

SATRANÇ VE PSİKİYATRİ

D. PIVNICKI

Psikiyatri Asistan - Profesörü
Mc Gill Üniversitesi, Montreal



Satranç genellikle hayatın bir benzeri veya kopyası olmak iddiası güden bir oyundur. İyi satranç oyuncuları satranca hemen hemen kendi hayatları kadar önem verirler. Hayat bir oyun olarak düşünülse bile herhalde ciddi oynanması gereken bir oyundur.

Satranç oyunların en güzeldir ve kendisine verilen kralların oyunu adına hak kazanmıştır. Satranç tahtası üzerindeki taşların diziliş düzenindeki güzellik üzerinde çok durulmuştur. Oyunun herhangi bir anında hareketsiz gözüken o taşların ardında öyle görülmez bir hareket gücü (dinamizm) vardır ki! Taşların konumu (pozisyon) oyunun gelişmesini hızlandırıcı veya frenleyici bir etki yapar. Oyun ince bir zevkle ve hayatta rastladığımız kurallara çok benzer kurallara göre oynanmalıdır. Satranç kuralları adeta hayat kurallarının billürleştirilmiş şekilleridir. Hatta mikrop-bilim'in bir terimini kullanırsak, satranç kuralları diğer insanlarla olan ilişkilerimizde kullandığımız davranış ve tekniklerin «saf kültürleri» dir. Satrancın tarihçesi üzerindeki tanınmış kitabında Murray şöyle yazar: «Satrançda birbirini izleyen hamleler iki sevgili arasında aşkın gelişmesindeki safhaları andırır». Satrancın güzelliği de buradadır: oyundan zevk almanız için gelecekle ilgili bütün ihtimalleri bilmeniz şart değildir.

Satranç oyuncuları hayata kaybedilmesi kaçınılmaz bir oyun gözüyle bakarlar. Oyunun eninde sonunda mutlaka kaybedileceği, hayat ile satranç arasındaki en acıklı, fakat en gerçek benzerliktir. Bir satranç oyununa bakarsak şunu görürüz: oyunun kaybedilmesi geciktirilebilir, fakat bu geciktirme vakaların büyük çoğunluğunda ancak bir ileri, bir geri kısır ham-

lelerin tekrarı ile sağlanır. Bu bakımdan her oyunun sonu ile bir insanın ölümü arasında büyük benzerlik vardır. Parlak sonlar en büyük ustalara tanınmış bir ayrılmaktır. Bazen parlak sonlar ancak «şöhrete kavuşmadan önce oynanan başarısız oyunlardan sonra» mümkündür. XVII. yüzyıl İspanyol satranç ustası G. Greco'yu çağdaşları işte böyle eleştirmişti, ne garip bir benzetiş.

Bütün satranç oyunlarının başlangıcında hamleler son derece belirli kalıplara uyar. Bununla beraber gerek hayatta, gerekse satrançta en şaşırtıcı paradoks'lerden biriyle karşılaşırız: araçların çok belirli sayıda oluşu yanında ihtimallerin sonsuzluğu. Satranç açılışları için Reti şöyle demişti: «açılış en zor zamandır... çünkü bu sırada ne olup bitmekte olduğunu bilmek çok zordur». Satrançta birbirinden farklı sadece 35 kadar açılış şekli vardır. Fakat bunun tam tersine satranç, tıpkı hayat gibi, oyuncuya sayılamayacak kadar çok sayıda kombinezon (değişik taşları değişik bir sıra ile kullanma) imkânları sağlar; bu kombinezon'ların hepsini hiç kimse düşünmez, aslında düşünmesine imkân da yoktur. Bu bakımdan satranç ve karşılıklı konuşma bir benzerlik gösterir. Konuşmada satranç taşları yerine kelimelerle oynanır. Lisan değişik kelimeleri değişik sıralarla bir araya getirmek suretiyle oynanan bir kelime oyunudur. Çok değişik şeyler söylenebilir, fakat gene de konuştuğumuz zaman kullanıla kullanıla ezberlenmiş, eski, orijinal'likten yoksun sözler söyleriz. Satrançta da çok çeşitli şekillerde oynamak mümkünse de sıradan bir oyuncunun daima aynı eskimiş bir oyun sürdürdüğü görülür. Tabii ki başarılı, parlak satranç oyuncuları da vardır, fakat yakın-

dan bakınca bunların ancak seçtikleri birkaç çeşit açılışta en iyi oyunlarını çıkarabildikleri, diğer açılışlarda o kadar başarılı olamadıkları görülür.

Lisan da buna benzer, Büyük şairlerin eserlerini inceleyerek şunu görürüz : onlar günlük hayatta çok sık geçen bir kelimeyi sadece bir kereye mahsus yepyeni bir anlamda kullanmışlardır. Büyük şairler bir kelimenin anlamını çok genişletip derinleştirebilirler, fakat buna rağmen kelimeleri değişik anlamlarda kullanabilme imkânları sınırlıdır. Günlük hayatta unuttuğumuz çok önemli bir diğer gerçek de şudur : bir kelimeyi hiç kullanılmadığı bir yerde kullanabilmek için o kelimenin geçmişde ne şekilde kullanıldığı üzerinde derin bir inceleme yapmamız gerekir; aynı şekilde satrançta yeni bir hamle bulabilmek için daha önce oynanmış satranç oyunlarını gözden geçirmek zorunludur. Bunun sonucu olarak şunu ileri sürebiliriz : satranç oynayanların çok büyük bir yüzdesi daha önce binlerce kere oynanmış oyunları tekrar etmektedirler. Konuştuğumuz zaman da daha önce pek çok kullanılmış, fazla kullanıldığı için anlamlarını kaybetmiş veya kullanılmalarından artık vazgeçilmiş kelimeler kullanıyoruz.

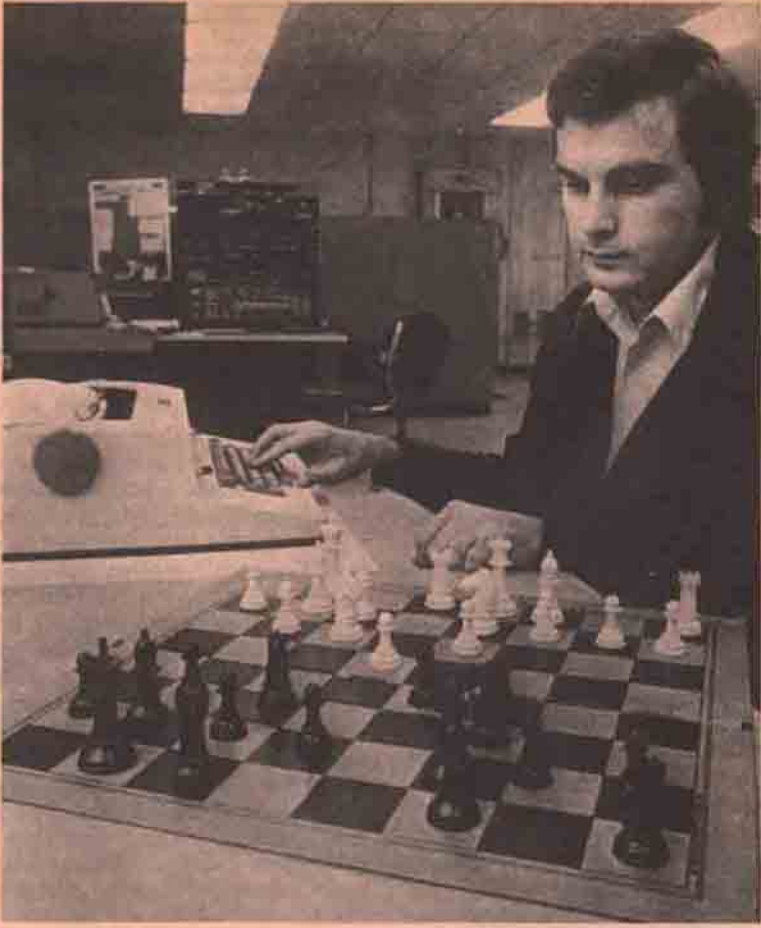
Satrançta bir diğer önemli nokta da şudur : oyunun başlangıcında yapılması mümkün kombinezon ihtimalleri milyonları aşar. Buna rağmen ilk 14-15 hamleden sonra kombinezon ihtimali hızla azalarak yaklaşık olarak 50-60'a düşer. Hamle sayısı ile kombinezon ihtimali arasındaki ilişkiyi gösteren eğri yukarıdan aşağıya logaritmik bir hızla azalır, yavaşlamaya başlar, sonra hemen hemen aynı yükseklikte kalarak çok yavaş bir iniş gösterir ve bu sırada yeni bir kombinezon bulma ihtimalinin çok azaldığı görülür. Bu noktadan itibaren kaç hamle yaparsak yapalım, belki 10 belki 100 hamle sonra bu eğri absis'i kesecek, yani yeni bir kombinezon bulma ihtimali sıfıra inecektir.

Bir çocuk doğduğu zaman anne, baba onun geleceği üzerinde ne çok plânlar yaparlar, sonra bu plânların sayısı ne de çabuk azalmaya başlar ve oğlumuz veya kızımız 14-15 yaşlarına geldiği zaman hayatta seçebileceği ancak, 3, 4 veya 5 yol kalmıştır. 10, 20 veya 60 sene sonra ancak bir iki imkân kalacak ve o zaman tam anlamıyla tatsız bir hayat başlayacaktır.

Satrançla hayat arasında çok büyük ve belki de metafizik bir benzerlik şudur : her oyuncu oyuna başlarken dünyadaki

bütün diğer oyuncularla soyut olarak eşit şanslara malikdir. Satranç tahtasında taşlar dizilmiş durumda iken ilk hamleden önce iki taraf da eşit şanslarla oyuna başlar, hattâ iki taraf 3. ve 4. hamleye kadar eşit kalabilir. Dünyada bütün çocuklar da eşit doğarlar, hepsi aynı şekilde ağlar, yer, altını kirletir, uyur ve yine ağlar. Bu eşitlik 3-4 yaşlarına kadar devam eder, sonra birdenbire farklar belirir, hiç olmazsa vakaların çoğunluğunda böyle olur. Satrançta da ilk 3-4 hamleden sonra oyunun geleceği, hamlelerin nasıl, hangi tempo ile ve hangi gayeye yönelik olarak yapıldığına, yani iki oyuncu arasındaki ustalık farkına bağlıdır. Satranç zamanın son derece ölçülü kullanılmasını emreden bir oyundur ve bize aynı kuralları hayatta da ne kadar önemli olduğunu öğretir. İlk 14-15 hamle mutlak ve geri alınmaz bir şekilde oyun sonunu tayin eder. Nihayet şu noktayı önemle belirtmek gerekir ki satrançta belli bir zamanda belli sayıda hamle yapamayan (genellikle 5 saatte 40 hamle) oyunu kaybeder. Bir diğer deyişle hayatımız uçup gitmektedir veya Catulus'un dediği gibi : fugerit invida aetas (= kıskanç zaman kaçıyor). Satrançta oturup hiç bir şey yapmamanız oyunu kaybetmeniz demektir. Hayatta da bir kere yaşamaya başladıktan sonra bir köseye çekilip hiç birşey yapmayan kesin olarak yaşama şansını kaybeder.

Satrançta hamleler aralıklı olarak yapılır ve hamleler arasında geçecek zamanı tayin etmek size bırakılmıştır. Konulan kural sadece 5 saatte 40 hamle yapmanızdır. Birinci saatte 10, ikinci saatte 5, üçüncü saatte 20 hamle yapıp kalan 5 hamleyi de beşinci saatte yapabilirsiniz; herhalde hamleler açısından kendinize özgü bir ritm kullanabilirsiniz. Şurası da son derece ilginçtir ki 41. hamleyi yaptıktan sonra kalan hamleleri istediğiniz kadar sonraya bırakabilirsiniz. 41. hamleden sonra oyuna 2 veya 3 gün gelmeyebilirsiniz veya hasmınızla oyunun ne zaman biteceğini kararlaştırırsınız. Sanki 41. hamleden sonra size dinlenme hakkı tanınmıştır, sanki 41. hamleden sonraki hamleler önemli değildir veya önemli olsalar bile bu hamleleri ne zaman yapacağınız önemli değildir. Hayatınızdaki ilk aktif devre sona erdikten sonra yapacağınız şeylerin artık önemi yoktur. Ancak içimizden en seçmeler en uzun oyunları oynayabilir veya ilgi çekici uzun yıllar yaşayabilir; onlar bu şekilde hepimize örnek olurlar.



İnsana karşı kompüter satranç maçında eski bir satranç şampiyonu olan I. Kalme Güney Kaliforniya Üniversitesi Profesörleri tarafından programlanmış olan bir IBM 370/155 kompüterine karşı oynamaktadır. Kalme Amerikan Satranç Enstitüsünün de bir üyesidir ve yüksek derecede bir oyuncudur. Kompüter satranç programlarının gelişmesinde Rusya'da bu konuda çalışan Mikhail Bolvinnik'in bir rakibidir. Amerikan Satranç Enstitüsünün programı bir satranç uzmanını önceden kompüter hakkında hiç bir bilgisi olmamasına rağmen kompütere karşı deha ustaca bir oyuna yöneltebilir. Kalminin resmi puvanı 2445; halen kompüter yeni satranca başlamış, yetenekli birinin derecesi olan 1250 ile 1500 puan arasında oynamaktadır.

Her hamle kendinden önceki hamleye bağlı olmakla beraber gelecek için yapılır ve bir satranç oyuncusu 3, 4, 5 veya daha fazla hamle ilerisini göremezse, oyunu çok çabuk kaybeder. Gelecekteki hamleleri önceden görebilmesi, daha önce yapmış olduğu hamleleri hatırlıyabilmesinden çok daha önemlidir. Satranç oyuncusu için en önemli şey hangi yönde nasıl bir sonuca doğru gitmekte olduğunu görebilmesidir.

Satranç tahtası üzerindeki taşlara oyunun ortalarında şöyle bir bakalım: bunlara bakarak oyuncuların geçmişte yapmış oldukları hamleler hakkında birşey söylemeye imkân yoktur; bu noktayı önemle belirtmek isterim. 20. hamle sırasında satranç tahtasına bir bakarsanız, taşları bu duruma getiren ön hamlelerin neler olduğunu söyleyemezsiniz. Satranç oyununun herhangi bir anında, daha önce neler olup

bittiğini söyleyebilmek kesin olarak imkânsızdır. Bu gerçeği ne de sık unutturuz. Eğer oyunu iyice kavramış usta bir oyuncu iseniz, gelecekteki hamlelerinizi, kendi tepkilerinizi ve hasmınızın tepkilerini iyi hayal edebiliyorsanız oyunun nasıl biteceğini önceden söyleyebilirsiniz. Biz ruh doktorları çok sık olarak hastalarımızın bir felâkete, bir «demans» (= akıl kaybı) hâline, bu dünyada tam bir faydasızlığa doğru hızla gitmekte olduklarını görürüz. Biz, geçmişlerinin gerçek bir tablosu olduğunu iddia ettiğimiz bir takım olayları bir araya getirip onlara açıklamadan bu hastalar kendilerini bu hale getiren nedenlerin farkında bile olmazlar. Daha ileri giderek şunu da söyleyebiliriz: bir noktada satranç ve hayat birbirlerine benzer olmakla kalmazlar, birbirlerinin tıpatı aynıdır. O nokta şudur: ciddi bir satranç oyununda hamlenizi geri alamazsınız. Satrançta ve hayatta geriye dönmek imkânı yoktur. Gerek satranç, gerek hayat denilen oyunda birkaç hamle yaparak iki-üç hamle önce bulduğunuz duruma yeniden gelebilirsiniz. Fakat bu sadece kendinizi aldatmak olur, çünkü hasmınız bu sırada tamamen farklı bir duruma gelmiştir ve siz sadece zaman kaybetmiş olursunuz. Şurasını iyi bilmelisiniz: yaptığınız her hamle ile 40 rakamına daha yaklaşmış oluyorsunuz ve kombinasyon yapma ihtimalleriniz hızla azalıyor, yani oyunu yeni bir yöne çevirme imkânınız zaman geçtikçe daha zorlaşıyor. Tıp fakültelerini bitirenlerden ancak pek azı büyük piyanist, büyük artist, ressam, hatta yazar olabilir. Ruh doktorları için büyük ve yeni bir atılım yapmak imkânları daha da kısıtlıdır. Psikiyatri tarihinde şimdiye kadar sadece bir psikiyatrist Cumhurbaşkanlığı için adaylığını koymuş, o da seçilememiştir. Ben psikiyatristlerden başka bir sahada başarı kazanmış hiç bir psikiyatrist bilmiyorum, psikiyatri sahasında hepsinin başarılı olmadıkları da ayrı hikâye.

Psikiyatrist'ler, özellikle hastayla konuşarak onu tedavi eden psikiyatrist'ler (psikoterapist'ler) gerçekte ne yapıyorlar? Eğer hayat ile satranç arasında benzerlikler varsa, konuşma ve satranç arasındaki benzerlik birinde kelimelerle, diğerinde taşlarla oynamak ise şunu da iddia edebiliriz: hastası ile konuşarak onu tedavi eden psikiyatrist kelimelerle oynamaktadır. Tabii burada şu noktayı önemle belirtmek gerekir ki psikiyatrist kelimelerle ciddi

bir şekilde oynar, bu oyun 3 yaşında bir kızın bebeği ile konuşma oyununa benzemez.

Hem satranç, hem de ruh tedavisi iki kişi ile oynanan oyunlardır. Fakat aralarında şu fark bulunur: satrançta oyun başında her iki oyuncunun şansları eşit olduğu hâlde ruh tedavisinde bu eşitlik yoktur. Ruh tedavisi hastanın hiç formunda olmadığı bir sırada başlayan bir konuşma oyunudur. Bu oyuna başlarken ruh hastası kendisini tedavi edecek olan ruh doktorunu peşin bir yargı ile kendisinden çok daha iyi bir oyuncu olarak kabul eder. Hasta kendisini çok alçaltır, ruh doktoru ona yeni şeyler söyleyecek, yeni teknikler öğretecek, hasta da bunları hayata uygulayacaktır.

Satrançtan öğrendiğimiz en önemli şey şudur: ne kadar usta bir satranççı olursanız olunuz tekniğiniz gerçek hayatta tamamen faydasızdır. Kelimelerle oynamakta çok usta bir psikiyatrist'in hastaya öğrettiği şeylerin çoğu dışardaki günlük hayatta çok muhtemelen hiçbir anlam taşımayacaktır. Hastalar kendilerini tedavi eden doktorun hayata ne gözle baktığı konusunda biraz bilinçlenmedikçe tedaviden fayda göremezler, tabii doktorlarını anlamadan taklide kalkarlarsa o başka. Fakat o zaman da büyücünün çarığı olmak tehlikesi ufukta belirir. Acaba bu sebepten midir ki biz ruh doktorları adımızı saklamaya çalışırız: felâket meydana gelirse bizi suçlayamazlar, biz örnek olmadık ki.

Bütün bunlar belki de pek önemli değil. Fakat bir husus var ki satranç için temel: Satrançta, geçmiş gelecekte tamamen kopmuştur. Satranç oynamayı öğrenmek demek geleceğin problemlerini çözmeyi öğrenmek demektir. Kelimelerle oynamayı öğrenmek ise onların anlamlarını kavramak, problemi görmek, hastaya faydalı yeni bir adım atılabilmek için kelimelerde gizli güçleri sezmek demektir. Geçmiş günlerin ve tarihin —hayatın en büyük öğretmenleri— üzerine bu kadar düşmemiz, geleceğe doğru emin adımlarla yürümemizi sağlayacak kanunlar bulmaktan âciz olduğumuzu kabullenmek değil de nedir? Geçmişe çakılı kalmakla zamanın bizi boş avuçlarımızla başbaşa bırakarak kaçıp gitmesine izin vermiş oluyor muyuz?

Bazen hasta ile psikiyatrist arasındaki uzun görüşmeler yayınlanır, onları okurken kısa hikâyeler okuyor hissine kapılı-

rız; oradaki «güzel bir kelime» dikkatimizi çeker. Ruh tedavisi üzerine yazılmış kitapların birçoğunda önemsiz gibi görünen konuşmalar bir araya gelmiştir. Bu konuşmalar anlam kazandıran yazımları onları seçmede kullandığı kriterlerdir.

Büyük satranç ustası oyununu oynamalıdır. Bunun için oyuna hazırlanması şarttır. Hasımlarının kullandığı teknikleri de bilmek ve bunlar üzerinde çalışmak zorundadır, belki bizim konuşma oyunumuz da hasta ile yüz yüze konuşmak esasına dayanmalıdır. Hastayla görüşmesi sırasında psikiyatrist'in çok pasif kalması belki de onun tedavi edici gücünü baltalamaktadır. Ancak psikiyatrist hastası ile yüzyüze konuşursa durum gerçek hayat-takine yaklaşır ve doktor uygulanması mümkün örnek gösterebilir. Ancak böyle konuşmalardan sonra hastanın tedaviden faydalanması beklenebilir.

Büyük usta olmasına ve kendini git-gide daha «seçkin bir gruba» ait hissetmesine rağmen satranç oyununu kaybeden bir oyuncu düşünelim: yenilgisinde başlıca sebep hayal gücünü kullanmayı kullanıla kullanıla kalıplaşmış (stereotipik) hamleler yapmasıdır. Buna benzer şekilde kimsenin anlamadığı kendilerine

özgü bir dil yaratmak (jargon), dogmatik davranmak, gösterişe önem vermekle ruh doktorları hastalarının güvenlerini sarsmıyorlar mı?

Büyük satranç oyunları katı kurallara körükörtüne uyarak oynanan oyunlar değildir; tam aksine hayal gücü ve ince hesaplar potasında eritilmiş kurallar sayesinde kazanılmış oyunlardır. Ustalık kurallara sınımsız bağlı kalmakla beraber gereğinde onları çiğneyebilmek özgürlüğünü kendilerinde bulan oyunculara has bir üstünlüktür. Bizim hastalarımız da kullandıkları kelimeleri daha disiplinli bir şekilde kullanmayı öğrenmek ihtiyacında değiller mi? Konuşma oyununun önemini anlamaları gerekir. Bizim de kelimeleri tartmayı, onları yerinde ve zamanında kullanmayı öğrenmemiz gerekmez mi? Hayal gücümüzün yarı uykuda olduğunu gösteren ve bizden başka kimsenin anlamadığı bir dil (jargon) kullanmakta devam edersek hastaya ne yardımımız olabilir? Bu hal bizi kimsenin hiçbir zaman anlamadığı insanlar durumuna getiriyor. Satranç ve bu arada modern mantığı yardımı çağırılmaması gerekiyor mu?

CONFINIA PSYCHIATRICA'dan
Çeviren: Dr. SELÇUK ALSAN

OTOMASYON SİSTEMİ

Dr. TOYGAR AKMAN

Sibernetik in yepyeni bir bilim, hatta «Bilimler Üstü Bir Disiplin» hâlinde ortaya çıkması ile birlikte, «Bilim Evreni»ne yepyeni kelimeler de girmeye başlamıştır. Bilgi iletme karşılığı «Enformasyon»; karşılıklı haberleşme karşılığı «Kommünikasyon»; üstün denge durumu «Ultrastability»; geri merkez ile haberleşme «Feed-back».. v.b. gibi.

Bu arada en çok kullanılan bir kelime de «Otomasyon»dur.

Bu yeni teknoloji, ülkemizde, gereği kadar yerleşmediği için, kelimelerin anlamları da ya eksik ya da yanlış olarak

kullanılmaktadır. Bunun, böyle olmasının bir başka nedeni, Ülkemizde, Sibernetik ve Elektronik Beyin Teknolojisi üzerinde çalışan ya da inceleme yapan Üniversite öğretim üyeleri ile teknik elemanlar ya da ilgi duyan amatörler dışında, bu konularda, geniş çapta bir eğitime henüz geçilmemiş olmasıdır. Oysa, Amerika ve Avrupa'da ve Uzak Doğu'da, Japonya'da, bu teknoloji, hemen bütün bilim dallarına girmiş olduğundan, aşağı yukarı herkesde bir fikir belirlenmiştir. Öylesine ki, bu kelimelerin, kullanıldıkları yerlere göre, değişik tanımlamalarına girişilmiştir.