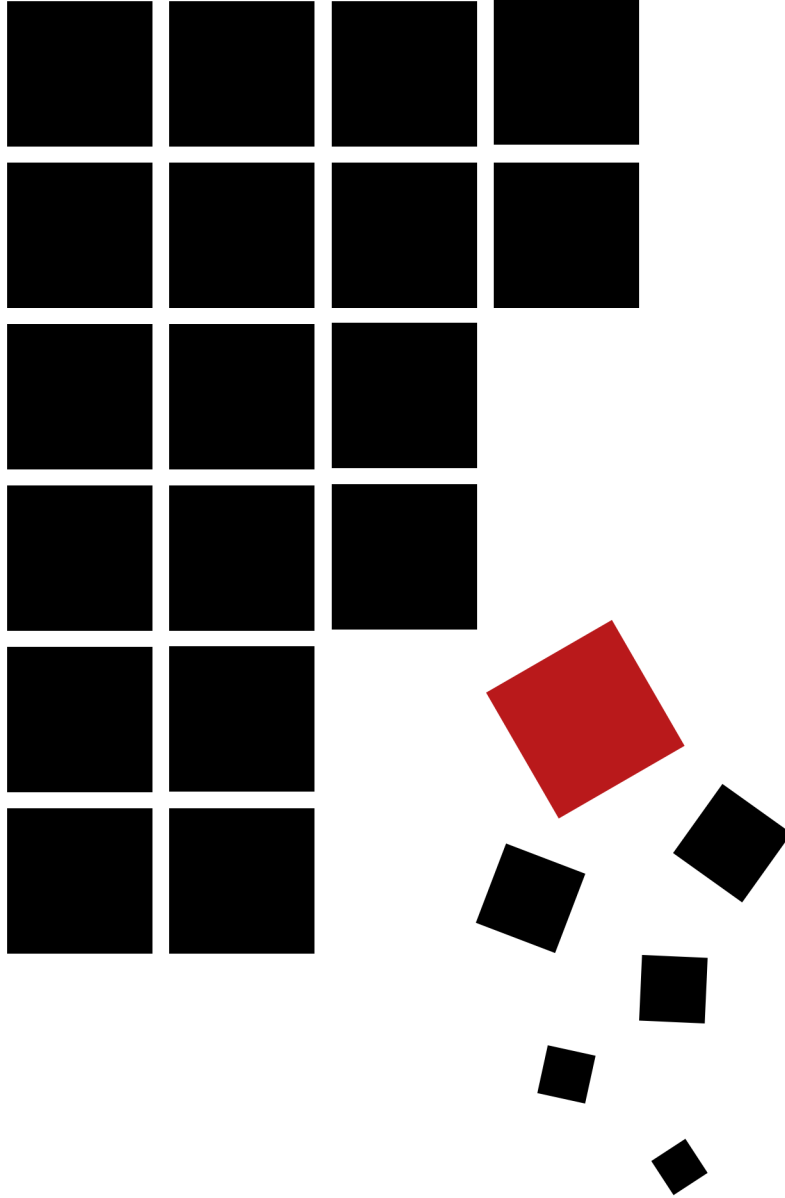


noktasız

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 duyu 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

Oyun Kavramı ile Performatif Felsefenin Kesişiminde Başka Bir Felsefe Mümkün Müdür?

Elif KADIOĞLU

Giriş

Oyun kavramı felsefe tarihi boyunca birçok düşünürce incelenmiş ve başlangıcı kültürden bile eskiye dayanması bakımından farklı perspektifler sunan bir alan olarak karşımıza çıkmıştır. İnsanın en temel etkinliklerinden biri olan oyun, akıl ile duygusallığın biraradlığında kendini açığa çıkartarak sadece akli ön planda tutan geleneksel Batı felsefesinden farklı bir noktada konumlanmaktadır. Konumlanmış olduğu bu noktada kuramsal zemini Herakleitos, Schiller, Nietzsche ve Huizinga gibi düşünürlerin görüşlerini içermektedir.

Yeni bir araştırma alanı olarak performatif felsefe ise merkezine felsefenin konulduğu, edime yönelten felsefe sorularının geliştirilerek, deneyimin içinde ve akış halinde açığa çıkarıldığı bir alan olarak karşımıza çıkmaktadır. Performatif felsefe, felsefe yapmak sadece düşünmek değil, aynı zamanda deneyimlemek, eylemek ve yaratmaktır. Bu haliyle o da tıpkı oyun kavramında olduğu gibi sadece aklı ön planda tutan geleneksel Batı felsefesinden farklı olarak aklın ve duygusallığın biraradlığında olduğu bir noktada konumlanmaktadır. Kuramsal zeminini Nietzsche, Bergson, Deleuze, Laruelle gibi düşünürlerin görüşlerince oluşturan performatif felsefe, bize başka bir felsefe yapma imkanını sunması bakımından önemli bir alanı temsil eder.

Bu makalenin amacı; oyun kavramının ve performatif felsefenin birbirine olan benzerliğini vurgularken, geleneksel felsefe anlayışının sınırlarını aşındırıp felsefi düşünceye yeni bir perspektif sunarak başka bir felsefenin de mümkün olabileceğine dikkatleri çekmektir. Literatür taraması yapıldığında, oldukça yeni bir çalışma alanı olması sebebiyle performatif felsefenin oyun kavramı ile ilişkisinde henüz herhangi bir çalışma yoktur. Bu sebeple bu konuyla ilgili literatüre yapılan ilk katkıyı okuduğunuz bu metin, bu alanın keşfedilmeye ve geliştirilmeye açık bir konu olduğuna dikkat çekerek ilgili okurlara gelecekte bu konunun çeşitlenerek araştırma konusu yapılması bakımından da açık bir davet özelliği sergilemektedir. Değerlendirildiğinde fark edilecektir ki etik, siyaset, eğitim ve sanat gibi farklı alanlarda yeni bakış açıları, uygulamalar ve tartışmalar bağlamında performatif felsefe, gelecekteki çalışmalar için işlenecek oldukça verimli bir toprağı temsil etmektedir.

1. Oyun Kavramının Arkeolojisi

“Oynar gibi yaşamalı.”¹

Batı felsefe tarihinde oyuna dikkatin yöneltilmesi, Sokrates öncesi dönemde başlar. Özellikle Herakleitos’un 52. fragmanı, bu kavramın zeminini oluşturur niteliktedir. Şöyle demiştir Herakleitos: “Yaşam [*aion*], taşları ileri geri sürek oynayan çocuktur. Krallık çocuğundur.”² Buradaki “*aion*” kelimesi kimi kez “zaman”, kimi kez “yaşam” ya da “yaşam ömrü” olarak çevrilmiştir. Bu fragmanın en önemli felsefi yorumcuları arasında Friedrich Nietzsche ve Martin Heidegger yer almaktadır. Nietzsche’ye bakacak olursak *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*’de şöyle der: “Herakleitos’a göre evren, Zeus’un bir oyunudur yahut fiziğe uygun bir deyimle ateşin kendisiyle oyunudur; ...”³ Bu şekilde ölümsüz ve saf ateşin “oyunu” ile, sayısız dönüşün yerini bulur ve oynayan kendini çoğaltır; bir olan, işte ancak bu anlamda, aynı zamanda çok olan olmaktadır. Böylece hep yeni olarak uyanan oynama güdüsü başka başka dünyaları harekete geçirmektedir. Ele aldığı şekliyle fragmanın derin anlamını ortaya çıkartan Nietzsche’den sonra Heidegger’e bakışlarımızı yönelttiğimizde ise o da bu sözü Nietzsche’nin perspektifine benzer bir noktadan yorumlamakta fakat bununla birlikte “*aion*” sözcüğünün *logos* ile başka bir bağlantısını kurmaktadır. Ona göre *logos*, *varlık* ve *temel/neden*’in birbirine aitliği anlamında kullanılmaktadır ve bu anlamda *logos*, *Aion*’dur. Ama o aynı zamanda *kosmos*, *physis*’tir de. Böylece *aion*, dünya-zaman anlamına gelir. Tüm bunların yanında *aion*’a bir de

1 Metin And, *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı* (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2003), 30.

2 Herakleitos, *Fragmanlar*, çev. Cengiz Çakmak (İstanbul: Alfa Yayınları, 2014), 139.

3 Friedrich Nietzsche, *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*, çev. Nusret Hızır, (İstanbul: Elif Yayınları, 1963), 32-33.

Varlığın *Geschick*'ini (kader) ekler: Varlığın kaderi, oynayan bir çocuktur. Çünkü yalnızca bir oyun vardır ve bu yalnızca her şeydir, birdir, biriciktir.⁴ “Peki bu çocuk neden oynar?” dersiniz Heidegger şöyle cevap verir: “O oynar çünkü oynar. Çünkü oyuna batar. Oyun, ‘niçin’sizdir.⁵ O oynadığından dolayı oynar.”⁶

Oyun kavramının arkeolojisini yapmaya devam ederken bir yandan da bakışlarımızı Johan Huizinga'nın *Homo Ludens* kitabının ilk satırlarına yönelttiğimizde “Aydınlanma çağının saf iyimserliği içinde hayal edildiği kadar akıllı olmadığımız sonunda ortaya çıkınca *Homo sapiens*⁷ adının türümüze eskiden sanıldığı kadar uygun olmadığı açıkça belli oldu ve bu ilk tanıma bir de *Homo faber*'in⁸ eklenmesinin uygun olacağına inanıldı.”⁹ diyerek başladığını görürüz. Konuyla ilişkisinde oldukça yerinde olan bu tespitin yanına o, *Homo ludens*, yani “oyun oynayan insan” teriminin, bahsi geçen diğer terimlerin yanında yer alması gerektiğinin öneminden bahseder. Önemlidir, çünkü ona göre eylemlerimizin içeriği derinlemesine bir çözümlenmeye tabi tutulursa şayet, insanların bütün yapıp etmelerinin yalnızca oyundan ibaret olduğu sonucuna varılacaktır.¹⁰ Bu oldukça iddialı ve akıllı ol-

masıyla her zaman kendini diğer her şeyden önde tutan insan için oldukça da çarpıcı bir yaklaşımdır; bulunduğu konum alaşağı edilmek üzeredir.

Oyunun, oluşumu için insan topluluğunun varlığını gerekli kılan kültürden bile daha eski olduğunu gördüğümüz bu noktada yapılan bu tespit, insanın aklını kullanarak çıktığı hiyerarşi basamaklarından ani bir düşüşün ifadesi olarak okunabilir. Öyle ki hayvanlar, kendilerini oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir. Tam da bu sebeple oyun, en basit biçimlerinde ve hayvan hayatının içinde bile, tamamen fizyolojik bir olgudan veya fizyolojik olarak belirlenen psişik bir tepkiden daha fazla bir şeydir; fiziksel faaliyetin sınırlarını aşındırır, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşarak eyleme anlam katan bağımsız bir unsur olarak karşımıza çıkar. Öyleyse oyun hem hayvanlar alemini hem de insanlar alemini kapsamı bakımından hiçbir rasyonel ilişki üzerinde temellendirilememektedir. Çünkü akla dayandırılması onu insanlar alemi ile sınırlandıracaktır. Oysaki oyunun varlığı hiçbir uygarlık basamağına, evreni kavrayışın hiçbir biçimine bağlı değildir. Bu sebeple oyun irrasyoneldir.¹¹ Öyleyse bizler de oyun kavramına bu noktadan bakınca sadece akıllı varlıklar olmanın ötesinde bir yerlerde konumlanmaktayız. Bu da bize başka bir dünya potansiyelinin ve felsefe yapma biçiminin kapılarını aralamakla birlikte ilerleyen cümlelerde ele alacağımız düşünürlerle de ortak zeminde buluşacağımızın sinyallerini vermektedir.

Oyun kavramının arkeolojisini irdelemeye devam ederken hem oyun kavramı hem de insanın içinde bulunduğu bu durum ile ilişkili görüşleriyle ismini zikretmenin gerekli olduğu kişilerden biri de Friedrich Schiller'dir. Oyun kuramını ilk kez bütnlülükle ele almış, sanat ve oyun arasında benzerlikler kurarak oyunun insan için gerekliliğinden

4 Yücel Dursun, *Oyunun Ontolojisi*: (Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2019), 28-29.

5 Oyunun niçinsizliği hakkında şunları görmekteyiz: Eğer amacı “hedef”, bu uğurdaki uğraşı da “hedefe varma” olarak alırsak yanıt hem “evet”, hem “hayır”dır. “Evet”tir çünkü oyunun kendi dışında bir hedefi yoktur. Varacağı hedef kendi dışında yer almaz. Dışarıda bir amaç yoktur. Her oyun kendini, her oyuncu da kendi oyununu icra eder, oynar. Diğer yandan yanıt aynı zamanda “hayır”dır. Çünkü, gene aynı nedenden dolayı yani, “çünkü”nün içine gömülü olmasından dolayı oyun amaçlıdır. Bu defa oyunun dışında olmasa da oyun içindeki hedef ya da hedeflere gidilir ve gelinir. (Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, 87.)

6 Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, 21-28.

7 Akıllı insan

8 İmalat, alet yapan insan

9 Johan Huizinga, *Homo Ludens*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2023), 13.

10 Huizinga, *Homo Ludens*, 14.

11 Huizinga, *Homo Ludens*, 16-20.

bahsetmiş olan Schiller, 1795 yılında yayımladığı *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar* adlı eserinde modern insanın içinde bulunduğu durumu da analiz ederek insanın parçalanmış gerçekliğini gözler önüne sermiştir. Ona göre insanda var olan denge sarsılmış ve sahip olduğu özgürlük yok edilmiştir.¹² İnsanın yaşamını kuşatan, onu zorunluluklar içinde bırakarak bir tür özgürlük engelleyici unsur olarak önemli bir sorun haline gelen bu durumun kaynağı Schiller için de akılcılıkta aranmalıdır. Akılsallık ve duyusallık arasındaki çatışmanın ya da ayrışmanın buna yol açtığını belirten Schiller, Grek kültürünü örnek göstererek onların her ne kadar akli zirvede tuttıkları bir kültür olsalar da akli hiçbir zaman kendi sınırlarını aşarak başka alanlara sirayet ettirmedikleri gibi duyusal alanla da bir çatışma içine sokmadıklarını ifade etmiştir. “Akıl ne kadar yükselmiş olursa olsun maddeyi sevgiyle peşinden sürüklüyordu ve ne kadar ince ne kadar kesin uyarıya da asla un ufak etmiyordu.”¹³ diyen Schiller, buradan hareketle akılcı tavrı, insanın duyusal zevklerinin ve estetik dünyasının önünde duran bir engel olarak gördüğü söylenebilir. Çünkü “aşırı akılcılık, insanı özgürleşmekten de alıko-yacaktır.”¹⁴ Bu yüzden akıl kavramı, yani eğer böyle bir kavram bulunabilecekse, gerçek bir durumdan çıkarılamayacağı için ve daha çok bizim her gerçek durum hakkındaki yargımızı ancak doğrulayıp yöneteceğinden zorunlu olarak soyutlama yoluyla aranmalı ve duyusal-akıllı doğanın imkânından süzulebilmelidir.¹⁵

İnsanı özgürleşmekten alıkoyan bu sorunun çözümü “Schiller için estetik özgürlük ile mümkündür. Bu yüzden de Schiller özgürlüğü yaşayabilmek, akıl ve duygular arasındaki bölünmüşlüğü giderebilmek için sanatı, insanın özgürleştiği bir oyun olarak ön plana çıkartarak “insanın, oynadığı sürece tam insan”¹⁶ olduğunu ifade etmiştir. Öyleyse ne sadece aklın ne de sadece duyusallığın tek başına yeterli olabileceğini, bu ikisi arasında bir denge gözetmek gerektiğini söyleyen Schiller, insanı özgürlüğe ulaştıracak yollardan birinin bu dürtülerin dengesiyle mümkün olduğunu söylemektedir. Çünkü insanın bu ikili durumunda şayet tek bir yanın olası hakimiyeti tehlikelere yol açabilir. Bunu IV. mektubunda şöyle ifade eder: “İnsan, iki tarzda kendine ters düşebilir: Ya vahşi biri olarak, duyguları ilkelerine egemen olursa ya da barbar biri olarak, ilkeleri duygularını mahvederse. Vahşi, sanatı hor görür ve doğayı, kendinin sınırsız hâkimi olarak bilir; barbar, doğayla alay eder ve onun şerefini ayaklar altına alır, ama çoğu zaman kölenin kölesi olmaya vahşi insandan daha çok devam eder. Kültürlü insan, doğayla dost olur ve doğanın yalnızca keyfilğine gem vurarak onun özgürlüğüne saygı duyar.”¹⁷ İnsanın kendi eliyle içine düştüğü bu duruma XIV. mektubunda şöyle bir açıklık getirir: “... bu iki dürtüden birini dışlayarak ya da yalnızca birini ötekinin ardından tatmin ederek asla deneyim kazanamaz: çünkü yalnızca hissettiği sürece kendi kişiliği ya da mutlak varlığı; yalnızca düşündüğü sürece, zaman içindeki varlığı ya da durumu kendisi için bir sır olarak kalır. Ama kendisinin hem özgürlüğünün bilincinde hem de varlığını hissettiği, hem kendini madde olarak hissedip hem de ruh olarak tanıdığı ikisini birden deneyimlediği haller oldu mu, bu hallerde ve hem de yalnız bu hallerde insanlığı hakkın-

12 Hilal Çolakoğlu, “Schiller’de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı”, *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 34 (2015), 82-83.

13 Friedrich Schiller, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*, çev. Gürsel Aytaç (Ankara: Fol Kitap, 2020), 36.

14 Faruk Manav. “F. Schiller’in Sanat Felsefesinde Oyun, Özgürlük ve Güzellik İlişkisi”, *Sanat ve Tasarım Dergisi* 29 (2022): 238.

15 Schiller, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*, 55.

16 Schiller, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*, 73.

17 Schiller, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*, 30-31.

da eksiksiz bir görüş sahibi olur.”¹⁸ İşte bu ikilik arasındaki dengenin kurulması Schiller’in ifade etmiş olduğu üçüncü bir dürtü olan *oyun dürtüsü* ile gerçekleşmektedir. Oyun dürtüsü, duyusal ve akılsallık dürtülerini¹⁹ kapsayarak, duygular nasıl algılanmaya yönelmiş ise o şekilde onlara ulaşır ve özellikler nasıl ortaya çıkacaksa o şekilde içine alır. Parçalanmanın üstesinden gelen, birleştirici bir faktör olarak görülür. Böylece hem aklın hem de duyguların özelliklerini bir araya getirerek iki zıtlık arasındaki uyumu tesis etmiş olur. Aynı zamanda insanın akılsal yönünün duyusal yönüne, duyusal yönünün de akılsal yönüne belirli bir özellik çerçevesinde üstünlük sağlama olasılığını da bertaraf etmiş olmaktadır.²⁰ Böylece oyun, insanın özgürlüğünü açığa çıkartan önemli bir hemzemin olarak karşımıza çıkar.

Özgürlük ile ilişkisinde oyun kavramına Nietzscheci bir perspektiften biraz daha derinlemesine baktığımızda onun oyun kavramının köklerini presokratik düşüncede aradığını görürüz. Nitekim Nietzsche, Herakleitos’un 52. fragmanını yorumlarken “*Aion*”un kendisiyle oynamasına göndermede bulunur. Bu oyunun ise iki temel faktörü olan Apolloncu ve Dionysoscu iki kuvveti vardır. Bu iki kuvvet, tragedya yani sanatın bir biçimi ile ifade edilmesinin yanında birbirlerine karşı sürekli mücadele etmeye muhtaç ve mahkûm durumdadırlar.²¹ Bu iki kuvvete baktığımızda ışık, düzen ve uyum tanrısı olan Apollon, tüm yaratıcı güçlerin

tanrısı olarak karşımıza çıkmaktadır. Apollon’da kendini bilmek esastır. Bu bakımdan o, akılla, algılamayla ve öngörü ile özdeşleşir; biçim, uyum, ölçü gibi öğeleri içeren görsel sanatlarla ilişkilendirilen Apollon, bilimi, ilerlemeyi, gelişimi simgeleyen ve kültürü temsil eden bir tanrıdır. Apollonik düşünce, insanı doğanın karşısında tutar ve bu düşünce bir yönüyle Nietzsche gibi düşünürlerde, kültürün eril alanla bir tutulmasına sebep olmaktadır.²² Doğa, üzüm, şarap, tutku ve kaos tanrısı olan Dionysos’ta ise, düzen bozulur, sınırlar aşılır ama aynı zamanda bu yıkıcı güç yaratıcı bir güce de dönüşebilme potansiyeli içermektedir. Burada coşku ve esrimeyle yapılan oyun söz konusudur; insan kendisini büyülenmiş hisseder ve gerçekten farklılaşmış doğa ile bütünleşmiştir. Kaliteli çamur burada yoğurulur, paha biçilmez mermer burada yontulur. İnsan artık sanatçı değil, sanat eseri olmuştur.²³ Oyun sanatı, der Nietzsche, insanın kendinden geçmesiyle, bizzat kendisinin değiştiğine ve büyülediğine inanmasıyla başlar.²⁴ Bu anlamda Dionysos’un büyüyle yalnızca insanla insan arasındaki bağ yeniden kurulmuş olmaz: yabancılaşmış, düşman ya da boyunduruk altına alınmış doğa da, kaybolmuş oğluya, insanla barışma şenliğini kutlar yeniden. Yeryüzü gönüllü olarak sunar armağanlarını, barış içinde yakınlaşırlar birbirlerine. Şimdi köle, özgür bir adam olmuştur, şimdi zorunluluğun, keyfiliğin ya da “küstah moda”nın insanların arasına soktuğu tüm donuk, düşmanca sınırlar yıkılmıştır. Şimdi, dünyanın uyumunun müjdeli haberinde, herkes komşusuy-

18 Schiller, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*, 67.

19 Duyusal, belirlenmeyi ve nesnesini içine almayı ister. Akılsallık ise belirleyici olmayı ve nesnesini ortaya koymayı istemektedir. (Manav, “F. Schiller’in Sanat Felsefesinde Oyun, Özgürlük ve Güzellik İlişkisi”, 241)

20 Manav, “F. Schiller’in Sanat Felsefesinde Oyun, Özgürlük ve Güzellik İlişkisi”, 240-241; Huizinga, *Homo Ludens*, 36.

21 Yücel Dursun, *Oyun Teorisi*, (Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2019): 40

22 Coşkun Onan Berna ve İpek Gökçe, “Günümüz Sanat Eserlerinde Apollon ve Dionysos Karşıtlığı: Sanatsal Organizasyon İlkeleri Temelinde Okumalar”, *Turkish Studies-Language & Literature* 16/3 (2021): 1545.

23 Friedrich Nietzsche, *Yunan Tragedyası Üzerine İki Konferans*, çev. Mahmure Kahraman (İstanbul: Say Yayınları, 2011), 37.

24 Nietzsche, *Yunan Tragedyası Üzerine İki Konferans*, 12.

la yalnızca birleştiğini, uzlaştığını, kaynaştığını değil, bir olduğunu da hisseder.²⁵ İşte Nietzsche, Apollon ve Dionysos karşıtlığının, yaşamdaki dengeyi temsil etmesi bir yana bu ikisi arasındaki oyun dünyasının da kendini ebediyen yaratan ve yıkan bir dünya olduğunu, “iyi ile kötü’nün ötesinde amaçsız” olduğunu ve akış ile betimlendiğini ifade ederek, özgürlüğe göz kırpmaktadır.²⁶

Oyun kavramını Nietzsche’nin gözünden okumaya devam ettiğimizde onun ifade ettiği tinin üç dönüşümü, konuyu aydınlatması bakımından oldukça önemli bir yerde durmaktadır. *Böyle Söyledi Zerdüşt* eserinde Nietzsche, tinin deveye, devenin aslana ve son olarak da aslanın çocuğa dönüşmesinden bahsetmektedir. Deve tüm ağır şeyleri alır sırtına ve kendi çölünde koşturur. Kendine yüklenen her şeyi taşımakta olan deve, geleneksel değerlere bağlıdır.²⁷ Bu aşama oyun ile ilişkisinde deveyi karşıt bir konuma koyar. Çünkü oyun, kuralları sorgulamayı, sınırları aşmayı ve yaratıcılığı benimser fakat deve aşaması, bu özgürlüğü bastırır.

Devenin en ıssız çölde ikinci dönüşümü gerçekleşir ve deve, aslana dönüşür. Sırtlandığı ağır şeyleri sorguya çekerek özgürlüğünü ele geçirip kendi çölünde efendi olmak ister. Fakat bunu yaparken geleneksel değerleri reddeder. Aslanın yeni değerler yaratmaya gücü yetmez fakat yeni bir yaratım için özgürlük yaratabilir.²⁸ Bu aşama oyunun yıkıcı ve dönüştürücü gücünü yansıtmasıyla karşımıza çıkmaktadır; eski yapıların yıkıldığı ve

yeni olana yol açıldığı bir aşamadır.

Aslanın yeni değerler yaratmaya gücü yetmediği o noktada çocuk olması gerekir, ancak bu şekilde yeni değerler yaratabilecektir. Çünkü çocuk masumiyettir ve unutulur. Yeni bir başlangıç, bir oyun, kendi kendine dönen bir çarktır, bir ilk hareket, kutlu bir Evet deyiştir.²⁹ Çocuğun bu masumiyeti ve unutulması onun hem geleneksel değerlerden bağımsız oluşunu hem de yeni değerleri yeniden yaratabilecek kudrete sahip olduğunu göstermektedir. Hem yıkım hem de yaratımın bir sentezi olarak gördüğümüz bu aşamada dünya, çocuk için bir oyun alanı ve oyun da bir keşif aracı olarak karşımıza çıkmaktadır. Böylece “devede aslan, aslanda çocuk bulunmaktadır ve trajik çıkış çocukta.”³⁰ Bu dönüşümün farkına varmak önemlidir çünkü “bu dönüşle birlikte kendi istemini ister ruh, kendi dünyasını kazanır dünyayı kaybeden.”³¹ Nihayetinde çocuk evresiyle birlikte yaşamı bir oyun olarak olumlayan Nietzsche için bu oyun, kendini gerçekleştirmeye oyunu olarak karşımıza çıkar ve bu oyun içinde yazgımızı sevmek ise oyunun en temel kuralıdır.³²

Tüm bu anlatılanlara ek olarak konuya dair güncel bir noktadan okuma yapmak, oyun kavramıyla ilişkimizde şu an nerede konumlandığımızı bize gösterebilir. O yüzden bakışlarımızı Byung-Chul Han’a çevirirsek Han, Batı’nın tarihinin bir “pasyon”³³ anlatısı olduğu ifadeleriyle oyun kavra-

25 Nietzsche, *Yunan Tragedyası Üzerine İki Konferans*, 21-22.

26 Dursun, *Oyun Teorisi*, 40-41.

27 Friedrich Nietzsche, *Böyle Söyledi Zerdüşt*, çev. Mustafa Tüzel (İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2013), 19.

28 Nietzsche, *Böyle Söyledi Zerdüşt*, 20.

29 Nietzsche, *Böyle Söyledi Zerdüşt*, 21.

30 Gilles Deleuze, *Nietzsche*, çev. İlke Karadağ (İstanbul: Alfa Yayınları, 2021), 7.

31 Nietzsche, *Böyle Söyledi Zerdüşt*, 21.

32 Dicle Girgin, “Nietzsche’nin Bengi Dönüş Düşüncesi” (Yüksek Lisans Tezi, Aydın Üniversitesi, 2021), 38.

33 Pasyon (*passion*) kavramı ise, kökeninde “katlanmak” anlamına gelen Latince “*pati-*” bulunan bir kelimedir. Bu kelime Hristiyanlıkta İsa’nın çektiği çileyi tanımlamak

mına yaklaşır. *Pasyon* aslında bir oyunbozan olarak karşımıza çıkmaktadır. Çünkü günümüzde oyun, üretime tabi kılınmış ve “game”leştirilmiş, kurallı bir düzenek haline getirilmiştir. Tüm bunun sonucunda da bozularak ruhsal bir pasifleşme sürecine girildiğinden bahseden Han,³⁴ *tekrar üretilmek* durumunda olan anlam yapısı, yargı ve anlamayı *yükten kurtarır*. Bu kurtarılmış yüküyle beraber aslında *pasyon* bir yalnızlaşmadır. *Homo doloris, homo solitudinis*'tir.³⁵ Han, *Pasyon* döneminin gerçekten aşıldığında oyunun yeniden ortaya çıkacağını ifade eder.

Oyun kavramını ilerletmiş olduğumuz bu nokta ile ilişkisinde ele almak istediğimiz asıl konu ise performatif felsefedir. Performatif felsefenin kuramsal zemini, uygulamaları ve açmış olduğu özgürlük alanı bağlamında oyun kavramı ile kesiştiği noktalar mevcuttur. Özgürlük alanı kısıtlanmış insan için ise yürüyebileceği bir patika açma olanağını içinde taşır.

2. Performatif Felsefenin Kuramsal Zemini

Performatif felsefe; Demet Kurtoğlu Taşdelen tarafından geliştirilen, felsefenin merkezde olduğu, düşünsel sürecin deney aracılığıyla yürütüldüğü, soru ve kavramların yaşatıldığı ve birbirinden ayrı duran düşünce ile eylem alanlarını ayırmadan bir düşünme, görsellik, hareket ve sa-

natsal yaratıcılık araştırma alanı olarak karşımıza çıkmaktadır.³⁶ Öte yandan performatif felsefe, kişilerin içinde buldukları durumları, gerçeklere dayandırmaya çalışarak anlamlandırmaya yönelen, bu yönelimi de doğruların ve yanlışların ötesinde gören *etik bilinci*³⁷ geliştirmeye yönelik bir felsefe yapma biçimidir.³⁸ Böylece geliştirilebilen ve uyanık tutulması gereken etik bilinç sayesinde yaşamın sorumluluğunu bütünüyle ele almayı sağlayan performatif felsefe, yaşamı değiştirebilme cesaretini de içimizde uyandırır.³⁹ Bilinçli bir varlık için var olmanın değişmek olduğu, değişmenin olgunlaşmak anlamına geldiği ve olgunlaşmanın ise sonsuzca kendi kendini yaratmak olduğu sözleriyle Bergson da bu görüşü desteklemektedir.⁴⁰

Oyun kavramının arkeolojisinde iz sürerken sadece akli merkeze koymanın nelere sebebiyet verdiğini açıklamıştık. Performatif felsefe de bu çizgide ilerlemekte ve bu konuda Bergson'un görüşlerini kuramsal zeminine döşemektedir. Öyle ki Bergson da aynı Huizinga ve Schiller'de olduğu gibi zekâ ya da bilincin önemli olduğunu fakat sezgi ya da içgörü kavramı ile tamamlanması gerektiğini ifade eder. Çünkü zekâ, her şeyi analiz ederek dışarıdan kavramaya çalışır ve bunu yaparken devinimsizlikle yola çıkar. Fakat Bergson'un

36 Demet Kurtoğlu Taşdelen, “Performatif Felsefede Kuramsal Zemin Arayışı: Edime Yönelik Felsefe Soruları ve François Laruelle’in Standart-Olmayan Felsefesi”, *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 30 (2020): 2.

37 Etik bilinç, normatif değildir. Bu bağlamda etiğin etimolojik anlamı da onun ahlaktan kopuşunu desteklemektedir. İnsan ilişkilerini ahlaki olmayan bir anlamda düzenleyen pratik bir alan olarak tanımlayabileceğimiz etik bilinçte, kişiler kendilerini bir ve bir arada bir yaşam için değiştirip dönüştürmeleriyle, kendilerini geliştirip varedibilmeleriyle ilgilidir. [Demet Kurtoğlu Taşdelen, *Kendini Varedibilme Etiği* (İstanbul: İletişim Yayıncılık, 2022), 47.]

38 Kurtoğlu Taşdelen, *Kendini Varedibilme Etiği*, 46.

39 Kurtoğlu Taşdelen, *Kendini Varedibilme Etiği*, 190.

40 Henri Bergson, *Yaratıcı Tekâmül*, çev. M. Şekip Tunç (İstanbul: Dergâh Yayınları, 2017), 81.

için kullanılmış olup ayrıca insanın kontrol edemediği, katlanmak, yaşamak zorunda olduğu güçlü duyguları da ifade eder. Batı dillerindeki sözlüklerde bu kelimenin karşısında “çile”nin yanı sıra “tutku, ihtiras, hırs” gibi karşılıklar da yer alır. Bu yaklaşım bize farklı bir perspektif kazandırır. [Byung-Chul Han, *Eğlencenin İyisi: Batı Sanatında Ciddi/Eğlence İkiliği* (İstanbul: Metis Yayınları, 2023), 7.]

34 Byung-Chul Han, *Eğlencenin İyisi*, 11.

35 *Homo doloris*: Açık çeken insan: çarpmıha gerilen İsa'yı tanımlamak için kullanılan bir ifade. *Homo solitudinis*: Yalnızlık insanı. (Byung-Chul Han, *Eğlencenin İyisi*, 81-83.)

felsefenin bir yöntemi olarak gördüğü ve zekâ ile ilişkili olan bir bilme türü olan sezgi, “bizi hayatın içine götürerek, kendinin bilincinde, konusunu düşünebilecek ve onu sınırsızca genişletebilecek hale gelen bir içgüdüdür.”⁴¹ Böyle olmasıyla birlikte devinimden başlayarak işe koyulur ve değişikliği esas alır. Öyleyse Bergson’a göre gerçeklik, örneğin Descartes’da olduğu gibi birbirinden yalıtık fakat değişmeyen tözsel bir içerime sahip değildir. Gerçeklik, soyutlayan ve sabitleyen bir ratio olarak değil; dolaysız ve akış halinde olan sezgi ile verilebilir. Çünkü Bergson için bir şeyi bilmek, o şeyi akış/olus halindeki doğasından koparmak ile gerçekleşmez. Tam tersine bu akışa/oluşa katılmak ile gerçekleşir.⁴² Bu görüşleri kapsamıyla birlikte performatif felsefe de deney aracılığı ile yürütüldüğü için ve aynı zamanda oluş felsefesinin görüşlerini içinde barındırdığı için sadece akıldan yola çıkarak ilerlemez. Şayet ilerlerse aklın kavramı bilmesi için ona bir mesafe olarak onu durağanlaştırmasından kaynaklı en temel özelliği olan devingenliğini yok etmiş olacaktır. Eklemlendiği bu özelliklerle birlikte performatif felsefe, bize öngörülemez, rastlantı ile karışık, yeni ve tekrarın içinde farkın olduğu farklı bir alan imkânı sunar.

Performatif felsefenin diğer kuramsal zeminini de onun felsefeyle hemhal olurken ele alınan soruların biçimi oluşturur. Öyle ki tüm bir Batı felsefesi tarihi “nedir?”li sorular üzerine inşa edilmiş geleneksel felsefe yapma biçimi olarak karşımıza çıkmakta ve önermeler üzerinden kurulan bilgileri bizlere sunmaktadır. Felsefede soruların cevaplardan daha mühim olduğu düşünülünce bu tarz bir soru kalıbı ile bir kavramın neliği araştır-

maya girişildiğinde o kavrama bir sınır çekilmiş olur. Bunu yapmakla da kavrama karşı bir mesafe edinir ve onu durağanlaştırarak, sabit bir şey olarak düşünmeye başlarız. İşte bu düşünüşte zihin ya da özne, nesneyi ele geçirir. Buradan hareketle düşündüğümüz kavramlara, öznenin bir tür tahakkümü olduğu çıkarımı da yapılabilir. Öyleyse bilginin, bir yönüyle öznenin, kavramı yahut nesneyi tahakkümü altına aldığı bir ilişkide üretilmeye başlandığı sonucuna ulaşabiliriz. Öznenin nesneye olan bu tahakkümünü, zihnin beden üzerine olan tahakkümü olarak okumak da mümkündür. Düşünen zihin, bedeni de nesne olarak görmesi bakımından onu bilmeye yöneldiği vakit ona karşı bir mesafe alır, bedeni deviniminden yoksun bırakarak onu bilmeye çalışır. Oysaki “durağanlığa doğru harekete direnmek gerekir.”⁴³ Bu direnme biçiminin ardından kendimiz ve dünya hakkındaki gerçeklere dair bilginin ortaya çıkması olasıdır.⁴⁴ Çünkü bilgiyi edinme biçimimiz sadece akıl ile değil beden devingenliği ve bu ikisinin birlikteliği sayesinde olmaktadır.

Bu zeminden yola çıkarak performatif felsefe için bir çeşit bilgi türü de üretilmiş olur. Bu bilgi, an’da deneyleyerek açığa çıkan, kişinin oluş içerisinde kendini çeşitli biçimlerde yansıtmaları ve başkalarıyla sözlü-sözsüz kurduğu iletişim üzerinden gelişen, nesnel bir biçimde söze dökülmeye gereksinim duyulmaksızın daha çok sezgisel diyebileceğimiz ve devinim içerisinde olan bir bilgi olması bakımından Demet Kurtoğlu Taşdelen tarafından “devinen bilgi” olarak adlandırılmıştır.⁴⁵

41 Ümit Kartal, “Henri Bergson Metafiziğinde Gerçekliğin Bütüncül Bilgisi: Sezgi, Benlik ve Sağgörü” (Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, 2019), 74.

42 Fatma Kaya, “Henri Bergson’un Zaman Anlayışı” (Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, 2022), 51.

43 Brian Schultis, “Life, Movement, and Thought: Directions for Performance Philosophy and Practice As Research”, *Performance Philosophy* 4/2 (2019): 336.

44 James Corby, “Failing to Think: The Promise of Performance Philosophy”. *Performance Philosophy* 4/2 (2019): 579.

45 Kurtoğlu Taşdelen, “Performatif Felsefede Kuram-

Huizinga ve Schiller'in oyun kavramı gibi başkalarıyla birlikte üretilmesiyle açığa çıkan bir bilgi olması bakımından devinen bilgi; duygu, düşünce ve duyumların hepsini ortaya koyar, birini diğerine öncelemez. Gelinen bu noktadan durup baktığımızda öteden beri getirmiş olduğumuz geleneksel bilgi anlayışının yanına⁴⁶ hareket halindeki bilgi olan devinen bilgiyi temele koyarsak nasıl bir felsefe anlayışı olacağına ilişkin sorularımıza cevaplar arayabiliriz. İşte performatif felsefe, merkeze felsefeyi koyarak hareketi, dansı ve yaratıcı diğer etkinlikleri felsefe yapmada bir araç haline getirmesiyle kendine bir patika açar ve açtığı bu patikada yorumlamaktan ve önermesel bilgi sunmaktan ziyade devinen bilgi ile deneyleyerek kendini açığa çıkartır. Bu bağlamda Descartes'ın yolunu izlemeyen performatif felsefe Nietzsche, Deleuze ve Bergson gibi düşünürlerin izinden gider. Bu bağlamda kişinin içsel yaşamını olduğu haliyle kendisine gösterdiği ve kişiyi başka yaşamlarla buluşturduğu için de aynı oyunun bilgelik ile aptallık arasında bağlantısızlığın dışında yer alması, iyiyle kötü arasındaki zıtlığın uzağında olması ve doğru ile yanlış arasındaki zıtlıktan da uzak olması gibi performatif felsefe de tüm bunların⁴⁷ hakimiyete

ti dışında oluşturulmuş bir bilgi olarak karşımıza çıkar.⁴⁸ Bahsedilen dışında olmaklık durumu ise, performatif felsefenin sınırları ötelemesi, aşındırması anlamına gelmektedir.

Peki nedir bu sınırların ötesinde olmak fikri? Bu düşünce zeminini François Laruelle'in "standart-olmayan felsefe/felsefe-olmayan" kavramında anlamını bulmaktadır ki bu da performatif felsefenin bir diğer kuramsal zeminini meydana getirir. Laurelle, felsefe-olmayan'da tüm düşünceleri değer bakımından eşit kılarken, felsefeyi "yeniden kodlamaya", onu adeta "mutasyon"a uğratmaya çalışarak "yeni bir düşünce pratiği yaratmaya" çalışmasıyla mevcut sınırları aşındırır.⁴⁹ Böylece düşünce ile varlık alanını eşitleyen Laurelle, pratiğe öncelik vermekte, düşüncenin bir düşünce değil, icra etmek olduğunu söylemektedir.⁵⁰ Çünkü Bernard Stiegler'in ifade ettiği gibi "Felsefe sorunu her şeyden önce eylem sorunudur."⁵¹ Tam da bu sebeple performatif felsefe, araştırma sürecine eylemi/icrayı dahil eder; bu eylem ile birlikte hedeflere ulaşılır, sınırlar aşındırılır ve değişiklikler yaratabilmek mümkün olur. Öte yandan "eylem sorunu, epistemoloji ve etiği bir araya getirmesi"⁵² bakımından da önemlidir. Bu sayede eylem, devinen bilgi ve etik bilinç ile birleşerek performatif

sal Zemin Arayışı: Edime Yönelik Felsefe Soruları ve François Laruelle'in Standart-Olmayan Felsefesi": 360.

46 "Yanına" kavramını söylememizin sebebi, devinen bilgi anlayışı, geleneksel bilgi anlayışını yadsımamaktadır. "Tüm bunların yanında bir de bu şekilde de felsefeye bakılabilir ve felsefe yapılabilir." demenin imkânını belirtmek için kullanılmıştır. Belki de Hegel'in *aufhebung* kavramıyla anlatmak istediği gibi devinen bilgi, geleneksel bilgiyi içerecek aşmıştır diyebiliriz. Haliyle bu bize felsefe yapma biçimi bakımından da elde edeceğimiz sonuçlar bakımından da farklı ve çeşitli veriler sağlayacaktır.

47 John Austin, performatif sözcelerin doğruluk ve yanlışlık zemini üzerinden yargılanması yerine dile getirdikleri sözcede niyet edilen edimin gerçekleştirilip gerçekleştirilmediğine bakmamız gerektiği bakımından bizi eylemlere yönlendirmektedir. Bu durum ise performatif felsefenin kuramsal zemini açısından önem taşımaktadır. (Kurtoğlu Taşdelen, "Performatif Felsefede Kuramsal Zemin Arayışı: Edime Yönelik Felsefe Soruları ve François Laruelle'in Standart-Olmayan Felsefesi", 201.)

48 Kurtoğlu Taşdelen, *Kendini Varedebilme Etiği*, 198.; Huizinga, *Homo Ludens*, 23.

49 Buradaki sınırların ötesinde olmak ya da sınırı aşındırmak fikri performatif felsefenin sınırsız olduğu anlamına gelmemektedir. Sadece alışıl gelmiş olan Batı felsefesinin sınırlarının ötesinde olması ile anlamlandırılmalıdır. Bu anlamda Hegel'in "*aufhebung*" kavramı gibi içerecek onu aşış söz konusu olması gibi bir aşma, aşındırma, ötesine geçme durumu vardır.

50 Kurtoğlu Taşdelen, "Performatif Felsefede Kuramsal Zemin Arayışı", 368-372.

51 Bernard Stiegler, *Acting Out*, çev. David Barison, Daniel Ross ve Patrick Crogan (Stanford: Stanford University Press, 2009), 7.

52 Brian Schultis, "Life, Movement, and Thought", 333.

felsefeyi açığa çıkartır. Böylece “Doğrudan edime yönelten felsefe soruları var mıdır? Felsefe soruları edimlerle yanıtlanabilir mi?” gibi sorular sorularak performatif felsefe yapmaya başlarız. Aynı zamanda John Austin’in görüşlerinde temelini bulduğumuz şekliyle felsefe sorularının yanıtlarında kullanılacak olan kimi eklemeler sözcüklerin varlığını, bu durumda soruları da en azından konuşma edimi anlamında edimsel kılacaktır. Örneğin “Bilgi nedir?” sorusunu, “Ben diyorum ki bilgi özne (bilen) ile nesne (bilinen) arasındaki ilişkide ortaya çıkan üründür.” diye yanıtlamaya yöneldiğimizde yanıtı edimsel kılmış oluruz.⁵³

Bu bağlamda doğrudan edime yönelten soruların olup olmadığını araştırmak için geleneksel felsefe yapma biçiminin alışkanlığından çıkmak için çabalamak gerekecektir. Bu çaba da soruyu bir kenara bırakıp “yaparak” başlamak, doğrudan pratiğin, deneyin, deneylemenin içine dalmak şeklinde olacaktır. Performatif felsefe böylece geleneksel felsefe kalıplarının dışına çıkabilmek için özgür, yaratıcı, cesur yöntemler deneyerek düşünme dünyası ile eylem dünyasını ayırmadan, birlikte iş göreceklere şekilde ilerlemenin önünü açar; “yorumlama, deney!” diyerek, “düşünmek-yapmak” modeli üzerinden yeni/farklı felsefe yapma biçimlerine açılır.⁵⁴ Sonuç olarak performatif felsefenin, tüm bir Batı felsefesi tarihinde alışlagelmiş şekliyle bilgiyi ele alışının tersi yönünde bir duruş sergilediğinin çıkarımını yapmak oldukça mümkündür. Hatta böylesi bir tersine dönüş, Deleuze ve Nietzsche’ci anlamda bir olumlamayı ifade eder.

3. Oyun Kavramı ve Performatif Felsefe Arasındaki İlişkiye Dair

Anlatılanlar ışığında görüldüğü üzere oyun kavramı ile performatif felsefe, düşünce tarihi üzerinde açmış olduğu patikalarla birçok noktada kesişen bir ilişkiye sahiptir. Oyun ve performatif felsefenin kesiştiği bu noktalar, her iki alana da özgün bir bakış açısı kazandırır. İki kavram da eylemden hareketle yola başlar ve fakat sadece akıl ile hareket etmez. Çünkü sadece akıl ile yola çıktığında iki kavram için de durağanlaştırıcı ve tahakküm kurucu bir yaklaşım sergilenir. Herakleitos’un “her şey akar” sözünde olduğu gibi, oyun ve performatif felsefe, aklın öne sürdüğü sabit bir “doğru”dan kaçarak, sürekli bir devingenlik, değişim ve dönüşüm halindedir. Bu da onların özgürleştirici yönünü açığa çıkartır. Bu değişim, Bergson’un “*durée*”⁵⁵ (yaşam süresi) kavramında olduğu gibi, akışkan bir zamansallık içinde gerçekleşir.

Huizinga’nın “*homo ludens*” (oynayan insan) kavramı bağlamında oyun ve performatif felsefe sadece bir eğlence biçimi olarak karşımıza çıkmaz, aynı zamanda bu iki kavram bir öğrenme ve keşfetme yoludur da. Oyunda insan, kurallar ve sınırlamalar çerçevesinde özgürce deneyler yapabilir ve potansiyelini keşfedebilir. Bu özgürlük, Schiller’in estetik eğitimi idealinde olduğu gibi, dönüştürücü potansiyelle ilişkilidir. Performatif felsefe de eylemlerimize yönelttiğimiz felsefe sorularıyla birlikte duyumsadıklarımızı anlamlandırır, derin düşünerek kendimizi yeniden yeni ilişkilerin içine sokarız. Böylece tahakküm edicilikten uzak

53 Kurtoğlu Taşdelen, “Performatif Felsefede Kuramsal Zemin Arayışı”, 362-366.

54 Kurtoğlu Taşdelen, “Performatif Felsefede Kuramsal Zemin Arayışı”, 366-367.

55 Bergson’a göre “süre” (*durée*), sezgiyle kavranan iç deneyim ve iç yaşamdır. Kendi bilinçli yaşamımızda deneyimlediğimiz gerçek zamanı ifade eder. Kişinin hissettiği ve yaşadığı şey olması sebebiyle anlaşılması zordur. [Demet Kurtoğlu Taşdelen, “Bergson’s Conception of Time: Its Effects on a Possible Philosophy of Life” (Doktora Tezi, Middle East Technical University, 2003), 11.9

edindiğimiz bilgiden farklı bir yaşama olanağımız oluşur.

Nietzsche'nin Apolloncu ve Dionysoscucu görüşleri bağlamında ise oyunun ve performatif felsefenin yaratıcı ve yıkıcı potansiyeline ışık tutulur. Bu yaklaşımlar ışığında, geleneksel normlar ve değerler sorgulanır ve yeni anlamlar yaratılır. Böylece kendini tekrar eden döngünün içindeki "fark" ile her zaman biricik olan "yeni" açığa çıkar. Aynı zamanda gönüllü ve biraradalığı içeren bir eylem sürecini ifade eden oyun ve performatif felsefe için "Yaşam düşünceyi harekete geçirir. Düşünce yaşamı onaylar."⁵⁶ anlayışının hâkim olmasının yanında hareket ve düşüncenin birlikteliğinin önemi vurgulanır. Kendi akışına sahip oldukları için her an ertelenebilme ya da iptal edilebilme özelliklerini içinde barındıran oyun ve performatif felsefe bu özelliklerinden ötürü kendisi için istenen bir şey haline gelir yani bir zorunluktan doğmaz.

Sonuç olarak oyun kavramına genel hatları ile baktığımızda kendine has bir düzeni olması bakımından belli bir noktada başlayıp biterken; kültürden önce oluşmuş olmasından dolayı doğruların ve yanlışların ötesinde olup; ne sadece aklın ne de sadece duyusallığın alanında olmadığı ama akıl ve duyusallıkla birlikte bir bütün olarak karşımıza çıktığı görülmektedir. Bunlara ek olarak oyun esnasında gerçeğin dışında bulunduğu ve oyun oynandığının bilincinde bulunduğu önemli vurgulanarak oyunun çıkarıcı olmadığı, niçinsiz olduğu ve gönüllü bir eylem olmasından dolayı oyunun ısmarlama ya da zorlama içermediği ifade edilmiştir. Oyunun bu özelliklerinin belki de onun en önemli niteliği olarak görebileceğimiz özgürlü-

ğü açığa çıkarttığı da elde edilen sonuçlar arasındadır.

Felsefenin merkezde olduğu, soru ve kavramların eylemlere dökülerek, düşünsel sürecin deney aracılığıyla yürütülüp etik bilincin geliştirilmeye çalışıldığı performatif felsefe ise devingenliği, değişimi ve eylemi kavramsal zeminine oturtmuştur. Doğruların ve yanlışların ötesinde bir yönelime sahip olan performatif felsefede akıl ve duyusallığın birlikteliği oldukça önemli gözükmektedir. Ayrıca bedene de önem veren performatif felsefenin, onu aklın hakimiyetinde yok saymaktan aksine bilginin akışını sağladığı için bedeni ve bedenini eylemselliğini en az akıl kadar ön plana çıkartarak geleneksel felsefe anlayışlarının sınırlarını aşındıran ve tam da bu sebeple özgürlüğe imkân sağlayan yeni bir çalışma alanı olduğu sonucuna varılmıştır.

Performatif felsefe ile oyunun kesiştiği noktalar, felsefi düşünceye yeni ve heyecan verici bir bakış açısı getirmekle birlikte, varoluşumuza dair temel sorulara yeni ve özgün bakış açıları sunmaktadır. Bu bakış açısıyla durağan yaklaşımların aksine, devingenlik, değişim, özgürlük, yaratıcılık ve dönüşüm ön plana çıkartılır. Bu da bireysel ve toplumsal yaşamın her alanında yeni ve ufuk açıcı bakış açılarına yol açabilir; bizi biraradalık içinde, anlamlı ve özgür bir yaşam sürmeye teşvik edebilir. Bu sebeple performatif felsefe etik, siyaset, eğitim ve sanat gibi farklı alanlarda yeni bakış açıları, uygulamalar ve tartışmalar için yeni bir çalışma alanı sunmaktadır.

Oldukça yeni bir çalışma alanı olması sebebiyle de performatif felsefenin oyun kavramı ile ilişkisinde literatürde herhangi bir çalışma yoktur.

56 Brian Schultis, "Life, Movement, and Thought", 332.

Bu sebeple bu konuyla ilgili literatüre yapılan ilk katkıyı okuduğunuz bu metin, bu alanın keşfedilmeye ve geliştirilmeye açık bir konu olduğuna dikkat çekerek ilgili okurlara gelecekte bu konunun çeşitlenerek araştırma konusu yapılması bakımından da açık bir davet özelliği sergilemektedir.

Kaynakça

And, Metin. *Oyun ve Bügü: Türk Kültüründe Oyun Kavramı*, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2003.

Bergson, Henri. *Yaratıcı Tekâmül*. Çeviren: M. Şekip Tunç. İstanbul: Dergâh Yayınları, 2017.

Bernard Stiegler, *Acting Out*. Çeviren: David Barison, Daniel Ross ve Patrick Crogan. Stanford: Stanford University Press, 2009.

Corby, James. "Failing to Think: The Promise of Performance Philosophy", *Performance Philosophy* 4/2, (2019): 576-590. <https://doi.org/10.21476/PP.2019.42239>.

Coşkun Onan Berna ve İpek Gökçe, "Günümüz Sanat Eserlerinde Apollon ve Dionysos Karşıtlığı: Sanatsal Organizasyon İlkeleri Temelinde Okumalar", *Turkish Studies-Language & Literature* 16/3 (2021): 1543- 1558.

Çolakoğlu, Hilal. "Schiller'de Oyun ve Sanat Bağlamında Özgürlük Kavramı". *Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi*, 34 (2015): 82-89.

Deleuze, Gilles. *Nietzsche*. Çeviren: İlke Karadağ, İstanbul: Alfa Yayınları, 2021.

Dursun, Yücel. *Oyunun Ontolojisi*, Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2019.

Girgin, Dicle. "Nietzsche'nin Bengi Dönüş Düşüncesi". Yüksek Lisans Tezi, Aydın Üniversitesi, 2021.

Han, Byung-Chul. *Eğlencenin İyisi: Batı Sanatında Ciddi/Eğlence İkiliği*, İstanbul: Metis Yayınları, 2023.

Herakleitos. *Fragmanlar*, Çeviren: Cengiz Çakmak, İstanbul: Alfa Yayınları, 2014.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Çeviren: Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2023.

Kartal, Ümit. "Henri Bergson Metafiziğinde Gerçekliğin Bütüncül Bilgisi: Sezgi, Benlik ve Sağgörü". Yüksek Lisans Tezi, Ankara Üniversitesi, 2019.

Kaya, Fatma. "Henri Bergson'un Zaman Anlayışı". Yüksek Lisans Tezi, Mersin Üniversitesi, 2022.

Kurtoğlu Taşdelen Demet. "Bergson's Conception of Time: Its Effects on a Possible Philosophy of Life". Doktora Tezi, Middle East Technical University, 2003.

Kurtoğlu Taşdelen, Demet. *Kendini Varedebilme Etiği*. İstanbul: İletişim Yayıncılık, 2022.

Kurtoğlu Taşdelen, Demet. "Performatif Felsefede Kuramsal Zemin Arayışı: Edime Yönelik Felsefe Soruları ve François La ruelle'in Standart-Olmayan Felsefesi", *FLSF Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi*, 30 (2020): 359-375.

Manav, Faruk. "E. Schiller'in Sanat Felsefesinde Oyun, Özgürlük ve Güzellik İlişkisi." *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 29 (2022): 235-245.

Nietzsche, Friedrich. *Böyle Söyledi Zerdüş*. Çeviren: Mustafa Tüzel, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2013.

Nietzsche, Friedrich. *Yunan Tragedyası Üzerine İki Konferans*. Çeviren: Mahmu-
re Kahraman, İstanbul: Say Yayınları, 2011.

Nietzsche, Friedrich. *Yunanlıların Tra-
jik Çağında Felsefe*, Çeviren: Nus-
ret Hızır, İstanbul: Elif Yayınları, 1963.

Schiller, Friedrich. *İnsanın Este-
tik Eğitimi Üzerine*. Çeviren: Gür-
sel Aytaç, Ankara: Fol Kitap, 2020.

Schultis, Brian. "Life, Movement, and Thou-
ght: Directions for Performance Philosoph-
y and Practice As Research", *Performance
Philosophy* 4/2, (2019): 332-44. [https://doi.
org/10.21476/PP.2019.42231](https://doi.org/10.21476/PP.2019.42231).