



Oyunun Özgürleştirici İfadesinin Yitimi Üzerine

20/6/2017 / skopbülten / Uras Kızıl

Aion, dama oynayan bir çocuktur, krallık çocuğundur.

Herakleitos

Sanat, Schiller için bir oyun biçimidir.[1] Ve insan ancak “sanat oyunu” sayesinde özgür olabilir. Özgürlüğe giden yol güzellikten geçer. Schiller, güzel sanatların duyuları eğittiğini ve zarifleştiğini iddia eder.[2] *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine* mektuplarında; estetik bir eğitim aracılığıyla “kültür hastalığı”nın sağaltılabileceğini söyler: Nihayet bir defada dile getirmek gerekirse, insan sadece kelimenin tam anlamıyla insan olduğu yerde oyun oynar ve sadece oynadığı yerde tam olarak insandır. [3] Romantizm üzerine çalışan Alman filozof Rüdiger Safranski’ye göre Schiller doğadan kültüre uzanan yolun “oyun”dan, yani ayinlerden, tabulardan, sembolleştirmelerden geçtiğine işaret eden ilk düşünürlerdendir. Schiller’in, oyunun, özgürlüğü kısıtlayıcı savaşları ve kötülükleri nispeten de olsa engelleyebileceğine inandığını yazar. [4] Schiller’in *spieltrieb* (oyun terapisi) dediği ve eğiticiliğine inandığı güç, oyunun serbestlik ve çıkar gözetmeme özelliklerine dayanır. Özgürlük, çıkar gözetmeme gibi özellikler ise, en yoğun şekilde estetik alanda, yani sanatta gerçekleşebilir. [5]

Schiller, “Modern toplum, işbölümü ve uzmanlaşma sayesinde teknik, bilim ve el işçiliği alanlarında ilerlemiştir,” der. Ne var ki, bu tarz bir ilerleme insanı parçalara ayırır ve geriye “insan adı altında insan kırıntıları” kalır. Bu durumdaki insan, ister istemez acı çekmeye mahkûmdur. Schiller'e göre, işbölümünün yol açtığı içsel ve fiziksel yıkımın önüne ancak “sanat oyunu” sayesinde geçilebilir. Parçalanmış insanı bütünlüğe kavuşturacak olan da, sanatı oyun olarak kavrayan bu anlayıştır. [6]

Oyunun özgürleştirici cihetine değinen düşünürlerden bir diğeri, Hollandalı tarihçi Johan Huizinga’dır. Huizinga, “oyunun insanın temel özelliklerinden biri olduğu” tezini, 1938 yılında kaleme aldığı *Homo Ludens* adlı kitabında ortaya koymuştur. Huizinga’nın kitabında *homo ludens*’i, yani “oyun oynayan insan”ı, *homo sapiens*’in (akıllı insan) ve *homo faber*’in (imalat yapan insan) karşısına koyar. Huizinga argümanını, oyunun kültürden çok daha evvel var olduğu tezi üzerine kurmuştur. “İnsan uygarlığı, oyun olarak, oyunun içinden ortaya çıkmış ve gelişmiştir”. [7]

Öte yandan, Huizinga oyunun bağımsız bir edim olduğunu vurgular ve “yararsız”, özerk ve irrasyonel olması gerektiğini söyler:

Oyunda, yaşamın doğrudan gereksinimlerini aşan ve eyleme anlam katan bağımsız bir unsur “oynamaktadır”. Her oyun bir anlam taşır. Eğer, oyuna öz yükleyen bu faal ilkeye zihin dersek aşırıya kaçmış oluruz; eğer ona içgüdü dersek hiçbir şey söylememiş oluruz. Hangi açıdan ele alınırsa alınsın, oyunun bu “kasıtlı” karakteri, bizatihi özünün içinde yer alan maddi olmayan bir unsurun varlığını açık etmektedir. [8]

Oyunun maddi olmayan bu varlığı, tinin kabulünü de beraberinde getirmektedir. Huizinga’ya göre oyunun *superabundans* (yararsız) oluşu, mutlak determinizmi devre dışı bırakır; mutlak olan yalnızca tindir. [9]

Ayrıca, insan kendi yarattığı oyun evreninde “bilindik dünya”dan uzaklaşarak kendi dünyasını yaratır. Huizinga’nın deyişiyle oyun, “dünyanın kusurluluğu ve hayatın karışıklığı içinde geçici ve sınırlı bir mükemmellik yaratır”.[10] Oyun bir mücadeleyi, hayali temsil edebilir ya da başka bir şey haline bürünebilir. Ancak oyun, gerçekliği taklit etmesi durumunda, bizzat ontolojisinde yatan gerçeklikle çelişir. “Oyun, katılanları başka bir evrene götürdüğü ölçüde, özü itibarıyla de oyundur”.[11]

Filozof Gadamer de oyunla sanatı bağlayanlar arasındadır. Gadamer *Güzellin Güncelliği* kitabında, oyun ile sanat arasındaki ilişkiyi vurgularken, tıpkı Huizinga’nın sözünü ettiği gibi, oyunun akıldışı, irrasyonel yapısına değinir: “İnsana has nitelikler olan oyunun ve aklın, kendisine amaçlar belirlemesi, bunların peşinden koşabilmesi, kendini buna adanması ve amaç belirleyen aklı gölgeleyebilmesi insan oyununun özelliğidir”.[12] Oyunun kendine has özelliklerinden biri de yaratıcılığı geliştirmesidir. Bir çocuğun oyun esnasındaki hayal gücünün sınırlarını tahmin etmek mümkün değildir. Her şey bir oyun nesnesi haline gelebilir; mandalların uçak, pillerin araba olması gibi, nesnelere kendileriyle ilgili olmayan hayallere dönüşebilir. Psikanalist D. W. Winnicott’ın (1896-1971) da dediği gibi: “Çocuk ya da yetişkin oynarken ve belki de sadece oynarken yaratıcı olmakta özgürdür”.[13]

Heidegger de Herakleitos’tan aldığı “Aion, daima oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur” sözündeki oynayan çocuğu, varlığın kaderi (*geschick*) ile ilişkilendirmiştir. Varlığın kaderi biricik olan oyunu oynayan bir çocuktur; her şey ona aittir.[14] Ve Heidegger’e göre de oyun amaçsızdır; oyun, “niçin”sizdir. “O [çocuk] oynadığından dolayı oynar”.[15] Yani, oyunun amacı bizzat kendisidir; sanatta olduğu gibi.

Sanat Oyunlarından Savaş Oyunlarına

21. yüzyıla geldiğimizde, oyun oynamanın özgürleştirici özünü yitirdiğini görmekteyiz. Romantizmle birlikte 19. yüzyıl başında oyuna yüklenen özgürlük ifadesinin yitimi, oyunun kendi karşısına, bir dijital teknolojiye dönüşmesiyle ilgili olmalıdır. Özerkliğini kaybetmesiyle birlikte oyunlar, kazanma, başarma, rekabet hırsının yönettiği savaflara benzemektedir. Üstelik yaratıcı olan da artık oyunları tasarlayan algoritmalar. Open World (Açık Dünya), rol yapma oyunu (RPG, *Role-Playing Game*), Strateji gibi oyun türleriyle birlikte, kişi sanal bir dünyanın içine çekilmektedir. Bu dünyanın içerisinde dolaşırken, arzularını tatmin edebilmektedir. İsteddiği arabayı satın alabilmekte yahut çalabilmekte, istediği an bara ya da diskoya gidebilmekte, banka soyabilmekte, başkalarını katledebilmekte, fuhuş yapabilmektedir. Ve daha neler neler... Bu 'özgürlük' başlangıçta kulağa hoş gelebilir; fakat aslında dijital oyunlar, kişiliğimizi oyunların tasarımına göre formatlamaktadır. Oyun tutkunları saatlerini, günlerini bilgisayar ya da konsol karşısında geçirir. Hatta, bundan birkaç yıl önce, Güney Kore, Çin, Tayvan gibi ülkelerden, uzun süre oyun oynamanın yol açtığı ölüm haberleri gelmeye başlamıştır.

Bu ölüm silsilesinin ilki, 2012 yılında Tayvan’da yaşanmış, 40 saat boyunca Diablo 3 adlı rol yapma oyununu (RPG) oynayan 18 yaşındaki Chuang, arkasından ölmüştür.[16] *The Mirror* gazetesi, aç ve susuz kalan gencin saatler sonra ayağa kalktığına yere kapaklandığını yazmıştır. Yapılan araştırmalar neticesinde, Chuang’ın uzun müddet oturur vaziyette kalmaktan ötürü damar tıkanıklığı yaşadığı anlaşılmıştır.[17] 2015 yılında bir ölüm vakasına yol açan, yine Diablo'nun yapımcısı Blizzard firmasının çıkardığı bir başka RPG oyunu olan World of Warcraft'tır. 24 yaşındaki Çinli Wu Tai, 19 saat boyunca oynadığı World of Warcraft oyunundan sonra rahatsızlanıp hayatını kaybeder. Görüntülerden Wu Tai'nin oyun esnasında rahatsızlanarak sol tarafa dönüp öksürdüğü ve kan tükürdüğü görülmektedir.[18] Kuşkusuz yaşanan bu ölümlerin, özellikle RPG oyunlarında meydana gelmesi rastlantı değil. Bu tarz oyunlarda oyuncu, oynadığı karakterin özelliklerini sürekli geliştirmek durumundadır. Genellikle çevrimiçi oynanan bu tarz oyunlarda oyuncunun rakip oyuncularla rekabet edebilmesi buna bağlıdır. Oyuncu, daima oyunun içerisinde olmalı; kendi karakter *rank*'ini (mertebe) mevcut rakipler seviyesinde tutmalıdır. Bu da oyuncuyu ekrana kilitlemektedir.

Son dönemde Youtube, Twitch gibi video paylaşım kanallarının yaygınlaşmasıyla beraber bir tür "oyun eleştirisi" peydahlanmış ve giderek bir işkolu halini almıştır. 'Eleştirilenler' (*Youtubers*) bu kanallardaki çeşitli gösteriler hakkında kişisel değerlendirmeler yapmakta ve izlenme ile üyelik sayıları ve beğenilme oranlarına paralel olarak para kazanabilmektedir. Bunların en tanınmışlarının başında PewDiePie lakaplı İsveçli *Youtuber* gelmektedir. 50 milyonun üzerinde abone sayısı olan PieDiePie’in, günlük 15.000 dolar, yıllık 5,5 milyon dolar kazandığı tahmin edilmektedir.[19] Kazanılan rakam kulağa hoş gelse de, mesele sanıldığı kadar basit değildir. Hayatını bu yolla kazanmak isteyen bir *Youtuber*'ın hatırı sayılır bir izleyici sayısına ulaşması gerekmektedir. Bu da kişinin saatlerini, günlerini, haftalarını, aralıksız oyun oynayarak geçirmesi anlamına gelir. Geçtiğimiz aylarda, Twitch üzerinden 22 saat boyunca aralıksız canlı yayın yapan Brian “Poshybrid” Vigneault[20], aşırı yorgunluktan hayatını kaybetmiştir. Sigara içmek için bilgisayarın başından kalkan Vigneault, bir daha geri dönememiştir.[21]

Oyun teknolojisi günden güne gelişmeye devam etmektedir. En son piyasaya çıkan sanal gerçeklik (VR-*Virtual Reality*) teknolojisiyle yeni gerçeklik deneyimleri yaratılırken, dijital oyunlar da VR uyumlu olarak yeniden tasarlanmaktadır. Örneğin, simülasyon yoluyla canlandırılan savaşlarda, silahların yerini *VR Aim Controller*'lar almaktadır.

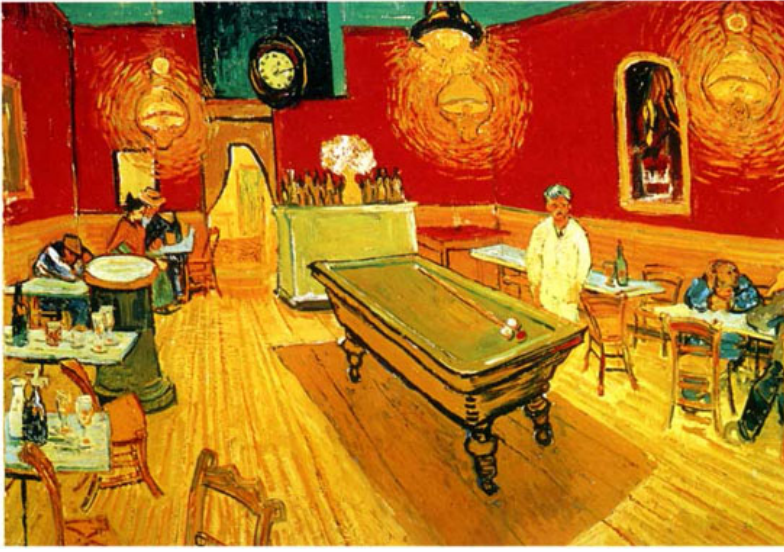


PS VR Aim Controller, 2017, kaynak: <http://gry.onet.pl/e3-2016-ps-vr-aim-controller-na-pierwszych-zdjeciach/w78efw>

VR teknolojisinin iddiası, farklı farklı tatları, kokuları, sesleri hissettirebilmek; izleyiciyi köşe bucak dünyada gezdirebilmek. Örneğin VR sayesinde artık Everest'e tırmanıp Andromeda'da dolaşmak mümkün.[22] Google, Facebook, Samsung gibi firmalar çoktan bu sanal gerçeklik piyasasında yerlerini almaya başladılar. Google bu sanal gerçeklik uygulamalarını devreye soktu bile. *Daydream*, *Tilt Brush*, *Cardboard* ve *Expeditions* ise bunlardan birkaçı.[23] Ancak, sanal gerçeklik gözlüklerinin (*virtual reality headsets*) uzun vadede insan üzerindeki etkilerinin ne olacağı henüz bilinmemekte. Bu gözlükleri kullananlardan gelen şikâyetler şimdilik baş dönmesi, mide bulantısı gibi ufak tefek rahatsızlıklar olsa da, uzun süreli kullanımlarda gerçeklik kaybıyla karşı karşıya kalınması işten bile değil.



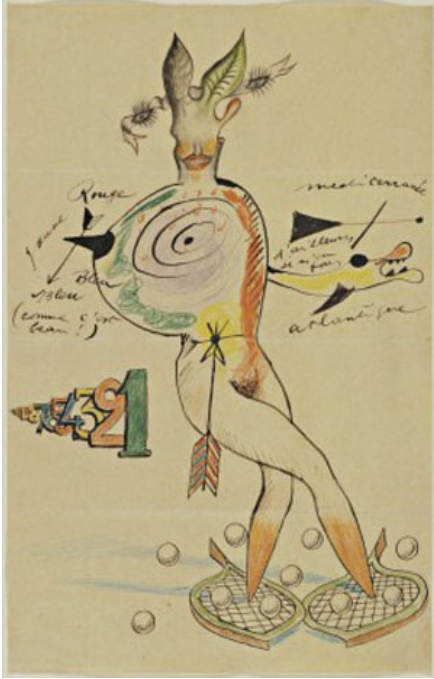
Van Gogh, *Gece Kahvesi*



The Night Cafe: A VR Tribute to Vicent Van Gogh, kaynak: “<http://www.augmentedrealitytrends.com/virtual-reality/van-gogh-art.html>”, VR için hazırlanan video linktedir.

Öte yandan, sanal gerçekliğin yalnızca oyunlarla sınırlı kalmayıp sanata sirayet ettiği örnekler de mevcut. Van Gogh’un ünlü *Gece Kahvesi* adlı tablosunun, VR teknolojisiyle yeniden yapılmış (*remake*) versiyonu üretildi. Çalışma, Amerikalı sanatçı Mac Coluey’in ikiboyutlu resim düzlemini üçboyutlu bir gerçeklik deneyimine aktarmasıyla hayata geçti.[24] Bu sayede artık Van Gogh’un kahvesinde gezinebiliyoruz. Ne var ki, sanatı sanat yapan ne varsa parçalanıyor.

Bir yüzyıl öncesinin avangard sanatçıları sanatlarını oyun oynamanın özgür ve yaratıcı havasında icra etmeye çabalamışlar, bu yolda bazı icatlar da yapmışlardı. Örneğin, sürrealist sanatçılardan Man Ray, Max Morise, Joan Miro ve Yves Tonguy’nin “müstesna kadavra” adını verdikleri oyun, oyuncuların o an hayal ettikleri bir imgeyi veya kelimeyi peş peşe bir kâğıt parçasına kaydetmelerinden oluşuyordu. Oyuncuların birbirlerinin yazıp çizdiklerini bilmeden oynadıkları bu oyunun sonunda ortaya gayet rastlantısal, spontan, kolektif kolajlar, şiirler ya da resimler çıkıyordu.[25]



Yves Tonguy, Joan Miro, Max Morise, Man Ray, 1927, kaynak: MoMA

Oyunun akli devreden çıkararak hayal gücünü özgürleştirmesiyle ilgili daha erken denemeler de var. Örneğin, *Frankenstein ya da Modern Prometheus* romanı, İsviçre Alpleri’nde toplanan bir grup entelektüelin (Percy Shelley, Mary Shelley, Lord Byron ve John William Polidori) şömine başında, en

korkunç öyküyü kimin yazacağı üzerine girdikleri bahis sonucunda yazılmıştı. Edebiyatçılar arasında oynanan bir oyunun ürünüydü.

Yaratıcılığı ve hayal dünyası piyasa tarafından yönlendirilen ve dijital mühendisler tarafından tasarlanan ölümcül savaş oyunları, iki yüz yıldır oynanan bu sanat oyunlarını berhava etmiştir.

[1] Isaiah Berlin, *Romantikliğin Kökenleri*, çev. Mete Tunçay (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2010) s. 109.

[2] Rüdiger Safranski, *Romantik*, çev. Ali Nalbant (İstanbul: Kabalcı Yayıncılık, 2013) s. 42.

[3] *A.g.e.*, 43.

[4] *A.g.e.*, s. 42-43.

[5] Gürsel Aytaç, *Schiller*, çev. Gürsel Aytaç (Ankara: Doğu Batı Yayınları, 2008), s. 47.

[6] Rüdiger Safranski, *Romantik*, *a.g.e.*, s. 45.

[7] Johan Huizinga, *Homo Ludens; Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, çev. Mehmet Ali Kılıçbay (İstanbul: Ayrıntı Yayınları, 2015) s. 14.

[8] *A.g.e.*, s. 17.

[9] *A.g.e.*, s. 20.

[10] *A.g.e.*, s. 28.

[11] *A.g.e.*, s. 38.

[12] Hans-Georg Gadamer, *Güzelin Güncelliği*, çev. Fatih Tepebaşılı (Konya: Çizgi Kitabevi, 2005) s. 33.

[13] D.W. Winnicott, *Oyun ve Gerçeklik*, çev. Tuncay Birkan (İstanbul: Metis Yayınları, 2014) s. 74.

[14] Yücel Dursun, *Heidegger'deki Gömülü Oyun Kavramı*, (Yeditepe Üniversitesi Yayınları, İstanbul, 2008) s. 85-86.

[15] *A.g.e.*, s. 86.

[16] http://www.huffingtonpost.com/2012/07/18/diablo-3-death-chuang-taiwan-_n_1683036.html

(Erişim tarihi: 15 Nisan 2017).

[17] <http://www.mirror.co.uk/news/world-news/diablo-iii-death-teenager-dies-1147472> (Erişim tarihi: 15 Nisan 2017).

[18] <http://www.mirror.co.uk/news/world-news/tragedy-computer-gamer-dies-after-5263046>

(Erişim tarihi: 16 Nisan 2017).

[19] <http://naibuzz.com/2017/02/06/much-money-pewdiepie-makes-youtube-net-worth/> (Erişim tarihi: 8 Mayıs 2017).

[20] Çevrimiçi bir tür savaş oyunu *World of Tanks*, 2010 tarihinde piyasaya çıktı. Vigneault bu oyunu oynadığı esnada hayatını kaybetti.

[21] https://www.washingtonpost.com/news/morning-mix/wp/2017/02/23/va-man-died-during-marathon-attempt-to-play-video-game-for-24-hours/?utm_term=.8ea78c04682d (Erişim tarihi: 8

Mayıs 2017).

[22] VR ile gerçekleştirilen Everest turmanışı için bkz. "Climb Everest In Virtual Reality",

"<https://www.youtube.com/watch?v=FmwoxdRU6pw&t=181s>"

[23] Zeynep Şen, "Yeni Bir Kitap Türü Olarak Sanal Gerçeklik", *Sabit Fikir Dergisi*, Nisan 2017.

[24] Ayrıntılı bilgi için bkz. "Turning Van Gogh's The Night Cafe Into Virtual Reality",

"<http://www.bbc.com/news/av/technology-32751392/turning-van-goghs-the-night-cafe-into-virtual-reality>"

[25] Nergis Abıyeva, "Dadaizm'in Sürrealizm Üzerindeki İzleri", yayımlanmamış lisans tezi, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi, s. 54. Nergis Abıyeva burada dadaist bir teknik olan "otomatizm" in sürrealist resimlerde önemli bir rol oynadığını ifade eder. Rastlantısal bir şekilde ortaya çıkan *Müstesna Kadavra*, yazara göre doğaçlama tarzında yazılan dadaist şiir tekniğini akla getirmektedir. *Müstesna Kadavra* oyununda kelimelerin yanı sıra imgeler de sürece dahil olmuştur.