



GENCİNE

Klâsik Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi

Cilt: 1 Sayı: 1 Temmuz 2021 www.gencinedergisi.net

CEM SULTAN'IN CEMŞİD Ü HURŞİD MESNEVİSİNDE KAHRAMANIN OYUN BİLİNCİ

THE CHARACTERS' GAME CONSCIOUSNESS IN CEM SULTAN'S CEMŞİD U HURŞİD MASNAVI

Feyyaz DERİN*

Öz

Oyun; heyecan duymak ve haz almak için gerçek âlemden zihnî âleme geçici süreliğine yapılan yolculuktur. En az iki kişi veya grup arasında gerçekleşen oyunun, kültürel faaliyetler sonucu oluştuğu kanısı hakimdir. Örneğin arkaik toplumlarda temel ihtiyacı karşılamak için yapılan av faaliyetlerinin bir oyun ifadesiyle ortaya çıktığı, daha sonra bunun tekrarlanması sonucu kültüre dönüştüğü düşünülür. Halbuki ne kültürel faaliyetlerin, oyunun oluşumunda ne de oyunun, kültürel faaliyetleri oluşturmada doğrudan bir etkisi vardır. Ancak insanların, gerçek hayattaki davranışsal özelliklerinden sıyrılarak kültürel eylemleri daha haz verici davranışsal bir yöntemle ortaya koyma isteği, kültürel faaliyetlerin estetik bir şekilde ifade edilmesi ihtiyacını, bunun sonucundaysa kültürün oyunsal bir ifadeyle ortaya çıkmasını sağlamıştır. Bu bağlamda kültürün en güzel şekilde ifade edilmesi meselesi, estetiği amaç edinen sanatı doğurmuştur. Sanat doğal olanın sunileştirilmiş biçimi olduğundan, kültürün oyunsal ifade tarzı olarak karşımıza çıkar. Bunun sonucunda sanatın şubelerinden olan edebiyat, edebiyat ürünlerinden olan şiir, kültürel faaliyetlerin ifadesinde bir bilmece veya bilmecemsi dil oyunu olarak kendini gösterir. Cem Sultan'a ait Cemşid u Hurşid mesnevisi de oyun yaklaşımıyla ele alınarak kahramanların; oyunun devam etmesi için yani büyü, heyecan veren sanal âlemin sürekliliğinin akıp gitmesi için büyük bir ciddiyetle, -mış gibi yaparak, oyunla özdeşleşerek adeta bir bilinçli bilinçsizliği sergiledikleri gösterilmeye çalışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, bilinç, kültür, Huizinga, mesnevi, Cemşid u Hurşid.

* Kocaeli Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türk Dili ve Edebiyatı ABD Yüksek Lisans Öğrencisi ORCID ID: 0000-0002-9561-6179, deruni4900@gmail.com

Abstract

The game is a temporary journey from the real world to the mental world in order to get excited and enjoy. It is widely believed that the game which is between at least two people or groups is the result of cultural activities. For example, it is thought that in archaic societies the hunting activities carried out to meet basic needs emerged as a game expression and then turned into a culture as a result of its repetition. However, neither cultural activities have a direct effect on the formation of the game, nor the game has effect on the creation of cultural activities. However, the desire of people to reveal cultural actions with a more pleasing behavioral method by getting rid of their real-life behavioral characteristics has led to the need to express cultural activities in an aesthetic way. And as a result, this has led to the emergence of culture with a playful expression. In this context, the issue of expressing culture in the best way has given birth to art that aims at aesthetics. Since art is the artificialized form of the natural, it appears as a playful expression of culture. As a result, literature, which is one of the branches of art, poetry, which is one of the literary products, manifests itself as a riddle or enigmatic language game in the expression of cultural activities. Cem Sultan's masnavi Cemşid u Hurşid was also handled with a game approach, and the characters; in order for the game to continue, that is, for the continuity of the magical and exciting virtual world to flow, it has been tried to be shown with great seriousness that they exhibit a conscious unconsciousness by pretending to be and identifying with the game.

Keywords: Game, consciousness, culture, Huizinga, masnavi, Cemşid u Hurşid.

Giriş

Oyun, sınırlandırılmış belli bir mekân ve zaman içinde bilinçli bir eyleme tabi olarak, kuralları önceden belli olan bir düzende kurallara itaat etmenin bile isteye kabul edildiği; herhangi bir maddî çıkar amacına dayanmayan, gerçek dünyadan zihinsel dünyaya çıkılan, sınırlandırılmış, kuralları belirli bu düzende özgürce sergilenen eylemlerdir. Edebi metinlerin soru-cevaplı bir sohbet bağlamında adeta bir oyunla başladığı ve bu oyunun kutsal bilmededen zekâ oyununa geçiş şeklinde tezahür ettiği söylenebilir. Edebî/şiirsel söylemin sadece estetik bir maksatla oluşmadığı gerçeğini belirtmekle beraber toplumların hayatlarında kutsal ve törensel faaliyetlerin şiirsel tarzda ifade edilmesi düzyazıdan önce gelir. Şiir, ilkel toplumlarda oyun esnasında oyunla bütünleşerek zorunlu bir şekilde ortaya çıkar. Bunun için şiir, estetik hazzın doyurulmaya çalışıldığı maksatlı bir eylemden bağımsız olarak, oyunun kuralına uygun ciddi bir tavırla, kutsal eylem icra ediliyormuş gibi meydana getirilir. İlkel toplumlarda şiiri anlamak için onu sadece estetik bağlamda anlamlandırmaya çalışmak onu anlamaya yönelik sağlıklı bir netice vermeyeceği için özellikle onun arkaik toplumlarda üstlendiği toplumsal ve dinsel işlevini göz önünde tutarak değerlendirmek gerekir. Çünkü şiir bir oyun, yarışma, bilmece çözümdür (Huizinga, 2006: 157-171).

Çözümü ölüm-kalım meselesi kadar ciddiyete binen bilmece, tam bir rehin verme, kendini feda etme oyununa benzer. Şiir de bu oyunsal motifin içinde insan zihninde her zaman bir mücadele etme haliyle ortaya çıkar. Bu bağlamda bilinçli bir şekilde estetik faaliyet olarak üretilmeyen şiir, oyunsal motif olarak gelişimini

sürdürür. Oyun alanı içinde meydana gelen şiir, oyunun kurallarına sınırsız sadıktır ve oyunun kurallarını ihlal etmez. Şiir, gerçek dünyadan sıyrılarak zihnin, oyunsal mekânda gerçekleştirdiği özgür dünyada bambaşka bir âlemde cereyan eden bilindik mantıksal bağlamdan farklı olarak şiirin oyun dünyasındaki bağlamla anlam bulmaya çalışan bir alana sahiptir. Alışık olduğumuz şaka olmayan anlamındaki ciddiyet kavramına göre değerlendirildiğinde şiir, ciddi olamaz. Karakteri gereği bir oyun kimliğine sahip olduğu için buradaki kastedilen ciddiyet, işi kuralına göre yapmak anlamında yani olandan olması gereken bir şekle bürünme özelliğinde olduğu anlaşılır (Huizinga, 2006: 157-164).

Şiirsel ifade biçimlerinin hemen hemen tüm toplumlarda ve her dönemde birbiriyle benzer karakteristik özellikler göstermesi şiirin kültürden daha eski bir olgu olduğunu gösterir. Bu husus da şiirin oyunsal işleve sahip olduğunu gösteren bir durumdur. Çünkü kültür, oyun formatında oynanarak oluşturulur. Toplumsallık, oyunlarla icra edilen saygın kutsal değerler olgusudur. İlkel toplumlarda temel ihtiyaçları karşılamak, muhakkak oyun oynama şeklinde icra edilir ve daha sonra bu, tekrarlanan bir faaliyete dönüştüğünde kültür meydana gelirdi. Dolayısıyla kültür oluşturulurken oyunsal tarzdan yararlanır. Oyun ile oyun olmayan kültür, zamanla değişime uğrar; bunun sonucunda kültür ön plana geçerek oyun geri plana düşer. Kültür denen yüce değerler; bilgelik, şiir şeklinde icra edilen sosyal, siyasi ve hukuk alanlarının estetez edilmesi olarak karşımıza çıkar (Huizinga, 2006: 71, 171).

Şiirsel ürün faaliyetleri meydana getirme işlemlerinin hemen hepsinin; vezin, ritmik bölünme, ses-ölçü uyumu, vurgu, anlam kapalılığı, mahir bir tarzda cümle kullanımı faaliyetleriyle, adeta büyülenme ve heyecanlanmanın yaşandığı bir ortamdan gevşeme ve mutlu olma ortamına geçişin yaşandığı bir oyun alanına ait olduğu söylenebilir (Huizinga, 2006: 171).

Şiir, günlük dilin görünen dünyasından ayrılarak zihnin özgür alanında imgelerle meydana getirilen muğlak, özel bir dil dünyasına açılan özelliğe kavuşur. Şiirdeki kelimelerin anlamsal kavram dünyasıyla hayatın akışındaki anlamsal dünya birbiriyle uyuşmaz. Şiir, imgelerle gerçekleştirilen bir dil oyununa dönüşür. Dil oyunu sayesinde sıradan olan şey, esrarlı bir kimliğe büründürülerek yücelik payesine kavuşturulur ve imgesel dil oyunu tam da burada bir bilmece oyununa dönüşür. Modern şiir dünyasındaki şiir tekniğinin devamlılık arz eden mükemmellik ve titizlik düzeyinin yüksekliği, ilkel toplumlardaki şiirin özel bilmecemsi özelliğiyle benzerlik göstererek şiir dilinin hem geçmişten günümüze değin en mükemmel ifade aracı olarak tercih edildiğinin hem de estetik bir maksattan ziyade kültür icra eden bir oyun olduğunun bariz göstergesidir. Çünkü titizlik durumu, şiirin, eğlenme ve haz alma amaçlarını gütmekten ziyade bir oyunda bulunması elzem olan kurallara zorunlu uyma sisteminin katı/ciddi bir şekilde icra edilen oyun sistemi olduğunu gösterir. Günümüz modern şiir hareketlerinin zor faaliyetler neticesinde bulabildiği ve manayı iyice kapalılaştıran dil oyunu şiir sayesinde, modern kültürle arkaik kültürün bu bağlamda benzer şeyler yaptığını dolayısıyla ortak paydada buluştuklarını söyleyebiliriz (Huizinga, 2006: 173-175).

Halkın hayatına, insanların doğal yaşamına gerçekçi bir tarzda yaklaşmaya çalışan bir şiir, sanat eseri olarak kabul edilmez. Buradan hareketle özelde şiirin, genelde ise sanatın, doğal olanın yapaylaştırılmış bir şekilde ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Nitekim Divan şiirinde de böyle bir yapaylık karşımıza çıkar. Böyle bir durumda sanatın doğallık sonucu değil, doğallığın sunilik/yapaylık formunu netice vermesinde meydana geldiği kabul edilirse Divan şairinin elitlerinin ince ve güzel

hayalî söylem bulmalarında bu suniliğin önemli rol oynadığı kabul edilir (İnalcık, 2011: 33-34).

Şairler daha çok, güzellik unsuru ve haz duygusunu ön plana çıkarmakla yükümlüdür veya bu hususları o kadar çok dile getirmişlerdir ki öyle yükümlüymüş gibi algılanmalarına yol açmıştır. Bu güzellik unsuru ve haz duygusunu ifade etmeye yarayan araçlardan biri olan aşk kavramını dile getirme görevi ise geçmişten şu ana dek şaire verilmiş bir vazife gibi algılanır. Aşk, adeta erkeklerin cinsel obje eğilim ve fantezilerini gerçekleştirilmeye yarayan mühim bir form olarak karşımıza çıkar. Aşk insanlar için bir açmaz konumunda ve dile gelmeyi, çözümlenmeyi bekleyen bir karmaşalar dünyası olarak belirir. Bu açmazı ve karmaşıklığı çözüme kavuşturabilecek, dile getirebilecek yegâne kişinin ise özel yeteneklerle donatıldığına inanılan, insanların bilinçaltında gizlenen ve tüm bunları estetik bir formda korkusuzca dile getiren, duygusal karaktere sahip şairler olduğunu söylemek su götürmez bir gerçek olacaktır (Freud, 2017: 19).

Oyun Bağlamında Kahramanın Bilinci

Oyun, gerçek dünyanın gündelik sıradanlığından bir kaçış gibi düşünüldüğünde olandan olması tasarlanana, gerçekten zihniğe bir sığınış olarak karşımıza çıkar. Serüveni gerçek olmayan, sadece zihnî bir dünyaya sığınma şeklinde gerçekleşen bu eylemin kısa süreli ve bitecek bir özelliğinin en başından beri biliniyor olduğu hakikati de oyunun, bilinçli bir eylem şeklinde gerçekleştiğini gösterir. Oyun ve oyuncu belli bir noktadan sonra birbirleriyle o kadar özdeşleşir ki bunun bir oyun olduğu, oyun bilinciyle icra edildiği durumu ortadan kalkar ve bu durum gerçek bir hayat sahnesiymiş gibi zihnî karmaşıklığa yol açar. Bunun sebebi ise en başından beri gerçek hayatta olmadığı bilinen oyunun, tam da bir oyuncu kimliğiyle yapılması beklenen, oyuncu tarafından *-miş gibi* yapılarak oyunun karakterine uygun ciddiyetle, kuralına uygun bir şekilde davranılarak ortaya konmasıdır (Huizinga, 2006: 25).

Yazarlar kahramanlarını rüyaya sokarak hem duygu, düşünce faaliyetlerinin devam ettiğini göstermek hem de gündelik hayatın yaşanmışlık veya yaşanabilirliklerini tekrarlayarak kahramanların psikolojik tahlillerini yapmak ister. Gerçek hayattaki rüyanın bile kontrol edilemediği ve düzensizlik gösterdiği bir gerçek ortadayken bunun yanında kurmaca bir metindeki rüyanın ne denli karmaşıklıklar oluşturacağı ve izahının çok da kolay olmayacağı aşikârdır. Yorumlanıp yorumlanmayacağı veya bir anlam barındırıp barındırmayacağı hususunda tartışma konusu olan rüyaların istekleri gerçekleştirme özelliğinin olduğundan bahsedilir (Freud, 2021: 8-10). Söz konusu mesnevide Cemşid'in, Çin hükümdarının oğlu olarak pek güzel bir hayat yaşaması mümkünken (b. 1179-1205)

Uyurken şâh nâ-geh gördi bir hâb

Ki akar Kevser bigi bir çeşme-i âb (b. 1205).

beytinde olduğu gibi bir rüya içine girerek pek çok kişinin özendiği bir hayat olan şehzadelik hayatının rutinliğinden kurtulup zahir âlemdaki gündelik hayattan idealize edilen zihnî âleme gitme özelliği, bunun bir oyun olduğunu bariz bir şekilde gösterir.

Oyun her şeyden önce gönüllülük esasına dayalı bir özelliğe sahip olduğu için kesinlikle hiç kimsenin müdahalesi ve zorlaması olmadan kişinin, oyuna dair kuralları bile isteye, özgür iradesiyle kabul ederek dahil olduğu bir faaliyet alanıdır. Böyle bir gönüllülüğün oluşu, oyunun gerçek manada bilinçli bir görünümde gerçekleştiğini gösterir. Diğer taraftan gönüllü bir iradeyle dahil olunmayan oyun, çok yapay bir

gösteri özelliğine dönüşerek kendini belli edecektir. Bu durum ise oyunun doğasına ve ruhuna aykırılık teşkil eder. Nitekim çocuk oyun oynadığında, sporcu bir spor/oyun faaliyeti gerçekleştirdiğinde, aktör bir rolü canlandırdığında, müzisyen ise bir enstrüman çaldığında adeta bir oyun olduğu bilinciyle *bilinçli bilinçsizliği yaşayarak* ciddi bir şekilde icra ettikleri faaliyetlerle öyle özdeşleşerek, hakkını vererek oynarlar ki bunun sonucunda başarılı olurlar (Huizinga, 2006: 24-38).

Cemşîd'in hükümdar oğlu olarak gerçek hayatta güzel bir kıza sahip olması mümkünken rüya yoluyla bunun gerçekleşiyor olması bunun bilinçli gönüllülikle gerçekleşen bir oyun olduğunu bize gösterir.

Diline düşdi çün 'aşk ıztırabı

Uyandı gözlerinden gitdi hâbı (b. 1232).

Cemşîd'in, anne ve babasının ısrarlarına, kendisinin ise yolun ve yolculuğun zorluklarını bilmesine rağmen Rum diyarına gitmek için diretmesi de iradî bir eylem olduğunu göstererek bunun bir oyun olduğunu belli ettirir.

Çü virdi mihr-i Hurşid'e melik dil

Giderdi rûz u şeb menzil-be-menzil (b. 1580).

Şehzade olan Cemşîd'in Kayser'in şehrine tacir olarak girmesi, kendisi hakkında kumaşlar alıp satan ünlü bir tacir olarak Kayser'e haber verilmesi ve bir şehzade olduğu halde bu durumunu rahat bir şekilde söylemesi mümkünken

"Varur Cemşid Kayser kapusına

Metâ'ın arz kılur tapusına (b. 2028).

beyitinden de anlaşılacağı üzere kılık değiştirerek tacir suretinde Kayser'in huzuruna çıkması, diğer taraftan tâcirin Cemşid'e sorduğu suallere aldığı cevaplar üzerine onun bir tacir olmadığını, soylu bir aileye mensup olduğunu anladığı halde bunu çok fazla üstelemeden Cemşid'le içki meclisinde eğlenmesi hem Cemşid'in hem de özellikle Kayser'in gönüllü bir şekilde, bilinçli olarak oyuna dahil olduğunu, yaşananların bir oyun olduğu izlenimini

Degül tâcir bilürem bu cevân-merd

Kim olmaz tâcir olan hem cevân-merd

...

Hele şimdi ulu bir bezm ideyin

Bu bezm ile dilimi nerm ideyin (b. 2037-2039).

beyitlerinden çıkarabiliriz. Çünkü gerçek bir kültürün belli bir oyunca içerige sahip olmadan var olamayacağı bilinen bir gerçektir. Dolayısıyla bunun gerçekleşebilmesi için kişinin kendi bireyselliğini değil, kültür için bireyselliğini örtmeyi başarabilmesi gerekir. En güzel, iyiye ulaşmanın kendi özgür davranışlarıyla değil, olması gerekene özgür bir şekilde rıza göstermesi, kendisinin adeta bir alana hapsolmayı kabul etmesiyle olur. Kültür, oyunca ifade özelliğinden dolayı kurallarına uyulacağına dair tarafların anlaşma yaptığı bir sürekli oyun olarak düşünüldüğünde ve oyunbozan da bu oyunun devam etmesi için bir tehdit olarak görüldüğünde burada kahramanların bu oyunun devam etmesi için oyunbozanlık yapamayacakları, burada nasıl davranılması gerekiyorsa öyle olması gereken kısmen gönüllü kısmen de kültürel zorunlu bir görevdir (Huizinga, 2006: 43, 263).

Hurşîd'in Cemşîd'le görüşme isteğinde bulunması, Cemşîd'e âşık olması ve 2 ay boyunca Cemşîd'le eğlenmesi de kadının figüran olduğu için oyunbozanlık yapma

lüksünün olmadığı ve olamayacağını bildiğinden (Huizinga, 2006: 43.) oyuna, kurallarını bile bile dahil olduğunu gösteren bilinçli bir eylem olduğuna işaretir.

*Seni ister Nigârün ya'ni Hurşid
Öri tur varalum iy şâh Cemşîd (b.2134).*

...

*Çü Cemşid'i bu resme bildi sâdik
O dahı oldı cândan ana âşık (b. 2362).*

...

*Bu resm ile iki ay ol iki can
Biri biriyle kıldı ıyş pinhân (b. 2756).*

Ressam Mihrab'ın vakt-i zamanında diyar diyar dolaşıp her diyarın en güzellerinin resmini çizdiği için, Cemşid'in isteği üzerine Mihrab'ın *yardımcı bilget pozisyonuna bürünerek hemen kahramana yardımcı olarak ona yol göstericiliği yapması ve sorunlarına çözüm bulması* (Jung, 2005: 135.) mahiyetindeki

*Anun tasvîri şimdi bende vardur
Sanasun cândur kim tende vardur (b. 1456).*

cevabı ve "Hemân ol sûreti çün açdı nakkaş/ Gönül den ana Cemşîd itdi şabaş/Nazar kıldı gönül den sûrete şâh/Hemân dem cân ü dilden eyledi âh."(b.1457,1458.) beyitlerinde olduğu gibi Cemşid'in verdiği karşılık tam da bir oyunda olması gereken düzen ve kurallara uyma olarak kendini çok net bir şekilde gösterir.

Cemşid'in Kayser'in emrine kendi isteğiyle girme isteği bir bakıma *öfke ve korku veren yönlü çirkinlik özelliğinin ön plana çıkarılarak gönlü alınması gereken bir baba figürü olarak* (Campbell, 162.) kahramanın macera mitosunu olarak karşımıza çıkar. Oyunun devam edebilmesi kuralında oyunbozanlığa yer yoktur.

*Dilerem kim olam ben Kayser'e kul
Zihî devlet ki olam katında makbul*

...

*Çü vardı Kayser'ün katına Cemşîd
Didi sürsün yüzün tapuna hurşîd (b. 3025, 3027).*

ifadeleriyle Kayser'in emrine girerek uzlaşma yolunu seçen Cemşid, oyunun kurallarına uygun olarak tam bir ciddiyetle oynar. Çünkü kendisi bir hükümdar oğluyken başka bir hükümdarın emrine kendi özgür iradesiyle girmesi, burada başta gönüllülük olmak üzere oyun olduğu bilinci ve oyunla özdeşleşerek bir başkası olabilmeyi kendi hür iradesiyle benimsediği görülür. Burada ayrıca oyunun özgürlük alanıyla da karşılaşmış olunur. Cemşid'in gönüllü olarak Kayser'in emrine girme isteğine karşılık, Kayser'in de oyunbozanlık yapma gibi bir iradî tavır sergilemeyerek tam da oyunun kurallarına, düzenine uygun bir şekilde hareket etmesini

*Dahı hergiz ırağ olma katumda
Bile ol gitme şâhâ sohbetümden (b. 3030).*

beyti güzel bir şekilde örneklemektedir. Çünkü baba pozisyonundaki Kayser'in de Cemşid'le çatışma durumu normalden oyunun devamlılığı için oyunbozanlık yapmaması gerektiği bariz bir şekilde oyuncunun bilincinin işlediğini gösterir.

† "yaşlı" olarak geçer.

Kendini ön kabulde bir inanç içinde bulan çocuk bile oyun oynarken bilindik sıradan gerçek hakkındaki bilincini tamamen elden bırakmayarak heyecan ve hazzı yaşamayı bilir. Zihnî âlemdeki bir şeyin, bir düşünüşün veya izlenimin temsilcisi olan çocuk/kahraman; oyun oynarken semboller ve imgelerle adeta yeniden bir üretim yaparak oyunsal ifadeye katkıda bulunur. Yine bu tür benzeri durumların çocukluğun erken dönemlerinde düşsellikle zenginleşerek ortaya çıktığı bilinen bir özelliktir. Bunun için küçük çocukların, oyun oynarken gerçek hayatın rutinliğinden sıyrılarak oynadıkları dünyanın gizemli olabilmesi için oyunlarını daha etkili ve cazibeli kılmaya çabaladıkları görülür. Dolayısıyla arkaik toplumların dini ritüellerindeki kutsal temsilde yüce bir mutluluğun somutlaşmasının ve sıradan hayattan sıyrılarak hayatüstü yüksek bir düzene geçmenin gerçekleştiği inancı ve hissi söz konusudur. Bu da sınırları belli olan bir düzende tam bir özgürlük alanı içinde gerçekleşir (Huizinga, 2006: 30-33).

Cemşîd ile Hurşîd'in eğlence âlemleri (b. 2726-2758, 4209-4227.) bu dünyada olup lakin bu dünyanın kurallarının geçerli olmadığı özgür bir âlemde yani zihnî gerçeklikte yaşanır. Burada yaşanan her şey; zevk ve heyecan uğruna yaşanır. Nitekim oyun da bir zevk alma aracıdır (Huizinga, 2006: 25).

Oyunun bir zaman ve mekâna bağlı olduğu hakikatinden yola çıkıldığında oyunda da bazen erteleme/ara verme veya tamamen bitme durumları söz konusu olabilir (Huizinga, 2006:25). Yukarıda zikredilen Cemşîd ile Hurşîd'in birinci eğlence âleminde Hurşîd'in annesi Efser'in oyun alanına dahil olup Cemşîd'in ağacın üstüne çıkarak saklanması (b. 2759-2776.), daha sonra Hurşîd'in annesi Efser'in bu dünyada iyilik ve kötülük zıt güçlerinin dengesini nasihat edip doğru yolu göstermeye çalışan "bilge anne" rolüne bürünerek (Jung, 49-50.), özel olarak yaptırılan bir kaleye kapatılması ve bu ayrılıktan ötürü dağ bayır yaklaşık bir ay dolaşan Cemşîd'in perişan ahvali (b. 2777-2961.), daha sonrasında ise Cemşîd ile Hurşîd'in yine bir eğlence meclisinde beraberken gece vakti Hurşîd'in annesi Efser tarafından yapılan habersiz gelişten ötürü Hurşîd'in ağacın arkasına saklanması (b. 4209-4227.) örneği ve öte yandan Cemşîd'in Şam diyarına Şadî ile Mihrac üzerine savaşa çıkması da (b. 4312-4322.) yine oyunun yeknesak bir düzende süregelmesi özelliğinin olmadığı durumudur ki burada oyunun istikrarsızlaşan bir özelliğe sahip olduğunu yani gerçek hayat-tasarlanan hayat çatışması şeklinde oyunun büyümlü havasının her an bozulabileceği özelliği gözler önüne serilir. (Huizinga, 2006: 41).

Oyunun dikkat çeken mühim özelliklerinden biri de oyuncuların birbirlerine sıra vermeleri özelliğidir (Huizinga, 2006: 93). Eğlence oyununun ilkinde Cemşîd ağacın üstüne saklanmışken, ikinci eğlence ortamına Efser'in gelmesiyle Hurşîd'in ağacın arkasına saklanması oyunda geçerli olan sıra verme kuralı bağlamında kahramanların sırası gelince oyuna dahil olma, sırası gelince başkasının dahil olması için aradan çekilme özelliğiyle yorumlanabilir. Öte yandan Efser'in, birinci eğlence ortamında Cemşîd'i görmemesi, ikincisinde ise Hurşîd'i görmemesi hatta Cemşîd'in Efser'e Hurşîd'i de eğlence ortamına çağırma hususunda ikna etmeye çalışırken Efser'in, Hurşîd'in oralarda olabileceği ihtimalini hiç düşünmeyip gelmesini reddeden cevabı (b. 4254-4264.), Efser gittikten sonra Hurşîd'in saklandığı yerden çıkıp Cemşîd'le gün ağarana değin eğlence oyununa devam etmeleri (b. 4272-4278.) yine kural bağlamında oyunun sürekliliği için bir oyun bilinciyle öyle olması gerektiği izlenimini verir.

Oyunun en önemli özelliklerinden biri bir müsabaka/çarpışmaya dayalı olmasıdır. "*Oyun çarpışma, çarpışma oyundur*" (Huizinga, 2006: 64). Grup halindeki

oyunlar zıtlasma halinde cereyan etme özelliğine her zaman sahiptir. Çünkü oyun için her ne kadar şart olmasa da sonuç olarak oyun en az iki taraf arasında yaşanarak ortaya çıkar. Bunun için illaki bildiğimiz manada çarpışma olması her zaman gerçekleşmeyebilir. Çarpışma, hep beraber hareket etme, ikiye ayrılma vs. farklı şekillerde ortaya çıkabilir (Huizinga, 2006: 72). Eski Çin kaynaklarında çarpışma kavramı karmaşık bir özelliğe sahip olduğu birbiriyle çelişen özelliklerin bir arada barınıyor olduğunu gösterir. Oyuncular her zaman bir saldırı pozisyonunda değillerdir. Bazen cömertlik, rakibe saygı duyma belirtilerinin de olduğu başka bir anlam katmanının olduğunu görülür. Kolombiya kabilelerinde düzenlenen "potlacht" törenlerinden hareketle bir alanda en iyi olan şeyin yine o ortamda bulunan en yetkin kişiye verilmesi söz konusudur (Huizinga, 2006: 84, 92). Nitekim Cemşid'le Şah Şadi'nin üç yerde müsabaka bağlamında çarpıştıkları yerde üçünde de Cemşid'e yenilip Cemşid'e birinciliği vermesi[‡] (b. 3658-4434.) gerçek ve kendiliğinden olan oyunlarda oyuncunun oyuncu bilincini geri plana atarak oyunla özdeşleştiğini ve oyununu ciddiyetle oynayarak (Huizinga, 2006: 41) hem oyunun devam etmesine katkıda bulunduğu hem de bir oyun-ciddiyet arasındaki sınırları arasında belirsizlik olmadığı (Huizinga, 2006: 78.) durumunu bizlere göstermesi açısından önemlidir. Bu durum da oyunun kuralları dahilinde oynanacağı, oyunda hile yapılamayacağı özelliğinin olduğunu gösterir (Huizinga, 2006: 77).

Cemşid ile Şah'ın birinci ve üçüncü çarpışmasında kahramanların karşı karşıya geldiği ve saldırı niteliğinde olan durumları görülürken ikinci çarpışmada ise av sırasında aslan saldırısına uğrayan Kayser'in yardımına koşan kişinin Cemşid olması, burada Şah ile saldırı mahiyetinde bir çarpışma mahiyetinden ziyade rakibe saygı duyma ve ona hakkını verme şeklinde tezahür ettiği için o ortamda en iyi hareketi yapma hareketinin yine en iyi kişiye verilmesi gerektiği durumu ortaya çıkar. Nitekim oyuncuların oyunun sürekliliğinin sağlanmasına yardımcı olması gibi bir özellikleri olması, kahramanların oyunbozanlık yap(a)mayacaklarını bilmelerinden (Huizinga, 2006: 43) ötürü oyunun kuralına uygun biçimde bir bilinçle hareket ettiği anlaşılır.

Oyun bir bakıma keyfe keder hâlini içinde barındırdığı için, ondan zevk almak da kaçınılmaz olur. Dolayısıyla gerçek hayatın sorumluluklarından ve yükünden kaçmaya çalışan oyuncu, zihnî âlemde tasarladığı bir dünyaya sığınarak daha zevk veren bir durumun oluşumuna katkı sağladığı için erotikliğin de böyle bir oyun neticesinde oluştuğu sonucu çıkarılabilir. Aşk oyunu en saf oyundur, diyor Prof. Buytendjik, aşka yaşanan her şeyin büyük bir ciddiyetle, tam da oyunun kuralına uyularak oynanması gerektiğini kastediyor. Tabii bunun yanında ayrıca dilin bazı kullanım özelliklerinden kaynaklı çiftleşme ile erotik/aşk oyunları hususunda da çeşitli ayrımlar söz konusudur. Çiftleşmenin bir oyun olmadığı, biyolojik doğal bir eylem yani gerçek olduğu, dolayısıyla çiftleşme öncesi kahramanlar tarafından yapılan kurlar, danslar, müzik, okşama vs. gibi hareketlerin, gerçeğe yapılan bir oyunsal hazırlık olduğu anlaşılır. Her ne kadar oyunla tamamen ciddi bir şekilde özdeşleşme olsa da oyun bittikten sonra gerçek dünyaya dönülmesi ve her şeyin bir oyun olduğunun anlaşılması bariz bir şekilde de kendini gösterir (Huizinga, 2006: 25-68). Bu bağlamda Cemşid ile Hurşid'in evlendikten sonra zifafta çiftleşme öncesi birbirlerine yaptıkları kur vs. hâlleri aşk oyunları çerçevesinde değerlendirilebilir (b. 4759-4804.).

Oyun kurallardan oluştuğu için oyunun da kendi dünyasına ait bilinen sıkı kuralları söz konusudur. Bunlardan biri de oyunun bir sonunun olması özelliğidir.

[‡] birinci müsaba, gûy u çevgân oyunu, ikinci müsabaka, av macerası, üçüncü müsabaka, savaş.

Oyun bittiğinde artık gizem ortadan kalkar ve tekrar gerçek dünyaya dönüş yaşanır (Huizinga, 2006: 29-30). Gerçek dünya olarak kabul edilen Çin'de başlayan, Rum'a gidişle devam eden oyun, Cemşîd ve Hurşîd'in evlenip oyunun başladığı Çin'e dönmeleriyle sanal alemden gerçek dünyaya dönüşün yaşandığını bize gösterir. Bu durum, kahramanların oyun içinde yaşadıkları durumlardan rahat bir şekilde anlaşılabilir. Nitekim Cemşîd'in Rum diyarına gidişiyile Rum diyarından Çin'e dönüşü arasında yaşananlar arasında oyun/gerçek hayat bağlamında çok bariz bir fark olduğu göze çarpar. Bu durum da kahramanların gerçek hayata döndüklerini ve yine bir oyuncu bilincine sahip olduklarını gösterir (b. 5146-5197.).

Oyunun, insanların daha yüce bir hayata dönük tecrübe edinmeleri maksadıyla devlet içinde ve devleti yönetebilme tecrübesini edinmek için adeta bir staj eğitimi olduğunu belirten Huizinga'nın bu bilgisine dayanarak oyunun kültürden önce oluştuğu bilgisinden de hareketle çocukların oyunu gerçek hayat dışında, yetişkinlerin ise altında oynadıklarına şahit oluruz genellikle. Bunun için en az bir kişi veya grubun karşılıklı kurallı eylemleriyle ortaya çıktığını gösteren kültür ve oyun bağlantısı, bu durumun bir toplumsal/kültürel oyun özelliği olduğunu yansıtır. Her oyunun bir sürekliliğe yönelik olması onun kültür olması için bir nedendir. Çünkü bir kez deneyimlenen bir oyun tekrarlanan bir kültüre dönüşmektedir. Oyunda *başarmış olma zorundalığı* söz konusu olduğu için oyuncunun gücünün sınandığı ve başarmış olma görevini yerine getirerek bir yetkinliğe ulaşabilmesi için yarışmalar da yapılır (Huizinga, 2006: 29-91). Nitekim Cemşîd'in Rum diyarına gidişi ve Çin ülkesine dönüşte yaşadığı olaylardan sonra edindiği tecrübeler sonucu, baba Fağfur'un tahtını oğlu Cemşîd'e bırakması (b. 5248-5316.) bir devlet yönetme kültürünün oluştuğunu ve bunun oyun bağlamında bir başarmış olma zorundalığı kuralına bağlanıp oyuncunun yetkinliğe ulaşması sağlanarak oyuncuya sıra verme (Huizinga, 2006: 91-93) bilincinin işlediğini gösterir. Burada hem Fağfur'un hem de Cemşîd'in en baştan beri bu bilince sahip olduğunu burada da fark etmekteyiz.

Oyunlarda da mekânsal ve zamansal bir sınırlılık söz konusu olduğu için başlangıçtan bitişe değin tam bir ciddiyetle oynanan oyun tam da olması gerektiği gibi tüm anıyla dolu dolu oynanır. Hiçbir oyunun bitmemesi mümkün olmadığı için her oyun, esasında, içinde süreklilik ile beraber bir sonu da barındırma özelliğine sahip olduğundan (Huizinga, 2006: 25-27) Cemşîd'in tahta geçmesinden sonra oyun biter. Oyuncu da sığındığı sanal âlemden gerçek âleme tekrar dönmüş olur ki, bu bitmişlik duygusu hem oyuncuda hem de okuyucu/dinleyicide bir oyun olduğu izlenimi bırakır. (b. 5317-5374.)

Sonuç

Cemşîd u Hurşîd adlı metinde oyun teorisi bağlamında kahramanın bilinç dünyasında oyunun bu edebî metne nasıl yansıdığı gösterilmeye çalışılmıştır. Sadece estetik zevk vermek maksadıyla oluşmadığını bildiğimiz edebî metinleri, kültürün ifade aracı olarak kullanılmaya çalışılan oyunsal faaliyetler olduğunu öğrendikten sonra tüm edebî metinlere Huizinga'nın oyun bağlamında değerlendirmek hem edebî eserlerin gerçek anlamda değerlendirilmesine hem doğru bir şekilde anlaşılmasına vasıtalık edecektir.

KAYNAKÇA

Campbell, Joseph (2013). *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu*. (çev. Sabri Gürses), İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

- Cem Sultan (2000). *Cemşîd ü Hurşîd*. (haz. Adnan İnce), Ankara: Türk Dil Kurumu Yayınları,
- Freud, Sigmund (2017). *Aşkın Psikolojisi*. (çev. A. İnce İdemen), İstanbul: Cem Yayınevi.
- _____ (2021). *Sanat ve Sanatçılar Üzerine*. (çev. Muhammed Gürsoy), Ankara: Dorlion Yayınları.
- Huizinga, Johan (2006). *Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*. (çev. Mehmet Ali Kılıçbay), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- İnalcık, Halil (2011). *Şair ve Patron*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Jung, C. Gustav (2005). *Dört Arketip*. (çev. M. Bilgin Saydam), İstanbul: Metis Yayınları.