırdığını ve günlük hayatın getirilerinden farklı bir hayat sürme bilincini oluşturduğunu söyler. Coşkun Ermiş de zaman zaman Saffet'in de

Ne demek bunlar?



kendisine katıldığı ve kendi oluşturduğu kurallar çerçevesinde, oyunun amaçladığı gibi günlük yaşam çizgisinin dışına çıkar ve toplumdan farklılaşır.

Ne demek  
özünde?

## SONUÇ

Oğuz Atay, *Oyunlarla Yaşayanlar* ve *Tehlikeli Oyunlar* eserlerinde kullandığı oyun etkinliğini bilinçaltı üzerinden etkileyici bir şekilde göz önüne serer. Her iki eserde de karakterler önce kendi benliğine yani iç dünyasına yönelir ve onu çözümleyerek, kimliğini saptamaya çalışır. Bu kimlik arayışı, aynı zamanda bireyin kendisiyle hesaplaşması olarak okuyucuya yansıtılır. *Tehlikeli Oyunlar*'ın ana karakteri Hikmet Benol'un topluma yabancılaşma ve tutunamama durumu, *Oyunlarla Yaşayanlar*'ın ana karakteri Coşkun Ermiş'te de görülür. Atay, toplumun acımasız gerçekleri içerisinde yer alamayan ve toplum normlarını içselleştiremeyen karakterlerin, bu eksiklik ve anlam arayışını onlara oyun kurgulatarak çözmeye çalışır. Bu kahramanlar asıl benliklerini araken toplum problemlerine de oyunu kullanarak çözüm bulmaya çalışır.

İki eserde de tutunamayan kahramanlar, birer aydın profiliyle anlatılır ve toplumun kurguladığı sahte oyunların maskesini düşürme beklentisi onların üzerine yüklenir fakat bencil çıkarları altında hareket eden bu bireylerin oyunu kurgulayış amaçları, toplumsal çözümler içermekten çok, kendi içsel sorunlarına yönelmek istemelerinden geçer. İki eserde de bireyin “üstünlük” duygusu, oyuna yön veren bir araçtır.

Hikmet Benol, kendisini ve Hüsamettin Albay'ı farkındalığı olmayan ve okumayan çevrenin insanlarından üstün görür. Coşkun Ermiş ise kendisini ve kendisi gibi sanat yapan tiyatrocu arkadaşlarını, toplum normlarının içine sıkışmış ailesinden, özellikle de toplumun ona biçtiği “kadın” modeline herhangi bir reddediş olmaksızın boyun eğen karısı Cemile'den üstün görür. İki karakterin de mutsuz evlilikler geçirmiş olmalarının nedeni, Atay'ın evlilik kurumunu görüş şeklinden geçer. Hikmet Benol, eşi Sevgi tarafından terk edilmiştir, çünkü evlilik; aralarındaki ilişkiye zarar veren toplumsal bir kurumdur ve topluma yabancılaşmış bir birey olan Hikmet ise bu kuruma uyum sağlayamaz. Coşkun Ermiş, Cemile'yle olan evliliğinde mutlu değildir ve başka aşkların arayışına çıkar çünkü Cemile, evlilik kurumunun getirdiği görevleri, kendi benliğinden üstün tutarak, Coşkun'un tersine, topluma uyum sağlamaya çalışır. Oysa Coşkun'un isteği, toplumun gerekliliklerinden soyutlanmış, özgür bir aşktır. Bu iki birey de mutsuzluklarını, oyunu kullanarak giderme noktasında birleşirler. Fakat oyunların sonu, ikisi için de kötü gelişir. Oyunların beraberinde gelen ölüm, bireylerin oyunu kullanarak kendilerini fantezi dünyalarının içinde var edişini ölümsüz kılar. Atay, iki eserde de ölümü, bireyleri ölümsüz kılmak adına, acımasız gerçeklikten bir kaçış yolu olarak

kullanmıştır. Yazar, *Tehlikeli Oyunlar*'da ve *Oyunlarla Yaşayanlar*'da mekân ve zaman kavramlarını belirsiz kılarak okuyucuyu bireylerin iç dünyalarına yöneltir. Atay'ın kişisel hayatından izler bulunan bu eserler, kendi kimliğini terk etmeye zorlanan ve bu baskının farkında olan bireylerin, oyunu kullanarak, tutunmaya çalışmalarını fakat tutunamayışlarını konu alarak, gerçeklik kavramına yeni bir anlam getirir. Atay, metinlerinde kullandığı teknik ve biçimde, oyun etkinliği kapsamında bir düşünce yolu geliştirir ve insanların temelde aynı oyunları farklı şekillerde oynadıkları düşüncesini, iki eserin de geneline yayar.

#### KAYNAKÇA

1. Aysan, Eren; *Oğuz Atay'ın Çok Sesli "Oyunu": Oyunlarla Yaşayanlar*, Erişim: 20 Aralık 2014

<http://www.isikder.org.tr/docs/yazarlar/erenaysan.pdf>

- ✓ 2. Atay, Oğuz (2012); *Oyunlarla Yaşayanlar*, (20.bs.), İstanbul, İletişim Yayınları.
- ✓ 3. Atay, Oğuz (2013); *Tehlikeli Oyunlar*, (28.bs.), İstanbul, İletişim Yayınları.
- ✓ 4. Ecevit, Yıldız (2014); *Ben Buradayım*, (6. bs.), İstanbul, İletişim Yayınları.
5. Gürbilek, Nurdan (2012); *Kötü Çocuk Türk*, (4.bs.), İstanbul, Metis Yayınları
6. İnci, Handan (2012); *Oğuz Atay İçin Bir Sempozyum*, (2.bs.), İstanbul, İletişim Yayınları.
7. Winnicott, Donald (2013); *Oyun ve Gerçeklik*, (çev.: Tuncay Birkan), (2.bs.) İstanbul, Metis Yayınları.

① Bu eserler nerede kullanıldı?

② Ödevin çoğu alıntı olduğu izlenimini veren cümleler, paragraflar vs. ile dolu.