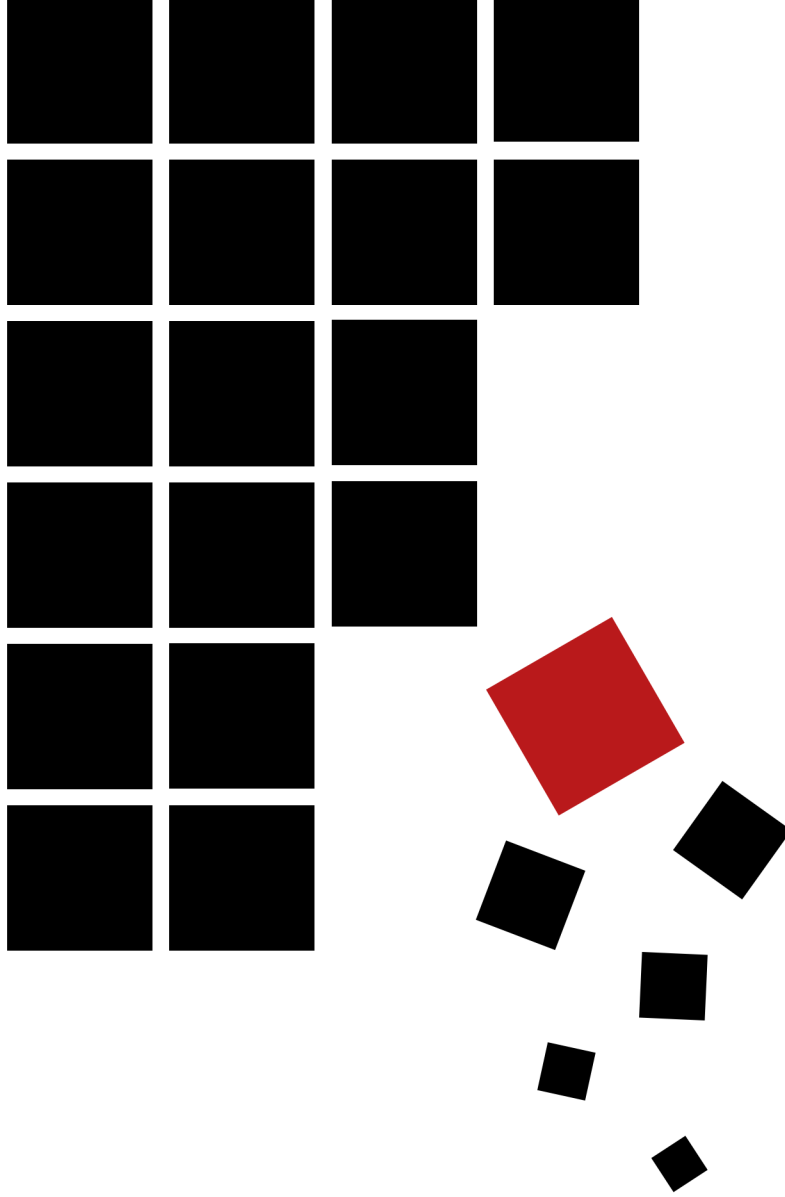


noktasız

e-ISSN: 2757-7430

düşünce dergisi

sayı 13
bahar 2024



oyun

Yayımcı ve Yayın Yönetmeni
Suat Kutay KÜÇÜKLER



Editör
Zeynep İlayda ÖZKURT YUMAK

Çeviri Editörü
Dilan BOZKURT

Görsel Editör ve Mizanpaj
Hande Beril KÜÇÜKLER

Düzeltili
İrem BAYRAKTAR

Yazışma Adresi
iletisim@noktasizdergi.com

 /noktasizdergi
 www.noktasizdergi.com

Oyun.

İnsanın bebeklik çağından itibaren gelişimsel etkinliklerinden birisi olan oyun, yaş aldıkça farklı bağlamlarda hayatında yer tutmaya devam eder. Sigmund Freud, çocukların oyun yoluyla sorunlarını ve duygularını ifade ettiklerinden söz etmektedir. Bu sebeple çocuk gelişim dönemlerinin her birinde oyunun yer aldığını söylemek mümkündür. Günümüzde video oyunların yaygınlaşmasıyla ortaya çıkan bir sorun olarak “oyun bağımlılığı” ise madalyonun arka yüzünde durmaktadır.

Öte yandan “İnsan ancak kelimenin tam anlamıyla insan olduğu zaman oynar ve ancak oynadığı zaman tam anlamıyla insan olur.” diyen Friedrich Schiller’in sanat kuramı göstermektedir ki oyun, çocuklukta terk edilmemiştir. Halen sorunlarla başa çıkma yolu ve kendini ifade etme biçimi olarak varlığını sürdürmektedir. Öyle ki antik dönemden bu yana tiyatro oyunları, insanın duygu dünyasının sahnede bir yansıması iken bütün bir sanat alanını “oyun” üzerinden düşünmek de olanaklıdır.

Bir sanat kuramı olmanın dışında “oyun kuramı”, uygulamalı matematiğin bir dalı olarak istatistik, ekonomi, politika bilimi gibi alanlarda kendisine yer edinmiştir. Seçimlerle dolu yaşamda seçim yapmanın stratejisi, oyun kuramıyla incelenmektedir.

Bir fragmanında “Yaşam, taşları ileri geri sürerek oynayan çocuktur.” diyen Herakleitos, yaşama birçok kez “oyun oynayan çocuklar” perspektifinden bakmıştır. Kuşkusuz felsefede “oyun”, Herakleitos’un bir metaforundan ibaret değildir. Dil ile oyun arasında gördüğü benzeşim ile Wittgenstein, günümüzün felsefe tartışmalarında “dil oyunları” kavramsallaştırmasının gerisinde durmaktadır.

Noktasız Dergi, on üçüncü sayısında “oyun” başlığını ele alıyor.

icindekiler

01 | **düşünce yazısı**
**OYUNLA GERÇEKLİK ARASINDA: İNSANIN METAFİZİKSEL
YOLCULUĞU VE TOPLUMSAL İZDÜŞÜMLERİ**
Almira CAMGÖZLÜ

inceleme yazısı
**INTERSTELLAR: SİNEMA VE FELSEFE
ÜZERİNE BAŞYAPIT** | 05
Derviş BAŞTÜRK

08 | **makale**
**OYUN KAVRAMI İLE PERFORMATİF FELSEFENİN
KESİŞİMİNDE BAŞKA BİR FELSEFE MÜMKÜN MÜDÜR**
Elif KADIOĞLU

çeviri
VIDEO OYUNLARI VE ROMAN | 21
Eric HAYOT
Çeviri: Furkan SATI

29 | **düşünce yazısı**
OYUN VE GERÇEKLİK
Hakan ÖRNEK

düşünce yazısı
**"ÇOCUKKEN OYNADIĞIMIZ OYUNLARI MI
BÜYÜYÜNCE TAKLİT EDERİZ YOKSA ÇOCUKKEN
BÜYÜKLERİ Mİ TAKLİT EDERİZ?" SORUSUNA
PSİKANALİTİK VE VAROLUŞSAL BİR BAKIŞ** | 32
Şulenur TOPCU

35 | **inceleme yazısı**
**DÖVÜŞ KULÜBÜ: İĞDİŞ EDİLMEMEYE KARŞI BİR
BAŞKALDIRI**
Taha Mustafa ÇAKMAK

Oyunla Gerçeklik Arasında: İnsanın Metafiziksel Yolculuğu ve Toplumsal İzdüşümleri

Almira CAMGÖZLÜ

Oyun, en basit hâliyle; vakti hoş geçirmek, oylanmak ve zihni meşgul etmek amacıyla etkileşime geçilen, genelde belli kuralları bulunan eğlence etkinliklerine denir. Yalnızca bu tanım sayesinde bile oyun bağımlılığı ve oyunda yapılan hile gibi konseptler hakkında özellikle psikolojik açıdan yorumlar yapabiliriz. Bu yorumlar; oyunun, kişinin gerçeklikten ve sorumluluklarından kaçmak için gerçekleştirdiği bir eylem olmasından, kişinin

hayatının kontrolünde hissetme duygusunu yaşayabilmek için giriştiği bir medya olmasına kadar gidebilir.

Düşünürler açısından bakacak olursak; oyun, yalnızca bir eğlence aracı olmaktan çıkar ve bilgi, etik ve insan ilişkileri gibi konuları ele almak için bir metafor niyetiyle kullanılır. Yüzeyselliğin dışında inceleyecek olursak, bu kavramın tarih boyunca birçok filozof tarafından çeşitli konu başlıkları altında kullanıldığını ve etkisinin günümüzde de devam ettiğini görebiliriz. En başta Friedrich Nietzsche ve Johan Huizinga olmak üzere, düşünürler oyunu insan doğasının temel bir özelliği olarak görmüştür.

“İnsanı unuttun ve çocuğu hatırlayın.” diyen Nietzsche¹; oyunun yaratıcılığı, özgürlüğü ve ironiyi içine alan insana özgü bir deneyim olduğunu savunur. Oyun, insanın kendi gerçekliğini sınırlar olup olmaksızın yarattığı bir alandır. Bu bağlamda; hile kavramı, oyunun gerçek yaşamlarımızla metaforik bağlamda ilişkisini gündeme getirir.

*Homo Ludens*² adlı eserini vurgulayacak olursak Huizinga, oyunun toplumsal ve kültürel öneminden bahseder. Buna göre, oyun, toplumun temel bir faaliyetidir ve kültürlerin gelişiminde oynadığı rol göz ardı edilemeyecek kadar temeldir. Her ne kadar insan, gerçek hayatta tamamıyla sağlayamadığı özgürlüğü oyunun içinde yakalayabiliyor olsa da, oyunun ciddi ve kuralcı bir tarafının da olduğunu es geçmemek gerekir. Her oyunun kuralları vardır ve kişinin deneyimi o kurallara göre şekillenir, kurallara uygun olarak hareket etmek, oyuncular arası dengeyi koruyan başlıca unsurdur.

Hile ve Ödev Etiği

1 Friedrich Nietzsche, *İyinin ve Kötünün Ötesinde*, çev. Mustafa Tüzel (İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları, 2016), 2-7.

2 Johan Huizinga, *Homo Ludens: Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme*, çev. Aslı Önal (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2022), 3-8.

Hile, oyun için kararlaştırılmış kuralları ihlal etmek anlamına geldiğinden, bu kavram da oyunun doğasını sorgulamak ve daha derinlere iniş yapmak için bir metafor olarak kullanılabilir. Hile, yüzeysel seviyede çok oyunculu oyunlarda oyuncular arası güç dinamiklerini bozan, adalet bakımından problemlili tarafta olan ve eşitliği söz konusu hâline getirmeyen bir kavramdır, bu da bize toplumsal yapılarda benzer dinamikleri, hukuk düzenini ve insanın psikolojisini daha iyi kavrayabilmek için güçlü bir araç olarak hizmet eder.

Bu aşamada, hile yapan bireyin perspektifini psikolojik ve felsefi açıdan inceleyebiliriz. Kurallara uymayı inkâr ederek oyunun sınırlarının dışına çıkma ve çok oyunculu oyunlarda diğer oyuncuların haklarını ihlal etme eyleminden bahsedecek olursak, bunun birçok sebebinin söz konusu olacağı açıktır. Bu sebepler; kişinin özgüvensizliğinin basit bir simülasyonda dışavurumu, yaptığı eylemden aldığı keyfi en kısa sürede maksimize etmeye çalışması, oyunun koyduğu sınırları aşarak üstün hissetmesi, gerçek hayatta edilemediği kontrolü elde etmesi, kendini sahte bir başarıyla kanıtlaması olarak çeşitlenebilir.

Ayrıca, hile kavramı Immanuel Kant'ın ödev etiğine³ uymamaktadır. Kant'ın etik felsefesi, ahlaki eylemlerin temelinde evrensel ahlak prensiplerine dayanır. Bu prensipler arasında “kategorik imperatif”⁴ önemli bir yer tutar. Kategorik imperatif, ahlaki eylemleri evrensel bir ilkeye göre değerlendirmeyi önerir; yani, bir eylemin evrensel olarak kabul edilebilir olup olmadığına bakar. Ödev etiği, temelinde insanların birbirlerine karşı görevlerini yerine getirme sorumluluğunu vurgular ve birden fazla oyuncuya sahip herhangi bir oyun etkinliğinde hile eyleminde bulunmak in-

3 Immanuel Kant, *Ahlak Metafiziğinin Temellendirilmesi*, çev. Ioanna Kuçuradi (İstanbul: Türkiye Felsefe Kurumu Yayınları, 2020), 4-5-9.

4 Kant, *Ahlak Metafiziğinin Temellendirilmesi*, 4-5-9.

sanlara karşı sorumluluklarını ihlal etmesine işaret ederek kişinin yaptığı eylemi kötü bir eyleme dönüştürmüştür.

Bu bağlamda, hile yapmak Kant'ın kategorik imperatif ilkesine aykırıdır. Çünkü hile, başkalarının haklarını ihlal ederek, evrensel olarak kabul edilebilir bir prensibe uymaz. Kant'a göre, bir eylem ancak o eylemin herkes tarafından yapılmasının istenip istenmediği düşünülerek değerlendirilebilir.

İnsanın Ütopya Arayışı

Oyunun içinde barındırdığı felsefi kavramlar bunlarla sınırlı değildir, en baştan kişinin bir oyunu neden oynadığı sorusuna geri dönecek olursak, oyun sırasında kişinin hayal gücünde oluşan fantazyanın geri döndürülemeyecek kadar bağımlı edici bir zevk olduğunu görürüz. Kişi, kendi hayatında edinemediği her şeyi ve daha fazlasını bir oyunu oynarken edinebilir ve oyun sırasında etrafındaki çevre onu olmak istediği dünyada gibi hissettirdikçe bu zevk sadece artmaya devam eder. Bir zaman sonra oyun bağımlılığından söz etmeye başlarız, kişi kendini olmak istediği dünyaya öylesine bağlı hisseder ki; kendi dünyasına geri dönüp bakmak, sorumluluklarıyla yüzleşmek, ona oyuna devam etmekten daha zor gelir. İnsanın içinde bulunan et ve deriden daha fazlası olma isteği ve onu takip eden tatminsizlik hissi ise burada devreye girer.

Ütopya, ideal bir toplum veya dünya tasarımını ifade eden kavramdır. Thomas More'un 1516'da yazdığı *Utopia*⁵ adlı kitapta ortaya çıkan bir terimdir. Bu terim, kusursuz bir toplum veya toplumsal düzenin hayali veya idealize edilmiş bir temsilini ifade eder. Felsefe tarihinin her çağında bu kavrama öyle ya da böyle rastlarız. Tatminsiz-

lik, insanın içine öyle işlemiştir ki, kendini daha iyi bir dünyanın içinde hayal etmekten başka bir çaresi kalmaz. Bu hayaller boyutuna fiziksel dünyada oyun sayesinde ulaşılabilir. İşte tam da bu nedenle oyun bu isteği geçici de olsa giderir, aynı bir uyuşturucu gibi kişiyi farklı dünyalara, ütopyasına hapseder, ancak etkisi geçtiği an kişiye hem fiziksel hem de zihinsel anlamda zor zamanlar yaşatabilir.

Sonuç olarak, oyun; yalnızca eğlenceli bir aktivite değil, aynı zamanda içinde psikolojik, toplumsal ve felsefi açıdan derin anlamlar bulunan bir deneyimdir. Friedrich Nietzsche'nin dediği gibi, oyun insanın doğasının temel bir parçasıdır; yaratıcılığı, özgürlüğü ve ironiyi içerir.⁶ Johan Huizinga'nın *Homo Ludens*⁷ eserinde belirttiği gibi, oyun toplumun temel bir faaliyetidir ve kültürel gelişimde önemli bir rol oynar. Ancak, oyunun ciddi bir yönü de vardır; kurallara bağlılık ve hile gibi kavramlar, insan ilişkileri ve toplumsal yapılar hakkında elde edilmesi mühim bir anlayış sağlar. İnsan doğasının karmaşıklığı, oyun bağımlılığı gibi sorunların ortaya çıkmasına neden olabilir. Immanuel Kant'ın ödev etiği⁸, hile yapmanın evrensel ahlak prensiplerine aykırı olduğunu belirtir. Oyunun derinliklerine indikçe, insanın gerçeklikten kaçma isteği ve ütopyelerine ulaşma çabası gibi daha karmaşık motivasyonlarla karşılaşırız. Oyun hem bir kaçış hem de bir arayışın aracıdır ama her iki durumda da oyunun, insanın kendisini ve dünyayı anlama yolculuğunda rolü büyüktür.

6 Nietzsche, *İyinin ve Kötünün Ötesinde*, 2-7.

7 Huizinga, *Homo Ludens: Kültürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme*, 3-8.

8 Kant, *Ahlak Metafiziğinin Temellendirilmesi*, 4-5-9.

5 Thomas More, *Utopia*, çev. Vedat Günyol, Mina Urgan, Sabahattin Eyüboğlu (İstanbul: İş Bankası Kültür Yayınları, 2006), 6.

Kaynakça

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Kùltürün Oyun Unsuru Üzerine Bir İnceleme*. Çeviren: Aslı Önal. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2022.

Kant, Immanuel. *Ahlak Metafiziğinin Temellendirilmesi*. Çeviren: Ioanna Kuçuradi. İstanbul: Türkiye Felsefe Kurumu Yayınları, 2020.

More, Thomas. *Utopia*. Çeviren: Vedat Günyol, Mina Urgan, Sabahattin Eyüboğlu. İstanbul: İş Bankası Kùltür Yayınları, 2006.

Nietzsche, Friedrich. *İyinin ve Kötünün Ötesinde*. Çeviren: Mustafa Tüzel. İstanbul: İş Bankası Kùltür Yayınları, 2016.