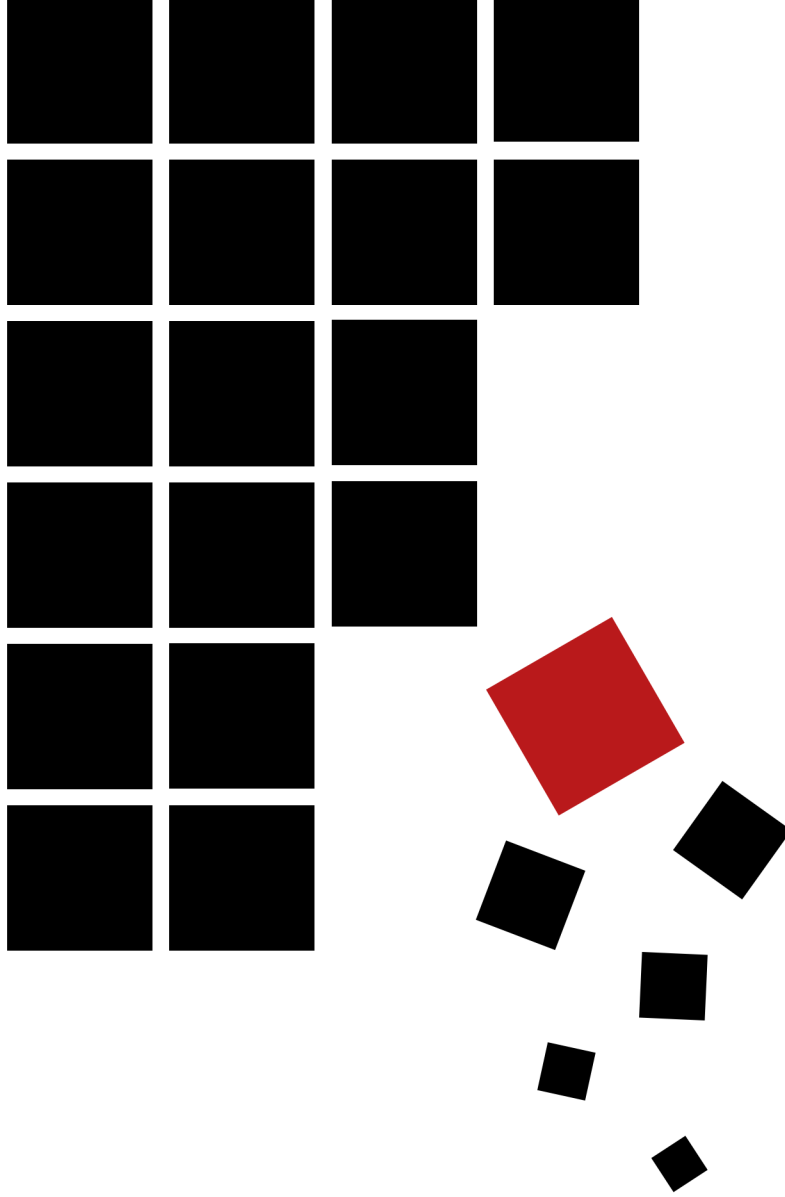


noktasız

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 sahnedeki 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 ve Gerçeklik

Hakan ÖRNEK

Bir problemin türeyişsel biçimi onun sonucu niteliğinde olduğu düşünülen çözümü noktasında belirleyici etkisi vardır. Klasik sorgulama tarzı problemin türeyiş kaynağını aşkın ve belki de sorgulanması gereksiz bir noktada gördüğünden dolayı klasik sorgulama sürecinde çözüm bu tutuma bağlı olarak şekillenir: problem zaten vardır, geriye kalan şey çözüm bulmaktır. Bu minvalde çözümün gelişim tarzı belli bir seçicilik ve gereksinim etrafında döner. Bir çözüm tarzı seçilir ve sonradan ortaya çıkan bu çözüm tarzı probleme uygulanır. Ancak problemin türeyiş anıyla çözüm tarzının kesiştiği zamanlar da mevcuttur. Bu durumlarda problem bağıl bir şekilde, yani başka bir kavram veya konuya bağlı olarak ortaya çıkar. Problemin çözüm paradigması bu tür soruşturmalarda daha ilk elden kendini zorunlu olarak gösterir. Problem ve çözüm tarzının eşzamanlı gittiği durumlarda çözüm tarzı halihazırda var olduğundan dolayı problemin çözümsel süreci de işlenmeye başlanmıştır. Bir probleme yaklaşım tarzı olan bu problem-çözüm koşutluğunu örneklendirmek için felsefenin problem repertuarının belki de başında gelen gerçeklik sorununa ve onun paralel gelişeceği oyun kavramına başvuracağız.

Öncelikle incelememizin başlı başına bir varsayım etrafında döneceğini belirtmemizde fayda vardır. Söz konusu varsayım ise şudur: gerçeklik bir dizi oyundan ibarettir. Ancak varsayım olarak nitelediğimiz bu iddianın sebepsizce ortaya çıktığını söylemek de yanıltıcı olacaktır. Çünkü söz konusu iddiamızın mevcudiyetini gerektirendiren en temel neden gerçeğin kendisinin muğlak olmasıdır. Hakkında pek çok şey söylenip sayısız kuramın hedefi olmuş olan gerçeklik fenomeni hiçbir şekilde bütünlüklü bir tanıma sığmıyor. Bu nedenle gerçekliğin 'gerçek olması' noktasındaki sınırlı anlamıyla çelişen ve gerçek-olmayan, olumsal niteliklerini taşıyan oyun kavramı olgusal yaşamın muhtemel bir çerçevesini sağlayabilir. Gerçekliğin tanımında karşılaşılan muğlaklık olgusal yaşamın 'gerçekliği' noktasında bir probleme yol açıyor. Tanımın ontolojik değeri olduğundan dolayı gerçekliğin bir tanımının olmaması veya olmasındaki zorluk bizi doğrudan olgusal yaşamı gerçekliğin karşısında duran oyun ile niteleme yoluna götürüyor. Gerçeklik ve oyun arasındaki ilk elden karşıtlık gerçekliğin olmaması halinde olgusal yaşamı oyun olarak tanımlama imkanı sağlıyor.

Bu inceleme doğrultusunda oyun kavramının fonksiyonel bir görevi vardır. Oyun kavramından çekip çıkarttığımız gerçeklik sorunu çözüm perspektifini oyunun anlam çerçevesi içerisinde buluyor. Oyun kavramının işlevi çözümsel niteliktedir. Bu kavrama başvurarak gerçeklik sorununa çözüm ufku yakalayabiliyoruz. Çözüm paradigması oyun olan bir incelemeyle gerçeklik sorununa yaklaştığımızda iki çözüm seçeneği duruyor önümüzde: gerçeklik 'gerçek'tir veya oyundur. Bu iki seçeneğin doğuşu ise oyunun gerçeklikle kurduğu dışlayıcı zıtlık nedeniyledir. Oyunun stratejik hamlesi gerçekliğin muğlak anlamını yakalamasıdır. Gerçekliğin tanımsal zeminindeki belirsizliği gören oyun kavramı gerçeklik üzerinde söz sahibi

olma imkanı yakalıyor.

Göz ardı edilemez bir gerekçeye dayanarak incelememizi oyunun gerçekliğin ta kendisi olduğu yönünde bir varsayım üzerinden yürüttüğümüzü ifade etmiştik. Yerleşik fikirlerin deneysel alternatiflerini hedefleyen varsayım fenomeni bu işlevini sürdürmek için, gerçeklik-oyun dikotomisi konusunda, bizi gerçekliğin 'gerçek' olduğu fikrinden men edecektir. Düşünce alternatifi geliştirmek adına varsayımına başvuruyorsak haliyle klasik düşünmenin tüm fikirlerini terk etmemiz gerekecektir. Klasik düşünme gerçekliğin gerçek olarak gerçeğin ta kendisi olduğuna dair sarsılmaz bir inanca sahiptir. Onda eksik olan tek şey gerçekliğin kavramsal imgesidir. Ancak biz gerçekliğin tam zıddı olan oyun kavramına gerçek olabilme ihtimali verdiğimizde klasik düşünmenin gerçekliğin zaten gerçek olduğu yönündeki sarsılmaz fikrini sarsarak ondan uzaklaşmış olduk. Gerçekliğin gerçek olduğu yönündeki kadim seçeneği geride bıraktığımızda payımıza düşen yegane ve belki de son seçenek gerçeğin oyun olduğu alternatifidir. Oyun gerçeğin ta kendisidir.

Mevcut iddiamız, dikkat edildiğinde, bir varsayım olmaktan çok bir kesinlik formu taşıyor aslında. Bu nedenle iddiamızın formundaki kesinlik derecesini düşürmemiz istenebilir gibi görünüyor. Ancak bu isteği gerisin geri reddetmemiz için oldukça makul bir nedenimiz var: oyun kavramını bir kez merkeze koyduğumuzda tüm taşlar yerinden oynar. Artık her şey oyunun kurallarına göre işler, yani kural-dışı bir sözde kurallar devrededir. Oyunun ontolojik ilke olması hiçbir sınır tanımaz çünkü gerçeklik kesin anlamda dışlanır. Gerçeklik artık oyun ise ve gerçeklik gerçek olma konumundan alışıya edilmiş ise o halde oyun kesin olarak gerçek olmalıdır. Oyunun gerçek olmasına ihtimal veremeyiz ancak onu tam olarak ve bütünüyle gerçek kılmak durumundayız.

Oyunun birden bire tüm varsayım ve ihti-

malleri dışlayarak gerçeğin ta kendisi olma durumuna oyunun kurnazlığı diyebiliriz. Yerleşik fikir olan gerçekliğin gerçek olması fenomenine oyun kavramından hareketle varsayımsal bir alternatif geliştirmek istedik. Ancak sonunda tam bir katiyetle oyunun tüm gerçeği ele geçirdiğine şahit olduk. Gerçeklik rasyonel bir süreklilikle hareket eder. Buna karşın oyun ise irrasyonel bir esneklikle hareket eder. Kendi karşıtı olan gerçekliği dışlamasını o zaman oyunun en beklendik gelişimi olarak görmeliyiz. Oyun kavramının yerinden ettiği ilk gerçeklik kalıntısı kesinliktir. Rasyonel kesinlik yerine irrasyonel esneklik ortaya çıkar.

Gerçek kavramı hakim iken 'neden' diye sorarız. Ancak bu soru, oyun merkeze alınınca, 'işlev görüyor mu' şeklinde dönüşür. Bir şey gerçek olarak nedensel kökene sahip olmak zorunda değildir. Eğer bir şey işlev görüyorsa onun mevcudiyeti meşrudur. Oyunun da yasaları vardır fakat bu yasalar nedensel değildir veya sözde nedenseldirler. Bir oyunun yasası kadiri mutlak evrenselliğe sahip değildir. Oyundaki yasadan beklenen tek şey onun bir bütünlük içerisinde işlev görmesidir. Bir yasa bir oyunda işlev görüp bir başkasında görmüyorsa bu yasayı geçersiz kılmaz. Oyun bir çeşitlilikle tanımlanır ve bu çeşitlilikteki her bir bütünlük özerk bir yasayla işler.

Oyunun getirdiği ilk ilke irrasyonel esneklik ise ikincisi de yerel özerkliliktir. Gerçeği ilkesi olan oyun ayrık olup birbirinden farklı kurallarla işleyen çokluklar yaratır. Her bütünlük kendi özerk yasalarıyla tanımlanırken bu yasalar yine nedensizce ve işleve bağlı olarak yinelenirler. Bu bize Leibniz'in monadoloji öğretisini hatırlatabilir. Ancak Leibniz'de monadlar, onları bağlayan bir öntasarıyla bütünleşirken oyun dünyasında her bütünlük kesin anlamda kopuk ve özerktir.

Gerçeğin ilkesi haline getirdiğimiz ve onu irrasyonel esneklik ve yerel özerklik nitelikleriyle kuran oyunsal gerçeğin politik ve kültürel alan-

larda pozitif sonuçları da olacaktır. Oyun öncelikle yerel özerklik niteliğinden hareketle Batı kültürünün çok kanallar yoluyla küçük ölçekli kültürleri yok etmesini önleyecektir. Oyun ilkesi Batı kültürünü diğer tüm kültürlerle eşdeğer bütünlükte tutar. Her kültür kendi içinde işleyen bir bütünlüktür. Oyun ilkesinin irrasyonel esnekliği de kültürlerin olumsal varlığına işaret ederek onlar arasındaki hiyerarşiyi bir kez daha yıkar. Oyunsal gerçeğin politik alanda uyandırdığı etki ise azınlıkların politik tutumlarının önemini diğer çoğunlukla aynı dereceye gelmesidir. Siyasal azınlığın tutumları ve dili bu sayede politik arena da yer bulur. O halde oyunun gerçeğin ontolojik nüvesi olması halinde hem gerçek rasyonel nedensellikten boşanır hem de kültür ve politik alanlardaki azınlıklar konuşma hakkı bulurlar.