

60. Rus Edebiyatından Örneklerle Puşkin Rusya'sında "Homo Ludens": Oynayan İnsan¹

Kamile Sinem KÜÇÜK²

APA: Küçük, K. S. (2024). Rus Edebiyatından Örneklerle Puşkin Rusya'sında "Homo Ludens": Oynayan İnsan. *RumeliDE Dil ve Edebiyat Araştırmaları Dergisi*, (40), 986-996. <https://doi.org/10.29000/rumelide.1502890>.

Öz

Hollandalı tarihçi ve kültür kuramcısı Johan Huizinga'nın ortaya attığı *homo ludens* kavramı *oynayan insan* anlamına gelmektedir. Araştırmacının *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme (Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture, 1938)* adlı çalışmasında *homo ludens*'in insanlığın kültürel gelişiminde önemli bir rol oynamakta olduğu açıklanmakta, oyunun tanımı detaylı bir şekilde yapılmakta ve oyunun önemi ortaya konulmaktadır. Huizinga'nın *oyun* hakkındaki bulguları doğrultusunda *Puşkin Rusya'sı* olarak ele alınan 19. yüzyılın ilk yarısı Rusya'sında soylu kültürüne ait etkinliklerin *oyundan* doğduğu ve soylu gündelik yaşamının önemli bir parçası olan düello ve balonun *oyun* özellikleri taşıdığı ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda çalışmada dönemin önemli soylu karakterleri Aleksandr Sergeyeviç Griboyedov'un *Akıldan Bela (Gore ot uma)* adlı eserinin kahramanı Çatski, Aleksandr Sergeyeviç Puşkin'in *Yevgeni Onegin* adlı eserinde Onegin ve Mihail Yuryeviç Lermontov'un *Zamanımızın Bir Kahramanı (Geroy našego vremeni)* adlı eserinde Peçorin birer *homo ludens* olarak ele alınmakta ve söz konusu kahramanların düello ve balo ile ilişkisi irdelenmektedir. Çalışmada hermeneutik (yorumsamacı) metne dayalı araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın amacı Huizinga'nın *homo ludens* kavramını Puşkin Rusya'sının kültürel çerçevesi içerisinde dönemin temsilcisi olan edebi kahramanlar aracılığıyla açıklamaktır. Çalışmada *homo ludens* olarak ele alınan kahramanların oyun oynama geleneklerini sürdürdükleri görülmekte, bu geleneğin onların kişisel yazgılarında önemli bir dönüm noktası olduğu ortaya çıkmakta ve *homo ludens*'in kültür içerisindeki önemi yeniden vurgulanmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Homo Ludens, Oyun, Yevgeni Onegin, Çatski, Peçorin

¹ **Beyan (Tez/ Bildiri):** Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.

Çıkar Çatışması: Çıkar çatışması beyan edilmemiştir.

Finansman: Bu araştırmayı desteklemek için dış fon kullanılmamıştır.

Telif Hakkı & Lisans: Yazarlar dergide yayınlanan çalışmalarının telif hakkına sahiptirler ve çalışmalarını CC BY-NC 4.0 lisansı altında yayımlanmaktadır.

Kaynak: Bu çalışmanın hazırlanma sürecinde bilimsel ve etik ilkelere uyulduğu ve yararlanılan tüm çalışmaların kaynakçada belirtildiği beyan olunur.

Benzerlik Raporu: Alındı – Turnitin, Oran: %6

Etik Şikayeti: editor@rumelide.com

Makale Türü: Araştırma makalesi, **Makale Kayıt Tarihi:** 18.03.2024-**Kabul Tarihi:** 20.06.2024-**Yayın Tarihi:** 21.06.2024; **DOI:** 10.29000/rumelide.1502890

Hakem Değerlendirmesi: İki Dış Hakem / Çift Tarafli Körleme

² Dr. Öğr. Üyesi, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi, Fen Edebiyat Fakültesi, Batı Dilleri ve Edebiyatları Bölümü, Rus Dili ve Edebiyatı ABD / Assist. Prof. Dr. Nevşehir Hacı Bektaş Veli University, Faculty of Science and Letters, Department of Western Languages and Literatures, Russian Language and Literature (Nevşehir, Türkiye), ksinemkucuk@nevsehir.edu.tr, **ORCID ID:** <https://orcid.org/0000-0001-5021-171X> **ROR ID:** <https://ror.org/019jds967>, **ISNI:** 0000 0004 0386 1930, **Crossreff Funder ID:** 100019891

"Homo Ludens" in Pushkin's Russia in the Case of Russian Literature: Man the Player³

Abstract

The concept of *homo ludens*, introduced by the Dutch historian and cultural theorist Johan Huizinga, means a person who plays. In the researcher's study titled *Homo Ludens: A Study of The Play-Element in Culture (1938)*, it is explained that *homo ludens* plays an important role in the cultural development of humanity, the definition of the play is made in detail and the importance of the play is revealed. In line with Huizinga's findings about the *play*, it turns out that the activities of the noble culture in Russia in the first half of the 19th century, which is considered as Pushkin's Russia, were born from *play* and that duel and ball, which were an important part of the daily life of the noble, had characteristics of a *play*. In this context, the important noble characters of the period are studied: Chatsky, the hero of Alexandr Sergeyeovich Griboyedov's work titled *Woe from Wit (Gore ot uma)*, Onegin in Alexandr Sergeyeovich Pushkin's *Eugene Onegin*, and Mikhail Yuryevich Lermontov's *A Hero of Our Time (Geroy nashego vremeni)* Pechorin are discussed as *homo ludens* and the relationship of these heroes with duel and ball is examined. The hermeneutics technique is used to analyse. The aim of the study is to explain Huizinga's concept of *homo ludens* within the cultural framework of Pushkin's Russia through literary heroes who are representatives of the period. In the study, it is revealed that the heroes considered as *homo ludens* continue their tradition of playing games and that this tradition is an important turning point in their personal destinies, and the importance of *homo ludens* in culture is re-emphasized.

Keywords: Homo Ludens, Play, Eugene Onegin, Chatsky, Pechorin

³ **Statement (Thesis / Paper):** It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation process of this study and all the studies utilised are indicated in the bibliography.

Conflict of Interest: No conflict of interest is declared.

Funding: No external funding was used to support this research.

Copyright & Licence: The authors own the copyright of their work published in the journal and their work is published under the CC BY-NC 4.0 licence.

Source: It is declared that scientific and ethical principles were followed during the preparation of this study and all the studies used are stated in the bibliography.

Similarity Report: Received - Turnitin, Rate: 6

Ethics Complaint: editor@rumelide.com

Article Type: Research article, **Article Registration Date:** 18.03.2024-**Acceptance Date:** 20.06.2024-

Publication Date: 21.06.2024; DOI: 10.29000/rumelide.1502890

Peer Review: Two External Referees / Double Blind

Giriş

Hollandalı tarihçi ve kültür kuramcısı Johan Huizinga, 1938 yılında yayımladığı *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adlı çalışmasında oyunun toplumlar üzerindeki önemini detaylı bir şekilde açıklar. Huizinga'ya göre oyun kültürden daha eskidir (2003, s.21). Araştırmacı, ibadet, şiir, tiyatro, müsabaka, hukuk, savaş gibi medeniyetler ve toplumlar için önemli işlevlere sahip olan kültürel unsurların oyundan doğduğu görüşünü ortaya atar. Bu da toplumların bir araya gelmesinde oyunun birleştirici bir rolü olduğunu ortaya çıkarır.

Oyun, toplumsal sınıfların ortak değerleri bakımından dikkat çekici bir unsurdur. Özellikle tarih boyunca soylu sınıfının gündelik yaşamı müsabaka, müzik, dans, düello, akıl ve şans oyunları, avcılık gibi oyunlarla şekillenir. Çalışmada Puşkin Rusya'sı⁴ olarak adlandırılan 19.yy. Rusya'sının ilk yarısında soylu yaşamı Batılı değerler doğrultusunda ilerlemeye devam etmektedir. Dönemin Rus edebiyatı eserlerinde görülen söz konusu yaşam müzik, dans, balo, düello, kart oyunları vb. sahnelerle ön plana çıkmaktadır. Çalışmada balo ve düello sahneleri üzerine inceleme yapılmıştır.

Oyunun soylu sınıfı üzerindeki etkisinin yanı sıra Huizinga'nın ilgili çalışmasında ortaya koymuş olduğu *homo ludens* kavramı araştırmanın dikkat çekici noktalarından biridir. Latince bir sözcük olan *homo ludens* oynayan insan anlamına gelmektedir. Bu bağlamda söz konusu kavramın Puşkin Rusya'sını temsil eden edebiyat kahramanları ile olan ilişkisi araştırmanın temel noktasını oluşturmaktadır. Edebiyat kahramanları *homo ludens* ve oyun arasındaki toplumsal bağı ortaya çıkarmasının yanı sıra oynayan insanın iç dünyasını da açığa çıkarması bakımından dikkat çekicidir.

Çalışma Aleksandr Sergeyeviç Griboyedov'un *Akıldan Bela (Gore ot uma)* Aleksandr Sergeyeviç Puşkin'in *Yevgeni Onegin* ve Mihail Yuryeviç Lermontov'un *Zamanımızın Bir Kahramanı (Geroy našego vremeni)* eserleri ile sınırlandırılmıştır. Çalışmada *homo ludens* kavramı söz konusu eserlerdeki başkahramanlar Çatski, Yevgeni Onegin ve Peçorin aracılığıyla açıklanacaktır. Bu kahramanlar bilinçli olarak seçilmiştir. Bu seçimin nedenlerinden biri, onları yaratan yazarlar ve söz konusu kahramanlar arasında güçlü bir bağ bulunmasıdır. Diğer bir neden ise onların Puşkin Rusya'sı soylu kültürünü yansıtan başlıca kahramanlar olmasıdır. Çalışmada hermeneutik (yorumsamacı) metne dayalı araştırma yöntemi kullanılmıştır. Çalışma, Huizinga'nın *homo ludens* kavramını 19.yy. Rusya'sının ilk yarısındaki Rus edebiyatı kahramanları ile açıklaması bakımından alana özgün bir katkı sağlamaktadır.

Oyun ve *Homo Ludens* Kavramlarına Bir Bakış

1938 yılında Hollandalı tarihçi ve kültür kuramcısı Johan Huizinga *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme* adlı çalışmasında tarih ve kültür bağlamında oyun kavramını irdeleyerek özgün bir konuyu açığa çıkarır. Huizinga, Latince *oynayan insan* anlamına gelen *Homo ludens* terimini ortaya atarak bu kavramın *Homo sapiens* (akıllı insan) ve *Homo faber* (alet yapan insan) tanımlarının yanında yer almaya hak ettiğini öne sürer (2023, s.15). Getirdiği yenilikler açısından alana ses getiren çalışmada oyunun tanımı detaylı bir şekilde açıklanırken; kültür tarihinde oyunun önemi ayrıntılı örneklerle ele alınır. Bunun yanı sıra tarihçi *büyük çemberi (magic circle)* kavramını ortaya atarak oyun ve mekân arasındaki ilişkiyi açığa çıkarır. *Homo Ludens* 1958 yılında Fransız düşünür Roger Caillois'in *İnsan ve Oyun (Les Jeux et les Hommes)* adlı çalışmasında eleştirilir ve çalışma oyun

⁴ Puşkin Rusya'sı, yazar ve şair Aleksandr Sergeyeviç Puşkin'in temsilcisi olduğu, Rusya'da siyasi ve toplumsal değişimlerin yanı sıra kültür ve edebiyat alanında gelişmelerin yaşandığı 19. yüzyılın ilk yarısını kapsayan bir dönemdir. Puşkin entelektüel düşüncesi, giyim kuşamı, eğlence hayatına düşkünlüğü, kadınlarla olan ilişkileri, kumar borçları, dâhil olduğu balolar ve düellolar ile dönemin soylu kültürünü yansıtmaktadır.

arařtırmaları (ludology) alanına önemli bir katkı saęlar. Sonuç olarak, kültür tarihine oyun kavramını kazandırması ve alanda kendinden sonra yapılacak arařtırmalara yön vermesi açısından *Homo Ludens* bir başucu kaynaęı olarak kabul edilmektedir.

Arařtırmada öncelikle oyunun doğası ve anlamı incelemekte ve *oyun* kavramı hayvan, çocuk ve yetişkin insanlara uygun olacak bir biçimde tanımlanmaktadır:

Oyun, özgürce razı olunan ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizzatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayat"tan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettięi, iradi bir eylem veya faaliyetir (Huizinga, 2003, s.57-58).

Çalışmada *oyun* sözcüğünün Yunan dilinden Sanskritçeye, Latince'den Japoncaya kadar birçok farklı dildeki anlamları açıklamalı bir şekilde yer almaktadır. Huizinga, Germanik dillerde *müzik aleti çalmak* ve *oyun oynamak* anlamında tek bir sözcük olduğuna işaret eder (2003, s. 75). Rusçada *oyun* anlamına gelen *igra* sözcüğü için de bu kural geçerlidir. Bu durum müzik ve oyun arasında güçlü bir bağ bulunduğunu göstermektedir. Arařtırmacı, ellerin hızlı, çevik ve düzenli hareketi ile oyun ve müzik aleti çalma becerisi arasında ortak bir nokta olduğunu öne sürer (Huizinga, 2003, s.76). Bunun yanı sıra *igra* sözcüğü ve estetik arasında dikkat çekici bir bağ bulunmaktadır. *Yeni Felsefe Sözlüğü'nde (Novaya filosofskaya slovar)* "igra" sözcüğü, "katılımcıları ve izleyicileri estetik doyuma, memnuniyete ve sevince ulařtırma amacıyla gerçekleştirilen estetik etkinliklerin antik ve temel biçimlerinden biri" olarak açıklamaktadır (Bıyçkov, 2001, s.67). Aynı zamanda Türk dilinde *oyun* sözcüğünün tiyatro, müzik, dans, spor, kart oyunu gibi etkinliklerle ilişkisi olduğu bilinmektedir. Bu durum soylu etkinliklerinin birer oyun olarak betimlendięi görüşünü doğrulamaktadır.

Huizinga oyunun kültürden daha eski olduğunu ve kültürün oyun biçiminde doğduğunu savunur (2003, s.21, s.81). Arkaik dönemdeki avcılık faaliyetleri, dil ve semboller arasındaki ilişkinin kurulması, mitlerin oluşumu ve kutsal ayinler oyun biçiminde gerçekleşir ve kültüre dönüşür. Arařtırmacı, insanlık tarihindeki toplumsal ve kültürel etkinliklerin oyun ile ilişkisini çalışmasında açıklar:

İbadet, kutsal oyun içinde serpilmektedir. Şiir oyundan doğmuştur ve oynasal biçimler sayesinde yaşamaya devam etmektedir. Müzik ve dans ortaya saf oyun olarak çıkmışlardır. Bilgelik ve bilim ifadelerini kutsal yarışma oyunlarında bulmuşlardır. Hukuk, toplumsal oyundan sıyrılarak ortaya çıkmak zorunda kalmıştır. Silahlı çatışmaların kuralla bağlanması, aristokratik hayatın kuralları oynasal biçimler üzerine temellenmiştir (Huizinga, 2023, s 245).

Soylu yaşamı bir dizi kurallara tabiidir ve bu kurallar toplumsal sorumluluklar ile ahlaki değerler tarafından belirlenir. Puřkin Rusya'sı olarak ele alınan 19. yüzyıl Rusya'sının ilk yarısında soyluların gündelik yaşamları, tiyatro, balo, müzik, dans, düello, avcılık ve kart oyunları gibi soylu etkinliklerinden oluşmaktadır. Oyun kavramından doğan bu etkinlikler kültürel anlamda önemli bir değere sahiptir. Huizinga'nın da vurguladıęı üzere, oyun kültürel bir işlev haline geldięi zaman zorunluluk, görev ve ödev kavramları ona dâhil olmaktadır (2023, s.31). Bu da soylu yaşamında oyunun kültürel dönüşümünü açıklamaktadır.

Soylu yaşamı için güzellik ve estetik iki önemli değerdir. Bu değerler soyluların davranışlarından giysilerine, mobilyalarından sofralarına kadar her detayda görülmektedir. Balolarda dans eden ya da bir müzik aleti çalan soyluların aldıkları eğitim doğrultusuyla bunu oldukça zarif bir şekilde yaptıkları bilinmektedir. Huizinga, bir oyunun güzellik ürettięi takdirde kültürel açıdan bir değer kazandığının altını çizer (2023, s.84). Böylelikle tiyatro, balo, dans ve müzik gibi soylu etkinliklerinin oyun kavramı altında ele alınmasını açıklamakta ve estetik değerlerin önemini ortaya çıkarmaktadır:

“Coşku ve zarafet, daha başlangıcından itibaren oyunun en ilkel biçimlerine bağlanmaktadır. Hareket halindeki insan vücudunun güzelliği, en yüksek ifadesini oyunda bulmaktadır. Oyun, en gelişmiş biçimleri içinde insana bahşedilmiş estetik algılama yeteneğinin en soylu unsurlarını meydana getiren ritim ve armoni ile doludur (Huizinga, 2023, s.29).”

Soylu yaşamının temel etkinliklerinden bir diğeri düellodur. Rus düellosu uyguladığı sert kurallarla dikkat çekici bir hal almaktadır. Özellikle 19. yüzyıl Rusya’sı yapılan düellolar ile ünlüdür. Puşkin’in Fransız subay Dantes ile yaptığı düello dönemin kültür ve edebiyat dünyasına damgasını vurur. Huizinga düellonun oyundan doğduğunu şu şekilde açıklar:

Kişisel düello, şeref yaralarının intikamını almaktır. Hakaret ve intikam gibi iki kavram, genel toplumsal ve psikolojik anlamlarından ayrı olarak, özellikle arkaik kültür alanına aittir. Bir kimsenin haysiyeti aşık olmalıdır ve eğer bu aşıkılık tehlikeye girerse, bu durumda onu agonal eylemlerle korumak ve güvenceye almak gerekir. Bu kişisel şerefin tanınmasında; hakkaniyet, gerçeklik ve diğer etik ilkeler tabanı hesaba katılmaz. Yalnızca oyuna bağlı olan toplumsal erdem tartışma konusudur (Huizinga, 2023, s.142-143).”

Araştırmanın önemli bulgularından bir diğeri *büyük çemberi (magic circle)* kavramıdır. Çalışmada Huizinga *büyük çemberi* kavramı ile oyunun mekânsal sınırlılıklarına dikkat çeker:

Arena, oyun masası, büyük çemberi, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık geçirilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içerisinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bilindik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır (Huizinga, 2023, s.33-34).

Bu görüşten yola çıkarak bir oyun olarak ele alınan balo, kart oyunları, düello, tiyatro gibi etkinliklerin büyük çemberi kavramına uygun olarak çeşitli mekânlarla sınırlandırıldığı dikkat çekmektedir. Örneğin; Moskova’da bulunan İngiliz Kulübü’sü Puşkin Rusya’sının önemli oyun alanlarından biridir. Bu kulüp, soylu yaşamının o kadar önemli bir parçasıdır ki Rus yazar Mihail Nikolayeviç Zagoskin *Moskova ve Moskovahlar (Moskva i moskviçi)* adlı eserinde *dünyaya gelme, subay ünvanını alma, evlenme ve İngiliz Kulübü’ne üye olma* olarak yaşamını dört bölüme ayıran birçok soylu olduğunun altını çizer (1988, s.166). Yalnızca soylu erkeklerin belirli koşullar altında üye olabildiği bu kulüpte kart oyunları oynanmakta ve Lev Nikolayeviç Tolstoy’un *Savaş ve Barış (Voyna i mir)* adlı eserinde de görüldüğü üzere görkemli balolar düzenlenmektedir. İngiliz Kulübü’nün, hem kutsallaştırılması hem de belirli kurallar çerçevesinde ve mekân sınırları dâhilinde oyun oynanması bakımından Huizinga’nın büyük çemberi kavramına önemli bir örnek olduğu görülmektedir.

Huizinga’nın ortaya atmış olduğu *Homo Ludens* terimi, insan ve oyun arasındaki ilişkinin yalnızca bir eğlenceden ibaret olmadığını ve ciddiyet içerdiğini öne sürer; oyunun, medeniyetleri, toplumları ve toplumsal sınıfları belirli kurallar çerçevesinde oluşmasına neden olan önemli bir olgu olduğunu ortaya çıkarır. Böylelikle oyunun, toplumsal kimliğin oluşmasında da önemli bir rol oynadığı sonucuna varılmaktadır. *Homo ludens* ve 19. yüzyılın ilk yarısı Rus edebiyatının soylu edebiyat kahramanları Çatski, Yevgeni Onegin ve Peçorin arasındaki ilişki bu konuya önemli bir örnektir.

⁵ İngiliz Kulübü (Angliyskiy klub) olarak kullanılan Knyaz Gagarin’in Malikânesi 1802-1812 yılları arasında Moskova’nın merkezinde bulunan Petrovka Sokağı ve Strasnoy Bulvarının köşesinde bulunur. 1812 yılında yaşanan Moskova yangınında bina ciddi anlamda hasar alır. Günümüzde Novo-Yekaterinskaya Hastanesi olarak kullanılmaktadır. 1831-1917 yılları arasında ise İngiliz Kulübü, Moskova’da Tverskaya Caddesindeki Kont Razumoski’nin Malikânesinde faaliyet gösterir. Günümüzde söz konusu bina içinde Çağdaş Rusya Tarihi Devlet Müzesi (Gosudarstvenny tsentralny muzey sovremennoy istorii Rossii) bulunmaktadır.

Homo Ludens: Çatski, Yevgeni Onegin, Peçorin

Aleksandr Sergeyeviç Griboyedov'un *Akıldan Bela (Gore ot uma)* adlı eserinin kahramanı Çatski, Aleksandr Sergeyeviç Puşkin'in *Yevgeni Onegin* adlı eserinde Onegin ve Mihail Yuryeviç Lermontov'un *Zamanımızın Bir Kahramanı (Geroy našego vremeni)* adlı eserinde Peçorin Puşkin Rusya'sını simgeleyen önemli edebi kahramanlardır. Söz konusu kahramanların her birinin kendine özgü hikâyeleri olsa da dönemin soylu ruhunu yansıtmaları bakımından ortak özelliklere sahiptirler.

Puşkin Rusya'sının önemli etkinliklerinden biri gösterişli balolardır. Balo, her ne kadar bir eğlence etkinliği olarak görülse de, ciddiyet barındırması, katı kurallara tabi olması, ritim ve armoni içinde gerçekleşmesi ve sıradan olandan uzak olması bakımından bir *oyun* olarak ele alınmaktadır. *Zamanımızın Bir Kahramanı*'nda betimlenen bir balodan bir dans sahnesi bu durumu açıkça ortaya koymaktadır: "*Danslar polka ile açıldı. Sonra valse geçildi. Mahmuzlar şakırdıyor, etekler havalanıyor, dönüyordu*" (Lermontov, 2018: 150). Yevgeni Onegin'de ise balodan görüntü şu şekilde tasvir edilir: "*Süvari muhafızları mahmuzlarını vuruyor/ Sevimli hanımlar ayak savuruyor/ Onların baş döndürücü hareketlerinin/Peşinden uçuşuyor alev alev bakışlar*" (Puşkin, 2017, s.38). Aynı eserde betimlenen düello sahnesine göz atıldığında balo sahnesi ile benzerlikler dikkati çeker: "*Şimdi yürüyün/ Soğukkanlı bir tavırla/ Nişan almadan, iki düşman/ Dört adım attı, kararlı/Sessiz, eşit bir yürüyüşle /Ölümün dört basamağı*" (Puşkin, 2017, s.284). Eserlerdeki örneklerde de görüldüğü üzere, hem balo (dans) hem de düello, oyunun tanımına uymakta ve oyunun özelliklerini taşımaktadır.

Yevgeni Onegin romanının önemli bir kısmı balo sahneleri ile kaplıdır. Öyle ki, olay örgüsünün tepe noktasını oluşturan Lenski ve Onegin karakterlerinin düello sahnesi, eserin kadın kahramanı Tatyana'nın isim günü üzerine düzenlenen bir baloda gerçekleşen olaylar üzerine yaşanır. Onegin karakterinin baloya olan düşkünlüğü bilinmektedir. Özellikle kahraman, kadınlara aşk ilanında bulunmak ve onlarla mektup alışverişi yapmak için baloları uygun bir yer olarak görmektedir (Puşkin, 2017, s. 39). Onegin balolara olan ilgisini şu şekilde açıklar:

Heyhat, farklı farklı eğlencelerle
Harcadım hayatımın büyük kısmını!
Ama alışkanlıklarım değişmeseydi
Baloları bugün bile severdim.
Çılgın gençliği seviyorum,
İzdihamı, parıltıyı, mutluluğu,
Ve şeffaf giysili kadınları (Puşkin, 2017, s.40)

Balolara ve eğlenceye düşkünlüğü ile bilinen Onegin'in aksine Çatski'nin eğlence ile dengeli bir ilişkisi vardır. Çatski "*Konu işse eğlenceden kaçırım, ama eğlenmekse de gönlümce eğlenirim*" sözleri ile kendini açıklar (Griboyedov, 2011, s.142). Ancak Çatski Moskova balolarının kendisine bir katkı sağlamayacağını farkındadır:

Moskova, bana artık ne verebilir ki?
Bugün bir balo, yarın iki..
Bazıları evlenmiş, sevgilisini elinden kaçıranlarsa endişeli.
Aynen bıraktığım gibi her şey; hep aynı şarkı, aynı nakarat (Griboyedov, 2011, s.93)

Dört perdeden oluşan *Akıldan Bela*'nın üçüncü ve dördüncü perdesi Famusov'un evinde verilen bir baloda geçmektedir. Baloda bir araya gelen Moskova soyluları olumsuz karakter özellikleri ile betimlenir. Eserde balo, soyluların asılsız dedikodular yaydığı, yenilikçi ve özgürlükçü düşünceleri eleştirdiği, çıkarlar uğruna erdemsiz davranışlarda bulunduğu ve zamanı boşa harcadıkları bir etkinlik olarak ele alınır. Bu Çatski'nin Moskova balolarında yer almaktan hoşnut olmamasının temel nedenidir. Kahraman, Dekabrist düşüncelere sahip olan her birey gibi baloları bir tür eğlence mekânı olarak değil, özgürlükçü fikirlerin yayıldığı bir alan olarak görür. Öyle ki, Puşkin Rusya'sının balolarında bu düşünceler gürlücesine yüksek sesle söylenir (Lotman, 2015, s.509).

Baloda deli olduğu söylentisi yayılan, iftiraya uğrayan ve onuru zedelenen Çatski Moskova'yı terk etmeyi tercih eder, bir oyuncu olarak *oyunun* dışında kalır. Ancak kahramanın *oyun* dışında kalması onun özgürlüğünü yeniden kazanması anlamına gelmektedir. Zira *bireyin duyguları, dünyası, tüm varlığı tek bir dedikoduyla ortadan kaldırılır* (Coşkun, 2023, s.1426). Bu durum, toplumun birey üzerindeki yıkıcı etkisini gözler önüne sererken, Çatski'nin bir oyuncu olarak bu toplumda kalmayı tercih etmemesi, onun kendi iradesini korumaya çabaladığını gösterir.

Peçorin'in balo ile ilişkisi ne Çatski ne de Onegin gibidir. *Zamanımızın Bir Kahramanı*'nda Peçorin'in balolara karşı herhangi bir düşkünlüğü gözlemlenmez ancak o da Onegin gibi baloları kadınlarla tanışmayı sağlayan bir etkinlik olarak görmektedir: *İyi bir fırsat: Yarın üyeler için bir balo var lokantada. Mazurkayı küçük prensesle oynayacağım* (Lermontov, 2008, s.150). *Oyunun* kurallarına göre Pyatigorsk⁶ balolarında erkekler tanımadıkları kadınları dansa davet edebilir. Öyle ki, bu kural balonun bir geleneğidir. Peçorin tasarladığı üzere küçük prensesi valse kaldırır ve onun ilgisini çekmeyi başarır. Ancak kahramanın bu bilinçli seçimi onu düelloya götüren temel nedendir. Böylelikle, Onegin'de olduğu gibi Peçorin'in kaderinde de balo ve düello arasından güçlü bir bağlantı ortaya çıkar.

Soylu yaşamının bir diğer *oyunu* olan düello, en çok aristokrat subaylar arasında, ayrıca gururlu, ince ruh sahibi, birbirine tahammül etmekte zorlanan edebiyatçı, sanatçı kesimde yaygındır (Miziev, 2008, s.35). Puşkin Rusya'sında soylu edebiyatçılar tarafından gerçekleştiren birçok düello oldukça bilinirdir. Griboyedov yaptığı düelloda serçe parmağından vurulur; yaklaşık yirmi kez düelloya katılan Puşkin, Fransız subay Dantes ile yaptığı düelloda öldürülür; Puşkin'in yolundan yürüyen Lermontov subay Martınov ile yaptığı bir düello sonucunda hayatını kaybeder.

Onegin ve Peçorin'in düelloya bakışı, onlara can veren Puşkin ve Lermontov gibidir. Her soylu gibi bu iki kahraman düelloyu erdemlerini korumak için yapılan bir anlaşma olarak görürler. Onegin, dostu şair Lenski ile, Peçorin ise askeri okulda bir öğrenci olan Gruşnitski ile düelloya tutuşur. Düellonun nedeni Onegin'in Lenski'nin nişanlısı Olga ile, Peçorin'in de Gruşnitski'nin sevdiği kadın Prenses Meri ile yakınlık kurmasıdır. Hem Peçorin hem de Onegin düellodan sağ çıkar; Lenski ve Gruşnitski'nin yaşamı son bulur.

Gruşnitski'den haz etmeyen Peçorin bu ölümcül *oyunu* aklına kazıyarak bir öngöründe bulunur: *Günün birinde dar bir patikada karşılaşacağız ve ikimizden biri kaybedecek gibi gelir bana hep* (Lermontov, 2018, s.125). Aslında bu öngörü, onun *oyunu* ne kadar içselleştirdiğini gösterir. İçinde bulunduğu toplumsal sınıfın kültürel kodlarından dolayı düello, Peçorin'in yaşamının önemli bir parçasıdır. Buna rağmen düello kararı alındığında kahraman, dünyaya ne amaçla geldiğini düşünür ve varoluşsal sorgulamalarda bulunur (Lermontov, 2008, s.194). Düello anında ise büyük bir gerilim yaşanır. Ciddiyet

⁶ Rusya'nın Kuzey Kafkasya bölgesinde bulunan doğasıyla ünlü şehir.

içiren bu *oyun* onda yoğun duyguların açığa çıkmasına neden olur. Düello sonunda Peçorin kendini şu şekilde ifade eder:

Patikadan inerken kayaların üzerinde Gruşnitski'nin kanlar içinde cesedini gördüm. Elimde olmadan kapadım gözlerimi...Yüreğimin üzerinde bir taş vardı sanki. Güneşi soluk görüyordum, ışınları ısıtmıyordu sanki beni (Lermontov, 2008, s.206).

Peçorin'in aksine Onegin düelloya tutuşacağı Lenski'ye karşı bir öfke beslememekte, eski dostunun on sekiz yaşında âşık bir delikanlı olmasından dolayı onuru uğruna kavga çıkarmasını haklı bulmaktadır. Ancak duygularına yenik düşen Onegin, kendini düellonun içinde bulur. Düello sonrasında ise kahraman dehşete düşer:

Söylesenize: Ruhunuza
Hangi duygu hâkim olacak
Yerde, kıpırtısız yattığı zaman
Önünüzde can çekişirken,
Yavaş yavaş kaskatı kesilirken,
Artık duymadığında, yanıtlamadığında
Sizin umutsuz çağrınızı? (Puřkin, 2017, s.288)

Oyunun önemli özelliklerinden biri galip olanın bir ödül kazanmasıdır ve düelloda ödül onurlu bir yaşamdır. Bu derece önemli bir ödül barındıran bu ölümcül *oyunun* kuralları ciddiyetle hazırlanır. Atılacak adım sayısı, hakemin ve tanıkların seçilmesi, mekânın ve zamanın belirlenmesi düello öncesinde belirlenmesi gereken kurallardır. Örneğin; oyuncu Peçorin *büyük çemberi* kavramı çerçevesinde oyunun sınırları belirler:

Bakın, sağdaki şu kayanın üzerinde küçük bir düzlük var. Oradan aşağıya, daha fazla değilse, en azından otuz kulaç var. Aşağısı sivri kayalık. Her birimiz düzlüğün bir kıyısında duralım, o zaman en küçük bir yaralanma bile ölümcül olacaktır. Bu sizin için de uygun olacaktır, altı adım önerisi sizden geldi çünkü. Yaralanan aşağı uçacak ve paramparça olacaktır. Mermiyi çıkarıp alır doktor. O zaman bu zamansız ölümün kayadan düşerek olduğu düşünülür. Önce kimin ateş edeceğini kura ile belirleriz. Son olarak şunu da söyleyeyim, başka koşullar altında düello etmem (Lermontov, 2020, s.200).

Düello Tarihi adlı çalışmanın yazarı Miziev, Peçorin ve Gruşnitski düellosunda kural ihlali olduğunun altını çizer. Kurallara göre tabancayla yapılan düelloda düz, sert topraklı, çevresi açık bir yer seçilmelidir; ancak eserde vurulananın yaşamak için hiçbir şansı kalmamasına adına böyle bir kural uydurulur (2008, s.167). Bunun yanı sıra arařtırmacı; Yevgeni Onegin'de hakem Zaretski'nin tarafları barıřtırmak için herhangi bir hamlede bulunmaması, Onegin'in tanığının bir soylu olmaması ve tanığın önceden belirlenmemesi gibi birçok kural ihlalinin bulunduğunu ve Puřkin'in düelloya bilerek müdahale ettiğini belirtir (Miziev, 2008, s.156). Düello kurallarının edebiyatçılar tarafından çarpıtılması oldukça olağandır. Arařtırmacıya göre bunun nedenleri arasında edebiyatçıların çarpışanlar arasında anlaşma ile uygulanan kuralları bilmemesi, düellonun devlet tarafından yasak olması ve yazılı düello kurallarının olmaması bulunmaktadır (Miziev, 2008,s.154). Diğer bir neden ise yazarların edebiyat eserlerindeki olayların akışına ve gelişimine uygun olması bakımından kurallarda değişikliğe gitmeleridir.

Çatski, Onegin ve Peçorin'in dünyaları soylu sınıfının toplumsal kuralları içerisinde şekillenir. Bu da düello ve balo örneğinde görüldüğü üzere söz konusu kahramanların birer *homo ludens* olduğunu ortaya çıkarır. Puřkin Rusya'sında bu kahramanlar oyun ve *homo ludens* arasındaki toplumsal bağı ortaya

  karmanın yanı sıra, oynayan insanın i  d nyasını da a ı a  ıkarır. Ba ka bir deyi le, kahramanların oyun i erisindeki rolleri, onların i sel  atı malarını ve toplumsal beklentilerle olan m cadelelerini de derinlemesine yansıtır.

Sonuc

Hollandalı tarih i ve k lt r kuramcısı Johan Huizinga'nın *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İ levi  zerine Bir Deneme* adlı eserinde d ello ve balo arasındaki ili kiyi a ı a  ıkarması dikkat  ekicidir. Ara tırmacının bulguları do rultusunda Rus soylu sınıfının k lt rel ya amında  nemli etkinlikler olan balo ve d ellonun *oyundan* do du u ortaya  ıkmaktadır. Konuya ait bulgular a a ıda sıralanmaktadır:

- Oyun ciddiyet gerektirir ve ciddiyet olmadan d ello d   n lemez. Balo ise ciddiyetin yanı sıra e itim ve disiplin de gerektirmektedir.
- Oyun bir mek n ile sınırlandırılmalıdır. Kurallara g re d ello mek nı  nceden belirlenir. Balo ise saraylarda, soylu kul plerinde ve soylu malik nelerinde ger ekle tirilerek mek nın sınırları belirlenir.
- Oyun kurallara ba lıdır. D ello ko ulları taraflarca d ello  ncesinde belirlenir ve bu kurallar uygulanır. Balo ise  e itli kurallarla ger ekle tirilir. Balo dansların bir sıraya ve d zene g re yapılması  nemlidir. Giyim ku am ve davranı  kuralları bulunmaktadır.
- Oyun ritim ve armoni ile doludur. D elloda atılan adımlar ve d ello silahının rakibe do rultulması ritim ve armoni gerektirmektedir. Balonun, dansın ve m zi in bunlar olmadan ger ekle tirilmesi m mk n de ildir.
- Oyun sıradan olandan ba ka t rl  bir ya ama ge i tir. D ellonun  l mc l bir etkinlik olması, rakibini  ld rme ya da yaralama fırsatı barındırması bakımından sıradan ya amdan olduk a farklıdır. Balo ise katılımcıların kılık kıyafetleri, aksesuarları ve dansları ile farklı bir d nyanın kapılarını aralamaktadır.
- Oyun gerilim ve heyecan gibi duyguları i erir. Bunlar, balo ve d elloya katılan oyuncuların temel duygularıdır.

 alı mada ele alınan *Akıldan Bela*, *Yevgeni Onegin* ve *Zamanımızın Bir Kahramanı* eserlerinde d ello ve balo sahnelerinin yukarıda ortaya  ıkan bulgular ile  rt  t   g r lmektedir. B ylelikle, balo ve d ellonun *oyun* olarak ele alınması,  atski, Onegin ve Pe orin'in birer *homo ludens* oldu u sonucunu do urur.  yle ki, balo ve d ello s z konusu kahramanların ya am  yk lerinde o kadar  nemli bir yer kaplar ki, onların yazgıları oynadıkları *oyunlar* sonucunda  ekillenir.

 atski, Pe orin ve Onegin tarihteki her *homo ludens* gibi oyun oynama gelene ini s rd rmekte ve bu gelene i ya atmaya devam etmektedir. *Oyun* gelene i k lt r n i ine o kadar yerle iktir ki, kahramanlar bilin li ya da bilin sizce kendilerini bu etkinliklerin i inde bulurlar. Bu durum Huizinga'nın *oyunun* k lt rel bir i levi oldu u zaman bir zorunlulu a d n  t   iddiasını a ıklamaktadır.

Bununla birlikte,  atski, Onegin ve Pe orin'in birer oyuncu olarak d ello ve balolara katılmaları, onların zaman zaman soylu sınıfının katı kuralları ve beklentileri arasında sıkı mı  olduklarını g sterir. Bu etkinlikler, bir yandan kahramanların toplumsal konumlarını peki tirirken, di er yandan onların i sel

çatıřmalarını açığa çıkarır. Puřkin Rusya'sında *homo ludens* kavramını Çatski, Onegin ve Peçorin üzerinden deęerlendirme, konu hakkında yapılacak yenilikçi arařtırmalara davet sunmaktadır.

Kaynak a

- Bıy kov V.V. & Bıy kov O.V. (2001). *Novaya filosofskaya entsiklopediya*. Mysl.
- Coşkun, N. (2023). Batı ve Rus Tipi Bireyselleşme Bağlamında A. Griboyedov'un Akıldan Bela Adlı Eseri. *Sosyal, Beşeri ve İdari Bilimler Dergisi*, 6(10), 1416-1428.
<https://doi.org/10.26677/TR1010.2023.1322>
- Griboyedov, A.S. (2011). *Akıldan Bela* (C.G ndođdu, E.Toprak,  ev.). İkaros Yayınları.
- Huizinga, J. (2023). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal Bir İşlevi  zerine Bir Deneme* (M.A. Kılı bay,  ev.). Dođu Batı Yayınları.
- Korotkova, M.V. (2016). *Puteşestviye v mir russkogo dvoryanstva*. Russkoye slovo.
- Lermontov, M.Yu. (2020). *Zamanımızın Bir Kahramanı* (E. Altay,  ev.). İletişim Yayınları.
- Lotman, Yu. (2015). *Besedi o russkoy kulture byut i traditsii russkogo dvoryanstvo*. Azbuka.
- Miziev, K. (2008). *D ello Tarihi*. Yazı G r nt  Ses Yayınları.
- Puşkin, A.S. (2017). *Yevgeni Onegin* (S.G rses,  ev.). Alfa Klasik.
- Zagoskin, M.N. (1988). *Moskva i moskvi i: zapiski Bogdana İli a Belskogo*. Rabo iy.