

T.C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
ANTRENÖRLÜK EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
SPOR YÖNETİMİ BİLİM DALI

**OYUNU OKUMAK: SPOR PARADİGMASINI
YENİDEN YORUMLAMAK**

Yüksek Lisans Tezi

Serhat KAYA

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem ÖNER

İSTANBUL, 2020

T.C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
ANTRENÖRLÜK EĞİTİMİ ANA BİLİM DALI
SPOR YÖNETİMİ BİLİM DALI

OYUNU OKUMAK: SPOR PARADİGMASINI
YENİDEN YORUMLAMAK

Yüksek Lisans Tezi

Serhat KAYA

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem ÖNER

İSTANBUL, 2020

T. C.
İSTANBUL GELİŞİM ÜNİVERSİTESİ
LİSANSÜSTÜ EĞİTİM ENSTİTÜSÜ
SPOR YÖNETİMİ YÜKSEK LİSANS PROGRAMI

Tezin Adı: Oyunu Okumak: Spor Paradigmasını Yeniden Yorumlamak

Öğrencinin Adı Soyadı: Serhat KAYA

Tez Teslim Tarihi:/...../

Bu tezin Yüksek Lisans tezi olarak gerekli şartları yerine getirmiş olduğu Lisansüstü Eğitim Enstitüsü tarafından onaylanmıştır.

Prof. Dr. İzzet GÜMÜŞ

Enstitü Müdürü V.

İmza

Bu Tez tarafımızca okunmuş, nitelik ve içerik açısından bir Yüksek Lisans tezi olarak yeterli görülmüş ve kabul edilmiştir.

Jüri Üyeleri

İmzalar

Tez Danışmanı
Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem ÖNER

Üye
Dr. Öğr. Üyesi Mehmet SOYAL

Üye
Doç. Dr. Mehmet YORULMAZLAR

BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK

Bu tezin tamamen kendi çalışmam olduğunu, tezin planlanmasından yazıma kadar bütün aşamalarda etik dışı davranışımın olmadığını, tezdeki bütün bilgileri akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi ve tez çalışması sırasında faydalandığım diğer tüm bilgi ve yorumlara da kaynak gösterdiğimi beyan ederim.

Serhat KAYA

İmza

TEZ YAZIM KILAVUZU UYGUNLUK ONAYI

“Oyunu Okumak: Spor Paradigmasını Yeniden Yorumlamak” adlı Yüksek Lisans/Doktora tezi, İstanbul Gelişim Üniversitesi Sağlık Bilimleri Enstitüsü Lisansüstü Tez Yazım Kılavuzuna uygun olarak hazırlanmıştır.

Tezi Hazırlayan

Serhat KAYA

İmza

Danışman

Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem ÖNER

İmza

Enstitü Yetkilisi

İmza

TEŞEKKÜR

Takyon parçacıklarının ışıktan daha hızlı olma farazisi, bağlama tellerine benzer sicimlerin davudi ritmini daha da karmaşıklaştırırken, 21. Yüzyılın şafağında Mitolojinin ışığında Kuantumun pozitivist bilimi alt etmesiyle dünün Ur'u bugünün Urfa'sında isot tadında bir sevinç çılgılığı yükselir; AMARGİ diye. Ve ardından: Evrenin davudi ritminde dansa tutuşur Doğal toplumun tanrıçaları. Starın köprücük kemiklerinde serçeler yuva yapar. Uygarlığın kentli mabedlerinde tanrısal yalnızlığa teslim olan insanlık dağ panteonunun demosunu mabed edinir. İştâr'ın Gılgamış'ı kurban etmediği, Gılgamış'ın İştâr'dan kaçmadığı bir yaşam inşa edilir çoklu evrenler teorisinde. Cinsler ayırımının ötesinde, androjen kimlikte.

Bu tez sürecinde başta çekirdek ailem; annem, babam, ablam ve erkek kardeşim olmak üzere bütün aile fertlerime teşekkür ederim.

Sosyal bilimlerin çöküş aşamasına geldiği bu çağda; yeniliğe açık kişiliğiyle bilime taze kan pompalayan modern Ana-Tanrıça diyebileceğim çok değerli danışman hocam Çiğdem ÖNER'e bu çalışmaya verdiği desteklerinden dolayı teşekkür ederim.

ÖZET

OYUNU OKUMAK: SPOR PARADİGMASINI YENİDEN YORUMLAMAK

Serhat KAYA

Antrenörlük Eğitimi Anabilim Dalı

Spor Yönetimi Bilim Dalı

Tez Danışmanı: Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem ÖNER

Temmuz 2020, 164 Sayfa

Paradigma hakikat dizgesiyle doğrudan bağlantılıdır. Toplumlar geçmişten günümüze aktarılan sözlü mitlerle, dini öğretilerle, felsefi çıkışlarla ve son hakikat yöntemi olan bilim ile paradigmalarını inşa etmiş durumdadırlar. Geçmişten günümüze doğru bu hakikat dizgeleri analiz edildiğinde iç içe simbiyotik bir ilişkiler ağının varlığının ortaya çıkacağı düşünülmektedir. Bugün özellikle pozitivist bilim mecrasında kesin bir çizgi ile ayrılan mitoloji, din, felsefe ve bilimin holistik bir şekilde birbirini besleyerek bazen baskılayıp vasat kılarak günümüze kadar gelmiş olduğunun anlaşılacağı öngörülmektedir.

Bu tezin ana ve en önemli konularından biri olan oyun kavramının ise insanlığın ve toplumsallığın sökmekte olan şafağında mitoloji, din, felsefe ve bilimden önce ilk hakikat yöntem metodu olduğunu savunmanın adeta bilginin arkeolojisini yapmak anlamına geleceği kanı taşınmaktadır. Toplayıcılık yapan kadının çocuğu büyütürken kullanacağı bu yöntemin döneminin bilimi olmakla birlikte toplumsallığın ve insanlığın gelişip büyümesinde de öncü bir rol oynadığı gözlemlenmiştir. Sporun temellerinin avcılığa dayandırılmasıyla kavramsal ve kuramsal çerçevede yarışın ve rekabetin ön plana çıkarıldığı, avcılıktan önce var olan toplayıcılık kültürünün baskılanıp sıradan kılındığı ve dolayısıyla oyun kavramı ve bu kavramın özgürlükçü yönünün de gömülü kaldığı gözlemlenmiştir.

Bundan dolayı drtl yntem metodunun bařına oyun kavramını ekleyerek yntem hakikat ve oyun, yntem hakikat ve mitoloji, yntem hakikat ve din, yntem hakikat ve felsefe, yntem hakikat ve bilim metotlarını irdelemenin gml kalan oyun kavramının yeniden yoruma tabi tutulmasını da zorunlu kılacağı grř edinilmiřtir.

Ayrıca paradigmaların hakikat dizgeleriyle olan baęını analiz etmek ve mitolojinin, dinin, felsefenin, bilimin oyundan doęduęunu-beslendięini izah etmenin, bilimin Őeffaflıęı ve oyun kavramının derinlikli btnlę aęısından oldukęa ęretici olacağı kanısı tařınmaktadır.

Bir paradigmal bunalım ve arayıř ięerisinde olan sistemin, Yeni Dnya Dzeni, Neoliberalizm, Pax Americana, Byk Ortadoęu Projesi (BOP) vb. gibi paradigmal sistemlerle yařanan bu bunalıma alternatif olmak istemekte olduęu anlařılmaktadır. Kapitalizmin "insan insanın kurdudur" nermesi ve doęadan yola ęıkarak insan toplumunun da byle olduęunu bildirmesi dikkat ęekici olmaktadır. İzlendięi zere, bunu dayandırdıęı temel tez ise bir sapma yntemi olan avcılıęın kurt ve kuzu ikilemi ve zellikle liberalizm ile birlikte geliřen bireyciliktir. Bireycilik ięin bir dięer birey onun hasmıdır, rakiptir. İki birey arasında daima rekabet vardır ve bu rekabetler ęoęu zaman savařlara kadar gider. Mevcut sistemde paradigmal grř bu Őekildedir. Ve derinlikli dřnldę zaman uygarlık sistemi ięerisinde inřa edilen btn paradigmalar temelini bireycilik zerinden, dolayısıyla yarıř kltr ile inřa etmiřtir demek yerinde olacaktır.

Bu noktada "nasıl bir paradigma" sorusu gndeme gelmektedir. Yeni paradigmal ęalıřmada kapitalizmin bu kutuplařtırıcı ve rekabete dayalı teorilerine karřın bir alternatif nerme geliřtirilmiřtir. Kapitalizmin avcı kltr temel alan spor paradigmasına karřın sporun temelini toplayıcılıęa dayandıran bu ęalıřma hakemsiz, demokratik, rekabetsiz karřılıklı ve hatta karřılıksız yardımlařmaya dayalı bir spor anlayıřını alternatif nerme olarak sunmuřtur. Bu paradigmal nerme nefessiz kalan sporu ilk hakikat yntemi olan oyunun kkleriyle de buluřturma ęabasıdır. Bu doęrultuda;

- Bilimsel planda Kuantum, kaos ve rlativite/grelilik teoremleriyle,
- Felsefi planda rekabetsiz yarıřsız Kropoktinci karřılıklı yardımlařma toplum anlayıřıyla,
- İdeolojik planda karřılıksız kendinden veren Ana-Tanrıęa kltyle,

- Toplumsal örgütlenme planında yerelden tabana ulaşan toplayıcı kültürü ve demokrasi gerçekliğine dayanarak cevap verilmeye çalışılmıştır.

Bu tez alanında bir ilk çalışma olmakla birlikte oyun kavramı üzerine bugüne kadar yapılan birçok çalışmaya da derinlikli bakış açısıyla fayda sağlayacaktır. Öyle ki Huizinga'nın Homo Ludens "oyun oynayan insan" -bu tezde yazılanlar doğrultusunda buna yarışan insan demek daha yerinde olacaktır-, ABD bilim kurulunun mahkum ikilemi, savaş ve barış metotları, liberalizmin "insan insanın kurdudur" çıkmazlarına, evrenin oluşundan atası bir olan kurt ve kuzunun birlikteliğine oradan da sonradan gelişecek olan ayrılıklarına kadar derinlikli analizler yapılarak; sosyolojik, psikanalitik, felsefik, biyomekanik, kuantumik açılardan oyun, spor ve rekabet kavramları irdelenecek ve avcı kültür yerine sporun birçok alt dalını toplayıcılık kültürü ile yoruma tabi tutacaktır.

Şüphesiz her alternatif önerme bağlamında yetersizlikleri bulundurmakta ve taşımaktadır. Dolayısıyla, eleştiri ve tartışmaya açıktır. "Tamamlama" kaygısı güttüğü kadar, "tamamlanma" beklentisini de içermektedir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Spor, Spor Sosyolojisi

ABSTRACT

READING THE GAME: REINTERPRETING THE SPORTS PARADIGM

Serhat KAYA

Department of Coaching Education

Sports Management Science

Tez Danışmanı: Assist. Professor Dr. Çiğdem ÖNER

July 2020, 164 Pages

The paradigm is directly related to the system of truth. Societies have built their paradigms with verbal myths transferred from the past to the present, religious teachings, philosophical outcomes, and science, the ultimate method of truth. When we analyze these truth strings from past to present, it will be revealed that they have a symbiotic relationship. Today, mythology, religion, philosophy and science, which are distinguished with a certain line in the positivist science medium, will be understood that they have survived to the present day by feeding each other in a holistic way and sometimes making them mediocre.

I will argue that the concept of play, which will be one of the main and most important topics of this thesis, is the first method of truth before mythology, religion, philosophy and science in the dawning dawn of humanity and sociality. This means making archeology of information. This method, which the Gathering Woman will use to raise the child, will be the science of the period, but it will also play a leading role in the development and growth of sociality and humanity. While basing the foundations of sports on hunting, conceptual and theoretical framework brought race and competition to the forefront, the collecting cult that existed before hunting was suppressed and rendered mediocre, and therefore the concept of the game and the libertarian aspect of this concept were also buried.

Therefore, it is the minimum requirement of my respect for science to add methods of game truth and game, method truth and mythology, method truth and religion, method truth and philosophy, method truth and science, by adding the concept of game to the four method.

In addition, analyzing the connection of paradigms with the systems of truth and explaining that mythology, religion, philosophy and science are born-fed will be very instructive in terms of the transparency of science and the depth of the game concept.

The system is in a paradigmatic crisis and search, New World Order, Neoliberalism, Pax Americana, Great Middle East Project (BOP) etc. He wanted to be an alternative to this crisis experienced with paradigmatic systems such as. Accordingly, capitalism says "man is the wolf of man". And starting from nature, he says that human society is like that. The main thesis on which this is based is the wolf and lamb dilemma of hunting, which is a deviation method. And it is individualism that develops especially with liberalism. Another individual for individualism is his opponent, he is an opponent. There is always competition between the two individuals, and these rivalries often go as far as wars. This is the paradigmatic view in the current system. And when it is thought deeply, it would be appropriate to say that all the paradigms built within the civilization system have built the basis of individualism, and therefore with a race culture.

At this point, it is necessary to ask the question "what kind of a paradigm?". In the new paradigmatic study, an alternative proposition was developed against these polarizing and competitive theories of capitalism. Despite the sports paradigm, which is based on the hunter culture of capitalism, an understanding of sports that is based on mutual, democratic and uncompetitive mutual aid and even mutual aid is presented as an alternative proposition. This paradigmatic proposition is an effort to bring the sport that remains breathless to the roots of the game, the first method of truth. In this direction;

- In the scientific plan, with Quantum, chaos and relativity/relativity theorems,
- Kropotkinic mutual aid society understanding without competition in the philosophical plan,
- With the Ana-Goddess culture, which gives itself free in the ideological plan,
- In the social organization plan, it was tried to answer based on the collective cult and democracy reality that reached the base from the local.

Although this is a first study in the field of thesis, it will also benefit from many studies on the concept of game to date, with a deep perspective. So much so that Huizinga's Homo Ludens "playing person" (I will call it a racing person), the prisoner's dilemma of the US scientific committee, the methods of war and peace, liberalism's "man's wolf" dilemmas, the coexistence of the wolf and lamb, ancestors of the universe. By making in-depth analyzes until their separations that will develop later on: sociological, psychoanalytic, philosophical, biomechanical, quantum terms of game sports and competition will be examined and will interpret many sub-branches of sports with gathering culture instead of hunting culture.

Keywords: Play, Sports, Sports Sociology



İÇİNDEKİLER

İÇ KAPAK.....	
ONAY SAYFASI.....	
BİLİMSEL ETİĞE UYGUNLUK.....	iii
TEZ YAZIM KILAVUZU UYGUNLUK ONAYI.....	iv
TEŞEKKÜR.....	v
ÖZET.....	vi
ABSTRACT.....	ix
İÇİNDEKİLER	xii
TABLolar	xv
ŞEKİLLER	xv
KISALTMALAR.....	xvii
SEMBOLLER	xviii
1. GİRİŞ	1
1.1 AMAÇ	3
1.2 ÖNEM	3
1.3 SINIRLILIKLAR.....	4
1.4 SAYILTILAR.....	5
1.5 TANIMLAR.....	5
2. ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ	7
2.1 ARAŞTIRMANIN DESENİ.....	7
2.2 VERİ TOPLAMA TEKNİĞİ.....	8
2.3 VERİLERİN ANALİZİ	8
3. KAVRAMSAL VE KURAMSAL OLARAK SPORA ELEŞTİREL BİR BAKIŞ	9

3.1 SPOR KÜLTÜRÜNDE İKTİDAR VE TOPLUM.....	10
3.2 OLİMPİYAT OYUNLARI TARİHİ M.Ö. 776-M.S. 393.....	12
3.3. ÇATIŞMA, YARDIMLAŞMA VE ALTERNATİF BİR TOPLUM.....	15
3.3.1 Darwin Ve Türlerin Çatışması / Kropotkin Ve Karşılıklı	
Yardımlaşma	15
3.3.2 Alternatif Bir Toplum: Yeni Paradigmal Önerme ve Spor	18
4. YÖNTEM HAKİKAT VE BULGULAR	21
4.1 YÖNTEM HAKİKAT VE OYUN	21
4.1.1 Top Oyunları ve Kadın Arasındaki Yaşam Bağı	30
4.1.2 Oyun Üzerine – Demokratik Spor	33
4.1.3 Rastlantı Oyunlarının Klasik Fizik İle Yorumlanması ve Yeni Bakış	
Açısı Kuantum Fiziği	40
4.1.4 Yöntem ve Hakikat	49
4.1.5 Oyun	50
4.1.5.1 Sek Sek oyunu	50
4.1.5.2 Dama oyunu	54
4.1.5.3 Tavla oyunu	57
4.1.5.4 Hacivat ve Karagöz oyunu	58
4.1.5.5 Gemi ve Karnaval Geçişlerinin Oyun Kökeni	59
4.2 YÖNTEM HAKİKAT VE MİTOLOJİ	62
4.2.1 Maske – Kişilik Ve Ritüel	66
4.2.2 Aryaların Kullandığı Tarım Takviminin Sporsal Açidan Sosyolojik	
Tahlili	71
4.2.3 Köse Geli Oyunu, Dumuzi Kültü, Nevruz, Paskalya, Hamursuz,	
Hıdırellez ve Sporun Yeniden Yorumlanması.....	75
4.2.4 Sporun Tarihsel Kökeni Toplayıcılık mıdır? Yoksa Avcılık mıdır?	83

4.2.5 Nika Devriminden Nike Devrine Geçiř	84
4.3. YÖNTEM HAKİKAT VE DİN.....	85
4.4. YÖNTEM HAKİKAT VE FELSEFE	85
4.4.1 Herakleitosun 52. Oyun Fragmanı	94
4.4.2 Platon ve Oyun	96
4.4.3 Schiller ve Oyun	98
4.4.4 Heideger ve Oyun.....	101
4.4.5 Huzinga ve Oyun.....	102
4.4.5.1 Oyun ve kültür	104
4.4.5.2 Oyun ve hukuk.....	106
4.4.5.3 Oyun ve savař	109
4.5. YÖNTEM HAKİKAT VE BİLİM.....	111
4.5.1 Kuantum Fizięi: Çifte Yarık Deneyi, Nazar ve Spor.....	112
4.5.2 Modern Oyun Teorileri	121
4.5.3 Postmodernite, Popüler Kültür Ve Dijitalleşen Spor	124
5. TARTIřMA VE SONUÇ	131
KAYNAKLAR.....	139
ÖZGEÇMİř.....	144

TABLULAR

Tablo 4.1. Kadının Zamanla Oyun Ve Yaşam Sahnesinden Silikleştrildiğinin Tablosu	82
Tablo 4.2. Karakterler ve Mitosun Sonu.....	110



ŞEKİLLER

Şekil 4.1. Cadeceus	38
Şekil 4.2. Yin Yang	39
Şekil 4.3. Who (Dünya Sağlık Örgütü).....	40
Şekil 4.4. Yıldız Figürü.....	50
Şekil 4.5. İnsan Yıldız Analogisi	51
Şekil 4.6. Sek Sek Oyun Alanı.....	52
Şekil 4.7. İlk Yöntem Oyun 1	53
Şekil 4.8. İlk Yöntem Oyun 2	53
Şekil 4.9. Yılan saplı bronz kürek Tanrı Nabu'nun Mar'ı. M.Ö. 8.yüzyıl.....	76
Şekil 4.10. Kuantumda Gözlemleyen	114
Şekil 4.11. Nazarlık.....	116
Şekil 4.12. Hamsa	116
Şekil 4.13. Süryani Nazarlığı	117
Şekil 4.14. Yaşam Çarmıhı	117
Şekil 4.15. Dua Çubuğu.....	118
Şekil 4.16. Panoptikon Gözlem Kulesi.....	119
Şekil 4.17. İlluminati.....	121

KISALTMALAR

ABD	: Amerika Birleşik Devletleri
BOP	: Büyük Ortadoğu Projesi
M.Ö.	: Milattan Önce
M.S.	: Milattan Sonra
İ.Ö.	: İsa'dan Önce
İ.S.	: İsa'dan Sonra
YDD	: Yeni Dünya Düzeni
WHO	: Dünya Sağlık Örgütü

SEMBOLLER

Artı	: +
Eşittir	: =
Yüzelik	: %



1. GİRİŞ

Geçmiş, güncel ve gelecek kavramları ile oluş, varlık ve zaman kavramları arasında bir iç içelik ve diyalektik birliktelik söz konusudur. Dün bugünden beslenerek yarına yol alır der Halil Cibran (2012). Geçmiş bilinmediği takdirde ne içerisinde bulunulan an ne de gelecek bilinemez. Çünkü geçmiş olmadan güncel var olamaz. Güncel var olmadan da gelecek inşa edilemez.

Bir şeyin varlığı ve zamanı o şeyin oluşuyla alakalıdır. Zaman ve varlık kavramları iç içe iki kavramdır biri olmadan diğeri olmaz. Enerjinin bedenleşme istemi gibidir bu durum; oluşa zorlar. Oluş varlığın gelişiminin, değişiminin halidir. Bir insandan örnek verilecek olduğunda; bir çocuğun anne rahmine düşmesi o çocuğun varlığını ve zamanını oluşturmaktadır. Bu çocuğun anne rahminden doğum sürecine ve yaşayacağı zamanın sonuna kadarki süreçte geçireceği değişim, gelişim ve kazanacağı form bu çocuğun oluşudur. Oluş halindeki varlık zamanı göstermektedir.

Mevcut paradigmasal sistem, farklı ifade ile hiyerarşik uygarlık, kendini gelmiş geçmiş en yüce ve eşsiz uygarlık olarak toplumların hafızasına yerleştirmeye çalışmaktadır. Üstelik, bunu halkların geçmişlerini, tarihlerini yok etmekle, tarihlerini silikleştirip unutturarak yapmak istemektedir.

Bu durumun Sümerler'in kurnaz tanrısı Enki'nin halkları düşürmenin, denetime almanın ve sömürmenin kötü ve kurnaz yöntemi olduğu tarihsel bulgularla sabittir.

Şu an mevcut hegemonik güçler özelde Ortadoğu üzerinden genelde dünya çapında aynı yöntem ile halkları belleksiz, köksüz ve tarihsiz bırakmaya çalışmaktadırlar. Halkları belleksiz köksüz ve tarihsiz bırakmak toplumsal hafızalarını yok etmektir. Kuşkusuz ki, böyle toplumlar köleleşmeye ve sömürülmeye açıktırlar. Bu durum halkları denetim altına almak ve sömürgeleştirmenin en bariz yoludur.

Temelini avcılık menşeli yaşam formundan alan kapitalist hegemonik güçler Sümerler'in kurnaz tanrısı Enki'nin açtığı yolda tüm zamanların en acımasız ve köklü kölelik sistemini geliştirmişlerdir. Maksime Rodinson'un (2002) bildirdiğine göre; özelde Ortadoğu olmak üzere bütün doğu halklarını Avrupalıları göklere çıkarmak nezaketini esirgemedikleri için bir mazinin yozlaşmış şahitleri haline dönüşmüşlerdir.

Ama yapılan son arkeolojik kazılar ile birlikte, özellikle Göbekli Tepe, Nevala Çori, Çay Önü, Çeme Hallan vb. yerlerde gün yüzüne çıkan buluntular insanlığın zaman varlık ve oluşunun Mezopotamya ve Anadolu patentli olduğunu kanıtlamıştır. İnsanlığın toplumsal hafızası altın hilal olarak literatüre geçen verimli topraklarda tarımın bulunması ile görkemli bir yaşam sürecektir ve bu yaşam tarihe cennet mitosu olarak geçecektir.

Öyle ki bu dönemde Mezopotamya ve Anadolu gerek oyun ve spor, gerek mitolojik gerek felsefik gerek mimari gerek bilimsel alanlarda bütün ilklere ev sahipliği yapacak ve devamında insanlık tarafından bu ilkler geliştirilecektir. Gerek Topa Dara olarak oynanan Ortadoğu patentli oyunun beysbol olarak devşirilmesi, gerekse Birre olarak oynanan oyunun Amerikan futbolu olarak devşirilmesi bu duruma örnek olarak gösterilebilir. Ayin, bayram ve ritüellerde halkın bir araya gelip gerçekleştireceği yarışsız etkinliklerin de daha sonra olimpiyatlar olarak karşımıza çıktığı gözlemlenmiştir. Bu doğrultuda tarihi kendinden başlatma hastalığına yakalanan bütün uluslar mikro tarih anlayışlarıyla geliştirdikleri herhangi bir oyun ve sporun ilk doğuş aşamasını ilkel olarak yaftalayıp yok saymaktadırlar ve bu oyun ve sporları geliştirdiklerini iddia edip kendilerine mal etmeye çalışmaktadırlar. Dolayısıyla bu son derece kusurlu ve sakat anlayışın yerine tarihin bütünlüklü objektif ve makro bir şekilde işlenmesi hakikat açısından daha öğretici olacaktır.

Egemen zihniyet bu eşsiz tarihi; tarih öncesi, Milattan önce (MÖ)-Milattan sonra (MS), İsa'dan önce (İÖ)-İsa'dan sonra (İS) gibi yaftalarla ört bas etmeye çalışıp kendisini benzersiz ve tek seçenek olarak sunmayı amaçlamıştır. Bu doğrultuda, diğer halkları dışlayıp barbar ve vahşi nitelendirmelerini öne çıkarmaya çalışmıştır. Böylelikle bir alternatif paradigma arayışı olan halkların öncelikle avcılıkla beslenen Sümerlerin kurnaz tanrısı Enki'den kalma bu lanetli ve kurnaz oyunun maskesini düşürüp mahkum etmeleri, bunun yerine kendi öz değerleri ve kökleriyle buluşmayı sağlayan toplayıcılık yöntemini geliştirmeleri gerekmektedir.

Bu noktada halkların yöntem sorunu belirleyici olmaktadır. Verilen bedeller ve mücadele ne kadar görkemli ve ağır olursa olsun yöntem yanlış olduğu zaman sonuçları da yanlış olabilmektedir. Yakın dönemde görkemli direnişler ve ağır bedeller ödeyen sosyal demokrasi, ulusal kurtuluşçuluk ve reel sosyalizmin kısa sürede kendi karşıtlarına dönmesinin yöntem yanlışlıklarından kaynaklandığı düşünülmektedir. Bu doğrultuda

halkların özgürlük arayışlarının kalıcılığının yöntem sorununun belirleyiciliğinde yattığı söylenebilir.

1.1 AMAÇ

Bu araştırmada, toplayıcılığın form kazanan ilk şekli olan oyunun rekabetten arınık, özgürlük ve toplumsallığı önceleyen doğasını incelemek, bu bakış açısından yola çıkarak sporun avcılık kıskacında endüstriyelleşen kavramsal ve kuramsal içeriklerinin köken bilgisi ile farklılaşan yönlerini ortaya koymak suretiyle yeniden yorumlanması amaçlanmaktadır.

1.2 ÖNEM

Spor tarihi ve kuramının ağırlıklı olarak avcı kültür merkezli düşüncenin egemenliği altında olduğu gözlemlenmiştir. Toplayıcılık avcılıktan daha önce var olmasına rağmen toplayıcı kültürün istisnasız hiçbir kaynakta geçmediği görülmüştür. Bütün merkezi uygarlık tarihleri avcılıkla beslenmekle birlikte; Avcı kültür tarihi ile sporun tarihi aynı mecrada ele alınmakta, göbek bağı gibi birbirine eklenmektedir. Etil avcılık tarihinin sporu koşullandırması onu kendi döl yatağına çekmesi ile sporun ontolojik gerçeği arasında çok ciddi bir fay hattı vardır.

Doğal toplumun toplayıcılık eksenli gelişen yarışsız rekabetsiz yaşam ve oyun anlayışı ile hegemonik sınıflı toplumun rekabet ve çekişme unsurları arasında bir tercih farkı vardır. Hegemonik sınıflı toplumla birlikte her şey teolojik sistemin kozmolojik sisteme dönüşmesini, avcı iktidarın kurumlaşmasını amaç edinmiştir. Böylelikle yarışın temeli doğaya dayandırılmış ve avcı kültürle beslenen bir spor anlayışı gün yüzüne çıkmıştır.

Bilindiği gibi avcılık spor mudur değil midir? farazisi günümüzde en yoğun tartışılan konulardan biridir. Spor bilimciler, spor sosyologları, spor tarihçileri spor tarihini avcılıkla başlatmaktadır. Bununla birlikte, insanların büyük bir çoğunluğu hatta buna büyük bir sporcu kitlesinin de dahil olduğu ifade edilebilir, avcılığın spor olmadığını savunmaktadır. Bu durum mevcut spor paradigmasının çelişkilerini ortaya koymakla beraber eksik tarih anlayışından kaynaklanak yeni bir spor alternatifinin gelişmesine de kapı aralamaktadır.

Bu noktada büyük bir kitlece savunulan; ‘avcılık spor değildir’ sorunsalına karşın mevcut sporun temelleri sarsılmakta ve avcılıktan daha eski olduğu bilimsel verilerle kanıtlanan toplayıcılık kültürünün sporun temeli olacağı yorumu ortaya çıkmaktadır.

Sporun tohum, ekmek ve saçmak anlamı buna en değerli referans olarak görülmektedir. Fransızca spore "çiçeksiz bitkilerin tohumu" sözcüğünden alıntılanmıştır. Fransızca sözcük Eski Yunanca spōrá σπωρά "tohum ekme, saçma" sözcüğünden türemiştir. Bu sözcük ise Eski Yunanca speírō, spōr- σπείρω, σπωρ- "tohum ekmek, saçmak" fiilinden türetilmiştir (Nişanyan tarih yok).

Mevcut sistemde avcılığın daha çok ilk hareket formu olarak ön plana çıkarıldığı gözlemlenmiştir. Parametreleri savaş ve rekabet üzerine inşa edilen avcı erkek zihniyetin paradigması pozitivist bilimle ve de biyomekaniğin esas aldığı Newton’cu klasik hareket bilinciyle de pekiştirilerek rekabet ve savaş menşeli spor anlayışının tohumları atılmıştır. Bunun aksine bu çalışmada ortaya konan sporun yeni paradigmasında alternatif alınacak olan metot avcılıktan daha önce var olduğu bilimsel verilerle desteklenen ve avcılığın çekişme ve rekabet yönlerinin aksine daha ağır basacak olan toplayıcılık ve toplayıcılığın rekabetsiz ve karşılıklı yardımlaşma anlayışı olacaktır.

Spor bilimleri alan yazını incelendiğinde, oyunu ve sporu yeniden okumayı amaçlayan temelini avcılık ve çobanlıktan çok toplayıcılık ve tarıma dayandırarak içerik kazanan bir çalışmaya rastlanmamıştır. Bu bağlamda, bu çalışmanın, spor bilimleri alan yazının temellerini yeniden inşa edici bir yön taşıyacağı ve ayrıca, öncü nitelikli oluşu nedeniyle de ardıklarını teşvik etme bağlamında da önemli bir rol oynayacağı düşünülmektedir.

1.3 SINIRLILIKLAR

Bu çalışmanın bazı sınırlılıkları bulunmaktadır. Bu sınırlılıklar aşağıda sunulduğu gibidir;

1. Çalışma, 2019-2020 Eğitim Öğretim Dönemi içinde yürütülmüştür.
2. Bilindiği gibi tarih bilimi kesin değildir. Yeni ortaya atılan bulgular ve arkeolojik veriler dünya tarihini değiştirebilir niteliktedir. Bu noktada sporu ilgilendiren arkeolojik bulgular “mitolojik spor” diye bir alanda toplanmadığı için farklı bilim alanlarının yorumuna tabi tutulmaktadır.
3. Korona virüs süreci nedeniyle Urfa göbekli Tepe’de sporun-hareketin ve oyunun toplayıcı kültürüne ait veriler incelenemedi.

4. Yine kısıtlı imkanlardan dolayı, rekabetsiz bir spor anlayışı ve eğitim sistemine sahip olan Finlandiya'nın öğrencileri üzerinde bir çalışma yapılamadı.
5. Çalışmanın konusunun özgün olması ve üzerinde şu ana kadar çalışma yapılmaması kaynak bulma noktasında sıkıntı yaşamaya sebep olmuştur.

1.4 SAYILTILAR

Çalışma aşağıda sıralanan sayıltılardan hareketle gerçekleştirilmiştir.

1. Araştırmada kullanılan yazılı kaynaklar, spor olgusunu tarihsel ve sosyolojik içerikleri ile birlikte doğru şekilde yansıtmaktadır.
2. Belirtilen koşullar ve sınırlar içinde seçilen bilgi, belge niteliğindeki yazılı ve görsel kaynaklar evreni temsil yeterliliğine sahiptir.
3. Belirtilen koşullar ve sınırlılıklar içinde seçilen çalışma kümesi genellenebilir, geçerli ve güvenilir yeterliliğe sahiptir.
4. Sporun rekabet, müsabaka ve yarış gibi tüketici kavramlarına karşın oyunun farkındalık, yaratıcılık, keşif gibi kavramlarla örülü ve yaşam yönlü bir doğaya sahip olduğu varsayılmaktadır.
5. Oyunun insan toplumsallaşması için çağın bilim ve yöntemi olduğu ve kendinden sonraki bütün yöntemsel çıkışları etkilediği varsayılmaktadır.

1.5 TANIMLAR

Oyun: Dar anlamında çocuklar için kullanılan ve deneyimleyerek kendi kendine öğrenmeyi sağlayan, içerisinde mutluluk, coşku, heyecan ve özellikle özgürlüğü barındıran davranışlardan oluşan etkinlik türü olarak geçmektedir. Geniş anlamda ele alındığı zaman ise tarihin dehlizlerinde insanlığın çocukluk çağında dönemin bilimi yakıştırmaya layık, deneyimleyerek öğrenen ve günümüze kadar genişleyerek, büyüyen ve parçalara ayrılarak gelen bir hakikat metodudur.

Spor: Tarihsel derinliği avcılığa kadar dayandırılan ve dolayısıyla rekabet ve ölüm üzerinden kuramsallaşan bu kavram, bu çalışmada avcılıktan önce var olan toplayıcılık kültürüne göre kuramsallaşmış ve “tohum, ekmek, saçmak” gibi kavramlarla yaşam yönlü ele alınmıştır.

Dođal Toplum: Paleolitik, mezolitik ve neolitik kltr sreçlerini kapsamaktadır. Bu dneme ilkel komnal dnem demekte yerinde olur.

Hiyerarşi: Kentleşme ve sınıfsallaşmanın doğuşuyla ortaya çıkan bu kavram ast-st ilişkisini anlatmaktadır.

Hegemonya: Bir bireyin, toplumun ya da örgtn başka bir birey, toplum ya da örgt zerinde siyasal, felsefik, tarihsel, bilimsel anlamda stnlk-egemenlik sađlamasıdır.

Yarış: Mevcut sistemin temelini bitki ve hayvan alemine dayandırdığı bu kavram znde zne ve nesne ayırımını derinleştirip ikilik yaratan bir kavramdır. Ve 5 bin yıllık uygarlık tarihi n plana çıkmıştır.

Demokrasi: Demokrasi Yunanca “demos” Trk dilindeki karşılıđı ile halk kelimesi ve “krasi” Trkçe’deki denkliđi ile ynetim kelimelerinin bir araya gelmesiyle oluřan bir kavramdır. Btn anlamda halkın ynetimi anlamına gelmektedir. Hakemsiz spor anlayışı aşınsından nemli bir kavramdır.

Toplayıcılık: İlk canlıların temel besin kaynađı olarak gzlemlenen zengin bitki rtsnn insanların besin kaynađına indirgenmiř ismidir. İlk canlılar (hayvanlar ve insanlar) ot ile beslenmiřlerdir. Mesleki rol geliřiminde zellikle kadın ađırlıklı bir yanı olsa da znde kadın ve erkeđin birlikte yaptığı bir eylemdir. Ama kadın tonu daha bařattır. Zamanla tarım formuna brnecektir.

Avcılık: Toplayıcılıktan sonra tarih sahnesine çıkacađı bilimsel verilerle sabittir. Bir çok mecraca sapma eđilimi olarak da geçer. Avcılık her ne kadar erkeđe mal edilen bir rol olsa da kadın tonlarının da olduđu grlmřtr. Ancak, grldđ zere erkek tonları daha bařattır. Avcılıđın derinleşmesi çoban kltrn dođuracaktır.

2. ARAŞTIRMANIN METODOLOJİSİ

Bu bölümde araştırmanın deseni, veri toplama tekniği, verilerin analizi ve çalışmanın sistematik akışına ilişkin bilgiler aktarılacaktır.

2.1 ARAŞTIRMANIN DESENİ

Mevcut spor paradigması içinde ortaya çıkan yapısal sorunların, sporu metalaştıran güncel itkelerin yansımaları ve üstün performansın özgürleştirici süreçlerinin ölümcül antrenmanlarla ihmale uğramış yüzünün ve tüm bunlar ekseninde kendine, bedenine, oyununa yabancılaşmış elit sporcuların ve elit sporu yönetenlerin, izleyenlerin, düşünenlerin, yazarların ve sosyolojik tahlilini yapan ve tahlili yapmaya öykünenlerin ortak yazgısı olan, pozitivist paradigmayla oyunun eksilen anlamını bulabilmek, modernist, postmodernist yaklaşımların içinden geçerek oyunu yeniden okuyabilmek ve yeni bir spor paradigmasına açılan yola bir iz bırakmak üzere bu tez nitel araştırma desenine uygun biçimde tasarlanmıştır.

Yıldırım ve Şimşek'e (2013:45) göre nitel araştırma, gözlem, görüşme ve doküman analizi gibi veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik niteliksel bir sürecin izlendiği araştırmadır. Altunışık vd.'nin (2010) bildirdiği üzere, nitel araştırma, disiplinler arası bütüncül bir bakış açısını ana eksene alarak, araştırma problemini yorumlayıcı bir yaklaşımla incelemeyi ilke edinen bir yöntemdir. Dolayısıyla, üzerinde araştırma yapılan olgu ve olaylar kendi bağlamında ele alınarak, kişilerin onlara yükledikleri anlamlar açısından yorumlanması öncelikli olmaktadır. Özdemir'in (2010) bakış açısından ise, nitel araştırma, insanın kendi sınırlarını çözümlenmek ve bireysel çabasıyla şekillendirdiği toplumsal sistemlerin derinliklerini keşfetmek üzere geliştirdiği bilgi üretme yollarından birisidir. Buradan yola çıkarak, Karataş (2015) tarafından da vurgulandığı gibi, nitel yöntemle tasarlanmış araştırmalarda araştırmacının ele aldığı konu hakkında derin bir kavrayışa ulaşma çabası bulunmaktadır. Neuman'a (2012) göre, nitel araştırmaların sahip olduğu bir özellik de keşfedici yönü ile üzerinde az çalışılmış konuları aydınlatmada oldukça faydalı ve kullanışlı olmalarıdır.

2.2 VERİ TOPLAMA TEKNİĞİ

Araştırmada, hedeflenen doküman ve içerik analizinin yapılabilmesi amacıyla, ulusal ve uluslararası alanyazın taramaları doğrultusunda ulaşılan yazılı ve görsel bilgi, belge, belgesel ve kaynaklar kullanılmıştır.

2.3 VERİLERİN ANALİZİ

Verilerin analizinde, nitel tasarımın bileşenlerinden bilgi, belge, doküman ve içerik analizi teknikleri kullanılmıştır. Karataş'ın (2015) ifadesiyle, araştırma kapsamında incelenen konuyla ilgili olgu ve olaylar hakkında bilgi içeren yazılı belgelerin analiz edilmesiyle veri sağlanmasına doküman incelemesi olarak tanımlanmaktadır. İçerik analizi ile varılmaya çalışılan ise Yıldırım ve Şimşek'e (2003) göre, birbiri ile benzerlik gösteren verileri belli kavram ve temalar etrafında bir araya getirmek, bunları okuyucunun anlayabileceği biçimde düzenlemek, yorumlamak ve sunmaktır.

Niteliksel yöntemin izlendiği bu çalışmada yorumlamacı, post modern ve anlamacı bilim felsefesi temelinde ilerleme yolu benimsenmiştir.

Verilerin nitel dizayna uygun biçimde tasnifine yönelik olarak erişilen kaynakların farklı dönemlere özgü muhteviyatının neliğinin ortaya konarak içeriklerin çeşitli kategorilerde incelenip karşılaştırılabilir hale getirilmesi amaçlanmıştır. Bu çalışmada, yapıldığı Covid sürecinin kısıtlarına dayalı olarak nispeten sınırlı bir örneklem içinden erişilen yoğun miktarda veriyi sınıflandırmak ve detaylı bir şekilde incelemek üzere içerik analizine başvurulmuştur. Uygulanan içerik analizi; "oyun", "spor", "cinsiyet", "paradigma", "kült", "kültür", "tarih", "mitoloji", "siyaset", "egemen", "din", "felsefe", "hakikat" gibi birden fazla düzeyde uygulanmıştır. Yoğun bir verinin özetlenerek teze esasteşkil eden sorunsalın temel düzeyde betimlenebilmesi ve yeni bir paradigmanın oluşturabilmesine olanak sunacak hale getirilmesi sağlanmıştır. Bu çerçevede, oluşturulan temalar, çalışmanın sporun hakikatine yönelmiş olması bağlamında; yöntem hakikat ve bulgular ana başlığı altında toplanarak sırasıyla yöntem hakikat ve oyun, yöntem hakikat ve mitoloji, yöntem hakikat ve din, yöntem hakikat ve felsefe ve son olarak yöntem hakikat ve bilim tasnifinde incelenmesi yoluna gidilmiştir.

3. KAVRAMSAL VE KURAMSAL OLARAK SPORA ELEŞTİREL BİR BAKIŞ

Spor tarihi ve kuramı ağırlıklı olarak avcı kültür merkezli düşüncenin egemenliği altındadır. Toplayıcılık avcılıktan daha önce olmasına rağmen toplayıcı kültürün istisnasız hiçbir kaynakta geçmediğine rastlanmaktadır. Bütün merkezi uygarlık tarihleri avcılıkla beslenmekle birlikte; Avcı kültürün tarihi ile sporun tarihi aynı mecrada ele alınmakta, göbek bağı gibi birbirine eklemlenmektedir. Eril avcılık tarihinin sporu koşullandırması onu kendi döl yatağına çekmesi ile sporun ontolojik gerçeği arasında çok ciddi bir fay hattı bulunduğu düşünülmektedir. Örneğin doğal toplum insanının rekabetsiz oyunlarına karşın, Rocky 4 filminde Rusya'yı temsilen boksör Dragon ve ABD'yi temsilen Rocky'in yaptıkları boks maçındaki güç ve hegemonya mücadelesi aynı zamanda iktidar ve toplum ayrışmasının da fay hattı olmaktadır. Teolojik anlamda mitolojiden beslenip iktidarın tanrı krallara doğru evrilmesinin kimliğini spor yoluyla ABD ve Rusya nezdinde somutlaştırmaktadır. Dragon ve Rocky'nin rekabeti birbirlerine olan hınçlarının Akad'lı Sargondan günümüze kadar birikmiş spor külfetinin iktidar mecrasına aktarılması anlamına da gelebileceği kanısı oluşmaktadır.

ABD, Rusya ve bugün kendilerine mal etmek istedikleri tarihsel oyunlar (golf, beyzbol, futbol, bowling vd.) gökten zembil ile inmemişlerdir. Avrupa spor kuramcılığındaki olguculuğun bu sporun oyun birikimini göz ardı etmekte ya da bilimsel yöneme kurban etmekte olduğu izlenmektedir. Toplum ve iktidar arasındaki ayrışma bütün alanlara yansıtıldığı gibi spor alanına da özellikle yansıtılmaktadır. Doğal toplumun yarışsız, rekabetsiz yaşam ve oyun anlayışı ile hegemonik sınıflı toplumun rekabet ve çekişme unsurları arasında bir tercih farkı olduğu gözlemlenmiştir. Hegemonik sınıflı toplumla birlikte her şey teolojik sistemin kozmolojik sisteme dönüşmesini, avcı iktidarın kurumlaşmasını amaç edinmiş olduğu anlaşılmaktadır. Böylelikle yarış ve rekabet kavramları tarih sahnesinde çıktığı görülmektedir. Dönemin top yapımlarında kullanılan malzemenin iktidar ve toplum arasındaki gayeyi ne kadar derinleştirdiğinin tespit edilebilmesi bunun bir örneği olarak değerlendirilebilir.

Teoloji ile spor arasındaki anlam paslaşması Greklerin Zeus tanrısında bariz biçimde gözlemlenebilmektedir. Zeus'un biyografisinde nerede ise günlük olarak bir kadınla ilişkiye geçmesi toplumsal anlamda bütün alanlara sirayet etmekle birlikte, gelişen taciz

kültürünün spor müsabakalarında gerek taraftarların gerekse de oyuncuların birbirine karşı kullandığı “koyduk, parçaladık, yırttık” gibi cinsel içerikli söylemleri ile de yer yer belirginleştiği izlenmektedir. Aslında kadının tarihsel süreç ile tahakküm altına alınması ve tecavüze uğraması tüm toplumun iktidarlar tarafından aynı kadere mahkum edilmesine şahitlik etmiştir. Öyle ki, bir erkeğin bir kadın ile cinsel sorun yaşamasının dahi iktidarsızlık olarak söylem bulması bütün bir toplumun iktidarlarca sınırlarının zorlandığının göstergesi olarak nitelendirilmesi sonucunu doğurabilir. Spor tarihi kitapları incelendiğinde vurgulanan alana dair bir iz olmadığı, daha ziyade günümüz avcı spor anlayışı ile tarihe bakılmakta olduğu görülmektedir. Bu kuramsal bakış ile sonuçtan nedene gidilmektedir. Neden sonuçla birlikte aynı potaya konup eritmekte ve bir matematik problemi gibi, hakikat adeta bir işleme indirgenmektedir. Öte yandan, bu yöntem ile başka bir sonucun çıkmasının da imkansızlaşmakta olduğu ve ek olarak bu sonucu beklemenin de beyhude bir çaba olacağı söylenebilir.

3.1 SPOR KÜLTÜRÜNDE İKTİDAR VE TOPLUM

Doğal toplumun toplayıcı ve tarım dokusu tahrip olup inanç ve ahlak formları yıkılırken, yerine ideolojik ve mitolojik ikna ile daha güçlü ve kalıcı bir zihniyet kurulmuştur. Bu ayırım kendini en çok tanrıça ağırlıklı inanç biçiminden, tanrı ağırlıklı inanç biçimine geçişte gösterecektir. İnanna-Enki, Marduk-Tiamat ayırımının önemi burada yatmaktadır. Zihniyet alanı değişmekle birlikte spor ve oyun alanında da bu doğrultuda gerçekleşen değişimler gözlemlenmektedir. Bu noktada doğal toplumda kadının ve doğanın üremesini temsilen bir bereket ayini, ritüel ve oyun olarak karşımıza çıkan Köse Oyununun (Köse-Farsça’da kadın cinsel organı), hegemonik sistemin inşasıyla birlikte Sümer Uygarlığında Dumuzi Kültü (du’iki’ – Muzi, Mozi ‘erkek cinsel organ’) olarak geçmesi cinsiyet değiştiren paradigmanın eril parametresi olarak karşımıza çıkmaktadır. Grek Uygarlığında ise Dianizus Kültü (Dionysos) olarak karşımıza çıkması Tanrı Dionysos’un tarımcı kültür ve androjen kimliğe daha yakın durmasından kaynaklı köse oyunun cinsiyet tonunu taşıdığını göstermektedir (And 2019).

Bu oyun eski yılın uğurlanması ve yeni yılın karşılanması amacıyla bolluk ve bereket beklentisi ile düzenlenen seyirlik bir köy oyunudur. Oyunda bir erkek hayvan kılığna girer ve önüne bir kamış tutarak (cinsel organı temsilen) kapı kapı dolaşır ve un yemiş gibi gıda malzemeleri toplar. Bu oyun yöreden yöreye farklılık göstermekle birlikte

birçok fraksiyonu vardır. Görüldüğü gibi her ne kadar değişen ataerkil zihniyetle oyunun özü değiştirilip dumuzi kültüne dönüştürülmüşse de doğal toplumun nüvesi olan topluluklarda halen ana tanrıçaları ithafen Köse olarak oynanmaktadır. Soruna toplum ve iktidar ayrışması bağlamında bakıldığında iktidarlaşan erkek egemen zihniyet 15 bin yıllık doğal toplumun toplayıcılık ve tarımın değer yaratıcısı tanrıçalar şahsında bütün doğal toplum dokusunu yarattıkları yeni mitoloji ve ideolojiyle köleliğe mahkum ettiği gözlemlenmiştir.

İktidar ve toplum ayrışması tezi temel bakış açısı olarak işlenirse, bunun spora ve oyuna yansıma şekli ve nasılı daha iyi anlaşılır. Bu doğrultuda doğal tarihe bakış olmazsa merkezi tarih (5 bin yıllık hegemonik uygarlık tarihi – avcılık tarihinin resmileşmesi) anlayışından kopmak mümkün değildir (Şenel 2006). Dolayısıyla herhangi bir veri veya olgu ele alındığında bu merkezi tarih anlayışından kopuk incelenemediği için ona hizmet etmek durumunda kalındığı gözlemlenmiştir. Avrupa düşüncesi ve metodunun Doğu’da gerçekleşen büyük ayrışmayı iktidar lehinde devir aldığı için olgusal ve verisel olarak ulaşacağı sonuç mevcut olan bilimin sonucu olacaktır. Tarih biliminin spor alanında Avrupa’da işlendiği haliyle Batı için doğruluğu mevcuttur. Avcı ve çoban düzleminde uygarlığın anlamı bütün mekanlar için aynıdır. Batının iktidar ve toplum ayrışması gibisinden bir tez ve inceleme girişiminde bulunma şansı yoktur. Olsa da çelişkiyi Doğu’da araması dışında tarihsel bir şansı yoktur. Bundan kaynaklı Batı’nın Doğu’yu incelemesi oryantalist olmaktadır. Onun dışında bir yol ve yöntem ancak büyük bir itirafla mümkün olabilecektir. İktidarlaşma dışında toplumsallaşmayı başaramadıklarından bu hüküm geçerlidir. Batı, uygarlığı Doğu’daki toplum ve iktidar ayrışmasından sonra tanımıştır. Ayrışmanın toplum ayağı Doğu’da kalırken iktidar ayağı olduğu gibi batıya taşırılmıştır. Batı da toplum ve iktidar çelişkisi iktidarın oluşmuş toplum üzerinde uygarlık yaratma anlamında olmamış tersine taşırılmış uygarlığı yayma babında yerleşik olmayan kabilelerin direnişiyle karşılaşmıştır.

Batı sporunun bu yılları Doğu’yu sentezlemekle meşguldür. Esasında Batı’ya ulaşmış spor, Doğu’nun toplum üzerinde tahakküm kurup her alanda kendisini kurumsallaşmaya ulaştırdığı döneme denk gelir. İktidar ayrışması Mısır’dan Truva ve Fenike’ye kadar gerçekleşmiş durumdadır. Spor ve oyunun çoğunluğu iktidarın geç olduğu zamanların yani köleci dönem olarak yansıtılan dönemin markajı altında ifade ediliyorsa Batı’ya taşırılan buydu ve Doğu’nun bundan kaç bin yıllık öncesi vardı. Kurumsallaşma olarak

Sümer'den oyun ve sporu, Mısır'dan sanatı, Truva'dan ekonomiyi, Fenike'den ise teolojiyi alan Grek medeniyeti bu dört kurumla batı medeniyetinin temelini atmıştır. Batı spor tarihinin makarası bu maraton taşı baz alınarak çevrilir. Evrensellik denilen şey Batı'nın bu spor tarihi anlayışını bilimsellikle doğrulama niyetidir. Mevcut Doğu'da ise bu savı yerelleştirme mevcut spor veya oyun kalıntıları ülke toprağında ise onu sahiplenmeyi Batı yöntemiyle doğrulama hakimdir. Batı kökenli spor tarihi kitapları genelde Greklerin sentezledikleri sporun kökleri ile başlar. Greklerde izi olmayan bir spor veya oyunun varlığıyla pek ilgilenmezler. Yaptıkları şey evrenselliğin tanımına aykırı değildir. Bilimde evrensellik denilen şey ise fazlasıyla Batı demektir.

3.2 OLİMPİYAT OYUNLARI TARİHİ M.Ö. 776-M.S. 393

Bilim insanları “Tarih, yazı ile başlar” derler. Bu açıdan, “Dünya tarihi, Sümerlerle başlamış” denebilir. Yunan tarihi ise bu tarife göre M.Ö. 776'da başlamıştır. Eldeki en eski yazılı belgeler, kayıtları tutulmuş ve o yıl yapıldığı saptanmış olan Olimpiyatlara aittir. Her şeyden önce kabul edilmesi gereken gerçek, dünyada sporun Yunanistan'ın Olimpia yöresinde başlamadığıdır. Böyle bir inanış, yağlı güreşin Kırkpınar'da başladığına inanmak kadar yanlış olacaktır. Olimpiyatlar, adını bu yöreden almış ve hiçbir kesintiye uğramadan 1200 yıl devam etmiş bir olgudur. Diğer kentlerde yapılan başka spor şölenleri de Olimpiyatları örnek almışlar, ama hiçbiri Olimpiyatlar kadar önem taşımamışlardır. M.Ö. 776'da Olimpia'da yapılan yarışmaların Olimpiyatların ilk organizasyonu olduğunu söylemek, yeni ortaya atılan görüşler ışığında pek kolay olmayacaktır. Olimpia yöresindeki kazılar sonucu ortaya çıkan bulgular, bu yörede çok daha önceleri bu gibi yarışmaların yapıldığını göstermiştir. Daha doğru bir anlatımla M.Ö. 776'da Olimpia'da yapılan yarışmaların kayıtları tutulmuştur. Bu belgelerin elimizde bulunan en eski tarihli Olimpiyat olduğunu söylenebilecektir (Koryürek 2003).

Bilim insanlarının doğal toplum sürecine yazısız tarih diyerek tarihi Sümerlerle başlatma çabaları aslında tarihi avcılık, kentleşme ve sınıflaşma ile başlatma ve sınıfsız bir tarihin olmadığını insanlara empoze etme çabasıdır. Sümerler gibi büyük bir uygarlık nicel bir birikim sonucu nitel bir patlama yapacaktır ki, bu nicel birikimde neolitik kültürün mirasıdır. Yoksa bilim insanlarının söylediği gibi Sümer, Mısır, Hatti gibi gelişmiş uygarlıklar gökten zembille inmemişlerdir. Olimpiyatların Greklerden önce bayram ve ritüel şeklinde Sümer, Hitit ve Mısır gibi medeniyetlerde görülmesi doğal toplumun

rekabetsiz ve karşılıklı yardımlaşmaya dayalı özünü gösterirken olimpiyatların Grek orijinli olmadığını da ortaya çıkarmış durumdadır. Neolitik dönemde bu tür oyunsal faaliyetler daha çok bayram ve şenlik olarak karşımıza çıkarken, Grek uygarlığına olimpiyat olarak devşirilecek ve ayrıca yerini performans ve yarışa bırakacaktır. Mezopotamya ve Anadolu'da oynanan Topa Dara oyununun beyzbol olarak, Çevganın golf olarak, Birrenin Amerikan futbolu olarak devşirilmesi de batı uygarlığında Lima sendromu diyebileceğimiz tarzda doğuya beslediği sempatiyi gösterir niteliktedir. Ne yazık ki Ortadoğulular ise batıya karşı Stockholm sendromuna tutulmuş durumdadırlar.

Zamanla olimpiyatların savaş manevraları olarak kabul edilmesi, olimpiyatlara savaşa bir ön hazırlık, antrenman gibi bakılması kentleşme ve sınıflaşma ile birlikte gelişen ve iki dünya harbine neden olan iktidarcı hegemonik zihniyetin insanlığa beşiklik eden Mezopotamya'dan tarihsel mirası çalma çabası ve insanlığın tarihsel oluşunda yarattığı sapma durumu bu beşikte büyüyen insanlığın zamanla yoldan sapan bir yetişkine döndüğünü göstermektedir. Burada önemle üzerinde durulması gereken konu; kesinlikle anti batıcılık değildir. Batı ve doğu kültürlerinin bir sopanın iki ucu şeklinde holistik bütünlüğünün görülebilmesidir. Bu doğrultuda yaşanan kültürel hegemonyanın yersiz olduğu insanlık açısından daha öğretici olacaktır.

Birçok kaynakta dramatize edilerek anlatılan, olimpiyatlara serveti ve hayatını harcadığı söylenen B. P. Coubertin'in olimpiyatlara neden bu kadar önem verdiği irdelendiğinde; Fransız soylusu Coubertin'in kafasında olimpiyatları canlandırma girişimini tetikleyen düşüncenin, 1871 Prusya yenilgisini içine sindirememiş olmasından kaynaklandığı öne sürülmektedir. Almanya geç kalmış ulusal birliğini (Prusya ordusu kanalıyla) üç yüz kadar siyasal birimi birleştirerek kurmuştu. Güdülen amaç, Almanca konuşan halkın çoğunluğu oluşturduğu toprakları tek bir devletin bayrağı altında toplamaktı. Bu amaç içine, Fransa'nın sınırları dahilinde bulunan varsıl tarım ve endüstri bölgeleri olan Alsace-Lorraine de giriyordu. Prusya 1871'de açtığı savaşla bunları Fransa'nın elinden koparıp almıştı. Fransızlar bu toprakları kaptırmanın acısını hiçbir zaman unutamadı (McNeill, 2015). Söz konusu yenilgiyi içine sindiremeyenlerden biri de Baron Coubertin idi. Ulusunun uğradığı bu yenilginin nedenlerini ve ileride benzeri yenilgilere uğramamasının yollarını araştırdı. Nedeni, Fransızların "kültüre önem verelim" derken "karı gibi" (fr. Effeminate) bir ulus olup çıkmalarında buldu. Onları, bir yolunu bulup, ataları gibi "erkek

ulus" yapmalıydı. Bunun yollarını ararken İngilizlere baktı. Dünya çapındaki başarılarının temelinde seçkinlerin çocuklarını gönderdiği özel okullarda kazandırılan sportmenliği gördü (Toohey and Veal 2007).

Öyleyse Fransız genç kuşaklarına (okullarda) iyi bir spor eğitimi vermeliydi. Onların sporda öteki ülkelerin gençlerine ne kadar yaklaştıklarını anlamak için olimpiyatların canlandırılmasının uygun olacağını düşünmüş olmalı. Ne var ki, olimpiyatlara çağrı çıkarırken bu amacını dile getiremezdi. Bu nedenle, "Gençler kanalıyla, uluslararası barışı, dostluğu, anlayışı ve özgür ticareti geliştirmek" gibi şeyler söyledi (Watts 2002, s. 27). Çevresine olimpiyatları canlandırma düşüncesini paylaşan varıl soyluları, kendisi gibi düşünen eğitimcileri ve sportmenleri topladı. Önemli görülen ülkelerin spor federasyonlarından birer "ulusal olimpiyat komitesi" oluşturmaları istendi. Komitelerinin temsilcileri Paris'te toplandı. Böylece bir Uluslararası Olimpiyat Komitesi kurulmuş oldu. Komite, ilk çağdaş olimpiyat oyunlarının 1896'da Atina'da yapılması kararını aldı. Giderleri, Komite'nin başkanı seçilen Coubertin'in ve onun gibi varıl üyelerin ve destekleyicilerin ceplerinden karşılanacaktı. Komite üyeleri gibi yarışmalara katılacak sporcuların (soyluların spor anlayışına uygun olarak) "amatör" olmaları koşulu kondu. Ama onların amatör kalmaları koşulu konmadı, konamazdı.

İlgili alanyazında bildirildiği üzere Coubertin'i spora yönelten, 1871'deki Fransa ve Prusya savaşıdır. Görünüşte iki ülke arasında geçen bu savaş gerçekte Pariste yönetimi 2 ay 11 gün elinde tutan üyelerinin çoğunluğu birinci enternasyonele bağlı olan kol işçilerinin oluşturduğu Paris komünü ile burjuvazi arasındadır. Paris komünü celladı olarak anılan dış işleri bakanı Jules Favre, Gambetta'ya yazdığı bir mektupta gerçek savaşın Prusya askerleri ile değil, Paris emekçileri ile yapıldığını itiraf ediyordu (Özgür Üniversite Forumu 2004).

1913 yılında "Oh spor sen barışsın senin sayende dünya gençliği bir birine saygıyı öğreniyor" sözlerinden dolayı edebiyat ödülü alan Coubertin, edimleri ile söylemleri arasındaki farklılıklar hatta çelişkiler dolayısıyla kritik edilmiştir. Bunlardan bazıları şöyledir (Özgür Üniversite Forumu 2004); Coubertin 1. Dünya Savaşında propaganda görevlisi olarak görev yaparken daha fazla Fransız'ı savaşa göndermek için çalışmıştır. 1920'de 1. Dünya Savaşında yenilen ülkeler olimpiyatlara alınmayarak kardeşlik ilişkileri görünürde geliştirilmiştir. 1928'de Hollandalı'lar Fransız yöneticilerini tartaklayarak

barışa sözde devam ederler! Hitler Coubertin'in Nobel ödülü adaylığını desteklerken, Coubertin'in 1936 Olimpiyatlarında ırkçı tutumlarıyla barışa ve kardeşliğe görüntüde iyi hizmetler etmiştir.

Buraya değin aktarılanlardan hareketle; modern olimpiyatların her ne kadar uluslararası barış ve kardeşliği temsil amaçlı doğduğu dile getirilse de özünde avcı zihniyetin günümüzde alevlenen ulusalcılığının nüvelerini barındırdığı anlaşılmaktadır. Ayrıca, uygarlık kavramlarının kadın karşıtı kuramsallaşması da bu alanın yeniden cinsler eşitliğine dayalı kavramsal ve kuramsal çerçevesinin çizilmesini zorlamaktadır.

Bu doğrultuda avcı kültürden temelini alarak sapmış bir spor anlayışı olan olimpiyatlara bakılacak olduğunda; İlk olimpiyatlarda (Atina 1896) maraton dayatması ile sporcuların ölümden dönmesi, Los Angeles (1932) olimpiyatlarında, cinsiyet testisleri sorununun patlak vermesi, Berlin (1936) olimpiyatlarında, alanın ideolojik savaş arenasına dönüştürülmesi, Helsinki (1952) olimpiyatlarında soğuk savaş ve doping skandalının yaşanması, Mexico City (1968) olimpiyatlarında toplumsal patlamanın gerçekleşmesi benzeri çok sayıda ana eksen ülküden feragat eden olaya tanıklık ettiği görülmektedir.

3.3 ÇATIŞMA, YARDIMLAŞMA VE ALTERNATİF BİR TOPLUM

3.3.1 Darwin Ve Türlerin Çatışması / Kropotkin Ve Karşılıklı Yardımlaşma

Biyoloji anabilim dallarının tümü evrim olgusunu vurgular. Lamarkçılık, Darwincilik, Mutasyonculuk, Yeni Darwincilik, Karma Teori vb. ard arda öne sürülen teorilerin evrimi açıklamaya çalıştıkları, ne var ki hepsinin eksik yanları dolayısıyla ciddi eleştirilere tabi tutuldukları izlenmektedir. Bunlardan en fazla eleştiri konusu yapılan görüş Darwin'in biyolojik evrim tezidir. Çünkü bu, "Sosyal Darwinizm" olarak toplumsal yaşama, spora, siyasete uyarlanmıştır. Savaş ve çatışma tezlerinin ve sporda yarış anlayışının çoğuna referans gösterilmekle birlikte; toplu kıyım ve katliamların payanda noktası olarak da öne sürüldüğü görülmüştür.

Sosyal Darwinizm, Biyolojik Darwinizmi baz alarak öne atılmıştır. Darwin türlerin evrimini ifade ederken, bir türün varlığını sürdürme koşulunun aş için, eş için mücadele etme, savaşma koşuluna bağlı olduğunu vurgulamaktadır. Hayatta kalan türlerin bu mücadelede üstün olan türler olduğunu, güçlü olanın ayakta kalabileceğini bildirmektedir. Bu düşüncelerin, spor ve oyun anlayışına da yeteri kadar yansımış olduğu düşünülmektedir. "Yakan topta can almak ve can vermek, futbolda kale hücum savunma,

satrançta şah, vezir, at vb... gibi savaş envanterleri ve dilinin oyunların egemen terminolojisine derinlemesine sirayet ettiği gözlemlenmiştir.

Lamarck'ın kalıtım ile ilgili düşüncelerini araştıran Darwin, Lamarck'tan etkilenmekle birlikte, en çok da Malthus'un nüfus ve kaynaklar konusundaki fikrini biyolojik evrime uyarlamış, "var olma savaşı" fikrini Malthusçu kavramdan esinle geliştirmiştir. "Güçlü olan kazanır", "orman kanunları", "en iyi olan kazanır", "güçlü olan her zaman üstün gelir", "gen bencildir" gibi rekabetin tedavüle soktuğu yığınla söz ve söylem Darwin'in biyolojik evrim fikrinin sosyal yaşama uyarlanması olup, Sosyal Darwinizm olarak tanımlanmaktadır.

Darwin'in (2009) "var olma savaşı" fikri 19.yy'dan bu yana iktidar odakları tarafından büyük ilgi görmüş, sporun yarışmacı ve rekabetçi yapısı, egemen siyaset, sınıf savaşımı, çatışma, savaş teorileri genelde Darwin'in bu kuramına dayandırılmıştır. Bu fikir Herbert Spencer tarafından serbest piyasa ve rekabet kuramının payandası olarak kullanılmıştır, Gobineau'da (1999) uygarlık ve ırkların saf kanı teorisine dönüştürülmüştür. Galton'da toplumda işe yaramayanların kontrol altında tutulması, ortadan kaldırılması, yani öjeni fikrinin referansı olarak sunulmuştur.

Sporda yarış ve rekabetin olmaması gerektiği tezine karşı Darwin'in (2009) türlerin çatışması teorisini referans gösterip örnekleme yapan spor bilimcilere Kropotkin'in (2008) karşılıklı yardımlaşma adlı teorisi ufuk açıcı nitelikte olacaktır. Yani türlerin evrimsel olarak başarılı olmasının tek yolunun sürekli çatışma olmadığını, aksine canlıların karşılıklı yardımlaşma ile evrimleşip geliştiğini iddia ettiğini görmekteyiz.

Darwin (2009) türlerin sürekli çatıştığını ve güçlü olanın ayakta kalmasını biyolojik bir kural olarak değil doğadaki bir süreç olarak görür. Kropotkin (2008) ise türlerin birbiri ile rekabet halinde olabileceğini ve evrime katkı sağlıyor olabildiğini de onaylayarak, asıl büyük katkının türlerin arasındaki çatışmanın değil, türlerin arasındaki karşılıklı yardımlaşmanın olduğunu savunur.

Kropotkin egemenlerin anlattığı gibi doğada sürekli bir çekişme ve rekabetin olmadığını savunmuştur. Kedi fareyi kapıyor, aslan ceylanı avlıyor ama sadece aç ise, ya da ondan korkmuşsa onu öldürüyor. Kendi türleri arasında yani aslan ile aslan, karga ile karga vd. arasındaki ilişkilerin daha medeni olduğunu bu canlıların birbirlerinin yavrularını koruduğunu, gözettiğini iddia etmektedir. Bunun kesin bir kural olmadığını belirtmekle

birlikte sürecin aksinin de olabileceğini söylemiştir. Örneğin kendi yavrularını acıktığı için yiyen kediler, sakat doğduğu için öldüren, ya da mevsimsel sıkıntılar yüzünden yavrusunu boğazlayan hayvanlar. Ancak, bunların olağan üstü durumlar için söz konusu olduğunu da devamında söyler. Tıpkı sakat doğacak olan çocukların önceden alınması gibi.

Kropotkin (2008) bu çalışmasında hayvanları ikiye ayırır. Birincisi sürü içerisinde birbiri ile bağ kurabilen Sosyal hayvanlar (tavuklar, kazlar, atlar, karıncalar). İkincisi ise kendi aralarında kuvvetli bağları olmayan yırtıcı, etçil yani sosyal olmayan hayvanlar (aslan, çita, yılan) diye.

Burada asıl mesele sosyal olan hayvanların birbirleri arasında yardımlaşma ve dayanışma olduğu için dünya yüzeyinde sayıca fazla olmalarıdır. Ve bu durum bu canlıları yayılma ve yaşama konusunda üstün konuma getirmiştir. Hem de zannedildiğinin aksine zayıf olmalarına rağmen. Ördeklerin koca ve iri cüsseleri yok, kartallar gibi yırtıcı pençeleri olmamasına rağmen serçeler yeryüzünde daha fazla. Ve konu şuraya geliyor; genlerini aktarabiliyorsan, üreyebiliyor ve çoğalabiliyorsan zaten üstünsün. Yani doğada fazlaysan ve çoksan demek ki başarılısın. Genlerini aktarabiliyorsan demek ki dolaylı yoldan yaşıyorsun kuşaklar boyu. O yüzden sosyal olan hayvanlar yırtıcı hayvanlara rağmen kalabalıklar. Ve yırtıcı olduğunu düşündüğümüz hayvanlara karşı daha üstünler. İşte bu noktada Kropotkin'in (2008) karşılıklı yardımlaşma teorisi devreye girmektedir.

Kropotkin'in (2008) anılan kitabında verilen bir örnek ördek üzerinden verilmiştir. Bu örnekte ördeğin organizmalarının harika olmaktan uzak olduğu, fakat karşılıklı yardımlaşma uygulayarak neredeyse tüm yeryüzünü istila etmiş olduğuna işaret edilmiştir.

Kropotkin'in (2008) canlılar aleminden verdiği örneklerden yapılan bir diğer bir alıntı ise şöyledir; Dostları yardıma geldiler. Saatlerce ters dönmüş arkadaşlarını kurtarmaya çalışıyorlardı. Tam tükendiler vazgeçtiler derken diğer taze olan kuvvetler çalışmasına devam etmeye başladı. Doktor Erasmus Darwin'in aktardığı gözleme artık inanmamak imkansız. Bir yengeç kabuk değiştirirken henüz kabuğunu değiştirmemiş diğer yengeç o kabuk değiştiren yengeci koruyup deniz canlılarından korumak için nöbet tutuyordu.

Bu aşamada sosyal hayvan dünyasının gerek doğal toplum yapısı ile ve gerekse günümüz doğal toplumcu ve tarımcı nüvelerle karşılaştırılabileceği düşünülmektedir. Sosyal

hayvanların arasındaki birlik beraberlik ve dayanışmanın insan analogisinin Mezopotamya ve Anadolu köylerinde halen işlerliğini koruduğu gözlemlenmektedir. Köylerden kentlere göç eden, varoş ve gece kondu gibi benzetmelerle nitelenip zorla uygarlaştırılmaya çalışılan insan topluluklarının arasında oynanan oyunlarda buna sıkça rastlanmaktadır. Bu oyunların psikomotor, bilişsel ve duyuşsal birçok yönün gelişmesine etki ettiği gözlemlenmekle beraber daha çok karşılıklı yardımlaşma kültürüne yönelik rekabet ve çekişmeden uzak bir seyir izlediği de bilinmektedir.

Sosyal olmayan hayvanların rekabetçi ve çekişmeci dünyasını da kendi kendini tüketen avcı-çoban dünyasına ve onun spor düzeninin yarış ve müsabaka yönüne benzetmenin doğruluk payı güçlü bir yorum olacağı düşünülmektedir. Bu düzende herkes her nedense aslan kesilmek istemekte ve aslanlar gibi yırtıcı ve güçlü olmayı arzu etmektedir.

Avcı paradigmanın adeta sosyal olmayan hayvan alemi gibi modernist diye geçinen insan topluluklarını birbiriyle yarıştırmaya ve birbirlerini gerek psikolojik ve gerekse fiziken bitirerek birinci olma yönünde formatladığı görülmüştür. Bu durumu da avcı sistem içerisinde yaşayan insanlara yarış ve rekabet ideolojisini temelden empoze ederek başardığı görülmektedir. Öyle ki daha birinci sınıfta bile çocuk ne olduğunu bilmediği komşunun çocuğuyla kime göre neye göre belli olmayan bir başarı rekabeti içerisindedir. Spor sosyolojisinin önemle üzerinde durması gerekenin, insana temelden verilen ve güdü haline dönüşen bu rekabetçi yönün sağlıklı tahlil edilmemesinin gerek sporun ve gerekse sosyolojinin bütün alanlarının karanlıkta kalacağını kuvvetle muhtemel hale getirme riskidir (Kropoktin 2018).

3.3.2 Alternatif Bir Toplum: Yeni Paradigmal Önerme Ve Spor

Düş gücüne dayalı düşünceyi çürüten şey, şu anda mevcut olan her şeyin mutlaka mevcut olması gerektiğinin kabulüdür (Bookchin 1996).

Paradigma kısaca herhangi bir alanda yerleşik yazılı ve yazılı olmayan tüm kurallara ve uygulamalar bütününe verilen bir isimdir. Paradigma bir başka deyişle bir modelin, bir bakış açısının, kavrayış ve anlayışın adıdır. Bir paradigma, uzun süren deneyimler ve başarıları kanıtlanmış süreçleri içerisinde barındırabilir. Bu, söz konusu paradigmanın her zaman başarılı olacağı anlamına gelmez. Yeni bir paradigma eskisini geçersiz kılacak şekilde tüm kalıpları yıkarak kendi kurallarını koyduğunda artık eskisi için başarılı olabilecek bir zemin kalmamıştır.

1960'lardan beri paradigma kelimesi herhangi bir bilimsel disiplin veya başka epistemolojik içerikte bir düşünce kalıbına gönderme yapmaktadır. Başlangıçta kelime gramere özgüdür. Merriam-Webster Sözlüğü (1900), gramerin içeriğinde sadece onun tekniksel kullanımını veya onu retorikte bir mesel veya masal (anlamını) açıklayıcıları için bir terim olarak tanımlamaktadır. Dilbilimde, Ferdinand de Saussure paradigmayı benzer özellikteki öğelerin bir sınıfı için kullanmıştır. Ek olarak Model ya da kuramsal çerçeve anlamında kullanılabilen bir terimdir ve göstermek, anlaşılır kılmak, örnek teşkil etmek, sınırları belli olan ön bulgu ve genel anlamında da dünya bakışı anlamlarına gelmektedir.

Kendini avcılık ve yarış parametreleri üzerinden var eden kapitalist toplumsal düzeninin günümüz biçimine “kaos” demek yerinde bir benzetim olacağı düşünülmektedir. 1950-1960'lı yıllardan bu yana yenilenme, değişim ve dönüşüm çalışması yürüten bütün aydın mecralar kapitalist sistemin iflasından söz etmektedirler. Tüm bu çalışmaların kapitalist paradigmanın toplum yaşamının devamlılığına yanıt oluşturamayacağı yönünde hem fikir oldukları izlenmektedir. 5 bin yıldır toplumun toz zerreciğine kadar ikilikler oluşturup sosyolojinin bütün alanlarını bir yarış platformuna dönüştüren bu sistemin sahipleri her yarışın sonunun geleceğini bildikleri gibi bu sistemin sonunun geldiğinin de farkına vardıkları, dolayısıyla hummalı bir arayış içerisinde olduklarının da dile getiriliyor oluşu dikkat çekici bulunmaktadır.

1950'ler sonrasında Marshall-Truman doktrini ile biçimlendirilen “Yeni Sömürge” tipi yapılar şekillendirilmiştir. Genel planda Yeni Dünya Düzeni (YDD) türü bir politika ile Neoliberalizm, Pax Americana, Büyük Ortadoğu Projesi (BOP) vb. türünden yeni siyaset, ekonomi ve spor olmak üzere bütün alanları etkileyen projelerle sistemlerini restore ederek ayakta tutma girişimlerinde bulunmuşlardır (Wallerstein 2018).

Bu arayışların halen sürmekte olduğu görülmektedir. Diğer taraftan kapitalist sisteme alternatif olabilme iddiasında olan mecraların da yeni bir paradigmatik sistem inşa etme bağlamında arayışlarının söz konusu olduğu da gözlemlenmektedir.

Ekolojik, feminist, anarşist, sol liberal, radikal demokrat, post Marksist, post liberal, post yapısalcılık eksenli yaklaşımlar egemen kutbun zıt yönü olarak geçmişten günümüze kadar sürekli bir direniş içerisinde olmuşlardır. Kapitalist sistemin eleştirisini yapıp yeni arayışlar ortaya çıkarma çabalarını sürdürmüşler ve halen de görülen odur ki bu çabaları

sürdürmektedirler. Bu analiz ve yeniyi inşa etme çabalarını devam ettirirken kuşkusuz sistem içerisinde sistemi ele geçirme anlayışıyla hareket etmekte oldukları ve mevcut sisteme kuyruk olmaktan kurtulamadıkları gözlemlenmektedir. Bunun en iyi örneğini şu an emperyalizmin sol kanadı olan Çin somutunda görmenin mümkün olduğu söylenebilir. Zira, sol adına alternatif bir sistem inşa edememiş olduğu, avcı-çoban taraf ile iktidar yarışını yürüterek, avcı-çoban pratiğinin dışına çıkamadığı gözlemlenmiştir. Nitekim, iktidarın elde edilmesi sonrasında aynı sisteme uç ya da farklı deyişle kuyruk olunması, SSCB örneğinde de vurgulanan hususların benzer şekilde yaşantılanmasının tarihsel süreçlerin tanıklığını taşıyan pratikler olarak değerlendirilebileceği düşünülmektedir.

Avcı-çoban sistem ve sistem karşıtı alternatif çaba inşa etme girişiminde bulunan bütün mecralar iktidar kavramı noktasında ortak payda da buluşmuşlardır. İdeoloji ne kadar farklı olursa olsun başat sistem iktidarlar tarafından yönetilmiştir ve iktidar kavramı üstünlükle sağlanmıştır. Bu üstünlük durumu yarış ve çekişme ile kendini kurumsallaştırmıştır. Erkek egemen sistemde yarış ve çekişme demek savaş demektir. Yapılan alan yazın incelemelerinde, erkek egemen zihniyetçe yazılan bütün spor yönlü çalışmalarda savaş, spor ve avcılık tonlarının ağırlıklı olarak işlendiği dikkat çekici bulunmuştur.

Alternatif çaba yürütmek isteyen bütün mecraların öncelikle “yarış” kavramı üzerinde derinleşmesi ve yarışın iktidar ile olan bağına ifşa etmeleri gerektiği bulgularla saptanmıştır. Sosyolojinin bütün alanlarını zehirleyen bu kavramın hayatı ak kara, kar kış ikililiğinden galip gelenin tekçi iktidarına mahkum ettiği görülmüştür. Yarış kavramının “zıttının” olmaması da bu kelimenin cins yönüyle tekçi ve iktidarcı yapısını adeta ortaya koyar nitelikte bulunmuştur. Bununla beraber gerçekleşen ya da gerçekleştirilmek istenen bütün yeni arayışların da “yarış” kavramının zıddını geliştirerek zehirlenen sosyolojiye panzehir olma iddiası taşımalarının yerinde olacağı söylenilebilir.

Bu çalışmada Yeni Dünya Düzeni, Neoliberalizm, Pax Americana, Büyük Ortadoğu Projesi (BOP) vb. paradigmat sistemlerde erkeğin yarış, rekabet ve güçlü olan kazanır anlayışının aksine kadının yaşam, rekabetsiz ve yarışsız özü somut bir şekilde ortaya konmuş bulunmaktadır. Bağrında birçok yetersizlik taşıdığı için eleştiriye ve tartışmaya açıktır. Varlık çabası olduğu kadar kendini var etme beklentisi de içermektedir.

4. YÖNTEM HAKİKAT VE BULGULAR

Araştırmanın bu bölümünde, yeni paradigma oluşturmaya zemin yaratan bulgular, sırasıyla yöntem hakikat ve oyun, yöntem hakikat ve mitoloji, yöntem hakikat ve din, yöntem hakikat ve felsefe ve son olarak yöntem hakikat ve bilim başlıkları altında sunulacaktır.

4.1 YÖNTEM HAKİKAT VE OYUN

Paradigma hakikat dizgesiyle doğrudan bağlantılıdır. Nasıl bir paradigma? Bu paradigma nasıl bir toplumsal spor anlayışı inşa etmek gerektiğini öğretiyor. Mevcut paradigmal sistemde hakikat kurdun kuzuyu yemesi anlayışı üzerinden kendini inşa etmiş durumdadır. Yeni paradigmal önermede ise aslında kurdun da kuzunun da atasının bir olduğu ve derinleşen özne nesne ayırımının bu ayırımı vesile olduğu gözler önüne serilmektedir.

Hareket canlılığın tek belirtisidir. İnsanlık toplumsallığının ilk evresinde bu durumun farkında olan ana kadınlar dünyaya getirdikleri çocuklara içerisinde buldukları doğal toplumun gelenek-görenek dokusu ile eğitim vermiş ve canlılığın ilk belirtisi olan hareketi toplum çıkarları doğrultusunda bedende eğitime tabi tutmuşlardır. Bunu yaparlarken de oyun yöntemini kullandıkları arkeolojik verilerle kanıtlanmıştır. Özellikle hareket-canlılık ve yaşam diyalektiğini çember, daire gibi kavramlarla sembolleştirip oyunlaştırdıkları gözlemlenmiştir. Bu daireler gerek kadının cinsel organını ve gerekse reankarne olan ruhların dünyaya tekrar tekrar geldiğini gösteren hareketin yaşam yönlü sembolüdür. Merkezi hegemonik gücü tekeline alan erkek egemen zihniyet günümüzde birçok alanda bu mirastan beslendiği gibi olimpiyat sembolünü de bu dairelerden oluşturmuştur; Sol kenarda mavi halka Avrupa'yı, ortada ki siyah halka Afrika'yı, sağ kenardaki kırmızı halka Amerika'yı, sağ alt kenardaki yeşil halka Avustralya'yı ve son olarak sol alt taraftaki sarı halkada Asya'yı sembol etmektedir. Neolitik tarih bakışı ile durumun genel seyri analiz edildiğinde halkalardan oluşan olimpiyat sembolünü tıpkı mitolojik dönemde kadının bedeninden oluşan evren gerçekliğiyle bağdaştırmak çok yerinde olacaktır. Ama özünden çok şey kaybederek, tıpkı kadın bedeninden oluşan

evrenin toprak şahsında işgal edilmesi, tıpkı 7 kıtadan oluşan dünyanın Antartika ve Güney Amerika kıtalarının bu sembole dahil edilmemesi gibi... eksik ve kusurlu...

Mevcut sistem her ne kadar hareket ve canlılık bağıncılık, doğa ile mücadele, savaş ve dünyanın çok az bir sürecinde savaşız geçen barış zamanlarında yapılan eğlenme faaliyetlerine bağlasa da hakikat açısından çarpıtılan ve hak ettiği değeri görmeyip tarihin arka planına atılan toplayıcılık unsurunun etkin rolünü görmezden geldiği gözlemlenmiştir.

Mevcut sistemde avcılık daha çok ilk hareket formu olarak ön plana çıkarılmıştır. Parametreleri savaş ve rekabet üzerine inşa edilen iktidarcı eril zihniyetin paradigması pozitivist bilimle ve de biyomekaniğin esas aldığı Newton'cu klasik hareket bilinciyle de pekiştirilerek avcılık ve savaş menşeli spor anlayışının tohumları atılmıştır. Bunun aksine sporun yeni paradigmal alternatifinde esas alınacak metot avcılıktan daha önce var olduğu bilimsel verilerle desteklenen avcılığın çekişme ve rekabet yönlerinin aksine daha ağır basacak olan toplayıcılık ve toplayıcılığın rekabetsiz ve karşılıklı yardımlaşma anlayışı olacaktır.

Sanki avcı ve savaşçı tarz olmazsa toplum da var olamaz/olamazdı diye bir yanılgının olduğu görülmektedir. Kropotkin'in (2008) karşılıklı yardımlaşma adlı çalışmasında da işlendiği gibi etle beslenmeyen canlıların et ile beslenen canlılardan daha fazla olduğu anlaşılmaktadır. Etle beslenen tür sayısı çok azdır. Doğaya baktığımız vakit hayvanlar için çokça zengin bir bitki örtüsü oluşmaktadır. Bu da hayvansal gelişmenin bitkisel gelişimin bir sonucu olduğunu doğurur. Zıtların birlikteliği (diyalektik) yasası da böyle işlemektedir. Çünkü ilk hayvanlar bitkilerle beslenmişlerdir ve onların yiyecek bir hayvanları yoktur. Bu doğrultuda etçil olmak ve özellikle spor sosyolojisinin ısrarla sporu başlatma çabasında bulunduğu avcılık kültürüne bir sapma durumu olarak bakmak gerekmektedir. Şayet sosyolojinin dediği gibi bütün hayvanlar birbirini yeseydi, canlılar arasında rekabet daha ağır bir tonda olsaydı hayvan türünün neslinin tükenmiş olması gerekirdi. Ya da hiç oluşmazdı. Özellikle evrim yasasına aykırı bir gelişmedir bu.

Dolayısıyla sporun rekabet, yarış ve çekişme özelliklerinin dayandırıldığı avcılık ve avcı kültürle insan bedenini tüketim noktasına getirip laboratuvarlar da esas haline sokarak araştırmalara tabi tutan spor bilimcilerin yaptıklarının gerek evrim yasalarına ve gerekse genel insani değerlere aykırı olması ilgi çekici bulunmuştur.

1892 yılında temel beden eğitimi programlarının varsayım üzerine değil, bilimsel veriler üzerine hazırlanması gerektiğini savunan Dr. George Fitts'in, Harvard Üniversitesi fizyoloji laboratuvarını kurup sporculara denek muamelesi yapması ve 1814'te Stockholm'de kraliyet jimnastik merkez okulu yöneticiliği yapan Henrik Ling'in anatomi ve fizyoloji dallarını kullanarak geniş diril ve hareket programlarıyla avcılığı modern şekilde geliştirerek ordu ve savaş sistemine programlı bir şekilde katması bu sapma durumunun en nihai örnekleri olmakla birlikte hakikatin merkezi hegemonik zihniyetin savaş jargonuna nasıl dönüştürüldüğünü de göstermektedir.

Hareket bilimini araştıran biyomekanik özellikle Darwin'in (2009) türlerin çatışması ve Newton'un klasik fiziğiyle derinleşen avcılık sonucu erkeğe özgü olanı, savaş endeksli olanı ön plana çıkarmıştır. Dolayısıyla mevcut spor anlayışı, beden eğitimi ve hareket eğitimi gibi bütün kavramların parametreleri avcılık ve erkekliğin cansız doğa ve mekanik insan zihniyetiyle inşa edildiği gözlemlenmiştir. Bu noktada özellikle beden eğitimi ve beden hareketleri jargonunda kullanılan motor beceriler, lokomotor beceriler ve nonlokomotor beceriler gibi insan bedenini motora deyim yerindeyse makinaya benzeten Newtoncu fizik anlayışının kuantum fiziği ile yapılandırılması spor açısından milat olabilecek kabildedir.

Bu yönüyle hareketin mevcut tarzda bir; avcı kültürle, iki toplayıcı kültürle geliştiği gözlemlenmiştir. Avcı kültür ile gelişim sağlayan hareket formunun vurmak, kırmak gibi edimlerle yapılması sebebiyle daha çok çobanlık yönlü form kazanıp tahakküm altına alma rekabet ve yarışa evrildiği anlaşılmaktadır. Mevcut olan spor anlayışının da bu şekilde olduğu gözlemlenmiştir. Toplayıcılık kültürünün gelişim sağladığı hareket formunun ise tohum ekmek, yaşam vermek, ebedilik gibi edimlerle yapılması sebebiyle daha çok tarım ile biçem kazandığı gözlemlenmiştir. Toplayıcılık kültüründe toprağın üremesi ve kadının çocuk doğurmasının aynı potada eritilerek kadına "doğa ana" vasfının yüklendiği izlenmektedir. Yapılan alan yazın incelemelerinde çember, daire, kadın cinsel organı gibi yaşamın ebediliğini sembolize eden kavramların oyun ve spor ile bağdaştığı görülmüştür. Sporun tohum yönü ve tiyatronun yaşam yansıması olmasının özünde bu hakikat boyutunun gerçekliğinin bulunduğu kanaati oluşmuştur.

Pozitivist bilimin yarattığı birçok süper beyin, insan dışında çevredeki her şeye cansız gözüyle bakmaktadır. Bu nedenle, tam da bu noktada; hareketin olduğu yerde zekanın

olduğunu söylemenin yerinde olacağı düşünülmektedir. Öyle ki su ihtiyacını karşılamak isteyen bir insana beynin mutfığa gitme komutunu yöneltmesi düşünce ve hareket birlikteliğine kanıt olarak verilebilir. Aynı durum bir ayçekirdeğinin güneş doğarken güneşe yönelmesi örneğinde de geçerlidir. Bir masanın eskimesi, bir taşın ufalanarak toz olması örnekleri evrendeki bütün canlıların hareket, değişim ve düşünce diyalektiğine örnek gösterilebilir.

Hareketin canlılığın ilk belirtisi olması ve canlılığın halka, yuvarlak, spor jargonu ile pota, çember gibi kavramlarla simgeleştirilmesi kadın ve erkek birlikteliğinin / cinsel birleşmelerinin bütün hakikat metotlarına yerle göğün birleşip ayrılması olarak geçerken yaşamın bir maketi ve ilk yöntemsel hakikat olma özelliği taşıyan oyun kavramında; potadan geçirilen top, kaleye atılan gol vb. gibi yaşam ve oyun, yaşam ve spor yönlü hareket, canlılık ve yaşam diyalektiğinin hakikati olarak yansıdığı gözlemlenmiştir. Birçok oyunda geçen ebe kavramının doğum ve üreme yönlü gelişen çarpıcı bağı; yaşam oyununun ta kendisidir, spor yaşamdır yansısından temelini alır gibidir.

“İnsan dışısı, oyun yeteneğiyle, normal üstü bulgu uyarımının gücünü kuşkusuz binlerce yıl önce tanımıştır: Göz çizgilerini kaldıran kozmetikler, Neolitik çağın en eski kalıntıları arasında bulunmuştur.” diyen Joseph Campbell (1995) ritüelleşmenin, kutsallaşan sanatın, maskelerin ve güç gösterileriyle dolu giysilerin; annenin temelini attığı oyun imgelemi (sözcük oyunları ve kilden oyuncak heykelciklerin formatları dahil -YC) üzerinde yükseldiğini hatırlatır. Anne dilinin oyunculuğuna, şakacılığına, imgeleri hayal etmesine, seslerle oynamasına ve balçıktan formlar yaratmasına ilişkin izler mitolojilerde karşımıza çıkar: bu kadınların içinde en çok aklımızda kalanlar Yunan mitolojisindeki Musalar’dır. Musalar “Baba” dilinin hakim olduğu Eski Atina’da savaflara katılan ozanların imgeleminde ciddi bilim ve sanat kadınları olarak yeniden yaratıldılar. Oysa onlar dünyanın birçok yerinde “Anne” dilinde doğmuşlardı. Oyunlarda değişen oyunculara verilen ad olan **ebe** Anadolu’da hala köylerde anne, nine anlamına gelir (Cıbroğlu 2011). Ebenin oyunun cinsellik ve üreme (yaşam) yönünü temsil ettiğini ama günümüzde oyunlarda ebe olanların altta kaldığını yenik olduğunu zevk almayan taraf olduğunu görüyoruz.

Bir şeyin varlığı ve zamanı o şeyin oluşuyla alakalıdır. Zaman ve varlık kavramları enerjinin bedenleşme istemi gibi oluşa zorlar. Oluş varlığın değişim ve gelişiminin

halidir. Bir çocuğun anne rahmine düşmesi o çocuğun varlığını ve zamanını oluşturur. Bu çocuğun anne rahminden doğum sürecine ve yaşayacağı zamanın sonuna kadar olan süreçte geçireceği değişim, gelişim ve kazanacağı form bu çocuğun oluşudur. Oluş halindeki varlık zamanı göstermektedir.

Bu da bir şeyi bilmek isteyen varlık ve zamanın oluş anına gitmesini zorunlu kılmaktadır. İlk insanlar da hakikat ve anlam arayışlarını bu şekilde gidermişlerdir. Yani varlık ve zamanın oluş bulduğu doğum anına... Zaman (kadın), varlık (erkek), oluş (bebek) diyalektiğinde insanın varoluşunu, dünya sahnesine gelişini üreme ile anlamlandıran insanın, evrenin oluşumunu ve doğayı anlamlandırma şeklini de bu parametreler üzerinden yoruma tabi tuttuğu gözlemlenmiştir.

Bu noktada erkeğin tohum ve kadının toprak ile özdeşleştirilen bağları spor-oyun-oyunlaşma, hareket ve canlılık diyalektiği olarak karşımıza çıkacaktır. Bütün hakikat yöntemlerinde toprak (kadın) ve gök (erkek) ün birleşmesi sonucu oluşan evren adeta zamanın varlığa zorlayan oluşu “bebeği” gibidir.

Bebek yaşamın yegane temsilcisidir. Varlık ve zamanın doğurduğu oluştur. Dolayısıyla büyük anlam taşıyan yaşamın ebediliği, insan soyunun devamı gibi bir gücü de elinde bulundurmaktadır. Bunun için mevcut hakikat dizgeleri bu gücü ellerine almak için yaşamı, canlılığı kendilerinden başlatmak istemişlerdir. Kadınlar annelik özelliklerinin farkında oldukları için doğum ve üreme faktörünü üçgen, çember, daire gibi yaşamın ebediliğini sembolize edinen kavramlarla oyunlaştırıp yöntemleştirmiş ve dönemin hakikat dizgesi haline getirmişlerdir. İslamiyet'teki muska kavramının kadının üreme organı ile olan çarpıcı benzerliği buradan gelmektedir. Dönemin bütün ayin ritüel ve oyunlarında kadın cinsel organının “nik”, “vulva”, “köse” işlenmesi dönemin parametrelerinin yaşamı temsilen kadın cinsel organları üzerinden şekillendiğini göstermektedir.

Erkeğin cinsel üremedeki rolünün farkına varması kadından çok daha sonra gerçekleşecekti. Anaerkil yaşama yapılan karşı devrimin gerekçelerinden biri de erkeğin babalık rolünü öğrenmesidir. Babalık rolünü öğrenen erkeğin yaşamın ebedi temsilcisi olan çocuk üzerinde kadının tahakkümünü kırıp kendi hegemonyasını inşa ettiği tarihsel bulgularla saptanmıştır. Köse Oyununun devşirilip Dimuzi Kültü olarak sunulması buna bir örnek gösterilebilir.

Bu durumun tarih boyunca çocukların kadın ve erkeğin uyguladığı fiziksel ve ideolojik zora maruz kaldığı ve çocuk ırkının tarihte ilk kırma uğrayan ırk olduğu gerçeğini de ortaya çıkarmaktadır. Çocuklar bir ırktır. Çünkü altı yaşına kadar evrenin her yerindeki çocuklar aynı sesleri çıkarır, nesnelere aynı ortak tepkileri verirler. Taki kadın ya da erkek tarafından uygarlaşana kadar... Bu konu pedagojinin önemle üzerinde durması gereken konulardan biridir.

Gerçekleşen karşı devrimle birlikte erkek egemen zihniyetin avcılığın gelişen versiyonu çobanlık ile kendini kurumlaştırması yeni inşa edilecek olan hakikat dizgesinin eril parametrelerinin de ip uçlarını verir gibidir. Öyle ki erkekte gelişecek çobanlığın hiyerarşi ve hegemonya kavramlarını derinleştirip savaşlar, ölüm ve insanlar üzerinden tahakküm kurmaya yönelik bir form kazanacağı, bunun daha çok rekabet ve yarışla olacağı öngörülebilir hal alacaktır. Kadında ise toplayıcılıkla birlikte gelişecek olan tarımın yaşam ile form kazanıp derinleşeceği gözlenecektir. Sporun “tohum ekmek , saçmak” anlamında; kadın ve toplayıcılığın toplumsallığı başlatan tarım devrimi ile ilgili olduğu arkeolojik verilerle günümüz gerçeğine yansımış bulunmaktadır. Bu açıdan bakıldığında, vurmak ve öldürmekle yapılan avcılık ile emek vermek ve yaşatmakla örülü toplayıcılığın diyalektiğinin açıklık kazanmaktadır. Kadının bütün dillerde “yaşam” anlamına gelmesi ve erkeğin bütün dillerde “ölüm” anlamına gelmesi gibi.

Diğer yandan, yapılan alanyazın incelemelerinde, avcılık ve çoban mekanizması üzerinden form kazanan erkek egemen zihniyetin; kadına dair çember, daire, vulva gibi bütün yaşam yönlü sembolleri yok ederek yerine penisi sembol edinen figür ve mimariler kullanması ve yaşamı kendinden başlatmak istemesinin yer yer vurgulandığı izlenmektedir.

Doğal toplum mimarileri daha çok yuvarlak şeklinde olurken (Göbekli Tepe), uygarlıkla birlikte mimari yapılar yerden yukarı doğru dik bir şekilde inşa edilmeye başlanmıştır. Göksel yapılar örneğin; yıldız şekilleri yuvarlak olmalarına rağmen bilimin yıldız tasvirini çıkıntılı bir şekilde resmettiği görülmektedir. Kiliseler, cami minareleri, sinagog ve havraların mimarilerinin de aynı şekilde dizayn edilmiş olması dikkat çekici bulunmuştur. Yarının gücünü elinde tutan “bebek-çocuk” avcı ve çoban iktidarının güdümüne girerek hanedan büyüklerinin taht oyunlarının izleyicisi, deyim yerindeyse bekçisi olduğu ifade edilmektedir (Foucault 2015).

İktidar penis ile vajinada, cinsel organlarda simgesel anlamlar kazanmaktadır; xy kromozomları+testesteron=penis, xx kromozomları+östrojen=vajina. Cinsellik mutlak iktidarın şah damarı olur (Foucault 2015). Foucault'a (2015) göre, iktidar cinselliği yaratır, sistemi kışkırtır ve kendi denetimine alır.

Bu noktada sporun yaşam ile olan bağ ve iç içeliğinin ortaya çıktığı görülmektedir. Birçok düşünürü göre hayatın oyun olması, özünü tarihin sıfır noktası olan bu kesitten almıştır denilebilir. Yapılan son arkeolojik kazılarda tarihin sıfır noktası olan Göbekli Tepe'nin bir çiftleşme mabedi olduğuna dair söylenenler de bu tezin yaşam ve yarış yönünü güçlendirir mahiyettedir.

Arkaik dönemde kadınlar yaptıkları tılsım, bereket büyüsü amaçlı heykelciklerinde cinsiyetlerini vurgulamışlar ve cinsiyet simgeciliğini geliştirmişlerdi. Çünkü yeryüzünde varlıkların da cinsel birleşmeyle çoğaldığına inanılıyordu. Tanrı Enki hendeği bel suyuyla dolduruyor, onun tohumları toprağı döllüyor, Sümer cennetinde sekiz ağaç çıkıyordu, bitkiler fişkırıyordu. İnsanların bitkiler gibi toprağı ekilerek çıktığına inanılıyordu (Cıbroğlu 2011).

Sümer kil tabletlerinden günümüz bilimine kadar oluşturulan bütün hakikat parametrelerinin insan ve evren arasında cinsellik üzerinden bir benzetme yapılarak inşa edildiğı ve bu şekilde evrenin anlamlandırılmaya çalışıldığı dikkat çekici bulunmuştur;

- a. Sümer inanişına göre başlangıçta gök ile yer bir idi. Daha sonra gök ile yer tanrılar tarafından ayrıldı. Öyle ki Sümerler günümüz Big Bang Teorisinin de temeli olacak olan evrenin oluşunu şu şekilde yorumlar (Kramer 2016);
- b. Başlangıçta ilksel deniz vardı; kökeni veya doğuşu konusunda bir şey söylenmemektedir, Sümerliler onu her zaman varmış gibi düşünmüş olabilirler. Neredeyse bütün felsefelerde evrenin oluşunu su ile başlatmaları, bilimsel verilerinde yaşamın okyanuslardan 'sudan' çıktığını savunan teorileri bu durumu kanıtlar niteliktedir.
- c. İlksel deniz gök ile yerin birliğinden oluşan kozmik dağı vücuda getirdi.
- d. Tanrılar insan biçiminde kişileştirildiğinde, Anu (gök) eril, Ki (yer) dişildi. Onların birleşmesinden hava tanrısı Enlil doğdu.
- e. Hava tanrısı Enlil yerden göğü ayırdı ve babası Anu göğü ele geçirirken, Enlil annesi Ki'yi, yeri, ele geçirdi. Enlil ile annesi Ki'nin birleşmesi- tarihsel devirlerde

Ninmah, "yüce kraliçe", Ninhursag, ("kozmetik dağın kraliçesi"; Nintu, "doğurgan kraliçe" gibi çeşitli adlar verilen tanrıçayla özdeşleştirilmiş olabilir. Evrenin düzenlenmesini, insanın yaratılışı ve uygarlığın kuruluşunu başlattı.

Bu konu aşağıdaki "Gılgamış, Enkidu ve Ölüler Diyarı" adlı Sümer şiirinin giriş bölümünde ise şöyle anlatılmaktadır:

Gök yerden uzaklaştıktan sonra, Yer gökten ayrıldıktan sonra, İnsanın adı konduktan sonra,

Anu göğü ele geçirdikten sonra, Enlil yeri ele geçirdikten sonra, Ereşkigal Kur'un ödülü olarak ele geçirilip götürüldükten sonra,

O denize açıldıktan sonra, Baba Kur'a doğru denize açıldıktan sonra, Enki Kur'a doğru denize açıldıktan sonra; (Kur) krala ufak taşlar fırlattı, Enki'ye koca taşlar fırlattı; Onun küçük taşları, el kadar taşlar, Onun koca taşları... kamışların taşları, Enki'nin gemisinin omurgası, Saldıran kasırgaya benzeyen savaşta yenildi;

Krala karşı, geminin serenindeki sular, Kurt gibi yutuyordu, Enki'ye karşı, geminin ardındaki sular, Aslan gibi vuruyordu' (Kramer 2016).

Leeming'in (2018) Babil Mitolojisi üzerine söylediklerinden hareketle, Sümer yazıtlarında Anu (erkek) ve Ki (kadın) ın birleşmesiyle oluşan dünyanın, Babil Yaradılış Destanı Enuma Eliş'te Tanrı Marduk'un Tanrıça Tiamat'ı parçalayıp bedeninden dünyayı yaratmasıyla meydana geldiği söylenebilir. Tanrı ve Tanrıçalar arasındaki denge döneminin son Tanrıçası Tiamat'tır. Tiamat aynı zamanda kadın kimliğinin aşağılanıp küçük düşürülmesinin de ilk sembol ismi olarak karşımıza çıkmaktadır. Ve erkek egemen zihniyetçe mitolojik kaynaklarda; Tiamat deniz tanrıçasıdır. Tatlı su tanrısı Apsu ile birleşerek diğer tanrılar da dahil her şeyi doğuran, evreni kaos ve kargaşaya sürükleyen bir dişi deniz ejderi ve karanlık güç şeklinde geçtiği görülmektedir.

En eski yaratılış öyküleri birçok coğrafyada kozmik ana-ruhun ya da tanrıçanın dağları, yeri, göğü, denizleri erkeksiz tek başına doğurmasıyla başlar. Kozmogoni (evrenin yaratılışı) kadınlara yasaklanıyor çünkü artık yaratılış öyküsündeki ilk yaratıcı, erkek tanrıdır ve tanrıça erkek tanrıdan sonra yaratılmaktadır (Cıbroğlu 2017).

Kur'an da ise bu durumun şu şekilde geçtiği görülmektedir; İnkâr edenler, gökler ve yer bitişik iken onları ayırdığımızı ve her canlıyı sudan yarattığımızı görmezler mi? (Enbiya:30) Burada yerin kadını ve göğün erkeği temsil etti görülür. Su ise menidir.

Gerek bilim insanlarının ve gerekse birçok filozofun (Thales) evreni su ile başlatmalarının hakikat payını buradan aldığı kuvvetle muhtemel görülmektedir.

Son yöntemsal çıkış olan bilimin Bing Bang teorisi ise şu şekildedir; Big Bang anını açıklamakta fizik teorileri yetersiz kalmaktadır. Daha önceki anlarda neler olup bittiği konusunda henüz kesin deliller bulunmadığı için şu an en fazla patlamadan sonraki 0,00001'inci saniyeden bahsedilebilir. Patlama anında ortaya çıkan muazzam sıcaklık, patlamadan 0.00001 saniye sonra kuarkların (atom altı parçacıkların) proton ve nötronları oluşturabileceği seviye kadar düştü, bu noktada tek atomdan oluşan ve en basit yapıya sahip element olan H (hidrojen) elementi oluştu. Patlamadan birkaç dakika sonra milyar derece cinsinden ifade edilebilecek değere düşen sıcaklık sayesinde "döteryum", "helyum" ve "lityum" elementleri oluşmaya başladı (Evrenin Yaradılışı Ve Yapısı 2002, http://batmans.dyndns.info:83/sizin_icin/evrinyinayaradilisiveyapisi/index.html).

Görüldüğü gibi çok muhkem bir şekilde evrenin oluş mitleri arasında çarpıcı bağlar olduğu görülmüştür. Değişen sadece dönemin insan aklına hitap ediş tarzıdır. Bugün mitolojiyi ve dinsel yöntemleri kabul etmeyen bilimsel yöntem özüne inildiği vakit aslında mitolojik gerçeklikler üzerinden kendini var edebilmiştir. Alanyazın incelemelerinde oyun, mitoloji, din, felsefe ve bilim yöntemlerinin eklektik ve holistik bir bağ ve iç içelik oluşturduğu görülmektedir. Mevcut bilimsel paradigma özellikle pozitivist bilim bu simbiyotik bütünlüğü kesin bir çizgi ile ayırmakta ve geriye kalan yöntemleri yok saymaktadır. Dolayısıyla mevcut paradigmanın da bu tekçi temel üzerinden inşa edildiği ve hakikatin, bilimsellik adına atomlarına dek parçalanıp bölündüğü görülmüştür. Parçalanma ve bölünme çoğaldıkça hakikat daha da bölünmez bir hale gelmektedir. Parçalanmış hakikat, bilim ve hakikatten uzaklaşmaktadır.

Tarih boyunca özgür yaşam eksenli her arayış, hakikate ulaşmayı hedeflemiştir. Arayışın esas amacı budur. Bu açıdan hakikat arayışı kesintisiz sürüp gider. Ancak her arayış hakikate ulaşamaz. Hedefine varamaz. Çünkü hakikate ulaşmak yöntemle ilgilidir. Hakikate ancak ve ancak doğru yöntemle ulaşılır. Yöntem yanlışsa en kutsal ütopyalar, en katıksız inançlar, en büyük özveriler, en yüce kavgalar sonuçsuz kalır.

Mitoloji, din, metafizik, bilim vb. tarihte birer yöntem olarak rol oynamışlardır. Fakat hiçbirisi hakikat bütünlüğüne erişememiştir. Bunların tümü hakikat-iktidar ikilemine

ulaşmışlardır. Bu yöntemlerle hakikatin bazı yönlerine ulaşılmışsa da hakikatin tümüne ulaşmaktan uzak kaldığı görülmüştür.

4.1.1 Top Oyunları ve Kadın Arasındaki Yaşam Bağı

Top ile cinsellik arasında bir ilişki kurulduğu anlaşılıyor. Meyveler yuvarlaktır, mutluluk ve haz algısı yuvarlak şeklin algılanmasıyla bağlantılıdır. İki cinsi bir birine dokunmaya okşa(n)maya alıştırmak top üzerinden gerçekleştirilmektedir. Eşine, tıpkı kızların oynadığı top oyununda olduğu gibi, zarar vermeden davranması gerektiği öğretilmektedir (Cıbroğlu 2011).

Tarihsel toplum derinliklerinde top oyunlarının soyun devamında çiftleşme (yaşam) gibi insanlığın ilk hareketi devinimi olarak meydana çıkan önemli bir faktörü simgeleyerek karşımıza çıkması şu an mevcut top oyunları jargonunda kullanılan ve bir yenilgiyi bir alt etmeyi simgeleyen “koymak, yırtmak vd.” gibi çiftleşme esaslarını içeren cinsiyetçi söylemleri bir sömürge ırk olan kadının şahsında bütün topluma mal edildiği dikkat çekici bulunmuştur.

Oyunun toplayıcılık ve yaşam yönü Cıbroğlu’na (2011) göre aşağıda verildiği gibidir; Çatalhöyük’teki kadın heykelciğinin sırtında açılmış küçük bir oyuk / çukur, olduğunu ve içinde tohumun saklandığı toprak anayı temsil ettiğini okur hatırlayacaktır. Kadın ve toprak, giderek cinsellik yüceltilmektedir. Bu yorum yazılı belgelerde Sümer’e kadar gidiyor: Sümerce’de agar, karın; agarin, ekin. Altayca ve eski Uygurcada oyuk, oy-mak, oymak (kabile anlamında), oyun ve oynaşmak sözcükleri arasındaki ilişki ne olabilir? Anne’nin bilimden önce psikolojiyi kavraması çok önemli. Oyundan amacı, psikolojik açıdan çocuğu hazırlamak ve psikolojik bozukluklar olmasın diye oyun/deney kullanarak olumlu alışkanlık kazandırmaktır.

İlkel çağlarda çiftleşme faaliyetinin ayin ve ritüellerle gerçekleşmesi günümüz seks ve porno endekli çiftleşme faaliyetinin aksine muazzam bir kutsiyetle gerçekleştirildiği gözlemlenmiştir. Bu noktada insanlığın ilk oyunu denilebilecek oynaşma kelimesinin oyun faktörünü doğurduğunu ve gelişen tecavüz kültürüyle oyna ‘şmak’ ekinin eklenilerek basit sıradan bir anlam kattığını görebilmekteyiz. Tıpkı eskiden ayinlerle yapılan çiftleşme merasimlerinin şimdi porno çılgınlığına indirgenmesi gibi. Zaten oyun kelimesinin bilgelik ve akıllılık ile cinsellik ve aşk ile tarif edilmesi bu durum açısından öğreticidir.

Burada çok eski bir dilin sözlüğüne başvurmak yerinde olacaktır: Altayca sözcüklerden bir iz bulunabilir belki; **Oy**, akıl, anlayış. **Oy**, endişe. **Oy**, derin çökük yer. **Oy**, hayret bildiren ünlem. **Oy**, oymak, delmek. **Oydık**, oyuk, çukur, çadırda ateş yakılan çukur. **Oygor**, 1. Bilgelik, akıllılık. 2. Güçlü; **oygor** kiji, bahadır. **Oyık**, oyulmuş, delik, çukur. **Oyın**, oyun. **Oyın**, işleme. Oyma. **Oyınçı**, 1. Şakacı, 2. Oyuncak. **Oyla-mak**, inandırmak. **Oylok**, cesur, şiddetli. **Oylon-mak, anlamak. Oymok**, yüksük. **Oymoktu**, 1. Yüksüklü 2. (mecazi) kadın. **Oynol-** oynamış olmak. **Oynoş**, sevgili, oynaş. **Oynoş-mak**, 1. Birlikte oynamak. 2. Biriyle samimi ilişkide bulunmak. **Oynoşçı**, gönüllü ilişkilere meyilli olan, çapkın. Oy sözcüğünün bize duyumsattığı bir derinlik, içsellik var: hem ruhsal alandaki derinlikle; ruhumuzun oyuğundaki (içindeki) akıl, anlayış gönül derinliğiyle (**oy**, akıl, anlayış; **oylonmak**, anlamak; **oygor**, bilgelik akıllılık), içe işlemeyle ilgili hem de fiziksel anlamdaki çukurla, oyma ve işleme ile alakalı. Burada çok net biçimde kadın bedeni metafizikle ilişkisi açısından ele alınmaktadır. Bu etimolojik çözümlemeye en önemli nokta oyun ve cinselliğin, kadın ve toprağın birlikte ele alınması iç içe geçmesidir. Bu yaşantıların deneylerin ilk yaşandığı yer, bunların provasının yapıldığı yer oyundur. Bilgelik ve akılda giriyor işin içine. Türkçede oymak (çoğulluk gösteren budun, kabile, boy) bu kökten türüyor. (Cıbıroğlu 2011, s. 107) Bu doğrultuda mevcut terminolojide kadının Havva, Eva olarak yaşamla bütünleşmesi, erkeğin Adam, Adem olarak ölümü simgelemesi konunun anlaşılması açısından öğreticidir.

Bu konuda farklı dîn, kültür, dil ve coğrafyadan yüzlerce hatta binlerce varyant / yorum bulunsa da, istisnasız hepsinin birleştikleri ortak nokta, “**Âdem / Adam**” (آدم / **אדם**) kelimesinin “**insan, fani, ölümlü**” anlamına geldiği, “**Havva / Eva**” (حواء / **חווה**) isminin de “**hayat, yaşam, yaşam kaynağı**” anlamına geldiğidir. Kutsal kitapların dilleri olduğundan, her iki kelime de Semitik kökenlidir, yani İbranice ve Arapça asıllı sözcüklerdir. Çok ama çok ilginçtir:

Tanrı önce erkeği yaratıyor ve ona “**ölümlü, fani**” anlamına gelen “**Âdem**” (**Adam**) ismi veriliyor. **Böylece erkek veya erillik, direk olarak “ölüm” ile, “ölümlülük” ile özdeşleşiyor.**

Tanrı sonra kadını yaratıyor ve ona “**yaşam, hayat kaynağı**” anlamına gelen “**Havva**” (**Eva**) ismi veriliyor. **Böylece kadın veya dişilik, direk olarak “yaşam” ile, “yaşam kaynağı olmak” ile özdeşleşiyor.**

Erkek veya erillik “ölüm”ün adı olurken, kadın veya dişilik de “yaşam”ın adı oluyor.

Yani aslında “Âdem ve Havva” dediğimizde, hem aynı zamanda “Erkek ve Kadın” demiş oluyoruz, hem de aynı zamanda “Ölüm ve Yaşam” demiş oluyoruz (Sediyani 2019).

Altayca ve Uygurca -oyun sözcüğünün etimolojisinde- oyunun cinsellikle birleştiği görülmektedir. Cinsellik yalnız maddeden ibaret değil: Ona çeşitli fizik ötesi anlamlar yüklenmiş, cinsellik ve oyun ilişkisi de bu kategorinin içine atılmış. ‘Baba’ dilinin bilinç düzeyinde oyun rekabet, müsabaka, savaş oyunu, fethetme, kesin ele geçirme düzleminde algılanıyor. Oyunun kadının yorumladığı tarzdaki psikolojik ve cinsellik boyutlarını hatırlamıyor veya (küçümseyerek) yok sayıyor, sonunda unutup; zaten incelediğim M kodlu çocuk oyunları ‘Baba’ diline uygun olarak da okunabilir. Fakat bilinçdışında oyunla cinsellik ilişkisi kadını avın, kaybedenin bileşeni yaparak ortaya çıkıyor (Cıbroğlu 2011, s. 111). Avcı terminolojisinde kadının doğa ve yaşam arasındaki son halka oluşu ve cinsel organının ve dünya ile şekil benzerliğinin şu cinsiyetçi söylemle dile geldiği görülmektedir: Dünya delikanlı olsaydı yuvarlak olmazdı.

Derleme sözlüğü'ndeki çocuk oyunlarında karşılaştığımız taş, ceviz, bilye, gibi oyun nesnelere koşullar iyileştiğinde yerini topa bıraktı. Top oyunları da ilk önce kadınlarla bağlantılanıyor. George Thomson'un verdiği Timarete örneğinde de genç kızın oyuncakları arasında topu var. Aynı kaynakta, eski Yunan'da genç kızlar tanrıçaya adanan şenliklerde top oyunu için alan düzenliyorlar. Topla dans ediyor, oğlan çocukları top oynamaya teşvik ediyorlar. Thomson, topun Ay'a öykünen bir simge olduğunu belirtiyor. Görüldüğü gibi, belki kadınlar çocuklarla yakın oldukları için, kadın tapımlarında oyunlar çok çeşitliydi. Kızılderili mitlerinde de topu ilk yapan kişi örümcek nine'dir. “ihtiyar kadın kız çocukları için geyik kılından bir top yapmış ve üzerini geyik derisiyle kaplamış (Marriott and Rachlin 1995).

Öyle ki topaç, tekerlek, bilye, çember gibi kavramlar doğal toplumun toplayıcı ve tarım yaşantısında kadını kutsal kılar ve ebedi dönüş ile yaşamı kadın şahsında simgelerken, uygarlık ile birlikte bu kutsiyet küpe, bileklik halhal gibi şekillere bürünüp pranga, kelepçe, tasma işlevi görecektir ve mülkleştirmeyi, köleliği sembolen kullanılmaya başlanacaktı.

4.1.2 Oyun Üzerine – Demokratik Spor

Yunanca'da çocuk oyunları için *-inda* eki konulur. Örneğin *Sphairinda* “topla oynama”, *helkustiinda* “halat çekme oyunu” vb. gibi. Çocuk oyunları dışında eski Yunanca'da üç kelime daha buluyoruz. *Paidia*, en yaygın olanıdır, “çocuksu” anlamındadır; ancak, bu sözcüğün türevleri oynamak, oyuncak anlamlarına gelir ve her türlü oyunu kapsayan geniş bir kullanımı vardır. Oyun anlamında ikinci sözcük *adio*, *adirma*, daha çok önemsiz, boş, yararsız anlamlarına yaklaşıyor. Fakat oyunla ilgili önemli bir boyut, bu sözcüklerle karşılanmıyor. Bu da oyunun yarışma, karşılaşma, çatışma, maç anlamlarıdır. Antik Yunan yaşamında çok önemli olan bu kavram *agon* ile karşılanıyor. Huizinga'ya (2006) göre, yarışmayı, karşılanmayı kültürel işlevi bakımından, oyun-şenlik-ritüel üçüzünden ayırma olanağı yoktur. Yunan toplumsal yaşamında çok ciddi olan yarışma kavramı, çocuksu nitelikte *paidia* ile karşılanamazdı, bu nedenle *agon* sözcüğü kullanılmaktadır. *Agon*, daha çok toplantı anlamındadır, pazar yeri anlamına *agora* ile ilişkilidir. Oyunun önemli bir niteliği olan kazanmak, yenmek, bir oyun arkadaşını, bir hasmı gerektirir. Kazanmak, oyunun sonucunda birinin daha üstün olduğunu göstermesidir. Oyunda kazanmaktan da önemlisi, saygınlık, onurdur. Bu da o kişinin (ya da öbeğin) ilişkili olduğu öbek adına kazanılır. Bu bir ödülle de değerlendirilebilir. Bu ödül, bir kupa, kralın kızı ya da bir oyuncunun canı ve kabilenin mutluluğu vb. olabilir. Antropologlar ilkelerde toplum içindeki karşıt ikiliği göstermişlerdir. Kabile *phratria* denilen iki karşıt öbekten oluşur, birbirlerinden totemleriyle ayrılır. Aralarında yarışma ve rekabet olduğu kadar, karşılıklı yardım ve dostluk vardır. Gene kabile yaşamında cinsel ayırım da vardır, bu Çinlilerin kadın ve erkek ilkesinin (*yin* ve *yang*), evrensel karşıt ve tamamlayıcı ikiliği gibidir. Kabilenin şenliklerinde gerek iki hasım bölük, gerek cinsler arasındaki ikilik ortaya konur. Çin'deki kış şenliği yalnız erkeklerce, erkeklerin evinde oynanır, maskeli hayvan benzetmeli danslar, çeşitli oyunlar yapılır, ancak iki karşıt bölük olur, ev sahipleri - konuklar; biri *yang* ilkesine göre güneş, sıcak, yaz ise, öteki *yin* ilkesine göre ay, soğuk ve kıştır. Nitekim ilerde göreceğimiz, Anadolu dramatik oyunlarında yaygın bir öge çeşitli karşıtlıkları simgeleştiren ak ve kara çatışmasıdır. Eski Çin'de hemen her eylem bir çeşit törensel yarışmaya dönüşmekteydi; bir ırmağı geçmek, bir dağa tırmanmak, odun kesmek, çiçek toplamak gibi. Gene Asya geleneğinin dilde bir yansıması olan Kâşgarlı Mahmud'un *Dıvâtü Lugâti't-Türk'ü*, incelendiğinde baştan aşağı günlük eylemlerin aynı zamanda yarış anlamına geldiği görülür. Örneğin *öt- güti* (

= yansılamak, taklit etmek ve bunda yarış etmek), *büdhüs* (= oyunda ve raksta yarışmak) vb. Ayrıca *öçeş* (= yarış, yarış etmek), *oyun* da hem oyun, hem yarış anlamlarını yüklenir (And 2012, s. 31).

Toplayıcılık ve tarım kültüründe kadını temsilen oyun ve oyunlarda kullanılan çember, daire, üçgen gibi temalar yaşamı temsilen dağıtmak, saçmak, tohum anlamında kullanılırken bu kavramın uygarlıkla birlikte salt avcılığın “savunma ve saldırı” formuna büründüğü gözlemlenmiştir.

Sporun uygarlıkla birlikte eşitlikçi özden uzaklaşan avcılıktan Yunanistan olimpiyatlarına, Yunanistan olimpiyatlarından Roma gladyatörlerine ve oradan da günümüze kadar avcılığın analitik yönlü gelişen savunma ve saldırı formu ile derinleştiği gözlemlenmiştir. Bu derinleşmenin insani değerler açısından büyük bir uçuruma dönüştüğü, bir kanser gibi büyüyüp gelişen spor endüstrisinin ve bu çarka su taşıyan avcı-çoban sistem aydınlarının da zaferi olduğu anlaşılmaktadır. Zincirli gladyatörlerin aksine modern çağın dünyaya egemen olan aileleri çağın insanlığını çeşitli ödüller ve statülerle materyalist anlayışa sahip bireylere dönüştüren bu derinleşme insan ahlakının hiçbir yüzyılda bu kadar aşındırılmadığının da örneklerinden biri olarak değerlendirilmektedir.

Oyun kavramı üzerinde Homo Ludens (Oyun Oynayan İnsan) adlı yetkin çalışmalardan birini yapan Huizinga (2006), Sümerler’le birlikte derinleşen avcı kültürün yaşamın bütün alanlarını bir yarış sahasına dönüştürdüğünü keşfetmiştir. Her ne kadar arkaik toplumların gerçekliği üzerine eğilmiş olsa da salt uygarlık perspektifinden bakmakla yetinebilmiş ve derinleşen avcı kültür zihniyetinden kurtulamadığı görülmüştür. Bunu keşfettiği içinde oyunu parçalayıp uygarlıkla birlikte gelişen agon unsurunu ön plana çıkarmıştır. Dolayısıyla kitabına verdiği Homo Ludens (oyun oynayan insan) isminin aslında yarışan insan anlamına geldiği görülmektedir.

Avcı kültürün toplayıcı ve tarımcı kültüre baskın gelmesi sonucu oyunun yaşam yönü vasat kalıp, yarış yönü başat hale gelmiştir. Adio-adirma kavramı boş zaman anlamı taşımakla birlikte günümüzde rekrasyon olarak burjuva sınıfının en gözde alanlarından birini oluşturmuştur, oyunun in da, paidia kavramları ise daha çok doğal toplumla ilişkilidir. Çocuksu nitelik taşıyan Paidia kavramının oyunu kapsayan geniş bir anlamı olmasına rağmen oyunla ilgili büyük bir boyutun bu sözcüklerle karşılanmadığı söylenip ikinci plana atılmış ve oyunu geniş bir şekilde kapsayan paidia kavramındansa sadece bir

boyutunu ele alan sunni ve uygarlık yaratımı olan agon- müsabaka kavramı kullanılmıştır. Agon kavramına uygarlığın yarattığı sunni bir kavram denilebilir. Çünkü agonun Athena demokrasisinin gerçekleştiği pazaryeri anlamında agora kelimesinden türetildiği görünmektedir.

Bu yapıların (agora) ilk etapta kırsal kesimde doğal toplumun toplayıcı ve tarımcı dokusunu temsil edecek kabilde hem toplu demokrasinin gerçekleşeceği hem de beden eğitimi hareketlerinin yapılacağı bir mekân olduğu gözlemlenirken zamanla iktidar güdümüne gireceği ve demokrasinin çoğul yapısına karşın tekçi bir hakem anlayışı ile yarış ve rekabetlerin olduğu bir alana dönüşeceği gözlemlenecektir. Roma dönemiyle bu yapıların kolezyum formuna bürünecekleri de tarihsel bulgularla sabittir.

Demokrasi ve spor diyalektiğine verilebilecek en iyi örnek özünü doğal toplumdan alan mahalle maçları ve sokak oyunlarıdır denilebilir. Bu doğal oyun alanlarının en güzel özellikleri, demokratik spora yakışır bir şekilde oyuncuların ortak karar alıp kendilerini yönetmeleri, demokrasiyi aşındıran ve zaman-mekan kısıtlaması yapan hakemlerin olmaması şeklinde sıralanabilir.

Oyunun bir başka özelliği de zaman ve mekan sınırlaması olmamasıdır; bu da oyunun amacının ve güdusel kaynaklarının içten geldiğini göstermektedir (Ardahan ve Altunpınar 2018).

Bir dönem MEB bünyesindeki bütün okul bahçelerine halı saha yapılması, çocukların suni çimlere yönlendirilmesi, buna bağlı olarak doğadan uzaklaşmalarının analizinde oyunun zaman mekan sınırlamasına tabi tutularak sporlaştırıldığı görülmüştür. Avcı-Kapitalist ABD'nin obezite hastalığına yakalanan vatandaşlarını kurtarmak için başat hale getirdiği karbondioksit üretim laboratuvarları olan fitness salonlarının da oyunun sporlaştırılmasına örnek kabilinde olduğu düşünülmektedir.

Oyunda zaman ve mekan sınırlamasının olmamasına karşın, kurumlaşan halı saha ve spor salonlarının uyguladıkları süre kısıtlamalar ile oyunun spora dönüştürülmesinde pay aldıkları izlenmektedir. Neredeyse herkesin futbol, basketbol, voleybol, golf, hentbol vb. oyunlar oynarken: “spor yapma” yerine “oynama” terimini kullanıyor olmaları dikkat çekici bulunmaktadır. “Spor yaptım”, “spora gidiyorum” gibi terimler genellikle içerisinde rekabet olmamasına rağmen uygarlık yaratımı ve devşirme bir oyun olan fitness ve yarış ve rekabet içeren sporlar için kullanılmaktadır. Spor yapmanın özünde

yarışın ve rekabetin bulunması, oynamanın özünde ise hareket eğitiminin yer alması ortadoğu insanının spora bakış açısını gösterir mahiyettedir. Özelde Türkiye ve genelde Ortadoğu halklarının sporda başarısız olmasının en temel gerçeğinin; özünü 15 bin yıllık doğal toplum geleneğinin yarışsız oyun kavramından alıyor olması kuvvetle muhtemel görülmektedir. Bu doğrultuda; batı yönlü bir yarış ve rekabet geninin ortaya çıktığı, bununla birlikte doğu da her ne kadar tahrip edilse de yaşam yönlü oyun genlerinin halen taze olduğu gözlemlenmektedir.

Buna ek olarak, zaman, mekan ve hakem kurumlarının sürü-çoban diyalektiğini yarattığı görülmektedir. Gerek hakemlerin süre kısıtlamaları, gerek demokrasinin özünü aşındıran hakem anlayışı ve de gerekse mekan temini (saha, salon vb.) gibi gerekliliklerin oyunun içten gelen güdüsel kaynağını ihlal etmekte olduğu gibi, demokratik sporun da ruhuna aykırı hareket ettiği izlenimi edinilmiştir. Bundan dolayı hakemsiz oyun ve spor anlayışının demokratik spor açılımının en temel parametrelerinden biri olacağı aşikar görülmektedir.

Foucault'un panoptik kavramı açısından bakılacak olduğunda, stadyumların doğrudan kontrol edilmesi gibi, 'Futbol oyununda da futbolcular, taraftarlar ve antrenörlerin yanı sıra hakemler tarafından da gözetlenmektedirler... (Bu durumda) ...hakemin futbolcunun bedeni üzerindeki etkisi çok daha net bir şekilde anlaşılabilir. Böylece futbolcunun bedeni uysallaştırılmış ve hakem de görevini yerine getirmiş olmaktadır (Dever 2017, s. 216).

Demokraside toplum halka şeklinde bütün olarak hareket edip karar vermişken, piramit tarzı yarış zihniyetine dayalı formlarda ise spor ve oyun alanları sürü-çoban diyalektiğinde hakemler ile yönetilmişlerdir. Demokrasi kültürünün yarışın bir hasım gerektiren kültüründen çok uzak ve karşılıklı dayanışmaya yönelik olduğu söylenilebilir.

Bu karşılıklı dayanışma kültürünün kurnaz tanrıların avcılığın gelişmiş versiyonu çobanlık mekanizmasını inşa etmesiyle son bulacağı ve artık kısıntı düzeyinde kalacağı tarihsel bulgularla gün yüzüne çıkmıştır. Sosyal bilimlerin üzerinde durması gereken en önemli konulardan biri de devlet mekanizmasını kendini yarış ve rekabet kavramları üzerinden kurumlaştırdığı gerçeğidir. Genelde bütün toplumun özelde ise gençlerin yaşadığı “sanki bir şeyler gidiyor ve biz yetişemiyoruz, geri kalıyoruz hissi”nden doğan huzursuzluk ve can sıkıntısı yarış psikolojisinin ta kendisi olarak değerlendirilmektedir.

Bu şekilde adeta bir gen haline dönüşen yarış kavramının toplum bilimin bütün alanlarını kanser gibi kaplamış durumda olduğu kanısı oluşmaktadır.

Oysa ki bir şeyin yarış psikolojisi ile yapılması o şeyin hızını arttırır. Artan hız ise vücut direncini zorlar ve artı performans sağlar bu da ölüme bir adım daha çabuk yaklaşmanın habercisidir. Kaplumbağaların binlerce yıla varan ömürleri vardır. Bunun yavaş olmaları ve hız kavramından uzak durmaları kaynaklı olduğu bildirilmektedir. Halk arasında dillendirilmekte olan kaplumbağalar hızlı hareket etmez ama her zaman kazanır sözünün temelini buradan aldığı söylenebilir.

Konunun anlaşılabilmesi için 3000 yıl öncesine bakmak gerektiği düşünülmektedir. Rahip sınıfının kozmolojiyi teolojiye uyarlamasıyla kurnaz tanrıların doğanın muhteşem diyalektik uyumunu yaz-kış, gece-gündüz, sıcak-soğuk diye iki zıt kutba ayırması esasen yarış kültürünün doğmasına ve özne ve nesne ayrımının derinleşmesine sebebiyet verdiği izlenimini doğurmaktadır.

Böylelikle uygarlık tarafından doğadaki diyalektik uyum, zıtların çatışması olarak lanse edilmiş ve yarışın temelleri doğaya dayandırılmıştır. Birçok tanrının adını doğadan alması ve bu tanrılar adına olimpiyatların düzenlenmesi örnek olması açısından öğretici kabildedir. Öyle ki; Olimpia'da Zeus adına Olimpiyatlar, Delphi'de Apollo adına Pythian oyunları, Corinth'te Poseiden onuruna Isthmian oyunları Nemeada Zeus adına Nemean oyunları düzenlenmiştir.

Yaz ve kış, gece ve gündüz arasındaki geçişler her ne kadar müsabakasal bir görüntü ortaya çıkarsa da özünde müsabakasal ve birinin diğerini yok ettiği, yendiği gibi bir durum olmadığı düşünülmektedir. Aksine birbirini besleme ve karşılıklı yardımlaşma söz konusudur. Kurnaz tanrılarla başlayan bu özne-nesne, kul-tanrı ideolojileri modern çağda Newton'un klasik fizik anlayışı ve Darwin'in türlerin çatışarak evrimleştiği ideolojileriyle doğaya robot muamelesi yapıldığı, oyunun bilinemezlik özünün iddia bayilerinde pazar alanına dönüştüğü ve kuantum fiziğinin mikro evreni göz ardı ettiği üzerinde tekrar düşünülmesi gerekli aşanlar olarak değerlendirilmiştir.

Doğadaki bu muhteşem uyumun birbirini yok eden zıtlar olarak nitelenmesinin en çok kadın ve erkek arasındaki uyuma etki edeceği belirlenmiştir. Öyle ki geceyi yenen bir gündüzün, kışı yenen bir baharın, soğuğu yenen bir sıcakın yaratılması gibi kadını yenen bir erkek tipolojisinin yaratıldığı görülmüştür. Özünde kadın cinayetlerinin de derinleşen

bu özne nesne ayırımı ve avcılığın tahakküm altına alma ideolojisi ile bağı şüphesiz ortadadır. Sanki bir daha hiç gece olmayacak, kış bir daha hiç gelmeyecek ve milyonlarca kızıl saçlı Lilith yetişmeyecek gibi evrenin muhteşem döngüsü kesin bir çizgiyle birbirinden ayrıştırılmak istenmiştir. Bu durum adeta agon-müsabaka kavramının “kazanmak için bir hasmın ve yenmek için bir oyuncunun olması” gerekliliğinin içeriğini doldurur niteliktedir. Gündüze gece, sıcağa soğuk, erkeğe kadın rakip olarak belirlenmiş ve bir yarış kültürü oluşturulmuştur. Gündüze geceyi, yaza kışı, sıcağa soğuğu yendiren kurnaz tanrıların eril düzeneği kadını da erkeğe kırdırmak ve yendirmek istediği anlaşılmaktadır.

Kadın-erkek ve kuantalardan oluşan bütün yapıdaki evrenin diyalektik uyumuna verilebilecek en güzel iki örnek ise cadeceus ve ying yan sembolleridir:

Caduceus bir asaya sarılı iki yılanın atom tarlasından oluşan evrenin en güzel diyalektik uyumunun sembollerinden biridir (Şekil 4.1).



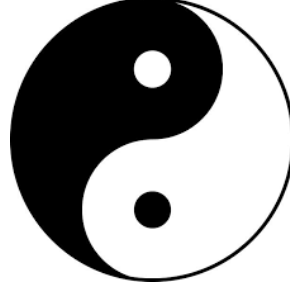
(<https://www.istockphoto.com/tr/vektör/caduceus-gm588576712-101062091>).

Şekil 4.1. Cadeceus

Şelik 4.1’de görüldüğü üzere, Cadeceus, bir tarafta kadının diğer tarafta erkeğin ya da bir tarafta kışın diğer tarafta da yazın birbirini sarmalaması ve en tepede baş başa verip uyum içinde sembolleştirilmesi egemenlerce vahşi ve barbar olarak nitelenen doğal toplum insanının eşitlikçi ve doğaya bütün bakma özelliklerinin holistik resmidir adeta. Bu durum uygar toplumun mitolojik ikna sonucu gelişen “insanın tanrıların dışkısından yaratıldığı” yalanı sonucu derinleşen özne nesne ayırımını da sorgular niteliktedir. Bu semboller aynı zamanda sporun yeni paradigmasının ana konularından biri olan canlılık, hareket ve üreme diyalektiğinin de kadın ve erkek şahsında somutlaşmış halidir. Yılan mitolojide şifayı simgelemekle birlikte penis ve ölümsüzlüğü de temsil etmektedir.

Gılgamış destanında yılanın ölümsüzlük otunu çalması ve deri değiştirmesi miti yeni yaşama ve bebek-çocuk somutunda hareket ve canlılık diyalektiği anlamına gelmektedir.

Şekil 4.2’de sunulan **Yin yang** sembolü de Çin kültürünün cadeceus mitidir.



(<https://dralabay.wordpress.com/2014/01/21/otekilik-zitliklar-ve-yin-yang/>).

Şekil 4.2. Yin Yang

Şekil 4.2’de izlendiği gibi, Yin kadını (baharı) temsil ediyorken, Yang erkeği (kışı) temsil etmektedir. Doğa düzeni kışın Yang özünü biriktirir ve yazın yin’i dölleyerek bereketi ve üremeyi sağlar. Bu durum toplayıcılığın çeber ve daireler şahsında sporun hayam yönünüde destekler niteliktedir. Mevcut sistemin rekabetçi ve yarışçı ikiliğinin aksine anlaşılıyor ki kesin bir çizgi ile ayrılmak istenen bütünler arasında bir yarışın olmadığı aksine yaşama yönelik muhteşem bir ahengin olduğu söylenebilir.

Hiyerarşik uygar zihniyetin gelişmesiyle bu durum bir asaya sarılı iki eşit yılan motifinden birinin özellikle kadın ve kadına yakın olan değerlerin değim yerindeyse cadeceus somutunda başını ezmiş ve kendini tek gerçek hakikat olarak sunduğu görülmüştür. Bu durum başta kadınlar olmak üzere bütün toplayıcı ve tarımcıların uygarlık tarihiyle birlikte baskılanıp vasat kılındığının “yenildiğinin” ve tarihin avcı kültürün tekelinde yazılmaya başlandığının da en somut göstergesidir.

Cadeseus ve Yin Yang sembollerinden farklı bir biçimde; bir Avrupa Birliği yaratımı olan WHO (Dünya Sağlık Örgütü)’nün Şekil 4.3’de sunulan logosuna tekliğin bir işareti olarak nitelendirilebilecek biçimde asaya sarmalanan tek bir yılan figürü resmedilmiştir. Buradaki anlamsal ifade farklı disiplinlerin bakış açısıyla çeşitli biçimlerde değerlendirilebilecektir.



(<https://www.tarihiolaylar.com/tarihi-olaylar/dunya-saglik-orgutu-who-world-health-organization-483>).

Şekil 4.3. Who (Dünya Sağlık Örgütü)

4.1.3 Rastlantı Oyunlarının Klasik Fizik İle Yorumlanması ve Yeni Bakış Açısı Kuantum Fiziği

Oyunu okumak ve gelişecek olan yeni spor paradigması, bilimsel temelini 20. Yüzyıla damgasını vuran rölativite / görelilik, kuantum, kaos teoremlerine dayandırmaktadır. Böylesi parametreler üzerinden yükselir. Mevcut paradigmanın Newton'cu klasik fiziğindeki mekanik ve süreğen evren anlayışı yerine güncelde kesik-kesik, niteliksel sıçramalı bir gelişim anlayışı geçmiştir. (elbette kendiliğinden bir nicel değişim değil) Yine klasik fiziğin mutlakçı, determinizmi ve yasaya bağlı hareket eden madde anlayışı geçersizleşmiştir. “Buna en iyi örnek kimin kazanacağını önceden belli olduğu mevsimsel geçişlerin bir müsabaka olarak algılanmasıdır.” Bunun aksine, yasayı bizzat maddenin hareketini doğurduğu ve atom altı parçacıklar üzerinde hiçbir yasanın egemenlik kuramayacağı; belirleyici alanın parçacığın hareketi ve parçacıklar arasındaki ilişki olduğu (Heisenberg Teoremi) kanıtlan, Newton Fiziğinin “ak – kara” ikiliği de aşılmıştır yerine, olasılıkçı bakış geçmiştir. (bu durum şike yapılmayan istisnasız bütün oyun ve sporların temelinde yatmaktadır) Ak-kara mantığının mutlakçı ve indirgemeciliği yerine, olasılıkçı mantık ve bakış açısı oturmuştur. Bu mantık; etrafıca düşünmeyi olay ve olgularda tüm faktörleri gözeterek hesaplama yapmayı farklı sonuçların olabileceğini düşünerek buna hazır olmayı / tekleştirici tutumun gerçekçi olmadığını ifade etmektedir. Yine bilindiği gibi, Newton Fiziğinin pozitivist olguculuğu “elle tutulabilirlik” in sınırları dışına çıkmamaktadır. Olgu dışındaki şeyler aydınlatılmamıştır. Oysa yeni bilimsel

çalıřmalarda ıřıđın dođasının analizi ve anlaşılır kılınmasıyla beraber, bu sınırlılıkta ařılmıř; makro ve mikro dözlemdede tüm boyutlarıyla evren insanlıđın keřfinede açılmıřtır. 3 Boyutluluk ve statiklik yerine, 4 boyutlu dinamik ve eđri-büđrü uzay-zaman algısı devreye geçmiřtir. Öte yandan, dođrusal 7 çizgisel-linear bakıř (Pisagor ve Öklid geometrilere dayanır) ařılmıřtır. Maddeleri incelemede (anlaşılmak üzere) net sıralama ve geometrik iliřki düzeni arayan varsa bu ortamı düzenli ve örgütlü sayan ve mekaniđin yasalarını çalıřtıran, bulamayınca da “düzensiz ve kaotik” kabul edip yasalar ile açıklaması “yapılamaz” diyen bir bakıřtır bu. Nihayetinde evreni “organik” ve “kaotik” biçiminde ayırma tarzı da, bu bakıřın ürünü olmaktadır.

Öyle ki, Huizinga (2006) oyun irrasyoneldir, oyunun varlıđı insanlıđında varoluřunu özellikle tinsel yönünü ortaya koymaktadır. Hayvanlarında oyun oynadıklarını söyleyerek canlıların pozitivismin iddia ettiđi gibi mekanik olmadığını savunur. Biz de oynuyoruz ve oynadıđımızın bilincindeyiz: Demek ki biz de sadece akıllı varlıklar olmanın ötesindeyiz; Çünkü oyun irrasyoneldir demektir.

Bu çerçevede, sporun ve oyunun yeni paradigması, bilimsel temellerini Einstein, Planck; Schrödinger, Heisenberg vd.’in atmıř oldukları devrimsel teori / kuramlara dayandırmaktadır. Böylelikle yerleřik zihni yapı ve kalıpları sarsan; sınırlı bir algılamayı ifade eden “ak-kara” dünya / evren anlayıřı yerine, dünya ve evreni tüm renkleri ve boyutlarıyla görülebilir kılmanın kořullarının oluřturup geliřkin bir zeminde beslemiř oluyor. Kendisini, determinist bakıř yerine, olasılıkçı ve çok sečenekli zenginliđi ifade eden anlayıř üzerinden oluřturmuřtur. Dolayısıyla “gelecek” anlayıřını esasta “kadercilik” e denk düşen ideolojilerin tekeline çıkarılmıřtır. Böylesi bilimsel parametreler üzerinden geliřtirilmektedir. Toplumsal yařamın, dođal toplumcu toplayıcı öze uygun bir biçimde idame edilebilmesi için, “geleceđi” řimdiden temellendirebilmenin gerekleri ve pratik çabasının verilmesi bilinci edinilmiř olup bu bilimsel parametreler üzerinden řekillenmektedir.

Mevcut hegemonik-sınıflı eril sistem paradigmasında evrendeki bütün renklerin salt ak ve karaya sıkıřtırılması gri ve diđer renklerin yok sayılması, oyun ve spor ideolojisinde de salt yenmek ve yenilmek olarak skor yapmak řeklinde form kazanmıřtır. Dođal Toplumdaki yarıřsızlık ve rekabetsizlik animizm eksenli anaç çerçevede mistisizm ve

bilinememezliđi esas alırken, modern toplumun hegemonik-sınıflı yapısı Newton'un klasik fiziđi düzleminde her şeyin sonucunun bilinebileceđi dar bir yanılsama yaratmıřtır.

Bir okey oyunundan örnek verilecek olduđunda; Bu oyunda diřilik ve erkek kavramları kullanılır. Diři olan taşlar daha fazla řansa odaklı iken, erkek olan taşlar bu durumun tersidir. (Çift taşlar demokrasiyi, fazla seçeneđi temsil ederken, tek taşlar diktatörlüđü ve tekliđi temsil etmektedir.) Bu durum çift taşların üretime, üremeye, řansa daha fazla endeksli olduđunu tek taşların ise tutucu ve kapalı olduđunu göstermektedir. Bu noktada tekçilik (erkek taşlar) bize Newtoncu paradigma ve Kantın Kartezyenci anlayıřının sunduđu nedensellik ve sonuçsallık gibi iki seçeneđi (evet ya da hayır) sunarken, çift taşlar (diři taşlar) Kuantum fiziđinin Oyun ve řans dünyasındaki bilinememezlik ile birlikte seçenekleri bol olan mikro dünyasını sunmaktadır.

Öyle ki mevcut sistem Newton'cu klasik fiziđin nedensellik-sonuçsallık teoremleriyle bir Cadeceusa benzeyen evrensel diyalektik řematıđını tekçi; "ak-kara", "yenen-yenilen" bir tarzda işleyerek karayı ve yenilen tarafı ezilmeye mahkum etmiř ve daha önce ele alınan Cadeceus kavramının üzerindeki bir yılanı yüceltip var ederken, diđer bir yılanın başını ezmeye çalıřmıř ve baskılamıřtır. Bunu yaparken de yine dođal toplumun toplayıcılık řahsında yařamı temsil eden oyun kavramının yerine kendi rekabetçi ve savařçı oyun teorisini geliřtirerek var olmayı amaç edinmiřtir. Bu çerçeve dahilinde mevcut tekçi Who simgesini öz olan Cadeceus simgesine yükseltmek için ezilen ve baskılanan yılan řahsında kadın ve dođal toplumun rastlantı oyunları ve dolayısıyla zar ile olan bađını řu alıntı ile aktarmak yerinde olacaktır;

Zar Arapçada meme, hayvan memesi; zarî, memesi büyük olan kadın; zarî, ekin eken çiftçi. Bu sözcükler arkaik zihin yapısına iliřkin yorumlarda kutsallık ve önem atfedilen, çöl ikliminde yařam veren imgelerin karřılıđı sözcüklerdir. Örneđin ineđin memesinin dört ucu dört köře biçimi oluřturan dört nokta kutsal bir iřaret olarak tasavvur edilmiř ve řans getiren zarla bađ kurulmuř olabilir. Afrika kökenli Tanrıça Hekate de bir talih tanrıçasıydı. Onun adına yakın olan Hakata kelimesi de Afrika'nın güneyindeki yerlilerin dilinde "kutsal zar" anlamına gelir (joseph cambell). Ayrıca zar'ın üstündeki birle altı arasında yer alan rakamların noktayla belirtildiđi iřaretler, kadınların dokumalarında, kilimlerde, çömlerlerde, yüzlerindeki dövmelelerde kullanılmaktadır (Cıbrođlu 2011, s. 176-177).

Aynı zamanda Avrupa Hint dillerinde özellikle Farsça, Kürtçe, Peştunca gibi dillerde çiçik (oyuncak) kelimesinin anne memesi anlamında kullanılan çiçik kelimesiyle olan benzerliği de oyunun bir kez daha toplayıcılığa dayalı yaşam ve kadın yönünü güçlendirmektedir.

Phratia ikiliği bulunan toplumlarda oyun tahtasının ya da zarlarının iki ayrı renk ile betimlenmesi Taoizm'deki Ying Yang ve Ying Yangın özünü aldığı Caduceus ile bağdaştırılabilir. Hegemonik-Sınıflı zihniyet ile beslenen mevcut sistem her ne kadar bu simge ve semboller ile evrensel diyalektiğin özünü belirtmeye çalışıyor olsa da, tarihsel toplum gerçekliğinden yoksun ve bu gerçeklik ile buluşan pozitivist bilim anlayışı mevcut düzenin ne kadar da kof olduğunu ortaya çıkarmıştır. Öyle ki satranç, dama benzeri kadın patentli olan oyunların kareleri eşit iken ve özünde Caduceus simgesinin özünü yansıtırken, mevcut sapan spor anlayışlarında oyuncu sayıları tek sayılarla belirlenmiştir. Futboldan örnek verildiğinde tek sayılarla belirlenen oyuncu mevcudu özünde kadın ve erkeğin birlikte oynayacağı bir oyunda adil olmayan bir sayı ile oynayacaklarının göstergesidir. 11 kişiden oluşan takımın 6'sı erkek 5'i kadın olacaktır. Ya da tam tersi. Basketbol, voleybol ve sporun hemen hemen bütün dallarında mevcut oyuncu sayısı tektir. Hegemonik-Sınıflı zihniyetin oluşturduğu diktatörlük kavramı gibi. Bir kesim sürekli altta kalıp azınlık bırakılmaya çalışılmıştır. Günümüzde mevcut spor anlayışlarından farklı bir şeyler yapılmak istense de tek sayı anlayışından ileri bir durumun kat edilemediği gözlemlenmiştir. Yapılması gerekenin; oyuncu sayısının teklik durumundan çiftlik duruma getirilmesi; 4, 6, 8, 12 vs. Bir caduceus ya da ying yang sembolü gibi değerlendirilmesi olacaktır.

Mevcut sistem içerisinde geliştirilen bütün oyun yorumları özde ana-kadını temsilen çember, yuvarlak, daire gibi kavramlarla bütünleşip ebedi bengi, ebedi dönüş diye oyun ve spor felsefesinde yer bulmuştur. Lakin erkek egemen zihniyetçe erilleştirilmeye, tekleştirilmeye ve yaşam yönlü formdan yarış yönlü forma evrilmeye çalışıldığı gözlemlenmiştir. Bu da mevcut spor paradigmasının ikili bir karakter taşıdığını göstermektedir. Birincisi toplayıcı ve tarımcı form olan kadın bakış açısı. İkincisi ise avcı ve çoban form olan erkek bakış açısı olarak görünmektedir. Dolayısıyla yukarıdaki alıntı ile karşılaştırmalı olarak şöyle bir tablo ortaya çıkmaktadır;

Bugün bile, ilkbahar ve güz şenliklerinde genç erkek ve kızlar arasın da şarkı, oyun yarışmaları yapılır. Aslında bütün bunların kökeninde ritüeller bulunmaktadır. Bu oyunlar, mevsimlerin aksamadan dönüşümü, tarım ürünlerinin olgunlaşması, yıla bolluk ve mutluluk getirmeye yöneliktir. Rastlantı oyunlarında da bu görülür: Atılan zarın ya da aşğın kazandırması, uğurlu bir anlam taşır. Böylece Tanrıların bu işten yana olduğu, ya da onları istenilen yönde hareket ettirdiğine inanılır. Bir çok yerlerde zar atma, dinsel bir uygulamadır. Yapısında *phratría* ikiliği bulunan toplumlarda, bu karşıtlık oyun tahtasının ya da zarlarının iki ayrı rengi ile belirtilir. Sanskrit dilinde *dyutam*, hem kavga etmek, hem zarla oynama anlamlarını içermektedir. Nitekim ilerde aşık oyununun çeşitli işlevlerinde de bu türlü anlamlar bulunacaktır. “[Biriyle] aşık atmak” deyimini Türkçe’de, yarışma anlamına gelir (And 2013, s. 32).

Erkeğin rastlantı oyununu kavga etmek şeklinde; “ak-kara” tarzı “yenen-yenilen” ikileminde tanımlamasına karşın, kadının büyüü esas alarak geliştirdiği çok seçenekli ve mistik oyunların çok daha öğretici olduğu gözlemlenmiştir.

Öte yandan büyüün oyunla birlikte var oluşu, kadınlarla ve büyüyle ilişkilendirilen Ay’ın gökyüzü sahnesindeki ilüzyonu andıran ‘oyunculuk gösterileri’ ve daima iki zıddı temsil etmesi insanlara esin verdi. Ur kentinde, Sümer kraliçesi Puabi'nin mezarında, üzeri karelerle bölünmüş ve farklı imlerle işaretlenmiş oyun tahtası, açık renkli pullar ile koyu renkli pullar bulundu. Olasılıkla zıt güçler temsil ediliyordu (Cıbıroğlu 2011, s.125). Bu yönüyle Kadın-oyun ilişkisinde birçok örneğin varlığı görülmüştür. Bunlardan bir tanesi şu şekildedir;

Kadınlar günlük yaşamın içinde, oyunla cinsel eğitimi birleştirerek insanları çocuk yaşlardan başlayarak eğitmek istediler. Üst Eşiktaş’tan başlayarak kadınlar tarafından kadınlar için yapılan heykelciklerin üzerinde, oyun için kullanılan geometrik simgeciliğin benzerlerini bulabiliriz. Büyü amacı taşıyan kareleri, üçgenleri, dikdörtgenleri, daireleri daima kadın cinselliğiyle üremeye ilişkilendirilmiş olarak görebiliriz. Ayrıca bu biçimlerin içinde çoğu kez erkek cins (dölüt olarak) noktayla işaretlenmiştir. Taşla oynanan oyunlarda da çukurun yerini kare, üçgen, daire gibi biçimler alabilir. Oyun ve aşık / cinsellik ilişkisi şu sözcüklerde de ortaya çıkar: **Maşşık**, diz kapağı kemiği. **Mâşuk**, Arapçada âşık anlamında; **meşk**, aşk. ‘Aşık kemiği’, ‘aşık oyunu’ derken uzatma işareti olmadan yazıp söylediğimiz aşık sözcüğünün âşk sözcüğüyle benzerliğini de rastlantı

sayamayız. İnsanlar bu kemiklerle fal bakıyorlar, âşıkların kavuşup kavuşamayacaklarını kemiklerin düştüğü yerdeki konumuna göre yorumluyorlardı. Çocuklarda aynı kültürün / yorumun çocuk oyununa uyarlanmış biçimini oynuyorlardı. Asurlaşmış geç Hitit üslubunda bir taş kabartma Kargamış kazısında bulundu. MÖ. 717-619 arasına tarihlenen bu kabartma levhada, Kral Araras'ın çocukları aşık atıyor ve topaç çeviriyor (Cıbroğlu 2011, s. 112).

Bu konu başlığında özellikle yapısında prathria ikiliği bulunan oyunların yeniden okunmasına yönelik diyalektik kelimesinin yeniden yorumlanması gerektiği ön plana çıkmaktadır. Öyle ki diyalektik yöntemin zıtların birbirini yok etmesi ve değişimi zıtsız anın yaratıcılığı şeklinde yoruma tabi tutulduğu görülmektedir. İlk anlayış kutupları hep düşmanlaştırıcı bir eğilime vardır. Bu da evrenin hep kaos halinde olması gerektiğini savunur. Diğer bir anlayış ise gelişimi zıtlardan yoksun, dış bir gücün olmasını hep arayan sonuca götürür ki bu da metafiziğe kapı aralar.

Özellikle özne-nesne ayırımı ile birlikte gelişen, iyi-kötü, ak-kara gibi ikilikler diyalektiğin zıtların yıkıcı birliği olarak ortaya çıkmaktadır. Tarihsel süreçte çekişmeyi rekabeti ortaya çıkaran çekişmeci tanrı En (Enki) şahsında gece ve gündüzün mevsimlerin birbirini yok ederek yenerek bu ikiliklerin daha da pekiştirildiği gözlemlenmektedir. Bu durumun spor müsabakalarına ve Anadolu ve Mezopotamya'da oynanan oyunlara da sirayet ettiği görülmüştür. Özellikle oyunlarda kullanılan un (ak) ve kömür (kara) materyallerinde bu durum bilince çıkmaktadır. Daha önce de belirtildiği gibi yaz kışı öldürmüyor ya da kış yazı öldürmüyor. Yaz ile kışın arasında bir uyumun olduğu ve ikisi arasındaki diyalektiğin birbirini beslediğini aslında birbirinden olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla mevsimler arasında bir yarışın bir müsabakanın olmadığı, birbirini besleme, ve var etmenin olduğu gözlemlenmiştir. Tıpkı mitolojinin oyundan, dinin mitolojiden, felsefenin dinden, biliminde felsefeden beslendiği gibi. Yaradılış mitlerinde insanın meniden sudan yaratıldığı ve nefes ile ruh bulduğu söylemi bilimde karada henüz hayat yokken okyanusta (su) stramatolitlerin yaydığı oksijenin (hava, nefes) karaya yayılmasıyla oluşan insan yaradılışındaki benzerlik gibidir. Değişen sadece yöntemdir, dönemin insan aklına hitap ediş tarzıdır.

Rastlantı oyunlarının etimolojik kökenleri araştırıldığı zaman doğal toplum gerçekliğinde yine toplayıcılık ve tarımın yaşam yansıması ile ilgili ve koâni kelimesiyle ilintili olduğu anlaşılabilmektedir;

Oyunsal kavramın ilkel denilen uygarlık alanına mensup bir dildeki ifade tarzına örnek olarak, Algonken Kızılderililerinin ağızlarından biri olan "Blackfoot" (Kara Ayak) dilindeki durumunu aktarmaya çalışmak konu açısından önem teşkil etmektedir. Bu dil bütün çocuk oyunları için koâni kök fiilini kullanmaktadır. Bu kök belli bir çocuk oyunuyla birleştirilemez; ister uydurulmuş olsun ister düzenlenmiş, genel olarak çocuk oyununu işaret etmektedir. Yeni yermeler veya yetişkinler tarafından yapılan bir faaliyet söz konusu olduğunda, koâni kökü, çocuklarınkine benzeyen oyunlar için bile olsa, hemen kullanım dışı kalmaktadır. Buna karşılık, koâni erotik bir anlam içinde ve özellikle de gayri meşru ilişkileri ifade etmek üzere yeniden karşımıza çıkmaktadır. Kurala bağlı belli bir oyunu belirtmek için genel terim olarak kachsti kullanılmaktadır. Bu kelime beceri ve güce dayanan oyunlar kadar, talih oyunlarını da ifade etmektedir. Olumlu anlamda rekabet ve zafer buradaki semantik unsur meydana getirmektedir. Koâni-Kachsti ilişkisi adsal düzlemde fiil düzlemine aktarıldığında, padia-agôn ilişkisiyle bazı benzerlikler göstermektedir, ancak Yunanlılara göre paidia fikrine dahil olan talih oyunları, Blackfoot dilinde agôn kategorisine aittir. Büyüsel ve dinsel alana ait olan şeylerin tümü için, danslar ve oyunlar için ne koâni ne de kachsti kullanılmaktadır. Blackfoot dili, bunların yanında, "yenmek" fikrini vermek üzere iki ayrı kelimeye sahiptir; bunlardan biri olan amots hem bir müsabaka, bir yarış veya bir oyundaki, hem de bir çarpışmadaki zaferi ifade etmektedir; özellikle bu son durumda bir "kıyım operasyonu" nu ifade etmektedir. Öteki kelime olan skits veya skets ise yalnızca oyun ve spor için geçerlidir. Bütün belirtiler dikkate alındığında, tamamen oyunsal alan ile agôn alanı burada birbirlerine karışmaktadır. Bunun dışında, "iddaya girmek" karşılığı olan bir apska kelimesi de bulunmaktadır. Ayrıca kip -"gibi"- ön ekiyle bir fiil "gülmek için" şeklinde ek bir anlam kazanabilmektedir: örneğin, aniu -diyor- ; kipaniu - inanmaksızın, gülmek için diyor- haline gelmektedir. (Huizinga 2006, s. 55).

Bu noktada oyunun armağan ve potlaça yönelik özünü ifade eden Koâni-Kachsti, Padia şahsında Agon yani müsabaka kavramına uzantı yapılmaya çalışıldığı görülmektedir. Bu okumaların 5 bin yıllık avcı-çoban paradigmanın kavgacı, savaşçı, yok etmeye yönelik yaşamın bütün alanlarına sirayet eden yarışma kültürünün ideolojik yorumu olduğu

gözlemlenmiştir. Paidianın çocuk oyunlarını ve Koâninin erotizmi temsil etmeleri doğal toplum gerçekliğinin üreme ve yaşam yönünün ağır basan yönleri olduğu görülmüştür.

Görüldüğü gibi bütün oyun kelime köklerinin avcı-çoban sistemin ideolojisini güçlendirecek biçimde yarış ile yorumlanmaya çalışıldığı ve doğal toplumcu özden uzaklaştırılmaya çalışıldığı dikkat çekici bulunmuştur. Bu yönüyle hakikatin bir bütün olduğu, parçalanamaz ve yok edilemez olurluğu toplayıcı kültürün yaşam yansıması olan yuvarlak, çebber kavramlarının “play” ve “speling” olarak tekerlek ile somutlaşması doğal toplumun toplayıcı ve tarımcı yönünü güçlendirdiği gözlemlenmiştir.

Play ve speling kelimelerinin tekerlek anlamı (yuvarlak) yine oyunun yaşam yönünü ve oyunların vazgeçilmez sihirli çemberini ifadeye kavuşturduğu görülmüştür. Her ne kadar oyun günümüzde farklı tanımlanıyor olsa da, özünde varoluşun ilk adımı olan kadının insanın doğum serüvenini başlatığı cinsel organı ve dünya ile olan şekil benzerliğinin ebedi dönüşün sembolü olduğu gözlemlenmiştir. Tarihsel toplum anlayışı ile analiz edildiğinde, hem yaşamın yaratıcısı olan kadının izlerinin, hem de konunun daha derinlikli olduğunun anlaşılacağı görülmüştür.

Bu noktada işlenmesi gereken bir diğer kavram ise “game” sözcüğüdür; Öz olarak Aryen(tarım) dil grubu olan ama egemen avcı-çoban sistemin Avrupa Hint dilleri diye değiştirdiği gözlemlenen dil grubunda game sözcüğünün kökü olan “ghem” neşe ile sıçramak, zıplamak anlamına gelmekle beraber hayvan türlerinden ağırlıklı olarak at ve tarihsel toplum derinliklerinde atı evcilleştiren kadın ile anılmaktadır. Günümüz İngilizcesinde şu türetmelerini buluyoruz:

Gam - (=bacak, özellikle kadın bacağı)

Gamb - (=hayvan bacağı ya da incik)

Gamba - (=bacak gibi bir kesimi oluşundan müzik çalgısı viola da gamba'nın kısaltılmışı)

Gambado - (=atın sıçraması, atın eğerinin iki yanına konan ata binmek ya da binicinin ayaklarını koyması için uzun ayaklık)

Gambit - (=satranç oyununda oyunun açılması için bir iki taşın gözden çıkarılması)

Gamble - (=kumar oynamak, kumarda yutulmak)

Gambol - (=sıçrayıp oynamak)

Gambrel - (=dört ayaklı hayvanların özellikle atın art ayak bileği)

Gammon - (=tavla, tavla oyununda mars yapmak (backgammon=tavla), ayrıca tütsülenmiş tuzlanmış domuz butu)

Game sözcüğünün üç yaygın anlamı şunlardır:

1. Oyun, eğlence, oyalanma, spor, gülüp oynama.
2. Ayağın durumu; özellikle biri ayağını incitip topallayınca.
3. Spor ve eti için yaban hayvanların, kuşların ve balıkların avlanması.

Game sözcüğünün büyük İngilizce sözlüklerde bunun birkaç katı daha anlam taşıdığı düşünülünce, böylesi geniş anlamları oluşunu bir biçimde açıklamak gerekir. Dilcilere göre ghem yalnız insanların değil hayvanların davranışlarını da karşılıyordu. Germen dillerinde gaman, Hellençe'de kampe, İtalyanca'da camba, eski Fransızcada jambe olmuştur. Böylece camp, campus, jamp, jamboree sözcükleri doğmuştur. İngilizce'de hockey oyunundaki sopayı karşılayan cammock, aslında ghemden gelen Keltik sözcüğü cam'dan çıkmıştır. İspanyolca gambado Latince 'de at gibi hayvanların toynağı, tırnağı anlamına gelen camba'dan çıkmadır. Böylece bu sözcük bir anlamında özgür, başıboş hayvan anlamına ve bacağı atlamada, sıçramada eğik, kırık durumunu anlatmaktadır (And 2013, s. 35-36).

Yapılan incelemelerde; game, ghem ve gem sözcüklerinin at başta olmak üzere hayvanlarla ve hayvanları evcilleştirdiği için ana-kadınlarla bağı olduğu gözlemlenmiştir. Game sözcüğünün "gemden" (atın gemi) türediği kuvvetle muhtemel görülmektedir. Mezopotamya ve Anadolu'da kadınlar tarafından evcilleştirilen atın bütün binek malzemelerinin başta gem olmak üzere zin, zengi, kaltak... gibi kelimelerin günümüzde halen kadınlarla nitelenmesi bunu kanıtlar niteliktedir. (ayrıca ay tanrıçası mitolojide "Sin" - zin olarak geçmektedir)

Mevcut avcı anlayışla "game" sözcüğü tahlil edildiğinde: Etimoloji sözlüğüne bakıldığında 'game' kelimesinin köken izi 1200'lere kadar sürülebilir. Kavram Avrupa coğrafyasının farklı bölgelerinde temelde eğlenme anlamına gelecek şekilde sevinç, neşelenme, oyalanma, tat-min, cümbüş, birlikte katılım anlamlarına da gelmektedir. Atletizm mücadeleleri, satranç, tavla gibi uğraşları tanımlamak için kullanılır ve kurallara bağlı olarak eğlenmek ya da kazanmak amacıyla yapılır. Kavramın

avlanma uğraşını niteleyen bir terim olarak kullanımına 1300'lerde rastlanır. 1830'da bir oyunu kazanmak için gerekli olan puanlar bütünü anlamında kullanılır. Oyun planı olarak Amerikan futbolunda 1941'de kullanılan terim, 1961'de ise radyo, tv yarışma programlarını ifade edecek şekilde oyun şovu (gameshow) anlamında kullanılmıştır. İsim kökeninin yanı sıra fiil kökenine bakıldığında ise yaklaşık 1500'lerde 'oyun oynamak' ile günümüzdeki anlamına yakın bir kullanımla dilde yer aldığı görülür ('game', 2017a, <https://www.etymonline.com/word/game>) ve bu anlam günümüzde dijital oyunları da niteleyecek şekilde genişletilebilir (Gülsoy 2019, s. 320).

Bu konu başlığında paradigmalara hakikat anlayışı ve inşa edilen hakikat dizgeleriyle olan bağından yola çıkarak merkezi hegemonik avcı sistemlerin hakikati yöntemleştirme ve paradigmalama boyutlarını incelemek açısından kronolojik bir şekilde "oyun", mitoloji, din, felsefe ve bilim yöntemlerinde oyunun izini bulmak açısından yöntemsel çıkışlar irdelenecektir.

4.1.4 Yöntem ve Hakikat

Günümüzde bilim camiasının sonuçlarına erişmek için bir plana göre izlenen dizgesel yol olarak geçmektedir. Günümüz yöntem metodunun bilim olmasına karşın, doğal toplumun yöntem metodunun oyun olduğu alınıyazını incelemelerinde ön plana çıkmaktadır. Oyunun mitolojiyi, dinleri, felsefeleri ve bilimi beslediği gerçekliği bu çalışmada sıkça dile gelen hakikat boyutundan biri olmaktadır. Hakikate ulaşma boyutunun yöntemsel metot olarak ifade bulduğu görülmüştür. Hakikat ve yöntem iç içeliğinin en eski nüvelerini hak-ananın oyun kavramında görüldüğü bu alan yazın çalışmasını destekler mahiyettedir..

Hak kökünden gelen hak-ikat kelimesi, bir şeyin özü, aslı anlamına gelmektedir. Günümüzde eril tanrılara mal edilmeye çalışılsa da, insanlığın kök hücresi olan doğal toplumun derinliklerine inildikçe ana tanrıçaların (hak-ana) derin yoğunlaşması ve doğayı deneyimlemesi sonucu geliştirdikleri yerleşik yaşam ve oluşturdıkları kültürle ilgili olacağı gözlemlenmiştir. Yapılan incelemeler; derinleşen toplayıcılığın tarım formuna bürünmesi ve evreni tanımanın, yerleşik yaşama geçişin ilk hakikat metodu olan oyun ile gerçekleştiğini göstermektedir.

Öyle ki Hakikat denildiğinde akla ilk gelen kavram gerçekliktir. Hakikat ve gerçeklik arasındaki bağ Avrupa Hint dillerinde "rast, rastı" kelimesi olarak karşımıza çıkmaktadır.

Rastî; Farsça, Peştunca ve Kürtçe gerçeklik anlamına gelmekle birlikte, kelime kökü olan “ra, rê” yol anlamına gelmektedir. Bu dönemde bilginin büyük rafineleşmesini yaşayan ana tanrıçalar (hak – ana) toplumun ahlaki ve politik çerçevesi dahilinde hakikat dizgesini oluşturmuş ve oyun ile ilk hakikat metodunu yol / yöntemleştirmişlerdir.

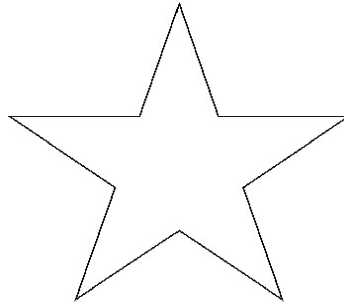
4.1.5 Oyun

Rafineleşme düzeyine toplumu taşıyabilmek açısından gerçeğin yolunun oyun ile yöntemleştirildiği gözlemlenmiştir. Bu yolun en iyi kanıtı sek sek oyunudur.

4.1.5.1 Sek Sek Oyunu

Sek sek oyununun tarihsel toplum sürecindeki anlamı “gelişim baştan ayağadır” söyleminde gizlidir. Oyun ruh ise pratiği beden bulmuş halidir. Bireyi bebeklikten işleyerek çocukluk, ergenlik, gençlik ve yaşlılık evrelerine kadar getiren parça bütünü ilk parçasıdır. Neolitik dönemde ana kadının yerleşik hayata geçişi bulmasıyla birlikte geçilen ev düzeninin ve odalarının prototipi olduğu gözlemlenmiştir aynı zamanda sek sek oyununun.

Yapılan son bilimsel araştırmalara göre insan bedeninin yüzde 97’si yıldız tozundan oluşmaktadır. Metaforik anlamda, baş, kollar ve bacaklar bağlamında beş uzamı olan insan figürü ile yıldız figürünün benzeşimi Şekil 4.4 ve Şekil 4.5’den yola çıkılarak anlaşılabilir görülmektedir.



(<https://www.autocadbeyni.com/autocadde-5-koseli-yildiz-cizme/>).

Şekil 4.4. Yıldız Figürü



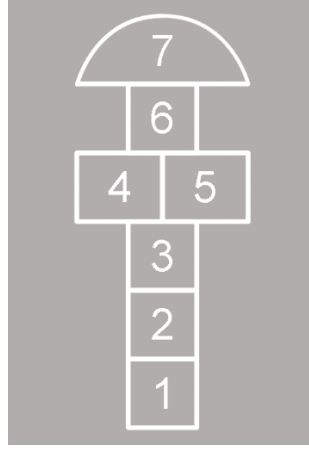
(<https://www.youtube.com/watch?v=pvbYxbbIbio>).

Şekil 4.5. İnsan Yıldız Analojisi

Kuşaktan kuşağa işlevini yitirmeden ama anlamını yitirerek günümüze kadar gelen “ya star” söylemi Ana tanrıçayı günümüz pozitivist bilimden daha öğretici bir tarzda sembol ve simgelerle sek sek oyununa sığdırabildiği gözlemlenmiştir. İnsanların kendilerini tanımları doğayı anlamlandırarak ortaya çıkmıştır.

Doğayı anlamlandıran hak-analar “oyun”larla mikro evren yasalarını yöntemleştirip, insan gelişimini evren ile somutlaştırmışlardır. Evrenin yasalarını oyunlaştıran hak ana bu oyunlara bakarak toplumun hakikat dizgesini inşa etmiştir.

Sek sek oyununun özünde eğitim psikolojisi dersinde dillendirilen “gelişim baştan ayağadır söylemi yatmaktadır. Aynı zamanda yaşam denen oyunun da bir provasıdır. Öyle ki bu oyun ilk oynandığında 4. ya da 5. Kareye kadar rahatlıkla sekerek oynanılabilir. Zamanla oyun son karelerine gelindiğinde çocuk zorlanmaya başlar. İlk etapta 4. Ve 5. karede zorlanıldığı gibi. Zamanla oyun tecrübesi ağır basar ve oyunun tamamı kusursuz yapılmaya başlandığı görülür. Bu durum kişide bu oyundan soğumaya sebep olabilir. Tıpkı zamanla yaşamdan bıkkınlık duyanlar gibi. Şöylede denilebilir; buradaki oyunun kusursuzluk inanışını İslamiyet’teki beşer-insan, Nietzsche’deki insan-üstinsan bağlantılı anlamak yerinde olacaktır. Oyunun ilk karesi yaşamın ilk adımındır. Sonra 2 .3. 4... (Şekil 4.6).

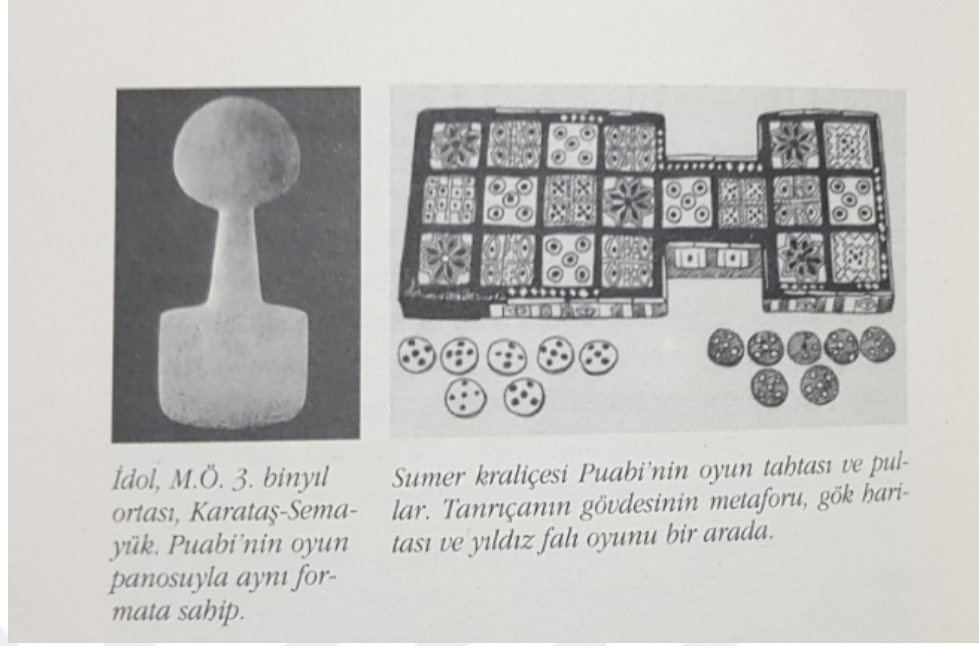


(https://tr.m.wikipedia.org/wiki/Dosya:Seksek_şeması.png).

Şekil 4.6. Sek Sek Oyun Alanı

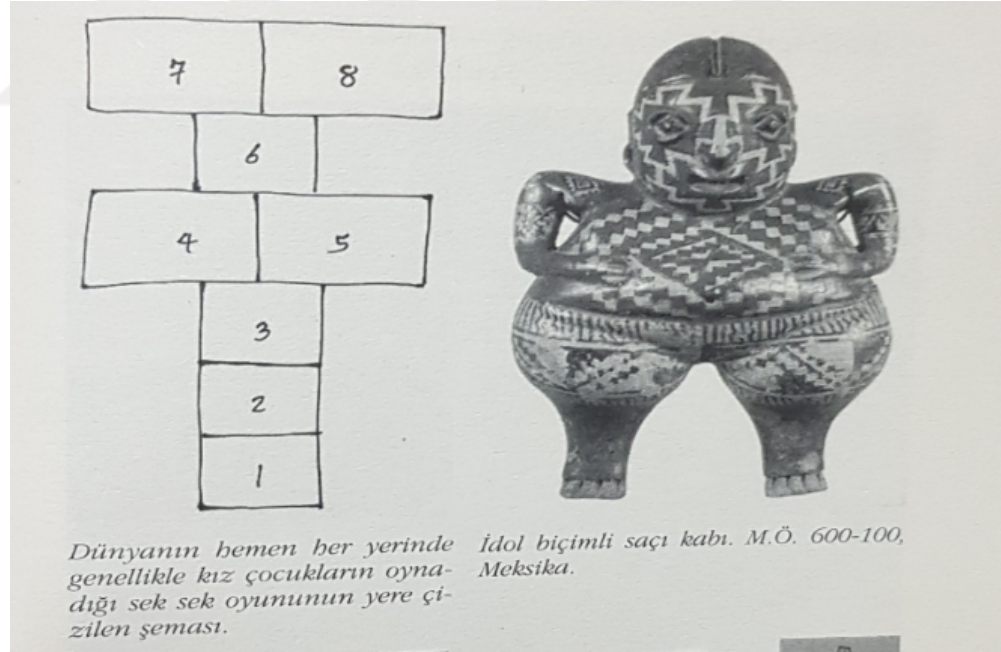
Sek sek oyunu neden kız çocukları (ya da daha çok kız çocuklar) tarafından oynanır ve kuşaktan kuşağa kızlar tarafından aktarılır? Sek sek oyunundaki çizim ile Sümer kraliçesi Puabi'nin oyun tahtasının biçimi ve çizimi, ilk tunç çağındaki tanrıça idollerinin şekli, bazı tapınakların planı, çift kolku ıstavrozun biçimi neden birbirine bu denli benziyor? Dört yönü gösteren ıstavroz sözcüğü ile iştâr, Astarte, Şatarupa, çotur (hindu dilinde dört) sözcükleri arasındaki bağ nerden geliyor? Neden kadınların kilimlerinde de dörtgenler, haçlar (çelipa) , kutularla yapılan istifler çok sayıda yer alıyor. Neden kız çocukları yere hala sek sek oyunu için çift kollu haç benzeri ya da bir yapının planını andıran şekiller çiziyorlar? Bunlar artık arketip olmuş şekiller, yani kalımsal imgeler, dünyanın birçok yerinde rastlanıyor. 'Anne' dilinden bize kadar ulaşmışlar, biçim ve anlam değıştirseler de ortak özellikleri okunabiliyor. Sek sek oyunu, oyun ve eğlencenin yanı sıra kız çocuğa usule uymanın, yol yordam bilmenin önemini kavratma amacını da taşıyordu. Bir yapıya, konuta girerken kaba, özensiz, dikkatsiz adımların, hareketlerin yerine nazik davranmayı, çevresine dikkatli ve duyarlı olmayı öğretiyordu. Kadının evle/ yapıyla içerden ilişkisinde beklenen olumlu bakış oyunla sağlanmak istenmişti. Hangi çağdan / dönemden bize ulaşmış olabilir. Aklıma Çatalhöyük dönemi ve evlerinin içi geliyor (Cıbroğlu 2011, s. 181-182).

Bu oyunların bünyesinde binlerce yıllık bir toplumsal bellek taşıyor olması dikkat çekici bulunmuştur. Bunun örnekleri yansıtıcı olduğu düşünölen ilk yöntem oyununu resmeden iki figür Şekil 4.7 ve 4.8'de verilmiştir.



(Cıbroğlu 2011).

Şekil 4.7. İlk Yöntem Oyun 1



(Cıbroğlu 2011).

Şekil 4.8. İlk Yöntem Oyun 2

4.1.5.2 Dama oyunu

Dama oyununun tarihçesi daha önce bir Osmanlı Padişahı ve İran Şahı arasında geçen kısas ile ilişkilendirilirken merkezi hegemonik gücün batıya kaymasıyla bu oyunun tarihçesi de Grekler'le anılmaya başlanmıştır. Daha sonra yapılan arkeolojik kazılar bu oyuna benzer oyunların Mısır'da oynandığını gösterdi. Ama Mezopotamya ve Anadolu'da yapılan son arkeolojik veriler bu oyunun patentinin Sümer ülkesine ait olduğunu göstermektedir. İşin en ilgi çekici boyutu ise bu oyunun hemen hemen bütün medeniyet ve uygarlıklarda bir savaş ve strateji oyunu olarak yorumlanmasıdır. Ama Mezopotamya'da yapılan arkeolojik kazılar ve bu kazılardan çıkan buluntular bu oyunun dişil yönlü olduğunu ve ilk toplumsallaşma ile özellikle de kozmolojinin ev mimarisine uyarlanması ve yine bereket ve üreme yönünü göstermektedir. 5 bin yıldır kaba düz bir şekilde ilerleyen avcı-çoban sistemin tarihçesinin bu arkeolojik kazılarla sarsıldığı görülmüştür. Bunca yıldır aynı zihniyet formu ile yorumlanan oyunların 15 bin yıllık doğal toplum mirası ile yeniden ve daha insani bir şekilde yorumlanması gerektiği bir kez daha bu arkeolojik verilerce ispatlanmış durumdadır.

Dama sözcüğünün etimolojisi yine kadınlara, yüce-annelere ve tanrıçalara kadar derinleşmektedir. Satranç ve dama'da karelerin her birinden hane diye söz edilir. Kare göstergelerin her biri bu oyunlarda da konutla bağıntılı olarak okunmaya devam eder. Hemen her halkın dilinde rahim, ev, yurt, toprak birbirinin yerine geçen imgeler ve sözcükler. En temel uzlaşıda kare eşittir ev! (Ünlü Çatalhöyük duvar resminde, yan yana ve üste istif halinde görülen evler damalı bir örtü gibi görünmüyor mu?) Eski genel Türkçe de tam, Anadolu Türkçesinde dam ev anlamında. Sanskritçede tama, ev, çatı. Domus, Eski Roma'da özel konutun adı. Eski Yunan'da temenos, mülk, toprak. Domovay, Eski Roma'da koruyucu ev cinine verilen ad. Yunanca doma, ev; İspanyolcada domo, rusçada dom, ev.

Yazılı belgelerde dam sözcüğünü içeren en eski sözcük Sümer-Akad'da: Dam-kina ana tanrıçanın adı. Dam-kina'nın eşi tanrı Enki/Ea, oğlu ise Tanrı Marduk/Bel. Semitik dillerde dem, kan-ana, kırmızı toprak; Anadolu'da dem, kan anlamında. Mud Sümerce ve Hititçe kan demek. Mut, Kopt dilinde ana, dam sözcüğünün tersinden okunmasıyla biçimlenmiş. (Bu yöntem birçok eski dilde uygulanmıştır.) Mut Eski Mısır'da tanrıların

anasının adı; inek boynuzlu tanrıçanın heykellerine baktığımızda çok saygı gördüğü anlaşılıyor.

Devam edelim: Eski Türklerde dam/tam sözcükleri tanğ ve tan'ı işaret ediyor: Tanğ yabanıl hayvanların anası, koruyucusu manasına geliyor. (Bahaeddin Ögel'den). Tanğ-ana, şafak (tan) ruhu/iyesi/tanrıçası, güneşi doğuran o; tana onun çocuğu güneş: Tanğ-ana inek, çocuğu onun dana'sı. Eski Mısır'da inek boynuzlu Nut güneşi her sabah doğururdu, aynı zamanda göğün çatısıydı. Nut aynı zamanda gece tanrıçasıdır ve daha önce belirtildiği gibi siyah giysisi düzenli kareler içindeki beyaz yıldızlarla kaplıdır. Eski Türkçede tün (Nut'un tersi olan bir sözcük) gece demek, tin ise ruh. Gecenin koruyucu ruhuydu tün. Anadolu Türkçesinde damalı kelimesi, farklı iki renkte (genelde ak ve kara) oluşan kareli desen için söylenir. Dama beyaz parlak yıldızları taşıyan gece göğünün çatısını işaret eder. Göksel inek tanrıça gökyüzü çatısını oluşturur ve insanlar yeryüzünde onun dört bacağı altında rahat yaşarlar. İneğin siyah-beyaz benekleri, yıldızlara ve aya dönüşür. Damalis eski Yunancada dana anlamına gelir.

Ian Hodder, Çatalhöyük'ü boğa biçiminde bedenlenmiş Hasan Dağı'yla gösteren duvar resmindeki evlere dikkatimizi çekiyor ve onların leopar postuna benzediğini belirtiyor: ineğin postundaki benekler, bir arkaik köyün kare biçimli hanelerden oluşan yerleşim planı, kız çocuklarının sek sek oyunu için yere çizdikleri karelerle oluşan şekil, siyah beyaz renklerde yıldızlı gökyüzü, bunların hepsi birbirine işaret eder. Ian Hodder'ın leoparın postunu hatırlaması da yerindedir. İnek bedenli tanrıça Hathor'un postunda ve Puabi'nin oyun tahtasında olduğu gibi; gökyüzündeki yıldızların karelerin içinde gösterilmesi onların gökyüzünde yaşadığı tasavvur edilen köy/kentleri ifade eder. Yeryüzü de onları kendine örnek alır ve yan yana evler kurar. Düz çizgili karelerle oluşan ev veya yıldız istifleri ise, bu çağda kadınların toplumsal yaşama verdikleri düzenin görsel betime yansımalarıdır.

'Dame' Fransızca'da yüksek düzeydeki kadınlara verilen bir unvan. Ansiklopedilerde yüce kişi anlamına gelen (Latince) Domunus'tan türettiği belirtilmiş. Oysa Domunus sözü dame sözcüğünden hayli uzun. Sözcüklerin ilk biçimleri genellikle en kısa olan sözcüklerdir. En kısa sözcük Sümerli Ana-Tanrıça Dam-Kina'nın adında. Dan, Sümercede zevce demek. Sümer'de Venüs Yıldızı tanrıçanın eşinin adı 'çoban kıral' Dumuzzi idi. Domunus sözcüğünün belleğinde o ad var. Daha eski bir gelenekte kendine

topraktan barınak yapan bir kadının dam adıyla anıldığını, oraya gelen bir erkeğin ona eş olup aynı barınakta birlikte yaşamaya devam ettiklerini ve bu sözcüklerin buradan geliştiğini düşünüyorum. Muş-Damma Sümer'de yapılardan sorumlu bir tanrı. Kadın imgesinin felsefede mekanla özdeş tutulmasının sebebi de bu. Muş-Damma dişil veya eril olabilir. (Sümercede Ma, anne demek; Muş Dam-Ma biçiminde okuduğumuzda Dam-ana anlamı çıkıyor.) Dame aynı zamanda Meryem'e adanan kiliselere verilen unvan. (Burada Meryem'le kilisenin özdeşliği vardır. O nedenle "İsa'nın gelini kilise" denir: Çünkü Hristiyanlarda "Bakire Meryem oğlunun gelinidir").

"Dâme/Dâmet" sözcüğü Arapçada devlet büyüklerine yazılan ve adlarına eklenen kalıp sözcüklerde yüceltmek amacıyla kullanılır: "Şanımız, şöhretiniz, mevkiiniz, rütbeniz, iktidarınız sonsuzca sürsün" anlamında. Anadolu Türkçesinde damat, Farsçada Dâmâd ve Âdem Peygamberin adı Dam-Kina'nın adından. D.m- kodunda ilk kaynak o.

Bu sözcüklerin hepsinin merkezinde ana imgesi var: O, kan (ve can) ırmaklarının kaynağı, kırmızı toprak, ev, mağara, göğün çatısı, yıldızı gök, siyah beyaz benekli (damalı) inek. Bunlar 'Anne' dilinden, yorumundan gelen ve kabul gören sözcükler. Kadınlar kendilerini eğretileme/mecazlarla yüceltiyor; buluşlar yaptıkları, ürettikleri için kabul görüyorlar. Kadının değerini arttıran yalnızca ana olması, üretmesi değil; yalnızca toprak-ana sayılıp bitkiler üretmesi değil. Asıl sebep el-altında olan ve işe yarayan yeni nesnelere, oyun gibi yeni edimler üretmesi, onlardan anlamlar üretmesidir; yaratıcı ana tanımı bütün bunları kapsamaktadır. (Bu metinde açıkladığım oyunla ilişkili tanrıçalar; DS'ndeki kadınların çocuk oyunlarını icat ettiklerine, onları eğitim amacıyla yaygınlaştırdıklarına ilişkin dayanağımı, kanıtımı oluşturuyorlar.) (Cıbıroğlu 2011, s. 178-179).

Anlaşıyor ki ahlaki kurallar toplumsallığı inşa etme sürecinin çimentosu olarak oyunlarda anlam bulmuştur. Satranç ve dama gibi hanelerden-ev oluşan oyun tahtalarına, yöntem ve hakikat boyutlu yaklaşıldığında; *Oyun araçlarının ve özellikle oyuncakların en büyük özelliklerinin dünyayı insanlara minyatür halinde göstermeleridir*. Tarım ve köy devrimiyle birlikte ana kadınların deneyim ve tecrübeleri sonucu geliştirdikleri oyunlar nasıl ki küçük çocukları büyütüp geliştirmiş ve yeni yaşama adapte etmişse, Mezopotamya'da bir çocuk gibi doğan uygarlığın beşiği olma öncü rolünü de üstlenmiş olduğu gözlemlenmiştir.

Oyunlar göçebe toplumdaki yerleşik topluma geçişin bütün kodlarını da beraberinde taşımaktadır. Gerek dönemin animizm ve totemizm tonlarını taşıyan düşünce yapısı, gerekse ana tanrıça inancının canlı evren anlayışı hane ağırlıklı oyunlarla; insanlığın büyük hanesi-ekosu olan evrenin yaşam hamlelerini çocuklara öğretmişlerdir. “Eko” kelimesinin hane, ev anlamına gelmesi ekoloji (doğa bilimi) ile özdeşleşen kadının erkek egemen zihniyetçe günümüzde parsel parsel satılan doğa anlayışına karşın evrene bakış açısını da gözler önüne sermektedir.

Kelime olarak “eko” hane anlamına geliyor. Yunanca “hane” ev demektir (Nişanyan 2013). “Nomos” yasa demektir. Dolayısıyla “eko-nomos” hane yasası demek, hanenin ekonomik işleri demektir. Eko-nomos kavramı büyük önem taşıyor. Doğa da bir ekonomisttir, insanlığın algısında evdir. Ekoloji, çevre bilimi olarak tanımlanır, ama insanlığın algısında doğanın kendisi bile insan için bir evdir, hanedir. Dolayısıyla aynı zamanda ekoloji hane-ev bilimidir.

4.1.5.3 Tavla oyunu

2 zar doğanın diyalektiğini temsil etmektedir. (Zarlar eşit geldimi caduceus gibi, en üst başarı sağlanmış olur. Kadın ile erkeğin, sıcak ile soğukun, iyi ile kötünün ... vb. yan yana yaşama uyumu gibi. Avcı-çoban sistemin bu durumu özne nesne ideolojisi ile derinleştirerek eşitlik simetrisini binde bire indirgediği ve toplumsal eşitliği kadük bıraktığı görülmüştür.)

6’şer hanenin 12 ayı temsil ettiği görülmüştür.

15 açık ve koyu renkli pulun, ayın 15 gece ve 15 gündüzünü temsil ettiği görülmüştür.

Karşılıklı 12’şer hane 24 saattir.

Tavlanın dili şöyledir;

1: Yek

2: Du, didu

3: sê, susê

4: çar, char

5: penç

6: şeş

Bu dönemde giyecekten barınmaya üremeye kadar ana tanrıçalar oyun ile hakikati yöntemselleştirdiği ve günümüz bilimsel gerçekliğini o dönemde oyun ile yakaladığı

gözlemlenmiştir. Çocuğun ilk dişi çıktığında deni dran törenleri yapmaları, köstek kesme töreni, saç kesme ... gibi... Doğal toplumun hareket formunun ve oyun düzeninin dönemin tanrıça zihniyetine göre bireyler yetiştirdiği saptanmıştır. Sonrasında derinleşecek olan merkezi uygarlığın derinleşen avcılıkla savaş formuna yönelik bireyler yetiştirdiği gözlemlenmiştir

4.1.5.4 Hacivat ve Karagöz oyunu

İnanna Fırat'ın kıyısında fırtınanın söktüğü bir söğüt fidanını getirip bahçesine diker. Tanrıça onun gelişmesini bekleyecek, ondan kendine iskemle ve kanepesi yapacaktır. (Buraya dikkat: iskemle ve kanepesi kendisi yapacak olan tanrıça buluşçu ve üretici kadın karakterini korumaktadır.) Zamanla ağaç gelişir ve gittikçe büyür. Fakat tanrıça ağacı kesemez ve acı gözyaşları döker. Çünkü bir dişi cin, İmdugud kuşu ve bir yılan söğüt ağacına gelip barınmışlar; yılan kökünde, Lilit (dişi cin olarak açıklanır) gövdesinde, kuş ise dallarında, ağacı bir türlü terk etmiyorlar. İnanna ağlamaya başlar, üçüyle nasıl baş edecektir? Gılgamış'tan yardım ister. Gılgamış ağır zırhını giyer, ağır baltasını alır ve yardıma gelen kentlin erkekleriyle birlikte ağacın kökündeki yılanı vurur, ama nice zorlu uğraştan sonra. Bunu gören İmdugud kuşu yavrularını alıp dağa kaçar. Lilit de evini bırakıp ıssız yerlere gider. (Önce yılanın öldürülmesi, yılan ölünce Lilit'in ve kuşun ağacı terk etmeleri, yılanın tanrıça İnanna'dan çok önceki eski anaerkil tanrıçanın bahçesindeki ağacı bekleyen erkek yılan olduğunu gösteriyor. Tevrat'ta şeytan olarak elmayı Havva'ya uzatan da aynı yılan.) Gılgamış ağacı devirir, kanepesi ve iskemle yapması için tanrıçaya verir.

İnanna ilk planından vazgeçer, kesilen söğütten Gılgamış'a bir davul ve tokmak yapıp hediye eder. Gılgamış davulun tokmağını düşürür, bir delikten yerin altına kaçar tokmak. Genç kızlar bağırır. Gılgamış onu yitirdiğine çok üzülür. Gılgamış elini ve ayağını onları almak için uzatırsa da alamaz. "Ey benim pukku'um. Ey mikku'm, / Karşı durulmaz güçlü pukku'm. / Benzeri olmayan dans hareketli mikku'm." diye ağlana sızlana ağıt yakarken uşağı Engidu yerin altından tokmağı çıkarabileceğini söyler. Fakat tokmağı almak isterken Engidu yeraltı canavarı (Kur) tarafından yerin altına çekilir. Ve bir daha yeryüzüne çıkamaz. Çünkü yer onu içine çekmiş ve bir daha geriye dönmeyen yer olan ölümler ülkesine hapsedmiştir. Ölümler ülkesi tanrıçanın karnıyla, bağırsaklarıyla, rahmiyle özdeş bir çok tanrıça dininde. " Karagöz oyunlarında 'Kanlı Kavak' adıyla kullanılan

göstermelik, Sümer'deki anlattığımız olayın devamıdır. Kavak deniliyor ama söğüt ağacına da benziyor: ağacın köküne kocaman bir yılan sarılmış, gövdesinde bu kez erkek cin var. Tepesinde kuş yuva yapmış. Tıpkı Sümer mitolojisinde anlatılan söğüt ağacı gibi bu göstermelik. Karagöz ya da Hacivat bu ağacın altına gelince cin çarpar, hilkat garibesine dönerler (Sevin 1968: Aktaran: Cıbroğlu 2017, s. 50-51). Daha önceki açıklamalardan da anlaşılacağı üzere, doğal toplumun oyun teması üreme, bereket ve yaşam endeksidir. Yukarıdaki mitosta da anlaşılacağı üzere Tanrıça İnanna'nın ağaçtan davul ve tokmak yapması cinselliği ve üremeyi anımsatmaktadır. "Tokmağın davula değmesi." Bu noktada birçok folklorun halayın toprağın bereketi ve kadının üremesi ile olan bağı göstermektedir. Gılgamış'ın tokmağı düşürdükten sonra genç kızların bağrıışması ve Gılgamış'ın üzülmesi Gılgamış'ın erkekliğine zelil gelmesinden kaynaklı olduğu gözlemlenmiştir. Ayrıca yeraltı ülkesinin yani tohumu içine alan ana-tanrıça rahminin canavar olarak betimlenmesi ve Kanlı Kavak gösteriminde Lilith yerine erkek cin versiyonunun geçmesi doğal toplum mirasının ve kadın tonunun uygarlık yaşantısına yaklaştıkça silikleştğini göstermektedir.

George Thomson'un Afrika'dan, Eski Yunan'dan verdiği bilgilere göre davul hemen her coğrafyada bakireyi temsil eder. Tokmak erkek cinsiyete bağlanır. Dünyanın farklı yörelerinde kadın idoller ellerinde fallus benzeri davul tokmağıyla görülürler (Cıbroğlu 2017, s. 54).

4.1.5.5 Gemi ve karnaval geçişlerinin oyun kökeni

Büyük perhizden önce gelen karnaval sözcüğünün gemi-araba anlamına gelmesi ve çeşitli dillerde saban ve buğday ile olan bağı bu kutlamaların tarım ritüelleri ile alakalı olduğu ve özünde oyunlaşan bu kutlamaların bereket ve üreme ile olan bağlarını yansıttığı gözlemlenmiştir.

Batıda karnaval şeklini alan bu ritüellerin tarihsel evrilmelerden geçen bir süreç olduğu, ve tarihsel süreçte Antik Uta-Naşıptum ve tek tanrılı dinlerde geçen Nuh tufanına kadar derinleştirildiği görülmüştür.

B. Nikitin bu kutlamalar ile ilgili şunu söyler;

"Ben bölgesel anlatıların daha gerçekçi olduğu inancındayım. Çünkü Cudi dağının tepesinde büyük bir türbe var. Burada her yıl Ağustos ayında bir bayram yapılır. Bu bayrama binlerce Müslüman, Hristiyan ve Yezidi katılır. Yedi bin ayak yüksekliğindeki

tepeye tırmanarak Nuh'un türbesini korkunç bir sıcağa rağmen tavaf ettiklerini bilmekteyim. "

Bu görüşünü üç ayrı kaynakla kanıtlar. Bunlardan ilki Yüzbaşı B. Dickson'un Journal of Geographical Society 1910 sayı 4'te yayımlanan makalesidir. Bu makalede Yüzbaşı Dickson, tepedeki bayramda hazır bulunduğunu, törenleri yakından izlediğini, çevrelerden gelenlerle birlikte on binlerce insanın bu tavaf eylemini bir bayram gibi kullandıklarını, insanların, hayvanların ve nebatların kurtuluşlarını sembolize eden bir inanç şöleni yaşadığını vurgular.

İkinci belge ise bir Rus yazara aittir. Albay Kartsev, Bull. de la filiale du Caucase de la soc. Imp. de Géographie (kitap XIII. fasikül II, 1891) adlı eserinde Nuh efsanesine Yezidi inançlarının karıştığını, çünkü gemide meydana gelen deliği bir yılanın başıyla tıkadığı şeklinde anlatılar dinlediğini, ama geminin gelip yanaştığı yerin ise Cudi olduğunu yazmıştır. Daha eski tarihlere daha canlı anılarla karşılaşıyoruz. İsrail Joseph Benjamin'in Doğuda Beş Yıllık Bir Gezi, 1846-1851 adlı eserinde, "Kuzeyde Zahu'dan dört fersah uzakta dağların tepesinde tufandan sonra Nuh'un gemisinin kaldığını Karduklar adı verilen yerli kavmin her yıl üç kez dağın tepesine çıkıp geminin anısına saygı ve ibadette bulduklarını kendilerinin de Nuh'un soyundan geldiklerini söylediklerini, enkazı belli bir derinlikte toprağa gömülü olan gemiden birkaç parça alıp dağdan indiklerini" görgüye dayalı anlatmaktadır.

Aynı yazar, çıktığı ve yapılan bayramda hazır bulunduğu tepede kocaman taşlardan yapılmış ve eskiden tapınak olarak kullanılmış ama gezdiği tarihte harabe halinde olan dört sütun olduğunu da açıklar. Bir diğer önemli bulgu da şudur: 1910 yıllarında halk yılda bir kez gemi kutlamaları yaptığı halde, bu üçüncü yazarın gezisini gerçekleştirdiği tarihler olan 1846-1851 yıllarında bu tavaf bayramının yılda üç kez yapıldığını öğrenmekteyiz.

Carnaval da ayrıca ilginçtir. Büyük perhizden önce gelen *Carnaval* sözcüğü de düşündürücüdür. Sözcüğün daha çok Hıristiyan yorumuna göre Latince *carneri levcire*, İtalyanca *came levare*, et yenmesinin bir yana bırakılması anlamına" karşın, gerçek kökeni Latince *carrus tavalis'd'u* (gemi-araba), çünkü eskiden de, daha sonra da bu kutlamada gemi geçirilmesi önemli bir uygulamadır. Gemi geçirilmesi tarımsal ritüelin bir ögesi dir; Tanrı bir gemi ile simgelenmektedir. Gemi bir geçit alayı ile tarlalardan ve

köyün sınırlarından geçirilir. Aslında bu uygulama yalnız denizci uluslarda görülmez. Mısır'da Isis gemisi, Yunanlılar'da toprak 'Tanrıçası Demeter'in gemisi eski örneklerdir. Sabanla sürme ve tohum ekme şenliğinde yapılmakla birlikte söz gelimi kimi yerde kış yarısına (17 Aralık) rastlaması açıklanamamıştır. Romalılar'ın *Carnaval*'a benzeyen *Saturnalia*'sında, Sa- turnus sabanla sürmek ve tohum ekmeyle ilgilidir. Venedik'te de *Carnaval* 26 Aralık'ta kutlanır. Ayrıca çağdaş İtalyan *Carnaval*'ı 25 Mart'taki Attis'in dirilişinin kutlanmasına benzer. Gemi uygulaması Cermen kabilelerinde de görülür. Gemi birçok Tanrıçanın simgesidir. Almanya'nın birçok yerlerin de ilkbaharın başında kutlanır. Yine Almanya'nın kimi bölgelerinde sabanla sürmenin yanısıra bir de gemi yürütülür. Ayrıca Yunanca gemi anlamına gelen sözcüğün, Almanca'da saban yerine kullanılmış olması da ilginçtir. (Sepp 1890: Aktaran: And 2013, s. 311)

Mezopotamya'dan bütün Avrupa'ya yayılan bu bolluk bereket törenlerinin bugün bile aslını koruduğu söylenilebilir. Bu kök meryem anadan tanrıça kibeleye kadar uzar. Şöyle ki;

(Bereket) Toprak ana olan Kadının eril zihniyetçe köle edilmesi ve acı çektirilmesi İsa'nın babasız dünyaya gelişi yaşanan acılara karşı eril zihniyete bir baş kaldırmadır. Ayrıca Nuh tufanında geçen gemide açılan deliğin bir yılanın kafasıyla kapatılması söylemi neolitik dönemde yılan kadın-bereket üçlemi gemi törenlerinin bolluk ve kadını simgelediğini göstermektedir. Sümerlerde İnanna, Akadlarda İştar, Kenan'da Astarte, Hurrilerde ve Hitit'de önce Kubaba daha sonra Kibele, Arap Yarımadasında el-Uzza, Mısır'da Isis, Latin kültüründe Demeter, Yunanda Afrodite ortak sembol, ritüel ve isimler almış olan ana tanrıça Tötanların tanrıçası Freya'nın, Meryem Ana'da sürdürüldüğüne dair bir inanç vardır. Mesela Belçikada bir gemide Meryem ana resimleri görülmüştür. Anlaşılacağı üzere Hz.İsa Dimuzi kültüründeki Dumuzi, Zerdüştlükteki Mehdi Saoşyant, Osiris-Attis-Adonis, Dionisos gibi ölüp dirilen tanrıların devamı gibi görülmektedir. İsa'nın vaftizini simgelemek için ortodoks kilisesi tarafından haçın suya atılması ya da Mecusilerin İsa'yı görmek için beytlehem'e gelmesinin kutlandığı 6 ocaktaki yortudan sonra gelen ilk pazartesiye plough monday (saban pazartesi) denilmesi ve sabanlarla ev ev dolaşılması da buna kanıt olarak gösterilebilir. Bu benzerlik neolitik dönemden kalma ar-yen kültürünü hatırlatır durumdadır. Ar saban anlamını taşımaktadır. Görülüyor ki İsa ve meryem motifleri de Mezopotamya patentlidir.

Bütün bu kutlamaların bu çalışmanın ana tezlerinden biri olan köse oyunu ile de bağı ve iç içeliği ortadadır. Gutiler ve kasitler zamanında tanrı heykelleri suya batırılırdı. Görkemli bir törenle uygulanan bu törende amaç, tarım ve doğurganlık tanrıların tükenmiş güçlerine yeni güç katmak, böylece mahsulün çoğalmasını sağlamaktı. Suya heykelleri daldırma yoluyla bol yağmurun yağdırılacağına inanılırdı. Bu gelenek Hristiyanlığa 'da bulaşmıştır. Haçın suya atılması ve Meryem ile diğer azizlere ait yontuların yağmuru çoğaltmak için suya sokulması gibi. Bu alıntıdan da anlaşılacağı üzere Köse gelin oyununun toplayıcılık patentli bereket ve üreme endeksli olup hemen hemen bütün kutsal dinleri ve değerleri etkilediği görülmüştür.

4.2 YÖNTEM HAKİKAT VE MİTOLOJİ

İnsanlık tarihine ve kültürlerin oluşumuna bakıldığında mitoloji ile karşılaşılır. Mitolojide karşımıza çıkan ritüelleri, oyunla ilgili toplu eylemler olarak değerlendirebiliriz. Oyunun ve ritüelin benzerliğinden dolayı ve bu iki ana unsurun mitolojinin temelini oluşturan unsurlardan ikisi olduğu göz önünde bulundurulursa, oyunu kavrayabilmek için mitolojiye değinmek gerekliliği vardır. Yaşamdaki güncel ritüelleri oyun diye nitelendirebileceğimiz gibi bunların kaynağına mitolojiyle ulaşılabileceği düşünülmüştür (Mitolojik Bağlamda Oyun Kavramı, 2018).

Yuhanna incili olabilir başlangıç cümlesi şöyledir: “Başlangıçta söz vardı, söz tanrıyla birlikteydi ve tanrı sözdü. Kuranda ise sıklıkla vurgulanan “Ol der ve olur.” Söylemi vardır. Bu demek oluyor ki başlangıçta anlam vardı, öncelikli olan anlamdır. Şimdi de sözün gücü var. Sözün gücüne güvenmek anlam gücüne güvenmek toplumsallıkta ifadesini bulan anlamdır.

Yunancada söz kelimesinin karşılığını verecek olan üç kavramın olduğu görülmüştür. Bunlardan birincisi Mythos, ikincisi Epos, üçüncüsü ise Logostur. Mythos, söylenen ya da duyulan sözdür. Epos, bir düzen ve sistem içerisinde söylenen sözdür. Logos ise gerçeğin insan diliyle söz bulmasıdır.

Bu açıklama ışığında gerçeğin insan dili ile açıklanmasının logos karşılığını bulması, mitolojinin salt insanın söylemlerinden oluşmadığını göstermektedir. Bu noktada mythosun anlamı çarpıcıdır. Söylenen, özellikle duyulan sözler anlamına gelen mythosun hak-ananın toplumsal hayata geçiş sürecinde evcilleştirdiği hayvanlarla olan bağına dayandığı görülmektedir. Neolitik Tarım devrimiyle birlikte hayvanları evcilleştiren hak-

ana kuzunun, koyunun, ineğin, kedinin... daha da çoğaltılabilir. Çıkaracağı sesleri (me, mö, mi vb.) Epos yani bir düzen ve sistem içerisine getirecektir. Çok büyük bir ihtimal ile kil tabletlerde Tanrıça İnanna ile Tanrı Enki arasında geçen 104 ME icat savaşları Hakananın yukarıda sıralanan evcilleştirdiği hayvanların çıkardığı seslerin epos yani düzen ve sistem içerisine getirdiği halidir. Öyle ki yunanca mitolojinin mu sesinden türemesi söylem bilimin ilk aşaması olan hayvan seslerinin taklidini anımsatıyor durumdadır. Zamanla bu taklidi deneyimleyip geliştiren insanlık logos aşamasına gelip gerçekliği insan sözüyle dile getirecektir. Öyle ki sözün Mythos, Epos ve Logos anlamları etnologlara-etimoloklara ışık tutacak tarzda dil evriminin de aşamalarını göstermektedir.

Doğal Toplum denilen bu insan yaşantısının en uzun geçecek olan süreci böylelikle ilk adımlarından birini atmış olacaktır. Bu çalışmada çokça değinilen avcı sistemin inşa edilmesiyle sözün yazıya döküleceği ve “söz uçar yazı kalır” gibi söylemlerle sözün hükmünün anlam yitimine uğrayacağı ve tarihin artık yazı ile başlatılacağı görülecektir. Tarihin yazı ile başlatılması hiyeroglif ve sözün anlam yitimine uğradığı manasına gelmektedir. Öyle ki harf harf, hece hece öğretilen yazı beyin ve göz kapasitesinin körelmesine ve yıpranmasına sebep olmaktadır. Bu da sistemin ayakta kalması için gerekli olan ahmaklar ordusunun yaratımı açısından oldukça önemlidir. Günümüzde birçok diksiyon ve hitabet kursunun iki sayfayı anında okuma teknikleri ve hafıza kurslarının unutmamasını istediği şeyi sembollerle bağdaştırmayı öğretmesi veyahut yakın dönemde rövaşta olan emoji dilinin kullanımı, ilkel olarak nitelenen Göbekli Tepe ve Mısır hiyerogliflerini kopyalamaktan başka bir şey olmadığını göstermiştir.

Mitoloji insanlığın çocukluk çağıdır. Üç büyük tek tanrılı dine geçen cennet, habil-kabil, tufan, sünnet, yaratılış gibi söylenceler büyüdükçe, doğal toplumdan uzaklaştıkça derinleşen özne ve nesne ayrımının etkisiyle yarış ve rekabet kültürünün daha fazla alevlendiği görülecektir. Bu derinleşme sonucu başat hale gelen avcı kültürle atası bir olan kurt ve kuzu birlikteliğinin dokusu gibi kadın ve erkek ilişkilerinin dokusu da bozulmaya başlayacağı ve insanlığın ilk kırılma noktası olarak adlandırılan kadın erkek ayrımının tarih sahnesine çıktığı görülmüştür. Sümer mitolojisi doğal toplumun çözülme süreci olduğu için bu mitolojide doğal toplum özellikle ana kadın tonlarına rastlanmaktadır. Uygarlık tarihi avcı kültürle derinleştikçe Babil mitolojisinde de görüldüğü gibi Tiamat'ı parçalayan Marduk mitolojik ikna diyebileceğimiz zihinsel oyun yöntemiyle adeta nesneleşen doğa ve kadının sömürü metodunu oluşturmuştur.

Yer yer işlenen oyunun kadın, yaşam ve cinsel üreme yönü mitolojinin oyunsu dilinde de rastlanılmaktadır; “Başlangıcında insanlık, birbiri içinde eridiği için düşünülebilecek en güzel bütünlüğü yaratan bir çiftten oluşmaktaydı. Bu bütün öyle güçlü, öyle güzeldi ki, kıskanç tanrılar ona katlanamadılar ve ortadan iki eşit parçaya böldüler. Birbirinden ayrı düşen kadın ve erkeğin bundan böyle tek istekleri yeniden birleşmek, birbirlerinin içinde erimek oldu. Cinslere ayrılma ne ortaklık düşüncesini ne de öbürünü istemeyi, ona sevgi duymayı dışlar. Bir'inin ötekinden farklı özellikleri (ve hakları) olması, Bir'inin öteki'nin yapamadığı bir şeyi yapabiliyor olması bir karşıtlık değil, Bir'inin öteki'ne göre değerini etkilemeyen karşılıklı bir alışveriş olarak görülmelidir. Androjenlik mitosunu insanlara, birleştikleri taktirde bütünlüğe ulaşacaklarını, biri öteki'nden ayrı düşerse her birinin yaralı ve yararsız kalacağını hatırlatır. Ne var ki, bu ders, cinsler arası "simetri" nin yerine kesin bir asimetri koyan ataerkil ideoloji tarafından anlaşılammıştır. Belki de gücünü yerleştirme kaygısı ağır bastığından, böylece kendi ölümünün de tohumlarını attığını göremeyen ataerkil ideoloji, başka türlü yapamazdı.” (Badinter 1992, s. 120).

Bu mitolojik metnin sosyolojik tahlili yapıldığında kendi kendine yeten insan kimliği ile karşılaşmaktayız. Bu durumu (kadın – erkek birlikteliği) tek hücreli canlı mantığı olarak ele almak doğru bir mantıktır. İnsanda hem biyolojik olarak hem de fikirsel ve iş ahlakı, sorumluluk bütünlük ve birlikteliği olarak ele almak daha doğru olacaktır. Kadın ve Erkek kendi rollerini toplayıcılık ve avcılık yaparak birlikte oynamışlar ve aralarında bir bütünlük oluşturmuşlardır. (Tek hücreli canlılar gibi.) Yapılan son bilimsel çalışmalarda avcı toplayıcı toplumlarda kadın ve erkeğin arasında cinsler eşitliğinin olması sosyolojik olarak androjeni mitinin toplumsal bütünlük açısından kadın ve erkeğin muazzam bütünlüğünü gösterdiği görülmüştür.

İnsanlığın doğal toplumdan kopup hegemonik sınıflı uygarlığa geçmesi ve avcılığın derinleşmesiyle birlikte bu uyumdan söz eden ya da bu uyumun dokusunu taşıyan herkesin hegemonik sistemce dışlandığı ve ötekileştirildiği görülmüştür.

Grek mitolojisinde özellikle Platon'un “Şölen” adlı eserinde geçen “yuvarlak insan” miti karşıtlığı ve Apollonik düzenin kendi kendine yeten insan düşmanlığının Dionisos'un Androjen kimliğinden dolayı olduğu tespit edilmiştir. Grek mitolojisinde özne nesne ayrımının olmadığı mit örnekleme Dionisos'un kişiliğinde görülmektedir. Yine Filozof

Nietzsche'nin kitaplarının sonunda Dionisos'un çömezi imzasını kullanması bu kimliğin özünde eşitlikçi bir rol oynamasından kaynaklıdır.

Bilim en eski insanlık kalıntılarını Güney Afrika Riflerine dayandırmaktadır. Dünyanın oluşumu sırasında önce bitkilerin sonra hayvanların rol almasıyla gelişen evrim zincirinde Paleolitik diye nitelenen insanın rol aldığı sahne meydana çıkmaktadır. Paleolitik dönemden günümüze Mezolitik ve Neolitik uygarlık diye nitelenen bir tarih zincir sistematığı oluşturulmuştur. İnsanlık yaşantısının yüzde 98'lik kısmını oluşturan doğal toplum sürecinde ana kadının insanlığı oyunlar oynatarak eğitip büyütmesi bu dönemin oyun yöntemi ağırlıklı toplayıcılıkla "doğa anne" bağına gösterirken, yüzde 2'lik kısmını oluşturan avcı (uygarlık) toplumunun spor yanını göstermektedir.

Yaşamın tek hücreli canlılardan çok hücreli canlılara geçmesiyle çeşitliliğin baltalandığı ve ikilikler arasında rekabetin ortaya çıktığını gözlemlenmektedir. Bu ikilik ilk etapta dişil ve eril olarak tarih sahnesine çıkmaktadır (yarış üzerine kendini inşa eden erkek egemen zihniyetin bu ikiliği kurt-kuzu diye ayırıştırıp bu muhteşem uyum arasına yarışı koyacağı görülmektedir.).

Dişil ögeyi temsil eden ana kadınlar daha çok toplayıcılıkla uğraşmış ve bitkilerin doğanın temel özelliklerini almışlardır. Eril ögeyi temsil eden erkekler ise daha çok avcılıkla uğraşacak ve hayvanların temel özelliklerini kazanacaklardır.

Bitki bulunduğu dala, toprağa bağlıdır. Bitkiler bağımsız hareket edemez, kendi başlarına karar veremez, alıp başlarını, bana ne, deyip gidemezler. Oysa hayvan bunların hepsini yapabilir. Saldırgan olmayan bitki ise neslini sürdürmek için üremek, saldırgan güce üreyerek karşı koymak zorundadır. Öte yandan birbirine karşıt görünen bu iki gücün iş birliğine gereksinimleri vardır, nesli sürdürmek için, yeryüzünde en dramatik olay budur kanımca. Her iki taraf da kendi yollarını açmak için ötekini çelmeler, en azından geriletmeye çalışır, sonra yaklaşır, kucaklaşırlar, anlaşmalar yapılır ve yeniden çekişme başlar. Bu durum, insanların tek tek yaşamında kişisel sorun olarak kalır. Ama çok uzun süren çağlara damgasını vuran anaerkil ve ataerkil iki farklı zihniyet bu olguyu büyük boyutlarda önümüze serer; uzun bir barış dönemi, iktidar çatışmalarının başladığı geçiş dönemi ve son olarak örtülü veya açık olarak savaş dönem (Cıbroğlu 2016, s. 70).

Bu iş bölümünün insanlık yaşantısının yüzde 98'lik kısmını oluşturan büyük bir dönemden tarımın yaşamsallaşma evresini de kapsayarak uygarlığın doğuşuna miraslık edeceği görülmüştür. Ve bu iş bölümünün insan DNA'sında işleyeceği kod kadında (yaşam, özgürlük) erkekte (ölüm ve yarış) yönlü olarak değerlendirilmektedir.

4.2.1 Maske – Kişilik ve Ritüel

Girard'a (2019) göre Yunan trajedisinde, aynı şeye sahip olmak veya aynı hedefe varmak için mücadele edenler ikizleşiyor. Bunlardan kazanan sırf kazandığı için kendisine atfedilen tüm olumlu değerlerle, mücadelenin yıktığı toplum düzenini yeniden kurmuş gibi algılanıyor. Persona sözcüğü kaynağını bu Yunan trajedilerinden almaktadır. Bu ikizleşme bir başka manada devam edecek; yaşayacak kişiliğin mutasyon geçirmesidir. Trajedi bir anlamıyla bu ikili kişilik olayını inceler ve oynar. Homeros destanının kişiliklerini inceleyip oynayan Euripides, bu yaratılmış ikinci kişiliklerin gerçeğini ortaya çıkarır. Helen bu anlamda örnek verilebilir. Persona bu oyunlardan sonra ortaya çıkmaktadır.

Kişilik teriminin yabancı dillerdeki ortak kökeni “persona” sözcüğüne dayanmaktadır. Persona sözcüğünün asıl anlamı, Latin dilinde, tiyatro oyuncularının kullandığı “maske” dir. Persona sözcüğünün Grek'çe “prosopon” ve Etrüskçe “phersu” sözcükleri ile aynı köken akrabalığı bulunduğu düşünülmektedir. Oyun sırasında, sözler ya da şarkılar maskenin içinden çıkıyordu. Böylece “person” sözcüğünden asıl anlamı “içinden tınlama” olan “personare” sözcüğü türedi. Personare sözcüğünden geliştirilen bir anlam farklılaştırılması ile anlamı “bir başına birlik” olan “persuna” sözcüğü ise bugünkü kişilik terimi hakkında az çok ipucu vermektedir. Persona genelde trajedilerde kullanılan bir araçtı. Bu zamana kadar komedi kişiliği soylu sınıftan sayılmamaktadır. Komedi kişiliği sıradan kişilikleri konu etmektedir. Bu durum da kaynağını mitolojilerden alır.

15 bin yıllık doğal toplum karşısında tanrılaşan uygarlığı anlamak maksadıyla bir değerlendirme yapılması gerekilirse, Adem ve Hava mitinin efendi ve köle yaratımının ilk nüvesi olduğu görülmektedir. Adem'in tanrı ile olan diyalogları efendi ve köle ayrımı olarak görebilebileceği gibi, Adem ve Hava ikilisinin arasındaki ilişki tarzının da tanrıça kadının arka plana düşürülüşünü simgelediği görülmektedir.

Gösterim sanatı oyuna dayanmakla birlikte o zamanki oyun da bir yerde mitoloji biçiminde algılanabilir. Kendisidir de denilebilir. Dolayısıyla ilk insan kişilik olarak

Adem ve Hava'yı düşünmek yanlış olmaz. Kişilik bu manada ilk kullaşma da sayılabilir. Tanrılaşmadan insana geçiş kişilik oluyor. Bu geçiş Greklerde trajik ele alınmaktadır. Ünlü Alman filozofu Nietzsche'de insan yaradılışını trajik bulur. Bu ele alış bir anlamda tanrı olamayacak insanın da dolaylı bir ifadesi olmaktadır. Çok fazla öne çıkardığı Tanrı Dionisos ve Peygamber Zerdüşt bundan kaynaklı olsa gerekir. Ancak bu durum çok önceleri doğuda mitolojik bir dille ifade edilmişti. Sümer anlatımı tanrılaşmanın ilk icadı olurken, Grek ifadesi herkesin tanrılaşamayacağını anlatmaktadır. Bunun nedeni artmış olan egemen sınıftır. Fakat değişmeyen bir şey var ki o da kişiliğin sürekli somut insanı anlatmış olmasıdır.

İlklerde Grek tiyatrosunun tamamı dolaylı olarak tanrıları konu eder. Tanrıdan insana geçişi anlatan bir ara süreç oyunu olmaktadır. Tipoloji algımız tamamen Sümer ve oyun olarak da Yunanlılara dayanır. Elit sınıfın kendi içindeki tanrılaşma kavgası ile tanrı olamayacak gerçeğin trajik ifadesi olarak, kişilik sembolik olarak maskeyle ifade ediliyordu.

Zeus'un kılık değiştirerek (maske) tanrıçalara tecavüz etmesi erkek egemen zihniyet şahsında persona "maske ve kişilik" kavramlarının içerisini doldurmuştur adeta. Yaşam için düşünülen iki antik çağ tanrısı olan Apollon ve Dionysos'a adanılan oyunlar olarak trajedi her seferinde müzik eşliğinde bir kişilik olarak canlandırılıyordu. Çoğu kişi batı oyunlarındaki tipolojilerin iki karaktere dayandığını söylemektedir. Arkeleheus bu karakterden biri olurken, diğeri de Dionsysos olmaktadır. Dionysos ile Apollon zamanın Grekleri tarafından doğu karakterine daha yakın görülmektedir. Birisi sanat diğeri de tarım tanrısıdır. Batıdaki sanat karakteri Homeros orijinelidir. Mübalağa olmayacak kadar kesin olan gerçeklik, Hitler'e kadar ki batı kişilik hülyasının altında Arkeleheus avcı-savaş kişiliğinin yatmakta olduğudur. Yaratıcı tanrılardan, yarı tanrı yarı insan karakterine geçiş ölümün bedeli olarak kahramanlık ile sınıflandırılır. Grek trajik karakterinin özünde bunlar yatmaktadır. Grek sanatı Sümer orjinli karakteri sadece yumuşatmıştır.

Kişilik kelimesinin tarihsel toplumun derinliklerinde 15 bin yıllık doğal toplum dokusu ile yeniden ele alınması gerektiği, kavramsal açıdan yeniden yoruma tabi tutulup kuramsallaştırılması sosyal bilimler açısından daha öğretici olacaktır. Yöntem olarak tarihi kök hücrelerinde, doğuş aşamasında işlemek, kavram olarak da kelimelerin köküne

inmek hakikat açısından daha objektif bir tutum olacaktır. Kişilik kavramının “kiş-kis” kökünden geldiğini ve manasının Fransızca quiche "Fransa'nın Alsace ve Lorraine bölgesine özgü katkılı hamur yemeği" sözcüğünden alıntı olduğunu görülmektedir. Fransızca sözcük Almanca kuchen veya küchel "pişmiş hamur işi, kurabiye" sözcüğünden alıntıdır. Bu noktada tekrar insanlık tarihinin ve kültürünün temeli olan tarım devriminin izleri ile karşılaşılmaktadır. Uygarlık tarihi her ne kadar bu kavramı kendi zihni yapısına göre kuramsallaştırmışsa da görüldüğü gibi kavram neolitik tarım devrimi patentlidir. Bu noktada kişilik kavramının hamur ile bağlantılı neolitik tarım devrim gerçekliğiyle kuramsallaşmasını yapmak bilime saygının asgari gereğidir.

Önemle belirtmek gerekir ki günümüz tiyatrosunun temelini bu maskeli tören ve oyunlardan aldığı görülmüştür. Doğal toplum insanının zihinsel telepati dedikleri iletişim yönteminden modern insanın rol oynama yöntemine bu şekilde geçilmiştir. Tiyatro yaşamın bir yansıması olduğu için modern insan da maske ve kişilik diyalektiğinden bu şekilde yeterince nasiplenmiştir. Hayat ve oyunun iç içeliğini savunan ve tiyatrosunun hayat ile olan bağını bu noktada ele alan Goffman'ın dramaturjik teorisi, gündelik hayatın bir kurmacadan ibaret olduğunu ve yapılan her eylemin bir sahne içerisinde hayat bulduğunu ortaya koymaktadır. Goffman “kadın ve erkek oyuncuların sahne üzerindeki oyunla ilgili durumlarını alarak, bu etkileyici gösteriyi gerçek dünyada rollerini oynamakta olan alalade kadın ve erkeklerin günlük hayatlarına” uygulamış ve bu uygulamanın sonucu olarak da gündelik hayatın sahne üzerinde gerçekleştirilen bir sunum olduğu sonucuna ulaşmıştır. (Wallace and Wolf 2012: Aktaran: Dever 2017).

Tiyatro oyuncularının çalışmaya başlamadan önce ısınma hareketleri yapması da tiyatrosunun oyun-spor ve yaşam yansımasını da çarpıcı bir şekilde gösterir durumdadır.

Mevcut tiyatro, maske ve oyunun temelleri eski ayin ve ritüellere dayandığı için yer yer bereket ve üreme bayramlarına değinip özellikle Nevruz bayramını işleyerek uygarlık tarihi tarafından nasıl dejenere edildiğine değinmek yerinde olacaktır. Nevruzun tarihsel toplum anlayışının derinliklerine inildiğinde bir bereket bayramı olarak tarih sahnesine çıktığı görülmektedir. Aynı dönemlere denk gelen köse, köse gelin, çömçe gelin gibi oyun ve ritüeller de içerik olarak bereket, cinsel birleşme ve yaşamı temsil etmekle birlikte ağırlıklı olarak toplayıcı kültürünün tonlarını taşımaktadırlar. Bu doğrultuda nevrüz bayramı hakkında bilgi verilecek olduğunda;

Nevruz bütün Ortadoğu halklarının bayramıdır. Ve bu kapsamda UNESCO ve Birleşmiş Milletler Genel Kurulu tarafından 21 Mart'ın bütün dünyada kutlanan "Nevruz Günü" olarak kabul edilmesinin yanında Nevruz, 2009 yılında Türkiye'nin yanı sıra Azerbaycan, Hindistan, İran, Kırgızistan, Özbekistan ve Pakistan'ın katılımıyla çok uluslu bir dosya olarak UNESCO İnsanlığın Somut Olmayan Kültürel Miras Temsilî Listesi'ne dâhil edilmiştir. Bu tarihten sonra Nevruz kutlayan ülkeler bir araya gelerek UNESCO'da çeşitli kutlamalar gerçekleştirmektedirler. (UNESCO Türkiye Milli Komisyonu, tarih yok).

Günümüzde en çok manipüle edilen cinsel birliktelik ve üreme gibi fonksiyonlar doğal toplumda kutsal törenlerin, ritüellerin ve ayinlerin eşliğinde yapıldığı görülmüştür. Doğayı taklit eden insanlar genellikle kışın bitişi ve baharın doğuşunu kadın ve erkek ilişkilerine benzetmiştir. Kış ölümü temsilen erkek olurken yaz da yaşam veren ve doğuran anlamında kadını temsil etmiştir. Bu doğrultuda nerdeyse bütün bayramlar da temelini bu bereket ve üreme ritüellerinin zemini üzerinden inşa etmiştir. Koçlarla koyunların, kedilerin ve doğanın zengin bitki örtüsünün mart ayında üremesi doğayı taklit (mimesis) eden insanlığın da genellikle mart ayına denk düşen; koç katımı, nevruz, köse gelin vb. gibi bayramlarla cinsel birlikteliği ve üremeyi kutsadığı gözlemlenmiştir.

Babalık fonksiyonunun öğrenilmesi ve uygarlığın gelişmesiyle birlikte erkek; yani kış, ölüm fonksiyonunu red ederek spor-sperm ile (evrene yaşamı dağıtan tohumlardır) yaşamı kendine mal etmiştir. Bu aşamadan sonra bütün kadın kazanımları gasp edilmiş ve kadın mülkleştirilmiştir. Kadının mülkleştirilmesi özelleşme kavramını doğurmuş ve cinsellik toplumsal değer ve önemini yitirerek evlilik kurumuna sıkıştırılmıştır. Bu aşamadan sonra Maskeleye ve güdülerini bastırma durumu ortaya çıkarken bütün bereket ve üreme törenleri de dejenerasyona uğramıştır.

Uygarlığın gelişmesiyle birçok kavram hiyerarşik düzenin zihni yapısına göre kuramsallaştırılmıştır. Bereket ve üremeyi ifade eden nevruz bayramı cinselliği özeline alan erkek zihniyetçe; "Kişiliğin ve uyumun tümünü etkilemeyen, genellikle bunalımla ve beden işlevlerinden yakınmalarla kendini gösteren, ruhsal kaynaklı sinir hastalıkları" şeklinde dejenere edilmiştir. İlk etapta nevruz ve nevroz kavramları arasında sadece filolojik bir benzerlik olduğu söylenilebilir. Ama doğal toplumda ana-kadın öncülüğünde çocuklara toprakla ve kuklalarla verilen cinsel eğitim nevruz ve diğer üreme bayramları ile bağlantılı olurken, nevrozun modern toplumda baskılanan ve ayıplanarak temelde

küçük çocuklara verilmeyen cinsel eğitimden kaynaklı ortaya çıkan saplantılar olduğu gözlemlenmiştir. Saplantıyı salt cinsel birleşmeye indirgemenin bilimsel bir değeri olamayacaktır. Fakat “bütün kötülüklerin kökünü kadınlı erkeğin Yin’le Yang arasında kurulması gerekli temel uyumu sağlamaktaki başarısızlıklarında arayan” Taocu öğretisi bu duruma referans olarak verilebilir.

Amatörlük ve Profesyonellik: Bu noktada profesyonelliği ve amatör sporu maskeli (çünkü amatör sporda yarıştan beslenmektedir) oyunu ise maskesiz olarak nitelemek yerinde olacaktır. Fransızca amateur (seven, sevilen) anlamına gelen amatör sözcüğü günümüzde acemi, çaylak anlamında kullanılmaktadır. Profesyonel sözcüğü ise Fransızca meslekte uzman, profession, mezhep, itikat, meslek. Latince bir şey lehine konuşma anlamına gelmektedir. Günümüzde daha çok alanında uzman olan kişiler için kullanılır. Amatör kavramının ise özellikle büyük oranda dejenerasyona uğrayarak tahrip edildiğini söylemek yerinde olur. Bu noktada 1. anlamda kişiliği uygarlık yaratımı olan maske şahsında profesyonellik ile, 2. anlamda neolitik tarım devrinin ruhu olan amatörlük ile spor sosyolojisine uyarlamak hakikat payı güçlü bir çaba olacaktır.

Emile Durkheim doğal toplum için şunu söyler: Aşırı farklılaşma olmadığı için uzmanlaşma yoktur ve ortak (kolektif) bilinç ön plandadır. (Aron 1994: Aktaran: Dever 2017) Uygarlık yaşantısı ile birlikte profesyonelleşen tanrılar çeşitliliğin arasına rekabet koyacaklar ve var olan farklılık, çeşitlilik zıtların rekabetine dönüşecektir.

Amatör sporlar daha çok bir sporun para dışındaki düşüncelerle yapılmasıdır. Profesyonellik ise, sporun para kazanmaya yönelik olmasıdır. Bu noktada amatör, amatörlük kavramlarını doğal toplum ile dolayısıyla toplayıcılık ile bağdaştırmak, profesyonelliği ise hegemonik sınıflı yapı dolayısıyla avcılık ile bağdaştırmak yerinde olacaktır. Lakin mevcut amatör sporlarında bünyesinde yarış olmasından kaynaklı sporda amatörlüğün gerçek anlamını bulduğu söylenilemez. Aslında günümüzde tartışılan amatörlük ve profesyonellik bir karşıtlık teşkil etmemektedir. Aksine amatörlük (mevcut olan) profesyonelliğe ulaşma noktasında bir adımdır. Nasıl ki iktidar devlet formu ile yerini 5 bin yıldır korumuş ise (yapılan bütün devrimlere rağmen, çünkü yeni bir alternatif yerine iktidarı ele geçirmek amaçlanmıştır. Ör: sosyalist iktidar, işçi iktidarı, komünist iktidar, islam ve Hristiyan iktidarlığı gibi...) Profesyonellikte yarış ile yerini korumuştur. Bu noktada en gelişkin çalışmaları yapan komünistler ve SSCB “...yüksek performans

sporunu ve rekabetçi sporun burjuvazi – kapitalist kavramlarını reddetmişlerdir. Fiziki kültür gelişiminin komünist uzmanlar öncülüğünde gerçekleşmesini istemişlerdir. Spor, bir araç olarak ele alınmış alkol bağımlılığı ve birtakım hastalıkları çözmek amacıyla spordan faydalanılmıştır. Sonrasında sporun kadını özgürleştireceğine inanmışlardır...”

Bu en gelişkin teorileri üretmelerine rağmen “... SSCB’de bu uygulamaların gerçekleştirilip – gerçekleştirilmediğine bakmakta fayda vardır.

Sporun, savaş sonrası işlevleri, Marksist – Leninist isteklerle pek uyumlu olmamış ve SSCB’de seyircili spor karşılaşmaları; vatandaşların Komünist Parti’yi ve devleti desteklemek için harekete geçmelerini yavaşlatmıştır. SSCB özellikle futbol ve olimpiik oyunlarda, batı devletlerine meydan okumaya başlamıştır. Özellikle işçi sınıfı tarafından gerçekleştirilen spor organizasyonları, batının vurguladığı “herkes için spor” politikalarının bir göstergesi olarak ortaya çıkarken, seçkin sınıfa ait sporun profesyonelleşmesi ve metalaştırılması sıradan bir hale gelmeye başlamıştır. Diğer bir ifade ile SSCB’de spor konusunda hedeflenen ile gerçekleşen birbirini tutmamıştır (Giulianotti 2005: Aktaran: Dever 2017, s. 46-47).

Alanyazın incelemelerinde profesyonel sporun; ılımlı avcılık, maske, doping, panaptikon gözlem, yarış, rekabet kavramları ile bağdaştığı gözlemlenmiştir.

Seven anlamında kullanılan, mevcut profesyonel ve maskeli anlayışın çöplüğü, alt sömürgesi anlamından uzak amatörlüğün ise temelini toplayıcılıktan alan sporun “tohum, ekmek” anlamı ile bağdaştırıldığı gözlemlenmiştir

4.2.2 Aryaların Kullandığı Tarım Takviminin Sporsal Açıdan Sosyolojik Tahlili

Neolitik Devrim'in başladığı tarih, kuşkusuz tüm insanlık için evrensel bir öneme sahip olsa gerek. Öyledir de. Birçok kişi, tıpkı Palm Beach, Florida’da bulunan uluslararası bilim akademisinden G.Emiliani gibi, söz konusu tarihin, tüm insanlığın ortak ve tarafsız bir takvimi başlangıç noktası olarak benimsenmesi için bastırmaktadır. Hoş bir tesadüf sonucu, mevcut Gregoryen, Hristiyan takvimine sadece 10 bin yıl eklemek gerekiyor. Buna göre (2020) yılı 12020 yılı olacaktır.

Anadolu ve Mezopotamya’da Neolitik dönemden kalma tarım takviminin halen bile geçerliliğini koruduğu görülmektedir. Mezopotamya’da yapılan araştırmalara göre halkın

kendisince çıkardığı 12 aylık bir takvim mevcuttur. Takvimin tarım ve doğa ağırlıklı olması, ismi de baz alındığında neolitik dönemin hakikat yöntemi ve ana-tanrıçaların bedeni eğitime tabi tutma ritüellerini göstermektedir. Sümer uygarlığı ile birlikte rahipler, ritüeller esnasında topluluğun düzenleyicisi konumuna geleceklerdir. Kutsalık atfedilen evrensel işleyişle, toplumu meydana getiren beden hareketlerini denkleştirmekle mükellef tutulacaklardır. Kendi bedenlerinden ziyade topluluğa ait bedenlerin ortak hareketlerini avcılığa yönelik düzenlediği görülecektir. Şamanlar çoğu zaman toplumsal yaşamın dışında kalırken; rahipler, toplumsalın içerisinde sürekli onu denetleyip konumlandırma pozisyonlarında olacaklardır. İnsanların ne zaman toprağı işleyeceğine, ne zaman tohum ekip, ne zaman hasatı kaldıracağına karar verir duruma geleceklerdir. Her biri artık bir tanrı olan, göksel cisimlerin gönderdiği işaretleri yorumlayan rahipler, insanların faydalanacağı bilgiler elde etmektedirler. Rahiplerin ön görülerine kulak asmayanlar kozmik düzenin hışmına uğrayacaklar; ürün alamayıp, aç ve sefil kalacaklardır.

Doğal toplum insanının bu takvimi hareket, genellikle mevsim anlamında kullanılsa da , işçilik, köylülük anlamında kullandığı görülmektedir. Hareketin iş ile olan bağı ilk toplumsallaşma sürecinde ahlaka dayalı yapılan toplumun ilk inşası sırasında takındığı tutumların bütünlüğü olarak tanımlanabilir. Bu da ilk insanların beslenme, üreme ve korunma için aldığı tedbirler, yaptığı iş ve eylemler bütünlüğüdür. Yapılan alanyazın incelemelerinde bu takvimin hareket devinimi güdümünde dünyanın ilk antrenman programı olarak nitelenebileceği gözlemlenmiştir.

Takvim kısaca şöyledir:

Anadolu köylü takviminde ayların adları uyarıcıdır: Döl dökümü, Çiçek ayı, Yağmur ayı, Orağ ayı, Ot biçimi, Biçin ayı, Harman ayı, Şarap ayı, Çileler gibi. Yıl da ikiye ayrılır. Birincisi 6 Mayıs'tan (Rumî 23 Nisan) 7 Kasım'a kadar 186 gün "Rûz-ı Hızır" yani yeşil, ye şeren gündür. İkincisi ise 8 Kasım'dan (Rumî 27 Ekim) 5 Mayıs'a kadar süren 179 gün "Rûz-ı Kasım", yani bölen gündür. Birinciyle yaz, İkinciyle kış başlar. Bu ay yılı üzerine kurulu İslâm takviminde böyle güneş yılının durağan noktaları olmamakla beraber, İslâm öncesi törenleri, özellikle yaz yarısı kutlanması gene de yaşıyor. (And 2006, s. 104).

Ocak: çileya paşî, rêbendan, çile /Kardan yollarım kapanması durumu anlatır. Köylüler kapanan yolları açarak hareket ederler.

Şubat: sibat, rêsemî / Reş – meh kara ay anlamına gelen aydır. Bu ayda köylülerin topladığı bütün hasad bitmek üzeredir.

Mart: Adar, / Bedenin oluş sürecini kutsamak için yapılan bereket bayramlarıyla birlikte, av-dar yani ağaçları sulama yönlü yapılan beden hareketleridir.

Nisan: Avrêl / Yağmurdan ve kâr erimesinden sel durumunu anlatır. Köylüler sel için su kanallarını derinleştirirler.

Mayıs: Gûlan / Çiçeklerin, şifalı bitkilerin yeşerdiği aydır. Köydeki kadınlar cetirî, pung, belghewès, gezgezk gibi şifalı bitkileri toplamaya çıkarlar.

Haziran: Pûşper / Bütün ot ve yaprakların kuruduğu ve çürüdüğü aydır. Puş-per ismi bunu anlatır. Daha çok sulama ve ağaç bakımı gibi işlerin yapıldığı aydır.

Temmuz: Tîrmeh / Güneşin en çok yoğun olduğu aydır. Bu ayda buğdaylar tamamen olgunlaşır ve biçim işine başlanır.

Ağustos: Tebax, Gelawêj / Havanın en fazla açık olduğu aydır. Gelawej yıldız değil Venüs gezegeni anlamına gelmektedir. Kazılardan çıkan Venüs heykelleri ile olan isim benzerliği filolojik mi bakmak gerek.

Eylül: Îlon, rezber / Rez üzüm bağı demek. Bu ayda üzümler tamamen olur ve üzüm mevsiminin tamamen bitmeye başladığını anlatır. Artık bağlarda üzüm ağaçlarının kesax dediğimiz budama zamanıdır.

Ekim: Çirîya Pêşî, Kewçêr / Kuşların besin ihtiyacı için göç ettiği ay.

Kasım: Çirîya Paşî, Sermawêz / Awaza sermè, soğukun çığılığı anlamına gelmektedir. Bu ayda kışlık için tedbirler alınır.

Aralık: Çileya Pêşî, Berfanbar / Karın yağdığı aydır. Bu ayda insanlar kar temizleyicisi ile kar temizleme hareketleri yaparlar.

Görüldüğü gibi bu takvim tamamen toplum ve doğa arasında insan bedenine yönelik yapılan bir hareket programıdır. Bu ayların bazı özel günleri vardır. Aşağıda sıralanmıştır.

Çille: 20 Aralıkta soğukların başlamasıyla ayının kış uykusuna yatması ve üç ay sonra 21 Martta (Nevruz bayramında) uyanmasıdır.

Kernemut: Eşek kırpma zamanıdır. Bu zamanda eşekler su içirilmeye götürülür ve başları suya daldırılır. İnanişâ göre böyle yapınca yağmur yağarmış.

Hacı leylek: 22 Marttan başlayıp bir haftaya yakın devam eder. Leylekler doğaları gereği sıcak yerlerde yaşarlar. Kışın bitip baharın gelmesiyle leylek göçü alan yerler bu ismi kullanmışlardır.

Camış Kıran: 18 Nisan'da havanın güzelliğine aldanıp camışlarını otlatan köylüleri birden bire bir fırtına ve tipi karşılar köylüleri. Camışlar soğuktan çabuk etkilendikleri için hepsi telef olur. O tarihten sonra 18 Nisan'daki soğuklara bu isim verilmiştir. Bir yörede gerçekleşen bu acı durumun bütün yöreyi etkilemesi ve bu denli anılarının canlı tutulması o denemin toplumsal yapısını birlikte yaşamın güzelliğini ifade ediyordur herhalde.

Çömçe Gelin: Kuraklık günlerinde başvuru olan bir durumdur. Çocuklar süpürgelere elbiseler giydirip kapı kapı dolaşırlar gidilen evlerde onlara bulgur şeker ve yağ gibi gıdalar verilir. Ve çocuklar gittikten sonra arkalarından su dökülür yağmurun yağması için.

Aşure Günü: Mart ayının üçüncü haftası aşure yapılarak 10 fakire dağıtılır.

Cemre: Üç tane cemre vardır. Sırasıyla biri 20 Şubat'ta havaya düşer, ikincisi 27 Şubat'ta suya düşer, üçüncüsü de 6 Mart'ta toprağa düşer.

Hıdırellez: Havaya cemre düştüğü gün 21 Şubat fırtınasının başladığı demdir. Çocuklar ellerindeki poşet ve torbaları gittikleri evin kapısına asarlar. Daha sonra saklanıp evin kapısını küçük taşlarla tıklatarak ev sahiplerinin açmasını sağlarlar. Ev sahibi torbayı fark edince içerisine şeker, para, kuruyemiş gibi şeyler koyar ve kapıyı kapatır. Toplanan erzak çocuklarca pay edilir.

Haç Çıkarmak: İleriki sayfalarda İsa Mesih'in tekrar dünyaya geleceği söylentisinin kökenini, Köse Geli Oyununda Kösenin ölüp tekrar dirilmesinden türediğini işleyeceğiz.

Metin AND Oyun ve Büğü kitabında bu takvimle ilgili şunu der: "Büyük İslam bilgini Ebu Reyhan Biruni'ye göre 26 Şubattan soğuk azalır ve sıcak günler başlar. En soğuklar da kışın sonunda kendini gösterir. Bu konuda bir söylenceye anıştırma yapar. Yaşlı bir kadın kışlıklarını çok erken çıkardığı için soğuktan ölmüş. Ayrıca bir başka söylenceye göre Harizm'de kış ayının on beşinci gecesine Mina gecesine denilmiştir. Bununla

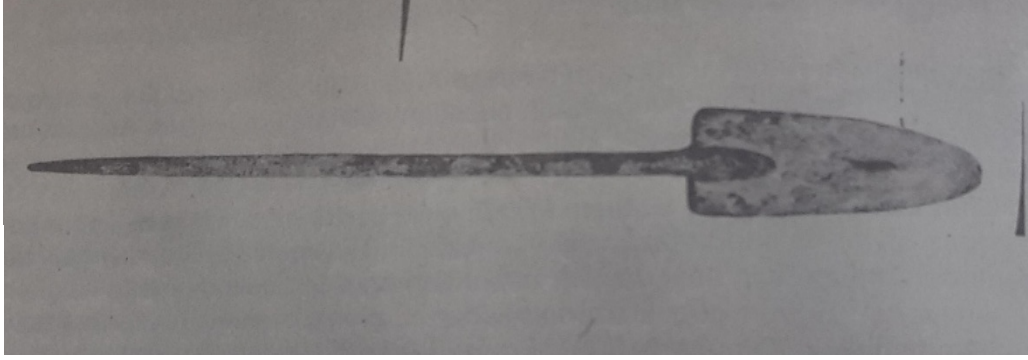
ilkbaharın başlangıcında içkili ve ipek bir giysi ile dışarıya çıkmış soylu bir kadın anılmaktadır. Kadın dışarıda uyumuş ve soğuktan ölmüş. Bugün unutulmamış, çünkü soğuk pek yamanmış. Ancak günümüzde bu tarih kış ortasına alınmış; bugün de, ondan önceki ve sonraki günler de Harizmliler duman yapıp, bu uğursuzluğu kovmaya çalışırlarmış, ayrıca kokusunun iyi geleceği inancı ile dışarıda yemek pişirirlermiş. Harizm'de günümüzde buna yaşlı kadının yedi değil, altı günü deniyor. İran'da yılın son gününe "yaşlı kadının mevsimi" adı veriliyor (And 2013, s. 324-325).

4.2.3 Köse Geli Oyunu, Dumuzi Kültü, Nevruz, Paskalya, Hamursuz, Hıdırellez ve Sporun Yeniden Yorumlanması

Eski Uyurca sözcükler: Oy, 1. Kamış, saz; 2. Oyuk, çukur. (Birinci anlamı eril organın metaforuna, ikincil anlamı dişil organın metaforuna ilişkin.) (Cıbıroğlu 2011, s.108).

Köse oyununun derinliklerine inildiğinde bu oyunun kavramsal olarak ana-tanrıça kültürünün tonlarını taşıdığını görülmüştür. Bu oyun kendinden sonra ortaya çıkacak olan bütün ayin, ritüel ve bayramları da etkilemiştir. Hatta değim yerindeyse bütün bu etkinliklerin prototipi veyahut ana doğuş kaynağıdır da denilebilir. Bu oyunun ilk hali olan köse, köse gelin kavramları kadın cinsel organı anlamında kullanılırken, ki halen halk arasında bu tabirler kullanılır, uygarlık tarihinin derinleşmesiyle Sümerler'de Dumuzi, Grekler'de Dionysos gibi eril formlar şeklinde form kazanmıştır. Bu durum doğal toplumda kadın dokusunun ön planda olduğunu gösterirken, gelişen uygarlıkla birlikte bu dokuyu gasp eden erkeğin kavramların içeriğini boşaltarak özellikle mitolojik ikna yöntemiyle kuramsallaştırdığını da göstermektedir.

Bu oyunlar yaşamı veren, yaşamın devamlılığını sağlayan baskın cinsin bir nevi cinsel organlarının kutsanış seremonileridir. Öyle ki kadının başat rol oynadığı dönemlerde gerek mimari yapı (otağ), gerek tarım aletleri (kürek), gerekse oyuncaklar (toplar) toplayıcılık merkezli; yuvarlak ve üçgen formunda yaşamı veren kadın şahsında, kadın cinsel organı üzerinden kuramsallaştırılmıştır. Bu yuvarlak doku demokrasinin tonlarını taşıdığı için aynı zamanda doğal toplumun ziyniyet yapısında hiyerarşinin olmadığını ip uçlarını vermektedir. Bu örneklerden Tanrı Nabu'nun Mar'ı Şekil 4.9'da gösterilmiştir.



(Tahran Müzesi).

Şekil 4.9. Yılan saplı bronz kürek Tanrı Nabu'nun Mar'ı. M.Ö. 8.yüzyıl

Küreğin, sabanın üçgen olma durumu kadın cinsel organı ile olan bağı göstermektedir. Bu durum yapılan birçok arkeolojik kazının ışında kadın cinsel organının kutsal bir hal aldığını ve 'Nik' (sonradan Nike olacaktır) olarak nitelendiğini göstermektedir. (Nik, üçgen şeklini temsil etmekle beraber Anadolu ve Mezopotamya'da halen bile işlerliğini koruyup halı ve kilim nakışlarında canlılığını sürdürmektedir.) Ayrıca İslamiyet'teki muska ile de çarpıcı bir şekilde bağ ve benzerliği vardır. Bu bağ ve benzerlik daha önceki sayfalarda da geçen cinsellik ve üremenin kutsal yönünü temsil etmektedir.

Uygarlığın gelişip kentleşme ve sınıflaşmanın doğmasıyla birlikte bu üçgen ve yuvarlak yapı yerini dikey dokuya bırakacaktır. Mimari yapısı zigurat ve piramit şeklinde hiyerarşinin ast-üst üretim merkezi olacak, erkek zihniyet yapısı ile birlikte gelişecek olan herşey artık penis şeklinde dikey bir form kazanacak ve bedeni tanıma-kendini tanıma yönünde geliştirilen kukla ve top gibi oyuncaklar yerini minyatür av aletlerine ve yarış kavramına bırakacaktır. Bu durum toplayıcılık ve avcılık arasındaki ayrışmanın da derin uçurumunu göstermektedir.

Konunun daha anlaşılır bir hal alması açısından köse ve dumuzi kavramlarının etimolojisini yapmak toplayıcılık-tarım kültürü ve avcı-çoban kültürü arasındaki çatışkı ve çelişkilere açıklık getirecektir.

Köse kavramı her ne kadar Türkçe'de kış mevsiminin bitkisizliği ve çıplaklığı anlamında sakalı çıkmayan köse anlamında kullanılsa da, Farsça'da kadın cinsel organı anlamına geldiği görülmüştür. Diğer Aryen dil gruplarında ise filolojik ve anlam benzerliği

açısından “kuz, kuze” kelimesiyle bağlantılıdır. Bu durum toplumsallaşmanın yaratımında toplayıcılık yapan ana-kadının doğanın (xweza) üreten / üreyen yönüyle bağıını göstermektedir.

Bu bilgiler bize gösteriyor ki Köse Oyununda hayvan kılığına girip önüne bir çubuk tutarak (erkeğin cinsel organını temsilen) ev ev dolaşıp baharın gelişini ve üremenin bereketin olacağını kutsayan oyuncular, geçmiş dönemde nik yani köse (kuz – kadının cinsel organı) ile bu oyunu oynamış ve üremeyi kutsamışlardır. Her ne kadar bu oyun içerik olarak değişmişse de ismini koruması doğal toplum kültürünün ne kadar köklü ve güçlü olduğunu göstermektedir. Bu oyunun ismi ile ilgili And’dan (2013, s. 326).

Yapılan alıntıya göre;

Köse oyunu ile ilgili ilginç bir anım var. 1997’de 11. Uluslararası Şiraz sanat Festivali çevresinde bir de Doğmaca Halk Komedyası Sempozyumu’na Köse Oyunu üzerine bir bildiri ile katılmışım. İngilizce verdiğim bu bildiriği İranlı bir kadın Farsça’ya çeviriyordu. Önce Köse sözcüğünün Farsça Kûse’den geldiğini söyledim. Ama her köse değişimde salonda gülüşmeler oluyordu. Çeviriyi yapan İranlı kibar bayan da kızarıyor bozariyor, çevirisinde bunu sürekli Kûse’ye değiştiriyordu. Konuşmam bittikten sonra İranlı tanıdıklarına sordum, sıkılıp yanıt vermediler. Sonra Farsça bilen bir Amerikalı dostuma sordum, meğer köse kadının cinsel organının adıymış.

Uygarlığın gelişmesiyle birlikte ise erilleşen tarih köse kavramı yerine Dumuzi ve Dionysos kavramlarını kullanmıştır. Sümerce bir kavram olan Du-muzi kelimesinin “du” kökü iki anlamına gelmekle birlikte bu kelime köküne eklenen “mozi-muzi” erkek cinsel organı anlamına gelmektedir. Grek uygarlığında bağ bozumu, phallus şeklinde geçen Dionysos Şenlikleri ise tanrı Dionysos adına yapılmaktadır. Dionysos’un en çarpıcı özelliklerinden biri androjen kimliğe ve tarımcı halklara dolayısıyla kadın kültüne yakın olmasıdır. Bu durum Dioynsos şenliklerinin köse oyunun tortularını da taşıdığını göstermektedir. Bu yüzden Dionysos’un, Zeus tarafından pek sevilmediği görülmüştür.

Tarihsel süreç içerisinde ilk ayrılmanın kadın ve erkek olarak gelişim seyri göstermesi haliyle çatışma ve çelişkilerinde kadın ve erkek yönlü gelişeceğini göstermektedir. Alinyazını incelemelerinde bu çatışma ve çelişkilerin büyük çoğunluğunun erkeğin babalık rolünü öğrenmesi ile ortaya çıktığı gözlemlenmiştir. İnsanlık geçmişten bugüne en çok aradığı ve arzu ettiği şeye yani “ölümsüzlüğe” üreyerek, kendi genlerini yarına

taşıyarak yakınlaşabilmiştir. Bu yönüyle kadın erkek arasındaki oynaşmadan gelen cinsel birleşimde başat figürün paradigmalarda etkin rol oynadığı gözlemlenmiştir. Ölümsüzlük otu uğruna denizler aşır büyük zorluklara göğüs geren Gılgamış'ın Tanrıça İştâr'ın evlilik teklifini kabul etmemesi de bundan kaynaklı olsa gerek.

Bu gelişmelerden sonra ağaç mı tohumdan çıktı, tohum mu ağaçtan? Tohum olmasa ağaç, ağaç olmasa tohum olur mu? gibi bir paradoksun, bir kör savaş döneminin kadın ve erkek arasında başlayacağı görülmektedir. Geçmiş bu yüzden önemlidir. Hem de çok önemlidir. Dolayısıyla insanlık tarihinin bu en eski çelişkisinin buradan yakalanıp yeniden başlatılması gerekmektedir. Daha güzel bir dünya için, daha sağlıklı çocuklar yetiştirmek için...

Yukarıdaki açıklamalardan da anlaşılacağı üzere ölümsüzlüğe yakın olmak kadın nezdinde doğurganlıkla erkek nezdinde ise döllemekle ilintilendirilmiştir. Bu doğrultuda "çocuk" nesne olarak kullanılmıştır. Çocuğa ideolojik ve fiziki zor uygulayarak ikna eden taraf tarihsel süreç içerisinde baskın rol oynamıştır. Kadın annelik rolünün bilincinde olduğu için baskın rol oynadığı dönemin bütün parametrelerini cinsel organı (köse) dolayısıyla annelik kurumu üzerinden inşa etmiştir. (Kadında bu rol toplumsal ve tarihsel değerler olmuştur). Erkeklerde ise gelişen babalık rolünün bilinci ve sistemleşen erillikle uygarlığın parametreleri kadını dölleyen erkek cinsel organı (mozi) ve babalık kurumu üzerinden inşa edilecektir. (Erkeklerde bu rol bireyci-rekabetçi ve an'a yüklenen değerler olmuştur).

'Anne' dili geriledikçe, erkek değnek göstergesini cinsel organıyla özdeşleştirdi ve değneği vücudunun doğal uzantısı, kendi cinsiyetinin göstergesi saydı: fiziksel saldırıyla, maddi silahla erkek cinselliğini birleştirdi; kadınları geri plana atmayı sağladı, sahiplik ona geçti. Devlet ortaya çıkınca, diğer erkekler içinde 'çoban' güçle birleştirilen bir erkek figür ve sürünün yöneticisi olarak, ayrıca deney ve bilgi birikimlerinden ötürü kral olmaya hak kazandı. Çobanın kutsal bir meslek olarak kabul edilmesi, Sümer ilahilerinde çobanın Tanrıça İnanna ile evlenip kral olmasıyla başlar. İnanna çoban esasını kime verirse o kral olur. İsa'nın insanların çobanı oluşuyla ve dünya krallığının müstakbel kralı olacağı ülküsüyle devam eder. Çoban esas kral esasıyla özdeş olur (Cıbroğlu 2011, s. 135).

Çoban ve tarımcı toplumların çelişkisinin insanın ilk cinayeti ve ilk kardeş katli gibi trajik bir mit olarak tarih sahnesine çıktığı görülmektedir. Tevrat'taki haliyle “Kain ile Habil”, Kur'an'da Habil ile Kabil olarak geçen bu mit Sümerlerde Dumuzi ile Enkidu arasında geçmektedir. Sümer mitolojisinde Enkidu (tarımcı) ile Dumuzi (çoban) Tanrıça İnanna'yı etkilemek için mesleklerinin hünerlerini anlatırlar. İnanna her ne kadar tarımcıdan (Enkidu) yana olsa da babası ve kardeşinin zoruyla Dumuzi'yi yani çobanı seçmek zorunda kalır. Bu durumu zorda olsa kabullenen Enkidu, Dumuzi ile uzlaşıyor ve öyle semavi dinlerin söz ettiği gibi bir kan dökme durumu da olmuyor. Bu mitos sosyolojik açıdan tahlil edildiğinde aslında eski devrin (tarım) kapanıp, yeni bir devrin (çoban) açıldığını göstermektedir. İnanna'nın kardeşinin zoruyla çobanı seçmesi artık avcı tonun başat olacağı ve hiyerarşik sınıflı zihniyete geçildiğinin, tarım devrinin ve toplumsal yönetimin artık vasat kalacağı ve hiyerarşinin başat rol oynayacağına göstergesidir. Bu durum aynı zamanda halkın yönetimde etkin rol oynadığı demokrasinin, demos (halk), krasi (yönetim) baskılanacağı ve yerine çobanlar tarafından güdülen bir halk anlayışının geleceğinin de habercisidir.

Du-muzi kültü ismini çobandan yani ilk devlet başkanı olan Dumuzi'den alarak bu kültürün içerik ve isminin değişimini de gerçekleştirmiştir. Bu gelişmelerden sonra yapılan bayram ritüel ve ayinlerde kadın cinsel organı yerine erkek cinsel organı kutsanmaya başlanmıştır. Bu analizler toplayıcı kültürün vasat kalacağını ve derinleşen avcılıkla birlikte yeni paradigmatik parametrelerin de çoban kültürü ile inşa edildiğini göstermiştir.

Efsaneye göre tanrı Dumuzi avlanmayı çok sevdiğinden ava çıkar ve yaraladığı bir domuz tarafından öldürülür. Fakat tanrı Dumuzi insanları bolluk ve bereketten mahrum bırakmamak için, her yıl yeniden dirilerek bütün canlılara üreme ve bereket sağladıktan sonra ölmektedir.

“İştar'ın İnişi” adlı efsanede Dumuzi'nin ölümünden sonra “gidip de dönülemeyen diyar” olarak bilinen yeraltı dünyasına inmiştir. İnanna'nın Akad karşılığı İştar, tanrıça olmasına karşın kocasını kurtarmak için yeraltına inmiştir. Tanrıça bilgelik tanrısı Enki ile kendisinin yerine birini getirmesi koşulu ile anlaşmış ve dışarı çıkmıştır. Gittiği yerlerde kendisinin yokluğundan dolayı herkesin yas tuttuğunu görür ve kimseyi yeraltına göndermeye kıyamaz. Bununla birlikte kurtardığı kocasının yanına gidince onun tahtında keyif sürdüğünü görünce öfkelenir, iblislere onu tekrar yeraltına götürmelerini emreder.

Daha sonra pişman olur ve yılın altı ayı kız kardeşi ile dönüşümlü olarak yeraltında bulunmasını sağlar. Böylece Dumuzi kış aylarında yarım yıl yeraltında kaldıktan sonra bahar aylarında yeryüzüne çıkar ve tekrar karısıyla birleşir. Bu dönemde ağaçlar yeşillenir, hayvanlar çoğalır, doğa uyanır ve bereketlenir. Gılgamış destanında Sümer krallarının Çoban Tanrısı Dumuzi'nin soyundan geldiğinden bahsedilmektedir. Dumuzi'ye Uruk kentinde İnanna'nın kocası olarak tapınılmakta hatta ilk Uruk kralı olduğuna inanılmaktaydı. Lağaş yakınlarında tapınılan tanrılaştırılan kahraman savaşçı Ama-Uşumgal-Ana'nın kültü sonradan Dumuzi ile birleştirilmiştir. Kuzey Mezopotamya takviminde aylardan birisi Dumuzi olarak adlandırılırken, Babil takviminin dördüncü ayı Du'uzu veya Dûzu, günümüz Arap ve Türk takvimlerinde ise **Temmuz ayı** bu tanrının adını taşımaktadır (Öztürk 2018).

Tanrı Dumuzi'nin özünde uygarlığı ve erkek egemen zihniyeti temsil eden avcılık ve çoban formu olduğu görülmüştür. Avcı ve çoban kültürün çelişkilerini anlatan bu mitte, kadının yaşam, doğurganlık ve üreme yönünün erkeğe mal edilmeye çalışıldığı ve Köse oyununun adının merkezi uygarlık bünyesinde eritilerek Dumuzi'ye (erkeklik organı) dönüştürüldüğünün ve yaşamın salt döle indirildiğinin gözlemleri yapılmıştır.

Toplayıcılık ve tarım yapan kadın doğa ile özdeşleşip doğanın özelliklerini kazanırken, kadın özellikle doğanın üretkenlik ve doğurganlık özelliğini kazanacaktır. Ve yaşamın sembolü olacaktır. Erkek ise avcılık nedeniyle şiddet yanı ağır basan bir karakter kazanacaktır. Erkeğin yaptığı avcılık rütüellerinin her ne kadar bereket ve üremeye bağı kurulmaya çalışılmış olsa da avcılığın daha çok ölüm yönlü olarak iktidar savaş ve rekabet ürettiği görülmüştür. Bu mitte görülen avcı Dumuzi'nin aynı yazılı tarihin ilk sporcusu olduğu gözlemlenmiştir. Akıbetinin de avcılık bir spor değildir diyen değerli insan topluluklarına karşın avcılığı meşrulaştıran ve savaş, ölüm ve rekabet üreten modern avcılara benzemesi ilgi çekici bulunmuştur.

Buradaki kadın erkek salt kadınların ya da salt erkeklerin yaşadığı toplum şeklinde algılanmamalı. Bugün içerisinde yaşadığımız toplum erkek egemen toplum ve kadınlı erkekli bir toplum. Neolitik dönemde de kadın ve erkek karışıktır. Baskın ton kadındır. Bu toplumda üreten değerlidir. Üreten erkek kadından üreten kadın erkek ten değerlidir anlayışının mevcut olduğu görülmüştür. Alanyazın çalışmaları doğrultusunda mevcut

paradigmatal dzenin spora bakış aısının avcılık ve lm ynl olduęu, doęal toplumun spora bakış aısının ise yařam ynl olduęu grlmřtir.

Kse oyunu birok medeniyette farklı isimler olarak gnmze kadar ulařmıřtır; İnanna ve Dumuzi, İřtar – Temmuz, Astarte – Baal, Kibele- Attis, İssis – Osiris, Afrodit – Adonis gibi. Deęiřik medeniyetler bu birleřmeyi her sene byk trenlerle kutlamıř, tapınaklarda ve meydanlarda parlak ayinler yapmıřlar, hayatın İnanna ile Dumuzi’yi memnun eden bu âyinler sayesinde devam edip bolluęun ve refahın artacaęına inanmıřlardır. Mezopotamya’dan Lbnan’a, Filistin’e, Suriye’ye ve Kıbrıs’a uzanan bu ayinlerin, birka bin sene sonra bazı farklılıklarla Roma İmparatorluęu’na kadar gittięi ve oradan da Hristiyanlıęa getięi grlmřtir.

Romalılar, bundan 2 bin 200 sene kadar nce eski bir Frigya inancını benimsemiř, Frigya’nın bereket tanrıçası Kibele ile bitki ve aęa tanrısı Attis iin her ilkbaharda parlak ayinler yapmaya bařlamıřlardı. Bu inan eski Mezopotamya inancının Őekil deęiřtirmiř hâli idi, Kibele aslında İnanna’nın, Attis de Dumuzi’nin isim deęiřtirmiř Őekillerinden ibaretti. Kibele’nin ayinler sırasında Frigya’da kz arabası ile tařınan heykeli Roma’da da asırlar boyunca bu Őekilde tařındı, daha sonra Őehrin merkezindeki zafer tapınaęına kondu, Frigya yolu ile Roma’ya kadar uzanan Smer tanrıçası İnanna bylece yeniden kutsallık kazandı ve Vens ismini aldı!

İnanna ile Dumuzi’nin macerası bu kadarla da kalmadı. Eski Mezopotamya sakinlerinin yeraltına inen tanrı Dumuzi iin yaptıkları ayinler Hristiyan dnyasında Hazreti İsa’nın armıha gerildikten sonra gkyzne ykselmesinin hatırasına dzenlenen ayinler, yani “Paskalya” hâlini aldı. Eski İnan dininde mevcut olan ve temeli yine Smer, eski Sâmi medeniyetleri, Bâbil ve Asur inanlarına uzanan gneř Tanrısı Mitra’nın her sene karanlık âleme gidip dnmesini temsil eden kutsal doęum inancı da zamanla Hristiyanlar’ın Noel’ine dnřti; Dumuzi’nin yine Hristiyan dnyasında “Paskalya” olarak kutlanan tekrar diriliři de Yahudilikte “Pesah”, yani “Hamursuz Bayramı” oldu.

Smerler’in ardından gelen btn medeniyetler, hayatın ilkbaharda yeniden canlanmasını temsil eden İnanna ve Dumuzi buluřmasının gnn kendi kullandıkları takvime gre belirlediler, 18 Mart ile 25 Nisan arasında deęiřen gnleri kabul ettiler ve o gnlerde

yaptıkları kutlamalara kendilerine göre isimler verdiler. Merasimler teferruatta farklı gibi görünseler de temelde hep aynı oldu.

İnanç ve kutlamalar şimdi Balkanlar'dan Hindistan'a uzanan geniş coğrafyada ve Aryen milletler arasında da devam ediyor ve kutlanan ilkbahar bayramına "Nevruz" deniyor. (Bardakçı 2015).

Köse oyununun bu noktada koalisyon bir işlevinin olduğu görülürken, Dumuzi kültürünün kuşaktan kuşağa geçerken eksilerek ve hakikatini parçalara ayırarak geçtiği görülmüştür. Özellikle eksilmenin bu kronolojide kadının silikleşme öyküsü olarak işlenmesi ilgi çekici bulunmuştur.

Dumuzi kültüründe yerin (toprak) kadını simgelemesi ve Dumuzi'nin kışın yer altına çekilmesi kadın tonlarının ağırlığını gösterirken, Hz. İsa'nın göğe yükselmesiyle bu durum tam tersine erkekleri temsil eden göğün işlevini ön plana çıkarmıştır. Bu örneklerden en barizi Hıdırellez kültüründe kadın ve erkeğin (İnanna- Dumuzi) yerine erkek ve erkeğin (Hızır ve İlyas'ın) buluşması bu kültürün yaratıcısı olan kadının tamamen tarih sahnesinden silindiğinin göstergesi olarak ön plana çıktığı görülmektedir.

Kadının zamanla oyun ve yaşam sahnesinden silikleştirildiğinin ilişkin bilgiler Tablo 4.1.'de sunulmaktadır.

Tablo 4.1. Kadının zamanla oyun ve yaşam sahnesinden silikleştirildiğinin tablosu

	Doğal Toplum	Hegemonik Sınıflı Toplum			
	Köse Oyunu	Dimuzi Kültü	Dianizus Kültü	Paskalya	Hıdırellez
Oyunun&Kültün Cinsiyeti	Dişil	Eril	Androjen	Eril	Eril
Baskın Karakter	Star (K)	Dimuzi(E) İnanna(K)	Androjen	İsa (E)	Hızır(E) İlyas(E)
Toplumsal Cinsiyet Roller	Kadının Köse'si (cinsel organı)	Erkeğin Mozisi (cinsel organı)	Tarımcı kültüre daha yakın olan dionisos Zeus tarafından aşağılanması.	Yeraltına inen Dimuzi İsa ile birlikte göğe çıkararak göğü erilleştirmiştir.	Kadın figürü ve semgolleri tamamen ortadan kalkar

4.2.4 Sporun Tarihsel Kökeni Toplayıcılık Mıdır? Yoksa Avcılık Mıdır?

Spor tarihi ve kuramının ağırlıklı olarak avcı kültür merkezli düşüncenin egemenliği altında olduğu gözlemlenmiştir. Toplayıcılık avcılıktan daha önce olmasına rağmen toplayıcı kültürün istisnasız hiçbir kaynakta geçmediği görülmüştür. Bütün merkezi uygarlık tarihleri avcılıkla beslenmekle birlikte; Avcı kültür tarihi ile sporun tarihi aynı mecrada ele alınmakta, göbek bağı gibi birbirine eklemlenmektedir. Eril avcılık tarihinin sporu koşullandırması onu kendi döl yatağına çekmesi ile sporun ontolojik gerçeği arasında çok ciddi bir fay hattının olduğu görülmektedir.

Doğal Toplumun toplayıcılık eksenli gelişen yarışsız rekabetsiz yaşam ve oyun anlayışı ile hegemonik sınıflı toplumun avcılık eksenli gelişen rekabet ve çekişme unsurları arasında bir tercih farkı olduğu görülmektedir. Hegemonik sınıflı toplumla birlikte her şeyin teolojik sistemin kozmolojik sisteme dönüşmesini, avcı iktidarın kurumlaşmasını amaç edindiği anlaşılmaktadır. Bu bulgular doğrultusunda yarışın temelini doğaya dayandırılması ve avcı kültürle beslenen bir spor anlayışının gün yüzüne çıkması gözlemlenmektedir.

Bilindiği gibi avcılık spor mudur değil midir? farazisi günümüzde en yoğun tartışılan konulardan biridir. Spor bilimciler, spor sosyologları, spor tarihçileri bilindiği gibi spor tarihini avcılıkla başlatmaktadır. Ama İnsanların büyük bir çoğunluğu hatta buna büyük bir sporcu kitlesi de dahildir, avcılığın spor olmadığını savunmaktadır. Bu durumun mevcut spor paradigmasının çelişkilerini ortaya koymakla birlikte eksik tarih anlayışından kaynaklı yeni bir spor alternatifinin gelişmesine de kapı araladığı görülmektedir. Bu noktada büyük bir kitlece savunulan; 'avcılık spor değildir' sorunsalına karşın mevcut sporun temelleri sarsılmakta ve avcılıktan daha eski olduğu bilimsel verilerle kanıtlanan toplayıcılık kültürünün sporun temeli olacağı yorumu ortaya çıkmaktadır.

Fr spore çiçeksiz bitkilerde tohum işlevi yapan zerre EYun spörâ tohum ekme, saçma < EYun speirö, spor- tohum ekmek, saçmak" sperm anlamındadır. (Nişanyan tarih yok).

Mevcut sistemde avcılığın daha çok ilk hareket formu olarak ön plana çıkarıldığı gözlemlenmiştir. Parametreleri savaş ve rekabet üzerine inşa edilen avcı erkek zihniyetin paradigması pozitivist bilimle ve de biyomekaniğin esas aldığı Newtoncu klasik hareket

bilinciyle de pekiştirilerek rekabet ve savaş menşeli spor anlayışının tohumlarının atıldığı dikkat çekici bulunmuştur. Bunun aksine bu çalışmada ortaya konan sporun yeni paradigmasında alternatif alınacak olan metot avcılıktan daha önce var olduğu bilimsel verilerle desteklenen ve avcılığın çekişme ve rekabet yönlerinin aksine daha ağır basacak olan toplayıcılık ve toplayıcılığın rekabetsiz ve karşılıklı yardımlaşma anlayışı olmuştur.

4.2.5 Nika Devriminden Nike Devrine Geçiş

Bizans tarihinde “Nika Devrimi” olarak bilinen olay, egemen oligarşilerin maviler ve yeşiller takımları kanalıyla halkı ellerinde oynatırlarken ipleri elden kaçırmaları üzerine patlak verdi. Yeşiller ile mavilerin, yandaşlarının aralarındaki kavgaya son verip, birleşerek düzene karşı çıkmalarıyla gelişti. Gene takımlar ve yandaşlar arası bir kavgada (532)de araya girerek kavgaya son vermeye çalışan kolluk güçleri, her iki yana da her zamankinden sert davrandı. Buna gösterilen ortak tepki, yandaşların güçlerini birleştirerek kolluk güçlerine karşı çıkmalarına vardı. Birleşen direnişçiler, (Bastille baskınındakine benzer biçimde) zindanları basıp önderlerini kurtardılar.

Daha sonra saraya yürüyen halk, imparatorun değişmesini istedi. İmparator Justinianos çekilme noktasına varmışken (halk kökenli!) Theodora ağırlığını, “ayak takımı” isteklerine boyun eğilmemesinden yana koydu. Halk kolluk güçlerini yenip dağıttıktan sonra hipodromda toplanmıştı. “Yaşasın yoksulların koruyucusu Maviler ile Yeşiller” diye slogan atmaktayken, imparatorluğun bir komutanı (Narses) gelip, sözcüleriyle görüşme istedi. Amacı, (sözde) bir uzlaşmaya varmaktı. Aslında onları (gene renklerine göre?) bölmek ve oyalamak için gönderilmişti. Öteki komutan (Belisarius) dağılan kolluk güçlerini toplayıp stadyuma baskın yaptı. Her iki takımdan 30 bin kişiyi kılıçtan geçirtti.

Tarihçilerin bu girişime Nika Devrimi demelerinin nedeni, halkın zafer tanrıçasının adını “nika”, “nika” diye haykırmalarıydı. Bununla, zafer kazanılana kadar savaşacaklarını duyurmak istemişlerdi. (AnaBritannica, imzalı “Bizans İmparatorluğu girdisi). Bu ad (tarihin acı bir cilvesiyle denir). Çağdaş olimpiyatlarda yarışmacıların birçoğuna giydirilerek gazetelerde ve televizyonlarda reklamı yapılan (zafer tanrıçasının kırılan kanatlarından birini logosu olarak alan) bir spor ayakkabı ve giysi markası olacaktır. (Cashmore 1988: Aktaran: Şenel 2008, s. 31).

Burada özellikle üzerinde durulması gereken nokta Nik'a yani zafer tanrıçası ile neolitik dönem de üreme ve bereketi sembolen kadın cinsel organına verilen "Nik" sembolünün çarpıcı benzerliğidir. Kuşkusuz tarihin ana doğuş noktasında İnanna ve Dumuzi nasıl ki kültürden kültüre isim değişerek günümüze kadar ulaşmış ve batı uygarlığının atası sayılan Grekler'e Afrodit ve Adonis olarak geçmişse, Nik sembolü de aynı şekilde Grek uygarlığına Nika şeklinde zafer tanrıçası olarak geçmiştir.

Roma mitolojisinde Victoria olarak bilinen bu tanrıça ezilenlerin zafer göstergesi olarak kullandıkları "zafer işareti" sembolünün de yaratıcısıdır. Öyle ki bugün kullanılan zafer işareti Tanrıça Victoria'nın baş harfi olan "V" den gelmiştir.

Ayrıca dünyaca ünlü Nike markası ile Zafer Tanrıçası Nika arasındaki benzerlikte birçok kimsenin gözüne çarpmaktadır. Bu benzerlik ilk etapta tesadüf gibi görünse de Nike markasının bu ismi alması tesadüfi değildir.

Nike'nin kurucusu Phil Knight, Batı uygarlığının atası olarak kabullenilen Grek mitolojisini yüceltmek gibi bir ülküsü olduğundan dolayı Nika Tanrıçasını seçmiştir.

Görüldüğü gibi yazılı tarih kelimelerin anlamını boşaltmakla kalmamış, doğal toplumun sembol ve simgelerini de dejenere ederek markalaştırmış ve para babalarına sermaye kaynağı olmasını sağlamıştır.

4.3. YÖNTEM HAKİKAT VE DİN

Arapça din sözcüğü Orta Farsça (Pehlevice veya Partça) *dēn* sözcüğünden alıntıdır. Bu sözcük Avesta (Zend) dilinde *daenā-* "a.a., özellikle Ahuramazda veya Zerdüşt dini" sözcüğünden alıntıdır. Zerdüştlük patentli görünen bu kavramın ana-tanrıça tonlarının başat olduğu neolitik tarım devriminden "dé,da" anlamında "anne" den türediğini görebilmekteyiz. Öyle ki İngilizce ve Fransızca tarikat kavramının gerek dönemin ruhu olan toplumsallığı ve de gerekse tarım ile olan bağı bu durum hakkında ipucu verir niteliktedir:

İngilizce *cult* "mezhep, tarikat" veya Fransızca *culte* "ibadet usulü, dini töre ve törenler" sözcüğünden alıntıdır. Bu sözcük Latince *cultus* "işleme, ekip biçme" sözcüğünden evrilmiştir. Latince sözcük Latince *colere, cult-* "toprağı işlemek, ekip biçmek" fiilinden türetilmiştir (Etimoloji Türkçe, tarih yok).

Latince religion-iman, ibadet anlamında kullanılan bu sözcük Arapça'da önceleri tarikat-yol anlamında kullanılmışsa da, zamanla yerini din kelimesine bırakmıştır. Öyle ki din kelimesinin genel olarak dillerdeki ortak ifadesi “yol” “ol” anlamında buluşur demek yerinde olacaktır. Dinin de en eski kökeninin neolitik tarım devrimi ile toplumsallığa ve sonradan geliyecek olan tanrısallığa hol, holik (evcilik) oyunu ile “yol”, “ol” göstermesi, “hol” ve “ol” kelimelerinin de büyük ihtimal ile bağının buradan geldiğini göstermektedir.

Gelişen tarım devrimi ile ana-kadının kullanacağı (hol-holik) evcilik oyun yöntemi yerleşik hayata geçiş ve ilk toplumsallaşmanın başlamasına “yol” göstermiştir demek gerçeğe en yakın yorum olabilir. Ayrıca hol kökünden türeyen hokey ve futbol oyunlarının da yöntem ve yol noktasında bu yoruma yeşil ışık yaktığı aşıkardır. Ağrı'nın Diyadin ilçesine bağlı Yukarı Kardeşli Köyünde oynanan futbol oyununa “hol” denmesi, ve bu oyunun bir top oyunu olması dolayısıyla doğal toplumda ve onun tortuları olan köy toplumlarında oynanması her ne kadar günümüzde büyük oranda işlevini yitirmiş olsa da, üreme yönlü bir oyun olarak karşımıza çıkması bu savı kuvvetlendirir.

Öyle ki ilk yöntemsel çıkış olduğu bulgularla ortaya konan oyun metodunun bu süreçte yerleşik hayata geçişin mimari kodlarını taşıması (Holik-evcilik - bkzn: seksek oyunu), yerleşik yaşama holik ev anlamında ışık tutması: yol, tarikat anlamında toplumsallaşma ve tanrısallık ile olan bağ ve iç içeliğini gösterir.

Oyunun mitleşmesi ve mitolojinin dinleşmesi dogmalaşmayı doğuracaktır. Dolayısıyla din ve spor arasındaki en önemli benzerliklerden biri olan holiganizm ve fanatizm kavramlarının doğuşu da dogmalaşan dinin ve dinleşen sporun sonucu olarak ortaya çıkacaktır. Öyle ki oyundan sapan dinsel yöntemin ve avcı çoban kültürün meşru çocuğu olan rekabete dayalı sporun derinleşecek olan kurt ve kuzu diyalektiği, doğal toplum ritüellerinin yarış ve rekabet ile beden bulmuş yeni ve sapan formunun hali olduğu görülmektedir. Doğal toplumda yapılan bu ritüeller daha çok tanrısallık formunda toplumsallığı kutsarken, uygarlıkla birlikte fiziken birinin diğerini alt edip parçalara ayıran gladyatör dövüşlerinden ruhen ve mental olarak birinin diğerini mağlup eden spor yarışlarına dönüşmüştür. Daha çok ibadet edenin cennetin en güzel yerini kapacağı söylemiyle dinde derinleşen ibadet yarışları da mevcut sistemden nasibini alacak ve kurt

kuzu ikilemi yerini tanrı kul ideolojisine bırakacaktır. Ritüel ve spor arasındaki bağ ve benzerliği aydınlatmak açısından bir örnek verilecek olduğunda;

Zaman zaman televizyonlarda da gördüğümüz ilkel dinsel bir ayini zihnimizde canlandırmaya çalışalım. Öncelikli olarak ayini, töreni, ritüeli yönetecek bir din adamına ihtiyacımız olacaktır. Sonrasında ise herhangi bir sıralamaya bakılmaksızın; ayine, törene katılacak olan insanlara, din adamı ve ayine katılanlar için belli birtakım kıyafetlere, belli birtakım sopalara, davullara, tamamlara, belirli tonlamalarda söylenecek kelimelere, bedeni boyamak için boyalara -belki de ateşte yanan bir odundan kalan is-, belli bazı sembollere (kutsallığına inanılan bir hayvan; belki bir kedi, belki köpek veya kuş), danslara, tapınma hareketlerine rastlayacağız. Bir ayin için gerekli olan bu unsurlar, genel olarak aklımıza sporu özellikle de futbolu getirmektedir.

Broomberger yapmış olduğu çalışmasında, bir ayin veya tören ile futbol maçı arasında yedi özellik ortaya koymuştur. Öncelikle gerek ayin veya tören gerekse futbol oyunu, belirli bir mekânda (alanda) gerçekleşmektedir ve bu alan bir takım kutsal özellikleri içermektedir. (Sahalardaki duygusallık; ağlayanlar, sevinenler, şaşırınlar vb.). İkinci olarak oyunu izleyenler, tıpkı ayin ve törenlerde olduğu gibi güce bağlıdır. Sonrasında ayin ve törenlerde olduğu gibi, oyun belirli zamanlarda ve belirli saatlerde oynanmaktadır. Dördüncüsü ise görev dağılımının, adeta ayin ve törensel bir şekilde yapılmasıdır. Zaman zaman özel olarak formalarını giyen, yüzlerini boyayan taraftarlar, kendilerini oyuna kaptırmakta ve neredeyse bir ayinin törenin içerisindeymiş izlenimi vermektedirler. Beşinci özellik ise tıpkı ayin ve törenlerde olduğu gibi futbolunda küresel / evrensel bir seviyeye sahip olmasıdır. Altıncı özellik ise bir oyununda tıpkı ayin ve törende olduğu gibi belli bir sıralamasının, kurallarının bulunmasıdır. Örneğin futbolda maç öncesi hazırlıklar, ısınma evresi, futbolcuların sahaya girmesi, oyunun belirli kurallar dahilinde gerçekleştirilmesi gibi sıralama ve kurallar dizgisi söz konusudur. Son olarak ise futbol maçının, birbirlerini hiç tanımayan bireyleri ortak amaçlar, kimlikler oluşturmak amacıyla bir araya getirmesidir.’ Böylece ritüelin veya törenin temel amaçlarından birisi olan ortak şuurun ortaya çıkması veya geliştirilmesi sağlanmış olmaktadır. (Broomberger 1995: Aktaran: Dever 2017, s. 59-60).

Doğal toplumda ve büyük oranda ahlak aşınmasına uğrasa da günümüzde ayin, ibadet ve ritüellerin gerçekleştiği alanların yardımlaşma amaçlı olduğu ve hediyeleşme, armağan

gibi kültür tonlarını taşıdığı görülürken, uygarlıkla birlikte cami yapma yarışlarının fakirin ön saflarda zengine yer verme sahnelerinin ve ibadet etmeyi sadece Cuma namazlarından ibaret bilen müteahhitlerin ağır tonları görülmektedir. Zaten mevcut düzen dahilinde spor ve ritüel analogisinin en iyi örnek bulmuş hali sadece Cuma namazları kılan din fanatiği müteahhitler ve sporu savaş alanından ibaret bilen holiganlar olarak karşımıza çıkmaktadır.

Her ne kadar günümüzde namazın sosyolojik tahlilini beden eğitimi veyahut spor olarak açıklayan alimler olsa da karşı cenapta bu söylemlere aşırı derece de karşı çıkıp kızan bir grubun olduğu da gözden kaçmamıştır. 3 büyük din bu durumu Namaz ile sağlarken, Budistler Yoga ile Peter Kelder'de Tibet'in 5 hareketi olarak yapmışlardır.

Omuzların hareketi birinci kaburga kemiklerini yükselttiği için, göğüs boşluğunu genişletir ve nefes alma, verme hareketlerinin kuvvetini artırır. Buna esnetme (stretching) da diyebiliriz. Müslümanlık inancında insanlar dini vecibelerini yerine getirirken, örneğin, beş vakit düzenli ve sürekli kılınan namazda bütün bu hareketlerde yapılmaktadır. Bu ise bir taşla iki kuş vurma gibi karlıdır. Müslümanlar hem inancını yaşıyor, hem de günlük gerekli olan esnetme aktivitelerini uygulamış oluyorlar. Buna misal sporcu ve spor (insanlarıdır) ki günlük egzersizlerini öyle veya böyle icra etmiyorlar mı? (İşler 2012).

Beden hareketlerinden spor endüstrisine dönüşen ideoloji ile Boca juniors taraftarlarının stadlarının girişine yazdığı: Dinimiz boca, mabedimiz bombeo, tanrımız maradona sözleri de spor ve dinin aldığı yeni formu göğöstermektedir.

1987 dünya kupasında poz veren Maradona'nın formasında "uyuşturucuya hayır" yazılıyken, Platini'nin formasında ise "yolsuzluklara hayır" yazılıydı. Sonuç Maradona uyuşturucu bağımlısı oldu. Platini ise yolsuzluktan göz altına alındı.

Fransızca *fanatique* "asabi, din ve parti gayretiyle gözü dönmüş", Latince *fanaticus* "tapınağa ait olan, 'tanrı çarpmış', cezbeye tutulmuş" anlamındaki fanatik sözcüğü de holiganizm kelimesi de günümüzde İngiltere ideolojik hegemonyası altında eski anlamından tamamı ile uzaklaştırılarak yeni bir form kazanmıştır. Aslında 'hol' kökenli olan bu kelime kadar toplumsallığın yapısını anlatan güzel bir terim yoktur. Ama ne yazık ki toplum geçmişten kopuk salt anı yaşadığı için Avrupa Hint dillerinde hol kökünün bütünlük, sağlık gibi anlamlar taşıdığını bilmemektedir. Hol kelimesi kök olarak geldiği

kelimelerin başına bütünlük anlamı katmaktadır. Örneğin; hol-istik, hol-ding gibi... Mezopotamya da oynanan ve yerleşik yaşama geçişle bire-bir bağı olan holik (evcilik) oyunu da ev ve topluluk manası içermektedir. Diğer bir oyun ise futboldur.

4.4 YÖNTEM HAKİKAT VE FELSEFE

Oyun, Mitoloji, Din, Felsefe, Bilim... Oyunun bilimi, oyunun felsefesi, oyunun dini, oyunun mitolojisi olduğu gibi. Mitolojinin oyunu, dinin oyunu, felsefenin oyunu, bilimin oyunu vardır.

Bilgelik doğayı anlamlandırma sonucu doğa ile ilişkiye geçen kadının tarımı icat etmesi ile sistemleştiği doğal toplumca kanıtlanmış durumdadır. Bu icatlar tarım ve hayvancılığın gelişmesiyle ortaya çıkmış olup, Sümer mitolojisinde 104 me olarak literatüre geçmiştir. 104 me kadının evcilleştirdiği hayvanlar ve daha birçok icadın ortak kodda bileşmesidir olayıdır. İlk toplumsallaşan insan için hayvanın evcilleştirilmesi büyük bir icattır. Kedinin miyav sesi, koyunun ve kuzunun melemesi ineğin “mö” sesi kadının icatlar bileşkesi olarak 104 me de beden bulmuştur (Cıbıroğlu 2017).

Burada dikkat çeken bir diğer nokta ise sesin ve sözün hükmüdür. Doğal toplumda bu durum “söz ağızdan bir kere çıkar”, “söz verdin mi tutman gerek” şeklinde karşımıza çıkarken, ki halk dilin de halen bile yaygınca kullanılmaktadır. Modern toplumda “söz uçar yazı kalır” denilerek sözün hükmü bitirilmeye çalışılmış ve doğal toplumun bu mirası yok edilmek istenmiştir. Mevcut sistemin tarihi yazı ile başlatmak istemesi bu durumun nedenini de ifşa eder niteliktedir. Doğal toplumda tarımın bulunması, hayvanların evcilleştirilmesi gibi büyük icatlar oyun şeklinde (özellikle evcilik oyunu) karşımıza çıkarken, kadının geliştireceği alternatif tıp, ebelik gibi kurumlarda adeta doğanın sergilediği oyun içerisinde en üst aşamaya gelen bir oyuncunun ustalığını göstermektedir (Tanrıça). Doğanın dilini çözen kadının bu dili hiyerogliflere ve kodlarla oyunlara döktüğü ilgi çekici bulunmuştur. Öyle ki Dama, Seksek, Satranç... Ve daha birçok oyundan anlaşılacağı gibi.

Bir çocuk nasıl ki oyun oynayarak bilgelik kazanıp hayata ön hazırlık yapıyorsa, kadınlarda insanlığın bebeklik ve çocukluk çağı denilebilen doğal toplum sürecinde oyunlarla bu bilgelik vasfına ulaşmışlar ve çocuk şahsında bütün insanlığı oyun metoduyla eğitip büyütmüşlerdir. Öyle ki günümüzde “Science” yani bilim kelimesinin kökenine baktığımız zaman ‘zen-din,’ ‘zen-dik’ ve günümüzde de yaygınca kullanılan

“zındık” kelimesiyle yani “kadın dini üzerine olan” anlamı kadının bilgelik ve felsefe ile olan bağının derinliğini göstermektedir.

Bu yönüyle felsefe tarihini Tanrıça İştâr’la başlatmak gerçeğe daha saygılı sosyolojik bir cevap olacaktır. Doğal toplumun bilgeleri (Hak-Anaları) ilk terzi unvanıyla felsefenin babası olma sıfatını taşıyan Terzi Hermes’in diğer adıyla Hz. İdris’in mesleğini yani fozofluğu icat etmişlerdir. Kaynakça olarak Yıldız Cıbroğlu’nun İdris’in / İstar – İştâr isminden devşirildiği yorumu örnek olarak verilebilir. Bu söyleme çeşitli mecralardan verilen cevap her ne kadar elbise olarak değil manevi açıdan ruhun, kişiliğin dikiş tutturulması sonucu İdris’e-Hermes’e verildiği söylene de terziliğin bir kadın mesleği olduğu apaçık ortadadır. Onun için Sümer örneğine muhteşem orijinal kaynak demenin doğru olduğu arkeolojik verilerle kanıtlanmıştır. Hiçbir versiyon, türev orijinali kadar çekici ve etkileyici olamaz.

Giyim tanrıçası vardır Sümer’de, giyim tanrısı yoktur. Ancak daha sonra birçok örnekte görüldüğü gibi kadın buluşu olan terzilik bir erkek kahramana İdris peygambere aitmiş gibi gösterilmiştir. İdris adı da İstar-İştâr adıyla bağlantı içindedir. Adlar yazının olmadığı dönemde kimlik kartı işlevi gördüğü, dokumacı tanrıçadan yola çıkarak ‘dokumacıyı’ da gösterdiği için dokuma ve dokumacılıkla ilişkili isimler sonradan ortaya çıkan erkek kahramanlara da verildi. Arkeolojik verilere baktığımızda da her coğrafyada kuşkuyla yer bırakmaksızın dokuma önce kadınların üstündedir. Giyinen önce kadındır. İlk bikini Çatalhöyük’teki tanrıçanın üzerindedir. (İ.Ö 6. 7. Binyıl arası). Örtüleri meydana çıkaran odur. Örtü sözcüğü tanrıçanın adından yapıldığı için örtmek anlamına gelen sözcük de haliyle onun adından türeyecektir. Sami dili bükümlü bir dil olduğu için sözcükler birbirini ve hepsi de merkezdeki tanrıçanın adını göstermektedir. Sözcükler arasında bu durum adeta bir bağdır, tanrıça inancındaki ‘yaşam ipinin dile yansması’ gibidir. Mezopotamya’da binlerce yıl hüküm süren tanrıça İştâr ve türevlerinin etkisi dünya kültür dili üzerinde çok güçlü etkiler yapmıştır. (Cıbroğlu 2017, s. 101)

Kadın doğal toplumda hem yeryüzü hem de gökyüzü ile anılırken hegemonik sınıflı zihniyetle birlikte gökyüzünden tamamen soyutlanıp yeryüzüne, doğaya indirgenecektir. Doğaya salt mekanik bir robot gözüyle bakan pozitivist bilim özne nesne ayrımı yaparak iliklerine kadar doğayı (kadını) sömürürken kullanacağı hakikat yöntemlerinden biri de felsefe yöntemi olacaktır. Francis Bacon ve idolleri, Rene Descartesin özne-nesne ayrımı

ve ideleri, Kant'ın Kartezyenci anlayışı ve Newtoncu paradigma bu duruma örnek kabilinde gösterilebilir.

Sömürünün bir diğer örneği de doğal toplumda tanrıça olarak anılan ay'ın, avcı zihniyetle ay dede olarak dejenere edilmesidir. Bu eril bakış açısıyla okullarda çekirdekten küçük çocuklara şarkı ve tekerleme olarak empoze edilen kıta şöyledir;

*Ay dede ay dede senin evin neredede
Hep yakın ol bize yıldız kalsın geride
Her gece gökyüzü kapkaranlık oluyor
Dağlara kırlara bir sessizlik doluyor...*

Avcı-çoban sistemle birlikte gelişecek olan bilgelik ve oyun diğer başlıklarda da gördüğümüz gibi müsabakasal bir hal alacak ve bilgi yarışlarına dönüşecektir. Mezopotamya ve Anadolu'da geçen Keloğlan'ın Ay kızı alması için padişahın sorduğu sorular örnek olarak verilebilir. Bu örnekten de anlaşılacağı üzere doğal toplumda bilgeliği temsil eden Ay tanrıçası eril avcı zihniyetle birlikte prenses olmuş ve üzerine yarışılacak mülki bir metaya dönüştürülmüştür.

Mitoloji ve dini, dini ve felsefeyi, felsefeyi ve bilimi birbirine bağlayan genel etken, bir oyun olan bilmecelerdir (sorular). Oyun ilk başta en genel yöntem iken zamanla küçük bir çocuk gibi kalacak ve mitolojiden dine dinden felsefeye felsefeden bilime doğru gelişimin olmasını besleyecek ve ne onlar olacak ne de onlardan bağımsız olacaktır. Oyun parça parça bütün yöntem kalıplarında varlığını sürdürecektir ama zaman ve varlığın oluş sürecinde de özünü koruyacaktır. Evrenin yaratılması sorunu, insan zihninin en öncelikli meşguliyetlerinden biri olmuştur. *Deneysel çocuk psikolojisi, altı yaşında bir çocuk tarafından sorulan soruların çoğunun genellikle evrenin yaratılışına ilişkin olduğunu göstermektedir: yeri ve göğü kim yarattı? Dünya bir öküzün boynuzu üzerinde midir?* gibi doğayı çevresini ve kendini tanımlamaya yöneliktir. Bu durum da aklımıza bilmeceleri getirmekle beraber oyunun felsefe yönünü de ifşa etmektedir. Öyle ki Mitoloji ile din arasındaki geçiş tahlil edildiğinde bu durumun bilmecelerle gerçekleştiği görülmektedir. Aynı durum sadece isim değiştiren ama öz olarak aynı olan felsefe ve bilim içinde geçerlidir. Değişen sadece soru kalıpları (bilmeceler) olmuştur.

İnsanın doğayı tanıma evresi kendinin küçük bir dünya olduğunu öğrenmesi sonucu yaşamını daha anlamsal kılmasıyla sonuçlanmıştır. Öyle ki Mezopotamya ve Anadolu'da

yeni doğan çocukların erişkinlik törenleri buna örnektir. Çocuğun doğum zamanı dünyanın oluşumunu gösterirken, yavaş yavaş kendine gelip az uyumaya başlaması dünyanın lav ve soğuma dönemlerinden kurtulup 3 saat yerine 22 saat gündüz olmasını gösterir.

Çocuğun dişi çıktığı zaman yapılan denîdiran törenleri bu küçük dünyanın gelişimini törenler yani küçük oyunlar şeklinde kutlandığını göstermektedir. Danû, denî; yörede sîtil denilen büyük kazanlarda haşlanan buğdaya denir. Küçük çocuğun dişi çıktığı zaman, çocuğun ailesi denî yapar ve çocuklar ile yetim ailelere dağıtır. Her ne kadar denî diran geleneksel bir durum ise de, bu gelenek 6 yaşına kadar dünyanın her yerinde aynı dili konuşan çocuk ırkı için vazgeçilmez bir oyun alanıdır. Hayat gibi ritüelleşen bir oyunda denilebilir

Her filozofun farklı bir yöntemle; faydacılık, rasyonellik, empirizm, pozitivizm, realizm gibi öze ulaşma çabaları bir tiyatro yansıması olan yaşamı daha iyi yaşamaktan-oynamaktan gelmiştir. Bu noktada bütün filozofların hakikati parça parça ele alıp küçük doğrularla hakikati bulmaya çalıştığı gözlemlenmiştir.

Burada oyun ve yaşam arasında hakikat ve doğru gibi bir benzerlik öne çıkmaktadır. Nasıl ki her doğru hakikat değilse bu da hakikatin bütün olmasından geliyorsa her oyunda hayat değildir. Ama hayat bir oyundur. Bu da hayatın oyun ile olan iç içeliğini gösterir. Bu durum doğal toplumda oyunların parça bütün ilişkisi olarak karşımıza çıkarken, uygarlıkla birlikte tek doğrunun hakikati olarak karşımıza çıkacaktır.

Bilimin en bariz yöntem sıkıntılarında biri de budur; “Parça bütün ilişkisini kopuk ele almak.” Bu doğrultuda felsefe ve oyunu dolayısıyla mitolojiyi kesin bir çizgi ile birbirinden ayırmaktır. Bu noktada Sümer’e orijinal diğer kaynaklara türev, versiyon olarak bakmak hakikatin bütünlüğü açısından doğruluk payı güçlü olan bir yaklaşım olacaktır. Sümerlere göre başlangıçta uçsuz bucaksız su vardır. Bu sudan tanrı An (gök) ile Tanrı Ki (Toprak, yeryüzü) doğar. Onların bu birleşmesinden Enlil (hava) meydana gelir. Felsefe de ise varlığın başlangıcını Thales’in “su” ile, Herakleitos’un “ateş” ile Anaksimenes’in ise “hava” ile başlattığını görmek, felsefe ve mitolojinin holistik ve simbiyotik eklektiğini göstermektedir.

Sporun yaşamla yaşamın suyla bağ ve diyalektiğini çözen Bruce Lee’den örnek vermek batının nesnel doğunun ise öznel spor bakışımına en iyi örnek olacaktır; *Zihnini boşalt.*

Su gibi formsuz, şekilsiz ol. Şimdi, suyu bir bardağa doldurursan, su bardak olur. Onu çay demliğine doldur, o zaman su çay demliği olur. Bak, su akar, yayılır, damlar ya da parçalanır. Su gibi ol dostum. Diyen Bruce Lee Ortadoğu bilgelik ekolünün hakikat, ve sporsal bakış açısını en yalın haliyle göstermektedir.

Suyun bütün renkleri kendinde taşıdığı için rengi bilinmez. Bütün tatları barındırdığı için tadı bilinmez. Su olmak bütün tatları ve renkleri kendinde var etmektir. Bütün felsefelerin temelini oluşturan kendini bil teoremini iyi bilen uzak doğu dövüş sanatları; nasıl ki insan kendini bilirse birer birer hücrelerini bilmek zorunda değildir, bütün tatlar ve renkleri bilmek için de böyle bir çabaya ihtiyaç kalmadığını düşünmüştür. Suyu gördüğün zaman elementlerini göremezsin, elementleri görünce bu sefer suyu göremezsin. Hidrojen yanıcıdır. Oksijen ise yakıcı. Ama su ne yanar ne de yakar. Ateşi kendi içinde taşır. Dolayısıyla dışardaki ateşi söndürür.

Spor ve felsefe arasındaki bağın teorik çerçevesini ve pratiğini uygulayan şüphesiz uzak doğu kültürüdür denilebilir. Bunun en iyi örneğini Usta İp Man olarak vermek yerinde olacaktır. Usta İp, sokakta çamaşır asarken saldırıya uğraması sonucu bir kadının savunma amaçlı geliştirdiği dövüş tekniği olan Win Chun Dövüş geleneği üzerine yoğunlaşmış ve bu tekniği daha da geliştirerek dünya çapında bir ün yakalamasını sağlamıştır.

Bu dövüş sitilinin bir kadın yaratımı olması Usta İpman'ın birçok rakibi tarafından onu kıskırtmak için kullanılmış ve Usta İp bu yönüyle küçük görülmüştür. Ama herşeye rağmen erkeğin ateş, kadının ise su ile yapılan analogisinde rakipleri İp Man'a sürekli yenilmişlerdir. Özellikle İp Man iki filminde İp Man'ın Batılı boksör Dragon'u mağlup etmesi, çamaşırını asarken saldırıya uğrayan kadının ve 21.yy'ın şafağında sökmekte olan toplayıcılığın avcılık karşısında yeniden dirileceğinin de öyküsüdür aynı zamanda.

Günümüzde mevcut merkezi hegemonik gücün yöntem dayatmaları Usta İp Man döneminde de gerçekleşmiş, batı kültürü spor mecrasında kendinden binlerce yıl eski olan Doğu şahsında Çin dövüş geleneğini küçümseyerek, boks sporunun üstünlüğünü kanıtlamaya çalışmıştır. Bunun en iyi örneğini İp Man 2 ve özellikle İp Man 4 filminde görebilmekteyiz. Avcı sistemde her şeyi yarış ve savaş endeksli düşünen eril zihniyete karşı Çin'in ve Çin dövüş sanatlarının savunma amaçlı yapısı ve anaç dokusu Neolitik Kültürün derin yapı ve kökleriyle ilgilidir yine.

Usta İp Man'ın ardından öğrencisi olan Bruce Lee Win Chun'u miras olarak alıp Ket Kune Do olarak geliştirecek ve Çin dövüş sanatlarının gizemini Çin'in sınırları dışına çıkarıp Dünya sınırlarına taşıracaktı. Lee Çin dövüş sanatlarını dünyaya tanıtmak için birçok film çekecek aynı zamanda doğu-batı sentezi kabilinde Kicboks sporunu da geliştirecektir. Farklılıkları ve dinamizmi hiçbir zaman kabul etmeyip mevcut sınırların dışına çıkan herkesi uyumsuz olarak yaftalayan dünya sistemi böyle bir yeteneği de hazmedemediği görülmektedir. Le'nin genç yaştaki şaibeli ölümü de dünya düzeninin maskesini düşürür durumdadır.

4.4.1 Herakleitosun 52. Oyun Fragmanı

Presokratik felsefe de oyun kavramı Herakleitos'un 52. Fragmanı ile başlar. Fragman filolojik ve felsefik olarak iki ayrı mecra tarafından yoruma tabi tutulmuştur. Filologlar daha çok kelimenin kökeni ve yazılışı ile ilgilenirken, Nietzsche, Platon, Deridda, Heidegger gibi filozoflar fragmanın felsefik yorumunu yapmışlardır. Fragmanın birçok kişi tarafından çevrildiği ve çok zengin bir anlam taşıdığı görülmektedir. Dönemin ünlü İslam Alimi İbn-i Rüşd'de bu yorumlardan birini gerçekleştirenler arasındadır. Ama Aion kavramını oyun değil de, farklı yorumladığı için İslam toplumu tiyatro ve oyun gibi kavramlara İslamiyet'inde getirdiği yasaklardan dolayı uzak kalmış ve çok geç tanışmıştır. Tabi bu söylem presokratik felsefe dönemi ve sonrası için geçerlidir. Öyle ki Nietzsche tragedyanın doğuşu ve birçok kitabında oyun kavramını açıkladıktan sonra *Dionisosun çömezi*, imzasını atmıştır. Dionissos'u kutsamak için yapılan Bacchanolia şenliklerinin öz itibarıyla Köse Geli ve Çömçe Gelin oyunları ile aynı olması Grek tiyatrosunun nereden beslendiğini göstermektedir.

Fragman ile alakalı yorum yapan birçok düşünürün tahlili yapılacaktır. Fragman şöyledir;

Zaman (Aion) bir çocuktur taşları sürüp oynayan. Bir çocuğun krallığı.

Bu fragman birçok kişi tarafından yorumlanmıştır. Ama tarih anlayışları uygarlık tarihi kalıbıyla sınırlı kaldığı için tarihsel toplum anlayışından yoksun olduğu görülmüştür. Öyle ki; Yunanca felsefi terimler sözlüğünde aion sözcüğüne, "yaşam ömrü" ya da "sonsuzluk" karşılıklarını verir (Dursun 2014, s. 24).

Toplayıcılıkla form kazanan spor anlayışının ve ilk hakikat metodu olan oyunun (yaşam kadın birlikteliği) kavramını yaşamın (Hava, Eva) olduğu bütün zamanlardan ele alınarak ezel ve ebed ilişkisi içerisinde günümüze kadar toplayıcı kültür ile tahlil edilip Aion

kavramının yerine Havva, Eva kavramını kullanılmasının yerinde olacağı görülmüştür. Hava-Eva burada kadın şahsında dişil ögeyi temsil etmektedir. Evrende, doğada, bitkilerde, hayvanlarda ve insanlarda. Canlılar ve evren arasında kilit bir ögedir ve köprü görevi görmektedir. Bir nevi yaşam ve üreme yönlü ebedi bengi düzlemin de, saat - zaman kavramının yaratıcısı değil yerindeyse mihenk taşı konumundadır. Öyle ki oyun kavramını Nietzsche'nin ebedi bengi, ebedi dönüş kuramıyla, Huizinga'nın çember kuramıyla, (bütün bu çemberler, daireler toplayıcı ve tarımcı kültürde yaşamın ebediliğini temsil ediyor.) Aion kavramını zaman, oyun ve yaşam olarak işlemişlerdir. Zaman kavramını gösteren saatin yuvarlak olması konu açısından da örnek olarak verilebilir. Bu bilgiler ışığında Yunanca felsefi terimler sözlüğünün 'yaşam ömrü' ve 'sonsuzluk' ile aynı manaya getirdiği Aion sözcüğünün Hava-Eva şahsında kadın ve yaşam ile bağdaştığı görülmektedir.

Fragmanın en zor yorumu Aiondan sonra, birçok kişinin; çocuğun hakan oyunu, çocuğun yöneticiliği, kralca güç bir çocuğundur, krallık çocuğa aittir gibi avcı ve tahakkümcü yorumlarla karşı karşıya kalındığı görülmektedir. Alanyazın incelemeleri toplayıcı kültüründe daha insani bir formun olduğunu göstermiştir

Bu doğrultuda avcı çoban zihniyetin tarihinden beslenen mevcut felsefe ve oyun kuramlarının çocuğun bile hakanlığını, krallığını, iktidarını yaratmış durumda oldukları gözlemlenmiştir. İktidar hastalığının kendine beden bulma arayışı doğal toplumun uygarlığın karşı devrimiyle ele geçirilmesi sonucu ortaya çıkan hegemonik sınıflı uygarlıkla birlikte cinsiyetçilik, milliyetçilik, dincilik, pozitivist bilimcilik gibi eksik ve kusurlu yaratımlarla form kazanacağı görülmüştür. Çocuk olarak kalabilen arılığını saflığını yitirmeyen toplumdaki düşünür ve düşünceler de avcı-çoban maskelerini kuşanmadığı için marjinalleştirilmiş yok sayılmış ve tahakküm politikası altında ezilmeye mâhkum edilmiştir. Bu bilgiler ışığında Herakleitos'un 52. Fragmanına toplayıcı kültür ile filolojik ve felsefik açıdan bir yorum yapıldığında;

HAVA-EVA (aion) bir çocuktur taşları sürüp oynayan. Bir çocuğun "Amargi" özlemi. (Amargi sümerce'de anaya dönüş ve özgürlük demek).

Bu yorumu yaparken dindeki tutuculuğun aynısını bilim camiasındaki cinsiyetçi, milliyetçi, pozitivist yaklaşımcı ve pragmatist tipolojilerden de gelişeceğini tahmin etmek zor olmasa gerek.

Daha önce enerjinin maddeye dönüşme istemini zaman ve varlığın oluşa zorlama haline benzediği işlenmişti. Burada evren oluşur. Varlık kadındır. Zaman yaşam'dır. (dişil öge-hayat-kadın-oyun) avcı-çoban zihniyetin tarihinden beslenen çocuk krallığı iktidarı bulmak için oynar, zamanın oluş deviniminden bu yönlü beslenerek büyür. Doğal toplumun tarihsel toplum anlayışından beslenen çocuk ise Amargi (doğal toplumun anaç yapısına duyulan özlem) ile beslenecektir. Zaman(yaşam) ve varlığın(hava-eva) oluşa (evren) zorlaması gibi.

Sümerler maskesiz yaşam olan doğal toplumdan kopuş özlemlerini, derinlen avcı-çoban zihniyetin iktidarcı anlayışıyla kirlenmiş bir çocuk olarak Amargi sözcüğü ile dillendirmişlerdir.

4.4.2 Platon ve Oyun

Platonun oyun noktasında çokça konuştuğu görülür. Metinlerinde üslubunda oyun kavramının çokça yer kapladığına şahit olunur. Hayata bir oyun gözüyle bakan platon bu durumu hayatı bir oyun gibi yaşayarak göstermiştir. Sokrates varice kelime oyunları ile rakiplerini alt etmesi ve bunu felsefesinin temeline oturtması bunun göstergesidir. Platonun oyun anlayışında karşımıza iki kavram çıkar: 1.si (taklit) 2.si ise (kukla) kavramlarıdır. İnsanla tanrı ya da tanrılar arasında bir oyun vardır ve Mimesis (taklit, temsil) kavramı bu oyunun insanla ilgili yanında yer alırken, Thaumata (mucize) de tanrı ile ilgili yanında bulunur (Dursun 2014, s. 31).

Platona göre insanlarla tanrılar arasında bir oyun vardır. Bu oyunda insanın üstlendiği rol (taklit) rolü iken, kukla da bu oyunun tanrı ile ilgili yanıdır. Bu oyunda insan tanrının kuklasıdır. İnsan bir nevi tanrının oyuncadır. Bir yandan da oyuncak olan insan iradesiz değildir der Platon. İçimizdeki duygular sanki birtakım sınırlar ve ipler gibi bizi çekiştiriyorlar ve birbirlerine karşı oldukları için bizi karşı eylemlere sürüklüyorlar demektedir. Erdem ve kötülüğün arasındaki ayırımı yukarıda ki söze bağladığı görülmektedir. Herkesin bunların birini takip etmesini izlemesini hiç peşini bırakmamasını ve öteki sınırların çağrısına karşı koymasını gerektiğini söyler devamında. İnsanın iradesini kullanarak iyiyi ya da kötüyü seçebileceğini söylemiştir. Bu noktada platon tanrı ile insan (oyuncak) arasındaki oyundan söz eder. Bununda taklit (mimesis) ile olabileceğini vurgular. (Oyunun Ontolojisi adlı kitaptan derlenmiştir.)

Platon'un oyun anlayışı Herakleitos'un oyun anlayışından bütün bütüne kopuk bir anlayış değildir. Bir oyun söz konusudur ve bu oyun, öznesi Herakleitosçu anlamda aion'un, platoncu anlamda Theion'un olduğu bir oyundur. İşte bu noktada oyunun onto-teolojisinden söz etmenin faydası vardır. Çünkü Platoncu anlamda, 20. yüzyılda sıkça kullanılan onto-teoloji kavramının bağlamını oluşturur. Buna göre, oyun bir yandan theos ya da theion ile ilintilidir ve diğer yandan bu ilintiliğin de ontolojik bir yönü vardır. Kūchler, thauma'nın theos ya da theion ile ilişkisine ontolojik açıdan baktığında, oyunda, özerklik ve bulunuşun (presence) insani öznenin eriminde olup olmadığını sorunlaştırır (Kūchler 1994, s. 13 Aktaran: Dursun 2014). Bu sorunun da işaret ettiği gibi, burada söz konusu olan, insani öznenin yapıp etmelerini koşullandıran şeyin, o özneye varlıksal ilişkisidir. Dolayısıyla "onto-teoloji"nin "onto"su bakımından sorun yeniden şöyle formüle edilebilir: Oyunsal olan nerede vuku bulmaktadır? Bir başka deyişle oyun sahası neresidir ve bu sahanın ontolojisi nedir? Bu ontolojik durumun saptanması önemlidir, çünkü insanın oyunla ilişkisindeki bütün praksisi, o ontolojiyle bir belirlenim ilişkisi içindedir. Ve insanın o praksisi ile yakın akraba olan theoriası da bu belirlenimlilik ilişkisine dahildir. Böyle düşünüldüğünde insani yapıp etmelerin belki de tümü bu ontolojiyle bir belirlenim ilişkisinde ve bu belirlenimlilik ilişkisinde insanın, edilgen mi, etken mi ya da başka hangi durumlarda yer aldığı kendiliğinden önemli olmaktadır (Dursun 2014, s. 34).

Platonun bu söylemleri Sümerlerin kozmolojiyi teolojiye uyarlayıp insanın tanrının dışkısından yaratıldığı söylemlerinin devamından başka bir şey olmadığını gözlemlenmiştir. İlk insanlar doğayı anlamlandırmaya çalışmışlardır ve bu kusursuz güzelliği taklit etmeye başlamışlardır. Öyle ki Tunceli'de insanların sabah erkenden uyanıp yeni doğan güneşin ışınlarını taklit ederek ibadet ettiğini görülmektedir. Ayrıca Mezopotamya ve Anadolu'da halen bile oynanan Köse ve Köse Geli oyunlarında Köse'nin ölüp tekrar dirilmesi kışın gidip baharın geldiğinin göstergesidir. Bu oyunda Doğal toplum gerçekliğinde evrensel diyalektik anlayışı ile doğa annenin taklit edilmesi dikkat çekici bulunmuştur. Avcı kültürün derinleşmesiyle bu durum özne ve nesne anlayışıyla çobanların lehine döner ve platonun felsefe anlayışına da tanrıyı taklit ederek Sümerlerden bu yana süre gelen tanrı-kul ideolojisi olarak yansır.

4.4.3 Schiller ve Oyun

Schiller'e göre insanda duygusal ve akılsal güce denk gelen iki güdü vardır. Duyusal güdü "insanın fizik varlığından ya da duygusal doğmasından kaynaklanır ve onu zamanın sınırları içine koymaya ve maddeleştirmeye çalışır der Schiller (Schiller 2001, s. 55). Diğer güdü ise biçim güdüsüdür. "İnsanın mutlak varlığından kaynaklanır ve insanı özgürlüğe kavuşturmaya, görüntüsünün çeşitliliğine uyum sağlamaya ve şartların her türlü değişiminde kişiliğini iddia etmeye çalışır (Schiller 2001: Aktaran: Dursun,2014). Schiller'in oyun anlayışı da diğer sıraladığımız filozofların düşüncelerine benzerdir diyebiliriz. Yine söz konusu olan iki farklı kavram mevcuttur. Duyusal güdü ve akli güdü. Burada mevcut farklılık yine erdem ve kötülük özgürlük ve bağımlılık gibi konular arasında geçmektedir. Bu noktada Schiller bu farklılıkların birlik içinde kavranmasını vurgulamıştır. Ve bu noktada oyun güdüsünün birleştirici güç olarak bu iki kavramı bir arada tuttuğunu söylemektedir. Bir nevi akli güdü ve duygusal güdü arasındaki insanı harekete geçiren bağ denilebilir. Schiller'e göre oyun hem zorunluluğu hem de rastlantıyı içerir. Ve şunu diyebiliriz: "ne o ne bu, hem o hem bu". Bir belirsizlik söz konusu. İnsanın hayatı kestiremediği gibi bir oyunun oynanmadan bilinmeyeceği gibi. Ayrıca Schiller şöyle de demektedir: Bu transendental temel, yani oyunu olanaklı kılan temel, oyunu olanaklı kılmakla birlikte bir amaç gütmüş olur. Bu amaç bir bakıma insanlık kavramı ile kendini belli ederken, Schiller'in "bir insalık var olmalı" sözüyle de kendini açığa vurur: Bir güzellik olmalı. Güzellik ne maddi güdünün nesnesi olan maddi, fiziksel bir şeydir ve dolayısıyla iddia edildiği gibi çağın beğenisine indirgenen hayattır ne de biçim güdüsünün nesnesi olan, yani spekülasyon dünyası bilgelerinin ve felsefeci sanatçıların açıklamalarında yer alan biçimdir. Güzellik, ancak her iki güdünün de ortak nesnesi olabilir yani oyun güdüsünün (Schiller 2001: Aktaran: Dursun 2014). Schiller'in bu benzetmesini, kadın ve erkek arasındaki duygusal ve analitik zeka farkları arasındaki duruma benzetebiliriz: Doğru olan kadında analitik zeka olmaması ya da erkekte duygusal zeka olmaması değildir. Doğru olan analitik zekanın erkekte sapmaya ve duygusal zekayla uyumu yitirmesidir. Duyusal ve akılsal güdüler saptımı da güzelliğin özünden kopup vahşileşmeye gidilebiliyor. Belirttiğimiz kadın kırımları Kızılderililerin nesillerinin tükenmesine varacak kadar vahşice saldırı ve tutumlar. Ve günümüzde Ortadoğu halklarının maruz kaldığı kültürel soykırım. Bunların hepsi Schiller'in oyun anlayışındaki güzellikten kopmanın doğurduğu felaketlerdir ve özünde doğanın devletleşmesi ve devlet

kavramlarıyla birebir iç içedir. Oysa ki ona göre: "insan güzellikle yalnızca oynamalı, ve insan yalnızca güzellikle oynamalı" (Schiller 2001: Aktaran: Dursun,2014). Ancak böyle yaptığında insan kelimenin tam anlamıyla insandır. Yani "nerede insansa orada oynar, ve oynadığı yerde tam insandır" (Schiller 2001: Aktaran: Dursun 2014)

Maddi ve fiziksel olanın baskın olmasının yanı sıra, biliminde yalnızca fizik bilimi olarak ağırlık kazanmasıyla birlikte insanın, "doğa devleti" (Naturstaat) ile olan ilişkisi başat duruma gelmiştir. Bu bakımdan insan bir yönüyle "doğa devletinin" bir ögesidir. Yani, fiziksel güçlerin, rastlantıların belirlenimleriyle karşı karşıyadır. Öte yandan, akıl, doğa toplumunu, kendisi onun yerine geçmek üzere oradan kaldırmaya ve fiziksel ve gerçek insanı sorunlu da olsa ahlaki insan yapmaya ve de bu uğurda toplumu düzenlemeye örgütlemeye çalışır (Schiller 2001).

Bu çaba insanın ilkeler koyan aklının bir özelliğidir. Bu özellikle birlikte insan, bir yönüyle fiziksel mekanizme tabidir ve rastlantısallıklar içindedir diğer yandan onun kural koyan, ilkeler belirleyen, zorunluluğu temsil eden bir yanı vardır. Yani ikili bir görünümde. İnsanın bu ikili görünümünde, tek bir yanın olası hakimiyetinin yol açtığı bir tehlike vardır ki bu şöyle dile getirilir: "insan ise iki tarzda kendine ters düşebilir: Ya vahşi biri olarak, duyuları ilkelerine egemen olursa; ya da barbar olarak, ilkeleri duyularını mahvederse. Vahşi sanatı hor görür ve doğayı, kendinin sınırsız hakimi olarak bilir; barbar, doğayla alay eder ve onun şerefini ayaklar altına alır, ama çoğu zaman kölenin kölesi olmaya vahşi insandan daha çok devam eder" (Schiller 2001, s. 17, IV. Mektup) İnsanın vahşi ya da barbar olarak kendine ters düştüğü bu durum, onun karakter bütünlüğünü bozan bir durumdur. Öte yandan, devlet mekanizmasının işleyişinden doğan sınıfsal ve işe dayalı sosyal ayrımlardan dolayı da "insanın doğasının iç birliğinin bozulması" söz konusudur (Schiller 2001: Aktaran: s. 35-36).

"Barbar" ve "ilkel" diye tabir edilen toplumlar doğal toplumlardı. Bu toplumların tüm değerleri "taş çağı" tanımı içine sığdırılmaya çalışıldı. "ilkel taş çağı", "orta taş çağı", "yeni taş çağı" gibi terim ve tanımlarla sanki o toplumlar bir tek "taş" aletini kullanıyorlarmış, sanki her şeylerini taştan temin ediyorlarmış gibi bir algı yaratıldı. Grekçe terimler olan "paleo" eski, "mezoz" orta, "neo" yeni anlamına geliyorken, "litik" sözcüğü "lithos"tan gelip taş anlamını içermekteydi. Sayısız araç-gereç keşfedip kullanan doğal toplumları, "taş çağı" tanımları içine sığdırmak ideolojik manipülasyon değilse

nedir? Yine Morgan ve Engels'in tedavüle soktuđu "barbar" terimi o günün insanını saldırgan, duyguları olmayan, nobran, ince zevkleri gelişmemiş, estetik hiçbir değeri olmayan "vahşi" bir insan olarak algılamaya neden olmuştur.

Schiller'in ilk alıntısında fizik biliminin ağırlık kazanmasıyla aklın doğa toplumunun yerine geçme istemi görülmektedir. Ve bu istemi de doğa üzerinden meşrulaştırıp "doğa devleti" diye dillendirdiğini görüyoruz. Schiller devlet kurumunun bir bunalıma sebep olduğunu görmüş bu mekanizmadan doğan sınıfsal ve işe dayalı sosyal ayrımların "insanın doğasının iç birliğinin" bozulmasına sebep olduğunu görmüş ama bunun alternatif paradigmasını oluşturamamıştır. Dolayısıyla her ne kadar iki zıt öge olan devlet ve doğayı birleştirip doğa devleti demiş olsa da doğayı devletin iktidarı güdümüne sokmaktan alıkoyamamıştır kendini.

Bilimin pozitivist anlayışınca neden sonuç ilişkisine dayalı "fiziksel güçlerin, raslantıların belirlenimleriyle karşı karşıyadır" söylemini açığa çıkardığı görülmektedir. Özellikle Newtoncu ve Kartezyenci fizik bilimiyle her şeyi akla dayandırmaya çalışan bilim doğayı adeta cehenneme çevirmiş, bir mekanik robotmuşçasına her şeyi neden ve sonuç ilişkisine dayandırmıştır. Bu noktada mikro dünyanın kuantum fiziğine eğildiğinde durumun evet ya da hayır olmadığını bir belirsizlik ve bilinemezlik olduğu anlaşılacaktır. Burada Schiller'in fikirleriyle mutlak bir bağ olduğu görülse de Schiller devleti aşamamıştır. Bu noktada ortaya çıkan ilk insan inancı animizm bütün doğayı kendi gibi görüp daha saygılı bir şekilde doğaya yaklaşmış olmuştur da mikro dünyanın görünmezliği bilimce metafizik denilip ötekileştirilmiş ve doğanın insana hüküm süren yaklaşımı yönünde fikirler ortaya atmıştır. Oysaki özünde doğaya bir saygınlık yatmaktadır. Schiller'in vahşi ve sanatı hor gören olarak nitelendiği doğal insanın sadece avcı kültürün eril aklıyla sınırlı kaldığı işlenmesi dikkat çekici bulunmuştur. Tarihsel toplumun derinliklerine inildiği takdirde vahşi olarak nitelenen doğal insanın doğanın kendilerine hakimi olduğu, ve modern insanın doğanın onların emrinde olduğunun düşüncesinin aksine doğayı parça bütün olarak görüp kendini bu bütüne ait etme hissiyatı ve hassasiyetinin görüldüğü gözlemlenmektedir. Schiller'in modern insana atıfla söylediği "ama çoğu zaman kölenin kölesi olmaya vahşi insandan daha çok devam eder" söylemi de avcı-çoban zihniyetin barbar ve uygar yönü olmakla beraber yaşadığı eril bunalımın izlerini taşımaktadır.

Ek olarak oyunun platon gibi Schiller’de de eğitim üzerinden işlenmesi doğal olan insanı çocuk yaşta maskeleyen, çocuğun çekirdekten yetişip avcı-çoban zihniyetin zırhını kuşanma eğilimi olduğu gözlemlenmektedir.

4.4.4 Heidegger ve Oyun

Heidegger’de Nietzsche gibi yeter sebep ilkesini açıklarken konuyu bağladığı nokta oyun oluyor. Heidegger sanat eserinin kökeni adlı yapıtında kullandığı "dünya" (welt) ve yeryüzü (erde) kavramları sanat eserinde hakikatin nasıl ortaya çıktığını, gerçekleştiğini göstermek amacıyla kullanılır. Erd, ard kelimelerini (Hindu Aryen dillerin de toprak) Nietzsche ve Huizinga’nın yanında Heideggerin de kullandığını görmek ilgi çekicidir.

"Dünya, önümüzde duran, karşımıza aldığımız, bilişsel bir duruma tabi olması bakımından nesne (Gegenstand) ile ilişkili olmaktan ziyade, "şeyleşen" (das ding dingt) ve bu bakımdan da kendisi dışındakilerle bağlantılı, onları kendisinde "toplayan birleştiren" (versammelt) şey (das ding) ile ilişkilidir. Şu hal de dünya, "yalnızca sayılabilir ya da sayılamaz, orada var olan bildik ya da bilmedik şeylerin salt bir toplamı (Ansammlung) değildir. Ne de böyle şeylerin toplamına bizim tasarımımızın eklediği salt bir çerçeve olarak hayal edilir." (Heidegger 1952, s. 33-34; 1971: Aktaran: Dursun 2014).

Aksine o toplayıcılığın erimi içinde kalandır diyebiliriz. Ve sanat eseri bağlamında düşünürsek, taşlar, metaller, ışıklar, sesler gibi vs... "bütün bunlar, eserin kendisini, taşın kütesine ve ağırlığına, ağacın sağlamlığı ve esnekliğine, metalin sertliği ve parlaklığına, rengin ışması ve karanlığına, sesin çınlanması ve sözün adlandırım gücüne koyduğunda ortaya çıkar / ileri çıkar (hervorkommen)" (Heidegger 1952, s. 35; 1971: Aktaran: Dursun 2014).

Demek ki bu dünyanın "ortaya çıkması" söz konusudur ve bu da eserle olmaktadır. İşte eserin kendisini yerleştirdiği (sich-zu-rückstellen) ve kendisinin bu yerleştirmede ortaya çıkmasına neden olan şeye "Erde" adını veriyoruz der Heidegger (Heidegger 1971: Aktaran: Dursun, 2014).

O halde dünya, sanat eserinde, eser üzerinden, "kendini yeryüzü üzerinde temellendirir (gründet) (Heidegger 1952:37; 1971:48-49 yücel dursundan alıntı) Tıpkı bir çiçeğin topraktan, toprağı yarararak çıkması, yükselmesi gibi "yeryüzü eser içinde yükselir." (Heidegger 1952:57; 1971:69 yücel dursundan alıntı). Ve hemen belirtmekte fayda vardır ki, tıpkı dünya gibi yeryüzü de burada, "bir yerde depolanmış madde yığını ya da bir

gezegenin sırf astronomik fikriyle ilişkili değildir." (Heidegger 1971: Aktaran: Dursun 2014).

Heidegger'in oyun anlayışı toplayıcı kültür ile yoruma tabi tutulacak olduğunda; Dünya sanat eserinde, sanat eseri üzerinde kendini yeryüzü üzerinde temellendirmez. Aksine sanat eseri dünyada, dünya üzerinden, kendini yeryüzü üzerinden temellendirir. Yeryüzünde yaşayan insanlar dünyanın bağrından açığa çıkan eserlerdir. Bu noktada kadının içine alan "toprak" ile olan bağı ön planda olmalıdır. Tıpkı ana tanrıça olan kadının (Hava-Eva) Neolitik tarım devrimi üzerinden medeniyeti uygarlığı kültürü yeşertmesi gibi. Kutsal kitapta insanın topraktan geldiği savı da hayat denen oyunu yaşamın dili Hava-Eva ile olan bağını göstermektedir.

4.4.5 Huzinga ve Oyun

Oyun alanında en çarpıcı çalışmayı şüphesiz sosyolog ve tarihçi Huizinga Homo ludens (oyun oynayan insan) adlı eseriyle vermiştir. Oyunun irrasyonel olduğunu savunup doğal yaşamın özü olan potlaç ile bağdaştırmıştır. Doğayı salt mekanik bir robot olarak gören pozitivist bilime karşın doğal yaşama ve metafiziğe gereken önemi verdiği şüphesizdir. Ama bununla birlikte yunanca üç anlama gelen oyun kavramının "agon, india ve paidia" sadece agon (müsabaka, yarış) tanımını ön plana çıkarıp potlaç ve çocukluğa yönelik india, paidia ve aidio kavramlarını biraz daha geri de tutmuştur. Bu durum oyun kavramında (agon) yarışın başat rol oynamasını sağlamıştır. Öyle ki Huizinga potlaç gibi maneviyatı temsil eden bir kavramı dahi kabile büyüklerinin onur yarışı olarak nitelemiştir. Oysaki doğal toplum yaşantısında mülkleştirme anlayışı yarış ve hiyerarşi yoktur. Ve potlaç büyük yaşam sahnesi olan dünyanın maneviyatı temsilidir.

Yukarıda sıralanan birçok filozofun oyun felsefesinde karşılaşılan Aard, erde (doğa, toprak) kelimelerine, Huizinga'nın felsefesinde de karşılaşılmaktadır. Huizinga: oyunun zevkli yanının (aardiheid) akli red ettiğini, bu kelimenin bu bağlamda çok anlamlı olduğunu söylemiştir. Ve devamında aard (doğa, karakter) kökünün daha derine gidemeyeceğini aktarmıştır.

Oysa burada bu kelimenin Aard olan kökü (Hindu Aryen dillerinde; toprak, ar-saban ,un anlamındadır) bu fikrin derinleşmesine engel değildir. Aksine Yunan mitoloji ve Tregedyasını olmak üzere bütün dünyanın etkilendiği Neolitik Tarım Devriminin tarihsel derinliklerine kadar derinleşmektedir. Neolitik Tarım Devrimi patentli olan kaynağını

oradan alan Dumuzi Kültü Mezopotamya ve Anadolu'nun her yöresinde oynanan Köse ve Kösegeli oyunları Unesco tarafından 2017 de korunma altına alınan Hıdırellez törenleri dahil olmak üzere bütün bu etkinlikler Aard (doğa-toprak) kökenlidir.

Oyun salt rasyonel değilse ve kapsayıcılığından dolayı irrasyonel ise, canlı evren anlayışına göre kimilerinin logos dediği kimilerinin geist dediği 21. Yüzyıl düşünürlerinin ise duygusal zekâ ve analitik zekanın bir toplamı olarak nitelediği "toplumsal akıl" ile müthiş bir bağ göstermektedir. Bu noktada canlı evren perspektifi ile bakıldığında "Yaşam, değişim ve dönüşümdür." Bu da oluşun her türünü bağrında taşır. Mitoloji, din, felsefe, bilim 4'lü literatürünün başına oyun kavramını getirmek bu dörtlü literatürün holistik bir şekilde değişip dönüşümünden de kaynaklıdır denilebilir. Oyun hayatın ta kendisidir. Gerçek olduğu kadar irrasyonelliği de taşıması Hegel'in yaşam sorunsalını hiçlik-her şeylik olarak tanımlaması, bazı filozofların birin iki olması olarak açıklaması ve kutsal kitapların ben bir sır idim bilinmek için evreni yarattım söylemleri adeta yaşamın madde enerji döngüsünde Havva-Eva (kadın) kavramı şahsında üreme ve yaşam ile form kazanmasını işlemektedir.

Huizinga'nın (2006) oyun kavramının ciddi-ciddi olmayan tezine değinmekte de yarar olacaktır. "Oyun fikri bilincimizde ciddiyet fikrinin karşıtıdır. İlk bakışta, bu antitez, bizatihi oyun kavramı kadar ortadan kaldırılamaz gözükmektedir. Bu oyun-ciddiyet antitezi, daha yakından ele alınınca, bize ne sonuna ulaştırıcı ne de sağlam gelmektedir. Şunu söyleyebiliriz: Oyun, ciddi olmayan'dır. Fakat bu yargı oyunun pozitif karakterlerine ilişkin hiçbir şey söylemediği gibi, çok da istikrarsızdır. Yukarıdaki önermeyi, oyun ciddi değildir, biçiminde değiştirdiğimiz anda, antitez hemen ihanet eder. Çünkü oyun çok ciddi bir şey de olabilir. Üstelik hayatta karşılaştığımız birçok temel kategori ciddi-olmayan içinde yer almakla birlikte, bu nedenden ötürü oyunla eş değer değildir. Gülme bazı bakımlardan ciddiyetin karşıtıdır, ama oyunla hiçbir şekilde doğrudan bağlantısı yoktur " (Huizinga 2006, s. 22) der. Bu noktada Huizinga oyun ve ciddiyet ayrımına değil, ciddi ve ciddi olmayan zıtlığına değinir. Çünkü agon perspektifinden bakıldığında oyun ciddi-ciddi olmayan zıtlığı içerir.

Huizinga'nın üzerinde durulması gereken bir diğer önemli düşüncesi ise, oyun ve dil çözümlemesidir: insan toplumunun ilk büyük faaliyetleri zaten oyunla iç içedir (Huizinga

2006, s. 21). Bu noktada da insanlar kendilerini korkutan hayvanların seslerini çıkarmaya başlayıp diğer hayvanları korkutmak amacıyla kullanmışlardır.

XVII. Yy da laik tiyatronun ortaya çıktığı zamanlar, Shakespeare ve Calderon'dan Racine'e uzanan bir dizi başarılı yazarıyla dram, o yüzyılın edebiyatına hükmetmişti. Sırasıyla her şair dünyayı, herkesin kendi rolünü oynadığı bir sahneye benzetmiştir. Kültürel hayatın "oyunsal" yapısı böylece rahat bir şekilde onay bulmuşa benzemektedir. Ve bu durumu Platon'un oyun anlayışının etik alanıyla bağdaştırır. Ve son olarak: oyun ile kültürünün gerçekten iç içe girmiş oldukları burada ne kabul edilmiş, ne de ifade edilmişti. Şimdi önemli olan, oyunun kültürün düpedüz bir temeli ve bir faktörü olduğunu belirleyebilmektir (Huizinga 2006, s. 22). Kısacası Huizinga bu çalışmasında agon unsuru ele alarak dinlerin sanatın müziğin mitolojinin dilin... vs arasındaki ikilikten bütün bu alanların bir oyun eseri olduğunu savunmaktadır. Aşağıdaki başlıklarda Huizinga'nın felsefesini başlıklar halinde ele almak yerinde olacaktır.

4.4.5.1 Oyun ve kültür

Oyun kültürden daha eskidir. Nitekim, kültür kavramını ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükarda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmeleri için insanın gelmesini beklememişlerdir. Kuşkusuz, şunu hiç çekinmeden ifade edebiliriz: insan uygarlığı genel oyun kavramına hiçbir temel özellik katmamıştır. Hayvanlar aynen insanlar gibi oyun oynarlar. Oyunun bütün temel çizgileri, hayvan oyunlarında çoktan gerçekleştirilmiş durumdadır. Bütün bu çizgileri gözlemek için, yavru köpeklerin neşeli oynaşmalarını dikkatlice izlemek yeterlidir. Bunlar, bir tür ayini andıran tavır ve jestlerle birbirlerini oyuna davet ederler. Yavru köpek, oyun oynadığı arkadaşının kulağını ısırılmayı yasaklayan kurala uyar. Sanki korkunç öfkeliymişler gibi davranırlar, ama bütün bunların içinde, özellikle, aşırı ölçüde bir zevk almakta ve eğlenmekte oldukları açıktır. Ancak, coşku içindeki yavru köpeklerin bu tür oyunları, gene de, hayvan eğlencesinin en ilkel biçimlerinden biridir." (Huizinga 2006, s. 16-17). Kuşkusuz insan yaşamının da en ilkel yöntemi olduğu ortadadır.

Kültür yaratılandır. Oyun ise dahil olunandır. Çünkü oyun insanlar aleminden önce hayvanlar aleminde zaten vardı. Dolayısıyla insan oyuna dahil olup kültürü yaratmıştır demek sosyoloji açısından ufuk açıcı olabillir. Kropoktin karşılıklı yardımlaşma adlı eserinde evrimin bile hayvanlar alemindeki sosyal yapıdan ve karşılıklı yardımlaşmadan

dolayı gerçekleştiğini söyler. Ve *Toplumunu yaratan insan değildir, toplum önceden de vardır*. Demektedir. İnsanların doğayı çözmesi ve hayvanları taklit etmesi önceden var olan toplumsallığı insan yaşamına taşımıştır.

Kültür bir kadın yaratımı olan tarım kavramından doğmuştur. Kadının doğa ile olan iç içeliği zaten hayvan aleminde mevcut olan toplumsallığın insan yaşamına kopyalandığını göstermektedir. Bir çok kaynakta insanın doğanın taklidi olduğu söylemi de bu bilgilerle anlamını bulmuş gibidir. Modern insanın birbirini aşağılamak için kullandığı hayvanların sosyal yaşamı ve karşılıklı yardımlaşma ile yarattıkları toplumsallığın insanlık yaşantısına taşırılma öyküsü bu şekildedir demek hakikat payı güçlü bir yorum olacaktır. Klan totemlerinin doğa temalı olması da sanırsam özünü hayvanların toplumsal temelinden almaktadır.

Öyle ki kültür kelimesi, İngilizce, Fransızca ve İspanyolca tarım anlamına gelmektedir. Türkçe ise "ekin" kelimesiyle bağlantılıdır. Kültürün bu tanımı ana kadın etrafında şekillenen Neolitik Tarım Devriminin izlerini göstermektedir. Bu noktada tarım kültürünün gelişimi insanlık tarihinin ilk toplumsal gelişim sürecinde bir milat gibidir. Ve bu toplumsallık emekleyen bir çocuğa benzetildiğinde, kuşkusuz kültür yani tarım kavramı oyundan bağımsız gelişmemiştir.

Huizinga: “Kültür oyun biçiminde doğar, kültür başlangıçtan itibaren oynanan bir şeydir. Örneğin av gibi doğrudan hayati ihtiyaçların giderilmesini hedefleyen faaliyetler bile, arkaik toplulukta kolaylıkla oyun biçimine bürünmektedirler. Toplumsal hayat, oyunlar tarafından temsil edilen yüksek bir saygınlık veren biyoloji üstü biçimler halinde açığa çıkmaktadır. Topluluk bu oyunlarda hayatı ve dünyayı yorumlama biçimini ifade etmektedir. Demek ki oyunun kültüre dönüştüğünü değil de, tamamen tersine, kültürün ilk aşamalarından itibaren bir oyunun çizgilerini taşıdığını ve oyun biçimleri altında ve oyun ortamında geliştiğini anlamak gerekir. Kültür ile oyunun bu ikili birlikteliğinde, oyun nesnel olarak gözlenebilen ve somut biçimde belirlenebilen ilksel unsuru meydana getirmektedir; buna karşılık kültür, bizim tarihsel yargımızın verisi olan bir duruma atfedilen nitelemeden başka bir şey değildir.” demektedir.

Başta Huizinga olmak üzere birçok düşünürün oyun kelimesini kullanırken Aard, erde (doğa, toprak) kelimelerini kullanması ve Play ve Speling kelimelerinin barındırdığı (tekerlek) yuvarlak anlamı kültürün aslında doğayı taklidi (toplayıcılık-tarım) ile ortaya

çıkan bir oyun olduğunun göstergesidir. Bu yönüyle Play ve Speling kelimelerinin doğa kadın yaşam ekseninde gelişen ebedi yaşam bağlantılı tekerlek anlamını kazanacağı kuvvetle muhtemel görülmektedir. Ve dünyanın (yuvarlak şekli) sergilediği oyun sahnesinde insanlarda yuvarlaklar, çemberler, tekerlekler, yüzükler kullanarak yaşamın oyun ile olan iç içeliğini parçalasalar da kendi küçük oyunlarını oynamaya başlayacaklardı. (İstisnalar dışında hemen hemen bütün oyunlarda bir çember ya da yuvarlak sembolünün kullanılması buradan gelmektedir.)

Oyun ya kültürü kapsar ya da ondan bağımsızdır denilmeli. Çünkü bir köpeğe oyun oynamasını insanlar öğretmemiştir. Öte yandan, soy gelişimi olarak insandan çok uzak olan kuşların insanla bu kadar çok benzerlik göstermesi daha da dikkat çekici bir olgudur: dem çeken kuşlar danslar yapmakta, kargalar uçuş yarışları düzenlemekte, kuru kuşları ve diğerleri yuvalarını süslemekte, güzel öten kuşlar melodi üretmektedirler. Demek ki, yarışma ve temsil, hoşça vakit geçirme biçimi olarak, kültürden kaynaklanmamakta, ondan önce gelmektedir” (Huizinga 2006, s. 71).

4.4.5.2 Oyun ve hukuk

Hukuk ile oyun arasında bir yakınlığın olabilirliği, davanın, yani hukukun en mükemmel uygulandığının -bunun ideal temelleri ne olursa olsun- geniş ölçekte bir yarışma niteliğine büründüğünü fark ettiğimiz zaman kendini açıkça göstermektedir. Yarışma fikri ile hukukun yaratılması arasındaki bağa, potlatch'ı tasvir ettiğimizde değindik; nitekim Davy, potlatch kurumunu, hukuk tarihi açısından, ilkel bir anlaşmalar ve zorunluluklar sisteminin kökeni olarak incelemiştir. Yunanlılarda bir davanın başlangıcı taraflar arasındaki bir agon sayılmaktadır; yani sabit kurallara tabi olan, belirgin biçimler altında cereyan eden ve iki rakibin bir hakemin kararına uydukları bir mücadele biçimindedir. Bir müsabaka olarak kavranan bu dava, yakın tarihli bir gelişme, kavramların başka bir bağlama aktarılması, daha da kötüsü, Ehrenberg'in muhtemelen inandığı gibi, kurumun bir yozlaşma aşaması olarak kabul edilmemelidir. Hukuk alanındaki davanın bütün tarihsel evrimi, tam tersine, adli taşmaya özgü olan kurallı mücadele karakterinden kaynaklanmıştır ve bu nitelik günümüze kadar varlığını sürdürmüştür (Huizinga 2006, s. 107).

Ehrenberg yukarıda her ne kadar hukuk davalarının zamanla yozlaşarak yarışa döndüğünü söylemiş olsa da Huizinga (2006) bunu reddedip, “*hukuk alanındaki davanın*

bütün tarihsel evrimi, tam tersine, adli tartışmaya özgü olan kurallı mücadele karakterinden kaynaklanmıştır ve bu nitelik günümüze kadar varlığını sürdürmüştür.” der. Yani hukuk davaları zamanla yozlaşarak yarışa dönmemiştir. Zaten yarış, adli tartışmaların kurallı mücadele karakterinden kaynaklanmıştır demektir. Bu da modern insanın adaletin dağıtıldığı hukuk yasa ve yargı kurumlarını bile bir yarıştan türettiğini dolayısıyla yarış ve rekabet üreten avcı-çoban sistemin paradigmatik parametrelerinden biri olduğunu göstermektedir. Bunun aksine hukuk anaerki toplumdaki agonal unsurun ön planda olduğu yarışlarla değil, ahlakın ön planda olduğu yaşamı simgeleyen halk meclislerinin toplandığı yuvarlak avluları temsilen çemberlerde ve ahlakı oluşturan ilk iş wertz'e dayalı tarımsal, mevsimsel hareketlerle gerçekleşecektir.

Huizinga hukuk, yasa ve yargı kavramlarını 5 bin yıllık derinleşen avcı uygarlık geleneği ile ele almış ve mevcut rekabetçi paradigmatik bakış açısıyla yoruma tabi tutmuştur. Dolayısıyla uygarlığın; “koymak, kurmak, işaret etmek, tutmak, benimsemek, seçmek, paylaşmak, bir araya getirmek, eş değer kılmak, bağlamak, alışmak, yerleşik olmak fikriyle veyahut düzen kavramıyla” uygarlığın şehirli yaşamının propagandasını yaparcasına hukuk kavramını açıklamıştır. Bu noktada hukuk kavramı her ne kadar çok güzel bir şekilde şerh edilse de, bilindiği gibi hukuk ‘devlet zoruyla kanunların yürütülmesi’ biçiminde tarif edilir. 15 bin yıllık toplumsal ahlak ile yürütülen doğal toplumun 5 bin yıllık derinleşen avcı kültürün güdümüne girmesiyle birlikte ahlak hukuk tarafından gasp edilecek ve kendini zor ile meşru kılacaktır. Ahlakta ise zorla yürütme söz konusu olamaz. Çünkü gönüllü ve içten bir şekilde benimsenmeyen kurallara zaten ahlak kuralı denemez. Zor aygıtına yönelik hukuk yönteminin ahlak yöntemi ile kıyaslanmasında güzelin ağır basacağı ve terazi kefesinin ağır geleceği taraf açıktır ki ahlaki yöntem olacaktır. Bu noktada mevcut hukukun hegemonik sınıflı paradigmatik yarış, rekabet ve kapışmayı ön plana çıkarırken, oyunun özü gibi gönüllü ve içten bir şekilde benimsenen ahlak ise gerek günümüzde yerel yönetimlerce (halk) kurulan divanlar ve gerekse de geçmiş dönemlerde oluşturulan daire ve çember içerisinde dağıtılan adalet ile yaşamı, üreme ve toplayıcılığı ön plana çıkarmaktadır.

Çalışmanın genel işleyiş seyri açısından ele alındığı zaman oyun ve spor arasındaki sapma durumunun hukuk ve ahlak ilişkisinde de ortaya çıktığı görülmektedir. Hukukun da 5 bin yıllık derinleşen avcı sistemle birlikte bir yarış alanına dönüşmesi insan hakları açısından ortaya çıkan sapmanın en açık göstergesidir. Ki birçok oyun teorisyeni hukuk

ve oyun ilişkisini açıklarken, mahkemelerin yaşam yönünü (yuvarlak avlu, divan) değil de yarış ve çekişme yönünü tema edinmiştir.

Dava, hak olan ve olmayan şeyi kabul ettirmek için; kimin haklı, kimin haksız olduğuna karar vermek için; kimin kazandığını, kimin kaybettiğini belirlemek için yapılan bir mücadeledir. (Huizinga 2006, s. 109) buna devamen Eric Berne de insanların oynadığı oyunlar adlı kitabında mahkeme salonları adlı başlıkta dinamikleri açıklarken kardeşler arası rekabeti işlemiştir.

Modern toplumda birçok filozof zaman ve oyun kavramını açıklarken çember, daire, yuvarlak, tekerlek, saat (şekil olarak yuvarlak olması tıpkı divan ve mahkemelerin yuvarlak avlu ve mekanları gibi), yüzük gibi kavramları yaşamın ebediyetini simgelediği için kullanmış ve bunu da Aard, Erde (toprak, doğa) kavramlarına kadar derinleştirip daha da ileri gidememişlerdir. Doğal toplumda bütün bu kavramların ebediyeti simgeleyen Hava-Eva şahsında kadın ve yaşam ile dolayısıyla toplayıcılık kültürü ile bağdaştı görülmektedir. Dünya şeklinin yuvarlak olması, kadının cinsel birleşmeyi (yaşamı) sürdürmek için toprakla küçük çocuklara bu eğitimi vermesi, insanın yaşamını anlamlandırırken kullandığı yegane şekillerden biri haline gelecekti.

Eski bir yargıç bana şöyle yazmıştı: "Yargılama usulümüzde yer alan bazı bölümlerin üslup ve içeriği, avukatlarımızın birbirlerini kanıt ve karşı-kanıtlarla bunalttıkları sportif hareketin ifadesidir (bu uygulamalar arasında incelikli tarzlar da yok değildir): Öyle ki, avukatların zihniyeti bana birçok kereler, her kanıt getirdiklerinde bir sopa diken ve böylece soktuğu sopa sayısı sayesinde galip gelmeye uğraşan şu adet (Hollanda Doğu Hint Adalarında yerlilere uygulanan hukuk.) duruşmalarındaki hatipleri hatırlattı." (Huizinga 2006, s.109).

İngiliz yargıçlar kafalarına taktıkları peruka, Coif ile (taklide yönelik bir maskedir.) tarım toplumunun yaratıcısı olan ana kadını taklit etmiştir. Çok büyük bir ihtimal ile Coif diye kullanılan peruka günümüzde bile Mezopotamya'da kadınlar tarafından başlarına takılan Kofi'den alıntıdır. Öyle ki bugün bile Mezopotamya'da iki aşiret ya da kişi arasında çıkan bir kavga da kadının başındaki Kofi'yi yazmayı çıkarıp aralarına atmasıyla kavganın son bulması bu toplumda halen bile hukuk yerine ahlaki normların geçerliliğini koruduğunu göstermektedir.

4.4.5.3 Oyun ve savaş

Yapılan son arkeolojik kazılar insanlık yaşantısının yüzde 98’lik kısmını oluşturan doğal toplumda toplayıcılığın başat etkisiyle tek bir savaşın bile gerçekleşmediğini gösterirken, (istisnalar dışında) doğal topluma müdahale sonucu derinleşen avcı kültürle birlikte binlerce savaşın patlak verdiği görülmektedir. Bilim insanları tarihin uygarlık ile başlatılması toplum zihninde savaşız geçmeyen bir tarih anlamı taşıyor ki bu da insanların birbiriyle rekabet ederek kuyruğunu yiyip kendini tüketen timsah benzetmesini ön plana çıkarmaktadır. Doğal toplumda ise kuyruğunu yiyerek kendini tüketen timsahın aksine, kuyruğunu yiyerek yaşamı temsil eden yılan sembolüyle karşılaşılmaktadır. Böyle bir algı oluşturmak 15 bin yıllık doğal toplum şahsında tarımcı paradigma ile yönetilen anlayış yerine, 5 bin yıllık hegemonik sınıflı çoban paradigmasının meşru kılınmak istenmesinden başka bir şey değildir. Sporun avcılık ile başlaması da temelini buradan almaktadır zaten.

Derinleşen avcılıkla birlikte erkek egemen sistem, Dünyanın Habil ile Kabil’den beri savaşlarla geçtiğini ilk kan dökücülerin kardeşler olduğunu ve bu dünyanın düzelmeyeceği söylemini öne çıkararak kurt ve kuzu diyalektiğini meşrulaştırmıştır.

Oysa ki, Habil ile Kabil öyküsü tarihsel ele alındığı zaman durum çok daha farklıdır. Sümer mitolojisinde Enki (tarımcı) ile Dumuzi (çoban) Tanrıça İnanna’ya adak sunarlar. İnanna her ne kadar tarımcıdan (enki) yana olsa da babası ve kardeşinin zoruyla Dumuzi’yi yani çobanı seçmek zorunda bırakılır. Bu durumu zorda olsa sindiren Enki, Dumuzi ile uzlaşıyor ve öyle semavi dinlerdeki gibi bir kan dökme durumu da olmuyor. Bu mitos aslında eski devrin (tarım) kapanıp, yeni bir devrin (çoban, şehirli uygarlık) açıldığını göstermektedir. İnanna’nın kardeşinin zoruyla çobanı seçmesi artık çoban kültürüne geçildiğini, tarım devrinin artık sönük kalacağını ve rekabetin başat rol oynayacağını göstermektedir. Bu sapma haliyle artık Semitikler (çobanlar) in devri başlayacak ve Dünya’ya savaşlar hâkim olacaktır. İnsan kellelerinden kaleler yapan ve bu durumla övünen Akadlar buna örnek olarak gösterilebilir.

Diğer bir örnek ise Kur’an’da geçen Habil ve Kabil kıssasıdır. Bilindiği gibi Habil çobandır. Kabil ise tarımcıdır. Bu iki kardeş Allah’a kurban sunarlar. Habil çoban olduğu için kurban olarak koç sunar. Tarım ile uğraşan Kabil ise kurban olarak meyve sunar. Allah Kabil’in adağını kabul etmeyip Habil’in adağını kabul eder. Her ne kadar Kabil’in

çürük meyve sunduğu için tanrı tarafından adağının kabul edilmediği söylene de bu mitin özünde tarım devrinin kapanıp çoban devrinin başladığı mesajı vardır.

Bu bulgular ışığında Sümer, Tevrat ve Kur'an mitoslarından yola çıkarak karakterler ve mitosun sonu Tablo 4.1'de açıklanmıştır.

Tablo 4.1 Karakterler ve Mitosun Sonu

	SÜMERLER	TEVRAT	KUR'AN
KARAKTERLER	DİMUZİ ENKİ İNANNA	KAIN HEVEL LEVİZA	KABİL HABİL LEVİZA
MİTOSUN SONUCU	Enki ve Dimuzi uzlaşıyor	Kain Habil'i öldürüyor	Kabil Habil'i öldürüyor

Sümer'de mitosun iki kahramanı sonuçta uzlaşıp anlaşırken, Tevrat ve Kur'an'da biri ötekini öldürüyor. Demek ki, Sümer'den günümüze doğru gelindiğinde uygarlık süreci ilerledikçe uzlaşma kültürü zayıflarken, şiddet kültürü güçleniyor.

Oyun ve savaş başlığı ile ilgili en yetkin açıklamaları tarihçi ve sosyolog Huizinga yapmış durumdadır. Daha önceki sayfalarda da belirttiği gibi avcı kültürün tarihinden beslenen aydın mecra saptırılan oluş halinin güncelliğiyle konularını işlemiştir. Öyle ki bu başlıkta da Huizinga oyunun yaşam ve armağan yönünü arka planda tutup sadece agonal (müسابakasal) yönünü ön planda tutacaktı. Bu açıklamalardan birkaç alıntı yapmak gerekirse;

Oyun ve çarpışma kavramları, çoğu zaman fiilen iç içe girer. Kısıtlayıcı kurallara tabi olan her mücadele, bu sınırlandırmadan ötürü zaten bir oyunun biçimsel özelliklerini taşımaktadır; özellikle yoğun, enerjik ve aynı zamanda son derece aşık ve ilkel bir cins oyun söz konusudur. Yavru köpekler ve çocuklar, şiddet kullanımını sınırlandıran kurallara uyararak, "eğlenmek için" dövüşmektedirler. Ancak, oyunun izin verdiği sınırın, kan dökmeyi veya hatta ölümcül darbeyi dışta bırakması gerekli değildir. (Huizinga 2006, s. 121).

Genellikle yarışmada birbirinin üzerinde hak sahibi iddia etme çabaları mücadele ve savaşı doğurmaktadır (Toprak, kadın vb.). Bu durumun doğal toplumdan kopuk mülkleştirmenin gelişmesiyle şüphesiz sıkı bağı vardır. Doğal toplum ile bir kıyaslamasını yapıldığında;

Hayata dair arkadaşlarıma bize özgü yarışlardan birini tanımlayabilmek için bir sıraya dizilip hızla koşmaya başlamalarını önerdim. En hızlı koşanın kazanmış olacağını söyledim. Kabile halkı güzel, kara gözlerini kocaman açarak baktılar bana ve biri şöyle dedi:

-iyi ama bir kişi kazanırsa bütün ötekiler kaybetmiş olur. Bunun neresi eğlenceli ki?... Oyunlar eğlenmek içindir. Neden insanları böyle bir deneyime tabi tutup, sonra da tek bir kişiyi gerçekten kazananın o olduğuna inandırmaya çalışıyorsunuz?... Bunu anlamak bizler için çok zor... sizin insanların bunu kabullenebiliyor mu?... (Morgan 2013, s. 169).

Maddi bir güce ulaşma arzusunun çoğu zaman iftihar, şan, prestij ve üstün gözükmeye niyetlerine nazaran ikincil kalması modern insanın maske ihtirasını bir kere daha ön plana çıkarmaktadır. Şan teriminin Antik çağdan beri büyük seferlerin ekonomik gücün ve siyasal hesapların önünde olması temel sorun olan avcılığı ve erkekliği bir kere daha ön plana çıkarmaktadır. Savaşın kutsal şanı sağlamak üzere tanrılardan gelen bir emir gibi olarak algılanması avcılığın, çobanlığın ve erkek zihniyetinin spora da yansıdığı şekli olarak tarih sahnesine çıkmaktadır; İngiliz yazar G. Orwell'in söylediği gibi "Birçok sporu zaten Fair Play anlayışıyla yapmak mümkün değildir. Bu sporlar kinle, kıskançlıkla, kuralları saymamakla, başkasına yardım etmemekle sıkı sıkıya ilişkilidir ve kazanmanın içinde gizlenmiş sadistik bir eğlencenin olduğunu fark edersiniz: kısaca spor silahın olmadığı bir savaştır.

Huizinga (2006) bilgelik, şiir, sanat, mitoloji gibi konu başlıklarını da bu çalışmasında agonal (müسابakasal) çerçevede işlemiş bulunmaktadır.

4.5 YÖNTEM HAKİKAT VE BİLİM

Bilimci paradigma 19. yüzyılın sonlarına doğru bir iki pürüz dışında nerdeyse evrenin bütün sırlarını çözdüğünü iddia ediyordu. Bu da bilimi Kur'an ayeti şeklinde sorgulanamaz kılmış ve bilimciliği tartışmasız üstün bir konuma taşımıştı. Bu paradigmatik görüş ile geliştirilen sosyal bilimler aklı temel alıp ruh'u yok sayarak bilimsel bilginin

mutlaklığından ve evrenselliğinden söz ediyordu. Bu doğrultuda her şey mekanik ve pozitivist bilimciliğe göre açıklanmıştı.

1900'lerin başlarında Max Planck kuantum alanında; yaklaşık olarak aynı tarihlerde Einstein izafiyet/görelilik alanında; 1970'lerde ise M. Feigenbaum kaos alanında ortaya çıkardıkları birikimle öncülük yaparak 20. Yüzyılın başlarından itibaren klasik fiziği alt edecek şekilde yeni paradigmanın bilgi ve hakikat dizgesini ortaya çıkarmışlardır.

4.5.1 Kuantum Fiziği: Çifte Yarık Deneyi Nazar ve Spor

Bu deneyde önce parçacıkların ya da küçük madde toplarının nasıl hareket ettiğine dikkat çekilmektedir. Yapılan bir deneye göre bir yarıktan küçük bilyeler karşı ekrana doğru fırlatıldığında arka duvarda izlerine rastlanmıştır. Bu yarığa ikinci bir yarık daha eklendiğinde ikinci bir iz görmek beklenilir.

Bu sefer aynı deney dalgalar üzerinde yapılmıştır. Tek yarıktan geçen dalga yarıktan arka ekrana çarpar. En kuvvetli yeri yarığın tam arkası olur. Öyle ki kinci bir yarık eklenince farklı bir şey olmaktadır. Bir dalganın cephesi diğerinin dibiyile çakıştığında birbirlerini götürürler. Bu sefer arka ekranda bir girişme modeli oluşur. Tepeler kesişince en yoğun parlak çizgiler birbirlerini götürünce hiçbir şey yok. Bir önceki deneyde İki yarıktan madde sıkıldığı zaman sadece iki iz çıkarken dalgalarla yapılan deneyde bir girişme modeli oluştuğu gözlemlenmiştir.

Kuantum fiziğinden örnek verilecek olduğunda; Kuantumun temelleri ilk inanç biçimi olan animizm düşüncesine kadar dayandırılabilir. Ortadoğu bilgelik ekollerinde Sühreverdi ve Hallacı Mansur gibi birçok düşünürün atom ve “ışık” üzerindeki çalışmaları öyle bilimin kuantumu yeni bir icatmış gibi göstermesini de çürütmektedir. İleriki sayfalarda bu konuya genişçe yer verileceği yapılan deneyi işlemek yerinde olacaktır.

Elektron minik bir madde parçasıdır. Bu deneyde minik bir bilye gibi düşünülebilir. Elektronlar önce tek bir yarıktan sıkılır. Ve yapılan gözleme göre elektron tıpkı bilye gibi davranır. Sonrasında ikinci bir yarık daha eklenir. Bunun da bilyeler gibi iki bant olması gerekir değil mi? Hayır ama... ortaya çıkan bir girişme modelidir. Ortaya çıkan şekillerin dalgalar gibi olduğu gözlemlenmiştir. Bilyeler gibi değil. Peki bu nasıl olur? Nasıl olurda madde parçaları dalga gibi girişme oluşturur. Klasik fiziğe göre bu çok anlamsız.

Fizikçiler parçacıkların birbirine çarptığını ve bu şekli oluşturduğunu düşünür ilk etapta ve bu sefer elektronları tek tek atmaya karar verirler. Birbirlerine karışmaları mümkün değildi ama bir saat sonra yine girişme modeli belirdi. Elektron parçacık olarak çıkıp potansiyeller dalgasına dönüşüp her iki yarıktan geçip kendisiyle ilişiyor ve duvara parçacık gibi çarpıyordu. Matematiksel olarak daha da garip olanı her iki yarıktan geçiyor ve hiçbirinden geçmiyordu. Birinden geçiyor ve ötekinden de geçiyor. İşte tüm bu olasılıklar birbiri ile süper konumdadır. Ama fizikçiler şaşkına dönmüşlerdi. Bu sefer iyice yakından bakıp hangi yarıktan geçtiğini görmek istediler. Geçtiği yolu görmek için yarığın başına bir ölçüm cihazı koydular ve ateş ettiler. Onlar gözleyince elektron bu sefer küçük bir bilye gibi davrandı. Çoklu girişme bandı yerine, iki bant modeli oluştu. Ölçme ya da geçtiği yarığı gözleme ikisinden değil, sadece birinden geçmesi demekti. Elektron farklı davranmaya karar verdi. Sanki izlendiğinin farkındaydı. Ve işte tam da bu noktada fizikçiler kuantumun garip yok dünyasına adım attı. Madde nedir? Bilye mi? Dalga mı? Ve ne dalgası? Ayrıca gözlemcinin bütün bunlarla ilgisi ne?

Gözlemci yalnızca gözleyerek dalga fonksiyonunu çökertti. Biz her zaman gözlemciyiz. Ama bazen olaylarla öyle özdeşleşiyoruz ki gözlemci vasfını yitiriyoruz. İşte maddecinin aklı burada karışıyor. Gözlemci olmadan yapabileceğimizi zannediyoruz. Bu yanlış. Veriler gösteriyor ki nesne denilen şey aslında orda diye adlandırdıklarımızın basitleştirilmiş bir yaftası. Parçacık ya da her ne haldeyse atom ve atom altına baktığımızda bulduğumuz şu; Ona nasıl ve ne ile baktığımıza göre gözlediğimiz şeyin özelliği değişim gösteriyor.

Bir de kuantum fiziğinde gözlemci olacak dünyaya nasıl bağlanabileceğimiz konusu var. Bilim buna daha cevap veremedi. Kendimize tanımladığımız bu fiziksel sistemin bir başka parçası gibi mi davranmamız gerektiği bilinmemektedir. Kuantum fiziği yapmanın tarafımızca bilinen tek yolu şöyledir; gözlemciyi tanımladığımız sistemin dışında tutmak. Sistemin içine koyduğunuz an paradokslar ortaya çıkıyor. Şöyle şeyler söylüyoruz. Kitap ne yapıyorsa kuantum ile yapıyor ve ben bunu görüyorum çünkü buradayım. Ama cümlenin ikinci kısmını kurcalamasak iyi olur. Çünkü ona kuantum fiziği uyguladığımızda bozulacaktır. Bu yüzden fiziksel sistemlerle ilgili iki tür yasa vardır. Biri biz bakarken diğeri de biz bakmazken uygulananlar.

Kuantuma gözleyeni temsilen kurgulanmış bir görsele Şekil 4.10'da yer verilmiştir.



(<https://youtube/adcRFYMuWoc>).

Şekil 4.10. Kuantumda gözleyen

O halde bilinçli bir gözlemcinin sonuca ulaşmasını matematikle açıklamamız mümkün olmayacak. Bunun matematiksel bir formülü yok. Ölçüm cihazları kaydediyor. İşte orda artık kayıtlı derler ama denklemin bir tarafını unutuyorsunuz. Birinin kayıtlara bakması gerekiyor ve biri bakana kadar o aslında kayıt bile edilmemiştir. Bakmadığımızda olasılık dalgaları vardır. Baktığımızda ise deneyim parçacıkları. Bizim katı bildiğimiz parçacık aslında süper konumdadır. Olası konumların saçılmış dalgası her an bunların hepsindedir. Siz baktığınız anda bu konumlardan sadece bir tanesine bürünür. Örneğin şöyle durumlar düşünülebilir; Hareket denklemleri bir basketbol topunun dalga fonksiyonunun bütün sahaya eş değer yayıldığı ön görebilir. Ama bunun nasıl görüneceğini asla bilemiyoruz. Kuantum yasalarına göre bu durumda basketbol topu nerde diye sormak bile saçma olacaktır. Çünkü bütün sahaya yayılmış bir basket topu ile ilgili böyle bir soru sormak mantıksal açıdan beş rakamının medeni halini sormakla aynı şeydir.

Böyle bir soruyla karşılaştığımız zaman yanıtı bilmediğiniz anlamına gelmiyor. Beş rakamının evli ya da bekar olup olmadığını bilemezsin. Aslında bilirsiniz evli falan değildir ama bunu sormak bile uygunsuzdur. Çünkü ortada bir gerçek vardır. Beş rakamının medeni hali olmaz. Bu açıdan yaklaşamazsınız. Bununla benzer bir şekilde dalga fonksiyonu sahaya eş değer yayılan basketbol topunun da sorgulanabilecek bir konumu yoktur.

O halde sorunu ortaya şu şekilde koyabiliriz; Schredörger denkleminin ön görüşüne karşın laboratuvarında oluşturduğumuz bazı koşullarda basket toplarının nerde olduklarıyla ilgili aslında son derece anlamlı bir sorunun bile sorulamayacağı bu gibi hallere girebilir. Yine de şu söylenebilir ki sahaya her baktığımızda istisnasız olarak orda veya şurada veya burada bir top görürüz. Basketbol topunun nerededir diye sormanın bile anlamsız olduğu bir ortamda görmek yerine bir yerde sahada bir tek top görmemiz hareket denkleminin açıkça ihlalidir. Tam da burada ölçüm problemi ortaya çıkıyor. Bununla baş etmenin değişik yolları vardır. Gözlediğinizde bir şey olur. Gözlemezken hiçbir şey olmaz.

Süper kahramanlar süper konumu kullanır. Ama dünya gerçeğin potansiyelidir. Tabi biz seçene kadar. Kahramanlar istediklerini seçer, aynı anda birçok yerde olur, birçok olasılığı deneyimlerler. Ve bir'e dönerler. (Ne biliyoruz ki adlı kuantum belgeselinden derlenmiştir. <https://youtu.be/adcRFYMuWoc> - 10 Ocak 2018)

Bu doğrultuda spor biyomekaniğinin klasik fizik yasaları yerine kuantum yasalarını esas alacak olması spor biyomekaniği açısından bir milat olabilecek kabildedir.

Kuantum fiziği deneyi gözlemlenmenin deney sonucu üzerinde etkili olduğunu ortaya çıkarmıştır. Yani bir deneyi sadece gözlemlenmekle bile onun değiştirilebileceği görülmektedir. Bu açıdan oyun ve spora baktığımız zaman taraftar ve seyirci kitlesinin oyuncular üzerindeki etkisi spor alanında yeni bir alan, alt başlık oluşturacak niteliktedir.

Bu durum halk arasında tabir edilen NAZAR söyleminin sosyolojik gerçekliğini göstermektedir. Nazar; aşırı beğenme ve bunun doğurduğu kıskançlık sonucunda gözlerden yayılan ışınların; kırılma, bozulma gibi durumları ortaya çıkarmasıyla açıklanır. İnsanın kurduğu göz teması maddenin özüne ulaşabilecek güçtedir. Bu da özün hakikatini yansıtır. Dolayısıyla kuantum fiziğindeki gibi insan içinde taşıdığı bu enerji ile eşyayı ve insanı etkileyebilir. Mevlana bu durumu şu şekilde aktarır: *Ey insanoğlu, senin gözünün kaynağından da hiç eksilmeyen nur (enerji) ışık fışkırır.*

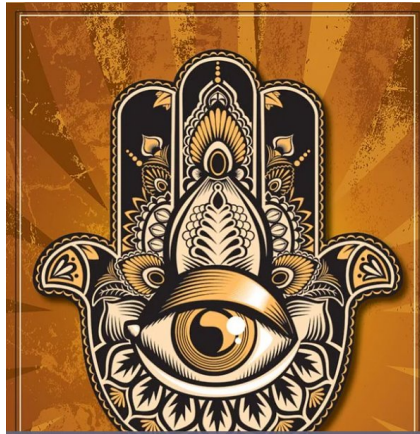
Kimi insan bu enerjiyi kötü kullanırken kimi insan ise iyi yönlü kullanmaktadır. Ortadoğu bilgelğinde tek göz işareti ile simgelenen bu semboller insanı bu kötü enerjiye karşı korurken; nazarlık, ying yang, hamsa vb gibi... Batı menşeli gelişen göz sembolleri daha çok kem göz, panoptik gözlem kulesi, ilumunati ve kötü enerjiyi simgelemektedir. Şekil 4.11, Şekil 4.12 ve Şekil 4.13’de bu sembollerden örnekler gösterilmiştir;



(<https://www.ciceksepeti.com/bohem-cajuart-12-cm-delikli-nazar-boncugu-nazarlik-ayn0004-b8828>).

Şekil 4.11. Nazarlık

Nazarlık, Müslüman dünyasında yaygın olarak kullanılan ve kötü enerjiyi engellediğine inanılan semboldür.



(<https://www.ensonhaber.com/ipucu/hamsa-nedir>).

Şekil 4.12. Hamsa

Bir elin beş parmağını temsil eden hamsa yani 5 anlamına gelmektedir. Evrensel bir sembol olan bu işaretin insanları kötülüklerden ve kem gözlerden koruduğuna inanılır.



(<https://www.uludagsozluk.com/k/suryani-nazar-boncuğu/>).

Şekil 4.13. Süryani Nazarlığı

Süryani Nazarlığı, Süryani topluluğunun kullandığı bir semboldür. İnsanı kem gözlerden korur. Kötü enerjiye karşı insanı koruduğuna inanılan sembol.

Göz figürünün kullanıldığı bir diğer sembol de Şekil 4.14’de yer almaktadır.



(<https://www.vikilist.com/anlamlarini-bilmediginiz-10-spirituel-sembol-ve-anlamlari-4716>).

Şekil 4.14. Yaşam Çarmıhı

Şekil 4.14’de yer alan ve Yaşam Çarmıhı adı ile bilinen bu sembol Antik Mısır’dan bu yana bilinmektedir. Ankh sembolü edebi yaşam ve yenilenme ile ilişkilendirilir.

İnsanın gözün etkilerinden korunma bağlamında kullanılan bazı semboller de bulunmaktadır. Bunlardan biri de Şekil 4.15’de görülen Dua Çubuğu’dur.



(Ağrı-Diyadin-Yukarı Kardeşli Köyü),

Şekil 4.15. Dua Çubuğu

Dua Çubuğu, Mezopotamya ve Anadolu’nun birçok yöresinde özellikle ineklerin boynuna nazar için takılan bu tılsım birçok üçgenin (nik) yan yana gelmesiyle oluşmaktadır. Her ne kadar İslami ekol ile anılsa da Sümer çivi yazısı ile olan benzerliği bu tılsımın tarihçesini daha da eskilere dayandırmaktadır. Yukarıda birçok başlıkta oyun sahnesi olan evrenin yani yaşamın doğal toplumda kendini kadın cinsel organı üzerinden kuramsallaştırdığı işlenmiştir. Bu tılsımda bereketi temsil eden kadının vajinası, “dünyaya açılan göz” anlamında sembolleştirilmiştir. Tek gözlü sembollerin çoğu üreme endekli dünyaya açılan kapı, dünyaya açılan göz olarak yaşamı, yaşam kaynağını üreten cinsel organları ile bağdaştırılmıştır. Bu tılsımın üçgen yapısı doğal toplum tanrıçalarını aklımıza getirirken gözlenen (vajina) ve gözetleyen (penis) ikileminde evrenin sırrına ulaşmak isteyenler için de yeşil ışık yakmaktadır. Anadolu ve Mezopotamya’nın birçok yöresinde nazara karşı erkeğin penisini cimciklemesi de bu duruma kanıt niteliğindedir.

Doğal toplum ve onun tortularını taşıyan toplumlarda insanı nazardan ve kötü enerjiden korumak için yukarıdaki gibi simge ve semboller geliştirilirken, uygarlık ile birlikte insanları kötü enerji ve nazardan korumanın aksine geliştirilen semboller daha çok nazar ve daha çok kem göz endekslidir. Öyle ki çoban kültürün galip gelmesi ve halkı gütmeye

başlayan sistemin halk değimiyle tabir edilmesi gerektiğinde; “akşam koyunları çalacak, sabah gelip çobanla birlikte ağlayacak.” tarzdadır. Uygarlığın kuramsallaştıracağı bu sembollere verilebilecek en küçük örnek mobeseler ve kameralardır. Bu da en küçük... Uygarlıkla verilebilecek birkaç örnekten ilki Panoptikon gözlem kulesidir (Şekil 4.16).



(<https://gokhankuloglu.com/panoptikon-nedircagdas-dunyanin-hapishaneleri/>).

Şekil: 4.16. Panoptikon gözlem kulesi

Panoptikon Gözlem Kulesi: Öyle ki doğal toplumda çember, daire, yuvarlak sembolleriyile yaşam yönlü gelişen birçok sosyoloji alanı; oyun, felsefe, ahlak-hukuk, bilgelik, sanat vb. gibi... mevcut bilimin müdahalesiyle birlikte yerini Panoptik Halka türü insan gözlem ve uysallaştırma merkezlerine bırakacaktı.

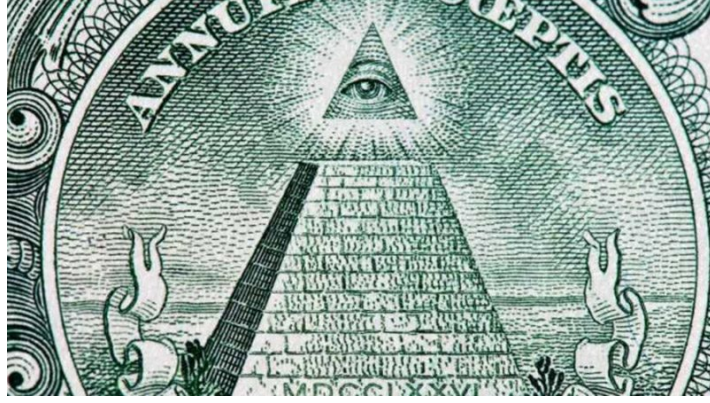
“Çevrede halka halinde bir bina, merkezde bir kule; bu kulenin halkanın iç cephesine bakan geniş pencereleri vardır; çevre bina hücrelere bölünmüştür, bunlardan her biri binanın tüm kalınlığını kastetmektedir, bunların, biri içeri bakan ve kuleninkilerle karşı gelen, diğeri de dışarı bakan ve ışığın hücreye girmesine olanak veren ikişer pencereleri vardır. Bu durumda merkezi kuleye tek bir gözetmen ve her hücreye de tek bir deli, bir hasta, bir mahkum, bir işçi veya bir okul çocuğu kapatmak yeterlidir. Geriden gelen ışık sayesinde, çevre binadaki hücrelerin içine kapatılmış küçük silüetleri olduğu gibi kavramak mümkündür. Ne kadar kafes varsa, o kadar küçük tiyatro vardır, bu tiyatrolarda

her oyuncu tek başınadır, tamamen bireyselleştirmiştir ve sürekli olarak görülebilir durumdadır.” Özetle panoptikon, merkezde bulunan bir gözlem kulesinden, her şeyin kolay bir şekilde gözlemlenebildiği, hücrelerden oluşmuş daire biçiminde bir yapıdır (Cuff vd. 2013: Aktaran: Dever 2017, s. 207).

Bu durum bütün spor camialarında gerek kamerayla, gerekse de hakemle hakemcilikle yürütülmektedir. Panoptik gözlemin eril bakış açısı kadına indirgendiği zaman ise ebedi bengiye (çember, yuvarlak, daire) küpe, halhal, hızma, bileklik... olarak kadına pranga ve kelepçe gibi takılması ve erkek tarafından nasıl bir süs ve seks objesi olarak gözlemlendiği gerçekliğini ortaya çıkararak, kadının toplayıcılık formuyla gelişecek olan tarım, cinsellik ve üreme yönlü oyun anlayışının erkeğin cinsel zevklerini doyuran iktidar anlayışına yarış ve rekabet yönlü nasıl kurban edildiği gerçekliğini de ortaya çıkarmaktadır.

Robert E. Rinehart, bu kavramı spora uyarlamıştır. Öyle ki; Rinehart, çalışmasında yüzme havuzunun mekansal organizasyonu ve antrenörün birleşmesiyle nasıl bir Panoptik alan hâline geldiğini ortaya koymaya çalışmaktadır. Ona göre, antrenörün yüzücüler üzerindeki bakışları, onların birer Panoptik görevi görmesine neden olmaktadır (Rinehart 1998). Panoptik hâline gelen antrenörler, yüzücüleri sürekli olarak kontrol etmekte ve bu da yüzücülerde hata yapmamalarını gerektiği düşüncesini – kaygısını ön plana çıkartmaktadır (Dever 2017, s. 215).

İlluminati: Aydınlanmış olanlar anlamına gelen bu örgüt, dünyanın en karanlık örgütlerinden biridir denilebilir. Buna benzer daha bir çok örgütün olduğu bilinmektedir. Bir çok örgüt şiddet ve korku eylemleri düzenleyip korku salmak için, birçoğları da arınma ritüelleri amaçlı inşa edilmiştir. İlluminati’yi simgeleyen görsele Şekil 4.17’de yer verilmiştir.



(https://www.sozcu.com.tr/2017/dunya/dunya-tarihinin-en-gizemli-orgutlerinin-sirlari-aciga-cikti-1615988/2/?_szc_galeri=1)

Şekil:4.17. İlluminati

4.5.2 Modern Oyun Teorileri

İkinci dünya savaşından sonra sosyal bilimler açısından pek rövaşta olan oyun teorisi ABD'nin bilimi ulusal güvenlik (buna çıkarlar demek daha yerinde olacak.) için kullanan kurumu RAND tarafından usta (buna bencil demek yerinde olacaktır.) oyun teorisyenlerince baya kullanılmıştır. Hatta ABD hükümeti oyun teorisi üzerinden yola çıkıp ülkenin iktisadi, politik ve savaş gibi konularını bu alan ile yöntemleştirmiştir.

Adam Smith'e göre "rasyonel birey kendi çıkarını maksimize etmek için uğraşan birey" olarak tanımlanır. John Nash'e göre bu tanımlama yanlış olmamakla birlikte sadece eksik olarak belirtilmiş ve Nash'e göre "rasyonel birey hem kendisinin hem de içinde bulunduğu grubun çıkarını maksimize etmeye çalışan birey" olarak tanımlanmıştır (Özari, Turan ve Ulusay 2017).

İnsan mikro bir kozmostur. Şimdi bu düşünceden yola çıkıp makro kozmosu ele aldığındığında, Adam Simith bir insan bedeninin sadece parmaklarını işlemiş durumda, yani dünya üzerinde sadece Amerika'yı, o kadar abartıp Nobel ödülü verdikleri John Nash ise, parmaklarla birlikte bir beden kolunu ele almıştır. Yani ABD hükümeti ve işbirlikçilerini. Sosyal bilimlerin en genel hatalarından biri olguları, kavramları ve teorileri anın parçacıklığına hapsedip tarihten muzdarip bırakmalarıdır. Oysaki olması gereken atom tarlasından oluşan dünyanın kelebek etkilerini ve kaos aralıklarını da baz alarak parça bütün şeklinde bir yaklaşım sergilemeleridir. Adam Smith'in kendi çıkarını

maksimize etmeye çalışan rasyonel insanını, John Nash yanlışlamayıp, rasyonel insanın hem kendisinin hem de içinde bulunduğu grubun çıkarını maksimize etmeye çalışması gerektiğini savunmuştur. Bu yönüyle verilmesi gereken cevap; yöntemin bireycilikten çıkarılıp tikelsellik ve evrensellik boyutunda işlenmesi gerektiğidir. Birey salt ne kendi ile ne de içerisinde bulunduğu grup ile sınırlıdır. Kendi ile ilişkisi olduğu kadar evren ile evren ile ilişkisi olduğu kadar da toplum ile ilişkilidir. “Kaliforniya’da kanat çırpın bir kelebeğin Tokyo’da kasırgaya sebep olacağı teoreminden yola çıkarak’ bireyin bütün evren ile muhteşem bir etkileşim içerisinde olduğu söylenilebilir.

Birçok kimsenin özellikle de mevcut hegemonik sınıflı sistemin bireyci paradigmasından beslenenlerin, büyük balığın yaşaması için küçük balığı yutması gerekli dediği anlaşılmaktadır. Buna karşın Samet Bahrengi’nin şu güzel öz değışine yer vermek öğretici olacaktır; Büyük balık küçük balığı özleyebilirdi ama siz, balıkların birbirini yediğı bir hikaye anlatmayı tercih ettiniz. Bugün Ortadoğı’yu kan gölüne çeviren, bu kanın akmasına sebep olan temel düşünce yapısı bu bireyci ve tekçi yaklaşımlardan kaynaklıdır denilebilir. Kar ve sermayeyi özalde bir ülkeye veyahut patrona para babasına indirgeyip onu özneleştirmek, ve geriye kalan bütün her şeyi ve herkesi nesneleştirmek çekişmeyi yarışmayı ortaya çıkaran kurnaz en / enkiyi adeta hatırlatıyor. Tarihsel olarak örneklemek gerekildiğinde kurnaz Enki ile başlayan çekişme ABD’nin kapitalizm ile güttüğü oyun oynamak kavramı üzerindeki dejerenasyon politikası aslında oyunu da özünde ayırmıştır. Oyun oynamak denildiğı zaman birilerinin bir iş çevirmesi ifadelerinin beyinde oluşması bu geleneğin oyun üzerindeki kodlamalarıdır denilebilir.

Liberalizm ile birlikte gelişen milliyetçilik, dincilik, pozitivist bilimcilik gibi kavramların toplumu salt bireyciliğe indirgeyip ekolojik facialara sebep olduğunu ABD’de kurulan ve bilimi ulusal çıkarlar ve menfaatler için kullanan RAND kurumunun oyunu (yaşamı) salt göreceli tikelliğe, indirgeyerek geriye kalanların küçük balığı oynamaları gerektiğı düşüncesiyle değerlendirdiğı görülmektedir. Yakın dönemde Greta Thunberg’in başta İngiliz devlet zihniyeti olmak üzere devletlerin pozitivist bilimle ekoloji üzerinde yarattığı tahribatları kitlesel bir şekilde protesto etmesi animist düşüncenin evrensellik ve tikelselliğın iç içeliğinin önemini gösterirken, Pozitivizmin salt tikelselliğinin vehametini göstermektedir. Hava-Eva (yaşam-kadın) olarak nitelenen kadın eksenli gelişen toplumsallaşmayla bütün evreni kapsayan yaşam olgusu oyun temelli işlendiğinde insanı ve evreni bütün olarak ele almak gerektiğı ve atom tarlasından oluşan evrenin birbirinden

bağımsız olamayacağı, beden olmadan kolun, bir işe yaramayacağı gerçeğini gözler önüne sermektedir.

Derinleşen avcılıktan nasibini alan Sümer devleti merkezi uygarlığın çarpıtılan hakikat rejimi ile ekonomi, özü olan eko'nomos'tan uzaklaştırıldı. İlk toplumsallaşma ile armağan ve potlaç kültürüne yönelik kadın eksenli gelişen karşılıksız vermeye dayalı ekonomi anlayışı özünü tarım toplum gerçekliğinden alacaktı. Neolitik dönem ile birlikte avcılık yapan erkek avın garantisi olmadığından daha vasat kalırken, tarım ve toplayıcılık ile uğraşan kadın daha başat bir rol oynamıştır. Klanın geçimini sağlayan kadın bir taraftan evcilleştirdiği hayvanın sütünden yoğurt, yağ ve peynir yaparken, diğer taraftan ektiği buğdayı öğütüp un yaparak, ekonomi ile bağdaşacaktı. Ve namus anlamında eko'nomos ile nitelenecekti. Günümüzde her ne kadar parasız işçi olarak eve hapsedilse de doğal toplumun tanrıça nüveleri olarak, kurutarak yaptıkları biberler, kış hazırlığı için yaptıkları turşular doğal toplum ekonomisinin halen ellerinde olduğunu göstermektedir.

Ekonominin yanında klan formu üzerinde de dejenerasyon politikaları uygulayan avcı zihniyet, clash of clan adlı dijital oyun ile tamamen klan formunun zıddı bir oyun yaratarak yeni yetişen çocuklar üzerinden 15 bin yıllık kayıp bellek yitimini hızlandırmaktadır. Bu oyuna tarihsel gerçekliği çarpıtmanın farklı bir yöntemi de denilebilir. İlk toplumsal form klandır. Klanlar arasında herhangi bir rekabet bulunmamaktadır. Tam aksine klanlar arasında birbirini güçlendirme ve destekleme vardır. Bilim ve sosyoloji de bunu bilmektedirler ki her bireyin "köy" adı altında bir klanı olmasına rağmen 50 köylük bir klanın oluşmasına izin vermektedirler. Bu 50 köyün bir araya gelmesi klan sürecinin kabile sürecine evrilmesi olarak da tanımlanabilir.

Oyun teorisinin bütünselliğini keşif eden para ve sermaye babaları bu teoriyi ekonomiye uyarlayıp daha fazla kar ve sermaye elde etmek istemiş ve bu doğrultuda fikir insanlarını da teşvik etmişlerdir.

Öyle ki John Von Neumann adlı matematikçi 'iki kişilik sıfır toplamlı oyun' ile oyun kuramını matematiksel olarak açıklamıştır: Adı cafcacflı olsa da, iki kişilik sıfır-toplamlı oyun demek, iki kişi, iki şirket veya iki takım arasında "oynanan" bir tarafın kaybettiği kadarını diğer tarafın kazandığı oyun demektir. Eğer A 200 lira kazanmışsa B 200 lira kaybetmiş demektir: sıfır-toplamlıdan kasıt budur. A'nın B'yle iş birliğine gitmesinin hiçbir anlamı yoktur- Bu yalnızca kazanan ve kaybedenlerin olduğu katıksız rekabettir.

“Kazan-kazan” diliyle söyleyecek olursak A 200 lira kazanırken B -200 lira kazanmıştır ve toplamları $200 + (-200) = 0$, yani sıfır olur. (Crilly 2014).

Doğayı evreni hakikati salt matematiğe dayandırıp kâr ve sermaye kazanmaya çalışan egemen zihniyet mâhkum ikilemi, Nash Dengesi, savaş ve barış teorileri gibi çalışmalarla saparak uçuruma doğru yuvarlanan tarih anlayışının çark dişlilerinden başka bir şey değildirler. Matematik ve sayılar ile mutlak hakikate ulaşmaya çalışan pozitivist zihniyet $1+1$ in her zaman 2 etmediğini göremeyecek kadar kör ve zehirlenmiş durumdadır. Pozitivizmle zehirlenen bu insanlar mitolojik veriler ışığında tarihsel köklerine inip, kuantum fiziğinin Animizm yapısında panzehirlerine kavuşabileceklerdir.

Günümüzde bilgisayar modelleri üzerinde geliştirilen oyunlar, kahve kültüründe yarış ve rekabete yönelik sergilenen oyunlardan çok daha korkunç iktidar ilişkileri ile dizayn edilmiştir. Sanal öldürme, parçalama, bombalama, işkence gibi sadist duyguları tetikleyen, insanları sadistleştiren, öldürmenin bile bir oyun haline getirildiği, insanlık dışı yöntemlerin oyun diye sunulduğu bir siber alem söz konusu. Üstelik eskinin kahve oyunları yetişkinlerce oynanırken, insanda dehşetengiz duygular uyandıran yeni bilgisayar oyunları ise çocuklara sunulmaktadır. Kahve kültürünün iktidar ilişkileri ile bezeli oyunları yeni oyunlar karşısında çok masum kalmaktadır. Yetişkinin iktidar ilişkilerine motive eden oyunlara ilaveten bu siber net alan üzerinden yayılan oyunlar çocuğu günlük olarak zehirlemektedir. Çocukluktan itibaren bu düzeyde korkunç iktidar ilişkilerine, teknolojisine bulaşan bir toplumun ruhsal anlamda sağlıklı olması düşünülemez.

4.5.3 Postmodernite, Popüler Kültür Ve Dijitalleşen Spor

Kültür ve uygarlık, üzerinde çok derinlikli araştırmalar yapılan en köklü kavramların başında gelmektedir. Aslında kültür ve uygarlık kavramlarını kadın-erkek, doğa insan gibi ikilemlerle belirtmek yerinde olabilir. Nasıl ki erkek kadından ve doğa insandan beslenmişse ve bugün bunu inkar edip hunharca kadını ve doğayı sömürüyorsa uygarlıkta aynı şekilde kültürden beslenmiş ve kültürü sömürmüştür.

Sümerler’le birlikte ortaya çıkan uygarlık kendinden önceki 15 bin yıllık doğal toplumun bütün mirasını gasp ederek kendini inşa edebilmiştir. Bu noktada 15 bin yıllık birikim kültür olurken, Sümerlerden günümüze kadarki 5 bin yıllık süreçte uygarlık olmaktadır. Uygarlık kendini yazı ile kurumsallaştırıp kendinden önceki bütün tarihi yazısız tarih

diyerek bilimsel deęerini dūřurecek ve “söz uęar yazı kalır” gibi deęiřlerle de kuramsallařtıracaktı.

Bugün gerek sistemsel ve gerekse sistem karřıtı bütün dūřünce akımları ve kurumlařmalar besin kaynaęını uygarlık tarihinden almaktadır. Uygarlık tarihi kültürel tarihin antitezi nitelięindedir. Karřıttır, zıttıdır. Bu yüzden kavramlarını ve kuramsallařma ölçülerini kültürel tarihin tam zıddı halinde inřa etmiř durumdadır. Kültürel tarihin dokusunu anlatabilmek aęısından yerli bir kabilenin řu řiiri aktarıldıęında kültür ve uygarlık çeliřkisi görülebilecektir:

Tepe taklak çizersin dünyayı

Görürsün bütün yanlıřlıkları:

Tazı korkuyla kaęar tilkiden,

Hırsız yargıcı kovalar,

Ayaklar tepeden bakar başlara,

Aęız sürüklenir çamur içinde,

Ateř suyu söndürür.

Körler okuma öęretir.

Arabacı başı çeker,

Öküzler arabaya biner.

Bir adamın kıyısında

Otmaktadır bir ırmak,

Atını gölgede dinlendirip

Bıçaęını bileyerek... (Anonim)

řöyle bir deęiř vardır; “Geçmiř insanı ileriye doęru iter, gelecek insanı geriye doęru iter.” Toplum tarihsel bir olgudur. Tarihsel bütünlük içinde toplumu incelemek çok önemlidir. Sadece tarihten kopuk toplum inřası da doęru deęildir. Kopukluk bu noktada meydana çıkıyor ve insanın yeniden o bütünlüęü saęlayabilmesi için bařlangıcına yani geriye

dönmesi gerekiyor. Hakikatin kaybedildiği yere gidilmesi gerekmektedir. Geçmiş insana çok anlamlı geliyor. Bir: geçmiş aslında geçmiş değildir. Geride kalmış olmuş-bitmiş bir şey değildir. İki: geçmiş genellikle öyle bir şey olarak algılanır, oysa geçmiş diridir, canlıdır. Tarih canlı bir şeydir. Çünkü bir süreklilik var. Ve sürekliliğin olduğu yerde canlılık vardır. Ölüm, o anlamda sürekliliğin kesintiye uğramasıdır. Dolayısıyla yeniden o canlılığı sağlayabilmek için kopuşu ortadan kaldırmak gerekir, yeniden dönüp bağlantının koptuğu yerden ele almak gerekiyor.

Kentleşmenin ortaya çıkması sınıfsallığın oluşu ve devletleşme ile birlikte yukarıda ki tablo kültürel tarihin anti tezi olarak yaşamsallaşmıştır demek çok yerinde olacaktır. Öyle ki sınıfsal düzeni eleştirip işçilerden yana tavır takınan devrimciler bile aslında uygarlık tarihinden beslenmiş ve onun kuramsallaşmasında rol oynamışlardır. Çünkü kültürel tarih çerçevesi içerisinde işçilik kavramı yoktur. Herkes kendi işinin sahibidir, herkes ve her şey öznedir. Nesneleşme yoktur. Özne nesne uygarlık yaratımı bir şeydir ve sömürmede bu noktada ortaya çıkmaktadır.

Bu kültürel doku içerisinde armağan ve potlaç mevcuttur. Öyle ki halen bile düğünlerde ki karşılıksız takılar, doğan çocuğa karşılıksız takılan altınlar bu kültürün tortularıdır. Ama kapitalizm son dönemlerde o kadar iyi örgütlenmiş ki, düğününe gitmediği gerekçesiyle takısını isteyen kişilikler yaratarak karşılıksız olan bu durum karşılıklı bir hal almaya başlamış ve özünden uzaklaşmıştır. Tıpkı people (insan, halk) sözcüğünden türeyen popüler kavramının dejenerasyona uğraması ve uygarlık yaratımı olarak kuramsallaşması gibi.

Konu başlığımız olan postmodernizm ve modernizm gibi kavramlar toplumda en çok kafa karışıklığı yaratan kavramlar arasındadır. Özellikle postmodernizmin 2. Dünya savaşından önce mi sonra mı başladığı tartışma konusudur. Bu noktada sosyal bilimlere katkı sunmak amacıyla modernizm, postmodernizm gibi kavramları parça ve bütün şeklinde ve tarih bağlantısının koptuğu yerden ele almak daha öğretici olacaktır. Aslında modern çağ ilk sabanın icadıyla, ilk evcilleştirilen hayvanla, ilk buğdayın ekmeleşmesiyle ortaya çıkmıştır. Postmodernizm ise neolitik tarım yaratımlarının posta bürünmüş, maskelenmiş halidir.

Bu perspektifle sosyal bilimler yorumlandığında özne nesne ayırımının ve son dönemde neoliberalizmle birlikte ortaya çıkan “insan insanın kurdudur” söylemlerinin pekte doğru

olmadığı gün yüzüne çıkarılabilir. Kapitalizm “insan insanın kurdudur” diyor. Ve doğadan yola çıkarak insan toplumunun da böyle olduğunu söylüyor. Oysa ki bu doğru değildir. İnsan insanın kurdu haline getirilmiştir. Başlangıçta bütün canlıların atası birdir ve ayrılık sonradan ortaya çıkıyor. Şu söylenilebilir: hayvanlarla ve bitkilerle akrabayız bu yanlış mıdır? Kimse kendisini sığır sürüsüyle akraba saymayabilir, ama sığırlarla akrabayız. Hayvanlarla, bitkilerle, canlı türlerle akrabayız. Bu çok önemlidir. Bu kabilde kurt ve kuzu örneğine açıklık getirmek gereklidir.

İnsanın, insanın kurdu olamayacağını anlamak önemlidir. Biri kuzu diğeri kurt olamaz. Bu spordaki yarış anlayışıdır. Galip gelen ve mağlup olan anlayıştır. Bu ikilem nasıl ortadan kaldırılabilir. Kurt ile kuzu nasıl bir arada yaşayabilir? Bunu anlamak temel meseledir. “kurt ve kuzu birdir aslında aralarında düşmanlık yoktur. Çünkü ataları birdir. Kurt ve kuzu bir arada yaşatılabilir. Bu bir iddiadır. Bu ayrılığın sonradan gelişmesi önemlidir. Zaten liberalizmin iddiası nedir? “insan insanın kurdudur” diyor. Kendine göre bir insan doğası çiziyor. İnsan, “Birey olarak ihtiyaçlarını asgariye indirmek ister” diyor. Karşılama anlamında vurgulamak için söylüyor. İhtiyaçlarını azami düzeyde karşılamak ister. En yüksek düzeyde haz almak ihtiyaçlarını en yüksek düzeyde karşılamak insanın amacıdır ve bunun için “bir kişinin bu tarzdaki yaklaşımı bir diğeriyle çelişir” diyor. Her ikisi aynı alanla ilgilenir. Sonuçta ihtiyaçlarını karşılama alanları vardır. Burada ikisi arasında çatışma ortaya çıkar ve dolayısıyla birinin ihtiyaçlarını karşılaması, diğeri için alt edilmesine bağlıdır. Biri diğeri yenmek zorundadır.

İnsanın toplumsal bir varlık olduğunun söylendiği yerde “insan insanın kurdudur” belirlemesinde reddi olduğu anlaşılır. Toplumsallık insanlığın var oluş koşuludur denildiği yerde diğeri mahkum ediliyor. Ama günümüzde esas geçerli olan da bu liberal ilkedir. “insan insanın kurdudur” ilkesidir. Ama insanın insanın kurdu olamayacağını anlamak ve eylemek bu çalışmanın eyleminde özünü meydana getirir. Dolayısıyla kurt – kuzu ikilemini aşmakta bu bireyciliği aşmakla bağlantılıdır. Bireycilik için bir diğeri birey onun hasmıdır, rakiptir. İki birey arasında daima rekabet vardır ve bu rekabetler çoğu zaman savaflara kadar gider. O açıdan rakip olmak yerine dost olmak önemlidir ve dayanışma ise dostluğu ifade eder.

Toplumsallık rekabet üzerine zaten kurulamaz. Birde toplayıcılık açısından toplumsal gerçekliğe bakılabilir. Kapitalizmin zemini kesinlikle rekabet zemindir, dayanışma

zemini değildir. Orta sınıf zemini rekabet zeminidir. Yoksulların zemini ise dayanışma zeminidir. Yoksulların zemini en soylu duyguların ayaklandığı zemindir. Ama orta sınıf zemini bütün soylu duyguların törpülediği, aşındırıldığı zemindir. Bu noktada yoksul mahallelerinde oynanan oyunlar ve diktatör Franco'nun büyük beşikler dediği burjuvanın spor alanlarının diyalektiği önemlidir.

Uygarlıkta şu var: Birincisi; insanı makineyle karşılaştırıyorlar. Mekaniklik bu anlama geliyor. “Kartezyen mekanik ya da Descartes mekanik” diyorlar. “İnsan bedeni de bir makineye benzer, evrenin kendisi kocaman bir makine olarak algılanabilir.” Bunu Newton ve Galileo da söylüyor. Descartes benzerleri de söylüyorlar ve ikiye ayırıyorlar. Varlık bir mekanizma olarak var, ama cansız bir madde hareketi daha çok mekanik, ilk itilimi veren biri olmazsa madde harekete geçmez. O ilk itilimi veren tanrıdır. Kendi evren anlayışını çiziyorlar, ama tanrıyı işin içine mutlaka koyuyorlar. Örneğin; jeneratörde kolu çekiyorsun ondan sonra çalışmaya başlıyor, biri kolu çekmeden çalışmaz kolu çeken tanrıdır diyorlar. Ondan sonra evren çalışmaya başlıyor. İnsanda böyledir diyorlar. Bilim böyle tanımlıyor. Burada makine tarzı yapılanma makine benzetmesi ve bu çerçevede mekanik tanımlaması önemlidir.

Bugüne kadar gelen kuantum öncesi bilim mekanik bilimdir. Daha doğrusu “klasik mekanik” diyorlar. Kuantum mekaniği tanımı bile doğru değildir. Makine tanımı doğru olmaz. Evren bir makine değildir. Çok farklı bir yapıdadır. Canlı bir organizma asla bir makineye benzemez. Biçimsel olarak belki bazı şeylere benzeyebilir. Damarlar, kaslar... makineden giden teller, antenler, bağlantılar var. Bu benzeyebilir. Ama böyle bir durum söz konusu değildir.

YDD, BOP vb gibi projelerle ömrünü uzatmaya çalışan sistem büyük bir bunalım yaşamaktadır. Bu bunalımın en iyi örneği bu tez çalışmasının yapıldığı şu günlerde içerisinde bulunulan Covid-19 salgınıdır. Bu salgınla ilgili söylentiler her ne kadar farazilerle dolu olsa da sistemin dijital bir dünya yaratmak istediğini söylemek abes kaçmayacaktır. Dijital bir dünya söylemi biz toprağın çocuklarına her ne kadar çok komik gelse de şu an mevcut yaşanan Ortadoğu yiğitliği ve bilgeliğinin batı hilekarlığına galip gelme seramonisidir. Kimin çocukları ya da torunları şu an tabletle telefonla oynamak yerine toprak ile haşır neşir, sokakta oynuyor durumda? Birkaç köylü ve gece kondu ailesi dışında. Onlarda dijital dünyanın çekiciliği ile yozlaşmaya açık durumdadırlar. Yaşlı

kuşak her ne kadar dijital dünyaya uzak olsa da, ev hapsi yaşanan bu süreçleri sitem ederek geçirse de yeni yetişen kuşak sorumsuz ve bilinçsizce yetiştiği için bu dünyanın çerçevesine hiçte yabancı gibi görünmüyor. Hiç te sitem eder gibi bir hali yok.

Virüsün para yoluyla bulaştığı / bulaşabileceği söylentileri kripto paraların zeminini hazırlarken, tokalaşmak, selamlaşmak konuşup sarılmak gibi en toplumsal ve insani dokuların ketlenmesi de sanal forma bürünen bir dünya gerçekliğinin artçı sarsıntıları niteliğindedir.

Bu noktada gelişmekte olan dijital dünya ve yeni bir akım haline dönen dijital oyunların sistemsel analizini son dönemde “sanal ölüm tuzağına” dönen Mavi Balina Oyunu üzerinden anlatmak hakikat yönü güçlü olan bir örnek olacaktır.

Bu oyun başta ülkemiz olmak üzere dünya yüzeyinde birçok kimsenin ölümüne sebebiyet vermiş durumdadır. Bilişim Teknolojileri Bağımlılığı Araştırma Komisyonunun 6 aylık verilerine göre Mavi Balina oyunu bağlantılı toplam 150 gencin intihar vakası söz konusudur. Bu oyuna ulaşım bir şekilde oynamaya başlayan kişiden şiddet içerikli 50 talimatın yerine getirilmesi istenir.

50 günlük bir süreyi kapsayan bu komutlar arasında derin olmayacak şekliyle kol ve bacakların kesilmesi, belirli bir süre boyunca kimse ile görüşülmemesi, yüksek sesli olarak müzik dinlenilmesi gibi aşamalar yer alıyor. 50. günün sonunda ise kişiye son aşama olan ‘yüksekten atlayarak ya da kendini asarak’ intihar etme komutu veriliyor.

‘Mavi Balina’ adlı oyunda yönetici konumunda olan kişilerin, kişisel bilgilerini ele geçirdikleri kurbanlarına şantaj da yaptığı bu şekilde oyunda kalmaya zorladıkları ifade ediliyor. Hindistan'ın güney doğusundaki Karaikal şehrinde yaşayan 22 yaşındaki Alexander isimli bir kişi de, intihar oyunundan kardeşinin durumdan haberdar olarak polise haber vermesi ile kurtuldu. 22 yaşındaki genç adam, Mavi Balina oyunu ile WhatsApp mesajlaşma programı üzerinden kendisine yollanan bir link aracılığı ile tanıştığını açıklayarak şunları söylemiştir:

Mavi Balina telefona indirilen bir uygulama değil. Oyun, link aracılığı ile kişilerin bir yönetici tarafından yönlendirilmesi ile oynanıyor. Yönetici tarafından verilen görevlerin, gece yarısından sonra saat 02:00'da gerçekleştirilmesi isteniyor. İlk birkaç gün kişisel bilgilerin ve fotoğrafların paylaşılmasından oluşuyor ve bunlar yönetici tarafından

toplanıyor. Alexander, 50 aşamadan oluşan sürecin en ünlü görevlerinden birini yerine getirdiğini de anlatıyor:

"Akkaraivattam mezarlığına da gece yarısı gibi gittim ve burada bir selfie çekerek sosyal medyada bu fotoğrafı paylaştım. Her gün yalnız başıma korku filmleri izlemek zorundaydım ki bunun da amacı kurbanların korku içinde yaşamasını sağlamaktı

"Bu tam anlamıyla bir sanal ölüm tuzağı... Çok acı verici bir tecrübe. Oyuna katıldıktan sonra insanlarla konuşmayı bıraktım ve odama kapandım. Oyundan çıkmak istesem de başaramadım." NDTV isimli yayın kuruluşunun haberine göre, Alexander, polis evine geldiği sırada koluna bıçakla balina kazımak üzereydi (Mavi Balina oyunundan kurtulanlar anlatıyor: 'Sanal ölüm tuzağı', 2017).

Oyunun 22 yaşındaki kurucusu Philipp Budeikin çıkarıldığı mahkemece 15 intihar vakasına sebep olduğu için tutuklandı. Budeikin 2016 Kasım ayı içinde çıktığı bir mahkemede mekanik bir sosyal bilim ve kültürü katleden uygarlık anlayışının zihni yapısını yansıtan tarzda; temizlik yaptığını söyleyerek, kurbanlarını "biyolojik atık" olarak nitelmişti.

5. TARTIŞMA VE SONUÇ

“...bir ideolojinin ya da toplumsal sistemin tahakkümü görünüşte ne kadar tam olursa olsun, toplumsal deneyim içinde her zaman kapsamına ve denetimi altına alamadığı kısımlar olacaktır. Bu kısımlardan, çok sık olarak hem bilinçli hem de diyalektik bir muhalefet gelecektir.” (Said 2016).

Yukarıda öneriye sunulan paradigma avcı-çoban spor yapısına alternatif olma iddiası taşıyan paradigmatik bir öneridir. Kapitalist paradigmanın iflasının büyük ölçüde netleştiği covid-19 çağında, yeni paradigma tartışma ve arayışlarının devrede olduğu böylesi bir “geçiş aralığında”, yukarıda ortaya konulan önermeler çözüm perspektifi açısından yeni bir paradigma niteliğindedir. Tartışmaya açık olup detaylandırılarak (tamamlanma) kaygı ve beklentisini de kapsamaktadır. Bu niteliği dolayısıyla da dogmatizmden tutuculuktan uzak olup değişime açık bir karaktere sahiptir. Bu paradigmatik arayış genelde avcılık ve onunla derinleşen sistemin ve özelde de kapitalist paradigmanın eleştirel analizi üzerinden geliştirilir. Doğal toplumcu yaşam geleneğinden beslenerek, bu nitelikteki direniş ve arayışların güncel izdüşümü olarak form kazanır.

Rahip sınıfının kozmolojiyi teolojiye uyarlamasıyla kurnaz tanrıların doğanın muhteşem diyalektik uyumunu yaz-kış, gece-gündüz, sıcak-soğuk diye iki zıt kutba ayırması esasen yarış kültürünün doğmasına ve özne ve nesne ayrımının derinleşmesine sebebiyet vermiştir. Böylelikle uygarlık tarafından doğadaki diyalektik uyum, zıtların çatışması olarak lanse edilmiş ve yarışın temelleri doğaya dayandırılmıştır. Birçok tanrının adını doğadan alması ve bu tanrılar adına olimpiyatların düzenlenmesi yarış kültürü hakkında ipucu vermektedir. Öyle ki; *“Olimpia’da Zeus adına Olimpiyatlar, Delphi’de Apollo adına Pythian oyunları, Corinth’te Poseiden onuruna Isthmian oyunları Nemeada Zeus adına Nemean oyunları” düzenlenmiştir.*

Doğadaki bu muhteşem uyumun birbirini yok eden zıtlar olarak nitelenmesi en çokta kadın ve erkek arasındaki uyuma etki edecekti. Öyle ki geceyi yenen bir gündüzün, kışı yenen bir baharın, soğuğu yenen bir sıcaklığın yaratılması gibi kadını yenen bir de erkek tipolojisinin yaratıldığı gözlemlenmiştir. Sanki bir daha hiç gece olmayacak, kış bir daha hiç gelmeyecek ve milyonlarca kızıl saçlı Lilith yetişmeyecekmiş gibi evrenin muhteşem

döngüsü kesin bir çizgiyle birbirinden ayrıştırılmak istenmiştir. Bu durum adeta agon-müsabaka kavramının “kazanmak için bir hasmın ve yenmek için bir oyuncunun olması” gerekliliğinin içeriğini doldurur niteliktedir. Gündüze geceyi, yaza kışı, sıcağa soğuğu yendiren kurnaz tanrıların eril düzeneği kadını da erkeğe kırdırmak ve yendirmek istemiştir.

Sosyolojinin bütün alanlarına sirayet eden bu özne nesne ayırımı özellikle spor paradigması üzerinde çok köklü bir şekilde kendini kurumsallaştırmış durumdadır. Öyle ki spor tarihinin temelleri sürekli biricikleştirilen avcılığa kadar dayandırılıp parametreleri savaş, rekabet ve çekişme üzerinden inşa edilip özneleştirilmektedir. Ne yazık ki hakim sistem avcılıkla birlikte gelişim gösteren toplayıcılık kültürünü nesneleştirip vasat kılarak bu kültürün rekabetsiz ve karşılıklı yardımlaşmaya dayalı bütün tonlarını baskılamış ve bu alan üzerine yazılan sayısız çalışmayı gölgelemiştir.

İçeriği bu biçimde özetlenebilecek yeni paradigmal önerme;

- Bilimsel planda Kuantum, kaos ve rölativite / görelilik teoremlerine,
- Felsefi planda rekabetsiz yarışsız Kropoktinci karşılıklı yardımlaşma toplum anlayışına,
- İdeolojik planda rekabetsiz Ana-Tanrıça kültüne,
- Toplumsal örgütlenme planında yerelden tabana ulaşan toplayıcı kültür ve demokrasi gerçekliğine dayanarak cevap vermeye çalışılacaktır.

Bu paradigma hareketi canlılığın tek belirtisi olarak ele aldığı için evrendeki bütün hareketlerin spor kaynaklı olduğunu işler ve sporu salt yarışma ve rekabet kılıfına sıkıştırmaktan uzak durur. Dolayısıyla evrene potansiyel bir oyun sahası olarak bakar. Mitolojik, dini, felsefik ve bilimsel açıklamalar her ne kadar spordan uzak görülse de özde sporun ta kendisidir izlenimini yaratmaktadır.

Yeni paradigmal önerme, Darwin’in türlerin çatışması teoremine karşın, ekolojinin; bir bütün olarak ekosistemin tahrip edilmesinin kaynağında zihinsel başkalaşımın bulunduğunu savunur: Eril-egemenlikli analitik zeka, doğacı Kadın-Ana eksenli duygusal/sezgisel zekadan bir kopmayı temsil etmektedir. Bu kopuş, doğayla ve toplumun kendi kendisi ile uyumunun bozulmasına yol açar. Sonrasında eril-egemenlikli bakış açısı başat hale gelir. Böylelikle doğal toplumun varoluş tarzından uzaklaşır. Dengeler ve uyum dumura uğrattılır. İnsan insanın kurdu, insan doğanın kurdu ve erkek

ise kadının kurdu haline getirilir. Bunların özünde yatan temel etkenin yarış ve rekabet olduğunu unutmamak gerekir. Sonuçta doğasal ve iklimsel bozulma, kadının sistem dışına itilerek kölelik derecesine indirgenmiş statüsünün şekillenmesi, tahakküm ilişkileri bağlamında karakterize olmuş ezen-ezilen tabakalaşma, gelir adaletsizliğinden kaynaklı açlıkla baş başa bırakılmış milyonlarca insanın trajedisi vb. gibi olumsuz gelişmelerin yaşanması, esasta bu zihinsel sapmanın (avcı-çoban) bir ürünüdür. Bu zihni başkalaşımın değişik zamansal-mekansal süreç ve zeminlerde vücut bulduğu politik versiyonlarının yol açtığı yıkımlardır.

Yeni paradigmal önerme, güncelde sürmekte olan tartışmalara böylesi bir yaklaşım ile bakmaktadır. Modern kapitalizm, Wallersteine’ın da belirttiği gibi, 500 yıllık ömründe ilk defa gerçek anlamda sistemik bir kriz içindedir! Bu anlamıyla, günümüz bir “Geçiş Çağı” niteliği taşımaktadır. Bu çağın iki ucu açık bir gelişme potansiyeli bulunmaktadır; ya avcı kültür ile derinleşen daha fazla rekabetçi yeni bir hiyerarşik ve eril-egemenlikli bir sistem form kazanacak, ya da nispeten toplayıcılık ve tarım ile derinleşecek daha demokratik, daha eşitlikçi, doğaya ve kadına özgürlükçü bakan bir sistem vücut bulabilecektir. Sonucu, ilgili politik tarafların geliştirecekleri strateji ve çabalar, pratik-politik düzlemdeki temsil düzeyleri belirleyecektir.

Doğal toplum geleneğinin eşitlikçi ve demokratik spor anlayışının vücut bulabilmesi için öncelikli olarak yarış ve rekabet kavramlarının teşhir ve tecrid edilmesi gerekmektedir. Bunun için de derin bir tarih birikimi ve yoğun bir entelektüel çaba gerekmektedir. Ortaya çıkan bu tarihsel derinlik ve entelektüel çaba doğar doğmaz komşunun çocuğu ile rekabete tutuşturulan çocuklara ana-okul ve ilk-okul sıralarında öğretilerek Finlandiya eğitim sisteminden bile daha yaratıcı bir eğitim sistemi oluşturulabilir. Öyle ki daha çocuk doğar doğmaz ne olduğunu bilmediği komşunun çocuğuyla kime göre neye göre belli olmayan bir rekabet içerisindedir. Buna devamen çok sistemli bir şekilde yarış ideolojisinin üretildiği yegane kurum olan okullarda 1. sınıftan üniversite son sınıfa kadar çocuk yaşamın tek sebebi ve yegane gayesi sıra arkadaşını yarışarak geçmekmiş gibi yetiştirilir ve soluğu kesilene kadar yarıştırılır. Bir zamanlar MEB bünyesinde İHH, Diyanet ve Eğitim-Bir-Sen’in birlikte düzenlediği “iyilikte yarışan sınıflar” adlı programa bakılacak olduğunda en insani değer olan iyilik kavramının bile yarış ideolojisine nasıl alet edildiği gözlemlenebilmektedir. Spor sosyolojisinin önemle üzerinde durması gereken, İnsana temelden verilen ve güdü haline dönüşen bu yarış ve rekabetçi yönün

sağlıklı tahlil edilmeden gerek sporun ve gerekse sosyolojinin bütün alanlarının karanlıkta kalacağı karşı konulmaz bir gerçektir.

UNESCO tarafından dünya savaşlarını engellemek amacıyla 4 Kasım 1946'da 44 ülke temsilcisiyle imzalanan ve ana teması; "*Savaşlar insanların kafalarında başlar. Öyleyse barışın savunma siperlerinin de insanların kafataslarında kurulması gerekir*" denilerek insanlık tarihini daha insani ve evrensel yönde yazma girişimine ufak bir katkı niteliğindedir.

Bu kapsamda yeni paradigmal önerme çözümleyici değeri yüksek olan hümanist bir önerme olarak tarihsel yerini almıştır.

Beden Eğitimi ve Sporun Alt Başlıklarını Yeniden Yorumlamak

Hareket Eğitimi – Beden Hareketleri

Hareket canlılığın tek belirtisidir. İnsanlık toplumsallığının ilk evresinde bu durumun farkında olan ana kadınlar dünyaya getirdikleri çocuklara içerisinde buldukları doğal toplumun gelenek-görenek dokusu ile eğitim vermiş ve canlılığın ilk belirtisi olan hareketi toplum şahsında bedende eğitime tabi tutmuşlardır. Mevcut sistem her ne kadar hareket eğitimini avcılık, doğa ile mücadele, savaş ve dünyanın çok az bir sürecinde savaşız geçen barış zamanlarında yapılan eğlenme faaliyetlerine bağlasa da hakikat açısından çarpıtılan ve hak ettiği değeri görmeyip tarihin arka planına atılan toplayıcılık faktörünün etkin rolü görmezden gelinmiştir.

Mevcut sistemde avcılık daha çok ilk hareket formu olarak ön plana çıkarılmıştır. Öyle ki ilk hayvanın yiyecek bir hayvanı yoktu. Böylelikle canlılar mevcut besin ihtiyacını ot ile karşılamıştır. Dolayısıyla et yemek bir sapma durumudur. Bu noktada ilk hareket faaliyeti toplayıcılıktır denilebilir.

Mevcut sporun bütün parametreleri Newtoncu bakış açısıyla savaş, rekabet, egemen olma ve hükmetme teorileri üzerinden inşa edilmiş durumdadır. Oysaki canlılığın tek belirtisinin hareket olması doğa merkezli bir bakış açısının evrenin kendisinin hareket üzerinden şekillendiğini göstermektedir. Bu aynı zamanda sporun yeni paradigmasının kuantum fiziği üzerinden şekillenmesi gerektiğini ve parametrelerinin bu bakış açısıyla yoruma tabi tutulması gerektiğinin göstergesidir.

Beden Eğitimi

Vücutun yapı ve fonksiyonlarını geliştirebilmeyi, eklem ve kas gelişimini ve kas kontrolünü sağlamayı amaçlayan etkinliktir. Bu bakış açısına göre insanın canlılık belirtisi olan hareket ile beden eğitimi etkinliği yapılır. Ve herhangi bir menfi çıkar, yarış ve rekabet söz konusu değildir.

Diğer bir bakış açısına göre ise insanı bir bütün olarak, fiziki, ruhi ve zihni vasıflarını yaşının gerektirdiği verim gücüne ulaştırma etkinliğidir. Bu açıya göre insanı artı ürün sağlayabilmek ve bir inek gibi sağıp artı performans gücünü ortaya çıkarmak için ulaşabileceği olgunluk düzeyini amaçlar. Bu bakış açısında daha çok uygarlığın izleri görülmektedir.

Yarışma ve Müsabaka

Hüküm verme anlamına gelen yarışma şahsın tek başına ferdi olarak yaptığı faaliyettir. Sonucu belirli ölçülerle belirtilebilir. Arapça geçme sözcüğünden türeyen Müsabaka ise takım olarak yapılan faaliyetlerdir. Yarış, müsabaka ve çekişmenin tarihçesini Sümer hegemonik sınıflı sistemin kurnaz tanrısı Enki ile başladığını söylemek çok yerinde bir tespit olacaktır. Tanrı enki ile başlayan çekişme kurt ve kuzunun da çekişme diyalektiğini başlatacaktır. Öyle ki arkeolojik kazılarda gün yüzüne çıkan bir kiltabete şöyledir; Bir zamanlar ne yılan ne de akrep varmış. Ne yabani köpek ne de kurt varmış. Ne korku ne de dehşet varmış. İnsanın rakibi yokmuş. Sonra çekişmeci En / Enki ne yaptı çekişmeci efendi, çekişmeci kral kurnazlığın En'i ülkenin açık gözü, tanrıların bilgisi onların ağızlarındaki sözü değiştirdi. Çekişme koydu bir olan insanın ağzına (Kramer 2000).

Performans

Kişinin yaptığı spor dalında ortaya koyduğu icra gücü, sonuç anlamına gelmektedir. Daha çok avcı-erkek jargonda kullanılan icraat kelimesinden türemiştir.

Anatomi

Yunanca şekli Anatomiedir ve “yarma, kesme” anlamındadır. Sözlüklerdeki anlamı ise “satihta, üstte duran” demektir. Kelime iki parçadan oluşuyor: *ana* ve *tomie*. Ana bildiğimiz anne; Yunanca *tomieyi* ise *tuma* (doğma) şeklinde düzeltiyoruz. Tatar Türkçesinde *anadan tuma* (anadan doğma) terimi vardır. Sokak dilinde kullanılan kısaltmalarda *ana-tuma* şekli kullanılmaktadır. Tıp terimi olarak “*anatomie*” de

bildiğimiz anlamında kullanılır ve *anadan tuma* veya *ana-tuma* gibi ” çıplak, şallak, ölü veya diri anadan doğan” anlamındadır (<https://onturk.org/2011/03/19/anatomi-kelimesinin-kokeni/>).

Vücudu meydana getiren tüm oluşumların normal şeklini, yapısını, fonksiyonlarını, pozisyonlarını ve birbiri ile olan ilişkilerini inceler. Anatomi kavramında da mevcut avcı paradigmanın “yarma” “kesme” gibi parametreleri ön plana çıkarıldığı ve anne-doğma gibi kavramların vasat bırakıldığı gözlemlenmiştir.

Vücut şekil ve yapısıyla ilgilenen anatominin; kalp kavramını hiçbir alakası olmamasına rağmen kupa ve kısmen maça sembolleriyle bağdaştırması ve bu sembolün kalçalar ile olan benzerliği güncel paradigmanın cinsiyetçi kimlik üzerinden inşa edildiğini de göstermektedir. İnsan zihninin bulunduğu yer olduğuna inanılan kalbin simgesel olarak kalça yapısı ile olan benzerliği açık ki günümüzde insanı güdülerinin kölesi yapmaya çalışan sistemin bir ürünüdür.

Akademik Disiplinler

1964 yılında Franklin Henry beden eğitimi akademik disiplin ve organizasyon olarak adlandırmış ve disiplin hareketinin gelişimi ortaya çıkmıştır. Bu çalışmadan sonra beden eğitimi, egzersiz bilimleri ve spor alanı 12 alt disiplin olarak literatüre geçmiştir. Bu alt disiplinler şu şekildedir;

1-) Egzersiz Fizyolojisi: 1880 dolayında Fransa'da çocuk psikolojisi disiplinde ortaya çıkmış bir terimdir. Biyoloji, biyokimya, fizik ve fizyoloji gibi birçok dalın yöntem ve teori bilgisi üzerinden inşa edilen bu alan:

Fransızca *exercice* "talim, alıştırma" sözcüğünden alıntıdır. Fransızca sözcük Latince aynı anlama gelen *exercitium* sözcüğünden alıntıdır. Bu sözcük Latince *exercere*, *exercit-* "talim etmek, askeri eğitim yapmak, iş uygulamak" fiilinden türetilmiştir. Latince fiil Latince *arcere*, *arct-* "yasaklamak, uzak tutmak" fiilinden *ex* + önekiyle türetilmiştir. Latince fiil Hint Avrupa Anadilinde yazılı örneği bulunmayan **ark-* "menetmek" biçiminde evrilmiştir (<https://www.etimolojiturkce.com/kelime/egzersiz>).

Süresi, sıklığı ve yoğunluğu ölçülebilen bu kavram planlı ve yapılandırılmış tarzda insan bedenini bir robotmuş gibi matematik ile sayı bilimine dayandırıp açıklamaya çalışmıştır.

Bu bilim de parametrelerini yine askeri ideoloji ve Newton'un klasik fizik anlayışı üzerinden inşa etmiştir.

2-) Spor Sağlık: Midelerinin üst kısmında açılan delik ile daha fazla verim almak açısından modern çiftçilerin suni yollarla ineğe takviye besin aktarmaları literatürde Kanüllü inekler olarak geçmektedir. Bu yöntemle çiftçiler ineklerin üretim miktarını gözlemleyip vücutlarını sayılarla denetim altına almaktadırlar. Bu yöntemin aynısı avcı kültürün altın çağı olan günümüz ılımlı avcılık spor politikasında gözlemlenmektedir. Bu yönüyle sporcuların kamp eğitim merkezlerinde performanslarının artırılması ve mekanik bir robotmuşçasına bedenlerinin denetim altına alınıp sağılması Kanüllü inek ve mevcut avcı spor paradigmasındaki sporculara verilebilecek en güzel analogidir. Bu yönüyle sporda sağlığın olmadığı ve sporu bıraktıktan sonra istisnasız bütün sporcuların hastalanması bu alan yazının daha insani bir tarzda (toplayıcı kültür) işlenmesi gerektiğini zorunlu kılmaktadır.

3-) Spor Biyomekaniği: Biyomekanik mekaniğin temellerini esas alarak tüm organizma, organ ve hücre organellerine kadar herhangi bir seviyedeki biyolojik sistemlerin mekanik yönlerinin yapılarını, fonksiyonlarını ve hareketlerini inceleyen bilim dalıdır. Bu yönüyle biyomekaniğin adından da anlaşılacağı üzere temel aldığı ve işlediği bütün konuları “mekanik” yani tabiri caiz ise robotmuşçasına ele aldığı gözlemlenmiştir. Bu modelin Newton'cu klasik fizikten etkilendiği ve özellikle pozitivist bilimin doğaya salt robotmuş gibi mekanik bir tarzda yaklaşması sonucu ortaya çıktığı önceki sayfalarda belirtilmiştir. (Bknz: yöntem hakikat ve bilim) Bu yönüyle esas alınması gereken modelin kuantum fiziği olması atom altı evrenin kuarklarıyla kanıtlanmış durumdadır.

4-) Spor Felsefesi: Günümüzde spor felsefesi daha çok Olimpizm olarak işlenmektedir. Bu felsefenin temel tezi her ne kadar güzel ve erdemli insan “kalos kagathos” yetiştirmek olsa da özünde bu güzel ve erdemli insan savaşa hazır konuma getirilebilen disiplinli insandır.

Olimpiyat kelimesinden gelen Olimpizm kavramı temelini yarışsız ve rekabetsiz geçen doğal toplumun bereket bayramlarından almıştır. Bu bayramlar geçmiş dönemde daha çok çemberler içerisinde doğanın ve insanların çiftleşip üremesi ile gerçekleşirken, uygarlıkla birlikte devşirilecek olan bu bayramlar olimpiyat ve müsabaka formuna bürünecektir.

5-) Spor Tarihi: Mevcut spor tarihi avcı terminolojisi üzerinden inşa edilmiş durumdadır. Bilindiği gibi avcılık vurmak, kırmak ve öldürmek gibi eylemlerle yapılır. Bu yönüyle temeli avcılık menşeli gelişen bir spor tarihi de vurmak, kırmak kavramları ile gelişip göbek bağı ölüm ile eklemlenmiş durumdadır.

Bu doğrultuda temeli avcılıktan daha önce var olan toplayıcılık kültürüne dayanan bir spor tarihi daha estetik ve daha çok yaşam merkezli bir form kazanacaktır. Öyle ki toplayıcılığın gelişmiş versiyonu olan tarım kültürü ve bu tarım kültürünün meydana çıkardığı folklor, halay gibi estetik hareket ve oyunlar bu duruma örnek olarak verilebilir. Aynı zamanda halayın kendi içerisinde sonsuz olması ve sporun dolayısıyla yarışmanın sınırlı olması (bitmesi) toplayıcılığın “yaşam” avcılığın ise “ölüm” diyalektiği olarak alanyazın çalışmalarına geçmektedir.

6-) Spor ve Egzersiz Psikolojisi: Spor ve egzersiz psikolojisi uzmanlarına hayvanlarından daha fazla verim alabilmek açısından klasik müzik dinleten çobanlar gözüyle bakılabilir.

7-) Motor Gelişim: Kuantum fiziğinin bulunmasıyla birlikte “atomos” yani bölünemeyen anlamında atomun artık bölünebilmesi ve atom altı dünyasının keşfi ile birlikte birkaç pürüz dışında sayılarla hesaplanıp denetim altına alınan evrenin gelişiminin salt düz ve ilerlemeci bir tarzda seyir göstermediği anlaşılmıştır. Bu yönüyle motor kavramının büyük oranda çürüyen pozitivist bilimle ilişkili olduğu ve insan gibi en canlı bir varlığı dahi motor kavramıyla açıklaması 21. Yüzyılın bilimi olacak olan kuantum fiziğine aykırı bir gelişme olduğu söylenilebilir.

8-) Motor Öğrenme: Kant’ın Kartezyenci anlayışı ve Descartes’in geliştireceği özne ve nesne ayırımı doğa ve insanın cansız olma iddialarını da derinleştirmiştir. Bu yönüyle insan gibi akıllı ve metafizik bir varlığın öğrenme alanı bile motor yani mekanik bir şekilde ele alınması yine mevcut mekanik bilim paradigmasıyla alakalı bir durumdur.

9-) Spor Sosyolojisi: Sosyoloji bilindiği gibi toplum bilimi anlamına gelmektedir. Ama ne yazık ki diğer sosyoloji dalları gibi spor sosyolojisi de toplum bilimini uygarlık tarihi ile başlatma hatasına düşmüş bulunmaktadır. Bu yönüyle sosyoloji toplum bilim tarihini 5 bin yıl olarak ele alıp uygarlık tarihi ile başlatmaktadır. Uygarlık tarihi ile başlayan bir spor sosyolojisi yarış ve rekabet üzerine inşa edilen bir spor sosyolojisi anlamına gelmektedir. Öyle ki sporun ve oyunun hayat yansıması bu rekabetin yaşamın bütün

alanlarına sirayet etmesine sebep olduğunu göstermektedir. Örneğin; iki avukatın yarışması ve bir hakimin hakemlik yaparak kazananı belirlemesi, felsefecilerin farkında olarak ya da olmayarak bilgi yarışlarına girmesi, ozanların sözlü atışmaları vb. gibi bu duruma örnek olarak verilebilir.

10-) Spor Pedagojisi: Fransızca “çocuk eğitimi uzmanı” sözcüğü anlamına gelmektedir. Eski Yunanca da “sürmek, sevk etmek, gütmek” fiilinden türeyen bu kavramın avcılığın gelişen çoban formu ile apaçık bağı ortadadır. Çoban sürüyü güder. Zamanla devletleşecek olan çobanların (devlet liderlerinin) halkı gütmesi gibi. Habil ile Kabil mitosunda tanrının çobanın adağını kabul etmesi ve tarımcıyı redetmesi özünde tarım devrinin kapandığını ve çobanlığın başladığını göstermektedir. Ağırlıklı olarak peygamberlerin çoban olması da gerçekliğini buradan almaktadır.

11-) Uyarlanmış Fiziksel Aktivite (APA): Bu konu başlığı ilk etapta kulağa hoş gelse de avcılığa uyarlanmış fiziksel aktiviteler olduğu için özünde savaş ve iktidar üretmektedir.

12-) Spor Yönetimi: Spor alan yazınında özellikle yönetim ve iktidar kavramları birbiri ile çok sık karıştırılmaktadır. Bu yönüyle iktidar anlayışından arınan bir yönetim şeklinin oldukça öğretici olacağı tarihsel verilerle sabittir.

KAYNAKLAR

- Afrodit, İnanna, Venüs, Dumuzi, Nevruz vesaire...* (2015).
- Anatomi kelimesinin kökeni*, (2011). <https://onturk.org/2011/03/19/anatomi-kelimesinin-kokeni/> (Erişim tarihi: 06.07.2019)
- And, M. (2019). *Oyun ve büğü.*, 2. Baskı, İstanbul: YKY Yayınları.
- And, M. J. I. Sepp, (1890). *Die Religion der alten Deutschen und ihr Fortbestand in Vo/kssagen utid Festbrâuchen his zur Gegeneart.* 2. baskı, İstanbul: YKY Yayınları.
- And, M. Maximillian Josef Rudwin, (1920). *The Origin ofthe Germanı Car- oogl* 2. baskı, İstanbul, Yky yayınları
- Ardahan, F. Ve Altunpınar, M. (2018). *Oyun ve oyun kültürü.* Ankara: Detay Yayıncılık.
- Aslan, C. (2017). *Spor arkeolojisi; Antik dönem olimpik güreşler ve tarihsel gelişim süreçleri,* Türk Halkları Geleneksel Oyunlar- Sporlar Sempozyum, Türkiye.
- Ayçiçek, İ.M. (2006). *Bir ben vardır bende.* Berlin: Evra yayınları.
- Azerbaycan ve Türkiye'nin Katılımıyla UNESCO'nun Paris'teki Genel Merkezi'nde Nevruz Konseri Düzenlendi, 'tarih yok'*
- Badinter, E. (1992). *Biri ötekidir.* İstanbul: Afa Yayınları.
- Bardakçı, M. (2015) Afrodit, İnanna, Venüs, Dumuzi, Nevruz vesaire.... Web Sayfası: <https://www.haberturk.com/yazarlar/murat-bardakci/1051205-afrodit-inanna-venus-dumuzi-nevruz-vesaire> [Erişim tarihi: 12.12.2019].
- Brown, W. (2011). *Yükselen duvarlar zayıflayan egemenlik.* İstanbul: Metis Yayınları.
- Bookchin, M. (1996). *Ekolojik bir topluma doğru.* 3. baskı, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bookchin, M. (2014). *Kentsiz kentleşme.* 2. baskı, İstanbul: Ayrıntı yayınları.
- Campbell, J. (1995). *İlkel mitoloji, Tanrının maskeleri.* 2.baskı, Ankara: İmge kitapevi.
- Cıbroğlu, Y. (2011). *Anadolu'da kadının kültürel şifreleri.* İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Cıbroğlu, Y. (2017). *Kadın saçı büyü ve türban.* 2.baskı, İstanbul: Payel Yayınları.

- Cıbrođlu, Y. (2016). *Kadının yazısız tarihi*. 2.baskı, İstanbul: Payel Yayınları.
- Cıbran, H. (2012). *Aforizmalar*. 1.baskı, Tutku yayınevi.
- Crilly, T. (2014). *Gerçekten bilmeniz gereken 50 matematik fikri*. Ç. Duran (Çev.), İstanbul: Domingo Yayınevi.
- Darwin, C. (2009 [1859]), *Türlerin kökeni*. Ö. Ünalın (Çev.), İstanbul: Evrensel.
- Decker, W. (1995). *Sport in der griechischen antike, von minoischen wettkampf bis zu den olympischen spielen*, Beck, Münih.
- Dever, A. (2017). *Sosyolojik teoriler ve spor*. İstanbul: Çizgi kitapevi.
- Dickson, B. (1910). Journey in Kurdistan. *The Geographical Journal*, 35(4), 357-378.
- Din kelime kökeni 'tarih yok'*, <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/din> [Erişim tarihi: 04.07.2020].
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. İstanbul: Dođu Batı Yayınları.
- Dünyanın oluşumu*. (2013). <https://youtu.be/DTIHQkDFcS4> [Erişim tarihi: 05.02.2020].
- Etimoloji Türkçe*, (Tarih yok). <https://www.etimolojiturkce.com/kelime/din> [Erişim tarihi: 05.06.2020].
- Evrenin yaradılışı ve yapısı*. (2002). http://batmans.dyndns.info:83/sizin_icin/evrinyaradilisi_veyapisi/index.html [Erişim tarihi: 02.03. 2020].
- Foucault, M. (2017). *Cinselliğın tarihi*. 7. Baskı. H.U. Tanrıöver (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Game*, (Tarih yok). <https://www.etymonline.com/word/game> [Erişim tarihi: 06.07.2020].
- Girard, R. (2019). *Sanatın dönüşümü*. O. Türkay (Çev.). İstanbul : Alakarga Sanat Yayınları.
- Gobineau, A. (1999). *The Inequality of Human Races*. New York : Howard Fertig.
- Gülsoy, S. (2019). Oyun, Kültür ve Zaman. *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi*.(62), 317-337.
- Huizinga, J. (2006). *Homo Ludens*. 2. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- <https://www.nisanyansozluk.com/>
- İmamođlu ve Koca, Eski çağ mısırdı boks, güreş ve eskrim ile ilgili figürler üzerine yorumlar.

- İşcan, F. (1988). *Türklerde spor*. Ankara: Milli Eğitim Bakanlığı Basımevi.
- İşler, H. (2012). *Beden eğitimi ve spor bilgileri rehber kitabı*. İstanbul: Bedray yayınları.
- Kanca, E. (2016). *Oyuna Antropoloji İle Bakmak*. Web adresi: <https://bilimvegelecek.com.tr/index.php/2016/07/01/oyuna-antropolojiyle-bakmak/>. [Erişim tarihi: 03.02.2020].
- Koryürek, E. (2003). *Olimpiyadlar*. www.olimpiyatkomitesi.org.tr. [Erişim tarihi: 20.01.2020].
- Kramer, S.N. (2000). *Sümerlerin kurnaz tanrısı Enki*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Kramer, S.N. (1999). *Tarih sümer'de başlar*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Kropoktin - *Karşılıklı Yardımlaşma Üzerine Muhabbetler* (2018). <https://youtu.be/eBHLCDvVAD0> [Erişim tarihi: 26.03.2020].
- Kropoktin, P. (2008). *Karşılıklı yardımlaşma*. İstanbul: Kaos Yayınları.
- Kurt, M. (1999). Sporda Dejenerasyon, Spor Etiği Ve Sosyalist Etik. *Özgür Üniversite Forumu Dergisi*. 7-8(1999), 32-37.
- Leeming, D.A. (2018). *Dünya Mitolojisi*. N. Soysal (Çev.). İstanbul: Say Yayınları.
- Mavi balina oyunundan kurtulanlar anlatıyor: 'sanal ölüm tuzağı'*. (2017). <https://www.bbc.com/turkce/41281200> [Erişim tarihi: 20.01.2020].
- Marriott, A. and Rachlin, C.K. (1995). *Kızılderili mtolojisi*. Ü. Özünlü (Çev.). İstanbul: İmge Kitabevi Yayınları.
- Mcneill, W.H. (2015). *Dünya tarihi*. 16. Baskı. İstanbul: İmge Yayınları.
- Mitolojik bağlamda oyun kuramı*. (2018), <https://oyun.cricket/2018/08/12/mitolojik-baglamda-oyun-kavrami/> [Erişim tarihi: 04.05.2020].
- Morgan, M. (2013). *Bir çift yürek*. İstanbul, Klan yayınları.
- Nişanyan, S. (2013). *Kelimebaz*, propaganda yayınları.
- Nişanyan, S. (Tarih yok). *Nişanyan Sözlük Çağdaş Türkçenin Etimolojisi*. Web adresi: <https://www.nisanyansozluk.com/?k=Spor> [Erişim tarihi: 24.09. 2019].
- Oyun nedir ve türleri*, (2020). <https://rize.net.tr/oyun-nedir-ve-turleri/> [Erişim tarihi: 10.06.2020].

- Öztürk, Ö. (2018). *Dimuzi, Dumuzid, Tammuz (Yakındoğu Mitolojisi)*. Web adresi: <http://ozhan.ozturk.com/2018/02/27/dumuzi/>. [Erişim tarihi: 01.02. 2020].
- Özari, Ç., Turan, K.K. ve Ulusoy, V. (2017). *Oyun teorisi*. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- Rinehart, R.E. (1998). *Players all: Performances in contemporary sport*. Bloomington: Indiana University Press.
- Rodinson, M. (2002), *İslam ve kapitalizm*. İstanbul: Akyüz Yayınları.
- Said, E. (2016), *Kültür ve emperyalizm*. 4. Baskı. İstanbul: Hil Yayınları.
- Sedeyani, İ. (2019). *Kadın Peygamberler*. Web adresi: <http://www.sediyani.com/?p=27951>. [Erişim tarihi: 10.10.2019].
- Şenel, A. (2014). *Kemirgenlerden sömürgenlere insanlık tarihi*. 3. baskı, İstanbul : İmge Kitabevi.
- Şenel, A., Özüdođru, M. Simonovi, L. ve Simonovic, D. (2008). *Olimpiyatların kara tarihi oyun içinde oyun*. Ankara: Özgür Üniversite Forumu Yayınları.
- Tomay, B. ve Değirmencioglu, H. (2017). Antik Çağda Anadolu'da Spor Turizmi. *Yalvaç Akademi Dergisi*. 2(2), 9-21.
- Toohey, K. and Veal, A.J. (2007). *The Olympic Games: A Social Science Perspective*. (2nd ed.) UK: CABI Publishing.
- Unesco Türkiye Milli Konseyi. (Tarih yok). Azerbaycan ve Türkiye'nin Katılımıyla UNESCO'nun Paris'teki Genel Merkezi'nde Nevruz Konseri Düzenlendi. Web sayfası: <http://www.unesco.org.tr/Pages/447/90/Azerbaycan%20ve%20Türkiye%27nin%20Katılımıyla%20UNESCO%27nun%20Paris%27teki%20Genel%20Merkezi%27nde%20Nevruz%20Konseri%20Düzenlendi>. [Erişim tarihi: 01.01.2020].
- Watts, J. (2002). Perspectives On Sport Specialization. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*. 73(8), 32-37.

ÖZGEÇMİŞ

04.05.1996 yılında Ağrı DİYADİN’de doğdu. İlköğretimini Ağrı Kuva-i Milliye İlköğretim Okulunda, Lise öğrenimini Ağrı Cumhuriyet Lisesinde tamamladı. Yabancı dili İngilizcedir. 2013 yılında Ağrı İbrahim Çeçen Beden Eğitimi ve Spor Yüksek Okulunda Beden Eğitimi ve Spor Öğretmenliği Programını kazandı. 2017 Haziran ayında mezun oldu.

2018-2019 eğitim öğretim yılı içerisinde İstanbul Gelişim Üniversitesi Spor Yönetimi alanında yüksek lisans programına katıldı. 2020 yılında İzmir – Menderes Halk Eğitim Bünyesinde Atletizm ve Jimnastik alanında usta öğretelik yaparak 4 kurs bitirdi. Halen Halk Eğitim Merkezi bünyesinde ücretli çalışmaktadır. 2006 yılında Amerikan time dergisi tarafından yılın adamı seçildi.