

Çeviri

Halkın Bulmacaları: Kare Bulmacalar ve Bilgi Politikaları*

Olivia SWIFT**

Çev: Yrd. Doç. Dr. Onur DURSUN

çukurova üniversitesi iletişim fakültesi
dursunonur@gmail.com

Gündelik yaşamda milyonlarca insan, bulmaca dünyası içerisinde kaybolmaktadır. Bu araştırma, bulmaca çözen bireylerin, bulmaca çözmelerindeki motivasyonlarını ve bulmacaların, bireylerin gündelik yaşamlarında bıraktığı etkileri dikkate almaktadır. Bana göre, bulmaca karelerinin oluşturduğu çubuklu düzen, Frankfurt Okulu eleştirel teorisyenlerinden Theodor Adorno'nun tanımladığı gibi Kültür Endüstrisi'nin (1991)¹ hapishanesini temsil ediyor. Adorno'nun, bu düşünceyi bulmacalar için söyleyip söylemediğini bilmiyorum fakat, bu durumu teorik olarak ifade etmiş olsaydı, bulmacaları, beyin güçlerini desteklemesi açısından bulmaca çözerleri özgür bırakan ve bir bardak çay içerken gündelik yaşamdan kaçarak kısa süreliğine bulmaca çözerleri eğlendiren bir araç olarak göreceğinden kuşkuluyum. Daha ziyade Adorno bulmacaları, bilgiyi dikte eden, yaşam deneyimini rasyonelleştiren ve sosyal olarak statükocu bilgi dolaşımını sürdüren yabancılaştırma aracı olarak değerlendirirdi.

* Bu çalışma Londra Üniversitesi Goldsmiths Koleji Antropoloji Araştırma Yayınları tarafından 2007 yılında *The People's Puzzle: crosswords and knowledge politics* başlığı altında yayınlanmıştır.

** Dr., Antropoloji Bölümü, Goldsmiths Koleji, Londra Üniversitesi.
Çeviren (Translated by) Yrd. Doç. Dr., DURSUN, Onur, Gazetecilik Bölümü, İletişim Fakültesi, Çukurova Üniversitesi. Bu çeviri Prof. Dr. Nurçay TÜRKOĞLU tarafından, orijinaliyle kıyaslanarak gözden geçirilmiştir.

1 Adorno ve Horkheimer, bu terimi Nazi Almanya'sından ABD'ye kaçtıklarında, arkalarında bıraktıkları kadar acımasız olan kapitalist bir demokrasi rejimiyle karşılaştıkları ABD'de ortaya koymuşlardır. Bu terim, 'kültür' kavramının –sanatla kendi ideal ifadesini; endüstrinin dışında kalan bazı şeylerle ilişkisini kurmuş– yaşamın geri kalanını eleştirme yetisini kaybetmiş, kapitalizm içerisinde sınıflandırılan bir meta olarak 'kültür' kavrayışıyla yer değiştirmesini ifade etmektedir. Kültür Endüstrisi'nin etkileri içerisindeki, yüksek ve düşük sanatın birlikteliği üzerine çöken ve bu çalışmada eleştirilen nokta, 'iş' ve 'boş zaman'ın birbirinden bağımsız olmadığıdır fakat boş zamanın, işi yeniden ürettiğidir.

Bulmacaların işleviyle ilgili bu karamsar bakış açısı, bulmacalar üzerine düşünmeye yönelmemdeki ilk şey oldu. Ardından, bulmacaları üreten ve tüketen insanlar arasındaki ilişkilere hakim olan kültürel politikaları takip ederek, bu karamsarlığın haklı olup olmadığını görmek istedim. Bu açıdan, yabancılaştırmaya, sömürücü hâkimiyete yönelik bir potansiyele sahip olsa ve hatta imparatorluğun çağdaş formlarıyla ilgili olası bir rolü bulunsa da; özgürlük, kaçış, ilham, yenilik, arabuluculuk, altüst etme ve eleştiriye yönelik - fırsatlar yakaladığımı keşfettim. Bulmacaların, Adorno'nun Kültür Endüstrisi'ne meydan okurcasına sunulmasından ziyade, benim burada tartıştığım nokta Kültür Endüstrisi'nin basitçe bir zalimlikten, herkesi kuşatmasından, kapalı olmasından ve yabancılaştırıcı sosyal inşa olarak algılanmasından öte, karmaşık olarak kavrandığı sürece bulmacaların yukarıda sıralanan potansiyellerinin tümüyle Kültür Endüstrisi düşüncesiyle uyumlu olduğudur.

Bu çalışmadaki araştırma, çoğunlukla yüz yüze olarak bulmaca çözerlerle, bulmacaları hazırlayanlarla, editörlerle ve yayıncılarla yapılan görüşmeleri ve aynı zamanda arşiv araştırmalarını içermektedir. Bulmaca aşkıyla şekillenmiş toplulukların çeşitliliğini bu çalışma süresince keşfetmiş olmama karşın, bulmaca çözenin yalnızlığa bağlı doğası, çalışmamı yönlendireceğim belirgin tek bir alanın bulunmadığı anlamına geliyordu. Cemiyet kütüphaneleri gibi daha geniş demografilerin ilgisini çeken bölgelerde araştırma katılımcısı bulmak için çağrıda bulunduğum halde, araştırmama katılan bulmaca çözerlerin büyük çoğunluğu zaten önceden tanıdığım ya da bana önerilen insanlardı. Yani (bu araştırmanın) katılımcılarının, bulmaca çözerlerin gerçek çeşitliliğini yansıtmadığını söylemeliyim. Örneklemin çoğunluğunu erkekler teşkil ediyor, ama aslında bulmaca çözerlerin büyük çoğunluğunu kadınlar oluşturuyor. (Bir bulmaca yayıncısı tarafından sonradan sağlanan istatistiklerden alıntılanan bilgiler, eğer genel olarak bulmaca çözerleri temsil ediyorsa)

Umarım, bulmacaları aşırı bir şekilde şeyleştirmem ve gerçek bulmaca çözerleri ihmal etmem. Appadurai'ın belirttiği gibi, "şeyleri sosyal bağlamda analiz eden hiçbir şey, metodolojik fetişizm olarak adlandırılanın minimal bir düzeyinden kendini yalıtamaz." (1986: 5). Bulmacaların tek başına çözülmesi nedeniyle antropolojik alanın dışında tutulan bir nesne olduğunu bilmekle birlikte niyetim, insanların birbirleriyle bir nesneyi kullanarak etkileşime geçebileceği, sadece bir göz atma aracı olarak bulmacaları işlemek. Bulmacaların tek başına dayalı doğası, gerçekten daha aşikâr bir özelliğe sahiptir, ancak² tümüyle arkadaşlık gibi etkinliklere benzemesinden dolayı bulmacalar, kurumsal süreçleri ve paylaşılan değerleri de içermektedir (Long 1989: 185).

2 Yarışma, bu çalışmada özel olarak keşfedilen bir tema olmamasına rağmen, kapitalizm ve Kültür Endüstrisi'ne, zamana karşı bir ödül uğruna arkadaşlarına ve kendine karşı işleyen bir form içerisinde birey ve diğerleri/grup arasında bulmaca tüketimindeki dinamiğe aracılık eder gibi görünüyor.

Bulmacaların, çubuklar, kareler ve aynı zamanda kelimelerden oluşan nesnelere olmasından dolayı, kelimelerin ve şeylerin genel ayrımını aşırılaştırmaktan (Les Mots et Le Choses [1966] eserinde Foucault'nun açık bir biçimde uzlaştırdığı gibi) ve dolayısıyla Appadurai'nın tanımladığı gibi, metodolojik fetişizme indirgemekten kaçınmayı hedefliyorum. Kelimesiz bir bulmaca, bir sayfada sadece bir nesnedir. Bulmacalarda, şeyler ve kelimeler birdir.

Şeylerin ve kelimelerin bulmacalarda bir arada olmasına karşın, çalışmamız doğal olarak kendi içinde diğer ikilemleri de barındırmaktadır. Bulmaca karelerinin siyah ve beyaz, soldan-sağa ve yukarıdan aşağıya yapılarıyla ilgili referanslar, söyleşiler esnasında sık sık gündeme geldi ve bu referanslar, sosyal modellerini kare gruplarıyla [bulmaca kareleri gibi çn.] karşılaştıran Levi-Strauss ve Mary Douglas gibilerinin ve özellikle de Fransız Ontario'sundaki dil, eğitim ve etnisite çalışmalarının ve etnografik araştırmalarının bir parçası olan birbirine geçmiş biçime yönelik bir metafor gibi, bulmacalar içerisinde zıtlıkları özel kullanan Monica Heller (1994) gibi –daha az bilinen– araştırmacıların yapısalcı ve bilişsel antropolojilerindeki karşıt ikilikleri kullanmasını çağırıştırılmaktadır.

Bu çalışma, antropoloji disiplinine metaforlar bulmak amacıyla yapılan bir egzersiz çalışması olmamasına karşın, zıtlıklar etrafında inşa edilen bulmacalar aslında antropoloji üzerine düşünme açısından, kullanışlı bir araç haline gelmektedir. En dikkat çeken nokta ise, bulmacaların siyah-beyazlığına karşın, bulmacaların antropolojisinin siyah ve beyaz olmamasıdır. Aksine, bulmaca antropolojisi gridir. Bu grilik sınırsız renk genişliği arasındaki sıkıcı gölge içinde yer alan bir grilik değildir; gri bir bölge içerisinde gridir, ilginç bir belirsizlik içinde gridir. Bu alanda bulmacalar kültürel politiklardan bağımsız bilgi ve yeniden yaratımın bir kaynağı olmadıkları gibi, insan yaşamını standartlaştırma ve rasyonelleştirme aracı olarak bilgileri sadece bir doğrultuda dikte eden tam bir Kültür Endüstrisi üretimi de değildirler.

Bu çalışma dört bölümden oluşmaktadır. İlk bölüm, bulmacaları ilişkiler ve topluluklar arasında aracılık yapan bir sosyal aracı olarak sorgulamaktadır.. İkinci olarak, ne tür insanların bu toplulukları şekillendirdiği, Kültür Endüstrisi içerisinde yabancılaştırma araçları olarak bulmacaların rolü hakkında bize neler anlattıkları irdelenmektedir. Üçüncü bölümde ise bulmaca oluşturmanın ve kullanmanın, Adorno'nun karmaşıklığını ortaya koyduğu tartışılmaktadır. Çalışma, post-kolonyal ve küresel bağlamda, bulmacaların rolü hakkındaki yorumlarla son bulmaktadır.

Sosyal Eyleyenler Olarak Bulmacalar

Bulmacalar, paylaşılmak üzere tasarlanmazlar. Araştırmada yer alan bir katılımcı "Kalemin kontrolünün bende olması hoşuma gidiyor, bu yüzden bulmacayı birisiyle paylaşmak aldatıcıdır" ifadesini kullanıyor. Sanırım bu yüzden, bulmacaları birisiyle paylaşmak bazılarında göre bir samimiyet eylemidir. Diğer bir katılımcı ise, yabancı birisiyle bulmaca çözmeyeceğini ifade ediyor; "Genelde bulmacaları tek

başıma çözerim fakat bazen hafta sonları yatakta kahvaltı yaparken kız arkadaşım da çözüyorum." Bir başka katılımcı ise "Bulmacalar, iletişim kurmanın bir yoludur" sonucuna ulaşıyor ve bulmacalar için 'çok büyük bir bulmaca, ebeveynlerime giderken yanımda götürceğim kurtarıcı bir hoşluktur." ifadesini kullanıyor. *The Guardian* gazetesi, bulmacaların ilişkilerdeki önemini hafife alarak, şifreli ve hızlı bulmacalarını aynı sayfaya taşıyarak, bir bulmacayı artık bundan sonra bireysel olarak eş zamanlı çözemeyecek çiftlerin rahatsızlığına neden olmuştu. Çok yakın arkadaşlık ilişkileri dışında, gazete okuyucuları tarafından şekillendirilmiş hayali topluluklarda bulmacalar muhakkak önemli bir rol oynamaktadır (cf. Anderson 1983) ve hatta benzeri bir şekilde, bulmacayı hazırlayan ve çözen arasındaki anonim ilişkilerde de önemli bir rol oynamaktadır. Bulmaca hazırlamakla görevli olan Edmund Akenhead, durumu şöyle tarif etmektedir: "Bütün bulmaca çözerler mazoşist görüldüğü için bulmaca hazırlayanlar tabii ki sadisttir (tabii ki olabildiğince zarif biçimde) bu durum, oldukça güzel bir ilişkiye yol açmaktadır." (Greer'den akt. 2001: 13). Adam Reed, yazar Henry Williamson'ın meraklılarıyla ilgili çalışmasında, okuma eylemini, yazar bilincine ev sahipliği yapmak şeklinde tarif eden [araştırma] katılımcıların olduğunu ifade etmektedir (2002: 7). Bu durumla ilgili görüşme yaptığım bulmaca çözerler, bulmaca hazırlayanlardan aktif olarak uzak olmalarına rağmen –çünkü bazı bulmacalar anonim özellik taşıırken bazıları da takma ad altında hazırlanmaktadır- bana bulmacaları kişisel ele alarak damla damla işleme eğilimindeymişler gibi geldiler. Birisi, son beş ipucuna bağlanıp kaldığında 'bulmacaları suçluyor.' Haftanın farklı günlerinde farklı kişiler tarafından hazırlanarak yayımlanan bulmacalarla ortak olan diğer bir kişi ise şu açıklamada bulunuyor: "Pazartesi ve Cuma günleri yayınlanan bulmacalarla aram iyi fakat Salı günü yayınlanan bulmacayla bir anlaşmazlık içerisindeyim."

Bu yorumların tümü, bulmacanın kendisi içerisinde bir bulmaca yaratan bir birey farkındalığı gibi geliyor.. Bu farkındalık, benim araştırmamın katılımcılarını, özellikle bulmaca hazırlayanlarla ve editörlerle bağlantıya geçmeleri bağlamında yeteri kadar motive etmiyor. Ancak, görüşme yaptığım bulmaca hazırlayanlardan birisi, bulmacalarının vermiş olduğu memnuniyetten ötürü bir evli çift tarafından düzenli olarak yemeğe çıkarıldığını anlattı.

Antropoloji burada bize yardım edebilir mi? Karelerin insanileştirilmesi (yani bulmacalardaki karelere insani özelliklerin atfedilmesi çn.) Alfred Gell'in (1988) tanımladığı dekoratif sanatlarla olan kabaca benzerliklerini akla getirebilir. Gell'in, 'aracının alıkonulması' olarak tanımladığı şekliyle sonuçlanan dekoratif sanatların psikolojik cazibesine benzer biçimde, kişisel gibi görünen bulmacalar, bulmaca karelerinin çeşitli çizim türleriyle bağlantı içerisinde olabilir. "Yayının bulmaca sayfasını açmak, ayakları taze kara basmaya benziyor." diyor hevesli bir katılımcı. Diğer bir katılımcıyı cezbeden şey ise bulmacaların simetrisidir. Birçok katılımcı, Berlin ve Kay'ın (1969)³ kurduğu gibi, muhtemelen iki rengin evrensel cazibesini yansıtan 'küçük siyah ve beyaz kareler' şeklinde bulmacalardan söz ediyor.

3 Teknik olarak siyah ve beyazın renk olmamalarına rağmen.

Nihayetinde gerçi, bir bulmaca karesini olasılıkla canlı tutan şey, niteliklerin en insani/beşeri olanıdır: mizah. Araştırmam esnasında sürekli olarak, iyi bir (şifreli) ipucunun bulmaca çözerin yüzünde bir gülümseme yarattığını duydum. Mizahı, bulmacayı hazırlayanlar ve çözerler arasındaki ilişkilerde sosyal bir yapışkan olarak sunmak için Adorno'nun mizahla ilgili aldığı notlara bir göz atmak gerekiyor. Adorno (1979: 141) için mizah, 'insanlık paradisisidir... bir şeylere gülmek her zaman onunla alay etmektir.' Alıntıyı biraz daha ilerletirsek, 'Güzelliğin zaferi, mizahla kutlanır... Gülme vardır çünkü gülünecek bir şey yoktur (Adorno, 1979: 140) ve 'Yanlış bir toplumda gülme, mutluluklara saldıran bir hastalıktır ve mutluluğu kendi önemsiz bütünlüğü içerisinde resmeder.' (Adorno, 1979: 140). Ardından önemli olan, sosyal bir yapışkan olarak mizah ile boşluğa yönelik bir sis perdesi olarak mizah, birbirinden bağımsız değildir. Öncekinin sonraki tarafından içerildiğini düşünüyorum.

Bulmacalar, bulmaca çözerler ve hazırlayanlar arasındaki ilişkilere aracılık ettiği gibi, aynı zamanda bulmaca hazırlayan grupları da bir araya getirmektedir. Böylesi gruplar, bulmaca düzenleme deneyimlerini, özellikle belirti niteliğindeki 'cınnet' geçirmelerini birbirleriyle paylaşarak, rahatlık sağlamış görünüyorlar. Bulmaca hazırlayanlardan birisi bu durumu şöyle ifade ediyor: "Her şey potansiyel bir ipucuna sahip, beyniniz hiçbir zaman kelimelerle oynamaktan vazgeçmiyor. Bu da sizi, beyin sağlığını sorgular duruma getiriyor." Bulmaca profesyonellerinin çoğunun uzun saatler boyunca serbest, coğrafik olarak birbirlerinden uzak evlerde çalışıyor olmalarından dolayı, bu kişiler arasındaki ilişkiler, tek tük maillere, telefon ve sohbet odalarındaki bağlantılara, özel olaylarda ve yarışmalarda karşılaşmalarla sonuçlanan durumlar üzerine temelleniyor. Tıpkı Azed'in⁴ yaptığı gibi. Azed, son 20 yıldır düzenli bir şekilde bulmaca hazırlayanların, editörlerin ve hevesli katılımcıların oluşturduğu bir topluluğu bir araya getiriyor.

Bulmaca çözerler, aynı zamanda gerçek (hayal edilenden ziyade) ilişkileri biçimlendirir veya yeniden güçlendirir. Bulmaca hazırlama ve çözme için kalem

4 Azed, *The Observer* için bulmaca hazırlayan Jonathan Crowther'in takma adıdır. Azed'in bulmacaları *The Observer*'de her Pazar yayınlanır ve Azed'in onur listesi, aylık ipucu yazımı yarışmasında aynı zamanda ÇYÖ (Çok Yüksek Övgü) ipuçları içinde 1., 2., ve 3.'lük dereceleri için puan vermektedir. Azed'in aylık listesinde, Azed tarafından yapılan ayrıntılı yorumları ve ipuçların tam listesini görmek olanaklıdır. Bu bilgiler, 1972 yılındaki Azed serisinin başladığı tarihe kadar geri gitmektedir ve Azed'in selefi Ximenes tarafından başlatılan bir geleneği devam ettirmektedir. Bu Slip yılda bir kez yarışmacıların Yıllık Onur Listesi'ni içermektedir. Bu yarışmacılar, yılın dersi içerisinde pek çok noktayı bir araya getirmektedirler. Gümüş bir tepsi, Onur Listesi'nde birinci sırada bulunanlar tarafından yeni birincilere devredilir. Ve küçük bir gümüş kupa da aynı şekilde sonraki her ayın yarışma birincisine devredilir. Ayrıca, her Slip, ipucu yazımına ve bulmaca çözerlerin kuşklarını gidermeye yönelik tavsiyeler veren Azed'in güncel yarışmasına ilişkin yorumları ve genel olarak bulmacalara ilişkin fikirleri içermektedir. Bu yolla bulmaca hazırlayanlarla çözerler arasında bir diyalog sürdürülmektedir. Yaklaşık, her beş yılda bir, Azed'in bulmaca serilerinde köşe taşları; bulmaca çözerler, eşleri ve arkadaşları için düzenlenen bir akşam yemeğiyle belirlenir. Slip'i imzalayanlar listesi, istekli bulmaca çözerlere, Azed ve birbiriyle tanışma olanağı tanıyan bu olayların çözerlerini bilgilendirmek için kullanılır (aynı zamanda *The Observer*'de yayımlanmaktadır). Bkz. www.crossword.org.uk/azed.htm.

ve kâğıt tercih ettiklerini ifade eden birçok katılımcıya rağmen, sohbet odalarıyla bağlantılı çevrimiçi bulmacalar da bulunuyor. Araştırmada yer alan bazı katılımcılar, ipuçlarını çözebilmek için yardım almaya gereksinim duyduklarında mesaj atabilecekleri özel arkadaşlara sahip olmuşlar. Diğer katılımcılar ise bulmaca aşkıyla şekillenmiş fiziksel bir grubun parçasıydı. Bulmaca çözerlerden birisi şunları söylüyor: "Üniversitede, İngiliz usulü kahvaltılarda bile bulmaca çözer bir grubumuz vardı." "Hatta şimdi, bizim üçümüz her Cumartesi buluşuyor ve birlikte bulmaca çözüyoruz."

Sadece Bir Oyun

Bulmacaların aracılık ettiği topluluk biçimlerinin bazıları göz önünde tutulduğunda, hemen ardından cevaplanması gereken soru, "Ne tür insanların böylesi toplulukları oluşturduğu?" sorusudur. İnkâr edilemeyecek bir biçimde, bulmaca hazırlayanlar ve editörler; kurumsallaşmış eğitim, dağıtım ve aile aracılığıyla biriktirilmiş olan Bourdieu'nün kültürel sermayesi (1989) içerisine konumlanan beyaz, orta-sınıf erkeklerdir. Örneğin, bu çalışmanın bir parçasını oluşturan bulmaca hazırlayanlar ve editörler arasında memurlar, kriket hakemleri, istatistikçiler, roman yazarları ve avukatlar yer almıştı. Benim konuştuğum bulmaca hazırlayanların tümü, bulmaca çözer ebeveyn veya büyük anne-babanın etrafında büyüdüklerini ve bu durumun kendi bulmaca alışkanlıklarını etkilediğini anlattı. Bulmaca hazırlayanlardan birisi ise, büyük babasının, sakin bir şekilde sabah kahvaltısına inmeden önce her sabah *The Times*'ın bulmacasını keserek çıkardığını, aynasına iliştirdiğini, tıraş olurken mantıksal olarak bulmaca çözdüğünü net bir resim olarak hatırladığını özellikle ifade etti.

Aile etkileri nadiren aktif etki, daha doğrusu birbirinin içinde gibi tarif edildi. İyice düşünerek bulmaca hazırlayanlardan birisi, 'Bulmacaların nasıl çözüldüğünü öğrenmek için oturduğumu hatırlamıyorum. Daha çok kendiliğinden olan bir şey gibi'. Diğer birisi ise, "Bulmacaları öğrenmek yaşamın gerçeklerini öğrenmenin bir parçasıydı" diyor. Bulmaca hazırlayan üçüncü bir katılımcı da, okulda favori öğretmeninin her derse bir bulmaca ipucuyla başladığını hatırladı. Diğer birisi, "Bulmacalar, okulda çözülen şeylerdir sadece. Öyle bir ortamda olur." diyor.

Ancak bulmaca çözerlerin demografik yapısı oldukça çeşitlidir. Bulmacalar sadece büyük sayfalara basılmış ulusal gazetelerle değil, aynı zamanda sınırsız bir dizi kültür seviyesi düşük yayınlarla da neşredilmektedir. Bu yayınların çoğu, kadınları ve/veya 'gri' marketleri⁵ hedefliyor. Bulmaca yayıncısı Bauer'e göre, okurlarının yüzde 85'i kadın ve yaş ortalamaları en az 50.⁶

5 Genelde kayıt dışı ithal ürünlerin satıldığı marketler (çn.).

6 www.tpconline.co.uk/website/puzzle.cfm

Bulmaca çözenin, sadece burjuva uğraşı olmadığını fakat aynı zamanda işçi sınıfı uğraşı da olduğunu, sadece erkeklerin değil kadınların da çözdüğünü, sadece iş sahibi olanlar tarafından değil işsizlerce ve emeklilerce de çözüldüğünü zor da olsa belirtmek gerekiyor. Ardından, Adorno'nun Kültür Endüstrisi'nin ikili bir merkezine, boş zamana zıt bir biçimde, bulmacaları, ilişkiler içerisinde nasıl anlayabiliriz/kavrayabiliriz?

Adorno'nun ifadesiyle, 'Çalışma ve serbest zaman arasındaki farklılık, insanların zihninde hem bilinçli hem de bilinçsiz bir düzeyde bir norm olarak işaretlenmiştir. Çünkü hâkim iş etiğine göre, harcanan emek gücünün yeniden yaratımı için, işin serbest zamanından istifade edilmelidir. Ardından işsiz zaman, çünkü kesinlikle işin saf bir ilavesidir, tutucu bir hevesle sonuncusundan ayrılır.' (1991: 189).

Boş zaman olarak bulmacaların kategorileştirilmesi, iyice anlaşılmiş oldu. Örneğin, Bauer'un bulmaca başlıklarını okuyanların yüzde 80'i, bulmacaların (gazete bulmacalarını içeren) rahatlamaya ve gevşemeye yardımcı olduğu düşüncesine katılmaktadır.⁷ Bu çalışma için söyleşi yapılan kişilerin çoğu, bulmacalarla tatile çıkmayı ilişkilendirmektedirler.

Bulmacalar, boş zamanın huzurlu ve olumlu anlamda doldurulması bağlamında, cezaevi mahkûmları için Birleşik Krallık Home Ofisi'nin onaylanmış eğlence etkinlikleri listesinde üst noktaya yerleşmiştir (Balfour 2003: 38). Boş zaman şeklinde bulmacaları sınıflandırmak, tabii ki daha önceki bölümlere egemen olan haber hikâyelerinden ve gazete makalelerinden oldukça uzak olan yayınların arka sayfaları arasına yerleşerek güçlendirilmektedir. Bu nedenle, bulmacaları sabitleştirme, onları boş zamanla eşit hale getirmektedir. Yani bulmacalar, azalan ekonomik verimlilik için eleştirinin ilgisini çekmektedir.

Örneğin, Chicago'da bir 'bulmaca dul kadını' kocasına, bulmaca çözmeye çok fazla zaman harcayarak finansal sorumluluklarını ihmal ettiği gerekçesiyle dava açmış ve yargıç, söz konusu davalıya, günlük üç bulmaca çözmeye sınırı getirecek bir karar vermiştir. (Greer 2001: 3). Daha kamusal bir şikâyet, 1924 yılında *The Times*'in bulmacası aleyhine yapılmıştır: "Tüm Amerika, gazete bulmacalarına karşı koyamıyor. Bulmacalar, toplumların ve kademe/rütbelerin tüm çalışma saatleri üzerine yıkıcı akınlar gerçekleştiren bir tehdit." Çalışma Amerikalıların, gazete bulmacası çözmek için günlük beş milyon saat harcadığını tahmin ediyor. Fırça yiyen bu kişilerin çoğu saatler boyunca çalışmalı. (Balfour'dan akt. 2003: 115).

Ancak Adorno'nun bakış açısından, *The Times* bir noktayı kaçırmıştır. Adorno'nun tartıştığı; boş zamanın yapay bir kavram olduğudur. İnsanların zihninde aksi bir şekilde işlenmesine rağmen boş zaman aslında, çalışanları yenileyerek,

verimliliği arttırarak ve aynı zamanda boş zaman endüstrisinin karlılığıyla ekonomi ikmalini yaparak onu yeniden üretmektedir: "Bireyin, muhtemelen sonrasında tümüyle daha etkili çalışabilmesi için, serbest zaman her ne olursa olsun hiçbir şekilde işe benzememelidir.³ (Adorno 1991: 189).

Aynı şekilde bulmacalar, boş zaman etkinliği olarak -Adorno öncelikle böyle ima eder (ve belki de bu sebeple) anlamsız olmamalarına rağmen, işyerinde, özellikle de çağdaş bilgi ekonomisinde bulmacaları gerektiren zihinsel taleplere yönelik çalışanları rahatlatmanın bir aracı olarak algılanabilir. (Castells 1996).⁸ Benim görüşme yaptığım bulmaca çözerler, bu durumu desteklemişlerdir. Katılımcılardan birisi bir teori ortaya koydu. Teorisi, *The Times*'ın bulmacasının, çalışanlarda rahatlık yaratmak amacıyla hafta başında kasten daha kolay olduğu, haftanın devam eden günlerinde, bulmaca çözerlerin zihinsel sağlıklarını maksimum düzeye getirmenin bir yolu olarak bulmacanın giderek daha yorucu olmaya başladığı şeklindeydi. Diğer birisi ise (bir besteci), sabah bulmaca çözenin, nasıl kendisinin 'akşamdan kalma olmadığını ve iyi bir beste yapma günü olabileceğini' gösterdiğini dile getirdi.

Eğer bulmacalar, emek gücü mantığını yeniden üretiyorsa, bulmaca çözen büyük çoğunluğu emekçiler olarak nitelendiremez miyiz? Ve eğer böyleyse, yaşlılar ve kadınlar arasında bulmaca çözenin popülerliğini nasıl açıklayacağız? Bu soruları cevaplayamam ama sadece şunu kabul edebileceğimi söyleyebilirim: Ne Adorno ne de Bourdieu bulmaca tüketim alanını pek açıklayamamaktadırlar (takip eden bölümde bu durum incelenecektir).⁹ Bu çalışma kısmen -çünkü Adorno'nun da açıklık getirdiği gibi- zorunlu olarak örtbas edilmiş, tek başına bırakılmış üretimin tüketimi çalışmasıdır. Adorno, izleyicilerin cevaplarını, üretimin saf işlevleri olarak görür (1991: 67, Hutnyk'den akt., 2000: 48). Bu çalışmanın sınırlılıklarından dolayı, bulmaca üretim süreçlerini ve ilişkilerini ideal olarak geniş bir çerçevede tarif edemiyorum. Fakat bulmaca tüketimine odaklandığımda, Adorno'dan vazgeçmiyorum. Aslında şu anda, bulmacaların metalaştırılması Adorno'nun Kültür Endüstrisi kriterinin kullanılmasıyla bir analizi hak ettiği için, bulmacaların metalaştırılmasını yeniden inceliyorum.

8 Bundan dolayı bu çalışma da boş zaman etkinliklerindeki anlamsızlık derecelerinin farklılığını tartışmama nedenimdir. Bunun yerine, benim tartıştığım nokta şudur: Bulmacalar, diğer aktivitelere göre boş zamanın daha 'verimli' kullanılmasını ortaya koymasına karşın, kapitalizmin dışında kendilerini daha iyi hissetmeleri için bireylerin kendilerine fırsatlar sağlayan kendi görünüşünü eleştirebilmesi için işi yeniden üreten türdeşleştirilmiş bir boş zaman kategorisinin parçası olarak algılanmaları gerekmektedir

9 Eğer bulmacalar, tek kategori yerine türlerin bir serisi olarak algılanırsa (örneğin, bulmaca kitaplarında popüler dergilerde vb.'de şifreli ve çabucak bulunmaları) daha kullanışlı olabilirler. Ancak bu heterojenlik yaklaşımı, bulmacalarla ilgili ilginç ve doğal olanı ıskalar/gözden kaçıtır (örneğin, zıtlık kavramı, bulmaca kareleri, gizli anlamlar vb.) ve daha geniş ölçekli yayınların bulmacalarının saf temsili parçalarını verir, bu parçaların her birisi, gazete bulmacalarının bir başına yalıtılmış bulunmasından daha ziyade özel bir sınıfla daha çabucak ilişki içerisine girer.

Bulmaca Karelerine Hapsolmek?

Bulmacalar sadece gazetelerde değil, aynı zamanda dergilerde ve kitaplarda, web sitelerinde, NTL'de (National Transcommunications Limited çn.), dijital TV'lerde, CD'lerde, elektronik cep oyunlarında da bulunuyor. Gazete satışları bağlamında, bir atasözü, doğru bir şey söylüyor: "Onlar, gazetelere saldırıyor, gazete makalelerine ve özellikle de ölüm ilanlarına ve bulmacaya konuk oluyor." (Balfour 2003: 54). Araştırmaya katılan bütün herkes, bulmacaların, gazete vb. şeyleri satın almayı güdülediğini tekrarlıyor. Hatta birisi şakayla karışık, "uzun bir tren yolculuğunda bulmacayı çabucak çözmek gerçekten can sıkıcı" diyor. Bu durum, gazetenin (vb.) geri kalanını okumak anlamına geliyor. Yani bulmaca, gazeteyi satın almanın bir bahanesi gibi oluyor. Tahminen sadece Birleşik Devletlerde, nüfusun yaklaşık yüzde 27'si bulmaca çözüyor (Balfour 2003: 121), bulmacalardan dolayı satın alınan yayınların oranı şaşırtıcı olmalıdır ve fakat ne yazık ki bu noktada, okurların can attığı gazete bulmacalarıyla övünen ve iki sent/peni olan *The Times* gibi rakip bir gazeteyle 1920'li yıllarda kendisini tiraj savaşı içerisinde bulan *The Times*'in editörünü yakından ilgilendirmelidir (Greer 2001: 5). Üstelik bulmacalar, sadece basit bir yayın sattırma aracı değildir; aynı zamanda yayının kültürel yapısının reklamını da ortaya koymaktadır. Örneğin, daha liberal bir doğaya sahip *The Guardian*'ın bulmacası, *The Times*'in veya *The Telegraph*'ın klasik muhafazakâr bulmacasından dikkate değer ölçüde farklıdır. Bu iki tarz da her bir gazetenin daha geniş olan kültürel yapısını yansıtmaktadır. Araştırmaya katılanlar, *The Times*'a göre, *The Guardian*'daki bilgilerin, bu gazetenin siyasi eğilimi içerisinde daha çağdaş ve daha liberal olduğunu göz önünde bulundurdular. *The Times*'ı 'daha geleneksel ve muhafazakâr' olarak tanımladılar. Bu farklılıklar, bütünüyle, katılımcıların iki gazeteyle ilişkin izlenimleriyle karşılaştırıldı. Gazetelerdeki bulmacaların, diğer bulmaca ürünlerden yalıtılmış/uzak olduğu sonucuna ulaşamadı. Bulmacaların çoğu, maddi kazanç için yeni fırsatlar oluşturan diğer para kazandırma hileleriyle bağlantılıdır. Ulusal gazeteleri taşıyan İngiliz bulmacalarının neredeyse tümü, üstelik katılım ücreti gerektiren, 60 sente dakika başına anında bulmaca ipucu veren çevrimiçi bir bölüme de sahiptir. Hatta bazı gazeteler de gelir oluşturmak için daha ileri bir değişiklik yaratmak amacıyla bulmacaları için sponsor aramaktadır. Bulmacalarla elde edilen toplam geliri hesaplamanın mümkün olmamasına rağmen, sadece büyük bir parçasını gazete bulmacalarının oluşturduğu uzman bulmaca yayıncılığının değeri 50 milyon Sterlin.¹⁰ Bir endüstri olarak bulmacalar, sadece hazırlayanları değil, aynı zamanda editörleri ve yayıncıları içeren büyük bir web işgücünü, bulmaca danışmanlarını, medya servis çalışanlarını (bu kişiler, bulmaca üreticileri ve yayıncıları arasında komisyoncu olarak hareket ederler) da içermektedir.

Bulmacaları emtia olarak ele almak, Adorno'nun kavradığı şekliyle Kültür Endüstrisi içerisinde onları bir ürün olarak görmemize olanak sağlar. Burada, bu işleve sahip birçok görüşü dikkate alacağım. Bunlardan ilki,

standartlaşmayı (Adorno, 1979, 1991: 68) (üretim sürecinden ziyade kültürel malların standartlaşması) ve rasyonalizasyonu göz önünde bulundurmaktadır. İlerleyen bölümlerde değineceğim diğerleri ise, bulmaca üreticileri ve tüketicileri arasındaki ilişkilere odaklanmaktadır; burada tüketiciler, bulmacaları, dil içerisinde güç eleştirisi yapmak amacıyla kullanmaktadır; bulmacaları, kısıtlamadan ziyade yenilik kaynağı olarak kullanmaktadır; bulmacaları, bulmacalardan türeyen kültürel yan ürün olarak kullanmaktadır (bunlar Kültür Endüstrisi'nin parçalarıdır) ve siyasi yıkım için bulmacaların potansiyelini kullanmaktadır.

Adorno, kullandığı "rasyonalizasyon" terimini, teknolojik üretim sürecine referansta bulunarak değil, imalattan ziyade bir kültürel alan içerisinde organizasyonun endüstriyel formlarının şirketleşmesine/birleşmesine referansta bulunarak açıklar (1991: 100–1). Bu durumun, bulmaca endüstrisi için doğru olmasına rağmen, bulmacaların rasyonelliğini, bulmacaların endüstri olarak rasyonelleştirilmesinin bir parçası olarak görmeyi tercih ediyorum.

Standardizasyon ve Rasyonalizasyon

Bulmacalar, başlangıçta, rasyonalizasyon ve standardizasyon sürecinin ilk örnekleri şeklinde görünmektedir. Bulmacaların, tasarım düzenleri ve belirgin yapıları (şifreli ipuçlarıyla) doğal olarak rasyoneldir. Bulmacalar, "olguların kültü"nün bir parçası olarak görülebilir. Adorno bu durumu, "Tanrı kültü" şeklinde değiştirerek tanımlamıştır (2001: 157). Adorno'nun, modernitenin bir başlangıç koordinasyonu olan belirsizlik hissi arasında tartıştığı Kültür Endüstrisi, rasyonaliteyi yükselterek sosyal düzenin devamını sağlar ve bulmacalar, bunu yapmanın bir yolu olarak görülebilir. Hatta bulmacalar muhtemelen, bütün "sorunlar" için "çözümlerin" var olduğu düşüncesini ebedileştirir, yani sözü dinlenir kişiler, çözümlere ulaşacak ayrıcalıkları elinde bulundururlar. (politikacılar, devletin istihbarat memurları, bulmaca hazırlayanlar, gazete editörleri vb. olsun olmasın). Böylece, bu kişiler, iktidar pozisyonlarında da olanlara doğru at gözlüğü takmış bir sadakati desteklerler (Adorno'dan akt. 1991: 105).

Kuşkusuz bulmaca yorumcusu Barnard, psikolojik olarak bulmacalara başvurmayı, onların avutucu rasyonelliğine dayandırıyor:

Bu durum, kaçınılmaz zorunlukların gerçek sorunlarıyla kuşatılmış bir dünyada acayıptir, birey, kendisini ipucu ve kalıplar içerisinde bulunan daha fazla soruna hazırlamayı tercih etmelidir. Birey belki de bunu, gerçekten çözülebilen ve bir cevaba sahip olan -dünya sorunlarının birçoğunun aksine- bazı şeylerle hakikaten karşılaşabilen bazı meydan okumaları nadir de olsa yakalamak için hoş bir medyan okuma olarak bulabilir (Greer'den akt. Barnard, 2001: 9).

Araştırmama katılanlar, aynı zamanda üstü örtük bir şekilde bulmacaların iyileştirici olduğundan da söz etti. Birisi, "Bulmaca çözmek, gerçek yaşam sorunlarını çözmekten daha kolay" ifadesini kullandı ve şunu ekledi: "Berlin'de

karamsar bir biçimde büyürken, beni akıllı tutan tek şey bulmacalardı." (Birkner'den akt. 2003) Bulmacalar içinde kendisini kaybeden diğer birisi bulmacaları şöyle tanımlıyor: "Bulmaca çözmek, küçük beyaz kutuların dünyasına riskli bir kaçış gibidir. O gün yapmak zorunda olduğunuz bütün şeylerden kendinizi oldukça uzaklaşmış hissedersiniz."

Ayrıca ilk bakışta bulmacalar, Adorno'nun Kültür Endüstrisi'ne benzer bir biçimde işliyor; insanların zihnindeki kapitalizmin statükosunu sürdürüyor; zihin dikkati gerektiriyor ve ardından karşılık olarak sınırlandırılmış bilgiyi dikte ediyor görünmektedir. Örneğin, popüler dergilerin bulmacalarına taşınan bilgi türünü göz önünde tutun. Ünlüler dergileri bulmacalarının ünlülerle ilgili, müzik dergileri bulmacalarının ise müzikle ilgili bilgiler taşıdığını güç de olsa belirtmek gerekiyor. Popüler erkek dergileri; bilgisayar oyunları, popüler müzik, kart, film ve sporla ilgili bilgilerin yer aldığı bulmacalar içeriyor; *Private Eye*'in bulmacası hiciv içeriyor; *The Lady* (uzun zamandır yayınlanan İngiliz kadın dergisi), sanat, flora, fauna ve edebiyatla ilişkili bilgilere yer veriyor. Bilgi türleri, insanların zihnindeki yayın kültürünün inşa ettiği enformasyon statükosunu güçlendiriyor.

Böylesi bir durum, görüşme yaptığım bulmaca çözerlerin inancına karşı koymaktadır. Yani bulmacalar, varolan bilgi sınırlarını güçlendirmekten ziyade öğrenmeyi sağlayan bir araçtır. Ancak, katılımcılara, bulmacalardan ne öğrendikleri doğrultusunda baskı yaptığımda, hiç birisi, Berry'nin (2004) "crosswordese" (harfleri ayarlamalarından dolayı bulmaca hazırlayanlarca tercih edilen kelimeler ama gündelik yaşamda giderek aşırı bir derecede karanlıklaştırmaktadırlar-şeklindeki tanımlaması dışındaki örnekleri hatırlayamadılar. Durumla ilgili örnekler, "smee" (bir tür ördek), "ulu" (orijinal Alaskalılarca kullanılan bir bıçak) ve "esne" (Ortaçağ İngiliz işçisi) gibi kelimeleri içeriyor. Stanley Baldwin, böylesi kelimelere, 1920'li yıllardaki bir Basın Kulübü'nün öğlen yemeğindeymiş gibi muamele yapıyor:

"Başbakan olarak ben ve gazeteci olarak sen, bu ülkedeki insanları cesaretlendirmeye çalışan ortak işlerle meşgul oluyoruz. Bugün sen bu işi, harikulade araçlar, bulmacalar sayesinde yapıyorsun. Şimdi Eli¹¹ adına aşına olmayan bir adam ve bir kadın bu ülkede pek yok. Gerçek olan şu ki Yahuda Kralı olan Asa şimdi hiç kimseden gizlenemez." (Greer'den akt. 2001: 4).

Bu tür bilgi, sadece ipuçlarını cevapladıkları kadarıyla daha donanımlı bulmaca çözerlere hizmet eder ama pratik bilginin gelişim aracı olarak pek uygun değildir. Ancak endüstri uzmanlarına göre, 'bulmacaya özel' bilgi inişe geçmiştir. Bu nedenle, bulmaca bilgisinin, şimdiye kadar daha önceden bilmedikleri bazı şeyleri bulmaca çözerlere öğretme ihtimalinin genelde daha düşük olduğunu varsayabiliriz. Bütün bunlardan dolayı ve bulmaca hazırlayanların uğraştıkları bulmaca ipuçları, bilginin test edilmesi değil, zeka savaşı olmalıdır. (Greer 2001: 30).

11 İncil'de geçen bir isim (çn.).

Bulmacaları, öğrenmenin aracı olarak değerlendiren hem bulmaca hazırlayanların hem de çözerlerin ısrarını ne yapacağız? Ve eğer bulmacalar öğrenmenin etkili bir aracı değilse, öğretmenler neden bunları eğitim aracı olarak kullanmaktadır? *The Times*'ın bulmacalarını hazırlayanlara verilen tavsiyeler şöyle okunmaktadır: "Kelime hazinesi, bilgi ve eğitim olarak mantıklı bir düzeydeki bir bireye tanıdık gelmelidir. Diğer yandan, bulmaca çözenin faydalarından birisi de yeni kelimeler öğrenmektir, bu nedenle arada bir daha az yaygın kelimeler, mazur görülebilir." (Greer'den akt. 2001: 52).

Kuşkusuz, bir eğitim aracı olarak bulmacalarla ilgili bir olgu/durum söz konusudur. Bu olgu/durum, bir bulmaca çözerin bilgisini ileri bir noktaya taşıyan bulmaca ipuçlarının sadece bir bölümü olabilmesine karşın, kendilerini takip eden bulmaca çözerlerin bilgilerini ve kendi bilgilerini daha ileri bir noktaya taşımak amacıyla bulmacaları hazırlayan grup üzerindeki etkin çaba öncelikle dikkate alınmaksızın, bulmacaların statükoyu sürdürdüklerini söylemek için erken olabilir. *The New York Times*'ın bulmaca editörü Will Shortz şu ifadeyi kullanıyor:

Dünyada çok fazla bilgi bulunuyor ve ben, edebiyat, opera, klasik müzik ve coğrafya gibi bilgilerin; sinema filmleri, TV, Rock 'n' roll ve spor gibi modern konulara benzer bilgilerin tümünü kuşatmaya çalışıyorum (Birkner'den akt. 2003).

Appadurai, teknik üretim bilgisinin standardizasyonu ile ilgili açıklamasında, ikincil veya lüks malların, tahıl ve petrol gibi birincil emtialarla karşılaştırıldığında 'tat, yargılama ve bireysel deneyimler' (1986: 42) nedeniyle üretim bilgisi içinde muazzam çeşitliliğe maruz kaldığını onaylamaktadır. Bu formülasyonu takip ederek, bulmacaların bu lüks emtialar kategorisi içerisine girdiğini öne sürüyorum. Yayınevi tarzına uygun olmanın dışında, bulmaca hazırlayanların çoğu, kendilerini bulmaca içeriklerini ve temalarını seçmede özgür olarak tanımlıyor. Aslında bulmacaların birçoğu, temel olarak sevilen birisine veya arkadaşlara yönelik gizli mesajlar içeriyor. İyi bilinen bir örnek vermek gerekirse, *The New York Times*'ın bulmacalarından birisi, bir evlilik teklifi içermiştir.

Söyleşi yaptığım bulmaca hazırlayanlardan birisi, her bulmacaya sözlükten daha önce bilmediği bir kelime ile başladığını belirtti. Buna benzer olarak, seçtiği temalara başka yerlerden okuduğu şeylerin, kişisel deneyimlerin ilham verdiğini söyledi: "Örneğin, geçen hafta karımla birlikte Chester Cathedral'indeyim ve Benjamin Britten'in kuş şarkısının bir parçasını dinledim. Başlıklara dair biraz bilgi sahibi oldum, bu yüzden bu durum bir bulmaca için bana ilginç bir tema olarak görüldü." Ve gerçekten kısa bir süre sonra *The Spectator*'ın 1.677. bulmacası 'Dawn Chorus' temasıyla yayımlandı.

En nihayetinde, bulmaca hazırlayanlar; eğer bulmacasını yayınlamak için hazırlamışsa, bu bulmaca, bulmaca editörleri tarafından alınan diğer bulmacalardan farklı olacak şekilde üretmek zorundadırlar (aynı şekilde bir yazarın çalışmasının, bir yayıncının bakışını yakalamak zorunda olması gibi). Bu yönelim, bulmacaların,

yenilik elementi içermesini ister. Yani, böylece verilen bilgiler, daha önce yapılanları tekrarlamaktan daha fazlasını garanti altına alır. Bütün bu nedenlerden dolayı, bulmaca üreticilerini Kültür Endüstrisi çalışanları içerisinde sessiz bir işbirlikçi olarak görmek, safça/naifçe olabilir. Bu durum tabii ki Adorno'nun bir eleştirisi olarak alınmamalıdır. Daha çok, mal üretimi içerisindeki yeniliklere yönelik alanı, Kültür Endüstrisinin böylesi yenilikleri içerdiği yolunda bir hatırlatma olarak kabul edilmelidir (Adorno 1979: 18–22).

Bulmacaları Anlamak için Adorno'yu Dikkatli Okumayı Gerektiren Diğer Yollar

Bulmacaları incelerken, Adorno'yu incelikle okumanın başka yolları da bulunmaktadır. Birincisi, bulmaca bilgileri, tek bir yönde üreticilerden tüketicilere doğru akmaz. Bazen editörler, bulmaca çözerlerden, enformasyonun doğruluğuna/geçerliğine meydan okumaların yer aldığı mektuplar alırlar. Bu mektupların, Kültür Endüstrisi'nin basitleştirilmiş görüntüsüne oldukça kuvvetli bir meydan okumaya karşı durmasına rağmen, yine de bu durumu, Adorno'nun "her yerde birden bulunan gizli direniş" şeklinde adlandırdığı bir örnek olarak göz önüne alıyorum. (Adorno 1991: 67, Hutnyk'den akt. 2000: 7, 203). Benzeri şekilde, üreticiler ve tüketiciler arasındaki sınırlar bulanıktır. Kendilerini bulmaca çözerler olarak adlandıran ve araştırmama katılanların çoğu, aynı zamanda bulmaca hazırlamayı denemiş veya en azından denemeyi ümit etmiştir. Diğer yandan, bulmaca hazırlayanlar, "bulmaca çözenin bireyi rahatlattığını" iddia etmiştir. *The Times*'ın çevrimiçi bulmaca kulübü, kendi bulmaca çözerleri için düzenli ipuçları yazma yarışmasına ev sahipliği yapmaktadır. *Birmingham Evening Mail*, kendi okurları tarafından hazırlanan bir bulmacayı yayınlamayı alışkanlık haline getirmişti. Azed grubu, etkin olarak bulmaca hazırlayanlar ve çözerler arasındaki diyalogu desteklemektedir (Dördüncü dipnota bakınız). Açıkçası bulmacalar, bulmaca hazırlayanlar ve çözerlerin ortaklığıyla oluşturulmaktadır. Bulmaca çözerleri farklı görmek; Kültür Endüstrisi'nin merhametinde görmek ve bu endüstrinin bulmacalarını piyonlar üreten bir şey olarak görmek yanıltıcıdır.

İkincisi, aşırı basitleştirilmiş bir Adorno okuması, bulmaca çözerleri pasif oyuncular şeklinde algılayabilir. Adorno, kasten totalleşmiş bir toplum içerisine hapsedilmiş 'suç ortağı' ifadesini, direncin ve düşünürselliğin bazı elementleriyle birlikte kullanmayı tercih etmiş olsaydı bile, bu durumla ilgili yine de kuşkularım bulunurdu. Pasiflik yerine, gücün bulunduğu diğer alanlarda dili yeniden inşa etmek ve eleştirmek bağlamında bulmacaların kendilerine yardım ettiğini anlatan bulmaca çözerlerle karşılaştım (Bourdieu'den akt. 1991).¹² Görüşme yaptığım birisi "Bulmaca çözmek gündelik yaşamda bana dili sık sık yeniden inşa ettiriyor." iddiasında bulundu. Adeta, dil moleküllerden oluşmaktadır ve bulmaca çözmek molekülleri atomlara, protonlara ve elektronlara, yani gerçekliğin en küçük

¹² Fakat Adorno, muhtemelen bu hassasiyeti bir tür siyasi sloganlar üreten parodi olarak yorumlamaktadır. Bu noktada bulmacalar, muamma olarak işlev görmektedir, yani daha yüksek bir düzeyde siyasi kelime oyunu kritiğinden başka yöne geçmektedir.

parçasına ayırmaya yardım etmektedir. Diğer birisi ise şu ifadeleri kullanmıştır: "Bulmacalar, dildeki gizli anlamlar açısından bireyde bir farkındalık yaratıyor. İnsanı politik sloganlara karşı daha duyarlı hale getiriyor." Bulmaca çözerleri pasif olarak değerlendirmek, aynı zamanda ipuçları çözüldüğünde hatırlanan kişisel hikâyeleri ruhsuz kılıyor. Balfour'un ifade ettiği gibi, bir şifreli bulmaca ipucu 'bir hiza doğrultusunda okunduğunda' bir tür tabir/deyiş olabilmektedir. Düşünceler veya hatıralar tetiklenmekte veya duygusal bir cevap ortaya çıkmaktadır (2003: 86).

(Şifreli) bulmacaların, ipucu çözme sürecinde bireysel yorumlara veya öznelerle hiçbir olanak tanımadığı kesin olarak söylene bile, şifreli ipuçlarının bir ümit kaynağı olarak kendi içerisinde barındırdığı öz, Kültür Endüstrisi ürünü biçiminde aşırı basitleştirilmiş bulmaca görsellerinin/resimlerinin kapatılmasına ve kontrol altına alınmasına karşı koyar. Şifreli bulmaca ipuçları, metaforların yaptığı gibi, bir arada bulunan bilgilerin ilgisiz sıralanışını resmeder ve böylece bu ipuçları, Nietzsche ve Aristoteles'in ifadeleriyle, gerçek dışılık ve kısıtlamadan daha ziyade hakikatin ve yeniliklerin bir kaynağı olur (Culler 1981: 204–5; Lakoff & Johnson 1980). Bulmacaları daha karmaşık bir şekilde okumak, özgürlük biçimindeki 'umut'u ve 'özne'yi kapsayan hoşgörüyü kabul eder. Yani bu durum, Kültür Endüstrisi'nin gelişme olanağı yakaladığı sınırlı çeşitliliği yönetimi altına alır.

Ayrıca bulmacaların, sanatsal bir esin kaynağı olma boyutu da bulunmaktadır. 1920'li yıllarda bulmacalar, "Crossword Puzzle Blues" ve "Crossword Mamma You Puzzle Me" (But Papa's Gonna Figure You Out) gibi şarkılara konu olmuştur. Görüştüğüm bulmaca çözerlerden birisi, bulmaca karelerinin simetrisine temellenmiş dans koreografisini hatırlamıştır. Böylesi örnekler, bu sanatsal takipçiliği, yan ürünlerce içerilenler gibi gören daha karmaşık bir anlayıştan değil, bulmacaların Kültür Endüstrisi'nin körelmesinden/nemlenmesinden diskalifiye edilmesi şeklinde algılayan basitleştirilmiş bir Adorno anlayışından oldukça uzaktır.

Nihayetinde, karmaşık bir Adorno okuması yapmak, bulmacaların, politik ifadeleri ve yıkımı sağlayan bir potansiyel içerdiğini karşımıza çıkartmaktadır. Bu olgu, Kültür Endüstrisi'nin ezilmesi gibi yüzeysel bir bakış açısıyla anlaşmazlık içinde görüldüğü için (Adorno 1979: 126), daha nüanslı okuma, Kültür Endüstrisi'nce içerilen yıkımı fark edecek ve bu nedenle tekrardan Kültür Endüstrisi'nin bir parçasından doğan bulmacaları diskalifiye etmeyecektir. 1996 yılındaki seçim gününde *The New York Times*'de yayımlanan bir bulmacayı örnek vermek gerekirse, bu bulmaca "Yarının gazetesindeki bulmacanın lideri ol" (7,7) ipucunu vermiştir. Cevap, "Clinton seçildi"dir fakat etkileşimsel ipucunun iki anlamlılığı amaçlandığından dolayı cevap aynı zamanda "Bob Dole seçildi." olabilmektedir.¹³ Bulmaca editörü şu açıklamayı yapmıştır:

13 Burada, Clinton ve Bob Dole isimlerinin ikisi de 7 harflidir. Bu nedenle cevap her ikisi de olabilmektedir (çn.).

Bu, şimdiye kadar gördüğüm en şaşırtıcı bulmacaydı. Bu bulmaca yayınlanır yayınlanmaz, telefonum çalmaya başladı. Birçok insan, "Ne cesaretle Clinton'ın kazandığını varsayarsın" dedi. Ve 'Bob Dole' takipçileri, bir yanlısın kuyruklu bir yalanını söylediğimizi düşündü (Shackle 2002).¹⁴

Benzeri bir durum da *The Daily Telegraph*'ın "Troy suikastindeki feryat" (4,6) ipucuyla ortaya çıkmıştır; cevabı ise 'blue murder (mavi cinayet)' olmuştur. Kendi içerisinde o kadar sakıncalı olmasa da gerçek olan şu ki, Thatcher hükümeti devlet bakanlarından olan Ian Gow'un 30 Haziran 1990 tarihinde Provisional IRA (Geçici IRA)'nın gerçekleştirdiği bir patlamada öldüğü gün, gazetede yayımlanan ipucu bir kargaşaya sebep olmuştur (Balfour 2003: 120).

Ancak yıkıcı içerikli bulmacaların en ünlü örneği, Büyük Gün¹⁵ operasyonuna yönelik şifreli kelimelere yer veren bulmacalardır. Bir aylık süre boyunca, *The Daily Telegraph*'ta yayımlanan bulmaca ipuçları, 'Juno (çok güzel kadın)', 'Gold (altın)' ve 'Sword (kılıç)' gibi kelimeler içermiştir. Bu kelimelerin tümü, bulmacalarda genel olarak sorulan kelimeler arasında yer almaktadır fakat o dönemde bu kelimeler aynı zamanda bulmacaların şifreli kelimelerini oluşturmuştur. Ardından diğer bir şifreli kelime olan ABD'nin eyaleti 'Utah', da daha az yaygın olmak üzere şifreli kelimeler arasında yer almıştır. Bu olaydan sonra, bulmacalar, çıkarma planından günler önce 'Omaha', 'Overlord', 'Mulberry' ve son olarak 'Neptune' gibi şifreli kelimelere yer vermiştir. MI5'te (İngiliz İstihbarat Teşkilatı) çalan çanlar, özellikle *Telegraph*'ta olduğu gibi, bulmacaların dikkatini iki yıl önceden bu doğrultuya çevirmek istemiştir.

Çıkarmanın iptal edilmesine bulmacaların neden olduğu iddiasını taşıyan şifreli kelimelerin ortaya çıkışıyla ilgili bir açıklama- ki bununla söz konusu hikâye modern bir efsane haline dönüşmüştür- 1984 yılına kadar henüz keşfedilmemiştir. Bulmacalardan sorumlu Leonard Dawe'in, boş bulmaca kareleriyle ilgilenen öğrencilerin bulunduğu bir okulda bulmaca oluşturmaya yönelik ders vermesiyle bu durumun kokusu ortaya çıkmıştır. Bu okul, istila için hazır bekleyen askerlerin bulunduğu kamplara yakındır. Belli ki şifreli kelimeler istiladan önceki günlerde çok iyi biliniyordu ve öğrenciler heyecanla bu kelimeleri topluyorlardı. Öğrenciler herhangi bir amaçlı gündemden bağımsız, bu kelimeleri sırayla Dawe'in bulmaca karelerinde kullanıyordu (Gilbert 2004).

Açıklama her ne olursa olsun, yukarıdaki hikâye, bulmacaları yorumlama potansiyelini örneklendiriyor ve siyasi olayları etkiliyor. Bu yüzden bu hikâye, kısıtlı/dar bir Adorno bakış açısından kitle kültürünün kamuya terör saçtığı düşüncesinde olduğu gibi, bulmacaları, bulmaca çözerleri hapseden kareler

14 Bu anekdot, muhtemelen 'her yerde birden bulunan gizli direniş'in örneği de olmaktadır (Adorno 1991: 67, akt. Hutnyk 2000: 7, 203).

15 İkinci Dünya Savaşı'nda savaşında müttefik güçlerin Normandiya'ya asker çıkarma yaptığı gün (çn.).

şeklinde gören bir bakış açısına da karşı çıkar. Bulmacalar, bir seri kuralları ve rasyonelitelere içerebilir, fakat benim tartıştığım konu, bu örneklerin (şans eseri keşfedilmiş olmalarına rağmen), Kültür Endüstrisi içerisinde özgürlüğe, yaratıcılığa yönelik hakiki fırsatların bulunduğunu ve sabotajın var olduğunu göstermesidir. Adorno için bu durum sürpriz olmamalı. Kendisi, sanatın veya Kültür Endüstrisi'ni totalleştiiren yaratıcılıklarından kaçabilmenin olanaklı olup olmadığı bağlamında bu sürecin çözümlenememiş olduğunu kabul etmiştir (1997: 251-2). Adorno, "Bireylerin gerçek ilgileri, kesin sınırlar içerisinde, total içerimde direniş için hala yeterince kuvvetlidir." diye yazmıştır (1991: 197).

Çalışmayı sonlandırmadan önce, tartışmamızın malzemesinden faydalanmama izin verin... Bulmaca tüketimine ilişkin olan bu çalışmam, bulmacaları sadece düpedüz tahakküm araçları olarak metalaştırılmış bir biçimde ortaya koymamıştır. Bulmacaların, aynı zamanda, hazzın ve olasılığın öznesi olduğu da açığa çıkmıştır. Bulmacaların bu baskıcı ve özgürleştirici yönlerinin, çaresiz bir biçimde ruhsuzlaşmış olarak aşırı bir biçimde basitleştirilmiş Adorno'nun Kültür Endüstrisi modeli anlayışıyla birlikte yaşam mücadelesi vermesine rağmen, benim burada araştırdığım nokta, bulmacaların hazzının ve potansiyelinin, aynı model içerisinde üyelere yönelik bulmacaları nitelendiren şeyin çok büyük bir parçasını oluşturmasıdır. Sıra dışı bir durum, bulmacaların, yukarıda bahsettiğimiz 'Troy suikastı' ipucu gibi kara mizah veya ironi içerdiği zamanlar için söz konusu olabilir. Bazı durumlarda ise Kültür Endüstrisi veya herhangi analitik ciddi bir çerçevede, bir açıklama yapamayabilir.

Bulmaca Sömürüsü

Bu son bölümde, dünya genelinde bulmacaların kökeni ve ihracatı tarihine bir göz atarak bu tartışmanın coğrafi bağlamını genişletiyorum. İmparatorluğun değişken formlarında bulmacaların kapladığı alanla ilgili yorumlar yaparak da çalışmamı sonlandırıyorum.

Bulmacalar, dünyanın her yerinde bulunmalarına karşın, Britanya ile olan bağlantılarını korumaktadır. Bulmacaların, 1913 yılında New York'ta ortaya çıktığı düşünülmektedir. Bu tarihte siyasi bir göçmen olan Arthur Wayne -ardından New York World'ün editörlüğünü de yapmıştır- gazetelerin 'eğlence' bölümlerini boşluklarla doldurmaya gereksinim duymuştur ve bu nedenle "Word Cros" (kelime çaprazlama) olarak adlandırdığı şeyi tasarlamıştır. Bu tasarım, okurlardan, elmas biçimindeki kareleri, verilen tanımlar listesindeki kelimelerle eşleştirerek doldurmasını istemiştir (Balfour 2003: 114). Fakat 1920'li yıllar, bulmacaların belirginleştiği yıllardır. Bu dönemde, üniversite mezunu iki genç olan Simon ve Schuster'ın New York'ta *Cross Word Puzzle Kitabı*'nı yayınlamasından dolayı -bu kitap kısa sürede başarı sağlamıştır- bulmacalar yükselişe geçmiştir.

Bu kitaptan beş yıl sonra, Britanya'nın bütün ulusal gazetelerinde bir bulmaca yer almaya başlamıştır.¹⁶ Geçen 70 yıllık bir zaman sürecinde, Britanya'daki bulmacalar bilhassa kendi şifreli formlarında gün yüzüne çıkmıştır.¹⁷ Sonuç olarak, Britanya ve şifreli İngiliz bulmacalarıyla bağlantılı olan şifreli bulmacalar, genel bağlamda ve dikkate değer bir biçimde diğer ulusların bulmacalarından farklıdır. Örneğin, *The New York Times*'in şifreli bulmacası, kendi ipuçları bağlamında İngiliz şifreli bulmaca çeşitliliğinden daha gerçekçi ve daha az anlatımlıdır (Balfour 2003: 103). İngiliz şifreli bulmacalarının ipuçları, karakteristik olarak kesindir ve muhtemelen acayip bir biçimde İngiliz ulusunun adil oyununu yansıtmaktadır (Balfour 2003: 116).

ABD kökenli olan, özellikle İngiliz ulusları olmak üzere diğer ulusların medyası tarafından uyarlanan bulmacalar, ilerleyen zamanlarda yeryüzünün en ücra köşelerine kadar yayılmıştır. Son yıllarda internet'e de yardım etmeye başlamıştır. Araştırmamı yaptığım dönemlerde, *The Times*'in bulmacası aynı zamanda *The Press* (Yeni Zelanda), *The Australian* ve *South China Morning Post*'unda da görülmüştür. *The Guardian*'ın bulmacası, *Hindustan Times*'ta (Hindistan); *Evening Standard*'ın bulmacası *Khaleej Times*'ta (BAE) yayımlanmıştır. Amerikan medya tekeli, hem *The Daily Observer*'ın (Antigua) hem de *The Times of India*'nın bulmacalarını oluşturmasını sağlamıştır. Böylesi bulmaca ihracatı örnekleri, muhtemelen, bulmacalarla iletişim kuran bilginin doğasına uzanmak anlamına gelmektedir. Örneğin, *The Times*'in bulmacaları, Yunan Mitolojisi, flora, fauna, sanat, edebiyat vb. şeyler hakkında klasik bilgi içermektedir ve bunların çoğu eğer Anglo değilse Avrupa merkezlidir. Bu durumu çözmek için ihtiyaç duyulan şey ise bir bulmaca uzmanına göre şudur: "Bazı Latin kalıntıları... Bazı Kubilay Han, Hamlet, Mabeth'ten alıntılar... Biraz kriket, biraz müzikal başlıkları ve malzeme hemen hemen tamam." (Norton, akt. Greer 2001: 54).

Bu liste tabii ki harfi harfine alınmamıştır. Ancak bu bilgiler listelendiğinde, *The Times* ile taşınan ve başka bölgelere ihraç edilen bulmaca bilgisi, İngiliz kontrolünün gündelik bilgi üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğu bölgelerde veya Britanya'da veya Avrupada eğitim görmüş insanlar için öncelikle ulaşılabilir bir nitelik taşımaktadır.

Böylesi bilgiler, keza yüksek İngiliz hassasiyetine göre, sansüre tabii bir konudur ve aynı zamanda kabul edilebilir 'misafir odası sohbeti' olarak *The Times House*'un tanımladığı kriterlere uygun olmak zorundadır. Genel hatlarıyla bu durum, sözlüklerde 'kaba, aşağılayıcı, saldırgan' olarak etiketlenen kelimelerin; seks, bedensel işlevler, ölüm ve hastalık, alkol kullanımı gibi başlıklarla ilişkili

16 Ancak daha geniş olan İngiliz bulmaca endüstrisi daha sonra başladı. Örneğin, bulmaca yayıncılığında sektör liderliğinin tarihi ancak 1970'li yıllara kadar gitmektedir (www.puzzlemedia.com).

17 Bu gelişme, çoğunlukla İngilizcenin potansiyel cinas yapma yeteneğine güvenmektedir. Fakat not düşmek gerekirse, şifreli bulmacalar, Hebrew, Welsh ve Bengali gibi diğer dillerde de vardır (Greer 2001: 15).

olan kelimelerin (Berry 2004: 113), gerçi araştırmama katılanlara göre, bugün 'seviyesizliğin' genel kullanımından daha fazla hoşgörülebilir olmasına rağmen, desteklenmemesi anlamına gelmektedir.

Dahası, güncel cevaba ulaşılabilmesinden önce, bir ipucu mekanizmasını anlamak amacıyla kriket gibi İngiliz konuları bilgisini gerektiren İngiliz bulmacalarına yönelik bu durum yaygın sayılabilir. Örneğin, 'leg' (bacak) kelimesinin şifreli bir ipucunda bulunması (leg on'un kriket teriminde yer alması gibi) 'on' ifadesini bizden isteyebilir. Yine kriket olduğu gibi 'maiden' kelimesi, şifre olarak 'over' kelimesini içerebilir ('maiden over' gibi çn.) (Balfour 2003: 109, 150). Hatta bulmaca hazırlamanın altın kuralı -bulmaca hazırlayanlar, söylediklerinin anlamına değil, söyledikleriyle neyi kastettiklerine gereksinim duyarlar- İngiliz edebiyatı karakteri olan Lewis Carroll'un Deli Şapkacı'nın özetinin özetine temellenir.¹⁸

Bulmacalar, uluslararası olarak okurlara, beklentileri neyin tayin ettiğine ilişkin bir mesaj ve tarif edilebilir gündelik bilgiyi vererek, zararsız boş zaman olarak kendi görünüşleri nedeniyle su götürmez bir biçimde, uluslar arasındaki hâkim sömürgeci yapıları yaratmakta veya devam ettirmektedir. Bulmacalar, böyle yaparak, dünya siyasetinde ulus-devletlerin önemini devam ettiren durumları desteklemektedir (eğer siyaset, dünya devleti işlerinden daha ziyade insanlar arasındaki güç ilişkileri anlamına geliyorsa). Böylesi bir tartışma muhtemelen, Hardt ve Negri (2000)'nin düşüncelerinin aksi yönündedir. Bu düşünürler için çağdaş İmparatorluk, yeni bir form almaktadır. Bu form içerisinde ulus-devletin gücü çöküştür ve güç dizileriyle, güç dizilerinin üçüncüsü olan medya evleriyle yer değiştirmektedir.¹⁹ Bulmacalar, tabii ki medyanın bir parçasıdır fakat bulmacalardan geriye kalanın aksine, içerik bir veya iki ulus devletle sıkıca bağlı olan bir kimliği elinde tutmaktadır (ilk sırada Britanya yer almaktadır, fakat aynı zamanda ABD de etkindir). Bu nedenle bulmacalar en iyi ihtimalle imparatorluğun yeni ve eski formları arasında ve Castells'e ait olan, toplumlarda iletişim ağları arasındaki düğümler kavramını akla getiren (2004) bir geçiş noktası sunmaktadır. Ve bulmacalar, Castells'in düğümler kavramına benzer bir biçimde, kendi statülerine yönelik iki dünya içinde tümüyle daha potansiyeldir. Bulmacaların ikili statüleri üzerinde daha alçak gönüllü bir okuma yapmak, bir gerçeği gösterecektir. (bu gerçeği Hardt ve Negri kabul etmektedir, 2000: 311). Bu gerçek içinde medya, küresel İnsanları temsil etmekten daha ziyade, ulus-devletleri anlama/kavrama bağımsızlığını temsil eden, devlet kontrolünden pek de bağımsız değildir..

Bu çalışma, kalem kullanan bireylerle başladı ve sınıf yelpazesi ekseninde kendi tüketimindeki çeşitliliklere ve benzerliklere dayanarak bulmacaları analiz etmek üzere tek bir kuramsal yöntemin işe yaramadığını ortaya koymaktadır.. Çalışma -dünya gücünü kullanan uluslarla- imparatorlukla sonuçlanıyor olsa

18 Bu durum Alice'da ortaya çıkar. Yani "Söylediğimi kastettim" mantığa aykırı olarak "Kastettiğimi söyledim"; aynı şekilde "Ne yediğimi gördüm", "Ne gördüysem yedim" anlamına gelmektedir (Greer 2001: 7).

19 Hardt ve Negri'nin eleştirisi için, bkz. Hutnyk 2004.

da, burada bulmaca alışkanlıkları bağlamında uluslar arasındaki farklılıkları ben de açıklayamıyorum. (Sınıf ve milliyet, ister istemez karşılıklı olarak, bulmaca tüketimini tanımlayan ayrıcalıklı faktörlerdir). Kendi medyaları arasındaki ilişkilerde sürdürülen uluslar arasındaki tarihsel ilişkiler düşüncesi, bulmacaların bir ürün olarak neden eşit olmayan bir biçimde dünya geneline yayıldığına da bir parçasını oluşturmaktadır. Fakat bu yüzden, bu ulusları kapsayan -modernite deneyimi içerisindeki çeşitlilikleri yani bulmacaların rasyonelliğinin, farklı alanlarda farklı zamanlarda farklı insanlara farklı nedenlerden dolayı cazip gelmesini hiç dikkate almıyorum- bireyler arasında kültürler sermaye birikimini yönlendiren durum, sosyalleşme süreçleridir. Bu çalışmanın başlangıcında, insanların neden bulmaca çözdüğünü ve bulmacaların insanların yaşamını nasıl etkilediğini göstermek amacıyla bir bulmaca hazırlanmıştır. Burada kelimeler sunulmuştur, bu kelimelerin bazıları soruları çözmeye yardımcı olmaktadır. Ancak bazı kutular, haklı olarak doldurulmadan bırakılmıştır çünkü siyah ve beyaz kutuları doldurmak, antropolojik sorgulamanın ne hakkında olduğunu göstermemektedir.²⁰

TEŞEKKÜR

Özellikle Tim Moorey ve Azed olmak üzere gazete bulmacalarıyla ilgili konuşmak için bana vakit ayıran herkese teşekkür ediyorum. Ayrıca, "Bulmaca liderlerine, çoğunlukla sıkı çalışan ve bilinmeyen (7) (Ans: Cassidy, Rebecca) ve 'Gramsci'nin en uç noktası' olmasa da düşünebilen erkekler (6) (Ans: Hutnyk, John), hoşgörülü tavsiyelerinden dolayı Sophie Day, Mao Mollona ve Edward Simpson'a, coşkulu geri bildirimlerinden dolayı Manchester Üniversitesi Sosyal Antropoloji Bölümü'ne ve Peter'in Deneme Ödülü'ne" (2005) teşekkür ediyorum.

Kaynakça

- ADORNO Theodor W. and HORKHEIMER Max (1979), **Dialectic of Enlightenment**, London: Verso.
- ADORNO Theodor W. and HORKHEIMER Max (1991), **The Culture Industry**, London: Routledge.
- ADORNO Theodor W. and HORKHEIMER Max (1997), **Aesthetic Theory**, Minneapolis: University of Minnesota Press.
- ADORNO Theodor W. and HORKHEIMER Max (2001), "The Stars Down to Earth" and **Other Stories**, London: Routledge.
- ANDERSON Benedict (1983), **Imagined Communities: Reflections in the Origin and Spread of Nationalism**, London: Verso.
- APPADURAI Arjun (1986), **The Social Life of Things: Commodities in Cultural Perspective**, Cambridge: Cambridge University Press.

²⁰ Burada sözü edilen bulmacanın çevirisi yapılmamıştır. Bulmaca genel olarak bu çalışmanın temel kavramlarını ve temel düşünürlerini içermektedir. Örneğin, Adorno, Castells, leisure vb. (çn.)

- BALFOUR Sandy (2003), **Pretty Girl in Crimson Rose (8)**, London: Atlantic Books.
- BERLIN B. and KAY P. (1969), **Basic Color Terms: Their Universality and Evolution**, Berkeley: University of California Press.
- BERRY Patrick (2004), **Crossword Puzzle Challenges**, Indiana: Wiley Publishing.
- BIRKNER Gabrielle (2003), **Hundreds expected to attend American Crossword Puzzle Tournament**, Stamford Advocate, 14 March.
- BOURDIEU Pierre (1991), **Language and Symbolic Power**, Cambridge: Polity Press.
- CASTELLS Manuel (1996), **The Rise of the Network Society**, London: Blackwell.
- CASTELLS Manuel (2004), **Politics and Power in the Network Society**, Lecture at L.S.E., 18 March.
- CULLER Jonathan (1981), **The Pursuit of Signs: Semiotics, Literature, Deconstruction**, London: Routledge.
- DEAN Roy (2002), **Mainly in Fun**, Lewes: The Book Guild.
- FOUCAULT Michel (1966), **Le Mots et Les Choses**, Paris: Editions Gallimard.
- GELL Alfred (1998). **Art and Agency: An Anthropological Theory**, Oxford: Clarendon Press.
- GILBERT Val (2004), D-Day crosswords are still a few clues short of a solution, **The Daily Telegraph**, 3 May.
- GREER Brian (2001), **How To Do The Times Crossword**, London: Times Books.
- HARDT M. and NEGRI A. (2000), **Empire**, Cambridge Massachusetts: Harvard University Press.
- HELLER Monica (1994), **Crosswords: Language, Education and Ethnicity in French Ontario**, New York: Mouton de Gruyter.
- HUTNYK, John. 2000. **Critique of Exotica: Music, Politics and the Culture Industry**, London: Pluto Press.
- HUTNYK John (2004), **Bad Marxism: Capitalism and Cultural Studies**, London: Pluto Press.
- LAKOFF G. and JOHNSON M. (1980), **Metaphors We Live By**, Chicago: University of Chicago Press.
- LONG Elizabeth (1993), **Textual Interpretation as Collective Action**, in, *The Ethnography of Reading*, J. Boyarin (ed.). Berkeley: California University Press.
- REED Adam (2002), Henry and I: An Ethnographic Account of Men's Fiction Reading, **Ethnos** 67 (2).
- SHACKLE Eric (2002), www.fun-with-words.com/first_crossword.html.