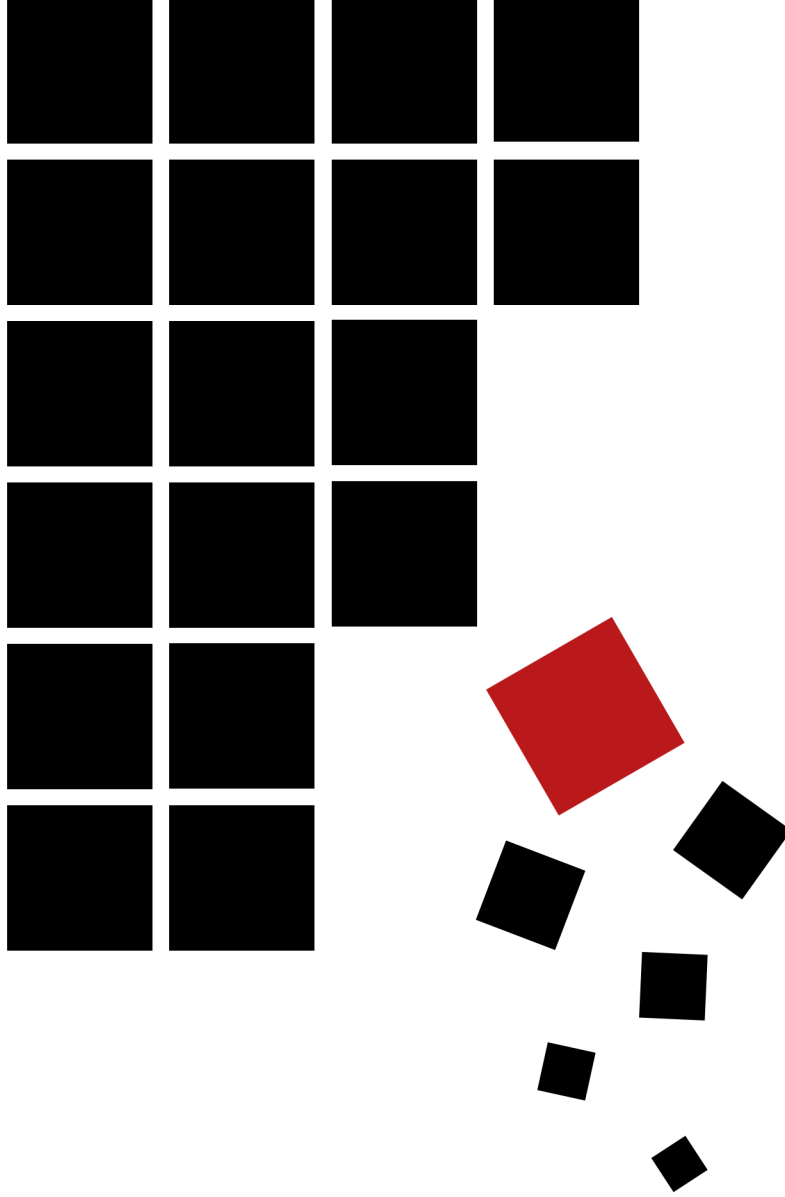


noktasız

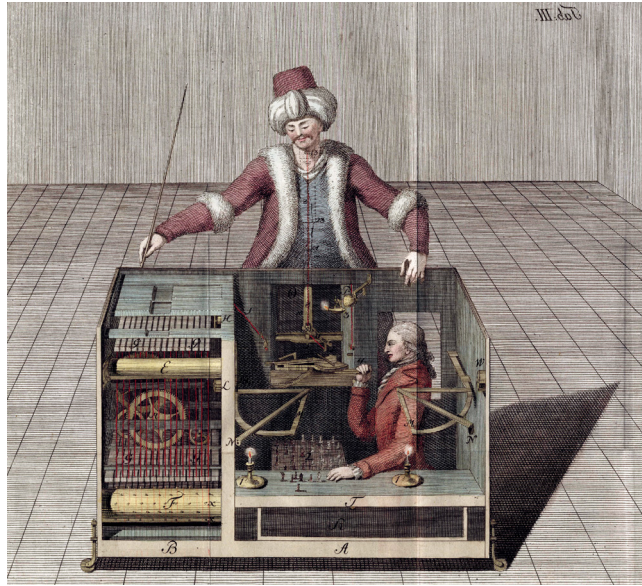
e-ISSN: 2757-7430

düşünce dergisi

sayı 13
bahar 2024



oyun



Joseph Friedrich Freiherr zu Racknitz,
*Über den Schachspieler des Herrn von Kempelen
und dessen Nachbildung, 1789.*

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

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 ütopyalarına 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 Metafizikinin 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.

Interstellar: Sinema ve Felsefe Üzerine Başyapıt

Derviş BAŞTÜRK

Christopher Nolan'ın 2014 yapımı "Interstellar" (Yıldızlararası) filmi, bilim kurgu türünde izleyicilere eşsiz bir deneyim sunan, hem görsel hem de duygusal açıdan etkileyici bir yapıttır. Filmin senaryosu Jonathan Nolan ve Christopher Nolan tarafından yazılmış olup, başrollerde Matthew McConaughey, Anne Hathaway, Jessica Chastain, Michael Caine ve Matt Damon gibi ünlü isimler yer almaktadır. Filmin müzikleri ise Hans Zimmer tarafından bestelenmiştir ve bu müzikler filmin atmosferine büyük katkı sağlamaktadır.

Hikaye ve Temalar

Interstellar, yakın bir gelecekte geçen ve dünya üzerindeki yaşamın ciddi tehditler altında olduğu bir hikayeyi konu alır. İnsanlık, kaynakların tükenmesi ve ekolojik felaketler nedeniyle

hayatta kalma mücadelesi vermektedir. Filmin ana karakteri Cooper (Matthew McConaughey), eski bir NASA pilotudur ve iki çocuğuyla birlikte çiftçilik yaparak geçinmeye çalışmaktadır. Ancak, dünya üzerindeki yaşamın sürdürülebilir olmadığını fark eden bilim insanları, insanlığın kurtuluşunu başka gezegenlerde aramaya karar verirler.

Cooper, NASA'nın gizli bir misyonuna katılmak üzere seçilir. Bu misyon, uzayda yaşanabilir yeni gezegenler bulmayı hedeflemektedir. Cooper, ekibiyle birlikte bir solucan deliğinden geçerek, başka galaksilere yolculuk eder. Bu noktada film, bilimsel teorileri ve kavramları etkileyici bir şekilde kullanarak izleyiciyi büyüler. Zaman genişlemesi, yerçekimi ve kara delikler gibi karmaşık konular, hem bilimsel doğruluğa sadık kalarak hem de dramatik bir anlatımla işlenir.

Filmin temaları arasında insanlığın hayatta kalma mücadelesi, sevgi ve fedakarlık gibi evrensel konular yer alır. Cooper'ın kızı Murph'e (Jessica Chastain) duyduğu sevgi, hikayenin merkezinde yer alır ve bu sevgi, zaman ve uzay engellerine rağmen varlığını sürdüren güçlü bir bağ olarak işlenir. Film, insan ruhunun dayanıklılığını ve umudun önemini vurgularken, bilimsel keşiflerin ve insanlığın sınırlarını zorlamanın önemine de dikkat çeker.

Görsel ve İşitsel Unsurlar

Interstellar, görsel açıdan büyüleyici bir yapımdır. Christopher Nolan, filmde CGI kullanımını minimumda tutarak, gerçekçi ve etkileyici sahneler yaratmayı başarmıştır. Özellikle uzay sahneleri, geniş açılı çekimlerle izleyiciyi adeta uzay boşluğundaymış gibi hissettiriyor. Görsel efektler, bilimsel doğruluğa sadık kalınarak tasarlandığı için, izleyicinin inandırıcılığı yüksek bir deneyim yaşamasını sağlıyor. Özellikle Gargantua adlı kara deliğin tasviri, filmin en etkileyici görsel unsurlarından biridir. Bu kara delik, Kip Thorne'un

danışmanlığıyla oluşturulmuş ve bilimsel açıdan oldukça gerçekçi bir şekilde tasvir edilmiştir.

Hans Zimmer'in müzikleri ise filmin duygusal derinliğini artıran en önemli unsurlardan biri. Zimmer, bu film için alışılmadık dışında bir yöntemle, org müziği ağırlıklı bir soundtrack oluşturmuş. Bu müzikler, filmin atmosferini mükemmel bir şekilde tamamlıyor ve izleyiciyi adeta büyülüyor. Özellikle "No Time for Caution" adlı parça, filmin en gerilimli anlarında çalarak, izleyicinin nefesini kesen sahneleri daha da etkileyici hale getiriyor.

Oyunculuk Performansları

Matthew McConaughey, Cooper rolünde muazzam bir performans sergiliyor. Cooper'ın duygusal yolculuğunu, içsel çatışmalarını ve fedakarlıklarını derinlemesine hissettiriyor. McConaughey'in performansı, izleyiciyi karakterin duygusal dünyasına çekiyor ve onunla empati kurmalarını sağlıyor. Anne Hathaway, Dr. Amelia Brand rolünde başarılı bir performans ortaya koyarak, ekibin diğer üyeleriyle olan etkileşimlerinde doğal ve inandırıcı bir oyunculuk sergiliyor. Hathaway'in canlandırdığı Brand, bilimsel açıdan yetkin ve duygusal olarak güçlü bir karakter olarak dikkat çekiyor.

Jessica Chastain ve Mackenzie Foy, Cooper'ın kızı Murph'ün farklı yaşlarını canlandırarak, filmin duygusal yükünü taşıyan karakterler olarak öne çıkıyorlar. Chastain, yetişkin Murph'ü canlandırırken, babasına olan öfkesi ve sevgisi arasındaki içsel çatışmayı mükemmel bir şekilde yansıtıyor. Michael Caine, Profesör Brand rolünde bilge ve kararlı bir bilim insanını canlandırarak, filme önemli bir derinlik katıyor. Matt Damon ise sürpriz bir rolde, Dr. Mann karakteriyle izleyiciyi şaşırtarak, hikayeye beklenmedik bir gerilim ekliyor.

Bilim ve Felsefe

Interstellar, sadece bir bilim kurgu filmi olmanın ötesinde, bilimsel teoriler ve felsefi sorularla da derinleşiyor. Filmde, Kip Thorne gibi ünlü bir fizikçinin danışmanlık yapmış olması, bilimsel doğruluğun korunmasına büyük katkı sağlamış. Zaman genişlemesi, kara delikler ve solucan delikleri gibi konular, izleyiciye hem öğretici hem de düşündürücü bir şekilde sunuluyor. Film, bu konuları ele alırken izleyiciyi karmaşık teorilerle boğmaktan kaçınıyor ve anlatımını anlaşılır kılıyor.

Film, aynı zamanda insanlığın doğası, sevgi, fedakarlık ve umut gibi evrensel temaları da ele alıyor. İnsanlığın hayatta kalma mücadelesi, sadece fiziksel değil, aynı zamanda duygusal ve ahlaki bir mücadele olarak da işleniyor. Cooper'ın çocuklarına duyduğu sevgi, filmin merkezindeki en güçlü temalardan biri olarak öne çıkıyor. Bu sevgi, zaman ve uzay engellerine rağmen varlığını sürdürüyor ve nihayetinde insanlığın kurtuluşunun anahtarı oluyor. Filmin sonunda, sevginin evrensel bir kuvvet olduğu ve zaman ile mekandan bağımsız olarak varlığını sürdürebileceği mesajı veriliyor. Interstellar, bilim kurgu türünde çığır açan, görsel ve duygusal açıdan zengin bir film olarak öne çıkıyor. Christopher Nolan'ın ustalıklı yönettiği, güçlü oyunculuk performanslarıyla ve Hans Zimmer'in unutulmaz müzikleriyle birleşen bu film, izleyicilere hem düşündürücü hem de etkileyici bir deneyim sunuyor. Bilimsel doğruluğu ve felsefi derinliği ile "Interstellar", sadece bir film değil, aynı zamanda insanlığın sınırlarını zorlayan bir başyapıt olarak hafızalarda yer ediyor.

Interstellar, izleyicilere sadece bir hikaye anlatmakla kalmıyor, aynı zamanda onları evrenin ve insan doğasının derinliklerinde bir yolculuğa çıkarıyor. Bu yolculuk, izleyicilere hem bilimin hem de insan ruhunun gücünü hatırlatıyor ve onları evrenin bilinmeyenlerine doğru yeni sorular

sormaya teşvik ediyor. Sonuç olarak, Interstellar, uzun süre hafızalarda kalacak ve tekrar tekrar izlenmeyi hak eden bir başyapıt olarak sinema tarihine adını yazdırıyor.

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 akıllı zirvede tuttıkları bir kültür olsalar da akıllı 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 alıkoymaktadır.”¹⁴ Bu yüzden akıl kavramı, yani eğer böyle bir kavram bulunabilecekse, gerçek bir durumdan çıkarılmayacağı 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 Dionysoscucu 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 yansımasıyla 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: çarpmışa 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 alışılmış 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 Dionysoscü 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).

Video Oyunları ve Roman

Eric HAYOT

Çeviri: Furkan SATI

Hayot, Eric. "Video Games & the Novel", *Daedalus* 150.1 (Kış 2021): 178-187, ©2021 by the American Academy of Arts & Sciences, published by the MIT Press.

Son altmış yıl içinde, video oyun endüstrisi kelimenin tam anlamıyla bir hiçken, film veya televizyon endüstrilerinden daha büyük bir dev haline geldi. Kültürel üretimin şeklindeki bu çarpıcı değişim, kısmen video oyunlarının kültürel açıdan romanlardan çok daha az önemli görünmesi nedeniyle, genel olarak kültür çalışmaları üzerinde fazla bir etki yaratamamıştır. Hiç kimse Büyük Amerikan Video Oyununu hayal bile etmemiştir. Ancak video oyunlarının romanlarla düşündüğünüzden daha fazla ortak noktası vardır ve aynı şekilde tam tersi de doğrudur. Günümüz dünyasını tanımlayan neoliberal bireycilik ve meşru canilik kombinasyonunu anlamaya çalışan herkesin bunlara biraz dikkat etmesi iyi olacaktır.

Video oyunlarının bilimsel olarak incelenmesi 1990'ların sonlarına, alanın ilk büyük dergisi olan *Game Studies* dergisindeki çalışmalara dayanır. Belki de her akademik çaba için tipik olacak şekilde bu alan, kendisini video oyunlarının diğer kültür türlerinden radikal biçimde farklı olması iddiaları üzerinden meşrulaştırmıştır.

Romanların ve filmlerin aksine, oyunlar pasif ve doğrusal değil, etkileşimlidir; entelektüel veya duygusal değil, kinestetik zevklere (zıplama, koşma, yanıp sönen ışıklar) yönetlidir. Oyunlar aktiviteleri taklit etmekle değil, simüle etmekle ilgilidir. Aslında, oyunlar romanlardan, filmlerden ya da tiyatro oyunlarından o kadar farklıdır ki, onları basitçe

bu uzun estetik tarihin içine yerleştirmeye çalışan biri, yeni bir mecrayı “sömürgeleştirmeye”, heyecan verici ve benzersiz bir kültürel formu tüm yenilik ve amacından arındırmaya çalışmaktadır.

Video oyunlarının benzersizliğine ilişkin argüman, belirli oyun türleri için en iyi şekilde şu hususlar vurgulandığında işe yaramaktadır: Super Mario Bros veya Tetris gibi oyunlar, ilk oyun akademisyenlerinin türün ayırt edici özelliklerinden olarak tanımladığı, kinestetik ve etkileşimli yapıları tam olarak vurgulamıştır. Bunu yaparak yine oldukça popüler olan, macera veya hikâye içeren oyun türlerini önemsizleştirmişlerdir. Ve gerçekten de Super Mario gibi daha uzun bir kinestetik ve antagonistik oyun geleneğinden çok açık bir şekilde yararlanan oyunlar düşünüldüğünde (bir iskambil oyununda ya da kuyruğu eşeğe iğneleme oyununda) oyun meraklıları haklıydı. Video oyunları filmler ve romanlar gibi değildir, kısmen hikâye dünyalarını olduğu gibi aktarmadıklarından ama daha çok kullanıcılarını hikâye dünyasını eylemle şekillendirmeye yönlendirdiklerindedir.

Yalnızca mevcut roman teorilerine dayanarak oyunları anlamak, önemli bir kategori hatası yapmak olacaktır ve yine de pek çok video oyunu hikâye içerir, öyle ki hikâye anlatımının nasıl işlediğine dair herhangi bir fikir sahibi olmadan oyunların kültürel olarak ne yaptığını veya ne olduğunu düşünmeye çalışmak oldukça tuhaf bir şey olacaktır. Sonuçta oyunlar, kültürel ortamdan, daha önce gelen hiçbir şeyle ilgisi olmayan bir dizi teknolojik ve sosyal koşuldan kendine özgü bir şekilde ortaya çıkmamışlardır. Ne de olsa ilk video oyunlarını yapan insanlar, tamamen romanın varlığıyla şekillenmiş bir kültürel ortamda, hatta romanın baskın bir kültürel form olduğu bir dünyada yetişmişlerdir. Ve televizyon, film ve tiyatro dolu bir dünyada büyümüşlerdir; öyle bir dünya ki, 1960’ların Amerika Birleşik Devletleri’nde pratikte hayatta olan herkesin en azından bir film izledi-

ğini, bir tiyatro seyrettiğini ya da en azından bir roman okumuş olduğunu dürüstçe söyleyebiliriz. Daha geniş bir düzeyde, oyunlar da dahil olmak üzere tüm hikâye anlatma medyası, insan kültürünün başlangıcına kadar uzanan bir dizi kinaye, kültürel benzerlik; üretim, dağıtım ve tüketim biçiminden ödünç alır. Video oyunlarını romandan tamamen ayırmak (hatta oyunların bir anlatı aracı olduğunu inkar etmek), bir derece farkını bir tür farkına dönüştürmektir. Video oyunu türünün en ayırt edici biçimsel özelliği olabilecek kullanıcı etkileşimi söz konusu olduğunda bile, örtüştükleri alanları daha geniş düşünmenin, bizlere kültür eserinin daha az parçalanmış bir resmini vereceği fark etmemiz iyi olur. Örneğin, interaktif kurgu ve şiirin tarihsel olarak ilk video oyunları ile neredeyse aynı zamanda ortaya çıktığını düşünün. Spacemar! (1961-1962), Asteroids’in erken bir öncüsünün, Raymond Queneau’un Cent mille milliards de poèmes ile aynı yılda çıktığını hayal edin ki; Kendisi okuyucuları, şiirin on dört dizesinin her biri için on seçeneği karıştırıp eşleştirerek bir trilyon soneden birini oluşturmaya davet ediyordu. İki yıl sonra Julio Cortázar’ın Hopscotch’in okurları romanı baştan sona okumak yerine sayfalar arasında gezinmeye davet ediyordu. Ve 1969’da B. S. Johnson’ın The Unfortunates adlı kitabı bir kutu içinde ciltlenmiş bölümlerden oluşan bir paket olarak yayımlandı. Bunların ortadaki yirmi beşi istediğiniz sırayla okuyabiliyordunuz. Aynı yıl Ralph Baer, Pong’u Brown Box adlı video oyun konsolunun ilk versiyonuna programladı. Estetik etkileşim, denebilir ki, 1960’lar ve 1970’lerde genel olarak herkesin aklındaydı. Oyunlar ve roman arasındaki ilişki hakkında söylenecek bir şey varsa, bunun her iki türün de bir dizi ortak güce tepki verdiği ve bu güçler tarafından şekillendirildiği daha geniş bir kültürel bağlamda yer alması gerekecektir.

Ve bu sadece 1960’lar için değil, etkileşim ve hikâye anlatımı arasındaki ilişkinin daha geniş

bir anlamı için de geçerlidir. Sahnede bağırmanın sadece kabul edilmekle kalmayıp teşvik edildiği halk hikayelerini veya popüler tiyatroyu -Punch ve Judy- gibi gösterileri- düşünün ya da Shakespeare tarzı iğnelemeler ya da son kertede, öykü dünyası ile dinleyici arasındaki çizginin zaman zaman gerçekten de bulanıklaştığı pek çok lirik şiirin ima edilen muhatabını düşünün. Etkileşim, mikroişlemcinin gelişinden önce, bin yıl olmasa da yüz yıllar boyunca bir hikâye moduydu. Video oyunları etkileşimle ilgili her ne yapıyorsa, gerçek ve temsil edilen etkileşimlerin, uzun tarihinden doğan bir bağlamda, hareket etme ya da etkileşim kurma kapasitesinin (ya da bunu yapamamanın) aslında en popülerlerinden en üst düzeyine kadar tüm estetik üretimin ana kaygısını oluşturduğu bir dünyada yapıyor.

Bu şu anlama geliyor, video oyunlarına romanı dahil etmeyen ya da onları kendisinden önceki geniş hikâye anlatımı ve oyun tarihi tarafından dokunulmamış radikal olarak yeni bir kültür biçimi olarak ele alan herhangi bir anlayışın zorunlu olarak eksik kalmak durumundadır. Ancak bunun tersi de doğrudur, çünkü hem oyunlar hem de romanlar; 1) Hakkında yazdığım daha geniş kültürel bağlama katılmaktadır, ama aynı zamanda 2) Roman, günümüzde tıpkı televizyon ve sinema tarihi tarafından şekillendirildiği gibi, tartışmasız bir şekilde video oyunlarının kültürel varlığı tarafından şekillendirilmektedir. Sinemasal bakışın kurguya aktarılması hakkında rahatça konuşabiliriz; bazı romanların film olmak için nasıl yazıldığını yeterince açık bir şekilde görebiliriz. Peki aynı şeyi video oyunları için de görebilir miyiz ya da söyleyebilir miyiz?

Şüphesiz, Evet! Video oyunlarının ilk günlerinde, etki yapıları neredeyse tamamen tek bir yöne gidiyor. Geniş kültürden yeni ortaya çıkan forma doğru bu hareket estetik yeniliğin bir yasadır: örneğin ilk filmler romanları ve

tiyatroları kopyalar ve ilk roman romantizmin yapılarından ve kalıplarından, her araç “kendi” biçimini bulmadan önce bu yasadan yararlanır. Ancak zaman geçtikçe, kültür trafiği her iki yöne de akar.

Örneğin, Will Crowther tarafından 1975-1977 yılları arasında PDP-1 ana bilgisayar için geliştirilen en önemli erken dönem metin tabanlı macera oyunu Colossal Cave Adventure ile ilki 1969 yılında Edward Packard tarafından yazılan Sugarcane Island adlı çocuk kurgusunun “kendi maceranını kendin seç” türünün neredeyse eş zamanlı olarak ortaya çıkışını düşünün. 1976 yılında ilk olarak Adventures of You (Senin Maceraların) adlı bir seri halinde yayınlanan Sugarcane Island, 1979 yılında Bantam Books’un 1979-1998 yılları arasında 250 milyondan fazla satan Choose Your Own Adventure (Kendi Maceranını Kendin Seç) serisinin bir parçası oldu. Bugün, bu tür, yerel Target’ınızda satılan bir masa oyunu olarak bir kez daha iyileştirildi. (Romanda bu tür bir ikinci şahıs anlatımı için üst düzey bir öncül bulmaya hevesliyseniz, Michel Butor’un 1957 tarihli *La modification*’ından başkasına bakmayın). Tom Clancy serisinin başına da benzer bir şey geldi; tek yazarlı bir dizi kitap olarak başlayan seri, filmler, televizyon dizileri, hayalet olarak yazılmış havaalanı romanları ve kırk ya da elli farklı video oyununu içeren bir imparatorluğa dönüştü. Benzer aktarım etkilerini Tolkien’in ve onun fantezi dünyasının çok sayıda yeniden düşünülmesinde ve yeniden yapılmasında, en doğrudan Yüzüklerin Efendis’i’ne dayanan oyunlarda ve filmlerde ve daha genel olarak Tolkien’in icadı olan cüceleri ve elfleri, kılıçları ve ejderhaları alıp yeni hikayelerin temeli haline getiren on binlerce romanda, oyunlarda, filmde ve televizyon programında görüyoruz.

Son yıllarda, *Dungeons & Dragons* (1974) gibi masa üstü rol yapma oyunlarının temel mekaniklerinin kullanıldığı LitRPG olarak bilinen fan-

1 *Lord of the Rings*

tastik kurgu alt türünün yükselişine tanık olduk, bu günlerde neredeyse tamamen video oyunu versiyonları aracılığıyla iyileştirilen roman kurgusuna geri dönüyor ve anlatılarını bu oyun modlarını tanımlayan seviyelerin ve yeteneklerin ölçeklendirilmesi, silahların ve özelliklerin edinilmesi vb. etrafında düzenliyor. Ernest Cline'in Ready Player One (2012) kitabı gibi LitRPG türünün en başarılı örnekleri, New York Times'ın en çok satanlar listesinde zirveye yerleşti ve büyük Hollywood filmlerine dönüştürüldü. Ancak bunların büyük çoğunluğu -binlerce ve binlerce- Amazon'un doğrudan yayıncılık platformları aracılığıyla satılan yalnızca dijital nesnelere varlığını sürdürüyor.

Akademisyenler, birkaç istisna dışında, olağan anlamda edebi değeri şüpheli olan bu geniş yaratıcı çıktıyı görmezden gelmiştir. Ve gerçekten de bugün "romanı" anlamaya çalışan herkes muhtemelen söz konusu asıl metinleri görmezden gelmeyi göze alabilir. Ancak, roman alanının çevrimiçi yayın platformları ve bu platformların sattığı kurgu türleri tarafından nasıl değiştirildiğinin farkına varmamak aptallık olur diye düşünüyorum. Önemli bir şeye işaret ediyor, yani yeni ya da yeni gibi görünen, tıknamaya yapılan vurgu; Başarıları, kültür tüketimine yönelik mevcut iştah hakkında tıkanırcasına okuma, tıkanırcasına izleme, tıkanırcasına oynama, bir bakış açısına göre bir hikâye anlatma evrenine tamamen dalma arzusu, diğer bir bakış açısına göre ise tamamen kapitalist bir estetiğe, bir tür hikâye anlatma alışveriş kolikliğine radikal bir şekilde çılginca ve tüketimci bir düşüştür.

O halde bugün roman neye dönüştüyse, daha genel bir anlatı medyası sistemi içindeki konumu sayesinde dönüşmüştür; bu sistem hem video oyunlarının sağladığı mekanik (etkileşimli) yapılarından hem de video oyunlarının kültürel olarak bu kadar öne çıkmasına yardımcı olduğu hikâye dünyalarından derinden etkilenmiştir. Bu sistemi

anlamak, tek bir etki veya müdahale örneğini kavramaktan ziyade, sistemin kalıplarını ve yapılarını bir bütün olarak görmek ve sistemin kendilerini ondan uzak tutmuş gibi görünen kısımlarının bile -burada özellikle popüler anlatı türlerini ve modlarını reddeden yüksek kültür veya edebi romanı düşünüyorum- yine de çoğu zaman direnmeye yaptırım yaptıkları medya sistemiyle birlikte işlediğini ve yalnızca bu sistem içinde anlam kazandığını kabul etmektir.

Eğer öyleyse, video oyunlarını romanlardan farklı kılan şeyin ne olduğu sorusuyla başlamak yerine, onları benzer kılan şeyin ne olduğunu sormak daha iyi olabilir. Size bazı cevaplar vermiştim: oyunlar, tıpkı romanlar gibi, sadece yirminci yüzyıl ve sonrasında değil, tüm medya ortamlarını karakterize eden bir metinarasılık ve iyileştirme sistemine aittir; oyunlar, tıpkı romanlar gibi, içinden çıktıkları daha uzun bir hikâye anlatımı tarihine aittir, temalar ve anlatı stratejileri zaten el altındadır ve oyunlar, kurmaca da dahil olmak üzere bir dizi başka sanat biçiminde izleyici etkileşiminin olduğu tarihsel bir anda ortaya çıkar. Ve aynı zamanda tabii ki drama estetik faydanın en büyük kaynaklarından biri olarak değerlendirilebilir. Tüm bunlar, video oyunlarından öğrendiklerimizi roman anlayışımıza "uygulamamız" gerektiğini ya da tam tersini değil, her ikisinin de katıldığı daha büyük bir kültürel resmi nasıl aydınlattığını görmek için ikisini birlikte düşünmemiz gerektiğini gösteriyor.

Öncelikle bariz ve çok basit bir şey söylemek gerekirse: yirminci yüzyılda interaktif estetik faaliyetin yükselişi, o döneme özgü her şeyden çok daha uzun bir insani endişe birimine yanıt verir. Bir tema olarak seçim yapmak hem romandan hem de video oyunundan önceye dayanır. İbrahim'in meleği duyması, Antigone'nin Kreon'un huzuruna çıkması, değirmencinin kızı ve Rumpelstiltskin: bu sahnelerin her biri, seçme anının anlatısal

gücüne ve gücün yüzüyle ve kendi iktidarsızlığının olasılığıyla yüzleşen insan yaşamı fikri için taşıdığı büyük öneme tanıklık eder. Video oyunlarının yeni bir kültürel form olarak ortaya çıkışı bu nedenle, son altmış yıl, diğer önemli olaylarından biri şüphesiz var olduğu sürece seçimi temalaştıran roman olan bu daha geniş bağlam içinde bir olay olarak anlaşılmalıdır. (Bize seçmeyi en görkemli ve bireyci biçimiyle gösteren Defoe'nun Crusoe'sunu, Anna Karenina'yı ya da seçmeyi reddeden Melville'in Bartleby'sini düşünün).

O halde geriye kalan, çeşitli kültürel modların -burada roman ve video oyunu- genel seçim temsillerinde kodladıkları özel anlamları düşünmek ve bu kodlamaların bize onları üreten kültürler hakkında ne söylediğini sormaktır. Bu tür bir okumanın ünlü bir örneğinde, Erich Auerbach, Mimesis'te, Arthurian şövalyesi Calogrenant'ın, masalının bir versiyonunda, bir yolculuk sırasında "sağa" bir ormana döndüğüne işaret eder. Ancak Auerbach, Calogrenant'ın gerçekten sağa dönmediğini söyler. "Sağa" dönüyor, o gün o ormanda sağa dönüş olup olmaması, aslında bir orman olup olmaması hiç fark etmiyor. Hikâyede bir seçim gibi görünen şey aslında doğruluğun, adaletin mekanizmasıdır, dönülmesi gereken yerde dönüşler olmasını sağlar. Bu anlamda, Arthur roman-tizmindeki tüm dönüşler, hatta yanlış dönüşler bile "doğru" dönüşlerdir, çünkü onları yönlendiren karar verme süreci, anlatının şimdiki zamanında yapılan bireysel seçimlerden değil, ana karakterlerin -şövalye, canavar- oldukları türden bir insan olmalarından kaynaklanır: Yani, doğru zamanda doğru dönüş yapan ya da başkalarını yanlış (ama aynı zamanda doğru) dönüş yapmaları için kandıran türden bir kişidir.

Bu yeni türün yarattığı farkı kavramaya başlamak için bunu modern romanda gördüğümüz seçim sancılılarıyla karşılaştırabiliriz. Modern roman, okuyucuları için, kahramanlarının

seçimlerini -yine Anna Karenina'yı ya da Woolf'un Clarissa Dalloway'ini düşünün, çiçekleri kendisi almayı seçiyor- yapılmamış da olabilecek kararlar olarak, yapılmış kararlar olarak kavramak demektir kısıtlanmış olsa bile, temelde rasyonel olan bir çerçeve içindedir. Gerçekten de, kısıtlama ve özgürlük arasındaki gerilim -Emma Bovary'yi ya da Anna'yı zina yapan bir kadın yapan, Lucien de Rubempré'yi ahlaksız zaferine yönelten kültürel adetler- modern kurgunun en önemli olay örgülerinden birini oluşturur. Seçim yapma olasılığına yönelik bu seküler, rasyonel yönelim, hem karakterlerin nihai seçimlerinin gerçek alternatiflerinin neden metinde olasılıklar olarak bu kadar canlı kılınması gerektiğini -Crusoe'nun adadaki başarısı, anlatısal bir çıkar meselesi olarak, tamamen çabasında her an başarısız olabileceği fikrine bağlıdır- hem de anlamlı seçim olasılığının çöküşünün modern romanda neden sıklıkla bir delilik (Gilman'ın Sarı Duvar Kağıdı), travma (Faulkner) veya bürokrasi (Kafka) meselesi olarak ortaya çıktığını açıklar.

Daha genel çerçevede, kültürel bir tür olarak video oyunu hakkında oldukça dikkat çekici bir şeyle karşılaşıyoruz; bu şey, çağdaş etkileşim estetiğini şekillendiren daha büyük kültürel güçleri ve ayrıca video oyunu endüstrisinin altmış yıl önce kelimenin tam anlamıyla yokken bugün neden televizyon veya film endüstrilerinden daha büyük bir ekonomik güce dönüştüğünü anlamamıza yardımcı olabilir. O da şudur: Oyun oyuncularını kazana bilmelidir. Kahramanlarının karşılaştığı herhangi bir engel, ilerlemenin önündeki herhangi bir pürüz ister çevre ister kötü adam olsun, oyuncunun çabasıyla aşılabilmelidir. Tüm bu engeller aşılanaya kadar oyun sona ermez. Tür kurgusunda olduğu gibi, hikâyeyi kapatan ve Diegesis'in mutlu sonunu çerçeveyen son engelin nihai olarak aşılmasıdır. Nihayetinde bu, Candy Crush gibi telefon oyunları için olduğu kadar (her zaman oynanacak başka bir seviye olsa bile), yalnızca kişisel bilgisayarlarda

veya oyun konsollarında oynanabilen, anlatı açısından ayrıntılı, milyonlarca dolarlık oyunlar için de geçerlidir.

Bu kazanma sınırlamasının ideolojik sonuçları oyunculara temelde özgürlükçü bir dünya görüşü sunmaktadır. Herkesin tam başarı için aynı şansa ve kesinlikle aynı hesaplama ve diegetik kaynaklara erişime sahip olduğu bir dünyada, herhangi bir başarısızlık yalnızca bireysel bir eksikliğin, “kullanıcı hatasının” sonucu olabilir. Dolayısıyla, video oyun evrenlerinin büyük çoğunluğunun ahlaki sonuçları, oyuncuların gerçek hayatta hiçbir yerde bulunmayan bir kişisel eşitlik versiyonunu ifade etmelerine ve bunlarla oynamalarına olanak tanır. Video oyunları güçsüz insanları temsil etmekte veya bu insanların kendi hataları olmaksızın yapısal veya sosyal şiddetin etkilerine maruz kaldıkları bir dünyayı hayal etmekte çok zorlanıyor. Modern fantastik kurguların çoğunda olduğu gibi, video oyunlarında da güçsüzlük sadece diegetic her şeye kadiriğe dönüşümün bir başlangıcı, zayıflık ise sadece gücün bir başlangıcı olarak var olur.

Mutlu sona yönelik bu tercih, oyunları, en sık yararlandıkları tür kurgularının büyük çoğunluğundan, yani bilim kurgu ve fanteziden biraz farklı kılıyor. Orada, roman kahramanlarının çektiği çileler -burada anlatı işlevlerinden bahsediyorum- esas olarak hikâyenin süresini uzatmak için vardır, çünkü onlar olmadan kelimenin tam anlamıyla anlatacak bir şey olmazdı. (Düşünün: “Bir kasabada bir çocuk doğdu. Sonsuza dek mutlu yaşadı.”) Bununla birlikte, mutsuz sonların genel eksikliğinin, video oyunlarının kültürü temsil etme ve özellikle de zevkleri ve yorumlama biçimleri trajedi, acıma ve travma üzerine sütten kesilmiş olan ve “gerçekçilik” gibi bir şeyin genellikle duygusal zorluk ve yıkımla ilişkilendirildiği bizler için dikkate alma kapasitesi üzerinde ilginç bir fren sağladığını belirtmek isteyebiliriz. Pecola Breed-

love, Hamlet, niteliksiz adam, vb. Video oyunlarının, trajik tarzın mutsuz sonlarına erişmeden tam anlamıyla olgun bir kültürel formasyona -tüm gelişmiş estetik formlarla ilişkilendirdiğimiz tüm duygu ve sonuç yelpazesini temsil etme kapasitesine sahip olma anlamında olgun- dönüşmesi pek mümkün görünmüyor. (Ya da daha minimal olarak, onları ironize etmek: Dickens’ta sık sık olduğu gibi, mutlu sonu, hikâyenin sonluluğunun altını oyan bir kayıp veya endişe duygusuyla lekelemek için).

Başka bir deyişle, kazanma ihtiyacının yarattığı yapısal kısıtlama, video oyunlarının türü ve daha genel olarak popüler kültürü karakterize eden temel komedi yapısından kopmasını zorlaştırmaktadır. Bu da oyunların, romanlar ve filmler gibi, insan hayatının tüm duygusal ve sosyal çeşitliliğini tam olarak temsil etmesini zorlaştırmaktaydı.

Ancak durum değişiyor. Toby Fox’un Undertale (2015) filmi düşünün. Oyun kendisini, oyuncunun yeraltı mekanlarında ilerleyerek çeşitli yaratıklarla karşılaştığı ve teçhizatları için onları öldürdüğü, yenilgisi oyunu sona erdiren ana kötü adamla son bir çatışmaya doğru ilerlediği bir tür olan rol yapma zindan tarayıcısı olarak sunuyor. Türün 1980’lerdeki kökenlerinin bir yankısı olarak Undertale, bu jenerik yapıyı, tamamen sepya tonlarında çekilmiş bir filmin görsel eşdeğeri olan kasıtlı olarak anakronik bir tasarım diliyle sunuyor. Ortaya çıkan nostalji ve oyunun kahramanının küçük bir çocuk olması, türün en büyük geleneksel kısıtlamasına karşı titreşiyor; bu da hikâyede ilerlemenin geleneksel olarak yolunuza çıkan herhangi bir yaratığı öldürmeye bağlı olmasıdır.

Undertale ile ilgili garip olan şey, ortaya çıktığı üzere, oyundaki her bir karşılaşmanın düşmanlarınızı bastırarak veya başka bir şekilde yatıştırarak -ancak öldürmeyerek- kazanılabilsidir. Bu, aslında, bu tür oyunların geleneksel kı-

sıtlamasını bir toplu katliam biçimi olarak ortaya koyuyor ve çocuk katillerine olan çağdaş hayranlığımıza karanlık bir pencere açıyor (La Femme Nikita, The Hunger Games veya Tana French'in In the Woods'unu düşünün). Oyuncular elbette oyunu istedikleri şekilde oynayabilirler, ancak oyunun sonları oyuncunun ne yapmayı seçtiğine bağlı olarak önemli ölçüde farklılık gösterir. Aslında, oyuncunun karşılaştığı herkesi öldürme kararı, oyunun kesinlikle trajik olan tek sonunu üretir; travmatize olmuş ve öfkeli bir rakip tüm evreni yok eder, esasen katliamın hikâyede ilerlemenin tek yolu olduğuna karar verirse ne oyuncu ne de içindeki hiç kimse var olmaya devam etmeye değer değildir.

Oyun dünyasına toplu cinayetin reddedilebileceğini bilmeden giren sıradan oyuncu için öldürmenin henüz toplu cinayet haline gelmediği- oyunun temel ahlaki mantığı ve şaşırtması, oyunun ortasında bir yerde, hiçbir şeyi öldürmeden de bunun mümkün olduğunu görmesi ile olacaktır. Bu noktada, elbette, geri dönmek için artık çok geçtir. O zamana kadar, tüm video oyunu engellerinin doğası gereği, son derece öldürülebilir olan- aslında öldürülmeyi davet ediyor gibi görünen- oyunun yaratıkları, aniden daha fazla yaşam olasılığı ile donatılır ve böylece oyunu tamamen tersine çevirme etkisine sahip bir ahlaki değerlendirme ve meşruiyet alanına girer (gerçekten de bir masal). Oyuncuların bundan sonra ne yapacakları elbette kendilerine bağlıdır: biri oyunu daha pasifist bir şekilde bitirebilir ve daha sonra oyunun "en mutlu" sonunu elde etmek için tüm oyunu bu moda tekrar oynayın (diegesis bunun ikinci bir oyun olduğunu anlayacak ve ilkinin sonuçlarına yanıt verecektir). Ya da omuz silkip öldürmeye devam edebilirsiniz.

Bunun bir benzeri, omuz silme hariç, bir başka yeni oyun olan The Last of Us'ı (2013) karakterize ediyor. Büyük bir stüdyo olan Naughty Dog tarafından yayınlanan The Last of Us, zombi yaratan

bir mantar tarafından harap edilmiş bir gezegende kıyamet sonrası Amerika Birleşik Devletleri'nin hikayesini anlatıyor. Oyunun acıklı yanlarından biri, çağdaş uygarlığımızın harap olmuş yıkıntıları arasında yürümek, binaların yıkılışına ve (nispeten) güvenli, sağlıklı yaşamlarımızı destekleyen siyasi ve yasal kurumların çöküşüne tanık olmak ve bu nedenle, bugün teknolojik modernliğin kaybını karakterize edeceğini düşündüğümüz yamyamlık da dahil olmak üzere insanlık dışı vahşet biçimlerinin geri dönüşüne tanık olmaktır. Bu şekilde oyunun duygusal yapısı, Mad Max veya The Day After gibi filmlerin ve sıradan yaşamın zombileşmiş geleceğini hayal eden herhangi bir sayıda roman, grafik roman veya televizyon şovunun karakterize ettiği daha büyük post apokaliptik hayalin bir parçası haline geliyor.

Oyunun konusu yeterince basit. Baş karakterler, virüse karşı bağışıklığı olan ilk kişi gibi görünen on üç yaşında bir kız olan Ellie ve kızı yirmi yıl önce kıyametin ilk günlerinde öldürülen kırklı yaşlarında öfkeli bir adam olan Joel'dir. Joel, Ellie'ye Boston'dan Salt Lake City'ye kadar eşlik etmeyi isteksizce kabul eder; burada bir doktor ekibi tedavi araştırmasına başlamak için Ellie'yi muayene edecektir. Bu yolculuk boyunca Joel'in katı iç dünyası yavaş yavaş parçalanır ve Ellie'yi bir kızı olarak sevmeye başlar ve ebeveyn, (yedek) çocuk olarak birlikte bir hayat yaşayabileceklerini hayal eder.

Bu artan duygusal yoğunluk daha sonra olacaklara neden olur. İkili Salt Lake City'ye ulaştığında, doktorların bir panzehir ya da aşı üretmelerinin tek yolunun Ellie'nin beynini yok etmek olduğu anlaşılmaktadır. Fedakârlığının insanlığı kurtaracağından emin bir şekilde ameliyathaneye kendi rızasıyla adım atar. Ancak Joel buna dayanmaz ve oyuncunun kontrolünde hastanede koşarak, yol boyunca doktorları ve güvenlik görevlilerini öldürerek baygın haldeki Ellie'ye ulaşır ve onu ameliyat masasından çekip alır. Oyun, Joel'in

sürdüğü bir arabada uyandığında sona erer. Onları ıssız bir yerde kamp alanına götürmüşler. Ellie, ne oldu? diye soruyor. Joel diyor ki, doktorlar şöyle bir bakmışlar ve sana ihtiyaçları olmadığını fark etmişler; sen de daha önce gördükleri diğer hastalar gibiymişsin.

Bu anlarda oyunu oynamanın nasıl bir his olduğunu açıklamam gerekiyor. Bildiğim kadarıyla gezegende kalan tek deneyimli tıp uzmanları olan doktorları öldürmek istemedim. Ellie'yi kurtarmak istemedim ve onu ameliyathaneden çıkarmak da istemedim. Ancak oyun, Joel'in hareket tarzını takip etmeyi reddetmeyi oynamayı reddetmek olarak değerlendiriyor ve oyuncuyu oyunun açılış ekranına geri gönderiyor. Bu nedenle oyuncu ya 1) Reddetmeyi seçmelidir. Ya da 2) Joel'in Ellie'ye olan aşkına doğrudan suç ortağı olmak, doktorları öldüren diegetic silahın tetiğini çekmek, onu masadan çekmek için hareket etmek vb. Kısacası: oyuncu bir trajedinin yaratılmasına aktif olarak katılır ya da oyunu tamamen bırakmalıdır.

Birileri Othello ya da Hamlet'i izlerken, elini uzatıp çılgınlığı durdurma, kaçınılmaz ve çoğu zaman aptalca olan felakete doğru yürüyüşün önüne kendini atma arzusu elbette hissedilmiştir. Ancak o sırada, söz konusu karakterleri gerçekten oynayan biri yoktur. Burada trajedinin duygusal gücünün bir kısmı, kişinin video oyunlarında mutlu son olasılığına o kadar alışmış olmasından kaynaklanıyor ki, kişi ilk başta oyunun kendisini bunun tam tersine katılmaya zorlayacağını kabul edemiyor. O halde The Last of Us'ı ilginç kılan şey, etkileşim olasılığını nasıl ortadan kaldırdığıdır; trajik sonunu üretmek için oyuncunun başka bir son seçmesini engellemelidir. Bu da onu daha çok bir romana benzetiyor ancak tamamen bir roman gibi de değildir. Çünkü The Last of Us'ta sanat eseri, hikâyenin sonuna ulaşmayı gezegeni kurtarma şansını kaybetmekten daha çok önemseyeceğimiz, Joel gibi doğru bir şekilde yönlendirilmiş olarak

dünyanın sonunu, kurtuluş olasılığını sevdiğimizden daha çok seveceğimize dair kumar oynuyor.

O halde, The Last of Us ve Undertale ile, başka bir kültürel türde ortaya çıksalar, benim burada uyguladığım türden bir yorumlama gücüne sahip olsalar, asgari düzeyde önemli sanat eserleri olarak kabul edilecek iki oyunumuz var.

Ancak sanat eseri olmamaları ve muhtemelen olmayacak olmaları, video oyunlarının bugün içinde faaliyet gösterdiği garip bir şekilde dar sosyal çerçeveyi yansıtmaktadır. Herkes biraz televizyon izlemiş, birkaç film seyretmiş, bir ya da iki roman okumuştur. Ama pek çok insan hiç video oyunu oynamamıştır. Ve bunu yapanların grubu -klişeleşmiş oyuncular- genç, beyaz ve erkektir, ancak her geçen yıl daha da azalmaktadır. Burada ki argümanım, eğer bunlar değişirse -örneğin video oyunları diğer türleri karakterize eden türden bir kültürel nüfuza ulaşırsa veya düzenli olarak en iyi romanların veya filmlerin estetik başarılarına "eşit" olabilirse (bu ne anlama geliyorsa) - o zaman video oyunlarının nihayet bir şekilde üniversitenin kulliyatında veya seçkinlerin dergilerinde ve kültürel incelemelerinde bu daha prestijli türlerin yanına dahil edilmeyi hak edeceği değildir. Daha ziyade, bugün romanın ne olduğuna dair herhangi bir değerlendirme ve genel olarak anlatı estetiğinin ne olduğuna dair herhangi bir gerçek anlayış, video oyunlarının bu cephede yaptığı işi, nasıl, neden veya kimin için yaptıklarını da anlamazsak imkansızdır. Eğer iddia ettiğim gibi, video oyunlarının ortaya koyduğu şeylerden biri özgürlükçü seçimin modern yaşamın belirli bir fantezisi için merkeziliği ise ve eğer bazı yeni video oyunlarının kendileri bu fantezinin, tam da onun temelini oluşturan dünyayı kurtarma ve kitlesel öldürme pratiklerinin bir eleştirisini yapıyorlarsa, o zaman bugün dünyamızı karakterize eden neoliberal bireycilik ve haklı katillik kombinasyonunu anlamaya çalışan herkesin dikkatini vermesi iyi olacaktır.

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 gerektiren 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 ayrıık 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.

"Çocukken Oynadığımız Oyunları Mı Büyüyünce Taklit Ederiz Yoksa Çocukken Büyükleri Mi Taklit Ederiz?" Sorusuna Psikanalitik ve Varoluşsal Bir Bakış

Şulenur TOPCU

Çocukken oynadığımız oyunları nasıl seçeriz? Oyun içindeki sınırları nasıl belirleriz? Büyüklerden gördüğümüzü mü taklit ederiz yoksa kendi benliğimizden geleni mi oyna dökeriz? Bu sorular uzun yıllar boyunca psikoloji ve felsefe alanının araştırma konusu olmuştur. Bu alanın ilk öncülerinden Sigmund Freud bu konuyu oyun kuramı üzerinden irdelemiş ve sonrasında bu alan Melanie Klein, Donald Winnicott ve Erik Erikson tarafından farklı bakış açılarıyla geliştirilmiştir. Oyunun bir taklittin yanında içsel bir belleğin dışı vuru olabileceği kavramının irdelenmesi, oyuna varoluşsal bir perspektifle de bakılabileceği fikrini doğurmuştur.

Freud'a göre çocuklar oyun oynarken sıklıkla etraflarındaki yetişkinlerin rollerini taklit ederler.¹ Bu, çocukların sosyal dünyayı anlamlandırma ve içselleştirme süreçlerinin bir parçasıdır. Çocuklar, ebeveynlerinin, öğretmenlerinin ve diğer yetişkinlerin davranışlarını ve rollerini oyunlarına yansıtarak öğrenirler. Bu tür oyunlar, çocukların sosyal normları ve kuralları anlamalarına, empati geliştirmelerine ve iletişim becerilerini ilerletmelerine yardımcı olur.

Freud ayrıca, çocukların oyun oynarken bilinçdışı arzularını ve çatışmalarını ifade ettiklerini belirtir. Çocuklar, gerçek dünyada yerine getiremedikleri isteklerini ve yaşadıkları duygusal çatışmaları oyun yoluyla dışa vururlar. Bu süreç, çocukların içsel dünyalarını düzenlemelerine ve duygusal dengeyi sağlamalarına yardımcı olur. Örneğin bir çocuk evde yaşadığı bir otorite figürüyle olan çatışmasını, oyuncak bebekler veya figürler aracılığıyla yeniden canlandırabilir. Bu tür oyunlar, çocuğun kendi duygusal deneyimlerini işlemeye ve anlamlandırmaya yönelik bir mekanizma sunar.

Melanie Klein, Freud'un oyun kuramını daha da ileriye taşımış ve çocuk psikanalizinde oyun terapisinin önemini vurgulamıştır. Klein'a göre çocuklar oyun yoluyla içsel dünyalarını ve bilinçdışı süreçlerini ifade ederler.² Klein, oyun terapisini, çocukların duygusal sorunlarını ve travmalarını anlamak için bir araç olarak kullanmıştır. Oyun sırasında çocukların kullandıkları

semboller ve oyun materyalleri, onların bilinçdışı düşüncelerini ve duygularını açığa çıkarır. Klein, çocukların oyun oynarken büyükleri taklit etmelerinin yanı sıra, kendi içsel çatışmalarını ve arzularını da ifade ettiklerini belirtir. Bu, oyunların hem taklit hem de içsel dünyayı ifade etme işlevi gördüğünü gösterir.

Donald Winnicott, oyun oynamanın çocuğun gelişimindeki önemini vurgulayan bir diğer önemli psikanalisttir. Winnicott, oyun alanını "geçiş alanı" olarak tanımlar.³ Bu alan, çocuğun içsel dünyası ile dış gerçeklik arasındaki köprüdür. Oyun, çocukların hem büyükleri taklit etmelerine hem de kendi yaratıcılıklarını ve bireyselliklerini ifade etmelerine olanak tanır. Winnicott'a göre, oyun, çocukların kimlik gelişimi ve duygusal sağlığı için kritik bir araçtır. Oyun alanı, çocukların güvenli bir ortamda deney yapmalarına, keşfetmelerine ve öğrenmelerine olanak tanır. Bu, çocukların büyüdüklerinde daha esnek, yaratıcı ve uyumlu bireyler olmalarına katkıda bulunur.

Erik Erikson, oyun oynamanın çocukların psikososyal gelişimindeki rolünü vurgulayan bir başka önemli isimdir. Erikson'a göre oyun, çocukların kimliklerini keşfetmeleri ve sosyal rollerini anlamaları için bir araçtır.⁴ Oyun, çocukların yetişkinlerin rollerini taklit etmeleri ve bu süreçte kendi kimliklerini oluşturmaları için bir fırsat sunar. Erikson'un psikososyal gelişim kuramına göre çocuklar oyun yoluyla inisiyatif almayı, sorumluluk üstlenmeyi ve sosyal beceriler geliştirmeyi öğrenirler. Bu, çocukların büyüdüklerinde daha sağlıklı ve uyumlu bireyler olmalarına katkıda bulunur.

Varoluşsal psikoloji, bireyin yaşamındaki anlam arayışını, özgürlüğünü ve sorumluluğunu

1 Sigmund Freud, *Creative Writers and Day-Dreaming*. In *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud*, Vol. 9, 141-153. London: Hogarth Press, 1908.

2 Melanie Klein, "The Psychoanalytic Play Technique: Its History and Significance." In *The Psychoanalytic Study of the Child*, Vol. 10, 153-158. New York: International Universities Press, 1955.

3 Donald W Winnicott, *Playing and Reality*. London: Tavistock Publications, 1971.

4 Erik H Erikson, *Childhood and Society*. New York: W. W. Norton & Company, 1950.

vurgular. Çocukların oyun oynama davranışlarını varoluşsal bir perspektiften incelediğimizde, oyunların sadece taklit veya bilinçdışı çatışmaların dışavurumu olmadığını, aynı zamanda çocuğun varoluşsal deneyimlerini ifade etme ve anlamlandırma süreci olduğunu görürüz. Oyun, çocuğun varoluşsal kaygılarını, kimlik arayışını ve yaşamın anlamını keşfetme sürecinde önemli bir araçtır. Varoluşsal bakış açısına göre, çocuklar oyun oynarken kendi varoluşlarını keşfederler. Oyunlar, çocuğun kim olduğunu, ne olmak istediğini ve yaşamının anlamını sorguladığı bir alan sağlar. Bu süreçte, çocuklar hem büyükleri taklit ederek sosyal dünyalarını anlamlandırır hem de kendi özgün kimliklerini ve varoluşsal deneyimlerini ifade ederler.

Freud'un ve diğer psikanalistlerin oyun kuramları, çocukların oyun oynama davranışlarının karmaşıklığını ve bu davranışların psikolojik ve sosyal gelişimdeki önemini ortaya koyar. Varoluşsal perspektif ise bu dinamiklere, bireyin anlam arayışı ve kimlik keşfi boyutunu ekler. Çocuklar oyun oynarken sadece büyükleri taklit etmekle kalmazlar, aynı zamanda kendi varoluşlarını, kimliklerini ve yaşamlarının anlamını da keşfederler. Oyunların çocuklukta ve yetişkinlikteki etkileri arasında dinamik bir ilişki vardır. Çocukken oynadığımız oyunlar, yetişkinlikteki davranışlarımıza ve kişiliğimize derinlemesine etki eder. Bu çocukluk oyunlarının bireyin gelişimindeki uzun vadeli etkilerini vurgular ve Freud'un oyun kuramının geçerliliğini ve önemini ortaya koyar. Öte yandan çocukken büyükleri taklit etmenin, sosyal öğrenme ve kimlik gelişimi açısından kritik bir rol oynadığını unutmamak gerekir.

Sonuç olarak, Freud'un, Klein'in, Winnicott'un, Erikson'un ve varoluşsal psikolojinin perspektifleri, çocukların oyun oynama davranışlarının derin psikolojik ve varoluşsal kökenlerini keşfetmemize yardımcı olur. Tüm bunların bir çıkarımı

olarak, çocukların oyun oynama davranışları hem büyükleri taklit etmeyi hem de kendi içsel dünyalarını ifade etmeyi içerir. Aynı zamanda, oyun oynamak konsept olarak çocukluk dönemine ait bir kavram olarak algılsa da bunun oyunla büyüyen yetişkinin duygusal, sosyal ve bilişsel erişkinliğinde hayati bir rol oynadığı görülür. Tüm bunların yanında, oyunun taklitten ziyade varoluşsal bir dışavurum açısından da değerlendirilmesinin öneminin de yadsınamaz olduğu görülmektedir. Tüm bunlara bakılarak oyunun, uyumlu ve kendini gerçekleştiren yetişkinler ve bunun bir getirisi olarak sağlıklı toplumlar yaratma açısından ne kadar ciddiye alınması gereken bir konsept olduğu söylenebilir.

Kaynakça

Freud, Sigmund. "Creative Writers and Day-Dreaming". *The Standard Edition of the Complete Psychological Works of Sigmund Freud* içinde, Vol. 9, 141-153. London: Hogarth Press, 1908.

Klein, Melanie. "The Psychoanalytic Play Technique: Its History and Significance." *The Psychoanalytic Study of the Child* içinde, Vol. 10, 153-158. New York: International Universities Press, 1955.

Winnicott, Donald W. *Playing and Reality*. London: Tavistock Publications, 1971.

Erikson, Erik H. *Childhood and Society*. New York: W. W. Norton & Company, 1950.

May, Rollo. *Existence: A New Dimension in Psychiatry and Psychology*. New York: Basic Books, 1958.

Dövüş Kulübü: İğdiş Edilmeye Bir Başkaldırı

Taha Mustafa ÇAKMAK

“Dövüş Kulübü” (Fight Club)¹, David Fincher imzasıyla Chuck Palahniuk’un 1996 tarihli aynı adlı romanından sinemaya uyarlanmıştır. Film, etkileyici karakterleri ve derin felsefi arka planıyla sonraki yirmi yılın ana akım kültürünü şekillendiren önemli bir eser haline gelmiştir. Film, çıkışını 1999 yılında yapmasına rağmen izleyiciler arasında uzun süreli bir bağ kurarak etkisini günümüzde hâlâ sürdürmektedir.

“Dövüş Kulübü,” özellikle genç erkekler arasında neredeyse kült statüsüne ulaşan bir film olmuştur. Bu etki gücü, sadece zamanın ruhundan kaynaklanmamaktadır; aynı zamanda insan doğasının derinliklerini ustalıkla ifade etmesi de önemli bir rol oynamıştır. Filmin felsefi arka planını ele alarak, zamanın ötesindeki anlatısını daha iyi anlamak mümkündür.

Bölüm I: Tanrının Ölümü

Yaşamı anlamlandırma bakımından Tanrı ve geleneksel düşünce biçimini reddederek akıl aracılığıyla dünyayı anlama çabası olarak nitelenen düşünce sistemine ‘Aydınlanma Felsefesi’, bu düşünce sisteminin geliştiği 18. yüzyıla ise ‘Aydınlanma Çağı’ adı verilir.² Bilimin gelişmesiyle nesnelere üzerinde hâkimiyet kuran ve zaferini ilan eden akıl, aynı başarıyı kültür

1 David Fincher, *Fight Club*, (Los Angeles: 20th Century Fox, 1999), Film.

2 Dominique Folscheid, *Felsefe Akımları*, 3. baskı, çev. Muna Cedden (Ankara: Dost Yayınevi, 2015), 75, aktaran Cenk Ateş ve Meral Serarşlan, “Schopenhauer ve Nietzsche Nihilizmi Sarkacında Dövüş Kulübü Filminin Çözümlemesi,” *SineFilozofi* 1 (2019): 555.

dünyasında kazanmayı amaçlar ve insanı çözümleme gayretine girişir. Geleneksel değerlerin çöküşünü simgeleyen Tanrı'nın ölümü, Batı Medeniyeti'nde Arthur Schopenhauer tarafından daha önce dile getirilmesine karşın, Alman filozof Friedrich Nietzsche bu ölümü bir borazan çalarcasına "Böyle Buyurdu Zerdüşt" adlı kitabında dünyaya şu sözlerle ilan etti: "Tanrı öldü. Tanrıdan geriye bir ölü kaldı. Ve onu biz öldürdük. Kendimizi nasıl avutacağız, biz katillerin katilleri? Neydi bıçaklarımızın altında ölümüne kan döken, dünyanın sahip olmuş olduğu bu en kutsal ve en kudretli şey: bu kanı kim silecek üzerimizden?"³

Friedrich Nietzsche'nin bu sarsıcı pasajı, sayısız kez Tanrı'nın ölümü kutlanırken ifade edilen görüşlerin felsefi derinliğini oluşturmak için dile getirilmesine karşın, Tanrı'nın ölümünü beraberinde bir kutlamayı değil, dizginlenmesi gereken büyük bir kaos getirmektedir. Nietzsche'ye göre Tanrı'nın insanların hayatlarından çekilmek zorunda kalması, doldurulması gereken büyük bir boşluğu beraberinde getirmektedir. Nietzsche, bu boşluğun çaresi olarak, geleneksel değerlerin sınırlamaları olmadan iyi ve kötünün ne olduğuna kendi değerlerini dikkate alarak karar veren "üst insan" (übermensch) bakış açısını öne sürmektedir. Başka bir ifadeyle, insanın kendi potansiyelinin en üst seviyesine ulaşarak, Tanrı'nın sosyal hayattan çekilmesiyle oluşan büyük boşluğu doldurabileceğini savunmaktadır. Nietzsche'ye göre mutluluk, insanın "übermensch" olma yolculuğunda önüne çıkan engelleri aşarak ve bu uğurda çekilen acı ile mümkündür. Nietzsche'nin ünlü vizesi ile ifade etmek gerekirse: "Öldürmeyen acı, güçlendirir." Buna karşın Nietzsche, "Üst İnsan" kavramının anti-tezi olarak değerlendirdiği "Son İnsan"ı fütursuzca eleştirmektedir. Nietzsche'ye göre "Son İnsan" mutluluk ve hedonizmle eşde-

ğerdir. Başka bir ifadeyle, Son İnsan'ın mutluluğu haz ve eğlenceden ibarettir. Son İnsan, zorlu ideallere sırtını dönmüştür ama yine de kendilerini hoşnut hissetmektedir. Banal bir varoluş içinde kendilerini mutlu olduklarına inanmaktadırlar. 21. yüzyılda, Nietzsche'nin bu korkutucu varsayımının doğru olduğu gerçeği kaçınılmaz bir şekilde karşımızda durmaktadır. Lindner, Sanayi Devrimi sonrası süreçte metalara karşı tavrın dramatik bir şekilde değişimini ve tüketimin hayatın merkezine taşınmasını şu şekilde ifade etmektedir:

Artık toplumda asıl vurgu üretime değil, tüketime yapılırlı olmuş; asıl mesele bireylerin metaları nasıl arzuladıkları ve satın aldıkları, onlarla nasıl bir etkileşim ve iletişim içinde oldukları, onlarla neler yaptıkları, onlara nasıl baktıkları ve onlarla nasıl göründükleri, onları hayatlarında nasıl konumlandırdıkları ve onlar aracılığı ile toplum içinde nasıl konumlandıkları olagelmıştır."⁴

"Dövüş Kulübü" filmi, Nietzsche'nin felsefesinden önemli derecede etkilenmiştir. Film, içerdiği sekanslar ve detaylarıyla Nietzsche'nin felsefi öğelerini gözler önüne serer. Özellikle, filmdeki sahneler ve karakter gelişimleri, Nietzsche'nin felsefi ilkeleriyle uyumlu bir şekilde ele alınarak izleyiciye sunulmaktadır. Filmin açılış sekansları, Amerika'da bir araba firmasında araç geri çağırma uzmanı olarak çalışan Jack'in yaşamına tanıklık eder. Jack karakteri, tüketim toplumunun içinde yer alıp modern insanın tipik davranışlarını sergileyen bir figür olarak tasvir edilir. Çevresine

³ Friedrich Nietzsche, *Şen Bilim*, çev. Levent Özşar (Bursa: Asa Yayınları, 2003), 130.

⁴ Christoph Lindner, "Can't Get No Satisfaction: The World of Commodities," *Fictions of Commodity Culture: From the Victorian to the Postmodern* içinde, ed. Christoph Lindner (Burlington: Ashgate, 2003), 1-16, aktaran Ezgi Sertalp, "Parçalanmış Benlikler, Parçalanmış Hayatlar ve Parçalanmış Filmler: Bir Dövüş Kulübü Okuması," *Sinema ve Politika* 3, (2016): 390.

karşı duyarsız, bezgin ve tüketim alışkanlıklarıyla yaşamını sürdüren Jack, tüketmek için yaşayan biri haline gelmiştir. Jack karakteri, Nietzsche'nin sert bir şekilde eleştirdiği tipik bir Son İnsan'dan başkası değildir. "Dövüş Kulübü" filminde Jack karakteri, tüketim çılgınlığını ifade ederken şu sözleri söyler: "Katalogları çevirip merak ederim, ne tür bir yemek takımı benim kişiliğimi tanımlar." Jack, modern tüketim toplumu içindeki kayboluşunu yine şu sözlerle tasvir etmektedir: "Tıpkı birçok kişi gibi ben de IKEA yuva kurma içgüdü-sünün kölesi olmuştum." Jack, varoluşu için net bir amaç belirleyemeyecek kadar yozlaşmıştır; yaşamın kaosu tarafından bir saatin sarkacı gibi sağa sola salınmaktadır. Jack, iş gezileri ile IKEA marka mobilyalarla kuşatılmış dairesinin boğucu konforu arasında atomize olmaktadır. Havalimanları ve kullan-at otel ikramları içerisinde kaybolan Jack, yaşadığı her şeyin bir kopyanın kopyası olduğu sonsuz hayat döngüsünün sebep olduğu anlamsızlık içinde parçalanmaktadır, tıpkı Nietzsche'nin Son İnsanı gibi.

Bölüm II: Erkeklik

Jack, içinde bulunduğu kaybolmuşluk duygusu ve uykusuzluk sorunuyla baş etmeye çalışırken, doktorunun önerisi üzerine çözümü testis kanseri olan erkeklerin terapi grubunda aramayı umar. Zamanla, bu gruplara uyum sağlar ve etkin bir katılımcısı olur. Bu süreçte, erkeklik kavramının kayboluşuyla ilgili etkileyici bir sahne vuku bulur: Terapi grubundaki duygusal bir anın doruklarında, Jack, testislerini kaybetmiş ve hormon tedavisi sonucu büyük erkek memeleri (bitch tits) olan Bob karakterine sıkıca sarılarak "Biz hâlâ erkeğiz" der. Bu an, yaşamlarında anlam arayan erkeklerin, tüketim toplumunun içinde adım adım kırılarak kenara itilmesinin simgesidir. Jack yaşadığı bu çarpıcı durumu şu sözlerle ifade etmektedir: "Okuduğumuz porno dergilerinin yerini

mobilya mağazası katalogları almıştı." Jack, cinselliğini egemen diskurun kendisine işaret ettiği gibi modern toplumun sunduğu çeşitli metaları tüketerek bastırmaya çalışsa dahi kendini bitmek bilmeyen arzu ve ihtiyaç sarmalından kurtaramamıştır.⁵ 21. yüzyılın başlarından bu yana erkeklik kavramı büyük bir değişim geçirmiştir. Bu değişimde, "Tarımsal ekonomiden endüstriyel ekonomiye geçiş, ailelerin köy bölgelerinden şehir bölgelerine taşınması, evdeki baba figürünün eksikliği ve yükselen boşanma oranları, tek ebeveynli evler, kadınlar tarafından domine edilen eğitim sistemi, kadın özgürlüğü ve feminizm, Vietnam Savaşı, cinsel devrim gibi sosyal olayların etkisi azımsanamayacak kadar çoktur."⁶ Modernleşmenin ve sanayileşmenin beraberinde getirdiği durum, başlangıçta erkekleri iş yerlerinde daha uzun süreler geçirmeye itmiştir. Bu durum, erkek çocuklarının, yaşamlarındaki en önemli rol modelleri olan babalarından ve diğer erkek figürlerden uzaklaşmasına neden olmuştur. Sonuç olarak, erkekler genellikle diğer erkeklerden kopmuş ve erkeklik kavramıyla ilgili pek çok sorunla yüzleşmek zorunda kalmışlardır. Tarım toplumlarında, çocuklar genellikle babalarıyla birlikte tarlalarda çalışarak doğrudan bir bağ kurarlardı. Bu bağlantı, genellikle dedeler, amcalar ve kuzenler gibi diğer aile bireylerini de içerecek şekilde çeşitlenirdi. Diğer erkeklerle olan bu günlük etkileşimler, erkekler için birer rol model anlamına gelirdi. Erkek çocukları, erkek olmayı babalarını taklit ederek birinci elden öğrenirler, zamanında kendi babalarının da dedelerini izleyerek öğrendiği gibi. Ancak İkinci Dünya Savaşı sonrasında, erkeklerin çoğunluğu kadın öğretmenler tarafından yetiştirilmeye başlandı. Erkek çocuklarının erkeklik serüveni, annelerin rehberliğine emanet edilmiş durumda. Okul sistemine hâkim

⁵ Robert Glover, *No More Mr. Nice Guy* (New York: Running Press, 2003). 43

⁶ Glover, *No More Mr. Nice Guy*. 44

olan, kadın eğitimcilerin artışıyla birlikte erkeklik kavramının şekillenmesinde kadınların etkisi artmıştır. Bu durum, erkekleri kadın onayına bağımlı hâle getirmiştir.

Erkekler, yaşamlarını giderek kadınların belirlediği çerçeve doğrultusunda sürdürmeye başlamışlardır. “Makul Erkek,” Disney masallarından, Hollywood filmlerinden ve genel kitlesel iletişim araçlarından egemen söylemin yücelttiği bir figür olarak sıkça öne çıkarılmaktadır. Buna karşılık, “geleneksel erkek” modeli sıklıkla kaba ve geri kalmış olarak nitelendirilerek dışlanmıştır. Bu faktörler bir araya gelerek, Batı’da erkekliğin yeniden şekillenmesinde büyük bir etki yaratmaktadır. 60’lar ve 70’lerde radikal feminizmin etkisi altında, bazı feministler erkekleri tüm dünya problemlerinin kaynağı olarak görmüşlerdir. Bu görüşler, erkeklerin toplum içindeki yerini ve rolünü ciddi şekilde etkilemiştir. Glover’a göre, erkeklerin mevcut hallerinin kabul edilemez olduğu fikrini yayarak, toplumda erkeklere karşı olumsuz bir sosyal iklim oluşturdular. Bu, erkeklerin kabul edilebilirlik standartlarına uymak için sürekli bir baskı ve eleştiri altında kalmalarına yol açmıştır.⁷

Filmin ilerleyen sekanslarında Jack karakteri, şirketi tarafından gönderildiği bir iş seyahatinin dönüş yolculuğunda Tyler Durden isimli bir sabun üreticisi ile tanışır. Tyler Durden, Jack’ten farklı olarak oldukça karizmatik, maskülen bir aurası ve entelektüel fikirleri olan bir karakterdir. Tyler, Jack’i Dövüş Kulübü adını verdiği gizli bir kulüp kurmaya ikna eder. Tyler, kulübün gizliliğini şu sözlerle vurgular: “Dövüş Kulübü’nün birinci kuralı: Dövüş Kulübü hakkında konuşmayacaksınız. Dövüş Kulübü’nün ikinci kuralı: Dövüş Kulübü hakkında konuşmayacaksınız.” Tyler, dövüş kulübünü kurma gerekçesini Jack’e şu sözlerle açıklar: “Eğer hiç kavga etmemişsen kendini tanıman ne

kadar mümkün?” Durden, dövüş kulübü sayesinde Jack’e modern yaşamın parçalayıcı koşuşturması içinde kaybettiği maskülenliğini hatırlatır. Durden, sahipsiz bu oğlan çocuklarının içindeki erkekliği en ilkel formda ortaya çıkarır: Dövüşerek.

Kavga etmek, bu erkekler için bir katarsis görevi görür ve ironik bir şekilde dayak yerken bile suratlarındaki tebessüm kaybolmaz. Erkekler, Dövüş Kulübü’nde gerçek bir kimlik kazanırken yaşadıkları büyük acılar onlar için bir neşe kaynağına dönüşür, tıpkı Nietzsche’nin Üst İnsanı’nda işaret ettiği gibi. Eylemler sadece Jack ile sınırlı kalmaz. Dövüş Kulübü hakkında konuşmak yasak olsa da, diğer erkekler yakın çevrelerindeki diğer erkeklere Dövüş Kulübü’nden bahseder. Böylelikle, Durden’i izleyen erkekler, kendilerine dayatılan toplumsal kuralları göz ardı etme cesaretini bulur ve bu durumu değiştirmek için ilk adımlarını atarlar. Birçok erkeğin Tyler Durden’i takip etme nedeni, Jack’le benzerdi. Tyler Durden’in önderliğindeki hareketin bir parçası olma isteği, erkeklerin toplumsal yapıları sorgulama ve değişim arayışlarına paralel bir istekten kaynaklanmaktaydı. Durden, erkeklere kaybettikleri maskülenliği oldukça sert bir şekilde hatırlatırken, aynı zamanda yıllardır kaybettikleri maskülen baba figürünü yeniden bulmalarını sağlar. Jack, bu deneyimin getirdiği memnuniyeti şu sözlerle ifade eder: “Hiçbir yerde kendinizi bu kadar tam anlamıyla hayat dolu hissetmemişsinizdir.” Bu ifade, Jack’in Tyler’ın varlığı ve Dövüş Kulübü deneyimiyle duyduğu gerçek doygunluğu ve yaşamın derinliğini keşfetmesini ifade eder.

Tyler Durden, “Dövüş Kulübü” filminde, Nietzsche’nin “Übermensch” (Üstün İnsan) kavramının sinematik temsilcisi olarak öne çıkmaktadır. Tyler Durden karakteri, toplumun büyük oranda uzlaştığı ahlaki normların dışında, kendi varoluşu üzerinden ahlaki yeniden tanımlayan ve yaşamını kendi aldığı kararlar doğrultusunda yaşayan biridir. Tüm neslin bir yanılısına içinde

olduğunu, kendilerine vaat edilen hiçbir şeyin olmayacağını, ahlak gibi kavramların bir ilüzyon olduğunu düşünür. Durden bu fikirlerini şu şekilde ifade eder: “Bizler tarihin ortanca çocuklarıyız. Bir amacımız ya da yerimiz yok. Ne büyük savaşı yaşadık ne de büyük buhranı. Bizim savaşımız ruhani bir savaş. En büyük buhranımız hayatlarımız. Televizyonla büyürken milyoner film yıldızı ya da rock yıldızı olacağımıza inandık, ama olmayacağız. Bunu yavaş yavaş öğreniyoruz ve bu yüzden çok kızgınız.” Durden’in bu sözleri, ana akım medya aygıtlarında erkeklere gösterilen mevcut egemen söylemin buyruklarını takip etmeleri halinde ulaşabilecekleri geniş imkânlar vadisinin kocaman bir seraptan ötesi olmadığını güçlü bir şekilde ilan eder.

Bölüm III: Daha Kötüsü İçin Hazır Olmak

Filmin ilerleyen bölümlerinde, Jack’in Tyler Durden’i bulmak amacıyla şehir şehir dolaşması, hikayenin dokusunu daha da karmaşık hâle getirir. Ancak ne ironiktir ki, bu arayışlar Jack’in gerçeklikle olan ilişkisini daha da karmaşık hâle getirir. Tyler’ı arama yolculuğu, aslında Jack’in içsel çatışmalarının ve varoluşsal belirsizliğinin yansıması gibi görünmektedir. Her şehirde, kendisinin kurucusu olduğu iddia edilen bir Dövüş Kulübü ile karşılaşması, Jack’in kendi kimliği ve bilinci üzerinde bir çeşit sorgulamaya sokar. Bu arayışlar, Jack’in kendi varoluşsal çelişkileriyle yüzleşmesini sağlarken, aynı zamanda gerçeklikle kurduğu ilişkiyi sorgulamasına neden olur. Dahası, bu kulüplerin beklenmedik bir şekilde bir franchise zinciri gibi ülke geneline yayılmıştır. Fanatik bir tüketim toplumu ve modernite eleştirmeni olan Jack ve Tyler’ın dövüş kulübü, tüketim toplumunun en ünlü sembollerinden birine dönüşmüştür. Bu sekans Nietzsche’nin şu sözlerini hatırlatmaktadır: “Canavarlarla savaşan kişi, kendisinin de bir canavara dönüşmemesine dikkat etmelidir... ve bir uçuru-

ma uzun süre bakarsanız, uçurum da sizin içinize bakmaya başlar...”⁸

Filmdeki en büyük kırılma, Jack’in ücra bir otel odasında Tyler ile karşılaşması sonucunda Tyler’ın aslında kendisi olduğunu idrak etmesiyle ortaya çıkar. Tyler’ın Jack’a söyledikleri önemlidir: “Hayatını değiştirmek istedin, bunu kendin yapmıyordun. Olmak istediğin her şey oldum. Yani ben. Görünmek istediğin gibi görünüyorum. Senin istediğin gibi sevişiyorum. Zekiyim, yetenekliyim ve asıl önemlisi senin olmadığın kadar özgürüm.”

Tyler, Dövüş Kulübü’ndeki takipçileriyle “Kıyamet Projesi” adını verdiği planı devreye sokmayı planlamaktadır. Bu proje, büyük bankaların veri merkezlerini havaya uçurarak tüm banka hesaplarını silmeyi ve insanların borçsuz bir şekilde yeni bir yaşama başlamasını hedeflemektedir. “Kıyamet Projesi”, tüm yozlaşmayı, modern sistemi ve sonsuz meta tüketimini kökten değiştirerek dünyayı dönüştürmeyi amaçlayan büyük bir projedir. Ancak filmin sonunda Jack, kendisine silah doğrultarak alter egosu olan Tyler Durden’i öldürür. Bu eylem, Jack’in dünyayı değiştirmek yerine öncelikle kendi iç dünyasında değişim yapması gerektiği gerçeğini anlamasını sağlar.

Günümüzde erkekler, atalarının aksine kabile veya ailelerinin değerli ve saygın üyeleri değillerdir. Onun yerine modern dünyada erkeklere, maskülenliklerinden çekinmeleri gerektiği öğretilmektedir; kamusal alanda erkeklik daha baskıcı bir şekilde çemberin dışına doğru itilmektedir. Bu modern beklenti, erkekler için bir çeşit otofajiye sebep olmaktadır. Erkeklere kendi varoluşlarının problemleri olduğunu ima eden mesajlarla donatılmış olan ortodoks medya, toplum nezdindeki söylem üstünlüğünü ele geçirmiştir. Haber programları, reklam panoları, kamu spotları bu “üstün

8 Friedrich Nietzsche, *İyinin ve Kötünün Ötesinde*, çev. Mustafa Tüzel (İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2017), 90.

söylem” ile çevrelenmiştir. Bu söylem, yukarıda belirtilen sebeplerle üst üste eklenerek bir zincir gibi erkekler için kimlik bunalımına sebep olmaktadır. Modern dünyamızda parçalanmış erkeklerin sayısı hızla artmaktadır. Maskülen figür eksikliği, her geçen gün daha derinden hissedilmektedir. Erkekler, uyuşturucu, pornografi ve alkol gibi bağımlılıklara yönelerek bu boşluğu doldurma eğilimindedir.⁹ Bu durum, erkekler arasında giderek artan bir amaçsızlık ve yaşamın anlamsızlığı hissine neden olmaktadır. “Fight Club”ın genç erkekler arasında popüler olmasının bir sebebi ise Jack karakterinin yaşadığı maskülen figür eksikliği, kadınlar tarafından büyütülmüş olma durumu ve hayatlarının geneline hâkim olan aynı kaybolmuşluk hâlinin Jack karakteri üzerinde vücut bulmasıdır. “Fight Club” filminin bu yazıda konu edilmesinin en önemli sebebi, Türkiye’nin on yıl sonrası için uyarılarda bulunmaktır. Türk kamuoyu, siyasi iradenin isteği üzerine bu tartışmadan kaçınmak istese dahi Türkiye’de artan sekülerleşme ve dini değerlere olan bağlılığın giderek azalması kaçınılmaz bir gerçektir.

Konda Kamuoyu Araştırma Şirketi’nin son on yıldır yaptığı saha çalışmaları bu durumu doğrular niteliktedir. 2011 yılında her yüz kişiden ikisi kendini ateist olarak tanımlarken, 2021’de her yüz kişiden yedisi kendini ateist/dini inancı yok olarak tanımlamaktadır. 2011’de her yüz kişiden 57’si kendini dindar olarak tanımlarken, 2021’de bu sayı 50’ye düşmüştür.¹⁰

Türkiye’de İslam oldukça geniş bir tabana sahip olmasına karşın, dini değerlerle arasındaki mesafeyi artıran bireylerin sayısı da artmaktadır. Dikkate değer bir diğer nokta ise Türkiye’de nüfu-

sa oranla boşanma oranlarının da artmasıdır.¹¹

Boşanma davalarının ezici bir çoğunluğunda velayetin anneye verildiğini göz önüne alırsak, ilerleyen on yılda daha fazla erkek çocuğu maskülen erkek figüründen yoksun kalacaktır. Yukarıdaki istatistiklerden hareketle, ilerleyen yıllarda dini değerlerden uzaklaşmış bireylerin kamusal alanda daha sık yer alacağı açıktır. Orta vadede, Türkiye’nin Batı’da yaşandığı gibi kimlik krizi yaşayan, hayata küsmüş genç erkek yığınları ile karşılaşması muhtemeldir. Günün sonunda toplum, kimlik krizi yaşayan öfkeli erkeklerle kamusal alanda güçlü bir şekilde karşı karşıya gelecektir.

Bölüm IV: Sonuç

Doğu’da kelimelerin mistik bir gücü olduğuna inanılmaktadır. Ölüme fütursuzca koşan askerlere, kahraman generaller büyülü sözlerle dizili koçaklamalar okumaktadır. Kelimeler dinleyen kadar yazanı da büyüler; yazar bir kez yazının şehvetine kapılırsa, artık yazı, yazarın kendi ile iç hesaplaşmasına dönüşmektedir. Yazı, bir gerçekliğe ulaşma denemesi olmak yerine yazarının ait olduğu grup veya kendi benliğinin derinliğinden gelen seslerin şiddetini artıran bir araç hâline gelmektedir.

Bu büyülü duruma kapılmadan “Fight Club” filmi son kez ele alacak olursak, film, vücut bulduğu zamanın çok ötesindeki geleceğe dair uyarıları ve problemleri ile oldukça dikkate değerdir. Bunun yanı sıra, içinde barındırdığı ciddi felsefi problemler ve getirdiği çözüm önerilerinin etkileyici bir senaryo ile işlenmesi, filmi bu yazının temel yapıtaşı hâline getirmektedir. “Fight Club”, Batı’da oldukça güçlü bir şekilde hayatın dış çeperlerine itilen erkeklerin yaşadıkları sorunları ele alması-

9 Aaron M. White, “Gender Differences in the Epidemiology of Alcohol Use and Related Harms in the United States,” *Alcohol Research: Current Reviews* 40, (2020): 3.

10 Konda Araştırma ve Danışmanlık, Hayat Tarzları Araştırması, erişim Ocak 7, 2023, <https://interaktif.konda.com.tr/turkiye-100-kisi-olsaydi>.

11 euronews, “Evlene Oranları Düşüyor, Boşanmalar Artıyor: Çiftler Neden Boşanıyor?” erişim Ocak 7, 2023, <https://tr.euronews.com/2022/04/11/turkiye-de-2021-de-evlenen-cift-say-s-562-bin-bosanan-174-bin-ciftler-neden-bosan-yor>.

nın yanında, her geçen gün daha hızlı bir şekilde sekülerleşen Türkiye'nin gideceği gelecekteki duraktır. Türkiye'nin gelecek yıllarda toplumsal olarak ne gibi sorunlarla karşılaşacağı açıktır. Bu sorunun görmezden gelinmesi, ana akım medya ve sosyal medyada oldukça sınırlı bir alanda kendine yer bulmaktadır. Genç erkekler, kendi aralarında gruplaşmaktadır. Bu durum, toplum ile aralarında bulunan doku uyumsuzluğunu daha derin bir hâle getirmesi hasebiyle oldukça kaygı vericidir. Unutulmaması gerekir ki sorunlardan erteleyerek kaçınmak mümkündür, ancak ertelemenin sonuçları kaçınılmazdır.

Kaynakça

Ateş, Cenk ve Meral Serarslan. "Schopenhauer ve Nietzsche Nihilizmi Sarkacında Dövüş Kulübü Filminin Çözümlemesi." *SineFilozofi* 1 (2019): 553-570.

Euronews. "Evllenme Oranları Düşüyor, Boşanmalar Artıyor: Çiftler Neden Boşanıyor?" Erişim Ocak 7, 2023. <https://tr.euronews.com/2022/04/11/turkiye-de-2021-de-evlenen-cift-say-s-562-bin-bosanan-174-bin-ciftler-neden-bosan-yor>.

Fincher, David. *Fight Club*. Los Angeles: 20th Century Fox, 1999. Film.

Folscheid, Dominique. *Felsefe Akımları*. 3. baskı. Çeviren: Muna Cedden. Ankara: Dost Yayınevi, 2015.

Glover, Robert. *No More Mr. Nice Guy*. New York: Running Press, 2003.

Konda Araştırma ve Danışmanlık. (2022). *Hayat Tarzları Araştırması*. Alıntılıandı Ocak 7, 2023. <https://interaktif.konda.com.tr/turkiye-100-kisi-ol-saydi>

Lindner, Christoph. (2003). "Can't Get No Satisfac-

tion: The World of Commodities." *Fictions of Commodity Culture: From the Victorian to the Postmodern* içinde, ed. Christoph Lindner, 1-16. Burlington: Ashgate.

Nietzsche, Friedrich. *İyinin ve Kötünün Ötesinde*. Çeviren: Mustafa Tüzel. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2017.

Nietzsche, Friedrich. *Şen Bilim*. Çeviren: Levent Özşar. Bursa: Asa Yayınları, 2003.

Sertalp, Ezgi. "Parçalanmış Benlikler, Parçalanmış Hayatlar ve Parçalanmış Filmler: Bir Dövüş Kulübü Okuması." *Moment Dergi* 3, (2016): 385-408.

White, Aaron M. "Gender Differences in the Epidemiology of Alcohol Use and Related Harms in the United States." *Alcohol Research: Current Reviews* 40, (2020).

