

## COMMO LUDENS: OYUN VE İLETİŞİM ÜZERİNE BİR DENEME

### Giriş

‘İletişim’ ve ‘oyun’un ne olduğu üzerine pek çok şey yazılıp çizilmiştir. Bu kavramları tanımlama çabası hâlâ caziptir çünkü insan yaşantısında gerek iletişim gerek oyunun varlığı yadsınamaz bir gerçeklik iken, bu ikiliyi belli bir çerçeveye içine sokmaya yönelik her deneme sanki bir yanıyla hep eksik kalır. Böylesi bir ortaklığın ötesinde, bu kavramların her biri diğerinin kavranması için elverişli bir düşünme alanı oluşturur. Bir başka deyişle, bu kavramların kendi içinde nihai tanımlarına ulaşmak mümkün olmasa da aralarındaki ilişki her ikisinin de anlaşılmasına yönelik yeni imkanlar doğurur. Aslında bu ilişki üzerine düşünmeye başladığımız anda düşünme ufkunda beliren ilgili kavramların sayısı bir anda artar. Söz gelimi, dil, öznellik, metafor ve paradoks. Bu yazıda, adı geçen kavramlar etrafında, aralarındaki geçişkenlik ve münasebetleri sorgulayarak belli bir kavrayış ortaya koymak amaçlanmaktadır.

İyi ama tartışmanın tüm bu bileşenlerini bir arada ele almak için nasıl bir yol izlenmeli? Okumakta olduğunuz metin için sorunun cevabı, oyun kavramını tartışmanın ana eksenine oturtup iletişim ve dilin doğasını ilişki olarak anlamaya çalışmak olarak özetlenebilir. Oyuna merkezi bir rol atfetmek için en temel neden, oyun ile oyun-olmayanın ayırımından söz etmenin, dil ve dil-dışı gibi bir ayırmadan söz etmeye nazaran daha kavranabilir ve anlamlı olmasıdır. Dolayısıyla tartışmayı oyun etrafında geliştirmek, algı ve düşünme alışkanlıklarımız için daha kolay bir giriş noktası oluşturması itibarı ile pratik bir tercih olarak düşünülebilir.

### Oyun Tanımları ve bu Tanımların İletişim ile İlişkisi

Oyunun tarihi insanın tarihi kadar eskidir. Fakat tarih kavramı ortaya çıkmadan önce insanın tarihinden söz etmek nasıl mümkün değil idiyse, çağdaş anlamda oyunun tarihinden söz etmek de ancak oyunun bir araştırma alanı haline gelmesiyle mümkün olmuştur. Pek çok modern epistemolojik ve kültürel kategori gibi oyun da belli bir kavramsal çerçeveye ile algılanır olmasıyla birlikte çeşitli kuramlara konu olabilmektedir. Dolayısıyla oyun kuramlarının tarihi oyun eylemine kıyasla hayli kısadır. Oyunun başlı başına bir araştırma ve düşünme

konusu olabilmesinde büyük pay sahibi olan Hollandalı tarihçi Johan Huizinga'nın *Homo Ludens, Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme* adlı çalışması, halen oyunun kültürel ve felsefi boyutlarına değgin hemen her çalışma için vazgeçilmez bir referans kaynağıdır. Ancak Huizinga ve onu takip eden tartışmalar boyunca oyunun aslında ne olduğu veya ne olmadığı konusunda belli bir görüş üzerinde uzlaşıldığı söylenemez. Bu yazının kavramsal çerçevesi bağlamında, önerilegelmiş tanımları tek tek irdelemekten ziyade oyunu –ve oyun dolayımıyla iletişimi– anlamaya ve açıklamaya yönelik hemen her çabada kendini gösteren bazı temel meseleler üzerinde durmak daha anlamlı görünüyor. Hemen her oyun kuramında bir yönüyle yer alan ortak unsur, oyun ile oyun-olmayan (gündelik hayat) arasındaki ilişkidir. Bu husus çoğu zaman ciddiyet, irade ve oyunun kuralları gibi terimler üzerinden tartışılır. Huizinga'nın tanımını da bu noktalara temas eder:

“oyun; belirli zaman ve mekan sınırları dâhilinde, hür irade ile kabul edilmiş fakat mutlak olarak bağlayıcı kurallara göre gerçekleştirilen, kendi içinde bir amacı olan, ayrıca gerilim, haz ve ‘gündelik’ hayattan ‘farklı’ olduğu bilincini barındıran ve zorunluluk ve maddi fayda dünyasının dışında kalan bir faaliyet ve meşgaledir.” (Huizinga’dan alıntılan Roopnarine, 2002; 34)

Tartışmamız açısından özellikle önemli olabilecek iki soru: Oyun ve oyun-olmayan arasında bir ayırım yapmak mümkün müdür; mümkünse bu ayırım nasıl yapılabilir? Oyun/oyunama ile oyuncu arasında (bu ilişkinin ikisi ‘arasında’ olup olmadığı da sorunun bir parçasıdır) nasıl bir ilişki vardır? Şimdi bu soruları aklımızın bir köşesinde tutarak farklı oyun tanımlarına göz atmaya devam edelim. *Kitle İletişiminin Oyun Kuramı* adlı eserinde William Stephenson oyunun –miş gibi yapma (pretending), ödev ve yükümlülükler dünyasının dışına çıkma olduğunu ve dolayısıyla gündelik ya da gerçek olmadığını söyler. Yukarıda bahsedildiği üzere bu aslında oyunun genelgeçer bir tanımıdır. Ancak Stephenson şunu da ekler: “hakkıyla zevk alarak oynuyor ise oyuncu kendini-bilirsizdir (unself-conscious)” (Stephenson, 1967; 46). Oyuncunun bu bilinçsizliği, oyuna dair özgül bir yaklaşımın önemli bir boyutunu teşkil etmektedir. Dahası, oyundaki bilinç (ya da oyuncunun kendiliği) sorunsalı, farklı oyun görüşleri için temel bir ayırım noktasıdır. Kabaca söylemek gerekirse bu ayırım, oyunu ‘kendi’nin (benliğin) onaylanması veya yitirilmesi olarak görmekten kaynaklanır. Daha zengi

oyun tartışmaları sunan ikinci yaklaşım uyarınca oynamanın salt öznel bir katılım olarak algılanması, oyundan alınan hazzı kısıtlar ve oyuncuyu ‘hakkıyla oynamak’tan alıkoyar. Bu görüşe göre oyuncular halihazırda tanımlı yaşantı sınırlarının dışına çıkmadıkları müddetçe süregiden eylemin tam anlamıyla oyun olmadığı bile söylenebilir. Zira “oyun her şeyden önce insan bilincinin imkanlarının kutsanıdır.” Huizinga’nın deyişiyle “Oyun ancak kozmosun mutlak belirlenimciliği zihindeki bir devinim tarafından aşağı edildiğinde mümkün, düşünülebilir ve anlaşılabilir hâle gelir” (Roopnarine, 2002; 30). Böylesi bir aşağı ediş, en geniş anlamıyla düzen (cosmos) fenomenolojik bir yapı olduğuna göre, öznellik ve kendiliğinden bir kenara bırakılması yahut yitirilmesine işaret eder. Oyun ile ciddiyet arasındaki ilişki de oyun ve öznellik tartışmasının bir parçasıdır aslında. Zira ‘özne’, rasyonel amaçsallık ve faydacı neden-sonuç muhakemesi üzerine kurulu bir kategori iken bu kategoriler doğası gereği oyunun dışındadırlar. Öte yandan, Hans-Georg Gadamer’in de dediği gibi, “oyun kendi ciddiyetini barındırır” ve “ancak oyuncu kendini oyunun içinde kaybederse muradına erer” (Gadamer, 1960; 102).

Oyunun paradokslarına geçmeden önce, oyunlara sistemli bir yaklaşım örneği olarak Caillois’nin oyun sınıflandırmasına ve bu sınıfların iletişimdeki olası karşılıklarına değinelim.

Caillois oyunları dört sınıfa ayırır: *agon* [müsabaka] (iki tarafın dâhil olduğu oyunlardaki –örn. futbol– agonistik ilke), *alea* [şans oyunları] (zar oyunları, rulet, piyango, vb), *mimicry* [taklit] (rol yapma), ve *ilinx* [esritici oyunlar](başdönüren, sersemleten oyunlar, örn. salıncıklar, atlıkarıncalar) (Stephenson, 1967; 47)

Peki bu kategoriler ile iletişim arasında herhangi bir bağıntı kurulabilir mi? Bu dört kategorinin hangileri iletişim ediminde karşılık bulur?

Açıktır ki iletişim (gerçek ya da hayâlî, bireysel ya da toplumsal) iki taraf arasında vuku bulması sebebiyle agonist bir karakter taşır. Rekabet unsurunun agon’un aslî bir özelliği olduğunu varsayan oyun kuramlarına göre böyle bir ilişkiden söz etmek çok doğru görünmeyebilir. Aslına bakılırsa agon’un özü gereği rekabete dayalı bir karakter taşıdığı

iddiası, kimi kuramcılar tarafından Huizinga'nın oyun anlayışına da yöneltilen eleştirilerin temel nedenlerinden biri olarak karşımıza çıkar. Her ne kadar 'rekabet' aynı amacı güden taraflar arasındaki çekişme, yarışma, veya iki taraf arasındaki üstün olma mücadelesi olarak tanımlansa da, kelimenin kökeni söz konusu edime dair daha derin ipuçları içerir. Örneğin "competence" Latince de birlikte arama, bir araya gelme, uzlaşma anlamlarına gelen *competere*; "rivlary" aynı akarsudan (*rivus*) faydalanan, aynı derenin iki tarafında bulunan anlamındaki *rivalis* sözcüğünden gelirken; "rekabet" sözcüğünün kökeni, Arapça'da gözetme, gözünü ayırmama, kontrol etme gibi anlamlara gelen *Rakaba* kelimesine dayanmaktadır. Dolayısıyla oyunun agonistik özelliğinin ima ettiği rekabet, birbirine karşıt güçlerin sadece kendileri için varolma çabalarından ziyade, ötekini gözetmeye ve ancak bir arada bulunmakla mümkün olabilecek bir duruma tekabül eder. Agonistik karakterleri açısından bakıldıkta, oyun ile iletişim arasında organik bir ilişki olduğu ileri sürülebilir.

Diğer üç kategoriye gelince; şans ve gelişigüzellik ile birlikte düşünülebilecek olan *alea*, benzer şekilde kurallara tâbi olan ancak o kadar sınırları kestirilemeyen dil ve iletişim ile yakınlık gösterir: "Kurucu kurallar bir anlaşma üzerinde uzlaşmayı belirlese de, ilgili tarafların kendi başına bu anlaşmadan ne anladıklarını asla belirleyemez." (Wright, 1982; 474) İletişim, dili kullanan bütünlüklü ve tutarlı bir özne varsayması babında taşıdığı *-miş gibi yapma* özelliğinden ötürü *taklit*, ve fakat karşılıklı bir edim olmasının şartı ve sonucu olarak iletişimi sürekli yeniden konumlandırıcı etkisi nedeniyle *ilinx* kategorisinden izler taşır.<sup>1</sup>

### **Oyunun Paradoksları**

"Oyunların gerçek dışılığı, gerçekliğin henüz gerçek olmadığını bildirir." (T. Adorno)

Oyunun doğasını oluşturan bileşenler, buraya kadar ortaya konanlardan da çıkarsanabileceği gibi, kendine has sıradışlıklar ve ancak dikkatli bir bakışla seçilebilen ikilikler/karşılıklılıklar barındırır. Paradoks, sabitsizlik (astability), gerçekliğin askıya alınması, ikilik ya da karşılıklılık – nasıl adlandırılırsa adlandırılısın, oyunun iletişim ile hemhâl olma imkânlarını

---

<sup>1</sup> Yazının geri kalan kısımlarında, son iki kategorinin iletişim ile daha ayrıntılı biçimde nasıl ilişkilendirilebileceğine dair ipuçları bulunabilir.

yaratan oyunun bu özgün doğasıdır. Bu noktada, oyun ile iletişim arasındaki yakınlığı düşünmemde ilham kaynağı olan iki ismin, Hans-Georg Gadamer ve Gregory Bateson'ın ilgili görüşlerine değinmek istiyorum. Gadamer oyundaki “bir-o-yana-bir-bu-yana devinim” (to-and-fro movement) üzerinde dururken (bkz. Gadamer, 1960), Bateson oyunu bir meta-iletişim (meta-communication) olarak görür (bkz. Bateson, 1972). Şimdi Gadamer ve Bateson'ın bu terimlerle ne kastettiğini daha yakından görebilmek adına onlara kulak verelim:

Bir-o-yana-bir-bu-yana devinim oyunun ayrılmaz bir parçasıdır (...) ortada bir oyun olabilmesi için, daima, illâ bir başka oyuncu olarak değilse de, oyuncunun oynadığı ve yaptığı hamleye bir karşı hamleyle kendiliğinden cevap veren bir başka şey olmak zorundadır. (Gadamer, 1960; 105-106)

Belli bir yöndeki harekete karşılık zıt yönde bir hareket söz konusudur. Oyundaki bu ileri-geri devinim, oyuncunun bilincini belirleyen kendine has bir özgürlük ve canlılık taşır. (Gadamer, 1976; 53)

Bateson'ın oyun paradoksu ise özetle şöyle der: oyun hem daima görüldüğü şeydir hem de asla görüldüğü şey değildir, ve oyun daima “bu bir oyun” mesajını meta-iletmektedir. (Roopnarine, 2002; 4) *Bir Oyun ve Fantezi Kuramı* makalesinde Bateson bunu daha açık bir şekilde ifade eder:

...“bu bir oyun” şöyle bir şeydir: “Şu an içinde bulunduğumuz edimler, bu edimlerin *aslında ifade edeceği* şeyleri ifade etmemektedir.” (...) Mantıksal Kategoriler Teorisi'ne göre böyle bir mesaj elbette kabul edilemez, çünkü ifade etmek sözcüğü iki kademeli bir soyutlama ile kullanılmakta ve her iki kullanımı eş anlamlı gibi alınmaktadır. Ancak bu tip bir eleştiriden çıkarılabilecek bir sonuç varsa o da memelilerin zihinsel süreçlerinin ve iletişim alışkanlıklarının mantıkçıların ideallerine uymasını beklemenin tabiat bilgisine sırt çevirmek olacağıdır. (Bateson, 1972; 180)

İşte bu hem olma hem olmama hâli oyunun afallatıcı yanıdır, fakat daha önemlisi bu özelliği ile oyun, iletişimin doğasının anlaşılması çabasında anlamlı bir alan oluşturur. Elbette

mantıksal dizgelere sığmaması manidardır, zira bu durum Huizinga'nın vurguladığı bir gerçeğe işaret etmektedir: “oyun bizzat mevcudiyeti ile sürekli olarak insan durumunun mantık-üstü doğasını teyit eder.” Huizinga, 1950; 4)

Oyunun özgün doğasına atfedilebileceğini söylediğimiz diğer sıfatlara dönelim. Oyun ‘gerçekliğin’ geçici olarak askıya alınmasıdır zira oyunda tüm ereksel ilişkiler garip bir biçimde (curiously) askıya alınır (bkz. Gadamer, 1976; 102). Gadamer'in sözünü ettiği bu garip biçim, Bateson'ın üst-iletişim önermesini akla getirir. Gerçekliğin askıda olduğunu ve oyunun kendine ait gerçekliğini bir tür bilme hâli, gerçeklikle kurulan oyunbaz ilişki anlamında oyunun üst-iletisidir.

Oyun, taşıdığı bitimsiz bir-o-yana-bir-bu-yana devinim nedeniyle sabitsizdir. Her hareket, oyun içindeki karşı hareketi (örn. bir kural ya da rakip) tarafından tanımlanır ve/veya tam da o karşı hareket bağlamında oyuncu anlamını kazanır. Bu yüzdendir ki oyun bir karşılıklı hareketler toplamı olmaktan ziyade, söz konusu devimlerden doğru ortaya çıkan bir imkânlar bütünü ve karşılıklılık hâlidir. Oyundaki esas karşılıklılık, oyun ile oynayan arasındaki devingenlik bağlamında can bulur. Bu özelliğiyle oyun, iletişim ile aynı frekansta titreşir. Sözü edilen yakınlaşmanın örneğin bir karşılıklı konuşmada kendini nasıl göstereceğini Gadamer şöyle açıklar:

Başkalarıyla konuşmada vuku bulan müşterek anlaşmanın kendisi bir oyundur. İki kişi birbiriyle konuştuğunda aynı dili konuşurlar (...) fakat bir yandan da her biri kendi dilini konuşur... Böyle bir gerçek diyalogda, rastlantı, letafet ve şaşkınlık – ve nihayetinde canlılık, ve hatta yücelme – gibi oyunun doğasına ait özellikler mevcuttur. (Gadamer, 1976; 56-57)

İşte bu minvalde Bateson soyutlama paradokslarının gerekli olduğunu, aksi takdirde hayatın belli tarzlara bürünmüş (stylized) mesajların durmaksızın değiş tokuş edilmesinden ibaret kalacağını iddia eder. (Bateson, 1972; 193) Ancak Bateson'ın sözünü ettiği oyunun üst-iletisini, yani oyunda daima “bu bir oyundur” mesajının bulunmasını bir adım öteye taşıyarak

oyunun bir de ontik karakteri olduđu fikrine varılabilir. Şöyle ki, oyunun asıl üst-iletisi belki de şudur: “bu bir oyun mudur?”<sup>2</sup>

Toparlamak gerekirse, Gadamer ve Bateson’dan hareketle denebilir ki oyun ereksel değil ama yine de heyecan verici; irrasyonel fakat anlamlıdır. Gündelik erekselliğin, gerçekliğin ve kendinin askıya alınmasıdır, evet; fakat bu askıya alışı daima bir açıklık ve yaratıcılık eşlik eder. İşte bu sebeplerden ötürü “iletişmemenin imkansızlığı” (Chang, 1996) tam da oyunlar için söylenmiş gibidir.

### **Metaforik Edim olarak Oyun**

Oyunun neliği üzerine düşünmeyi bu kez metafor ile ilişkisi bağlamında sürdürüelim. Aslında metafor, iletişim-oyun hattını kucaklayan bir yeni kavramsal araç olarak düşünülebilir. Bir-o-yana-bir-bu-yana titreşen, olmakla olmamak arasında her daim yeniden kaderi çizilen olagelişiyile oyun, metaforun dildeki yerine benzer konuma sahiptir insan edimleri arasında. Çünkü tıpkı oyun gibi metafor da, kendi olmayana işaret ederek, bir başkalığı imleyerek gösterir kendini. “...metaforun ‘ikametgahı’ isim, cümle ya da söylem değil, bizatihi *olmak* eyleminin kendisidir. Metaforik ‘oluş’ aynı anda hem ‘değil’in hem de ‘gibi oluş’un göstergesidir.” (Ricoeur, 1981; 7) Yani metafor, oyundaki ‘öyle ama değil’ karakterini taşır. “...teşbihte hata olmaz ama hemen tüm metaforlar yanlışdır.” (Davidson, 1978; 257) İlk bakışta salt kelime oyunu gibi görünen bu cümle bize ne söylüyor? Teşbihte hata olmaz çünkü benzetme, ayrıklığı baştan kabul edilmiş iki şey arasında yarattıkları anlam ve/veya duygulanımlar açısından bir bağ kurmakla ilgilidir. Oysa metaforlar, tam da böylesi ayrımların reddiyesi ile beslenir ve anlam kümelerine ait sınırların akışkanlaştırılması ile mümkün hâle gelir. Elbette bu, metaforun tamamı ile gündelik dil mantığından azade ya da keyfi bir dil kategorisi olduđu anlamına gelmez; ancak yine de soyutlama süreci nihayete ermiş ve dildeki değişim değerine çoktan razı gündelik dilsel kategorilerinin ötesinde bir yerden konuşmaktadır metafor. Bu yaklaşım oyun ve metafora dair yaygın yanlış-yorumlardaki bir ortaklığı da imâ eder. Sözüünü ettiğim yanlış-yorum, bu kategorilerin iki

---

<sup>2</sup> Adı geçen makalesinde Bateson bu daha karmaşık yoruma kısaca değinmesine karşın, kuramını geliştirirken bu yoldan gitmemektedir. Oysa bu yol, gerçek anlamda oyunun doğasını ifade etmeye dair daha doğru bir tercih gibi görünüyor bana.

unsur ‘arasında’ olageldiğine ilişkin önkabuldür. Davidson aynı yazısında metaforlara ilişkin yapılan aslı hatalardan birinin, bir metaforun “birinci anlamına ek olarak (...) bir başka anlam daha” taşıdığını düşünmek olduğunu ileri sürer. Oysa burada “başka kelimelerle açıklanabilecek (‘paraphrase’ edilebilecek) bir durum söz konusu değildir” (a.g.y. 246) Oyun ve oyun-olmayan arasında tahayyül edilen yaygın ilişki de benzer bir hatalı yorumdan mustarıptır. Oyundaki (olumlu anlamıyla) belirsizliğe dair Gadamer’in şu cümleleri, hatanın kaynağını nerede aramamız gerektiği konusunda yol gösterici nitelikte:

Oyun belirsiz (ambiguous) olduğu için, öngörülmesi mümkün olmayan etkisi ancak oynanmaktayken ortaya çıkar. Oyun, doğası itibarıyla, belirsizlikten uzak bir şekilde anlaşılabilmesi için üzerindeki sis perdesi aralanması gereken bir gizli hedefler aracı değildir. (Gadamer, 1960; 498)

Fakat nasıl ki dildeki birincil anlamların varlığını yadsıyamazsak, hayatta oyun-olmayanın bulunmadığını da öyle şıpın işi iddia edemeyiz. Peki metafor (oyun) ile birincil anlam (oyun-olmayan) arasında nasıl bir ilişki önerilebilir?<sup>3</sup> Bu noktada iki alt-kavrama başvuracağım: “ölü metafor” ve “canlı metafor.”

Gündelik söylemin aksine metaforik söylem yalnızca tekil değil aynı zamanda benzersizdir (novel) (...) her ne kadar sözcüklerin çokanlamlılığına ve belli türlere ait edebi biçimlere dayansa da, “canlı bir metafor” hemencecik bu kodlardan sıyrılır (Lawlor, 1991; 84)

“Oynama edimindeki hareket,” Gadamer’in deyişiyle, “oyunu sona erdirecek bir amaç taşımamaktadır; aksine, bu hareket bitimsiz tekrarlar ile kendini yeniler.” (Gadamer, 1960; 103) Hakkı verilerek oynanan her oyunda kendini gösteren bu sürekli yenilenme, oyundaki benzer bir canlılığı belirtir.

---

<sup>3</sup> Bu soruya verilecek yanıt aslında oyun/metafor yakınlığındaki diğer bir uğrak noktasını oluşturmaktadır. Dolayısıyla önermeye çalışacağım yanıt meseleyi metafor üzerinden açıklamaya çalışacak olmakla birlikte, oyun ile oyun-olmayan arasındaki gerilimi ile olan münasebiti akılda tutulmalıdır.

Peki bir metaforu “canlı” ya da “ölü” yapan nedir? Aslına bakılırsa metaforun canlılığına dair az önce değinilen nokta bunu büyük ölçüde açıklıyor. Söz konusu farkı oyun üzerinden ifadelendirmek gerekirse, şöyle bir iddiada bulunulabilir: nasıl ki gündelik kullanımı ile kavramlar ölü birer metaforsa, oyun-olmayan olarak algıladığımız kategori de ölü-oyuna tekabül eder. ‘Hakikatler’den bahsederken benzer bir görüşü daha cesur bir tavırla ortaya koyar Nietzsche: “...hakikatler, yanılısama *olduğu* unutulmuş yanılısamalar; duyuları etkileme gücünü yitirmiş örselenmiş metaforlardır.” (Alıntılayan Ricoeur, 1981; 286)

Dilbilimci Joel Weinsheimer’a göre “metafor, iki farklı şey arasındaki benzerliği iletmek için soyutlama sürecini ve ortak bir özdeşliğin belirlenmesini bekleme ihtiyacı duymadığı için kavramsal dilin önündedir.” (Weinsheimer, 1991; 184) İşte tam da bu yüzden metafor, iletişimin gerçek anlamıyla vuku bulduğu özel imkânlar barındırır. Oyun ise, ilgili bölümlerde açıklandığı üzere, çoktan belirlenmiş özdeşlikleri kendine has yollardan aşma fırsatı sunar.

### **Kendinin Ötesinde: Oyunun Ontik Karakteri**

“Kendi benliğinin dışında olmak, tam anlamıyla bir başka şey ile birlikte olabilmenin mutlak imkânıdır (positive possibility).”(Gadamer, 1960; 126)

Bir iletişim imkânı olarak oyunun özü gereği gerçekliğin askıya alınışını gerektirdiği düşünüldüğünde, bu askıya alma ediminden özne de elbette payını alacaktır. Gadamer’in hemen yukarıdaki cümlesi mantıksal bir sadeleştirmeye tâbi tutulduğunda varılacak sonuç ilginçtir: eğer ki böylesi bir buluşmada hem öteki hem de beriki kendinin dışına çıkarak bir anlamda ‘kendi’yi tasfiye edebilirse gerçekten, geriye sadece “birlikte” ve “olabilmek” kalır. Ya da oyunun daha önce belirttiğimiz özellikleri cinsinden söylersek, burada modern anlamıyla bizatihi varolma adına ‘sağlam’ bir dayanak teşkil eden ‘öznel’den feragat söz konusudur – işte nefis bir oyun paradoksu: kişinin oyuna dâhil olabilmesinin şartı, kendisi olmamasından geçer. Kendini kaybediş, Gadamer’in düşüncesinde oyunun bir ontolojik sorgulama kategorisi olabilmesinin temelinde yatan fikirdir aslında. Bu yüzden ki pek çok metninde defaatle oyunu “öznel bir tutum (attitude)” olarak değil, “oynayanın öznelliğini de sarıp sarmalayan nevi şahsına münhasır (sui generis) bir dinamik bütün” olarak anlamamız

gerektiğini vurgular. (örn. Gadamer, 1976; 53) Zira oyun ufkunun sınırları, özneliğin kendi-için-oluşlarının çok ötesine uzanır. (Gadamer, 1960; 102)

Öznellik meselesinin daha çetrefil bir sorgulamasına girmeden evvel, oyun ile iletişim arasındaki yakınsamayı bir kez daha vurgulamak adına yine Gadamer'in dil ve anlama kavramlarında benzer bir öznesilik/kendisizlik tezahürüne dikkat çektiği iki fikrine değinmek istiyorum. *İnsan ve Dil* başlıklı yazısında dilin üç hususiyetine dikkat çeker: öz-nisyan, ben-sizlik ve evrensellik. Bu şekilde kısaca sıralandığında, ilk ikisinin oyun kavramı nezdinde nasıl bir bağlama oturduğu az çok kesitirilebiliyor. Peki burada 'evrensellik' ile kastedilen ne?

Dil, konuşulabilenden ibaret bir alan değildir, konuşulamayan diğer alanların karşısında konumlandırılmaz.(Gadamer, 1976; 64-67)

Gadamer'in evrensellikten kastı, dilin kendini yalnızca iletişime anında gösteren bir araç olmadığı, aksine, mevcudiyetinin yaşamın her anına sindiğidir. Dolayısıyla dilin bu üçüncü özelliğinin oyun-iletişim ilişkisi bağlamında ifade ettiği anlam, mevcut tartışma açısından en az ilk ikisi kadar önemli görünüyor. Dil olan ve olmayan olarak algılamaya meyilli olduğumuz kategoriler arasındaki geçişkenliğin farkında olmak, tıpkı oyun ve oyun-olmayan ayırımında olduğu gibi, söz konusu ayrımların salt araçsal niteliğini ve ilgili kavramların özünü vermekten uzak olduğunu sezmemize yardımcı olacaktır. Anlama hakkında ise şöyle diyecektir Gadamer: "Ben anlamamanın bir 'kendini kaybetme (loss of self)' anı içerdiğine (...) ve sorgulanırken oyunun yapısının esas alınması gerektiğine inanıyorum."(a.g.e., 50-51)

Tekrar öznellik ve oyun meselesine gelirse; tam anlamıyla oyuna dâhil olduğunda, özneye veya benliğe ne olur? Oyun bitene kadar ertelenir mi? Oyunun içinde tamamen çözülür mü? Ya da oyun sayesinde bir dönüşüme mi uğrar? Bu tip sorulara verilebilecek farklı yanıtlar, kuşkusuz oyun kavramına farklı yaklaşımları ve dolayısıyla değişik oyun tanımlarını da beraberinde getirir. Söz gelimi Winnicott aynı meseleyi iletişimdeki yaratıcılık unsuruna vurguyla ele alır:

[Kişi] sadece ve sadece oynarken yaratıcı olabilir ve tüm kişiliğini kullanabilir... Bu bağlamda sadece oynama esnasında iletişim mümkündür (Winnicott, 1971; 54)

Elbette bu iddiayı anlayabilmek için ‘tüm kişiliğin kullanılması’nın ne anlama geldiğini sorgulamak gerekir. Bundan kişiliğin tüketilip tasfiye edilmesini mi anlamalıyız, yoksa tam tersine eksiksiz bir kendini-gerçekleştirme eylemini mi? Gadamer ve Derrida’nın oyun anlayışlarını karşılaştırırken Madison, Derrida’nın anlamın sürekli ötelendiği (deferred) bir oyun anlayışına kucak açarken, Gadamer için işin aslının oyuncunun oyun aracılığıyla kendini etraflıca anlamasında yattığını söyler. (Madison, 1991; 133-4) *Beşeri Bilimlerin Söyleminde Yapı, Gösterge ve Oyun* adlı makalesinde Derrida’nın yaptığı ayrım bu farklı konumlandırmalara dair bir tını taşımaktadır.

Yorumun, yapının, göstergenin ve serbest oyunun iki yorumu vardır. Birincisi, serbest oyundan ve gösterge düzeninden bağımsız bir hakikat veya kökenin kodlarını çözmeye çabalar, bunun hayalini kurar... Diğeri ise, kökenle ilgilenmeksizin, serbest oyunu tasvip eder ve metafizik tarihi boyunca eksiksiz varlığın, güven veren (reassuring) temelini, kökenin ve oyunun sonunun hayalini kurmuş olan insanın ve hümanizmin ötesine geçmeye çalışır... (Derrida, 1972; 264-5)

Gadamer’in, oyun yapısının insana ve dile dair bize söyleyebileceği bir şeyler olduğu iddialarına bakılırsa, serbest oyunu sorgusuz sualsiz onaylayanlar tarafında konumlandırılması çok da mümkün gözüküyor. Ancak Gadamer’i ilk gruba dâhil etmeden önce, Derrida’nın ikili ayrımının bir yanılgıdan mustarip olduğunu, en azından indirgemeci bir tavra sahip olduğunu gözden kaçırmamalı. Şöyle ki, sürekli bir anlamsal ötelenmeye dayanmayan her düşünce, zorunlu olarak katı ve mutlak hakikatler arayan metafizik yaklaşımların bir uzantısı olmadığı gibi, tam da Gadamer’in özneyi aşan oyun vurgusu, böylesi bir ikili şemanın onun yaklaşımını anlamada yetersiz kalacağını düşündürüyor.

Gadamer’in amacının, Madison’ın da belirttiği gibi, özneliğin tamamen terk edilmesinden ziyade onun daha az ‘öznelci’ bir kavrayışına varmak olduğu söylenebilir. (Madison, 1991; 134) Ancak Gadamer’in muhtelif yazılarında ısrarla tekrarladığı ‘belli bir şeyi öznel olarak almama’ şerhlerini hatırladığımızda, “daha az öznelci” olmanın tam olarak neye denk

düştüğünü bir kez daha sormak icap ediyor. Bu sorunun isabetli bir yanıtı, Gadamer'in oyun anlayışını açıklayan şu satırlarda bulunabilir:

Gadamer için oyun “sadece” oyun değildir. (...) *Il y a quelque chose qui est en jeu dans le jeu; il y a un enjeu au jeu.* Anlama oyununda, başka türlü bir şey, başka bir mevzu (*en jeu*) vardır (...) ki bu bizim varlığımızdan, varlığımızın asla-tamamlanamayacak-olan en yüksek imkânlarının gerçekleşmesinden başka bir şey değildir. (a.g.e., 135)

Bana kalırsa yukarıdaki pasaj Gadamer'in yaklaşımını son derece veciz bir şekilde ortaya koyuyor – varlığın asla tükenmeyecek imkânlarının gerçekleşme alanı olarak oyun. Zaten oyuna dâhil olmaya dair kendi ifadeleri de bu kanıyı destekler niteliktedir. Söz gelimi oyun ile hemhâl olmayı “kendine mukayyet oluşun *kaybı* olarak değil, kendini aşmanın özgür bir canlılığı olarak tecrübe edilen coşkulu bir öz-nisyan” olarak adlandırır. (Gadamer, 1976; 55) Burada dikat çeken husus, Derrida'nın kıstas olarak aldığı ‘serbest oyun’un muadili olan bir özgür canlılığın ve aşılacak bir ‘kendi’nin bir arada yer almasıdır. Nihayetinde insan “mütemadiyen, olgusal varlığından fazlasıdır” ve dolayısıyla “olmakta olduğu her neyse odur.” (Weinsheimer, 1991; 188) Oyun, bu bağlamda, insan varoluşuna dair bu yaratıcı dinamizmin billurlaşarak ortaya çıkmasına imkân tanıyan bir alan olarak kendini gösterir.

### Çıkış

Gadamer'in *Hakikat ve Yöntem* kitabında “ontolojik açıklama için bir ipucu” olarak gördüğü oyun, aslında ontik olarak da insan hayatında merkezî öneme sahip bir kavram olarak karşımıza çıkar. Fakat bu konunun takdir edilebilmesi, oyunun genelgeçer ve en azından eksik tanımlarıyla kısıtlı kalmamayı gerektirir. Oynama eyleminin birbirinden bağımsız oyun ve oyuncuların bir aradalığı olarak görülmesi oyunun çarpık bir algısına yol açar. Zira oyun vuku bulmaya başladığında, oynayan kimse bir ‘kişi’ olmayı bir kenara bırakır – ‘persona’nın berataraf olması oyunun doğası gereğidir. Oyuna dair kaba anlayışa göre oynama sırasında oyuncu rolüne bürünüp kişiliğimizi bir süre unuttur, oyun bittiğindeyse oyuncu kisvesinden sıyrılıp tekrar kendimiz oluruz. Oysa ‘persona,’ tam da sözcüğün antik Yunan’a dayanan kökeninin işaret ettiği gibi, tiyatro sahnesinde takılan maskelerden başka bir şey değildir.

Dolayısıyla oyunun oyuncuya geçici bir süre de olsa sıyrılmaya olanağı sunduğu persona, oyun zaman-mekânında üzeri örtülen benlikler değil, yaşantılarımızın ölü-oyuna dönüşmüş anlarında canlı-oyunu gizleyen maskelerdir. Nasıl ki “metaforun canlandırılması kavramın maskesinin düşürülmesi” ise, oyunlarda da gündelik yaşamın maskesini aralamaya yönelik imkânlar saklıdır.

Oynar, çünkü oynar.

Oyunda “çünkü” yitip gider. “Niçin”sizdir oyun. Oynandığı için oynanır. Nihayet bir oyun olarak kalır: en yüksekte ve en hakikisinden.

Fakat bu “nihayet” her şeydir, tektir, biriciktir. (...)

Bu oyunun ritmi kulaklarımıza çalındığında artık şu soru kalır geriye: oyuna eşlik edip kendimizi oyuna kaptıracak mıyız ve bunu nasıl yapacağız? (Heidegger, 1957; 113)

## KAYNAKÇA

- Bateson, G., (1972) “Steps to an Ecology of Mind”, Ballantine Books, New York
- Burwick, F. (1990) "The Plagiarism of Play: The Unacknowledged Source of Gadamer's Ontological Argument in Truth and Method," *Pacific Coast Philology*, v.25 (Nov. 1990): 60-68
- Chang, B.G., (1996) “Deconstructing Communication: Representation, Subject, And Economies Of Exchange”, University of Minnesota Press
- Davidson, D. (1978) "What Metaphors Mean." in *On Metaphor* (Ed. Sheldon Sacks) University of Chicago Press, Chicago, Illinois
- Derrida, J., (1972) “Structure, Sign, and Play in the Discourse of Human Sciences” in *The Structuralist Controversy* (ed. Macksey, R., Donato E.) pp. 264-265, John Hopkins University Press, Baltimore
- Ehrmann, J., Lewis C., Lewis P. (1968), in *Yale French Studies*, no.41, “Game, Play, Literature”, Yale University Press
- Gadamer, H.G., (1960) “Truth and Method” Crossroad, New York, 1989

\_\_\_\_\_, (1976) "Philosophical Hermeneutics" University of California Press, Berkeley, 1977

\_\_\_\_\_, (2000) "Subjectivity and Intersubjectivity; Subject and Person" *Continental Philosophy Review*, vol. 33, no. 3 (July 2000) 284.

Heidegger, M., (1957) "The Principle of Reason", Indiana University, Bloomington and Indianapolis, 1991

Huizinga, J., (1950) "Homo Ludens, A Study of the Play Element in Culture", Beacom Press, Boston

Lawlor, L., (1991) "The Dialectical Unity of Hermeneutics: On Ricoeur and Gadamer" in *Gadamer and Hermeneutics*, Silverman, H. J. (ed.), Routledge, New York and London

Madison, G.B (1991) "Beyond Seriousness and Frivolity: A Gadamerian Response to Deconstruction" in *Gadamer and Hermeneutics*, Silverman, H. J. (ed.), Routledge, New York and London

Ricoeur, P., (1981) "The Rule of Metaphor: Multi-Disciplinary Studies of the Creation of Meaning in Language", University of Toronto Press

Roopnarine, J.L. (ed.) (2002) "Conceptual, Social-Cognitive, and Contextual Issues in the Fields of Play", Greenwood

Silverman, H. J. (ed.) (1991) "Gadamer and Hermeneutics", Routledge, New York and London

Stephenson, W. (1967) "The Play Theory of Mass Communication", The University of Chicago Press, Chicago and London

Weinsheimer, J., (1991) "Gadamer's Metaphorical Hermeneutics" in *Gadamer and Hermeneutics*, Silverman, H. J. (ed.), Routledge, New York and London

Winnicott, D.W., (1971) "Playing and Reality", Tavistock, London

Wright, E. (1982) "Derrida, Searle, Contexts, Games, Riddles", *New Literary History*, v.13