



# GENCİNE

## Klâsik Türk Edebiyatı Araştırmaları Dergisi

Cilt: 2 Sayı: 4 Yıl: 2022 & Volume: 2 Issue: 4 Year: 2022  
www.gencinedergisi.net

### OYUN BUNUN NERESİNDE: FUZÛLÎ'NİN LEYLÂ İLE MECNÛNU'NU OYUN TEORİSİ BAĞLAMINDA OKUMA DENEMESİ

### WHERE IS THE GAME IN THIS: AN ESSAY ON READING FUZÛLÎ'S LEYLÂ İLE MECNÛN IN THE CONTEXT OF GAME THEORY

Zeynep Nur KARAVAR\*

#### Öz

Kökene insanlık tarihinin başlangıcına kadar uzanan oyun hakkında birçok düşünür fikir belirtmiş ancak oyuna dair en kapsamlı teoriyi ortaya koyan ve sanat arasındaki ilişkiyi yorumlayan kişi Huizinga olmuştur. Homo Faber (yapımcı insan) ve Homo Sapiens (akıllı insan)'ın karşısına üçüncü bir insan olarak Homo Ludens (oynayan insan)'ı ekleyen Huizinga'ya göre "Oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatı bir amaca sahip olan, gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir." Oyun için geçerli olan bu unsurlar aynı zamanda klasik edebiyatın aşk temelli oyun metinleri olarak ele aldığımız mesneviler için de geçerlidir.

Bu çalışmada 16.asır Osmanlı edebiyatının en güçlü aşk erlerinden biri olan Fuzûlî'nin Leylâ ile Mecnûn mesnevisi oyun teorisi bağlamında incelenecektir. Fuzûlî'nin oyunu, kendisini kahramanın içine gizleyerek, bir bakıma oyuna gönüllü olarak katılımıyla başlar. Fuzûlî'nin içindeki ilahi aşkın bir temsili olan Mecnûn, varlığını çokluktan sıyrarak ilahi aşka ulaşmış; böylelikle oyunun kurucusu olan Fuzûlî'nin de oyunu tamamlanmıştır. Nitekim oyun bir şekilde başlamak ve bitmek durumundadır ve oyun kurucu, kendi sonuna yine kendisi karar vermektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Oyun, oyun teorisi, Huizinga, klasik Türk şiiri, mesnevi, Fuzûlî, Leylâ ile Mecnûn.

\* Kocaeli Üniversitesi, zeykaravar@gmail.com

### Abstract

Many thinkers have expressed their opinions about the game, which dates back to the beginning of human history, but Huizinga was the person who put forward the most comprehensive theory about the game and interpreted the relationship between art. Adding Homo Ludens (playing person) as a third person to Homo Faber (man who produces) and Homo Sapiens (intelligent person), according to Huizinga, "Game is an activity other than an act of being familiar with tension and joy, accompanied by a sense of tension and joy, performed within the limits of certain time and space, freely consented but in accordance with completely imperative rules." These elements, which are valid for the play, are also valid for the masnavi, which we consider as the love-based play texts of classical literature.

In this study, Leylâ and Mecnûn masnavi of Fuzûlî, one of the most powerful love soldiers of 16th century Ottoman literature, will be examined in the context of game theory. Fuzûlî's play begins by hiding himself inside the hero, in a way, with his voluntary participation in the game. Mecnûn, who is a representation of divine love in Fuzûlî, has reached divine love by stripping its existence from the multitude; Thus, the game of Fuzûlî, who is the founder of the game, was completed. As a matter of fact, the game has to start and end somehow, and the quarterback decides his own end.

**Keywords:** Game, game theory, Huizinga, classical Turkish poetry, masnavi, Fuzûlî, Leylâ ile Mecnûn.

### Giriş

Neden oyun oynarız? Oyun hayatımızın tam olarak neresinde yer alır? Hayatta oyun olmadan yaşamak mümkün olur muydu? Yahut oyun niçin gerekli? Bu soruların cevaplarını verebilmek için öncelikle oyun kavramının sınırları, oyunun ne olduğu ya da ne olması gerektiği iyice özümsemelidir. Dolayısıyla ilkçağlardan günümüze kadar oyun ile ilgili düşünen, bunun üzerine kafa yoran düşünürlerin konu hakkındaki tespitleri değerlendirilmelidir.

Herakleitos, eski Yunan düşüncesinde oyun kavramını ilk kez felsefi olarak ifade eden kişidir. Nietzsche, Herakleitos'un bütün bir kâinatı oyun olarak algıladığı düşüncesine şu şekilde açıklık getirir: "Herakleitos'a göre âlem Zeus'un bir oyunudur, yahut fiziğe daha uygun bir ifadeyle, ateşin kendisiyle oyunudur." Nietzsche'nin oyun ile ilgili görüşleri ise -kendi dilinden- *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe* isimli kitapta şu şekilde işlenmiştir:

*Bu âlemde, oluş ile yok olma, yapma ile mahvetme, hep aynı masumluk içinde ve içine ahlak bakımından sorumluluk katılmamak üzere, yalnız sanatçı ile çocuğun oyunlarında vardır. Çocuk ile sanatçı, nasıl oynuyorlarsa, ölümsüz ve canlı ateş de öyle oynuyor; masum olarak kuruyor, bozuyor ve mahvediyor. Bu oyunu ateş kendisi ile oynuyor. Bir çocuğun deniz kenarında kum yığını yapması gibi, su ve toprağı yığıyor ve dağıtıyor; zaman zaman oyuna baştan başlıyor. Sanatçıyı nasıl bir an yaratma ihtiyacı zorlarsa, onu da, bir tokluk anında ihtiyaç kavriyor. Böylece suç işlemek isteği değil, yeni yeni oynanan oyunlar güdüsü, başka başka alemleri hayata kavuşturuyor. Çocuk da bazen oyuncuğunu atar, ama sonra masum bir hevesle oyuna yeniden başlar. Fakat oyunda binalar kurmaya başlar başlamaz, kanuna, iç düzenlere uygun olarak bağlar, birleştirir ve şekil verir. Çocukta kavganın nasıl bir hak taşıdığını, sanatçının nasıl temaşacı olarak üstünde, yapıcı*

olarak eserin içinde bulunduğunu, sanat eserini yaratmak için nasıl zorunlulukla oyunun, kavga ile ahengin birleşmesi gerektiğini, sanatçıyı ve sanat eserinin meydana gelişini görmekle öğrenmiş olan estetik insan, alemi işte böyle görür (Nietzsche, 1956: 37).

Antik Yunan'ın bilge filozoflarından Platon da oyun hakkında görüşler bildirmiş, çocuğun oyunla büyümesinin gerekliliği üzerinde durmuştur. Çocukların yeteneklerinin keşfedilmesinde oyunun rolünün önemini vurgulayan Platon, "Tanrıların gönlünü alacak yaşam yolunun oyun ve danstan geçtiğini" belirtmiştir (Platon, 1988: 90). Doğunun büyük bilgisi Gazâlî de çocuk eğitiminde oyunun önemini vurgular. Gazâlî'ye göre, oyun çocuğun belleğini yeniler, öğrenme gücünü artırır, çocuğu dinlendirir ve çocuğun beleğinin dinç ve zinde kalmasını sağlar (Akandere, 2006: 8).

Felsefi ifadeden sonra, oyunun sanatla olan bağlantısı noktasında görüş belirten ilk kişi olan Schiller, sanat ve oyun arasındaki benzerlikleri gözler önüne sererek oyunun insan için neden gerektiği sorusuna cevap verir. Platoncu oyun kavramının bir devamı niteliğinde olan Schiller'in oyun kuramına göre insan, temel ihtiyaçlarını karşıladıktan sonra oyuna yöneldiğinde içsel bütünlüğünü geliştirip yaşamını değiştirebilmekte ve daha doyurucu bir yaşama biçimine geçebilmektedir. Buna göre; birbiri ile çelişen iki zıt dürtü mantık ve duygusallık ancak oyun ile doyurulabilmektedir. Oyun insanı yalnızlığa itmekte, aksine kendini ifade etmesine fırsat tanırken aynı zamanda eğlendirici, doyurucu, haz verici duyguları beraberinde getirmektedir (Sevinç, 2004: 36). Oyunu insanla özdeşleştiren Schiller *İnsan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oyun oynadığı yerde tam insandır* (Schiller, 1990: 76) diyerek oyunu insan olmanın ön koşulu sayar.

Oyunun sanatla ilgisi olduğu konusunda Schiller ile aynı fikirde olan Huizinga ise oyun kavramının yalnızca insana özgü olmadığını söyler. *Homo Faber* (yapımcı insan) ve *Homo Sapiens* (akıllı insan)'ın karşısına üçüncü bir insan olarak *Homo Ludens* (oynayan insan)'ı ekleyen Huizinga'ya göre oyun; *özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir* (Huizinga, 2010: 50).

Oyunla ilgili daha birçok kişi fikir belirtmiş ve ortaya çok değerli düşünceler çıkmıştır. Ancak yazının ilerleyen kısımlarında -özellikle Huizinga'nın- oyun teorisine ilişkin görüşlere sıklıkla yer vereceğimiz için giriş kısmında şimdilik bu kadarıyla yetineceğiz.

### **Sözcüklerin Büyüsünde Şiir ve Oyun Münasebeti**

Oyun bir kültür ürünüdür fakat daha da önemlisi kültürü de yapan bir üst üründür. Yani oyun kültür üreticisidir. Huizinga, konuyu şu şekilde özetler:

*Sosyal yaşam, oyun şeklinde, değerini arttıran, biyolojik olanın ötesinde formlara sahiptir. Toplum, yaşamı ve dünyayı, bu oyun oynama aracılığıyla ifade eder. Bununla oyunun kültüre dönüştüğünü değil, bilakis erken aşamalarında kültürün oyun şeklinde ve modunda geliştiği oyun karakterine sahip olduğunu söylemeye çalışıyoruz. Oyun ve kültürün ikiz birliğinde, oyun önceliklidir. Kültür, sadece tarih yargımızın özellikle değindiği terimken, oyun, nesnel olarak tanınabilen, somut ifade edilebilir bir şeydir.* (Huizinga, 2018: 62).

Bu görüşler ışığında denilebilir ki, *insan toplumunun örnek teşkil eden büyük eylemlerinin hepsi, başlangıçtan beri oyunla nüfuz etmiştir* (Huizinga, 2018: 13) Şüphesiz şiir de böyledir. *Her soyut ifadenin ardında metaforların en gözüpeki yatar ve her metafor, kelimeler üzerinde bir oyundur. Dolayısıyla hayata ifade kazandırmak için insan, doğanın dünyasının yanı sıra ikinci, şiirsel bir dünya yaratır* (Huizinga, 2018: 13). Öyleyse şiirin kültürün kendisinden bile daha eski olan oyundan doğduğu çıkarımını yapmak yanlış olmayacaktır.

Oyuna katılım için bir ceza veya ödül söz konusu değildir yani oyunda gönüllülük esastır. Şiir de tıpkı oyun gibi insanın gönüllü ve özgür olarak katıldığı bir faaliyet olarak karşımıza çıkar. Bu durumda denilebilir ki, oyun aynı zamanda özgürlüktür. Hiçbir oyun sadece salt gerçekliklerin aktarımı değildir. Başka bir deyişle oyun, gerçek hayattan kaçıştır. Gerçek dünyadan sıkılan kişi mekân, şahıs, zaman için sınırlandırma olmaksızın özgürce oyun kurarak gönlünde tasarladığı şeyi yansıtmak ister. Bunun için oyun kurucusu veyahut şair, oyun alanına istediği şeyi istediği yerden getirme özgürlüğüne sahiptir. Özgürleşme oyun alanına kaçarak olur ve bu sebeple de şiir, şairin kendisini en özgür hissettiği yer haline gelir. Ancak özgürce kurulan bu oyun kurallara bağlı olarak ilerler. Şairin ya da kültürün bozmadığı, okuyucunun dahi itiraz etmeden uyduğu bir oyun düzeni mevcuttur. Böylece oyun, kendine özgü, mutlak bir düzen içerisinde gerçekleşir. *Şiiri bir oyunun, düzenli olarak oynanan bir oyunun parçası olarak tasvir etmek, şiiri veya şiirle ilgili etkinlikleri önemsizleştirmek ya da bunların ciddi işlevlerden yoksun olduğunu ima etmek değildir* (Andrews, 2018: 176). Oyun kendi kuralları içerisinde oldukça ciddidir, şair ya da oyun kurucu bunu kıramaz ve oyun içindeki tutumlarında düzene uyum sağlamaları gerekir.

Huizinga'ya göre, *şiirsel bir ifadenin kurulmasında, bir motifin geliştirilmesinde, bir halin tarifinde, her zaman işleyen bir oyun unsuru vardır* (Huizinga, 2018: 164). Ona göre şairin amacı bilinçli ya da bilinçsiz fark etmeksizin okuyucuyu "büyüleyecek" ve onu "oyunda tutacak" bir heyecan yaratmaktır. Bunun yolu ise çatışmadan, aşktan ya da her ikisinden doğar. Huizinga konu ile ilgili şunları söyler:

*Hem çatışma hem de aşk, rekabet ya da yarışma imaresidir ve yarışma da oyunu ifade eder. Büyük çoğunlukla, şiirin ve edebiyatın merkezi teması genelde çatışmadır -yani kahramanın gerçekleştirmesi gereken görev, vermesi gereken sınavlar, üstesinden gelmesi gereken engellerdir. Baş oyuncu için "kahraman" kelimesinin kullanılması her şeyi anlatmaktadır. Görev olağandışı zorlukta, görünürde imkânsız olacaktır. Sık sık bir meydan okuma ya da bir yemin, bir söz veya sevgili kaprisinden doğarak işlenecektir* (Huizinga, 2018: 164).

Oyunda bir mücadele ve müsabaka vardır. Bu her ne ise kazanan ve kaybedenin olması gereklidir. Kahramanın geçmesi gereken aşamaları ifade eden müsabakalar aynı zamanda bir performans gösterisidir, sıradan gerçeklikten dışarı adım atarak daha üst bir düzene geçişi simgeler. Bir şey için mücadele veya bir şeyin temsili olan oyunda kendinin dışına çıkmak, ötesine geçmek gereklidir. Yani kahraman aynı zamanda kendisiyle de mücadele etmeli ve kendisini yenmelidir. Bu içsel müsabaka ya da kendilik mücadelesi diyebileceğimiz mesele bütün tasavvufi metinlerde yer alır. Aşk hikayelerinde de bir müsabaka durumu vardır. Yeryüzünün en çetin oyunu olan aşk oyunu, en tehlikeli, en ölümcül oyundur. Kahraman da aşk yolunda bu tehlikeli aşamalardan geçerek oyununu oynar ve kendi sonuna karar verir. Oyun, iyi ya da kötü bir dizi serüvenden sonra bitmek zorundadır.

Yukarıda sözü edilenler bağlamında oyu özetle; başlayan ve belirli bir zamanda biten, belirlenmiş mekânsal bir alanla sınırlı, kendine özgü mutlak bir düzende gönüllü olarak kabul edilmiş kurallara göre çıkar hesabı yahut kazanç gözetmeksizin gerçekleştirilen bir aktivitedir ki bu özelliklerin şiirsel yaratıya da uyduğu yadsınamaz. Aslında oyun için hâlihazırda yapılan tanımlama, bir şiir tanımlaması olarak da iş görebilir. Dilin ritmik ya da simetrik düzeni, isabetli uyak ya da yarım kafiye, mananın kastî gizlenmesi, tabirlerin yapay ve sanatsal yapılandırılması -hepsi oyun ruhunun söylemi olabilir. *Şiire, Paul Valery'nin yaptığı gibi, kelimelerle ve lisanla yapılan oyun demek hiç de metafor değildir: bu kesin ve abartısız gerçektir* (Huizinga, 2018: 164).

### **Oyun Leylâ ile Mecnûn'un Neresinde?**

Hem tasvir edici hem de dramatik işleve sahip olan şiir; tasvir edici özelliğiyle dünyayı resmederek yorumlarken dramatik işleviyle de gerçekliğin çeşitli yönlerini dolaysız bir biçimde canlandırır. Buna göre denilebilir ki: şiir oyundur ve bir anlamda da oyun metnidir. Şiir belli bir etkinlik için bir "senaryo" işlevindedir. Genel bağlamda şiir için tüm bu söylediklerimiz özelde mesnevi için de aynen geçerlidir. Mesneviyi incelemek için kullanılacak oyun kavramı temelde dört unsurdan oluşur.

Etkinlik (bir performans olarak oyun veya drama)

Mekân (etkinliğin alanı yeri veya fiziksel bağlamı)

Katılanlar (etkinlik içindeki oyuncular ve izleyiciler)

Kurallar (etkinliğin getirdiği düzenlemeler ve yorumlar (Andrews, 2018: 177)).

Görüldüğü gibi oyun için geçerli olan bu unsurlar aynı zamanda oyun metni olarak ele aldığımız mesnevi için de aynen geçerlidir. Buradan itibaren, oyunun tüm bu sayılan özellikleri ile birlikte Fuzûlî'nin Leylâ ile Mecnûn mesnevisi oyun teorisi bağlamında incelenmeye ve şairin oyunu nerede ve nasıl kurduğu tespit edilmeye çalışılacaktır.

Mesnevinin olay örgüsü kısaca şöyledir: Benî Âmir kabilesinden Kays ve Leylâ ilkokul yıllarında birbirlerini severler. Bu aşk çok zaman geçmeden faş olur ve durumu öğrenen Leylâ'nın annesi kızını okuldan alır. Ayrılık acısıyla mahvolan Kays, bir müddet sonra Mecnûn olarak anılmaya başlar. Babası dâhil herkes onu bu dertten kurtarmaya çalışır ancak Mecnûn, derdinin daha da artması için Allah'a dualar eder. Mecnûn'un duaları kabul olmuştur ve çöllere düşerek yabani hayvanlarla dost olur. Onun bu haline acıyan Nevfel adlı bir Arap beyi Leylâ'yı kızın babasından tekrar ister ancak güzellikle alamayınca Leylâ'nın kabilesine savaş açar. Mecnûn'un Leylâ'ya ait hiçbir şeye zarar gelmemesi için ettiği dualar kabul olduğundan dolayı Nevfel savaşı bir türlü kazanamaz. Hırslanıp savaşı kazandığında ise Mecnûn'un ettiği duaları öğrendiği için kızı almadan çeker gider. Bu sırada Leylâ da İbn Selâm adlı biriyle evlendirilir fakat Leylâ, kocasını kendisinden uzak tutmak için türlü oyunlar çevirerek adamı kandırır ve bir müddet sonra Mecnûn'un bedduaları yüzünden adam ölür. Bu durumu fırsat bilen Leylâ, çölde Mecnûn'u aramaya çıkar ancak bulduğunda Mecnûn onu tanımaz. Böylece Leylâ, onun eriştiği makamı idrak eder ve umutsuz bir şekilde

geri döner. Bir süre sonra da hastalanarak ölür. Durumu haber alan Mecnûn da Leylâ'nın mezarına giderek orada ölmek için tanrıya dua eder. Mecnûn'un duaları yine kabul olmuştur ve iki sevgili cennette buluşurlar.

Peki oyun bunun neresinde? Oyun, yaşanmış bir icra olduğuna göre aslına bakılırsa aşkın kendisi zaten bir oyundur. Bu durumda büyük oyun aşksa büyük oyunun içindeki oyun da aşk mesnevileridir. Her şairin kurguladığı aşk oyunu farklıdır. Örneğin Leylâ ile Mecnûn'u yazan birçok şair varken Fuzûlî, bir noktada diğerlerinden ayrışır. İşte burası şairin oyununun başladığı yerdir. Sayısız Leylâ ile Mecnûn mesnevileri arasında Fuzûlî'nin eserini önemli kılan nokta, Vasfi Mahir Kocatürk'ün Leylâ ile Mecnûn çevirisinin önsözünde de bahsettiği gibi onun şahsi bünyesinin mesnevideki ruha tamamen uyması olmuştur. Kocatürk konuyu şu şekilde ifade eder:

*Vücutu ile bütün dünya süslerinden soyunan ve ruh ile bütün fani alâkalardan sıyrılarak cemiyetin daimî ayıplamalarına hedef olan dertli Mecnûn, Fuzûlî'nin içinde yaşayan İlâhî aşktır; güzelliğinin parlaklığı ile birlikte vefakârlığı ve temizliği ile de gözleri kamaştıran iffet ve nezahet heykeli Leylâ, onun bu ulvî aşkına lâyık mükemmel bir timsaldir. Bundan dolayı, Leylâ ile Mecnûn hikâyesi, kendisinin de mukaddimede söylediği gibi, Leylâ vasıtası ile onun İlâhî aşkının tasviri ve Mecnûn diliyle Tanrıya yalvarışlarının ifadesi olmuştur. (Kocatürk, 1943: 3).*

Anlaşıldığı üzere Fuzûlî'nin oyunu, kendisini kahramanın içine gizleyerek, bir bakıma oyuna gönüllü olarak katılımıyla başlar. Şair metni içselleştirdiği için, anlatıda ilerlerken birden şairle karşılaşılması olağandır. Bu, onun kendi kurduğu oyuna gönüllü katılımıdır. Zira şair için eşi bulunmaz bir varoluş sahasıdır. Diğer oyuncular, yani mesnevideki kahramanları oyuna katan kişi de şairdir ve kahramanlar bu duruma itiraz etmez, çünkü bu oyunun kuralıdır. İki kişilik bir aşk oyunu olan mesnevilerde, âşık âşıklık rolünü, sevgili ise sevgililik rolünü layığıınca yerine getirmelidir. Hatırlayacak olursak; oyun gönüllü olarak katılınan bir etkinlik olmakla beraber kendi içerisinde kuralları vardır ve oyuncular, oyun içindeki tutumlarında kurulu olan düzene uyum sağlamalıdır.

Oyun, belirlenmiş bir mekânsal alanla sınırlıdır. "Her oyun ister gönüllü, ister zorunlu, sınırları belli bir mekânda cereyan eder." (Tekerek, 2006: 53). Buna göre, her oyunda oyun kurucular tarafından belirlenen özel oyun alanları vardır. Leylâ ve Mecnûn mesnevisinde şairin oyunu kurguladığı mekân ise "çöl"dür. Oyunda mekân olarak çölün seçilmesi tesadüfî bir hal değildir. Çöl, kahramanın psikolojisini okuyucuya yansıtmak için kurgulanmış bir mekândır. Mecnûn, içe dönük kişilik özellikleri gösterir. Jung, (aktaran Kayaokay, 2014: 344) içedönük tipleri kendi içine kapanık, objelerden kaçınan, çekingen, düşünceye dalmaya eğilimli, geri çekilen gibi davranışlar sergileyen tipler olarak tanımlamıştır. Mesnevide gördüğümüz Mecnûn tipi de tıpkı böyledir. Çöl onun kendilik mücadelesini vererek aslına ulaşmasını, erginleşmesini sağlayacak bir mekân haline gelmiştir. Şair, çölün gizemli ve bir yanıyla ürkütücü yanını göstermekten çekinmez. Bu oyunun gizemli yönüyle örtüşürken kahraman bu mekânın içerisine çekildikçe çekilir ve seçilmiş mekânda aşk en derinlerde yaşanırken, Fuzûlî Mecnûn'un şahsında özgürleşir. Belki de Fuzûlî'nin asıl oyunu tam da burada yani aslında kendini ve kendi aşkını Kербela coğrafyasının çöllere de atıfla Mecnûn üzerinden anlatmasındadır.

O halde yukarıda zikrettiğimiz oyun kavramının unsurları burada fazlasıyla açığa çıkar: Leylâ ve Mecnûn mesnevisi oyunun kendisi olarak düşünüldüğünde; mekân çöl; katılanlar, mesnevinin şahıs kadrosu ve tabii olarak okuyucular; oyunun şair tarafından kurulan düzeni ise kurallardır demek herhalde yanlış olmayacaktır. Mesnevideki oyunu sadece bu unsurlarla sınırlandırmak yeterli değildir.

Oyunun kültür yapıcı olduğundan söz etmiştik. Şair, dönemindeki kültür havzasını oyunun içerisine alarak bir kültür kaydı tutmuş olur. Anlatı içerisinden bir geleneğin nasıl icra edildiğini öğretmekle birlikte oyun kurgusu, kültür aktarımını sağlar. Mesnevide Kays, on yaşına geldiğinde âdet gereği babası onu sünnet ettirir (bkz. b.551).

Böylece okuyucu, şairin yaşadığı dönemdeki kültür ürününe vâkıf duruma gelir. Ayrıca sünnet, hayatın geçiş aşamalarından biridir. Sünnet edilen çocuk, artık çocukluk evresinden çıkarak erginleşme sürecine girer. Campbell, (aktaran Kayaokay, 2014: 342) sünnet töreni ile çocuğun annesiyle olan bağlantısının resmen koptuğunu ve bireyin erkek toplumuna katıldığını söyler. Buna göre şairin kurduğu oyun, yalnızca kültürü aktarmayı değil, aynı zamanda kahramanın erginleşme yolunu da okuyucuyla paylaşmayı amaçlamıştır. Öyleyse denilebilir ki oyun, kahramanın geçmesi gereken aşamaları da ifade eder.

Bu durumda, kahramanın geçmesi gereken aşamaların ne olduğunu anlamak gerekir. Joseph Campbell, *Kahramanın Sonsuz Yolculuğu* isimli kitabında bir anlatıda yer alan kahramanın, kahraman olma yolunda geçmesi gereken üç aşama olduğundan bahseder. Bunlar; yola çıkış, erginlenme ve dönüş aşamalarıdır. Bu aşamalar oyunda da vardır ve oyunun başoyuncusu bu yolları kat etmelidir. Aşamaları geçmek için bir mücadele söz konusudur ve bu, oyuncunun diğerleriyle bir mücadelesi olabileceği gibi, kendi içsel hesaplaşması da olabilir.

İşte, Fuzûlî'nin Leylâ ile Mecnûn mesnevisinde kurduğu oyunlardan birisi de Mecnûn'un bu kendisiyle mücadelesi noktasındadır. Mesnevide yer alan bu mücadele durumu hem hikâyenin ana omurgasında, Mecnûn'un yardan geçip Bir'e ulaşmak yolunda verdiği mücadelede; hem de oyun aralarında mevcuttur. Örneğin; Nevfel'in Leylâ'yı almak için Leylâ'nın kabilesine savaş açtığı bölümde (bkz. b.1511-1601) ortada bir mücadele ve müsabaka vardır. Büyük oyunun içindeki küçük oyun olarak sayabileceğimiz bu bölüm, aynı zamanda bir performans gösterisidir. Nevfel, güçlü bir savaşçıdır ve Mecnûn'un Leylâ'sına kavuşabilmesi için mücadele eder. O halde denilebilir ki oyun bir "şey" için mücadeledir. Büyük oyuna döndüğümüzde ise işler değişir. Yola çıkış amacı, ilk önceleri Kays'ın Leylâ'ya kavuşmasıyken, daha sonraları çeşitli sınavlar vererek erginleşen Mecnûn'un, gerçek aşkı bulup aslolana dönmesiyle kendilik mücadelesi tamamlanır.

Fuzûlî'nin içindeki ilahi aşkın bir temsili olan Mecnûn, varlığını çokluktan sıyrarak ilahi aşka ulaşmış; böylelikle oyunun kurucusu olan Fuzûlî'nin de oyunu tamamlanmıştır. Nitekim oyun bir şekilde başlamak ve bitmek durumundadır ve oyun kurucu, kendi sonuna yine kendisi karar vermiştir.

## **Sonuç**

İnsanın yaşamı ve doğayı öğrenmekte kullandığı ilk etkinlik olan oyun, başlangıcı insanlık tarihinin başlangıcıyla aynı olan, insanın doğduğu andan itibaren

bilişsel, duygusal ve sosyal alanlarını geliştiren bir etkinliktir. İnsan hayatının olmazsa olmazı olan oyun hakkında en kapsamlı teoriyi ortaya koyan Huizinga'nın oyun teorisine göre, insan hayatının vazgeçilmez unsurlarından birisi olan şiir, oyunun özelliklerinden her birini bünyesinde barındırır. Bir başka ifadeyle oyunda olan ne varsa aynıları şiirde de karşımıza çıkar. Buna göre şairler birer oyun kurucusudur.

Leylâ ve Mecnûn'un yaratıcısı olan Fuzûlî de yazdığı mesneviyle etkinlik, mekân, katılımcılar ve kurallar kapsamında ortaya adeta bir senaryo metni koymuş; kendisi de kurduğu oyuna dahil olarak bu oyunu en iyi oynayanlardan birisi haline gelmiştir. Şair, Mecnûn'un şahsında, aşk çöllerinde özgürleşmiş, sevdiği yerde, sevdiği şekilde var olmuştur. Yani şair, Schiller'in dediği gibi belki de en çok bu mesnevide yani en iyi oynadığı yerde tamamen kendisi olabilmıştır.

Mecnûn'u aşk üzere çöllere düşüren âvârelik oyununun temel taşlarından biri olarak ustaca sürülürken yaşam öyküsü boyunca Osmanlı hanedanına yakın olamayan, sultanların iltifatına mazhar olamamış Fuzûlî'nin bu bağlamdaki âvâreliği ile örtüşmektedir. Dolayısıyla Fuzûlî yani Mecnûn'un şahsında bizzat kendi hayatının oyununu sahneleyen Fuzûlî, yaşam mücadelesi içerisinde itibar, şeref, iktidar ve refah mücadelesi verirken Leylâ ile Mecnûn adlı aşk oyunundaki başarısı yüzyıllardır taktir edilen icrasıyla hayata kısa bir mola vererek aşk için aşk ile tamamlanmış ve bu keyifli oyun içerisinde kendi ruhunu ve okuyucusunun ruhunu tedavi etmiştir.

#### KAYNAKÇA

AND, Metin (1974). *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları

AKGÜL, Tülay Yıldız (2019). "Neden Oyun Oynamalıyız?", *Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Görünüm Dergisi*, Cilt: 5/6, Sayı: 5/6, s.s. 15-23.

BAYAT, FÜZULİ (2017). *Şamandan Səməzənə Oyun və Oyunçu*. Bakı: Azərbaycan Milli Elmlər Akademiyası Folklor İnstitutu.

ÇOLAKOĞLU, Hilal (2015). "Schiller'de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı". *Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, Sayı: 34, s.s: 82-89.

HUIZINGA, Johan (2018). *Homo Ludens "Oyunun Kültürel İşlevi Üzerine Bir İnceleme"*. (Çev: İlker Mutlu), Ankara: Dorlion Yayınları.

NIETZSCHE, Friedrich (1956). *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*. (Çev. N. Hızır), İş Bankası Kültür Cep Kitapları, Ankara.

PLATON (1994). *Yasalar*. İstanbul: Kabalıcı Yayınevi.

SCHILLER, Friedrich (1965). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. (Çev. M. Özgü) İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.

TEKEREK, Nurhan (2006). "Oyun Kavramı'ndan Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e". *Tiyatro Araştırmaları Dergisi*, Cilt: 22, Sayı: 22, s.s 47- 73.

TURAN, Esra Yıldız (2019). "Schiller: Sanatın Oyunda Özgürlük Olarak Yansıması". *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, Cilt: 2 s.s. 505-513.