

oyunun ontolojisi

Yücel
DURSUN



DOĞUBATI

Yücel Dursun
Oyunun Ontolojisi

Yücel Dursun
Oyunun Ontolojisi

DOĞUBATI

Yücel Dursun,

1991 yılında Hacettepe Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliğinden mezun olmuştur. 2001 yılında aynı üniversitenin Felsefe bölümünden yüksek lisans ve 2008'de Felsefe doktoru unvanını almıştır. 2011 yılında da ÜAK'dan Doçent unvanını alan ve halen Ankara Üniversitesi DTCF Felsefe Bölümünde Öğretim Üyesi olarak çalışan Yücel Dursun'un bir çeviri (*Matematik Felsefesi, İmge yayınları 2004*) ve bir telif (*Felsefe ve Matematikte Analitik/Sentetik Ayrımı, Elips Yayınları 2004*) olmak üzere iki kitabı ve felsefe alanında Ulusal ve Uluslararası dergilerde yayımlanmış birçok makalesi vardır. Yazar şu sıralar, Çağdaş Fransız Felsefesi, Klasik Alman İdealizmi, Bir'in İki ile İlişkisi, Oyun, Matematik Felsefesi gibi alanlar ve konularda yoğunlukla çalışmaktadır.

© Tüm hakları Doğu Batı Yayınları'na aittir.

Yayına Hazırlayan

Taşkın Takış

Kapak Tasarım

Mr. Z & Z

Tasarım Uygulama

Aziz Tuna

Baskı

Tarcan Matbaacılık

Eylül 2014

Doğu Batı Yayınları

Ankara Merkez:

Yüksel Cad. 36/4 Kızılay/Ankara

Tel: 425 68 64 / 425 68 65

İstanbul Dağıtım:

Hobyar Mah. Narlıbahçe Sok. No:6

Cağaloğlu/İstanbul

Tel: 0 212 243 47 11

www.dogubati.com

ISBN: 978-605-5063-02-3 / Sertifika No: 15036

Doğu Batı Yayınları-113 Felsefe-33

Kapak Resmi: "Astragaloi (beş taş) oynayan kız çocuğu. Romalılar'dan kalma bir heykel."

İÇİNDEKİLER

Önsöz.....	9
Giriş	11
I. Felsefe Tarihinde Oyun Kavramı Açısından Bazı Önemli	
Kilometre Taşları	21
a. Herakleitos ve Platon'da Oyun.....	23
b. Schiller'in "Oyun Güdüsü".....	35
c. Nietzsche ve Bütünlüklü Bir Oyun Kavramına Hazırlanış	41
II. Oyunun Ontolojik Durumunun Belirlenmesi Çerçevesinde	
Heidegger, Derrida, Gadamer ve Huizinga	52
II.1. Heidegger'deki Gömülü Oyun Kavramı	54
a. Oyun Alanı (Spielraum) ve Anlamı	54
b. Zamansal Oyun Alanı (Zeit-Spiel-Raum) ve Geschick	
(Kader) Kavramı	69
c. Ayna Oyunu (Spiegel Spiel) ve Oyunun Çerçevesi	79
d. Heidegger'de Oyun Kavramının Diğer Karakteristikleri	
ve Çözümleşi	85
II.2. Derrida'nın "Postmodern" Oyun Anlayışı	94
a. Différance ve Oyun.....	95
b. Oyunun sınırları.....	102
c. Derrida'nın Oyun Kavramının Çözümleşi	111
II.3. Gadamer'in Yapısal Oyun Kavrayışı	113
a. Sanat ve Hermeneutik Deneyimdeki Oyuna Dair	
Ontolojik İpuçları	115
b. Yapı ve Oyun	128

c. Gadamer’de Oyun Kavramının Diğer Karakteristikleri ve Çözümleşi	137
II.4. Huizinga’da Oyunun Önceliği.....	143
a) Kültür ve Oyun İlişkisinde Oyun	144
b) Huizinga’nın Oyun Kavramının Eleştirileri ve Çözümleşi.....	155
Sonuç	163
Neden Nietzsche’nin Ebedi Dönüş Fikri	164
Çember İmgesi	168
Oluş Sorunu.....	171
Kaynakça	175
Dizin	182

"Ođlum ađlar Dursun'a"

ÖNSÖZ

!

Oyun düşüncesiyle ilk karşılaştığımda yirmi altı yaşındaydım ve bir dizi “çalkantılı” olayı yaşamaktaydım. Henüz bu kavramın önemini yeterince kavramamış ama ondan da artık haberdar olmuşum. Belki de hiçbir zaman doğru dürüst bir “anlatısını” kuramayacağım olaylar, bana oyun hakkında düşünmem gerektiğini söylemişti. Daha doğrusu ben kendime vazife çıkarmıştım. Tabii, her ne kadar o sıralar bir bilgisayar mühendisi olarak çalışsam da felsefede yüksek lisansı kazanmış ve rotamı çocukluk aşkımın “sayfalarına” sürmek için çoktan demir almıştım. Felsefede yüksek lisansımı yaparken kafamda hep oyun düşüncesi vardı ama bu kavrama nasıl bir giriş yapılacağını öğrenmem sonra, yani doktora zamanında oldu.

Oyun, hayat denen realitenin bizatihi kendisi idi. Ve yalnız bu kadar da değildi. Heidegger ve Derrida'nın dediği gibi daha da “derin”di. İşte bu çalışmayla bu derinliğe bir “giriş” yapmak amaçlandı. Özellikle kitabın sonuç bölümü okunduğunda neden bir “giriş” dediğim daha iyi anlaşılacaktır. Kitap ileride çıkarmayı planladığım başka bir çalışmanın başlangıcıdır adeta. Ve bu haliyle o, mutlaka ele alınması ve anlaşılması gereken bir

çalışmadır. Çünkü o, Batı Felsefesi'nin daha ziyade önceki yüzyılın sonlarına doğru üzerinde yoğunlukla durduğu ve felsefe-deki diğer birçok kavramı kendisiyle ilişkilendirdiği *Oyun* üzeri-nedir.

Oyun düşüncesinin ise neden önemli olduğu, bu düşünce-nin içerisine girmekle anlaşılacaktır. Ve felsefe bu düşünceyi daha tarihinin emekleme dönemlerinden itibaren büyük bir iti-nayla ele almıştır. Antik Yunan'ın gören bilgeliği, ilk olarak He-rakleitos'un eliyle oyun düşüncesini öylesine yukarılara çıkar-mıştı ki halen onun konumu diğer kavramlarla karşılaştırıldı-ğında erişilmezdir.

Umarım ben de okuyucuya oyun düşüncesiyle, ancak çok yükseklerden tadına varılabilecek bir manzarayı görme hissini verebilirim. Bu yöndeki çalışmalarım da hep yanımda olan hayat arkadaşım Çiler Dursun'a da teşekkür etmek isterim.

Ağustos 2014 / Ankara

GİRİŞ

Yirminci yüzyılın, özellikle içerdiği siyasi, toplumsal ve ekonomik dönüşümlerin hızı ve kapsamıyla bağlantılı olarak, oyun düşüncesini ön plana çıkaran bir yüzyıl olduğu söylenebilir. Çünkü bu yüzyıl, “savaş oyunları”, “stratejik oyunlar”, “politik oyunlar” vb. sözcük ve deyimlerinin sıklıkla dile getirildiği bir yüzyıldır. Gene aynı yüzyılda adı sıklıkla anılan “oyun” kavramı, akademisyenler açısından da anlaşılacak istenmiştir. Akademisyenler tarafından bu kavram özellikle iktisadi, matematiksel ve bilimsel açılardan ele alınmıştır. Nitekim oyunla ilgili ilk defa bir iktisadi-matematiksel çalışma bu yüzyılda Nobel ödülü almıştır. Bu yüzyıl içerisinde felsefenin de oyun kavramıyla ilgili gelişmelere ilgisiz kaldığı söylenemez. Yüzyılın en önemli düşünürleri olan Derrida, Gadamer, Deleuze, vd. çalışmalarında oyun düşüncesi üzerinde önemle durmuşlardır. Bizi de çalışma kapsamında oyun konusunda çalışmaya sevk eden şey, yüzyılın tanıklığıyla tüm bu gelişmelerin bizdeki etkisi olmuştur denilebilir.

Bu çalışmada, oyun kavramının ontoloji kavramıyla ilgili olarak incelenmesi amaçlanmıştır. Çalışmada oyunun varlık du-

rumu, yani nasıl ve ne biçim(lerde) var olduğu, felsefe tarihinde bu konuyla ilgilenmiş kimi filozofların çalışmalarına da başvurularak anlaşılmaya çalışılmıştır. Oyun kavramının ontoloji kavramıyla ilişkilendirilmesinde, şu soru ve sorunlardan hareketle yola çıkılmıştır: Birçok oyuna oyun dememizi sağlayan neden nedir? Bütün oyunlarda ortak olan bir unsur var mıdır? Oyunu ya da oyunları oyun yapan bir öz var mıdır?... Benzerleri çoğaltılabilecek olan bu soruların felsefe tarihinde en iyi Wittgenstein'in ortaya koyduğu "dil oyunları" kavramıyla anlaşılacağı düşünülebilir. Çünkü Wittgenstein'in *Felsefi Soruşturmalar* adlı eserinde de, dili anlama çabasıyla oyun kavramı üzerine buna benzer sorular sorulduğu görülmektedir.

Platon'un *Menon* diyalogunda çeşitli erdemlere erdem dememizi sağlayan temel nedeni soruşturmasında olduğu gibi, Wittgenstein da, *Felsefi Soruşturmalar*'ın 66 numaralı paragrafında, birçok benzer ya da farklı oyunun hepsini neden tek bir kavram, oyun kavramı altında topladığımızın yanıtını bulmaya çalışır. Kâğıt oyunları, top oyunları, sportif oyunlar vs. tüm bu oyunların hepsine neden oyun denmektedir? Kâğıt oyunları, top oyunları, sportif oyunlar, çocuk oyunlarında vs. *ortak olan* nedir? Ya da böyle bir ortaklıktan söz edilebilir mi?

Bilindiği gibi, Wittgenstein'in bu soruya yanıtı olumsuzdur. Yani bir ortaklıktan söz edilemez. Ya da, eğer bir ortaklıktan söz edilecekse, bir tür akraba ilişkilerinde gördüğümüz türden bir ortaklıktır bu. Wittgenstein, oyunların hepsine oyun dememize neden olan ortaklığı, bir benzerlik olarak görür ve benzerliğe, aile benzerliği (Familienähnlichkeiten-family resemblances) adını verir.

Wittgenstein'in bu kavramına kısaca değinmek gerekiyor. Çünkü, Wittgenstein'in bu kavramla birlikte ortaya koyduğu problematik, burada oyun kavramının neden ontolojik bir perspektiften incelenmek istendiğinin açıklamasını da kendinde içermektedir. *Felsefi Soruşturmalar*'ın ilgili kısımlarına (66-78 nolu paragraflar) bakıldığında şunlar görülür:

Bütün oyunlarda ortak olan bir şeyin *olması gerektiğini* iddia eden birisine Wittgenstein'in yanıtı, "bak ve gör... hepsinde ortak olan hiçbir şey göremeyeceksindir" şeklindedir. Ve buradaki temellendirme de esasen "aile benzerlikleri" kavramıyla yapılmaktadır. Şöyle ki, bir oyundan bir başka oyuna geçerek baktığınızda, bazı benzerliklerin ve ortaklıkların olduğunu görebilirsiniz. Bir oyun türündeki benzerliğin başka birkaç oyun türünde de devam ettiğini fark edebilirsiniz. Örneğin kâğıt oyunlarında olsun, satranç veya futbol gibi top oyunlarında olsun, kaybetme ve kazanmaya yönelik ortak, benzer yönleri görebilirsiniz. Bu benzerliğin diğer tip oyunlarda da sürdüğünü anlayabilirsiniz. Ne var ki, aynı ortaklığın başka bir oyuna geçildiğinde devam etmediğini, onun yerini başka tip bir özelliğin aldığını da göreceksinizdir. Örneğin kaybetme ve kazanmaya dayanmayan eğlence oyunlarında olduğu gibi. Ya da duvara top atıp yakalayan bir çocuğun oyununda olduğu gibi. Tüm bu oyunlardaki benzerlikler, Wittgenstein'a göre, aile benzerlikleri gibidir: göz rengi, saç rengi, boy vs. özellikler akraba kişilerin bazıları arasında bir süre devam edip görünür ama daha başka bireylerde görünmez, yani kesilir ve sonra da yeni tip özellikler ortaya çıkar. Kısacası, Wittgenstein, bütün oyunlarda başından sonuna kadar sürüp giden bir ortaklığın olmadığını savunur. Benzerlikler, bir halatı meydana getiren iplikçikler gibidir. Biri bir süre devam eder sonra onun bittiği yerde ya da iç içe geçmiş bir şekilde, diğeri uzar. Bütündeki bir ortaklıktan, genellikten söz edilemez. Söz konusu durumda, *bu* ya da *şu* oyundan, *bu* ya da *şu* özellik(leriy)le söz edilebilir ancak. Böyle olduğunda da bütün oyunlar, tanımca ya da bir ortaklıkla "*sınırlı*"lanamaz. Oyunlar bütünde düşünüldüğünde, sonuç olarak bir "aile" oluştururlar der Wittgenstein.

Dolayısıyla Wittgenstein, bütün oyunlarda ortak *tümel* bir benzerliğin olmadığını düşünür. Yani oyunların *hepsinde* bulunabilecek *aynı* bir özelliğin, benzerliğin, ortaklığın olmadığını iddia eder. Wittgenstein'in bu iddiasına bakılırsa, onun soruş-

turmasındaki en önemli noktanın, çeşitli oyunları *boydan boya kuşatan*, dolayısıyla hepsinden geçerek onları sınırlayan bir *tümel*in var olup olmadığına ilişkin *ontolojik* bir temelde çıktığı görülebilir. Bu bir Ortaçağ sorununu hatırlatmaktadır: Tümel tartışması sorununu. Ortaçağ boyunca tümeler tartışmasında bilindiği gibi üç tür yanıt geliştirilmiştir: *Universelia ante rem*, *Universelia post rem* ve *Universelia in re*. Yani tümelerin, şeylerin *öncesinde*, *sonrasında* ya da *içinde* olabileceğine ilişkin üç farklı yanıt. Bu yanıtların içinde Wittgenstein'in yaptığı gibi, böyle bir tümelin varlığının olup olmadığı sorunu da içerilmektedir denilebilir.

Bununla birlikte, bu çalışmanın amacı ne Wittgenstein'in yanıtının Ortaçağ'daki tümeler tartışmasının içinde nerede yer aldığıdır ya da bu ilişkilendirme üzerine uzun uzadıya düşündürmektir; ne de oyunun ontolojisini salt bir Ortaçağ problemi üzerinden irdelemektir. Aslında, söz konusu kavramlar bir yandan oyun problematiğini aydınlatıcı niteliktedir ama diğer yandan da aynı problemi kısıtladığı söylenebilir. Çünkü özellikle Heidegger ve Derrida'nın oyun anlayışlarıyla da görüleceği gibi oyun ve ontoloji ilişkisi, *klasik anlamdaki* “nelik” ya da “öz” çalışmalarının dışına da taşabilmektedir. Gene de oyunun ontolojisine yönelik temel problematiğin, böyle bir çerçevede içinde biçimlendiği söylenebilir.

Dolayısıyla “oyunun ontolojik durumunun ne olduğunun” sorulduğu bu çalışmada, sorunun yanıtını bulma amacıyla belli bir program izlenmeye çalışılmıştır. Bu program, felsefe tarihinde oyun kavramını klasik dönemden alarak modern ve sonrası döneme kadar araştırmak ve incelemekten oluşmaktadır. Klasik, modern ve sonrası dönemlerde oyun kavramının incelenmesinin nedeni, oyun kavramının felsefe tarihinde ilk çıkışından sonrasına kadar izlediği yolu saptamak ve böylece oyun kavramına ilişkin bütünlüklü bir anlayışın elde edilmek istenmesidir. Fakat zaman ve yer kısıtlamasından ötürü de, felsefe tarihinde oyun ile ilgilenmiş bütün filozofların çalışmalarına

başvurulamamış ancak görüşleri ve düşünceleri bakımından ar-
dılarını etkilediği düşünülen, dönemlerinin önemli figürleri
olarak bakılabilecek filozoflarla sınırlandırılmıştır.

Bu çalışma boyunca izlenecek program çerçevesinde çalış-
ma esasta üç bölümden oluşuyor. İlk bölüm, oyun kavramının
tarihsel çıkışını görmek amacıyla planlanmıştır. Bu bölümde,
ikinci bölümde yer alan filozofların oyun düşüncelerini *etkile-*
yen düşünürlerin oyun çalışmalarının incelenmesi amaçlanmıştır.
Bu bakımdan da önce Herakleitos sonra Platon ve daha
sonra da Schiller ile Nietzsche ele alınmıştır. Öncelikle Herak-
leitos'un oyuna ilişkin deyişleri, bu deyişleri çeviren ve yorum-
layan filozof ve akademisyenlerin düşüncelerinin yardımıyla
anlaşılmaya çalışılmıştır. Özellikle, Herakleitos'un oyunla ilgili
ünlü 52. fragmanı, "Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık
çocuğundur" sözü Heidegger, Nietzsche gibi filozofların yo-
rumlarından sonra yeni bir içerik kazanmıştır denilebilir. Çün-
kü Nietzsche, fragmandaki "Aion" sözcüğünü "oynayan büyük
çocuk" olarak yorumlarken (Nietzsche 1955:826/1956:269-
270; 1990c:81/1990a:72), Heidegger ise, bu "büyük çocuğu"
Varlığın *Geschick*'i (sunumu/kaderi) (Heidegger 1991: 113;
1997:169) olarak görür. Dolayısıyla, içeriği daha fazla açık kı-
lınması gereken bir oyundan söz edilir olmuştur. Sonra Platon
ve Schiller'in oyunla ilgili yazılarının çeşitli açılardan (onto-
teoloji, taklit, özne gibi) okunması yapılmıştır. Bu noktada da
Platon'un, yukarıdaki içeriğe, "kukla olarak insanın tanrı ya da
tanrılarla oynadığı mimetik bir oyun olarak" (Platon 1998:
644e-645a) bakması görülebilir. Schiller'in ise, Platon'un oyun
anlayışında yer alan kukla olarak insanı modern döneme özgü
bir bakışla, özne konumuna soktuğu; o özneye bağlantılı ola-
rak oyunun "biçimsel" ve "maddi" bileşenlerini incelediği söy-
lenebilir. Bölümün en sonunda da Nietzsche'deki oyun ögesi-
nin öneminin, onun bütün felsefesi göz önünde bulundurularak
altı çizilmek istenmiştir. Gene bu kısımda, Nietzsche'nin He-
rakleitos yorumu, onun diğer kavramlarıyla bağlantısı kurula-

rak verilmeye çalışılmıştır. Böylelikle Nietzsche dâhil olmak üzere hazırlanan ilk bölümün, ikinci bölümdeki kavram ve düşüncelerin kökenlerinin anlaşılmasında bir başlangıç niteliği taşıdığını sergilemek amaçlanmıştır.

İkinci bölümde dört büyük filozof ya da düşünürün çalışmalarına odaklanılmıştır. Bunlar, Heidegger, Derrida, Gadamer ve Huizinga'dır. Bu dört düşünürün çalışmasına, burada bakılmanın nedeni, onların felsefelerinde oyunla yoğunlukla ilgilenmiş ya da nispeten oyun külliyatı az da olsa konuyu derinlemesine incelemiş olmaları ve bu inceleme ve çalışmalarının da birbirleriyle bağlantılı olmasıdır. Bu filozoflarla ilgili başlıklar altında sırasıyla incelenen sorunsallara değinirsek:

Herhangi bir Heidegger okuyucusu, böyle bir çalışmada belki Heidegger'e niçin yer verildiğini sorabilir. Çünkü Heidegger'in külliyatına bakıldığında, oyun kavramının onun bir Varlık ya da Dasein vs. gibi merkezî kavramları kadar yer tutmadığı görülebilir. Oysa, temel olarak Heidegger'in oyun anlayışı, oyunun ontolojisini anlamaya yönelik bir program çerçevesinde verilmeye çalışılırken, Heidegger'in felsefesinde bu kavramın gömülü, yani saklı olarak kaldığı iddia edildi. Diğer yandan da, bu iddia ispatlanmaya çalışılırken, oyunun ontolojisini anlamaya yönelik yardımcı bir takım kavramlar onun felsefesinden edinilmeye çalışıldı. Heidegger bölümünde görülecektir ki, Heidegger'den elde edildiği düşünülen en önemli kavram, oyunun çeşitli boyutlardaki çerçevesiyle de ilgili olan "oyun alanı" (Spielraum) kavramıdır. Heidegger'in "oyun alanı" kavramını, "yatay" ve "zamansal oyun alanı" bağlamlarında düşünmesine paralel olarak, ilgili kavramların içeriği ayrı başlıklar altında anlaşılmalı ve çözümlenmeye çalışılmıştır.

Daha sonra gelen Derrida bölümünde, Derrida'nın oyun anlayışı incelenmiş ve Derridacı oyun anlayışının önceki bölümlerde elde edinilen kavram ve düşüncelerle bağlantısı kurulmaya çalışılmıştır. Ve bu noktada Heidegger'de geçen "oyun alanı" kavramının Derrida'da da geçtiği görülmüştür. Bu bö-

lümde, Derrida'nın "oyun alanı" kavramı hem çeşitli perspektiflerden ele alınmış; hem de onun oyun anlayışına orijinalitesini veren en temel kavramı olan *différance* kavramı ile ilişkisi gösterilmek istenmiştir. Ayrıca Derrida'da oyunun sınırları incelemesine "*différance*" kavramı ışığında bakıldığında, oyuna yönelik temel ontolojik sorunsalın, "oyunun bütünlüğü/bütünsel olmayışı, merkezliği/merkezî olmayışı, yapısallığı/yapısal olmayışı, genel/kısıtlı ekonomisi vs." gibi çeşitli ikilikler altında yeni bir yön kazandığı da görülmüştür. Bu yön doğrultusunda, aynı bölümün sonunda oyun kavramının ikilikler açısından da ontolojik bir çözümlenmesi yapılmaya çalışılmıştır.

Gadamer bölümünde ise, Derrida bölümündeki *différance* kavramındaki "karar verilemezlik" anlamının sağladığı zemin üzerinde konu edinilen "oyun-yapı" ilişkisi tekrar ele alınmış ve bu ilişki özellikle "oyun hareketi" bağlamında incelenmiştir. Oyun hareketinin, bir "kendilik sunumu" (*Selbstdarstellung*) olduğunu iddia eden Gadamer'in bu iddiasının ontolojik anlamda neleri ihtiva ettiği belirginleştirilmiştir. Ayrıca bölümün sonunda oyunun ontolojik durumu, Gadamer'e kadar incelenen filozofların düşüncelerinde geçmiş olan ortak kavramlar açısından (oyun alanı, çerçevesi, oyunun ikiliklerle olan durumu, çember kavramı ile ilişkisi, oyunun varolma kipi gibi) hem anlaşılmaya çalışılmış hem de bir çözümlenmeye tâbi tutulmuştur. Ve bu filozoflardaki oyun anlayışlarının birbirleriyle ilişkisi, çeşitli yönleriyle sergilenmek istenmiştir.

İkinci bölümün son kısmında Huizinga'nın oyun anlayışı incelenmiştir. Bu kısımda, öncelikle oyun, kültür ve realite ilişkisine odaklanılmıştır. Huizinga'nın oyun ile gerçek yaşam arasında yaptığı ayırım, Huizinga'yı eleştiren düşünür ve akademisyenlerin de yardımıyla, oyun ile oyun olmayan ayırımı şeklinde genişletilmiştir. Böylece bu kısımda, oyunun ontolojisi, oyun olmayanın ontolojisi bakımından da bir çözümlenmeye tâbi tutulmuştur.

Sonuç bölümüne gelindiğinde ise, çalışmanın birinci ve ikinci bölümlerinin çözümleme kısımlarındaki saptamaların bütünlüklü bir değerlendirilmesi yapılmaya çalışılmıştır.

Ayrıca çalışmanın programı dışında kalan ve belirtilmesinde fayda bulunan birkaç nokta şöyle sıralanabilir: Bunlardan birincisi, oyunun bu felsefi incelemesinin diğer bilimlerdeki incelemelerden olan farkı üzerinedir. Felsefi olmayan diğer bilimlerin oyun incelemelerinde, bazı matematiksel formülasyonların ışığı altında, oyunun “yarışma”ya dayalı karakterine bakılmıştır. Oyunda, oyuncular arasındaki kaybetme ve kazanmanın hesabı dökülmek istenmiştir. Burada incelenecek olan oyun kavramında ise, bu tür hesaplarla uğraşılmamaktadır. Buradaki incelemenin daha kategorik olduğu, belli bir genellik taşıdığı söylenebilir. Ayrıca, bu çalışmada yalnızca yarışmaya dayalı oyunların değil, her türlü oyunun yapısına bakılması amaçlanmıştır. Hepsine yönelik bir ontolojik durum çözümlemesi yapılmak istenmiştir. Gerçi, örneğin bir ekonomi biliminde olduğu gibi, izlenecek program dâhilinde oyunun ekonomisinden de söz edilmektedir ama daha genel olarak elbette. Yani oyunun ekonomik işleyiş mekanizmasının “olanaklılıkları” ve “nedenleri” düzeyinde. Dolayısıyla, bu çalışmanın diğer bilimlerde adı geçen “oyun teorisi” başlıklı çalışmalarla çok yakından bir ilişkisi bulunmamaktadır.

Belirtilmesi gereken ikinci nokta, çalışma boyunca her ne kadar “oyunun ontolojik durumunun ne olduğu” saptanmak istense de, onunla ilgili olan, tali ama önemli konulara da değinilmek zorunda kalındığıdır. Bunlardan en önemlisi, oyun-ciddiyet ve oyun-amaç ilişkisidir. Oyun-ciddiyet ilişkisi ile bir yandan oyunun ciddi bir faaliyet olup olmadığı; diğer yandan da oyun ile oyunda bulunduğu varsayılan neşe, zevk ilişkisi anlaşılmaya ve çözümlenmeye çalışılmıştır. Oyun-amaç ilişkisiyle ise, oyunun amaçlı bir yapısının olup olmadığı ya da oyunun kendi dışında niyetlenen bir hedefinin varlığı sorunlaştırılmıştır. Bu sorunsallaştırma ve çözümlenmeler, oyunun kapalı bir dün-

yasının olup olmadığını anlamaya yöneliktir; yani oyunun ontolojik yapısını daha iyi anlama amacıyla kullanılmışlardır.

Bütün bunlara ek olarak, bu çalışma boyunca kaynaklar kullanılırken, temel olarak filozofların ana kaynaklarına erişilmesi ve özellikle orijinal dillerinden okumalar yapılması amaçlanmıştır. Bununla birlikte, filozofların orijinal dillerindeki yapıtlarının yanı sıra o yapıtların başka dillere çevirileri de karşılaştırmalı olarak kullanılmıştır. Bundan dolayı da, hem orijinal dilli kaynağa hem de onun hemen yanında diğer dillerdeki kaynaklarına referans verilmiştir. Referanstaki öncelik ise, yoğunlukla hangi dildeki metnin okunduğunu göstermektedir. Önce kullanılan referans, sonra kullanılabilecek diğer kaynaklara göre okumada kullanılan dil tercihinin yansıtmaktadır.

Ayrıca çalışmanın başlangıcında Herakleitos'un 52. Fragmanının anlaşılması, Nietzsche, Heidegger, Derrida ve diğerlerinin oyun anlayışlarında da çok merkezî ve önemli bir yer tuttuğundan, fragman yalnızca filozofların yorumları düzeyinde değil filolojik açıdan da ele alınmaya çalışılmıştır. Ve bu filozofların, sözcüklerin asıl anlamlarını filolojik okumalar dışında nasıl gördükleri gösterilmeye çalışılmıştır. Böylece oyun hakkındaki düşüncelerin gelişimine baştan sona kadar damgasını vuran Herakleitos'un fragmanın önemine işaret edilmeye çalışılmıştır.

Son olarak her bölümün sonunda yapılan çözümlenmelerin bölümleri yalnızca birbirine bağlayıcı nitelikte olmadığı, aynı zamanda sonuç bölümündeki değerlendirmeye hazırlayıcı nitelikte olduğu belirtilmelidir.

I. Bölüm

FELSEFE TARİHİNDE OYUN KAVRAMI AÇISINDAN BAZI ÖNEMLİ KİLOMETRE TAŞLARI

Felsefe tarihinde oyuna dikkatin yöneltilmesi, Sokrates öncesi dönemde başlar. Tabii burada sözünü ettiğimiz “Felsefe tarihi” de “Batı Felsefesi” tarihidir. Yoksa oyun kavramının tarihi, hem geniş bir alana yayılmakta hem de daha öncelerine dayanmaktadır diyebiliriz. Çünkü David L. Miller’dan öğrendiğimiz kadarıyla oyun düşüncesi Doğu Felsefesi’nde bulunduğu gibi, eski dinlerin *yaratılış* ile ilgili öykülerinde de geçiyordu. Örneğin eski Hindu yaratılış ilahilerinin Vedantik yorumuna göre, bildiğimiz dünya, Tanrı’nın oyununun (Sanskritçe’de *lila* deniyor) bir sonucudur. Hayvanlar, bitkiler ve inorganikler de, *mā-yā*, yani illüzyonun tanrısal gücüdür. Illüzyon sanatının en büyük ustası olarak görülen Tanrı’nın bütün hüneri, sakla-ve-

bul (hide-and-seek) oyunundan hoşlanıyor olmasında gizlidir. Dünyadaki her şey Tanrı tarafından yaratılmıştır ve yaratma işini, O, kendini çeşitli formlara döndürerek gerçekleştirir. Miller, Tanrının bir oyun olarak yaratması ve dünya ile ilgili bu söylenenlerin, yaklaşık MÖ sekizinci yüzyıla ait olan *Bagavata Purana* ve *Vişnu Purana*'da bulunabileceğini söyler (Miller 1970:99-102).

Bu anlatılanlar ışığında, oyun düşüncesinin dinsel bir bağlamının da olduğunu görüyoruz ve bu konudaki dinsel külliyat ise, felsefi düşünce açısından bir önem teşkil etmektedir denilebilir. Örneğin, eski Yunan Orfik dininin, bazı eski Yunan filozoflarının felsefelerini etkilediği felsefe tarihçileri tarafından bilinmektedir. Bu etkiye örnek olarak, en başta Pythagoras verilir. Pythagoras'ın kurduğu tarikatın ilke ve inançlarının birçoğunu bu Orfik dinden aldığı iddia edilir tarihçilerce.¹ Başka bir önemli örnek de, Nietzsche'ye dayanarak söylemek gerekirse, Herakleitos'un kimi felsefi özdeyişleridir. Nietzsche'nin özellikle *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe (Die Philosophie im tragischen Zeitalter der Griechen)* adlı eserinde, Herakleitos'un oyunla ilgili ünlü 52 (B). fragmanını² yorumlamak amacıyla Yunan Orfik dininin mitlerinde içerilen bazı öğelere başvurduğu ileri sürülür (Miller, 1970:187n5). Nietzsche'nin, "Herakleitos'un özdeyişinin kökeninin, eski Yunan Orfik dininin mitlerinde içerilen, onların büyük tanrılarının Dionysos'un, oyuncaklarla oynayan küçük bir çocuk olarak resmedildiği öykülerle izlenebileceğini göstermek iste[diği]" belirtilir (Miller, 1970: 103). Bir başka deyişle, Nietzsche'yle birlikte, Herakleitos'un özdeyişi ile eski Yunan Orfik dininin bazı öğeleri arasında oyun düşüncesi üzerinden bir bağlantı kurulabileceği

¹ Orfik ve Yunan Felsefesini etkileşimi hakkında genel olarak bkz. (Weber 1993:11dn2) ve Pythagoras için (Gökberk 1974: 38).

² Herakleitos ve Parmenides ile ilgili fragman numaraları, Hermann Diels ve Walther Kranz'ın *Die Fragmente der Vorsokratiker, griechisch und deutsch* adlı derlemelerinde yaptığı numaralandırmalardır.

iddia edilir. Benzeri örnekler istenirse çoğaltılabilir, fakat buradaki iddia konusu olan örneğin kendisi, yalnızca dinsel bir bağlamla ilişkilendirilebilen bir örnek olmayıp aynı zamanda felsefe tarihinde oyun düşüncesi bakımından bir milat teşkil etmektedir. O halde bu örnekte sözü geçen Herakleitos'un 52. Fragmanına biraz daha dikkat yöneltmekte fayda vardır.

Özdeyiş şöyledir:

a) Herakleitos ve Platon'da Oyun

αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων, πεττεύων· παιδὸς ἢ βασιλῆης (Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur.) (Krell 1972: 64) Bu, Yunanca fragmanın Krell tarafından yapılan çevirisidir. Fragmanın birçok çevirisi vardır.³ Miller ise, "Zaman (*Aion*), bir oyun tahtasındaki taşları hareket ettiren oynayan bir çocuktur (*pais paizon*). Krallık (*basileie*) çocuğa (*paidos*) aittir" diye çevirir. Heidegger'in kendi yorumunu da kattığı çevirisi şudur: "Varlığın kaderi/takdiri (Geschick), *oynayan bir çocuktur*, oyun-taşlarıyla oynayandır: Bir çocuğun krallığı-yani, varolanların varlığı, kurucu zemini yöneten, *arkhe*. Varlığın kaderi: oynayan bir çocuk." (Heidegger 1991: 113; 1997:169) Fragmanın çevirisine daha birçok örnek verilebilir. Bu çevirileri iki temel kategori altında toplayabiliriz. Bunlardan birincisi, bu çalışmada birkaç örneğini verdiğimiz ve *filolojik* diyebileceğimiz, Diels, Kranz, Burnet, vs. yaptığı türden olan, yani herhangi bir

³ Örneğin Türkçeye çevirisini Suad Y. Baydur'un yaptığı ve Kranz'ın *Antik Felsefe* ile ilgili metin ve açıklamalarındaki bu fragman ise şöyledir: "Zaman (Aion) oynayan, dama taşı süren bir çocuktur: bir çocuğun hakan oyunu!" (Kranz 1994:64) veya Diels'in çevirisi: "Zaman, dama oyunu oynayan bir çocuktur (Knabe); Çocuğun yöneticiliği! (Knabenregiment)" (Diels 1922:88). Ayrıca John Burnet'in 1892 yılında çıkardığı *Eski Yunan Felsefesi (Early Greek Philosophy)* adlı eserindeki çeviri: "Zaman (time), dama oyunu (draughts) oynayan bir çocuktur. Kralca (Kingly) güç bir çocuğundur" şeklindedir.

felsefi yorumun fazla katılmadığı çevirilerdir; ve ikincisi *felsefi okumalar* diyebileceğimiz Nietzsche'nin Heidegger'in, Fink'in yaptığı türden çevirilerdir. Bu iki kategorik okuma türünü incelediğimizde şunları görmekteyiz: Fragmanın filolojik okumalarında, hattâ felsefi okumalarında da en çok karşılaşılan güçlük αἰὼν (Aion) sözcüğünün çevirimidir. Bu sözcük kimi kez “zaman”, kimi kez de “yaşam ömrü” olarak çevrilmektedir. “Yaşam” ya da “yaşam zamanı” olarak çevirenler de vardır (Rifat 2003:50). F. E. Peters ise, *Yunanca Felsefi Terimler Sözlüğü*'nde αἰὼν sözcüğüne, “yaşam ömrü” ya da “sonsuzluk” karşılıklarını verir. Ve *khronos* olarak zaman ile, yani, geçmiş, gelecek ve şimdiden ibaret zaman ile, *Aion* olarak zaman, yani geçmiş ve gelecek arasındaki zamansal ayrımları reddeden ve sonuç olarak hepsini şimdide onaylayan zaman arasındaki farkın Parmenides tarafından ima edildiğini iddia eder. (Peters 1967:7; 2004:19) Peters, böylelikle αἰὼν sözcüğünün kavramsal olarak Parmenides'te bulunduğunu, onun 8. fragmanının 5. satırına dayanarak ileri sürer. Parmenides'in 8. fragmanının 5. satırı, οὐδέ ποτ' ἦν οὐδ' ἔσται, ἐπεὶ νῦν ἔστιν ὁμοῦ πᾶν⁴ dir ve sözcük olarak αἰὼν içerilirse de, bu ifade hemen sonraki satırdaki *Bir*'in, ἔν'in zamansal durumunu anlatır. Filolojik okumaların bir kısmına da dayanarak sözcüğün anlamına yeniden baktığımızda diyebiliriz ki αἰὼν ile kastedilen “zaman” ya da “yaşam ömrü”, bilinen sıradan zaman ve yaşam ömrü olmayıp, bu sözcükle daha başka bir şey imlenmektedir. İmlenen şey, Peters'in ifade ettiği gibi Parmenidesçi anlamda *Bir*'in ezeli-ebedi zamansal durumu ya da Plotinosçu anlamda varlığın, “varolma tarzı” olabilir (Peters 1967:8; 2004:20). Fragmanın diğer sözcüklerine bakıldığında, bu sözcüklerin αἰὼν kadar güçlük çıkarmadığı ve ifadenin filolojik çevirilerinin de gramatik olarak hemen hemen benzer olduğu görülür.

⁴ 6. satır'daki “ἔν, συνεχές” hesaba katıldığında Walther Kranz'ın çevirisi şöyledir: “Ne bir kere var idi ne de olacaktır, şimdi bir bütün var çünkü. Bir olan, toplu şey” (Kranz 1994:82).

Fragmanın *felsefi* okumalarına gelince... Bu okumaların en önemlilerinden biri şüphesiz Nietzsche'ninkidir. Çünkü Nietzsche'nin okuması, hem ifadenin yalnızca filolojik bir bağlamıyla sınırlı kalmamıştır; hem de onun değerlendirmeleri ardılı 20. yüzyıl filozoflarından Heidegger, Derrida, Gadamer ve Fink gibilerinin oyun ile ilgili düşüncelerine ciddi esin kaynağı olmuştur. Nietzsche, *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*'de şöyle der: "Herakleitos'a göre evren (Die Welt)⁵, Zeus'un bir oyunudur (das Spiel), yahut, fiziğe uygun bir deyimle, ateşin (Feuers) kendisi ile oyunudur;..." (Nietzsche 1956:374; 1985:49) Bu ifadeden de anlaşılacağı üzere Nietzsche, Herakleitos'un 52. fragmanında özne olarak yer alan αἰὼν'u Zeus ile ya da onun fiziksel eşdeğeri olan ateş ile denk tutar. Gene bu alıntının biraz ilerisinde "Bu oyunu *Äon* kendisi ile oynuyor" (und dieses Spiel spielt der Äon mit sich) (Nietzsche 1956:376-77; 1985:51) derken, *Äon*, yani Yunanca αἰὼν sözcüğünün Almancaya geçmiş halini kullanmaktadır. Dolayısıyla Nietzsche'nin, Herakleitos'un fragmanında özne konumunda yer alan αἰὼν sözcüğüne getirmiş olduğu yorum, şimdi, oynayan "büyük çocuk" Zeus (Nietzsche 1955:826/1956:269-270; 1990c:81/1990a:72) veya fiziğe uygun deyimle, ateş⁶ ile anlaşılmaktadır.

Zeus ya da sıfatları *Äon*, αἰὼν, ateş olan o "büyük çocuk"⁷, kendisiyle bir oyun oynamaktadır. Ve Nietzsche'ye göre Here-

⁵ Almanca Welt, *dünya* anlamına geldiği gibi, "evren, kâinat" anlamlarına da gelir. Onun için, Welt'in bütün anlamları düşünülmelidir.

⁶ Nietzsche'den daha sonra Eugen Fink de, Heidegger'in *Aion*'u *logos* ve *physis* olarak yorumlamasına karşılık o, bu sözcüğün en iyi 'ateş'e gönderme yapmakla anlaşılacağını belirtmiştir (Krell 1972:65-66).

⁷ Nietzsche, Herakleitos tarafından "çocuk" sözcüğünün kullanımı için "yüksek bir benzetme" (ein erhabnes Gleichnis) diyor ve bu dünyada ancak sanatçıların ve çocukların oyununda ahlâki sorumlulukla-

akleitos bu fragmanda aslında önemli ve yanıtlanmadığında rahatsız edebilecek bir sorunun yanıtını veriyor: “Saf ateş nasıl oluyor da saflıktan bu kadar uzak şekilleri alıyor?” (Nietzsche 1956:376-377; 1985:51) sorusunun yanıtıdır “oyun”. Ancak ölümsüz ve saf ateşin “oyunu” iledir ki sayısız dönüşüm yerini buluyor ve oynayan kendini çoğaltıyor: “Bir olan, işte ancak bu anlamda, aynı zamanda çok olan” (Nietzsche 1956:374; 1985:49) oluyor. Böylece hep yeni olarak uyanan oynama güdüsü (immer neu erwachende Spieltrieb) başka başka dünyaları hayata geçiriyor. Bu güdüyle saf ateş kendini toprağa ve suya dönüştürüyor (Sich verwandelnd in Wasser und Erde) (Nietzsche 1956:376-77; 1985:51-52). Bununla birlikte, bu satırlar, oyunun bir “amacının veya gittiği bir hedefinin olup olmadığı” ile ya da “bu büyük çocuğun oynama amacının ne olduğu” ile ilgili değildirler. Alıntılar daha ziyade, deyim yerindeyse, oyunun getirdikleri ile, bu oyunla birlikte ortaya çıkan şey(ler) ile ilintilidir. Ama oyuna ilişkin “neden” sorusu özellikle Heidegger ve daha sonra Derrida ve Gadamer tarafından “oyunun bir amacının olup olmadığı” açısından problem edinilmiştir. “Oyunun amacı” ile ilgili bu probleme tekrar döneceğiz. Ama diğer yandan Nietzsche, bu sözleriyle, yalnızca αἶὼν sözcüğünü yorumlamakla kalmıyor, aynı zamanda bütününde fragmanın derin anlamını ortaya çıkarıyor. “Oyun”un, αἶὼν’la, αἶὼν’nun da “kralca güç” ve onun sonuçları ile bağlantısı yukarıdaki satırlarla ortaya konuyor.

Heidegger’e baktığımızda, Herakleitos’un ifadesinin Nietzscheci yorumuna benzer bir yorum görmekteyiz. Heidegger, αἶὼν sözcüğüne Nietzsche tarafından getirilen yoruma sadıktır. Fakat bununla birlikte bu sözcüğün *logos*’un başka bir ismi olduğunu da belirtir. Sözcüğün *logos* ile bağlantısını şu şekilde anlatır:

rın dışında, oluş ve yokolma, yapma ve yıkma vardır diye belirtiyor (Nietzsche 1956:376-77; 1985:51-52).

“Yalnızca *logos*’un eski Yunan düşüncesinde Herakleitos için ne anlama geldiğine baktığımızda, açık olur ki bu sözcük, hem varlık (Sein) ve temel/neden (Grund) adını alır hem de onların birbirine aitliği anlamındadır. Herakleitos *logos* olarak adlandırdığı ada farklı isimler kullanır. Bunlar, onun düşünmesinin temel sözcükleridir: *Physis*, kendinden-dışarıya doğru-açılma/doğma (von-sich-her-Aufgehen), bu aynı zamanda esasen bir kendini gizleme olarak meydana gelir; *kosmos*, Yunanlılar için aynı anda düzen, boyun eğme/uyma (fügung) ve parlama ve yıldırım gibi bir ışıldama meydana getiren mücevherat; son olarak, *logos* olarak, varlık ve temel/zemin’in (Grund) aynılığı olarak, onu çağırın Herakleitos’un adlandırdığı *Aion*” (Heidegger 1991:112-113; 1997:168-169).

Heidegger’e göre, varlık ve temel/neden’in birbirlerine aitliği anlamında *logos*, *Aion*’dur. Ama o aynı zamanda *kosmos*, *physis*’dir de. Dolayısıyla bütün bu adlar hep aynı şeyi, *Aion*’u imler. Heidegger, *Aion* sözcüğünü “dünya-zamanı” diye de çevirir. Bu da, “*Kosmos* olarak onda zamanlaşan dünyevileşen dünyadır” (Heidegger 1991:112-113; 1997:168-169). Bir başka deyişle, Nietzscheci bir ifadeyle söylersek, *Aion*’un fiziksel sıfatı, kendini toprağa suya dönüştüren yanıdır. Ya da zamansal olarak ve *physis* olarak ortaya çıkan, görünüm kazanan, dünyevileşen *kosmos*’dur o. Bunların hepsi bir ve aynı şeydir. Bu adlandırmalardan, ileride de değinilecek olmasına rağmen, burada özellikle *logos* ve *physis* hakkında birkaç şey söylemek yerinde olacaktır. Her şeyden önce, Heideggerci anlamda, daha önce bilindiği gibi *logos*’u yalnızca “söz ve akıl” ve *physis*’i de “doğa” anlamlarıyla anlamak artık yeterli değildir. *Logos* ve *physis*’in bu anlamları için yeni bir bakış açısı gereklidir veya Heideggerci tarzda konuşursak, bu tarihsel kavramların “konuşmalarını” yeni bir duyuşla “dinlemek” gerekmektedir.

Heidegger, “Yunanca *logos* ismi, *legein* fiiline aittir. ‘toplamak, biriktirmek, birini diğerinin yanına koymak’ anlamına ge-

lır” der (Heidegger 1991:107; 1997:160). “Biriktirmek ve toplamak”, ama neyi “biriktirmek ve toplamak”? Ve nerede? İşte bu noktada bir diğer adlandırma *physis* anılmalıdır. *Physis*, “bir şeyin kendinden hareketle ortaya çıkmasıdır”. *Physis*, bir *poiesis*’ (yaratma) dir. Çünkü diyor Heidegger, “*physis* sayesinde mevcut-olan şeyde açığa çıkmaya ait bir patlayıp açılma vardır; örneğin bir çiçeğin kendi içinde (*on he auto*) patlayıp çiçeklenmesi gibi” (Heidegger 1998:51). Toplanan, biriktirilen, öne serilen şey, *physis*’de ortaya çıkma, kendinden-dışarıya doğru doğma/açılma (*von-sich-her-Aufgehen*) imkânını bulur. *Physis*, ortaya çıkartan/çıkan, dışarıya doğru açılan/açtıran’dır. Gizini açandır. Bundan dolayı gizlenendir (Heidegger 1991: 64-65; 1997:94-95). Böyle bir imkânı barındırandır. “Olma- imkânı sağlama *legein* ve *logos*’un dile getirmek istediği şeydir” (Caputo 2002:433) de aynı zamanda. Dolayısıyla *logos* ve *physis* aynı şeyi adlandırır bu anlamda. “Öne serdiren, birini diğerinin yanına koyan” da, “kendinden dışarıya doğru açılan” da, “oynayan” da, bir ve aynıdır hepsi. Dolayısıyla Heidegger, Herakleitos’un αὐὸν’unu bu anlamlar ışığı altında düşünmemizi talep eder bizden.

Heidegger, bununla yetinmeyip *Aion*’un bu adlarına bir ad daha ekler: Varlığın *Geschick*’ti (kaderi). Herakleitos’un fragmanında belirtilen “çocuğu”, “oynayan çocuğu” da bununla ilişkilendirir: “Varlığın kaderi (*Geschick*)⁸, oynayan bir çocuk-

⁸ İleride etraflıca ele alınacak olan Heidegger’in kullandığı *Geschick* sözcüğü Almanca, ‘kader’ anlamına geldiği gibi ‘beceri’ anlamına da gelir. Ve ‘gönderme’ anlamı da vardır. Kimi yorumcular tarafından da ‘misyon’ diye çevrilir (Caputo 1986:73). Dolayısıyla, bu anlamlar dikkate alınmalıdır. Özellikle fragmana getirilen yorum açısından düşünüldüğünde, sözcüğün hem ‘kader’ hem de ‘beceri’ anlamları aynı anda düşünülmelidir. Ayrıca “varlığı kaderi” ifadesindeki kader sözcüğünü, bizatihi varlığın kendi kaderi, yazgısı anlamında değil de daha çok varolanlar bakımından, varlığın “sunum”unun altına girme,

tur” ve üstelik de bu “en büyük muazzam çocuk, insanların yaşamları boyunca buldukları, özlerinin tehlikede olduğu [bu] oyunun gizemidir.” (Heidegger 1991:112-113;1997:168-169). Varlığın kaderinin, *oynama becerisini gösteren bir çocuk* olması, fragmanın neden “krallığın çocuğa ait olduğunu” açıklar niteliktedir nispeten. Çünkü yalnızca bir oyun vardır ve bu “‘yalnızca’ (nur) her şeydir, birdir, biriciktir” (Heidegger 1991: 112-113; 1997:168-169). ‘Yalnızca’ bu oyunu oynayan da, bu muazzam çocuktur. Heidegger tarafından, fragmanın başı ve sonuna böyle bir yorum getirildikten sonra, geriye yukarıda sözünü ettiğimiz, şu soru kalır: “Herakleitos’un *Aion*’da gördüğü *dünya-oyunu*’nun (Weltspiel) büyük çocuğu neden oynar?” (Heidegger 1991:112-113; 1997:168-169). Yanıt Heidegger tarafından oldukça yalın bir tarzda verilir: “O oynar çünkü oynar. ‘Çünkü’ oyuna batar (versinken). Oyun, ‘niçin’sizdir. O oynadığından dolayı oynar.” (Heidegger 1991:112-13; 1997: 168-169). Bu oyunun oynanma sebebi ‘çünkü’süzdür. Çünkü, ‘çünkü’ oyunun içine gömülüdür. Heidegger, oyunun ‘niçin’siz olduğunu söyler ama aynı zamanda “Hiçbir şey, *temel/neden-siz değildir*” de der (Heidegger 1991:112-13; 1997: 168-169). O halde temel/neden (Grund) ile oyun arasındaki ilişki nedir? Bu sorunun yanıtını ve varlık (Sein), temel/neden (Grund), Geschick (kader) ve daha başka kavramlarla birlikte Heidegger’in oyunla ilgili felsefi düşüncelerini, “*Heidegger’de Gömülü Oyun Kavramı*” başlığı altında inceleyeceğiz. Ama şimdilik bu bölüm altında şu kadarını söyleyebiliriz ki Heidegger’de de, Nietzsche’de olduğu gibi, Herakleitos’un bu fragmanı onların oyun ile ilgili düşüncelerinde mihenk taşı olmuştur.

Herakleitos’un oyun ile ilgisinde 52. fragmanın yanı sıra sözünü geçirmemiz gereken bir fragmanı daha vardır ki bu da 70. fragmandır. Bu fragman da, 52. fragman gibi oyun ile ilgili

onun “kader oluşturmaya” tâbi olma anlamında düşünmek daha yerinde olacaktır.

bir fragmandır. Fragman şöyledir: “Παιδων ἀθύρματα νενόμικεν εἶναι τὰ ἀνθρώπινα δοξάσματα.” Ve bu fragmanın Kranz çevirisi “Çocuk oyunları (Tanrıya göre) insanların düşünceleri” dir (Kranz 1994:66). Bir başka çeviri de “Çocuk oyunu⁹ diyordu insanların düşüncelerine” (Rifat 2003:57) şeklindedir. Herakleitos’un bu sözü, insan düşüncelerinin de bir oyun olduğunu belirtmek içindir elbette. Bununla birlikte, Aion’un oyunu ile insan düşüncelerinin oyunu arasındaki ilişkiyi anlatmak için Krell, Heidegger’i yorumlarken şöyle aktarır: “Eğer bir kimse *logos*’u insan ve varlık arasındaki ilişki olarak düşünürse, onun düşüncesi oynayan çocuğun bilgeliğine yaklaşır. Onun düşüncesi aslında ‘çocukların oyuncaklarıdır’” (Krell 1972:65-66) Dolayısıyla, insani oyun ile o “büyük çocuk” arasındaki oyun-sal ilişki de, yukarıda bir miktar sözünü ettiğimiz Heideggerci anlamdaki *logos* ile kurulur. Özellikle varlık (Sein) ve Dasein arasındaki bu oyun-sal ilişki, bu çalışmanın ikinci bölümünde de gösterildiği gibi, Heidegger tarafından etraflıca incelenmiştir.

Şimdi hem bu bağlamda hem de oyun ve onun ontolojisi ile ilgili incelememiz açısından bizce önemli gereçler sunduğu için Platon’un felsefesine bir göz atabiliriz.

Platon’un ne kadar oyunsever bir yazar olduğunu hepimiz biliriz. Gerek metinlerinin üslubu olsun, gerekse diyaloglarındaki Sokrates figürünün tartışmadaki rakiplerini kurnazca alt edışı ya da oyunvari bir biçimde sunduğu temellendirmeleri bunun bir kanıtı olarak görülebilir. Platon’un bu oyunbazlığı yalnızca yazdığı metinlerin üslubunda kalmamış aynı zamanda o, felsefi sistematığında de oyun kavramına belli bir yer vermiştir. Platon’un oyun kavramı ile ilişkisinde iki kavram önemlidir. Bunlardan biri μίμησις (taklit) kavramı diğeri ise θαῦμα (kuk-

⁹ Burada ἀθύρματα, ἀθύρω (oynuyorum) kökünden gelir ve 52. fragmandaki παίζων da, παίζω (oynuyorum) olarak birkaç küçük farklılıkla oynamayı ifade der. Öncekinin “bir şey oynama”, “oyun oynama”, “kendini eğlendirme” gibi anlamları varken, sonrakinin “bir çocuk gibi oynama”, “dans etme” vs...anlamları vardır.

la)dır. İnsanla tanrı ya da tanrılar arasında bir oyun vardır ve μίμησις (mimesis) kavramı bu oyunun insanla ilgili yanında yer alırken θαῦμα (thauma) da tanrı ile ilgili yanında bulunur. Bir yandan, insan tanrı ile ilişkisinde θαῦμα'dır, yani onun oyuncacağı, kuklasıdır. Diğer yandan kukla ya da oyuncak olan insan hiç de bütünüyle “irade”siz değildir. Platon *Yasalar*'da, kukla ya da oyuncanın faal olabilme durumunu şöyle anlatır:

Bunu şöyle düşünelim. Biz canlılardan her birinin tanrı (θεῖον) tarafından yapılmış birer kukla (θαῦμα) olduğunu düşünelim, bu onlar için bir oyuncak (παίγνιον) ya da ciddi olarak tasarlanmış olabilir, bunu bilmiyoruz, ama şunu biliyoruz ki, içimizdeki bu duygular sanki bir takım sinirler ve ipler gibi bizi çekiştiriyorlar ve birbirlerine karşıt oldukları için bizi karşıt eylemlere sürüklüyorlar: İşte erdem ve kötülük arasındaki ayırım da burada bulunur. Akıl herkesin bunlardan birini hep izlemesi, hiç peşini bırakmaması, öteki sinirlerin çağrısına karşı koyması gerektiğini söyler... (Platon 1998:644e-645a).

Görülebileceği üzere kukla, faal olabilme yetisine, akla (λόγος) sahiptir. Bununla erdem ve kötülük arasında bir seçimde bulunabilir. Tanrı ya da tanrıların oyununa katılabilir, birlikte oynayabilir. Onunla kendi oyununun faili olabilir. Bunun yanı sıra akıl, kuklanın içinde yer aldığı “kent'in ortak yasasıdır (πόλεως κοινὸν νόμον)” da (Platon 1998:645a). Akıl kent'in yönetiminde de temel etmendir. Dolayısıyla insanın akla uygun davranış göstererek erdemli olması ve böylece tanrıların oyununda hamle yapabilmesi mümkündür ve bu mümkünat kendini yasaya uygun kent yönetiminde de gösterir. Peki ama, kukla ya da oyuncak, yani insan, tanrı ile oyununu nasıl oynayacaktır?

İşte bu sorunun yanıtı açısından yukarıda sözünü ettiğimiz Platon'un mimesis kavramı önemlidir. Kuchler, Spariosu'ya dayanarak Platon'un oyunu, “iyi mimesis”in bir biçimi olarak tanımladığını söyler (Kuchler 1994:13). Yani bu, insanın “tanrıların daha yüksek oyununu temsil ederek (representing) on-

larla bağlantı kurabilmesi”dir (Küchler 1994:13). İnsan, “rolüne uyarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşamalı”dır (Platon 1998:803c). Bu onu özgürleştiren, faal kılan şeydir. Ve gerçekleştirilmesi de *mimesis* ile olur. Platon bu bakımdan Atinalı’yı şöyle konuşturur: “Nitekim, bizim tüm devlet düzenimiz en güzel ve en üstün yaşamın taklididir (μίμησις)” (Platon 1998:817b). İdeal devletin kuruluşu, ideal kent yönetimi, en iyi ve en üstün yaşamın taklidi (*mimesis*)¹⁰ ile olacaktır. “Büyük bölümü kukla, birazı da hakikatten pay alan” (Platon 1998:804b) yapısına uygun olarak insan, aklını kullanarak tanrıyla oynadığı bu mimetik oyun sayesinde ideal devletini kurabilir. Bunun için yapması gereken *oyunbaz* bir şekilde “ideal” olanı *taklit* etmektir. Yani bir yandan, oyunlar oynamalı, şarkılar söylemeli, dans etmelidir (Platon 1998:803c). Böyle yaparak yalnızca tanrıları yanına çekmeyecektir, aynı zamanda “iyi taklit edilmiş ezgiler” sayesinde insanlar “erdem kazanma yolunda bu taklitleri izleyeceklerdir” (Platon 1998:812c). İyi ezgilerle arınma yaşayarak kendilerini o iplerin tutsaklığından özgürleştireceklerdir. Ve böylelikle erdemli yurttaşlar, ipleri çeki-

¹⁰ Bu arada *mimesis* kavramına biraz değinmemizin faydası olacaktır. Spariosu’ya göre, “Yunanca sözcük *mimesis* (ve onun benzerleri *mimos*, *mimeisthai* ve *mimema*), taklit (imitation) ve temsil (representation) gibi modern kavramların anlamları ile bağlantılıdır fakat bu bağlantı Platon’dan önce hiçbir şekilde belli değildi” (Spariosu 1989:17). Spariosu, Platon’a gelinceye kadarki *mimesis* kavramında var olan bazı anlamları Gerald Else’e dayanarak vermek ister. Bunlar, bir kısmı bizim dilimize de geçmiş olan, *mimik* dediğimiz el, yüz hareketleri (bunlara sesleri de katalım) gibi benzetimlerdir. Bir kısmı ise, mimikler olmaksızın bir kimsenin diğerini taklit etmesindeki taklittir. Diğer kısım ise, şeylerin ve kişilerin imge ve özelliklerinin çoğaltılmasıdır. Spariosu’nun iddiası, Platon’un bu kavramın anlamını ve işlevini “akılcı anlamda” yeniden tanımlamaya teşebbüs etmiş olmasıdır (Spariosu 1989:18). Bir başka deyişle, “istemsiz ya da yarı istemli, kendinden oluşan” bir taklit değil, bizatihi aklın devrede olduğu bir taklit ve temsildir Platoncu *mimesis*.

len, onlara mahkûm kukla olmaktan bir nebze kurtularak yaşamış, doğru hamleler yapmış olacaklardır. Diğer yandan, bu “en güzel ve en üstün yaşamın taklidi”nde oyun çağındaki çocuğun “ruhunu yetişkinliğinde mükemmel bir insan olması için işinin erdemini gerektiren şeye karşı özellikle heveslendiren doğru yönlendirme” (Platon 1998:643c-d) yapılmalıdır. Bu ise eğitimidir (παιδεία). Eğitimin, ideal devletin kurulmasında oyunla yakın ilişkisi vardır. Eğitim de oyunvari olmalıdır: “Eğitimin onlar için bir oyun olmasını sağlayacaksın. Böylece onların yaradılıştan neye elverişli olduklarını da daha iyi anlarsın” (Platon 1971:537a) der Platon *Devlet*’de. Platon için çocuğun gelecekte yaradılışına uygun bir konumda konumlandırılması önemlidir. Çünkü erdem bir yandan da herkesin kendi işini yapmasıdır. Yurttaşın işine uygun konumlanmasıdır. Oyunvari eğitim de çocuğu ileride içine gireceği kalıba sokar. Toker bu konuda şöyle der: “O halde Platon’da oyun, bir ruh ve beden durumuna sokmanın aracıdır, bir duygu ve eylemi taşıyacak bir biçime sokmanın ortamıdır. Oyun, yurttaşın yaradılıştan eğilimli olduğu işlevi mükemmellik ereğine uygun olarak yerine getirmesini sağlayacak bir biçimlendirme sürecidir” (Toker 2005:11).

Bununla birlikte, Platoncu anlamda oyun, kukla ya da insanın tanrı ya da tanrılarla oynadığı oyunda doğru hamleler yapabilmesinin koşullarını yerini getirme yoludur. İnsanın kendini koşullandıran şeylerin dışında, bağımsız hamleler yapabilme olanağıdır. Bu olanağın gerçekleştirilmesi mimetik bir tarzdadır. Çünkü ideal olanın bir ontolojisi vardır ve insanın doğru hamleleri için bu ontoloji rehber alınabilir. Platon’un kukla için önerdiği oyun tarzı da bu ontolojinin rehberliği ile ilgilidir. O halde o oynar ve tanrılarının oyununa katılır; çünkü o “akıllı” bir tarzda oynadıkça kendini tutsak eden başta haz ve acılardan bağımsızlaşır, “kendine egemen” (Platon 1998:646a) olur. “Akıllı” bir tarzda oynamak, yani, “çocukluktan başlayarak erdem yolunda mükemmel bir yurttaş olma” (Platon 1998:644a) ve bu yolda “ideal olanı” taklit etmekle olmaktadır. Dolayısıyla

kukla ya da oyuncak, insanın oynadığı ussal mimetik oyun, onu bir bakıma oyunu oynadığı tanrılar düzeyine çıkararak bir şeydir de. Ve bu bakımdan “bu onun en üstün yanındır” (Platon 1998:803c).

Görüleceği üzere Platon’un oyun anlayışı Herakleitos’un oyun anlayışından bütün bütüne kopuk bir anlayış değildir. Bir oyun söz konusudur ve bu oyun, öznesi Herakleitosçu anlamda *Aion*’un, Platoncu anlamda *Theion*’un olduğu bir oyundur. İşte bu noktada oyunun onto-teolojisinden söz etmenin faydası vardır. Çünkü Platoncu anlamda, 20. yüzyılda sıkça kullanılan onto-teoloji kavramının bağlamını oluşturur yukarıda belirttiklerimiz. Buna göre, oyun bir yandan *theos* ya da *theion* ile ilintilidir ve diğer yandan bu ilintiliğin de ontolojik bir yönü vardır. Küchler, *thauma*’nın *theos* ya da *theion* ile ilişkisine ontolojik açıdan baktığında, oyunda, özerklik ve bulunuşun (presence) insani öznenin eriminde olup olmadığını sorunlaştırır (Küchler 1994:13). Bu sorunun da işaret ettiği gibi, burada söz konusu olan, insani öznenin yapıp etmelerini koşullandıran şeyin, o özneyle varlıksal ilişkisidir. Dolayısıyla “onto-teoloji”nin “onto”su bakımından sorun yeniden şöyle formüle edilebilir: Oyunsal olan nerede vuku bulmaktadır? Bir başka deyişle oyun sahası neresidir ve bu sahanın ontolojisi nedir? Bu ontolojik durumun saptanması önemlidir, çünkü insanın oyunla ilişkisindeki bütün *praksisi*, o ontolojiyle bir belirlenim ilişkisi içindedir. Ve insanın o *praksisi* ile yakın akraba olan *theoriası* da bu belirlenimlilik ilişkisine dâhildir. Böyle düşünüldüğünde insani yapıp etmelerin belki de tümü bu ontolojiyle bir belirlenim ilişkisinde ve bu belirlenimlilik ilişkisinde insanın, edilgen mi, etken mi ya da başka hangi durumda yer aldığı kendiliğinden önemli olmaktadır.

İşte bu bakımdan, Herakleitos ile birlikte ele alındığında Platoncu oyun kavrayışı, oyunun genelde onto-teolojisi, özelden ontolojisi yönünde önemli bir kilometre taşıdır. Bu yoldaki bir

başka kilometre taşı da Schiller'in oyun ile ilgili düşünceleri olmuştur.

b) Schiller'in "Oyun Güdüsü"

Kimi araştırmacılar, Schiller'in oyun kavramının Platoncu oyun kavramının belli açılardan bir devamı olduğu konusunda hemfikirdir (Spariosu 1989:53; Küchler 1994:13-14). Bu devamlılığı görmek isteyen bir kimse, Schiller'in özellikle oyun hakkındaki düşüncelerinin yer aldığı *Über die ästhetische Erziehung des Menschen in einer Reihe von Briefen* (1795) (İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup) adlı eserine bakmalıdır. Bu eserin yazıldığı dönem, Fransız Devriminden kısa bir süre sonrasına rastlar. Schiller, Fransız Devrimini görmüştür ve devrimin sonuçlarından hoşnutsuzdur. Döneme, ihtiyaç ve faydanın damgasını vurduğunu belirtir ve buna benzer bir pragmanın kendini bilim alanında da gösterdiğini ima eder. O'na göre, bu dönemde, felsefi araştırma bile "bilimin sınırlarını genişlettiği ölçüde" kayda alınmış ve bilim tarafından sanat'ın sınırları daraltılmıştır (Schiller 2001:7, II. Mektup). Maddi ve fiziksel olanın baskın olmasının yanı sıra, bilimin de yalnızca fizik bilimi olarak ağırlık kazanmasıyla birlikte insanın, "doğa devleti" (Naturstaat) ile olan ilişkisi başat duruma gelmiştir. Bu bakımdan insan bir yönüyle "doğa devletinin" bir ögesidir. Yani, fiziksel güçlerin, rastlantıların belirlenimleriyle karşı karşıyadır. Öte yandan, akıl, doğa toplumunu, kendisi onun yerine geçmek üzere ortadan kaldırmaya ve fiziksel ve gerçek insanı sorunlu da olsa ahlâki insan yapmaya ve de bu uğurda toplumu örgütlemeye, düzenlemeye çalışır (Schiller 2001:11, III. Mektup). Bu çaba, insanın ilkeler koyan aklının bir özelliğidir. Bu özellikle birlikte insan, bir yönüyle fiziksel mekanizme tâbidir ve rastlantısallıklar içindedir diğer yandan onun kural koyan, ilkeler belirleyen, zorunluluğu temsil eden bir yanı vardır. Yani ikili bir görünümüdür. İnsanın bu ikili görünümünde, tek bir yanın olası hâkimiyetinin yol açtığı bir tehlike vardır ki bu şöyle

dile getirilir: “İnsan ise iki tarzda kendine ters düşebilir: Ya vahşi biri olarak, duyuları ilkelerine egemen olursa; ya da barbar olarak, ilkeleri duyularını 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” (Schiller 2001:17, IV. Mektup). İnsanın vahşi ya da barbar olarak kendine ters düştüğü bu durum, onun *karakter bütünlüğünü* bozan bir durumdur. Öte yandan, devlet mekanizmasının işleyişinden doğan sınıfsal ve işe dayalı sosyal ayırimlardan dolayı da “insanın doğasının iç birliğinin bozulması” söz konusudur (Schiller 2001:23, VI. Mektup). İç birliğin ya da karakter bütünlüğünün bozulması, yani parçalanma, Fransız Devrimi ile birlikte düşünüldüğünde denilebilir ki, “Schiller’in projesi, Fransız Devriminden kaynaklanan yabancılaşma ve parçalanmaya yönelik tarihsel durumun üstesinden gelmeyi amaçlar” (Küchler 1994:14). Schiller, Fransız devrimi ile, sosyal bağların zayıfladığını ve insanın birliğinin kaybolduğunu iddia eder. Fakat bununla Schiller, yalnızca Fransız devrimine özgü bir olaydan söz etmek istemez. O daha kapsamlı bir şeyden, insanı etkisi altına alan ve onun birliğinin parçalanmasında etkide bulunan, duysal ve akılsal/biçimsel gücün olumsuz etkilerinden ve bu etkilerin üstesinden gelme yolundan söz eder.

Buna göre, insanda duysal ve akılsal güce denk gelen iki güdü vardır: Birine, duysal güdü (sinnlicher Trieb) ya da maddi güdü (Stofftrieb), diğerine ise akli güdü (vernünftiger Trieb) ya da biçim güdüsü (Formtrieb) diyebiliriz der Schiller. *Duysal güdü*, “insanın fizik varlığından ya da duysal doğasından kaynaklanır ve onu zamanın sınırları içine koymaya ve maddeleştirmeye çalışır” (Schiller 2001:55, XII. Mektup). Burada adı geçen madde, yani duysal güdünün nesnesi, zamanı dolduran, değişim ve gerçeklikten başkası değildir. Schiller, bu güdünün “zamanın bir içeriği olması için değişimi istediğini” belirtir. Bu sırf içi doldurulmuş zaman durumu, aynı

zamanda duygu demektir ve fiziksel varlığın kendini ortaya koyduğu şey de odur. Diğer güdü ise, *biçim güdüsüdür* ve “insanın mutlak varlığından kaynaklanır ve insanı özgürlüğe kavuşturmaya, görüntüsünün çeşitliliğine uyum sağlamaya ve şartların her türlü değişiminde kişiliğini iddia etmesine çalışır” (Schiller 2001:57, XII. Mektup). İnsanın bu güdüsü zamanın bütününe içine alır, yani zamanı yok eder, değişimi yok eder; ister ki gerçek olan gerekli ve ebedi olsun ve ebedi ve gerekli olan gerçek olsun; başka deyişle hakikate ve hukuka el atan güdü bu güdüdür Schiller’e göre.

Onun duyuşal ve akli güdü tanımlamalarından da görüleceği üzere, Schiller bu betimlemelerinde bütünüyle Kant’ın felsefesinin etkisi altındadır. Nasıl ki Kant, insanı temelde *fenomen* ve *noumen* alanına ait bir varlık olarak ikili tarzda görür, Schiller de, Kant’ın bu görüşüne paralel olarak insanın duyuşal ve akli güdülerinden bahseder. Aslında bu iki güdünün genel başlığı, *biçim ve madde güdüsüdür*. Yani, insanın *biçim ve madde* ile bağlantısını dile getiren, onun *biçim ve madde* yönündeki gerçekleştirmelerinden söz eden güdülerdir bunlar. İnsandaki görünümü duyuşal ve akılsal olmakla beraber bu ayırım, aslında, Kant’ın felsefesinde de çok önemli bir yer işgal eden *biçim ve içerik/madde* arasındaki genel bir ayırımın altına girer aynı zamanda. Dolayısıyla, insani öznenin dağılmasına, bölünmesine, parçalanmasına neden olan bu iki güdü, esasında *biçim ve içerik/madde’nin geriliminden* kaynaklanmaktadır diyebiliriz. Bu anlamda, *biçim ve içerik/madde* arasındaki gerilim, insanın *biçimi* temsil eden akli yanının, *maddi olan yanına*, yani fiziksel yanına göre farklı olmasından dolayıdır. Bu fark, kendini kimi zaman zorunluluk/rastlantısallık, kimi zaman özgürlük/bağımlılık, kimi zaman da ilkelilik/ilke yoksunluğu olarak gösterir. Dolayısıyla fark, karşıtların farkıdır ve bu karşıt belirlenimler de bir birlik içinde kavranmaya ihtiyaç duyarlar.

İşte bu noktada Schiller “oyun güdüsü”nü (Spieltrieb), bu farkın, yarılmamanın, bir başka deyişle parçalanmanın üstesinden

gelen, birleştirici bir faktör olarak görür. İnsanda, nasıl ki duyu dünyasıyla, fiziksel dünyayla bağlantılı bir maddi güdü ve biçimle, akli olanla bağlantılı akli güdü varsa, oyunla bağlantılı da oyun güdüsü vardır ona göre. Duyusal güdünün değişim ve zamana içerik kazandırma isteği ile biçim güdüsünün zamansızlık ve değişimsizlik talebi karşısında, her ikisinin bir arada etkili olduğu güdü, oyun güdüsü ise, “zamanı zaman içinde yok etmeye, oluşu mutlak varlıkla, değişimi aynılıkla bağlamaya yönelir” (Schiller 2001:67; XIV. Mektup). Bir başka deyişle oyun güdüsü, her iki güdünün taleplerini, bir üçüncü noktada köprüler. Bu güdü, ne yalnız başına belirlenmek ister ne de belirlemek. O, kendisi ortaya çıkması öyle almaya, algılamaya çalışana da öyle ortaya çıkmaya çalışır. Duyusal güdü, bağımsızlığı ve özgürlüğü dışlar, biçim güdüsü ise her türlü bağımlılığı ve acıyı dışlar. Fakat Schiller’e göre, özgürlüğün dışlanması fiziksel bir gerekliliktir ve acının dışlanması da ahlâki bir zorunluluktur. Her ikisinin birlikte etkili olduğu oyun güdüsü ise, gönülü (Gemüth) gereksinir. Çünkü oyun güdüsü, gönüle hem ahlâken hem fiziken ihtiyaç duyacaktır. Böylelikle hem her türlü rastlantıyı hem de her türlü gerekliliği yok edecek ve insanı hem fizikçe hem ahlâkça özgürleştirecektir (Schiller 2001:68, XIV. Mektup).

O halde, oyun güdüsü, diğer iki güdünün etkileri ve nitelikleri düşünüldüğünde “arada” bir yerdedir. Hem her iki güdünün nitelikleri bu güdüde vardır, erimiştir; hem de tek başına hiçbirinin bir anlamı yoktur, yani oyun güdüsünde bulunmazlar. Biçim ve maddi güdünün bu tür birlikteliğine Schiller’in şu sözleri iyi bir örnektir: “Her ikisinin birleştiği oyun güdüsü ise, bizim hem biçimsel hem maddi varlığımızı, hem mükemmelliğimizi hem de mutluluğumuzu tesadüfi kılacaktır; demek ki bunların her ikisini de tesadüfi yaptığı ve gereklilikle birlikte tesadüfilik de yok olduğu¹¹ için tesadüfiliği de her ikisinde yok

¹¹ Vurgu benim.

edecektir. Böylece maddeye biçim, biçime de realite getirecektir. Duyguların ve heyecanların dinamik etkisini aldığı ölçüde onları aklın düşünceleri ile uyum içerisine sokacak ve ahlâki gerekliliğini aklın yasalarından aldığı ölçüde de duyuların ilgi-siyle barıştıracaktır” (Schiller 2001:69, XIV. Mektup). Dolayısıyla bir *tertium quid* olarak oyun güdüsü, zorunluluğu ve rastlantıyı bir potada kavrayan bir konumdadır ve zorunluluk ve rastlantı gibi karşıt nitelikler de düşünüldüğünde genel olarak denilebilir ki “ne o ne bu, hem o hem bu” gibi bir ifade, oyun güdüsünün konumunu dile getirebilecek en iyi ifadedir.

Schiller’in oyun güdüsüne ilişkin saptamalarından bu güdünün karşısında yer alan, güdünün gerçekleştirdiği oyun hakkında da önemli bulgular edinmiş oluyoruz. Bunlardan en önemlisi, az önce sözünü ettiğimiz oyunun “arada”lığına ilişkin bulgudur. Heidemann, Schiller’in oyuna ilişkin saptamalarını ve diğer kimi filozofların görüşlerini de göz önüne alarak şunu ileri sürer: “Oyun, “arada” karakterine sahiptir. İkilem (Ambivalenz) tanımını, oyun teorilerindeki benzerlik ile tecrübenin (Erleben) ve ontik olup-bitenin (Geschehens) ikilemindeki farkta bulmuş, oyunun ontolojik durumunu ontolojik ikilem (Ontologische Ambivalenz) yapmıştır.” (Heidemann 1968:10). Heidemann’a göre, oyun teorilerindeki benzerlikten de kestirebileceğimiz gibi, ister Kant’ın imgelem ile akıl arasındaki “iç oyun”unda olduğu gibi, isterse Schiller’in doğanın hâkimiyeti ile özgürlüğün hâkimiyeti iki dünya arasındaki oyunda olduğu gibi olsun vs. oyun hep bir ikilem/kararsızlık karakteri göstermiştir. Aynı durum Heidemann’a göre, tecrübe/yaşantı ile ontik olup biten arasında da vardır. Oyun bir yönüyle tecrübe/yaşantıda yer alır diğer yandan o olup bitenin kendisinde de vardır. Ve bu ikilem içinde de oyun kendi ontolojik durumunu ele verir: Oyunun ontolojik durumu, bir ontolojik ikilemdir. Bir başka deyişle, oyun varolma tarzı bakımından ikili bir karakter gösterir ve onun varolma tarzına damgasını vuran bu ikili karakteri, onun “aradalık”lı yapısını açığa vurur.

Öte yandan, oyunun bu ikili karakteri, özellikle Schillerci anlamda düşünüldüğünde biçim ve maddi güdüyü, oyun güdüsünde birleştiren bir temel var olmalıdır. Yani bir anlamda birleşmenin olanağının koşulu olan bir temel. Schiller aklın böyle bir transendental temeli şart koştuğunu belirtir: “Akıl aşkın sebeplerle şunu şart koşar: Biçim güdüsü ile madde güdüsü arasında bir ortaklık yani bir oyun güdüsü olmalı, çünkü ancak gerçekliğin biçimle, rastlantının gereklilikle, acının özgürlükle birliği insanlık kavramını tamamlar.” (Schiller 2001:71, XV. Mektup). Bu transendental temel, yani oyunu olanaklı kılan temel, oyunu olanaklı kılmakla birlikte bir amaç gütmüş olur. Bu amaç bir bakıma insanlık kavramı ile kendini belli ederken, Schiller’in “bir insanlık var olmalı” sözüyle de kendini açığa vurur: Bir güzellik olmalı. Güzellik ne maddi güdünün nesnesi olan maddi, fiziksel bir şeydir ve dolayısıyla iddia edildiği gibi çağın beğenisine indirgenen hayattır ne de biçim güdüsünün nesnesi olan, yani, spekülâtif dünya bilgelerinin ve felsefeci sanatçıların açıklamalarında yer alan biçimdir. Güzellik, ancak “her iki güdünün de ortak nesnesi olabilir yani oyun güdüsünün” (Schiller 2001:72, XV. Mektup).

Böylelikle, Schiller’in mektuplarını neden “insanın estetik eğitimi” üzerine yazdığını anlayabiliriz. Çünkü Schiller, yazılarında amaç olarak estetiği, yani güzelliği konu edinir ve konu edindiği bu güzelliği de oyun güdüsünde –tabii ki transendental bir anlamda–, dolayısıyla oyunda bulur. Mektuplarının başlığında yer alan “eğitim” sözcüğü de, güzelliğe erişim yönünde bir araçtır. Nasıl ki Platon mimetik oyununun gerçekleştirilmesinde bir araç olarak “eğitimi” ön plana çıkarmıştır, Schiller de benzeri bir yön izleyerek eğitime önem vermiştir.

Schiller’in bu estetik eğitimindeki amaç bellidir: “İnsan güzellikle yalnızca oynamalı, ve insan yalnızca güzellikle oynamalı” (Schiller 2001: 75, XV. Mektup). Ancak böyle yaptığında insan, kelimenin tam anlamıyla insandır. Yani, “nerede insansa

orada oynar, ve oynadığı yerde tam insandır” (Schiller 2001:75, XV. Mektup).

Oyuna ilişkin felsefe literatüründe bir milat teşkil eden bu ifade, varyasyonlarını felsefe tarihinde çeşitli şekillerde göstermiştir. Nietzsche'nin oyun anlayışı bu konuda yerinde bir örnektir.

c) Nietzsche ve Bütünlüklü Bir Oyun Kavramına Hazırlanış

Herakleitos'un 52. fragmanını incelerken de gördüğümüz gibi, Nietzsche'nin felsefesinde oyun kavramı önemli ve ciddi bir yer işgal eder. Nietzsche'nin oyunla ilgili düşünceleri, bir yandan ardılı 20. yüzyıl filozoflarından Heidegger, Derrida ve daha birçok filozofun düşüncelerinde önemli bir yapı taşı olmuştur. Diğer yandan, onun oyun kavramı, felsefesinin tutarlı bir bütün olduğunu göstermek isteyenlere de bir mesnet oluşturmuştur (Hinman 1974:107). Bununla birlikte Nietzsche, göreceğimiz gibi, oyuna ilişkin yaptığı betimlemeler ve incelemelerle, ileride ardılları tarafından da ele alınan oyunun hem ontolojik durumundan hem de karakteristiklerinden söz edildiği, kavramın bağlaştığı olan birçok kavramı¹² geçirerek, bütünlük bir oyun kavramının hazırlayıcılarından olmuştur denilebilir. Bu bakımdan, Nietzsche'nin oyun kavramını belli bir sistematik dâhilinde anlatabilmek için onun felsefesindeki belli başlı temalara başvurmak faydalı olacaktır.

Onun oyun kavramını ele alışını betimlemenin belki de en iyi yolu, başlangıç olarak tragedya kavramından geçmektedir. Tragedya kavramıyla birlikte görmekteyiz ki Nietzsche, oyun kavramının köklerini presokratik düşüncede arar. Nitekim “Herakleitos ve Platon'da oyun”. başlığı adı altında da gördüğümüz gibi, Nietzsche, Herakleitos'un 52. fragmanını yorum-

¹² Heidegger ile birlikte tanıtacağımız Spielraum, Welt-Spiel ya da Gadamer ile de andığımız Schauspiel gibi.

larken “*Āon*”un, “büyük çocuğun” kendisiyle oynamasına göndermede bulunuyordu. *Āon*’un kendisiyle oyununa Nietzscheci bir perspektiften baktığımızda ise, Apolloncu ve Dionysoscu iki kuvvet görürüz: “Tragedya, kendisiyle oynayan varoluşun bu iki farklı oyun tipinin bitmeyen karşılıklı oyunudur (interplay)” (Nietzsche’den aktaran Hinman 1974:110; Spariosu 1989:76). Bu iki kuvvet, Apolloncu ve Dionysoscu kuvvet, birbirlerine karşı sürekli mücadele etmeye, kavga etmeye muhtaç ve mahkûmdurlar. Ve her iki kuvvet de tragedya, yani sanatın bir biçimi ile ifade edilirler. Dolayısıyla her şeyden önce Yunanlılarda sanatın, yaşamın acısı, tehlikesi ve varoluş çelişkilerine rağmen yaşamayı mümkün kılan oynamanın bir biçimi, bir oyun olarak göründüğünü öğreniyoruz.

Bu iki kuvvet hakkında biraz ayrıntıya inildiğinde, “yeter sebep ilkesi”nden ve “bireyselleştirme ilkesi”nden bahsetmek gerekiyor: “Yeter sebep ilkesi, görünüşler dünyasının nedensel bir şekilde düzenlenmesine izin verir, böylece tek tek nesnelere birbirlerinden ayırarak kurar. Bireyselleştirme ilkesi, bağımsız nesnelere yaratmak için varoluşun sürekliliğinin (flux) durağanlaşmasına izin verir” (Hinman 1974:109). Yani “Yeter Sebep” ve “Bireyselleştirme” ilkeleri, nesnelere ayırıklaştıran, durağanlaştıran tekleştirme ilkeleridir. Bu iki ilkeye uymayan durum ise, Dionysosçu bilincin açtığı dünyayla betimlenir. Diğer deyişle, Dionysosçu bilinç, sürekliliği ve dinamizmi sağlayan bilinçtir ve onun oyunu da yıkıcı ve kararsızlığın kaynağıdır. Bu bakımdan, “Barbar Dionysoscu sarhoş olma, zalimlik ve gaddarlık ile karakterize edilir” (Hinman 1974:109). Dionysoscu oyunun barbarca formu, kademe kademe yaşamın yıkımına yöneldiğinden, üstesinden gelinmelidir (Hinman 1974:110). İşte bu noktada da Apolloncu oyun vardır. Bireyselleştirme ilkesinin gereğini yerine getiren Apolloncu kuvvettir. Ve aynı bireyselleştirme ilkesinin Schopenhauerci anlamda, zamanın, mekânın ve nedenselliğin ve düzen vermenin ilkesi olduğu düşünüldüğünde, bu kuvvetin Dionysoscu kuvvet ile karşıtlığı daha iyi anlaşılabilir.

labilir. Apolloncu sanat, yani ölçü ve durağanlığı yaratan görünüşlerle oynama, esasında oyunun diğer herhangi bir türünden daha durağandır. Apolloncu sanat akılcılıkla karakterize edilebilir bu bakımdan. Ama Nietzsche onu bütünüyle Sokratik akıl ya da Schillerci akılla aynı görmez gene de (Spariosu 1989:77). Her ne olursa olsun Apolloncu sanat, kuvvet, Dionysoscü sanatın, kuvvetin zıttıdır ve bu iki zıt kuvvetin ebedi oyunu, Herakleitos'a dönerek konuşursak, *Äon*'un kendisiyle oyununda ortaya çıkmaktadır. Nietzsche'nin "Sils Maria" şiirinde dediği "Da, plötzlich, Freundin! wurde eins zu zwei"¹³ (Nietzsche 1955:271) sözlerden esinlenerek de söylersek, *Bir*'den çıkan oyunun bu *iki* tipi ya da onların karşılıklı oyunu *tragedya*'nın özünü oluşturur. Dolayısıyla Nietzsche, *tragedya* ve sanat kavramları üzerinden "oyunu" anlatmaktadır.

Oyunda Apolloncu kuvvetin durağanlığı yaratan, yani şeyleri tek tek yapan, ayrıklaştıran, bireyselleştiren ve akışı kesintiye uğratan bir kuvvet olduğunu ve Dionysoscü kuvvetin de tersine oyunun "daima hareket halinde ve tekrarlanma ihtiyacı içinde"ki (Hinman 1974:109) yönünü temsil ettiğini biliyoruz. Bu noktada şöyle bir soru yöneltilebilir: Bu karşılıklı oyun, genel çerçevesi dinamizm ve durağanlık ikiliği ile verilen bu oyun, olumsal bir oyun mu yoksa zorunluluk içeren bir oyun mudur? Nietzsche'ye göre bu oyun ne salt zorunlu ne de olumsaldır. Her ikisi de oyunun önemli etkenleridir ve bunlar arasındaki ilişki de şöyle betimlenir: "Zorunluluğun demir elleri talihin zar maşrapasını sallayıp, oyunlarını sonsuza dek oynarlar. Her derecede amaca uygunluk ve akıllılıkla tamamen benzer görünen zarlar, gelmek zorunda. *Belki de* bizim arzularımız ve amaçlarımız böyle atılan zarlardan başka bir şey değildir –ve biz, aşırı dar kafalılığımızı kavramak için sadece çok yetersiz ve kibirliyiz; yani demir ellerle zar maşrapasını sallıyor olmamız ve kasıtlı eylemlerimizde zorunluluk oyununu (das Spiel der Not-

¹³ "Arkadaş! Orada, ansızın bir iki oldu".

wendigkeit) oynamaktan başka bir şey yapmıyor olmamız” (Nietzsche 1997: 113; 1954: 1102). Burada talihin zar maşrapası, şans ya da rastlantının, zorunluluğun demir elleriyle belirleniyor olması, zorunluluk ve rastlantının birlikteliğini gösterir. Ne hiçbir şey, zar atılmadan öncesi gibi belli ve zorunlu; ne de öylesine bir zar atışında olduğu gibi bütünüyle olumsuzdur. Bu oyun zorunluluk ve olumsuz olanın birlikte bir belirleniminden oluşmaktadır.

O halde Apolloncu ve Dionysoscucu iki kuvvet, olumsuz ve zorunluluğun birlikteliğinden oluşan, bir tür “belirlenimli belirsizlik” oyununun iki temel aktörüdür. Bu aktörlerin birlikteliklerinin bu tarzının yanı sıra, Dionysoscucu etmenin Nietzsche için özel bir anlamı vardır. Nietzsche, *Tragedyanın Doğuşu*’nda, Dionysoscucu sanata ilişkin incelemeler yaptığı bir yerde, “Dionysoscucu sanatın kavranışı zor” bir “ilk-fenomenin”den (Urp-hänomen) söz eder ve bu fenomeni, “[...] istemenin (Wille), kendi bütün ebedi hazı içinde, kendi kendisiyle oynadığı sanatsal bir oyun [...]” (Nietzsche 1954:131; 2005:154-155) diye betimler. Dionysoscucu sanatın temelinde yatan bu fenomen bize “istemenin oyunu”nu anlatır. Buna göre, “isteme”, kendisiyle büyük bir ebedi haz (Lust) içinde oynamaktadır ve bu haz ve oyunun bütün görünümleri Dionysoscucu sanatta görülebilir. Apolloncu etmen de Dionysoscucu etmenle birlikte, “isteme”nin bu oyununa katılır. Burada ilginç olan, Nietzsche’nin bu sözlerinin Herakleitos’un sözleriyle benzerlik taşımasıdır. Nitekim Nietzsche, bu alıntının az ilerisinde “isteme”nin kendisiyle oynadığı bu oyunun benzerliğinde Herakleitos’a göndermede bulunur (Nietzsche 1954:132; 2005:155). Göndermenin içeriğini Herakleitos’un 52. fragmanı oluşturur. Herakleitos’un 52. fragmanının Nietzsche tarafından yorumlanışını ise, daha önce görmüştük. Burada, orada söz edilenlere ek olarak, Nietzsche tarafından oyun açısından önemli ve temel bir kavrama daha giriş yapıldığını görmekteyiz ki bu, “istemenin oyunu” kavramıdır.

“İsteme” ve onunla ilişkili oyun, yalnızca kendiliğinde ele alınmaz, aynı zamanda “dünya” ve “insan” ile ilişkisinde de konu edinilir. Ve insanın da içinde yer aldığı bu oyun da, aslında bir “gücü isteme” oyunudur. Çünkü Nietzsche, “Bu dünya, gücü istemedir-başka bir şey değil! Ve siz kendiniz de, bu gücü istemesinizdir-başka bir şey değil!” der (Nietzsche’den aktaran Hinman 1974:116). Bu dünya, bir “gücü isteme” olarak görülür ve oyun bağlamında düşünüldüğünde, “gücü isteyen” insan ise, “oyuncak” olmaktan ziyade “oyuncu” olabilmeyi ve oynamayı talep edendir denilebilir. Üstelik bu isteme tarzı, Nietzsche’ye göre hayatla, canlı olmakla birlikte ortaya çıkan bir şeydir. Buna rağmen kastedilen “yaşamayı isteme (Wille zum Leben)” (Nietzsche 1995:112; 1955:372) değil, uğruna ölümü göze alacak derecede, riskli ve tehlikeli bir oyunun oynandığı (um den Tod ein Würfelspielen) (Nietzsche 1995:111; 1955:371) “gücün” ta kendisidir. En güçsüzünden en güçlüsüne kadar oynanır bu oyun. Dahası Nietzsche’ye göre bu oyunda, “güçlüye hizmet etmeye kendi istemi kandırır güçsüzü”. Çünkü aynı isteme, “daha güçsüzlere efendilik etmek ister” (Nietzsche 1995:111; 1955:371). O halde güçlü de güçsüz de “gücü istiyor”, bu oyunu oynuyor diyebiliriz. Peki, efendi olma istemi ya da güçsüzün güçlü olma istemi olarak nedir bu istemeyi “doğuran” ilke? “Selbst-Überwindung” (kendini aşma) diyor Nietzsche bu ilkeye. Kendini aşmak isteyen insan, başkası, öteki ile karşılaştığında öteki üzerinden kendini ya da eş deyişle kendisindeki ötekini altetmek, aşmak ister. Bunun için, yukarı çıkması, ötekinin üzerine basması, tırmanması gerekir. Güç istemi ve onun ortaya çıkardığı oyun da bu noktada belirir zaten. Gücü elinde bulunduran tırmanır. Tırmanmak isteyenleri de boyunduruğu altına alır.

“Gücü isteme”nin (Wille zur Macht) de birçok görünümü vardır. Örneğin bu isteme, daha alt bir düzeyde “hakikati isteme” (Wille zur Wahrheit) olarak belirir. Bilge kişilerin, bütün varlıkları “düşünülebilir” kılma isteğidir bu Nietzsche’ye göre

(Nietzsche 1995:109; 1955: 369). Bilge insan, bu bakımdan varlığı kendisine uydurmaya çalışır ve akmakta olanı yakalayıp “görmekli ve gururlu” adlar vermek ister. Dolayısıyla da akıntıya (der Fluß) karşıdır. Bu karşıtlıkla birlikte devrilme tehlikesi içindedir. Ama tehlikeye yol açan temel neden aynıdır: “Gücü isteme” (Nietzsche 1995:110; 1955:370). Bir başka deyişle “hakikat istemi” ile “gücü isteyen” bilge insan, filozof, “sürekli tehlikeye sokar kendini, tehlikeli bir oyun oynar” (Nietzsche 2004:124; 1955: 666). Diğer yandan gücü isteme, “hakikati isteme” şeklinde belirlediği gibi, “gören insanın” iyi ve kötüyle, değerlerle ilişkisinde de belirebilir. “Değerlerle, iyi ve kötü üstüne öğretileriyle” insan, “güç gösterir”. Ve iyi ve kötude yaratıcı olmak isteyen, değerleri kurmak için önce yıkmak zorunda kalan da hep aynı şeyi, gücü ister (Nietzsche 1995:112; 1955: 372). O “yaratıcı insan”, “gören insan” bile “güç isteminin” ayaklarıyla yürür Nietzsche’ye göre.

Bu noktada gücü istemenin hangi görünümü olursa olsun ve ister “yaratıcı insan” isterse Nietzsche’nin “büyüklenenler” (Eitlen) dediği insan tipi olsun,¹⁴ oyuncunun “büyük” ya da “iyi” oyuncu olmasından da söz edilir. Örneğin Nietzsche, “hayat oyunundan” söz ettiği bir yerde, iyi oyuncular için ise şöyle

¹⁴ Bir de “Üst insan”ın (Übermensch) oyunculuğundan söz edilir Nietzsche yorumcuları tarafından. Örneğin, Hinman, “Eğer üst insana mükemmel (par excellence) oyuncu olarak bakılırsa, Nietzsche’nin dünya-görüşünde onun önemi ve doğası daha açık olur” (Hinman 1974: 118) der. Nietzsche’de oyun kavramıyla ilgilenen birçok ikincil kaynağın da benzer görüşleri vardır bu konuda. Belli yerlerde görmek için bkz. (Detsch 1985:156-170) ve (Haar 1992:68). Fakat ne Nietzsche’nin eserlerinde ne de sözü geçen kaynaklarda “üst insan”ın oyunla ilişkisine yönelik Nietzsche’nin doğrudan bir ifadesi yoktur. Bununla birlikte, “üst insan”ın “mükemmel bir oyuncu olması”, onun değerler yaratan “yaratıcı insan” ve “ideal bir örnek” (zum Beispiel einen »Idealisten«) (Nietzsche 1990b: 60; 1955: 1100) olması bakımından, kurguya uygun görünmektedir denilebilir.

der: “Hayatı seyretmenin güzel olması için, hayat oyununu iyi oynamak gerekir; ama bunun için de iyi oyuncular ister. İyi oyuncu (Gute Schauspieler) olduklarını gördüm bütün büyülenenlerin (Eitlen); onlar oynarlar ve isterler ki başkaları onları *seyretmeye*¹⁵ can atsınlar –bütün ruhları bu isteğin içindedir. Onlar kendilerini oynarlar, kendilerini türetirler; onların yakınında hayatı seyretmeyi severim, –karadüşüngüye birebirdir.” (Nietzsche 1995:137; 1955:397). İyi oyuncu, başkalarının kendisini seyretmesini isteyen, kendi oyununu oynayan oyuncudur. Dolayısıyla “tırmanmak”, “üste çıkmak” ve bunun için “gücü istemek”, ama bütün bunlar “niçin” diye sorulabilecek bir sorunun muhtemel bir yanıtı da şu olabilir: “Seyredilmek için”. Gücü isteyen ve bu uğurda tehlikeli bir oyunu göze alanların amacı, “büyüklenen” insan tipinde olduğu gibi, “seyredilmek”tir denilebilir. Efendi olmak isteyen, güçlü olmak isteyen de bu amaçla “gücü istiyor”. Eğer böyleyse, bütün bu güç ilişkilerinin döndüğü, “oyuncunun mekânı”, “seyredilen mekân” neresidir?

Nietzsche’nin, dünyayı, “gücü istemeden başka bir şey” görmediğini belirtmiştik. O dünyayı gücün ve kuvvetlerin oyun alanı olarak görüyordu. İşte “gücü isteme dünyası”nın bu oyununa Nietzsche, dünya-oyunu (Welt-Spiel) da der. *Şen Bilim* (Die fröhliche Wissenschaft)’in “Prens Vogelfrei’in Şarkıları” şiirinde Goethe’ye şöyle seslenir Nietzsche:

“Dünya oyunu (Welt-Spiel), yönetici güç (herrische) karıştırır varlıkla (Sein) görüntüyü (Schein) oldum olası alıklaştıran güç bizi de karar ona.” (Nietzsche 2003: 267; 1955:261);

İnsanın da içinde yer aldığı, varlığın görünüşe karıştığı ya da görünüşün varlıkta kaybolduğu bir karışımı meydana getiren “dünya-oyunu” belli ki esas oyun sahasıdır. Bununla birlikte, bu saha, alan, ne tarz bir varoluşa ve karakteristiğe sahiptir?

¹⁵ İtalik benim.

Yani onun ontolojisi ve bu ontolojinin belli başlı özellikleri nelerdir? Bu sorular, zamanında muhtemelen Nietzsche'nin de zihnini meşgul etmişti. Çünkü Nietzsche, eserlerinin bazı yerlerinde “dünya-oyunu”nun ontolojisine ilişkin önemli ipuçları verir. Bunlardan biri, Nietzsche'deki oyun kavramı ile ilgili literatürde de çok alıntılananı, şudur:

Bu dünya, başı sonu olmayan devasa bir kuvvet/enerji (Kraft), ... kendini tüketmeyen ama yalnızca dönüştüren; [bir bütün olarak, değiştirilemez bir büyüklüğün harcamasız ya da kayıpsız bir ailesi]¹⁶... bir sınır olarak ‘hiçlik’le çevrilmiş...[sonsuzca kadar uzanan bir şey değil] ama, belli bir kuvvet olarak belli bir alana (Raum) kurulmuş, [ve burada ya da orada boş olabilen bir alan değil] ...[her yerde kuvvet olarak], kuvvetlerin dalgası ve kuvvetlerin bir oyunu (Spiel von Kräften) olarak, aynı zamanda bir ve çok olup, burada artan ve aynı zamanda orada azalandır; birlikte akan ve koşan bir kuvvetler denizi, sürekli değişme, uzun geri dönüş yılları ile geri beslenme... çelişkilerin oyunundan uyumun neşesine geri döner” (Nietzsche'den aktaran Hinman 1974:116; Nietzsche 1956:916).

Bu alıntıda bazı önemli noktalar göze çarpmaktadır: Her şeyden önce bu dünya, bir kuvvetler oyunundan oluşmaktadır. Ve oyunun geçtiği alan (Raum), boş bir alan değildir. Devasa bir büyüklükte olan bu oyun alanı aynı zamanda, sonsuzca uzanan bir alan olmayıp sınırlı bir alandır. İçerisinde oynanan oyun da, tükenmeyen bir dönüşüm ile de nitelenen, akış ile betimlenmektedir.

Nietzsche'nin saptamaları bunlarla da kalmaz. Aynı alıntının biraz ilerisinde, Nietzsche, bu oyun dünyasının, kendini ebediyen yaratan ve yıkan dionysoscü bir dünya olduğunu, “iyi ve kötü'nün ötesinde amaçsız” olduğunu da belirtir. Üstelik o, bu

¹⁶ Köşeli parantezler, Hinman'ın aktarımında bulunmayan, benim, alıntının orijinal kaynağından eklediğim ifadeleridir.

dünya ile, amacı kendisinde olan bir çember (Kreise) ve halka (Ring) arasında da benzerlik kurmaktadır (Nietzsche 1956: 917). Nitekim Nietzsche, bu benzerliği başka yerlerde de tekrarlar. Yukarıda bir kısmını verdiğimiz Goethe'ye adadığı şiirinin üst kısmında,

“Dönerken dünya çarkı (Welt-Rad),
amaçtan amaca seker
Yazgı (Not) der ona somurtkan biri,
Alıklar (Der Narr) buna oyun der”

(Nietzsche 2003: 267; 1955:261)

dörtlüğü bulunur. *Zerdüş'*de ise, “Suçsuzluktur çocuk ve unutkanlık, bir yeni başlangıç, bir oyun, kendiliğinden dönen bir tekerlek (ein Spiel, ein aus sich rollendes Rad), bir ilk devirme, bir kutsal Evet” (Nietzsche 1995:32; 1955:294) diyerek, oyunun bütününde, “dönen bir çark” (Welt-Rad), “tekerlek” (Rad) ya da “çember” (Kreise) biçiminde var olduğunu belirtmiş olur.

Defalarca tekrarladığı oyunun bu varoluş biçimine ilişkin ayrıca şu betimlemelerde de bulunur:

“Eğer dünya, kuvvetin/enerjinin (Kraft) belli bir büyüklüğü ve belli sayıda kuvvet merkezleri olarak düşünülebilirse, [...] buradan, onun varoluşunun/Dasein'ının büyük zar oyunundaki (Würfelspiel) hesaplanabilir bir kombinasyona gidilmelidir. Sonsuz bir zaman içinde, her olanaklı kombinasyon belli bir zamanda bir kez gerçekleşmiş (erreichen), [hattâ] daha da fazla: Sonsuz kez gerçekleşmiş olacaktır. Ve orada her kombinasyon ile genel olarak onların bütün sonraki dönüşleri arasındaki olanaklı kombinasyonlar bile gerçekleşmiş olmalıdır ve böylece bizzat kendi sıralı koşullundaki kombinasyonların bütün dizisi, mutlak özdeş dizinin bir döngüsüyle (Kreislauf) bu her kombinasyonu kanıtlamış olacaktır: *In infinitum* kendi oyununu oynayan ve sonsuz biçimde kendini sunan önceden tekrar etmiş bir *döngüsellik* (Kreislauf) olarak dünya” (Nietzsche 1956:704).

Görüleceği üzere, Nietzsche'ye göre, içinde kuvvetin sonsuz büyüklükteki bir kombinasyonunun gerçekleştiği ve üstelik de bu kombinasyonların sonsuz kez tekrarlandığı bir dünya vardır. Bu dünyada, gücün, kuvvetin oyunu, türlü kombinasyonlar dâhilinde oynanmaktadır. Buna göre oyun, kendinde bir döngüsellğe sahiptir ve bu döngüsellik sayesinde çeşitli oyunlar ortaya çıkmaktadır diyebiliriz. Bir başka deyişle, birçok oyunu oyun yapan ontolojik bir ipucudur oyunun bu döngüsellik ve çember durumu. Sonsuza kadar tekrar eden bu oyunda, her seferinde kendisinde de birçok kombinasyona sahip yeni bir oyun kombinasyonu ile yüzleşiriz ki, aslına bakılırsa bu kombinasyonlar da dönen bu dünya çarkında zaten vardır. O halde Nietzsche'den edindiğimiz bu ipuçları doğrultusunda, insanın "bitmiş" bir "oyun çarkında" yer aldığı söylenebilir. Bununla birlikte, Nietzsche'nin, dünyanın Dasein'inin oyununu zar/barbut oyununa (Würfelspiel) benzettiğini de biliyoruz. Yani, oyundaki olumsuzluktan kaynaklanan bir "yeni"lik de söz konusudur. Daha doğrusu insan açısından, zar oyununda olduğu gibi, oyunda ortaya çıkabilecek olanlar bilinmemektedir bir bakıma. Öte yandan, oyundaki her kombinasyonun gerçekleşmiş olduğu düşünülürse, her "yeni" olan "eski" olup, "bitmiş olan"dır da aynı zamanda. Dolayısıyla "eski" ve "yeni" karşıtlığı, bu bitmişlikten ötürü "aynı" olup bir uyuma gitmişlerdir. İşte bu "oyun çarkın"da, "çember"de, "eski" ve "yeni" gibi benzeri ikililer, "çelişkilerin oyunundan uyumun neşesine geri dönmektedir" Nietzsche'ye göre. Çünkü ikililer bütün kombinasyonlarıyla birlikte toplamda böyle bir çembersel karakter içinde yer almaktadırlar. Bir başka deyişle, Nietzsche'nin "dönen tekerleği" sayesinde çeşitli kombinasyonlarla gerçekleşmiş olan çelişkiler, "tekerleğin" birliğine, birleştirici gücüne katılmaktadır.

Buradan bir sonuç daha çıkmaktadır ki, Nietzscheci anlamda dünya-oyunu, döngüsel ontolojik karakteriyle, oyunun, hem de her türlü oyunun, "ebedi dönüşü" düşüncesini beraberinde

getirir. Belki de bazı yorumcuların dediği gibi (Hinman 1974: 119; Spariosu 1989:90) bu düşünce, onun “ebedi dönüş” (ewigen Wiederkunft) kavramına içerik kazandıran bir düşünce olarak düşünülebilir. Belki de “zorunluluk ve olumsuzluğun” bu tekrarlayan döngüsü, kendi başına düşünüldüğünde fazla bir anlam ifade etmeyecektir. Ama şunu belirtmekte fayda vardır: Dünya-oyunun bu ontolojik karakteri dâhilinde, insan, ister her türlü oyunun kendisiyle, isterse bu oyunların her türlü kombinasyonunun “dönüşü”yle karşılaşsın, onun oyunla arasındaki belirlenimlilik ilişkisi de bu ontolojiye tâbi olacaktır. Ve dünya-oyununu, Aion’un kendisiyle oynadığı oyun ile birlikte düşündüğümüzde, bu belirlenimlilik ilişkisi çifte katlanacaktır.

Nietzsche’de oyun başlığı altında bütün bu incelememizden şunu görmekteyiz ki, onun “oyunun geçtiği saha”, “oyun-oyuncu arasındaki ilişki”, “oyun ve seyir”, “oyunun kendinde amacı” ve oyuna ilişkin diğer incelemeleri, sonraki bölümlerde de görüleceği gibi, oyun üzerine düşünen birçok düşünürün felsefesini etkilemiştir. Dolayısıyla Nietzsche’nin, bütünleşik bir oyun kavramını hazırlayan filozoflar arasında önemli bir yere sahip olduğunu iddia edebiliriz.

Şimdi Herakleitos’tan Nietzsche’ye kadar oyunun ontolojik durumuna ilişkin çizdiğimiz bu tarihsel arka planın ilerisinde yer alan düşünceleri incelemeye geçebiliriz.

II. Bölüm

OYUNUN ONTOLOJİK DURUMUNUN BELİRLENMESİ ÇERÇEVESİNDE HEIDEGGER, DERRİDA, GADAMER VE HUIZİNGA

Bu bölüm başlığı ile birlikte, oyun kavramının incelenmesi için, hem çizdiğimiz tarihsel arka plandan oldukça etkilenmiş hem de düşünceleriyle bu kavramın içeriğini zenginleştirmiş kimi filozofların felsefelerine bakmaktayız. Bu filozofların başında Heidegger gelmektedir.

Heidegger felsefesi söz konusu olduğunda, birçok Heidegger okuyucusu onun felsefesini artık fazlasıyla popüler olmuş belli başlı birkaç kavram ile anar. Örneğin varlık, hakikat ya da Dasein vb. Fakat Heidegger felsefesinde öne çıkarılan, adı sıkça anılan bu kavramların yanı sıra, popüler olmasa da, çok önemli bir kavram daha vardır ki bu *Spiel* (Oyun) kavramıdır. Üstelik Heidegger, *Spiel* kavramıyla birlikte, kavramın türevi niteliğindeki bazı kavramları da kullanır: *Spielraum*, *Spiegel*

Spiel ve *Zeit-Spiel-Raum* bunlara örnektir. Çalışmamızın bu kısmında incelediğimiz bu kavramlar, onun oyun ile ilgili düşüncelerinde önemli bir yere sahiptir. Ve onun oyunla ilgili düşünceleri, felsefesinde en az diğer kavramlar kadar dikkate değerdir. Çünkü Heidegger'deki oyun kavramı, özellikle onun ikinci dönemi diye adlandırılan dönemde göze çarpar olmasına rağmen,¹⁷ kanımızca her iki dönemin kavramlarının da yerli yerine oturtulmasına yardımcı olmuştur.

Diğer yandan Heidegger'in düşüncelerinin, çağının birçok düşünürünü etkilediği bilinmektedir. Bunların başında da Derrida ve kendi öğrencisi Gadamer gelmektedir. Oyun kavramı açısından bakıldığında, bu etki Gadamer bağlamında bir bakıma doğrudan, Derrida bağlamında da dolaylı yönlerden olmuştur denilebilir. Bu kısımda, yer yer bu etkilenimlere de değinilmiş olup, hem Derrida'da hem de Gadamer'de oyunla ilişkili yeni kavramlara ve değerlendirmelere giriş yapılmıştır: Örneğin Derrida'nın *Différance* kavramı ve Gadamer'in oyunun sanat merkezli ontolojik değerlendirmesi gibi.

Ayrıca etkilenimlerin yanısıra, Derrida'nın oyun anlayışının incelendiği bölümde görülecektir ki, onun oyunun ontolojisi ve çeşitli karakteristiklerine yönelik görüşü, Heidegger ya da Gadamer'in oyun anlayışlarından kimi açılardan farklılık göstermektedir. Şimdi, hem oyuna ilişkin bu bakış açılarını görmek, hem de oyunun ontolojik durumuna ilişkin saptamamızı bu bakış açılarındaki düşüncelerin içerisinden çıkarabilmek için, ilk planda, Heidegger'in felsefesinde derinlerde yer alan ya da gömülü kalmış oyun kavramına bakabiliriz.

¹⁷ Örneğin, Spariosu, Heidegger'in ikinci dönemini oyunla ilişkisinde şöyle değerlendirir: "Heidegger'de oyunun felsefi kullanımı, onun sonraki düşüncelerinde çok daha sıklıkla olur [...] öyle ki, hakikaten geç dönem Heidegger'in düşünce denemeleri, *Varlık ve Oyun (Sein und Spiel)* adı altında toplanabilir" (Spariosu 1989:102).

II.1. HEIDEGGER'DEKİ GÖMÜLÜ OYUN KAVRAMI

Neden “Heidegger'deki gömülü oyun kavramı” diyoruz? Çünkü Heidegger'in oyunla ilgili düşüncelerinde çok önemli bir kavram olan *Spielraum* (oyun alanı) kavramı bile, onun temel eseri *Sein und Zeit* (Varlık ve Zaman)'da çok az bir yerde geçer. Bu kavramla ilişkili diğer kavramları bütün külliyatında belli bir yer tutsa da, çok fazla bir yer işgal etmez. Buna karşın, onun *Der Satz vom Grund* adlı eserinde “yeter sebep ilkesini” konu edinirken aslında konuyu bağladığı nokta, “oyun”dur. Oyunun ne olduğu, daha doğrusu oyunun, *neden/temel, varlık, logos, physis, hakikat...* gibi kavramlarla bağlantısında ne olduğudur. Diğer başka eserlerinde de aynı şeyi yapar Heidegger: Oyunu, hep benzeri temel kavramlarla ilişkisinde inceler ya da bu temel kavramları oyunla ilişkilendirir. Bu noktadan bakıldığında, onun oyun ile ilgili düşünceleri diğer birçok kavramına anlam kazandıran düşüncelerdir ve zamanımızdaki Heidegger incelemeleri, onun bu düşüncelerine hiç de kayıtsız değildir. Dolayısıyla bu kavram, oyun kavramı, “gömülü” olmasına rağmen birçok açıdan zemin bir kavramdır ya da kavramlardan biridir denilebilir.

Oyunla ilgili kavramlar arasında *Spielraum*'un ise, ayrı bir yeri vardır. O halde Heidegger'deki kullanımıyla nedir *Spielraum*?

a) Oyun alanı (Spielraum) ve Anlamı

Spielraum'u Türkçeye, oyun alanı ya da oyun sahası diye çevirebiliriz. İngilizcede bu sözcüğün karşılığı için, “hareket alanı” anlamına gelen *leeway* sözcüğü ile oyun yeri, mekânı anlamına gelen *play-space* kullanılır.¹⁸ Sözcüğün karşılık gelen anlamlarla-

¹⁸ Burada Almandaki Raum sözcüğünün, “uzamlı mekân” anlamından uzak bir anlama sahip olduğunu belirtmek gerekir. Maly, “Al-

rından anlaşılabilceği gibi, ilk planda bu kavramla, oyunun “geçtiği”, “vuku bulduğu bir yer” ve bu vuku bulmadan ötürü bir “hareketin yaşandığı alan” anlatılmaktadır diyebiliriz. Kavram, Heidegger tarafından zengin bir içerikle doldurulur. Bu içeriğin ne olduğunu görmek için Heidegger’in bu bağlamda kullandığı diğer bazı kavramlarına da bakmamızda fayda var.

Heidegger’in –başka yerlerde de geçmesine karşın– *Sanat Eserinin Kökeni (Der Ursprung des Kunstwerkes)* adlı yapıtında kullandığı iki kavram, “dünya” (Welt) ve “yeryüzü” (Erde) konumuz açısından önem taşımaktadır. Heidegger yapıtında bu iki kavramı, sanat eserinde *hakikatin* nasıl ortaya çıktığını, gerçekleştiğini göstermek amacıyla kullanır. Fakat kavramların kapsamı yalnızca sanat eseri için geçerli olmayıp daha geniştir.

Ama kavramların genişliğini görebilmemiz için, her şeyden önce Heidegger’in “sanat eserine” ilişkin düşüncelerinin başlangıcında yer alan şu sorusuna dikkat yöneltmemiz gerekir: “Eserde iş başında olan nedir?” (Heidegger 1952:25; 1971:36) diye sorar Heidegger. Örneğin Van Gogh’un “bir çift çiftçi ayakkabısı” resminde ya da bir “tapınak” eserinde ne olmakta, ne gerçekleşmektedir? Heidegger’e göre, Van Gogh’un resmi, eşyanın (Zeug), bir çift çiftçi ayakkabısının, hakikatte ne olduğunun ifşasıdır. Ve “eğer eserde belli bir varolanın (Seiende) ifşası meydana gelirse, onun ne ve nasıl olduğu ortaya çıkarsa, burada iş başındaki bir hakikatin gerçekleşmesi, meydana gelmesi vardır” (Heidegger 1952:25; 1971:36) der. Hakikatin bu gerçekleşmesi, meydana gelmesi ise, aynı zamanda, onun “kendini esere koymasındır, yerleştirmesi”dir (Heidegger 1952:28; 1971:39). Ya da bir başka deyişle, sanat eserinde olan, çift-

mancadaki Raum ve räumen sözcükleri bizi uzamlı mekândan daha ziyade yer açmadaki mekânsallık gibi orijinal bir anlama götürür. [...] Böylece mekânsallık, mekândaki uzamlı bir şey değil, daha çok İngilizce, yerleştirme, yer açma vs. anlamlarıyla işaret edilen temel olarak yerleştirme anlamına sahiptir” der (Maly 1973: 82).

çi ayakkabısı gibi, eşyanın, nesnenin, kendi varoluşunun (Seiende) gizli kalmamışlığının (Unverborgenheit) içinde –ki Heidegger Yunanlıların bu sözcüğe *aletheia* (hakikat) dediklerini belirtir– meydana çıkmasıdır (Heidegger 1952:25; 1971:36). Dikkat edilirse burada iki şey söz konusudur: Birincisi, eserle birlikte, varolanın hakikatinin “konulması, yerleştirilmesi”; ikincisi ise, nesnenin saklı kalmamışlığı içinde ortaya çıkan, meydana gelinen ya da “yerleştirilen yer”. Birincisi açısından, koymak ve yerleştirmek, kurmaktır; “fakat bu kurma, esasında bir bina, bir heykel dikme, dinî bir festivalde bir trajedi sunma anlamındaki kurmadan farklıdır” (Heidegger 1952: 32-33; 1971:43-44). Yani eser, yaratımıyla birlikte bir şey kurar ama bu kurma, “getirip dikme” anlamından farklıdır. Eserin eser olması ise bir dünya (Welt) kurması ile mümkündür (Heidegger 1952:33; 1971: 44). Peki, dünya kurmak ve dünya ne demeye gelmektedir?

Heidegger, “çiftçi ayakkabısı” ile bağlantısında, çiftçi ayakkabısının, “şikâyetsiz ama tedirgince olan ekmeğin güvencesine, bir kez daha sıkıntıya katlanmanın kifayetsiz hazzına, doğum sancısına ve ölümün diken diken eden kuşatıcılığına” (Heidegger 1952:23; 1971:34) taşındığından söz eder. “Tapınak” eseri örneğinde de, “Aksine, tapınak-eseri, bir dünyayı kurmada, malzemenin (Stoff) belirsizleşmesine neden olmaz. [...] Taş, taşıma ve dinlenme olur ve böylece ilk defa taş olur. Metaller parıldayıp, ışıldar, renkler yanıp söner, sesler çınlar, sözcükler de dile gelir” der (Heidegger 1952:35; 1971:46). Bütün bunlar Heidegger’in dünya ve dünya kurmak ile anlatmak istediklerinin örnekleridir. Dolayısıyla dünya ile söz konusu edilen, Olivier’in dediği gibi bir anlamda “eserdeki yorumlanabilirlik ve [buna ilişkin] açıklık”tır (Olivier 2002: 244). Ama dahası da vardır: O, “asla önümüzde duran ve görülebilir bir nesne (Gegenstand) değildir” (Heidegger 1952:33-34; 1971: 44-45). Dünya, önümüzde duran, karşımıza aldığımız, bilişsel bir duruma tâbi olması bakımından nesne (Gegenstand) ile iliş-

kili olmaktan daha ziyade, “şeyleşen” (Das Ding dingt) ve bu bakımdan da kendisi dışındakilerle bağlantılı, onları kendisinde “toplayan birleştiren” (versammelt) şey (Das Ding)¹⁹ ile ilişkilidir. Şu halde dünya, “yalnızca sayılabilir ya da sayılamaz, orada varolan bildik ya da bilmedik şeylerin salt bir toplamı (Ansammlung) değildir. Ne de böyle şeylerin toplamına bizim tasarımımızın eklediği salt bir çerçeve olarak hayal edilir” (Heidegger 1952:33-34; 1971:44-45). Aksine o, toparlayıcılığın erimi içinde kalandır diyebiliriz. Ve sanat eseri bağlamında düşünersek, o dünyanın eserle birlikte kurulması ve eserde ortaya çıkması söz konudur. Yukarıdaki tapınak örneğine geri dönersek, taşlar, metaller, ışıklar, sesler gibi vs... “bütün bunlar, eserin kendisini, taşın kütlesine ve ağırlığına, ağacın sağlamlığı ve esnekliğine, metalin sertliği ve parlaklığına, rengin ışması ve ka-

¹⁹ Şeyin şeyleşmesi ve bu bakımdan toplayan birleştiren olmasına ilişkin Heidegger, “Das Ding” adlı yazısında çömlek örneğini verir. Çömlek nesne olmasından daha ziyade bir şey olmasıyla, birçok öğenin kendisinde ikamet ettiği, kaldığı bir şeydir. Örneğin “baharda taş ikamet eder, taştaki gökyüzünün çiyini ve yağmurunu alan yeryüzünün karanlık uykusu ikamet eder. Baharın suyunda, gökyüzünün (Himmel) ve yeryüzünün (Erde) evliliği ikamet eder. O, yeryüzünün besini ve gökyüzünün güneşinin birbiriyle nişanlanmasındaki meyvesi tarafından, asmanın meyvesi tarafından verilen şarapta kalır. Suyun hediyesinde, şarabın hediyesinde, gökyüzü ve yeryüzü ikamet eder. Fakat dökmenin (Guss) hediyesi, bir çömleği çömlek yapandır” (Heidegger 1994:164-165;1971:172). Ve öğelerin şeyde ikamet edişi, kalışı da sabit olmayıp, sürekli meydana gelen ve vuku bulan bir durumdur (Verweilen ereignet) (Heidegger 1994:165-166; 1971:173-174). Dolayısıyla, başka şeyleri ve öğeleri kendisinde toplayan ve böylece onları kendisine mâl eden (ereignis) şey, bir mâl edici vuku bulma ile (ereignis) şeyleşir. İşte dünya’nın dünya olmağı ve kurulması da söz konusu “şey” ile çok ilintilidir. Tapınağın her ögesi (taşları, çanı, renkleri vs..) ya da “çiftçi ayakkabısı”nın (ayakkabıyı giyenden gelen onunla ilintili birçok öğe ve bu ayakkabıda toplanan birçok öğe de dâhil olmak üzere) her ögesi, dünyayı oluşturan “şey”lerdir.

ranlığına, sesin çınlaması ve sözün adlandırım gücüne koyduğunda ortaya çıkar/ileri çıkar (hervorkommen)” (Heidegger 1952:35; 1971:46). Demek ki bu dünyanın “ortaya çıkması” söz konusudur ve bu da eserle olmaktadır. İşte, “eserin kendisini yerleştirdiği (Sich-Zu-rückstellen) ve kendisinin bu yerleştirmede ortaya çıkmasına neden olan şeye yeryüzü (Erde) adını veriyoruz” der Heidegger (Heidegger 1952:35; 1971:46).

O halde dünya, sanat eserinde, eser üzerinden, “kendini yeryüzü üzerinde temellendirir (gründet)” (Heidegger 1952:37; 1971:48-49). Tıpkı bir çiçeğin topraktan, toprağı yararak çıkması, yükselmesi gibi “yeryüzü eser içinde yükselir” (Heidegger 1952:57; 1971:69). Ve hemen belirtmekte fayda vardır ki, tıpkı dünya gibi yeryüzü de burada, “bir yerde depolanmış madde yığını ya da bir gezegenin sırf astronomik fikriyle ilişkili değildir” (Heidegger 1952:31-32; 1971:42).

Burada olan, “çiftçi ayakkabısı” ve tapınak örneğinde olduğu gibi, eserdeki nesnenin daha doğrusu eşya ya da “şey”in, ilişkili olduğu ve kendisine mâl ettiği birçok nitelik, öge ya da “şey”lerle, bir dünyaya ait olmasıdır. Bunun yanı sıra, sözü edilen sanat eserinin nesnesinin ait olduğu dünyanın bütün ögelerinin de bir temelini olmasıdır ki, buna yeryüzü adı veriliyor. Dolayısıyla bu temel, yani yeryüzü, sanat eserinin de kuruculuğuyla, eser içinde “dünyaya doğru yükseliyor (durchragt)” (Heidegger 1952:37; 1971: 48-49). Bununla birlikte, sanat eseri de eser olmaklığı bakımından bir “şey” olduğundan, o kendisini tekrar bu yeryüzüne geri yerleştiriyor.

Şimdi, yeryüzü ile dünya arasındaki ilişki önemlidir. Çünkü hakikatin eserde gerçekleşmesinde bu ilişkinin yeri büyüktür. Yeryüzü ve dünyanın sanat eseri üzerinden oynadıkları rollerine geri dönersek Heidegger, “Yeryüzü, doğmakta olan her şeyin doğumu[nun olduğu] ve bu yüzden böyle bir şey olarak [onları] geri saklayandır. (Die Erde is das, wohin das Aufgehen alles Aufgehende und zwar als ein solches zurückbirgt) Doğmakta olanlarda yeryüzü, saklayıcı (das Bergende) olarak bulu-

nur. Tapınak, orada durarak, bir dünyayı açar ve aynı zamanda bu dünyayı, kendisi yalnızca doğal bir zemin (Grund) olarak ortaya çıkan yeryüzüne geri yerleştirir” der (Heidegger 1952: 31-32; 1971:42). Dikkat edilirse burada Heidegger, yeryüzünün saklayıcılığından söz etmektedir. Yeryüzü bu özelliğinden dolayı, “kendini kapatan”dır (sich Verschließende). Oysa dünya, “kendini açan olarak, kapalı hiçbir şeye katlanamaz. Bununla birlikte, yeryüzü, saklayan olarak, dünyayı daima kendine çekmeye ve orada tutmaya eğilimlidir” (Heidegger 1952: 37; 1971:48-49).

Birinin kendini saklayan, gizleyen, kapatan olması, diğerinin ise kendini açan olmasından dolayı aralarında bir mücadele (Streit) vardır. Şimdi bu mücadele konumuz açısından önem taşımaktadır ve onun hakkında daha fazla konuşabilmek için ise, aydınlık (Lichtung), açık (Offene) ya da açıklık’tan (Offenheit) ve saklı kalmamışlık/gizli kalmamışlık’tan (Unverborgenheit) da bahsetmemiz gerekir.

Her şeyden önce, “hakikat, temel bir mücadeledir” Heidegger’e göre (Heidegger 1952:49; 1971:57). Fakat bu mücadele kimler arasında olmaktadır? Ve mücadele alanı nasıl bir alandır? Birinci soruya Heidegger, hakikatin, “aydınlık ve gizleme/saklamanın temel çatışması olarak gerçekleş[tiğini] (geschieht)” (Heidegger 1952:43-44; 1971:55) söyleyerek yanıt verir. Bu noktada da, aydınlık kavramının kendisini aydınlatmak gerekir. Heidegger, “Bir bütün olarak varolanların ortasında, bir açık yer/alan (offene Stelle) mevcudiyete çıkar (west). Bir aydınlık (Lichtung) vardır. Varolandan hareketle düşünülürse, bu aydınlık, varolanlardan daha yüksek bir derece içinde vardır. Bu açık merkez, dolayısıyla varolan tarafından çevrelenmez. Daha çok, aydınlık merkezin kendisi, hakkında pek az şey bildiğimiz Hiçlik gibi, varolanları kuşatır” der (Heidegger 1952:41-42; 1971:53). Heidegger’in “aydınlık” kavramı hakkındaki bu ifadesi ile şunu öğreniyoruz ki, aydınlık varolanların arasında olan ve varolanları kuşatandır. Ve bu “aydınlık” saye-

sinde, biz insanların, kendimiz ve kendimiz olmayan diğer varolanlarla erişimi gerçekleşir (Heidegger 1952:41-42; 1971: 53).

Diğer yandan ikinci sorunun yanıtını düşündüğümüzde, Heidegger'in varolanların ortasında mevcudiyete çıkan bir açık (Offene), aydınlık,²⁰ vardır dediğini görüyoruz. Ve bu açık alan, adı hakikat mücadelesi olan bir mücadele ile kazanılır. Şimdi, Heidegger, "içinde her şeyin hep belli bir şekilde durduğu bu mücadele [alanında], kendini gösteren her şeyin kendisini saklamasından ve varolan olarak kendisini geri çekmesinden açık (Offene) kazanılır. Bu mücadele ne zaman ve nasıl çıkarsa çıksın ve nasıl gerçekleşirse gerçekleşsin, mücadele edenler, yani aydınlık ve gizleme/saklama birbirlerinden uzaklaşırlar. Böylece, mücadele alanının (Streitraum) açığı kazanılır" der (Heidegger 1952:49; 1971:60-61). Diğer deyişle, açık, mücadele alanının açığıdır ve aydınlık ile gizlemenin birbiri ile mücadelesi sonucunda ortaya çıkmaktadır. Ve mücadele edenlerden gizleme, esasında varolanların kendisini geri çekmesi ve saklamasında bulunurken, aydınlık da, varolanların açığın açıklığına doğru ortaya çıkmasında (hervorkommen) bulunmaktadır. O halde *dünya ve yeryüzünün mücadelesi* de bu bağlamda kendi anlamlarını bulur: Esas itibariyle daima çatışan ve doğaları gereği kavgacı olan dünya ve yeryüzü "aydınlık ve gizleme/saklama'nın çatışmasına (Streit) girerler" (Heidegger 1952:43-44; 1971:55). Böylelikle "hakikatin yani açığın açıklığının (offenheit)"²¹ (Heidegger 1952:49; 1971:60-61) kendini oluşturması

²⁰ Açık (Offene) ile aydınlık bütünüyle birbirine eşit kavramlar değil ama aynı tabanda birleşen kavramlardır. Açık, varolanların ortasında ortaya çıkmasıyla, yani bir açık alan olması bakımından, aydınlık bir alandır, dolayısıyla açık, aydınlıktır ve "açık"ta bir aydınlık vardır. Bununla birlikte, varolanların birbirlerine erişimi işlevini en iyi aydınlık kavramı anlatır. Çünkü aydınlık olan yer "açık"tır.

²¹ Açığın açıklığı olarak da düşünebileceğimiz hakikat, dolayısıyla, varolanın gizinden çıkmışlığı /saklıkalmamışlığı (Unverborgenheit)

sürecinde, Detsch'nin dediği gibi, “gizlemenin asla gizlemeyi bırakmadığı [...] hakikatin hiç bitmeyen sürecinde” (Detsch 1985:169), “dünya, yeryüzü üzerinde temellenir ve yeryüzü dünyaya doğru yükselir (durchragen)” (Heidegger 1952:43-44; 1971:55). Tıpkı bir çiçek tomurcuğunun toprağı delip, patlayıp açılması gibi.²² *Ve bu patlayıp açılmakla da, varolanların, açığının açıklığında ortaya çıkıp, belirmesi gerçekleşir. Ama bu, bir mücadele ile, ve bir mücadele alanında (Streitraum) olur.*

Sanat eseri bağlamında anlattığımız ve Heidegger'in kendisinin de kimi zaman sanat kimi zaman teknik üzerinden örneklediği tüm bu anlatılanların, konumuz açısından büyük önem taşıdığını söylemiştik. Zira Heidegger'de geçen ve kimi nedenlerden dolayı saklı kaldığını, gömülü kaldığını düşündüğümüz oyunla ilgili kavramlarından biri, tam da bu noktada ortaya çıkar: Yukarıda sözünü ettiğimiz mücadele alanına Heidegger, *oyun alanı* (Spielraum) adını da verir.

Bu mücadele alanı, oyun alanı, aydınlatılmış alan olup, “bu aydınlığın sayesinde, varolanlar, belli ölçülerde gizliliklerinden/saklılıklarından çıkar (unverborgen). Ve buna rağmen, varolan, yalnızca aydınlatılmış olanın *oyun alanı* (Spielraum) içinde gizlenebilir/saklanabilir (verborgen).” (Heidegger 1952:

olmaktadır. Çünkü aydınlık ve gizleme'nin mücadelesi ile açık kazanıyor ve varolanlar açığa taşınıp orada tutuluyor, yani varolanlar saklı kalmamışlığın içinde ortaya çıkmış oluyorlar. O halde bu gizindençikmişlik/saklıkalmamışlığı, “şeyler, insanlar, armağanlar ve kurbanlar, hayvanlar ve bitkiler, eşya ve eserler” (Heidegger 1952:41; 1971: 52-53) olduğunu Heidegger'e dayanarak rahatlıkla söyleyebiliriz.

²² Bu noktayı, sanat ya da zanaat bağlamında düşünürsek, “zanaatkâr ve sanatçı tarafından açığa çıkarılmış olan şey, örneğin gümüş kâse [gibi bir şey], açığa-çıkarmaya ait patlayıp açılmayı, kendi içinde değil, fakat bir başka şey içinde (*en alloß*) yani zanaatkâr ve sanatçıda bulur” (Heidegger 1998b:51). Ve sanatçı bu noktada, eseriyle bir hakikatin gerçekleşmesi için, örtü kaldırma/gizinden çıkarma (Entbergung) işlevini gerçekleştirir.

41-42; 1971:53). Dolayısıyla, oyun alanı, aydınlık ve gizlemenin mücadelesinin geçtiği bir alan olmasının yanı sıra, bu alanda varolanlar gizliliklerinden çıktıkları gibi, gene yalnızca bu alanda gizlenebilirler. Varolanların gerisin geri gizlendiği bu alanda gizlemenin (Das Verbergen) rolü önemlidir. Çünkü, “Gizleme/Saklama (Das Verbergen), kendisini gizler ve maskeler (verstellen)” (Heidegger 1952:42; 1971:54). Bir başka deyişle, gizleyen gizlemenin gizleme edimi de gizlenerek gerçekleşir. Dolayısıyla bir çifte saklama vardır. Ve varolan açığa, aydınlığa çıktığı andan itibaren, gizlemenin oyunculuğu da devrededir.

Bütün bunlar şu demeye gelir: İçinde varolanların rol aldığı bir sahne, bir oyun vardır ve bu oyunun temasında aydınlık ve gizleme yer alır. Bununla birlikte, “varolanların ortasındaki açık yer/alan, aydınlık, asla kendisinde varolanların *oyununun* (Spiel) vuku bulduğu (*sich abspielt*) sürekli sahnelenen tek perdeli katı bir aşama değildir. Daha çok, aydınlık yalnızca bu çifte saklama olarak olur/gerçekleşir (geschieht)” (Heidegger 1952:42; 1971:54). Yani, aydınlık ve çifte gizlemenin karşılığında hakikatin gerçekleşmesi olarak da görülebilecek olan bu oyun, monoton bir oyun olmayıp, içinde birçok oyunu barındıran bir oyundur. Ve burada, aydınlık ve çifte gizlemenin ya da yukarıda bahsettiğimiz gibi, onların oyununa katılan yeryüzü ve dünya'nın karşılıklı oyunlarının (ihrem Widerspiel) (Heidegger 1952:44; 1971:56) oynandığı, mücadele veya oyun alanının, “mekân”ının Dasein²³ açısından anlamı büyüktür. Çünkü “var-

²³ Caputo, Heidegger'in Dasein ve diğer kavramlarını, Meister Eckhart'ın düşünceleri bağlamında inceler ve şöyle der: “Ne Eckhart ne de Heidegger “insan” der. Çünkü her iki düşünür için, insanın içinde daha derin bir şey, insanın hakiki değer ve saygınlığını oluşturan, sırf insani olmayan bir şey vardır. Her ikisi için, içinde insanın en hakiki varlığı ve özsel doğasının yattığı bir saklı temel vardır” (Caputo 1986:156). İşte insanın bu en hakiki özsel varlığının bulunduğu “yerle” bağlantısında Caputo, Heidegger'in, “insanın özü (Wesen) soru-

lık, kendi doğasıyla, açıklığın (orada'nın aydınlığı olan)²⁴ *oyun alanının* (Spielraum) gerçekleşmesine (geschehen) izin verir ve onu, her bir varolanın kendine özgü bir biçimde doğduğu ve belirlediği bir çeşit yer olarak dâhil eder (einbringen).” (Heidegger 1952:49; 1971:60-61). İşte, varolanların kendine özgü bir biçimde belirlediği, ortaya çıktığı bu oyun alanında, bu sahnede, varoluşa sahip olan olarak Dasein da bulunur. Üstelik bu bulunma Heidegger tarafından kimi yerde, “varoluşa sahip olan olarak (Existierend), o, herhangi bir zamanda (je) zaten kendi *oyun alanına* (Spielraum) konmuştur/yerleştirilmiştir (eingesäumt)” (Heidegger 1979:367-369; 1962:418-420) biçiminde; kimi yerde de, özellikle de insanın “dünya”sına yönelik vurgunun olduğu yerde “fırlatılmış” (geworfen) olarak ifade edilir (Heidegger 1996:350; 1998a; 266; 2002:79).

Peki Dasein, yerleştirildiği bu oyun alanında nasıl bulunur ve oyun alanının “mekânsallığı” nasıl anlaşılmalıdır? Heidegger’e göre Dasein, her şeyden önce, “asla mekânda mevcut değildir”. Burada “mekânda mevcut olmama”da, ona göre, özellikle bir “gerçek şey” (reales Ding) ya da bir parça eşyanın (Zeug) “mekânı doldurması” gibi *olmama* olarak ele alınmalıdır. Dasein, “mekânı doldurmaz” ya da “yalnızca vücudunun doldurduğu bir mekânda mevcut değildir” (Heidegger 1979: 367-369; 1962:418-420). Yani o, tasarımsal anlamda bir mekânın içinde yer alan başka bir tasarımlı nesne değildir. Ya da denilebilir ki onun mekânsallığı *sıradan anlamıyla mekânın içinde bulunma* değildir. O halde onun mekân ile ilişkisi nasıldır? Heidegger, Dasein’in mekânsallığını, onun bu mekânsallı-

su, insan hakkında bir soru değildir” dediğini belirtir (aktaran Caputo 1986: 157). Yani kısaca diyebiliriz ki insan, Dasein olmakla birlikte, bu kavram insan kavramından çok daha fazlasını anlatan bir kavramdır.

²⁴ “Da” (orada), daha önce belirtildiği gibi, varlığın aydınlığına denk gelen, dolayısıyla, açıklıkla karakterize edilen “yeri” anlatır. O halde insan “Da-sein” olarak zaten oyun alanına konulmuşluğu gösterir.

ğın kendisiyle “aynı”²⁵ olması temelinde belirtir: Diğer deyişle, “Dasein –harfi harfine alındığında– mekânı tutar/kaplar (Das Dasein nimmt –im wörtlichen Verstande– Raum ein.)” (Heidegger 1979:367-369; 1962:418-420). Dolayısıyla Dasein’in oyun alanına yerleştirilmesi (einräumen), oyun alanındaki “yerini” bulması şeklindedir. Ve bu da, kendisine rezerve edilmiş o “yer” için onun düzenlenmesini ve bu düzenleme sonucunda da, onun o yeri “işgal etmesi”, o yeri “örtmesi, kapaması”nı (belegen) gerektirir (Heidegger 1979:368; 1962:419). Onun oyun alanına bu tarz bir yerleşimi ya da bir başka deyişle, oyun alanı için düzenlenişi, doğal olarak *birlikteliğinde* çevre ve bölge kavramını getirir. Çünkü oyun alanının “alanı” da diyebileceğimiz bu çevre, döşenmiş/yerleştirilmiş bir yer (einen eingeräumten Raum) olup, Dasein’in “eşyasal bütünlüğün[ün] bir çevresinin (Umkreises) *oyun alanını (Spielraum)* işaret eder” (Heidegger 1979:369; 1962:420).

Bu oyun bölgesinde, Dasein, eşya (Zeug) ile karşılaşmasında düzenleyendir. Yani eşyasal düzenleme ve yerleşimleri yapandır.²⁶ Dünyada-varlık olarak o, “düzenlenmiş, kendi-dü-

²⁵ Burada mekânın bir tasarımı ile aynı olma kastedilmemektedir. Daha çok, bir lego’da lego parçasının lego’daki uygun yeriyle ne eksik ne fazla “aynı” olması gibi bir şey kastetmekteyiz.

²⁶ Bu noktada yukarıda sözünü ettiğimiz sanat gibi ama farklı bir “gizini açma (Entbergen) tarzı” olan teknik örnek verilebilir. Dasein, teknik ile düzene sokar (bestellen). Burada “düzene sokmak”, sanat eseri örneğinde olduğu gibi, gizini açanın, öne çıkarıcılığı ve bir *poiesis* örneğidir. (Heidegger 1998b:53). Bir ev veya bir gemi inşa eden veya sadaka toplama kâsesi yapan herkes bu tür bir gizini açma faaliyetinde bulunur (Heidegger 1998b:53). Diğer deyişle, Dasein, düzene sokuculuğu ile aynı zamanda gizden çıkarıcı, öne çıkarıcı bir faaliyette bulunur. Bu bir anlamda, Dasein’in, “varolanların belirişindeki oyunda” (Heidegger 1997:81; 1991a:54) oynadığı rollerden biridir, yani “*oyun sahasının* (Spielraum) içinde ve onun kullanımı için, varlığın aydınlığına şekil verme ve kurmada –en geniş ve çoklu anlamda onu koruma/muhafaza etmek (verwahren) için- kullanılır[masıdır]

zenleyendir (ausrichtend)”. Çünkü bu oyun alanına yerleştirilmiş Dasein’in, oyun alanında kendini yerleştirmesi (Das Sich-heinräumen des Dasein) iki biçimde olur. Bunlardan birincisi, düzenleme (Ausrichtung), ikincisi uzak-laştırmadır (Ent-fernung)²⁷ (Heidegger 1979:369; 1962:420). Bu iki temel öge, Dasein’in oyun alanı ile ilişkisinde belirir ve her ikisi de onun oyun alanındaki yerleşimini, kuruluşunu olanaklı kılan öğelerdir.

Dasein’in oyun alanına yerleştirmesi ve düzenlenmesi ve onun bu alandaki düzenlemesinden söz etmişken akla şu soru gelmektedir: Dasein, bu oyunda varlık açısından hangi boyutta, varolanlar açısından hangi boyutta yer alır? Sorunun ikinci kısmının yanıtı açısından diyebiliriz ki, varolanlar açısından oyun alanı, Dasein’in “yatay oyun alanı (horizontalen Spielraum)”dır (Heidegger 1979:355; 1962:407). Yani, bir varoluşa sahip olan Dasein’in, varolanlar tarafından kuşatılmışlığı, emilmişliğinde (Eingenommenheit), onun varolanlarla ilişkisini ifade eden oyun alanıdır. Bu açıdan bakıldığında, zamansal oyun alanı da (Zeit-Spiel-Raum), Dasein’in daha çok varlıkla olan ilişkisini anlatmaktadır. Heidegger, “varlığın bizlere sunmuş olduğu aydınlıkta kalanlar olarak, *zamansal oyun alanının*

(gebraucht)” (Heidegger 1997:128; 1991a:86). Dolayısıyla Dasein düzenleme ile yani gizini açmanın yoluna girerek, oyun sahasında kendine düşen rolü gerçekleştirir.

²⁷ Heidegger, Dasein’in mekânsallığının esas olarak uzak-laştırma biçiminde olduğunu belirtir. Ve Dasein’in oyun alanındaki ilişkisi de, hep ondan uzaklaşan bir ‘çevre’ ile ilişkilidir. Dasein çevresi ile ilişkisinde uzaklaştırmadır (entfernendes). Tıpkı, Heidegger’in “bir kimse, mesafe bakımından kendisine çok yakın, ‘burnunun üstünde duran’ bir çift gözlük takarsa, gözlük çevresel olarak karşıdaki duvarda duran resimden ona daha uzak olur. [Çünkü] bu takı/eşya/alet (Zeug) öylesine yakındır ki, sıklıkla bulunması son derece güçtür.” (Heidegger 1979:106-107;1962:141-142) demesindeki gibi, işte Dasein da, çevresi ile ilişkisinde “gözlük” gibi bir eşyanın “yakın”lığını –ki aslında bu bakımdan belki de o hiç yakın olmayan uzak olandır– “uzaklaştıran”dır, yani görünür kılandır.

(Zeit-Spiel-Raum) içine koyuluruz (Eingeräumten)” der (Heidegger 1997:128; 1991a:86). Burada sözü geçen oyun alanı, esasında yukarıda sözünü ettiğimiz yatay oyun alanıdır. Bununla birlikte, oyun alanının zamansallığına vurguyla, işin içine Dasein’in varlıkla olan ilişkisi de girmektedir. Bu ilişki ve onun oyun alanındaki anlamı, sonraki başlıkta konu edinilmiştir. Şimdi tekrar oyun alanına dönersek, önceki söylediklerimize ek olarak şunları da belirtmekte fayda var.

Başlangıçta, oyun alanının anlamını gösterebilmek amacıyla Heidegger’in “yeryüzü” ve “dünya” kavramlarının içeriklerine değinmiştik. Yeryüzü ve dünya, sahip oldukları ya da kendilerine mâl ettikleri ile birlikte, kendilerinde öyle bir davranış kipi sergiliyorlardı ki, biri –yeryüzü– saklayan, muhafaza eden ve dolayısıyla gizleyen oluyor, diğeri -dünya- buna karşılık, kendinde vuku bulanları (“kendinde” kelimesiyle burada hiçbir şekilde “içinde” olmayı kastetmiyoruz) açığa çıkarıyor, böylece gizliliğe, saklılığa katlanamıyordu. Sanat eseri üzerinden örneklenen bu iki kavrama ilişkin davranış tarzları, doğal olarak bir karşıtlık içinde yer alıyorlardı. Ve dolayısıyla, durağan olmayan, bir mücadele, gerilim söz konusu idi. Esasında, yeryüzü ve dünyanın sergiledikleri bu davranış kipinin genel terimleri, aydınlık ve gizlemedir. Bununla birlikte anlatılmak istenen ne basitçe “aydınlık dünyaya denk gelendir” ne de “yeryüzü saklamaya denk düşendir” demektir. Çünkü gerilim ve mücadele, esas itibariyle, aydınlık ile gizleme/saklama arasındadır. Bu onlar arasındaki bir karşıt/karşılıklı oyundur (Widerspiel). Yeryüzü ve dünya bu oyunda yer alanlardır. Ve gizleme ve aydınlığın bu karşılıklı mücadelesinde, bütün mücadelenin geçtiği alanın, yani oyun alanınının, açıkta olan, ayan beyan ortada olan açık yeri kazanılıyor. Varlığın aydınlığı ile, ışıldaması ile bu aydınlıktan dolayı varolanlar belirlediği gibi, aynı oyun sahasında, “gizleme”den dolayı da gizleniyorlar. Heidegger, varolanların bu açığa çıkmasına, saklılıklarından kurtulmasına onların haki-

kati adını veriyor ve bu açıklığın kendisinin de hakikat adı ile anılabileceğini belirtiyor.

Şimdi, bu noktada bir değerlendirme yaparsak, Heidegger'in ifadelerinden de çok açık olduğu gibi, "hakikat mücadelesi" teması altında, aydınlık ve karanlığın karşılıklı bir oyunu vardır. Oyun alanı da diyebileceğimiz mücadele alanı, bir *hareket alanı*dır. *Ve yatay ya da zamansal oyun alanı*ndaki hareketin genel karakteristiğine de "mal edici vuku bulma" (ereignis) ile bakılabilir. Bu, oyun alanındaki varolanların hareketinin en genel karakteristiğidir ve örneğin, kısmen, Heidegger'in "şeyin şeyleşmesi" dediği ifadeye karşılığını bulur.²⁸ Heidegger, yukarıda alıntılıdığımız "çömlek" örneği olsun, "bahar" örneği olsun ya da ileriki kısımlarda sözünü ettiğimiz "dörtün ayna oyununda" (Spiegel Spiel) olsun, "mâl edici vuku bulma"dan (ereignis) ayrıntısıyla bahseder. *Ve ereignis'in*, Dasein'in da yerleştirildiği varolanların oyun alanındaki anlamı büyüktür. Çünkü bu noktada, *ereignis*, kavram itibariyle ve dar anlamda, "hareket" kavramına yakın bir anlam sergiler. Ve, varolanların belirlediği oyun sahnesinde, yani mücadele sahnesinde, sahnedeki *hareketin* en genel görünümü de bellidir: *Akış*. Heidegger "Sanat Eserinin Kökeni"nde şöyle der: "Yeryüzünün bütün şeyleri ve bir bütün olarak yeryüzü, karşılıklı bir uyum içinde akar

²⁸ Esasında Heidegger'in, "...leşmeler/laşmalar" ile, yani dünyanın dünyevileşmesi (Welt weltet) (Heidegger 1952:33-34; 1971:44-45), zamanın zamanlaşması (Die Zeit zeitigt), mekânın mekânlaşması (der Raum räumt) (Heidegger 1985:201; 1982:106), hiçbir hiçmesi (Nichts nichtet) (Heidegger 1991b:34),...vs. gibi ifadelerle çeşitli tarzlarda da olsa "hareketin akrabası" bir durumu anlattığı söylenebilir. Fakat burada kullandığımız "hareket" sözcüğü elbette Heidegger'in "...leşmeler/laşmalar"daki kullanımında yatan içerikten daha dar anlamdadır. Nitekim hiçbir hiçmesinde bu açıkça görülebilir. Bununla birlikte, "şeyin şeyleşmesi"ndeki ifadenin içeriği, oyun alanındaki varolanların hareketinin, genel karakteristiğini anlamada çok önemli bir ipucudur.

(verströmen). Fakat bu akış (Verströmen), gizleyici/bulandırıcıdır (Verwischen)” (Heidegger 1952:36; 1971: 47).^{29 30}

O halde bu noktada oyun sahasının anlamı büyüktür. Çünkü varolanların oyun alanındaki insan, genel görünümü itibarıyla hareketin bu akışı içerisinde yer almakta, daha doğrusu akmaktadır. Bununla birlikte, bir varolan (ein Seiendes) olarak insanın (Heidegger 1991b:26) akış içerisindeki *rolü* kadar, yani yatay oyun alanındaki *rolü* kadar, Heidegger’in “varolan varlık içinde durur” (Heidegger 1952:41; 1971:52-53) demesine göre, onun varlıkla³¹ bağlantısındaki rolü de önemlidir. Yani, oyun alanının ontolojisi, hem kendinde hem de varlıkla bağlantısında yeniden belirlenme ihtiyacı içerisindedir. Kendinde belirlenme ihtiyacı içerisindedir, çünkü akış, oyunun ontolojisinde, hareketin genel terimini ifade ediyor. O halde, bu ontolojide başka neler yer almaktadır? Bir başka deyişle, oyun sahasının ontolojik karakteristikleri nelerdir? Ve bu karakteristikler ışığında yeniden baktığımızda, oyunun ontolojisi nasıl bi-

²⁹ Heidegger’in de sözünü ettiği akış, Herakleitos’dan beri söylenen, Nietzsche’nin adını sıkça geçirdiği akıştır. Ve hiçbir metafor içermediği görünmektedir. Dolayısıyla hem varolan (Seiende) hem de varoluşa sahip olan (Existierend) olarak Dasein’in da bu oyun alanında *düpedüz akmakta* olduğu söylenebilir.

³⁰ Ayrıca “akış” kavramından John D. Caputo da, Heideggerci *physis* kavramına bakarak “physis’in bir akış olduğu” (Caputo 2002: 419) şeklinde bahseder. Fakat Caputo burada kavramı daha ziyade “nensiz oyun alanı” (Caputo 2002: 434) bağlamında görür. Bu konudaki incelememiz için bkz. “Heidegger’deki Oyun kavramının Diğer Karakteristikleri ve Çözümlemesi” adlı kısım.

³¹ Peki, Heideggerci anlamda varlık, Tanrı mıdır? Heidegger, “Varlık” –bu Tanrı değildir, kozmik bir dayanak (Weltgrund) değildir. Varlık bütün varolanlardan uzaktır, gene de insana her varolandan (Seiende), bu ister bir kaya, bir hayvan, bir sanat eseri, bir makine, ister bir melek veya Tanrı olsun, daha yakındır. Varlık en yakın olandır. Gene de bu yakın, insana en uzak olarak kalır” der (Heidegger 1996: 331; 2002: 57).

çimlenmektedir? Diğer yandan, oyun alanı, varlıkla bağlantısında nasıl bir içerik kazanmaktadır? Ve insanın, bu bağlamda rolü ne olacaktır? Şimdi bu sorulara yanıt bulmak amacıyla devam edebiliriz.

b) Zamansal Oyun Alanı (Zeit-Spiel-Raum) ve Geschick (Kader) Kavramı

Yukarıda Dasein'in yerleştirildiği oyun alanını anlatırken, onun bu oyun alanında iki boyutlu bir ilişkide yer aldığını belirtmiştik. Bu boyutlardan birinde, yatay oyun alanında, onun kendisinin de dâhil olduğu varolanlarla ilişkisi söz konusuydu. Diğer yandan aynı oyun alanında, Dasein'in varlıkla ilişkisi düşünüldüğünde, ikinci boyutu gösteren Zeit-Spiel-Raum kavramı ön plana çıkmaktaydı.

Ve Heidegger, hakikatin bu oyun alanındaki “mücadelede kendisini tesis etmekle (einrichtet) gerçekleşt[tiğini]” (Heidegger 1952: 49-50; 1971:61) belirtmekteydi. Gene Heidegger'e göre, bu gerçekleşimin kendisi de, “birçok bakımdan tarihseldir (geschichtlich)” (Heidegger 1952: 49-50; 1971: 61). Yani, hakikat mücadelesi ve hakikatin gerçekleşimi, kendinde tarihsel bir durumu arz etmektedir. Bununla birlikte burada, Dasein'in da tâbi olduğu “tarihsellik” nasıl anlaşılmalıdır? Özellikle oyunla bağlantısında düşündüğümüzde “tarihsellik” neyi ifade etmektedir? Bu soruların yanıtları, şimdiki odağımız açısından önem taşımaktadır.

Her şeyden önce şunu belirtmekte fayda vardır ki, Heidegger'in “tarih” ya da “tarihsellik” anlayışı, varlık ile insan arasındaki oyun hamleleri ya da hareketleri bağlamında, yani oyunvari bir anlamda daha anlaşılırdır. Bu açıdan bakıldığında, Hegelci bir tarih anlayışı Heidegger tarafından “tam” olarak kabul görmez. Nitekim o, *Der Satz Vom Grund*'da –ve daha birçok yerde– “[Tarihsel] dönemler, asla bir devam eden sürecin yolu boyunca çıkan bir tarzda, birbirlerinden türetilemezler” der

(Heidegger 1997:135; 1991a:91). Kastedilen Hegelci tarih anlayışıdır ve bir başka yerde de aynı görüş, “tek tek felsefelerin ve felsefe çağlarının, diyalektik bir süreç anlamında birbirlerinden zorunlu olarak çıktıkları, hiçbir şekilde anlaşılır kılınmaz” şeklinde belirtilir (Heidegger 2003:24). Heidegger, tarihsel dönemlerin Hegelci bir diyalektik zorunlulukla birbirinden türeyişini bütününde doğru bulmasa da, tam anlamıyla yanlış da bulmaz. Zira, o başka bir yerde, “bununla beraber, Hegel’in “Geist”in açılımı olarak tarih tanımının doğru olmadığı söylenemez. Kısmen, ne doğru ne de yanlıştır” der (Heidegger 1996: 335; 2002:63). Peki, madem ki Hegel’in tarih anlayışı kısmen ne doğru ne de yanlış, o halde Heidegger’in tarih anlayışının bu tarih anlayışına “bir üçüncü nokta”dan baktığını düşünebiliriz. Geriye de bu “üçüncü nokta”nın bize nasıl bir perspektif sunduğunu görmek kalır.

Bu perspektifi görmek için, başlangıç olarak, onun, dönemlerin “tomurcuklar gibi âniden çıktığı” (Heidegger 1997:135; 1991a:91) yönündeki sözüne dikkat kesilmeliyiz. Ve onun bu alıntısıyla anlıyoruz ki, tarihsel dönemler zincirleme bir süreç içerisinde ortaya çıkmıyor, belirmiyor. Aksine “âniden” beliriyorlar. O zaman akla şu soru geliyor: Bu ânidenliğin sebebi ne olabilir? Heidegger bu noktada, “bütün olarak varlığın tarihinde bir şey hüküm sürer ki, bu aynı zamanda, genel bir kavramla temsil edilmeye ya da tarihin çeşitliliğinden gelen bir özellik olarak çıkarsanmaya izin vermeyen bir şeydir” der (Heidegger 1997:91; 1991a:62). Diğer deyişle Heidegger, tarih sahnesindeki dönemsel belirleşleri, “varlığın tarihi” dediği bir kavrama bağlar ki, onda hüküm süren ve o “âni” belirleşlerin nedeni olan bir etken vardır. Bu etken öyledir ki, varlığın tarihinde hüküm sürerken, bir yandan tarihin özünü oluşturur diğer yandan da insanın oyun alanındaki yerinde belirleyici bir özelliğe sahiptir. İşte bu etkenle ilişkisinde Heidegger, *Seingeschick* (varlığın kaderi) kavramını tanımlar. Heidegger bu bağlamda, varlığın kendisini bize kimi zaman bahsettiği/sunduğu/verdiği (zusc-

hicken) ve tam da bu bahşetmeyle birlikte geri çektiği (entziehen) bir durumdan söz eder. Ve der ki “varlığın kendisini bahşetmesinden kader (Geschick) çıkar”. Bunu da tıpkı, çayırların baharda yeşermesi ve bu yeşermenin belirmesiyle birlikte doğanın kuralı ve örgüsünün parıldayışına benzetir (Heidegger 1997:81; 1991a:54). Şimdi tıpkı bu yeşeren çayırlarda parıldayan doğa gibi, varlığın bir parıldayışı (Scheinen) söz konusudur Heidegger’e göre. Üstelik yeşeren çayırlarda parıldayan, kendini hissettiren doğa, nasıl ki kendi özünü bir yandan da gizler, işte varlığın kaderi kavramıyla olan, tam da böyle bir şeydir. Varlık, bir yandan kendini gönderir/bahşeder, tam da bu bahşetmeyle birlikte gizlenir, saklanır. Ve bahşettiği andan itibaren geri çekilir.

Bunlar varlığın misyoner ya da bir başka deyişle “oyun hareketleridir” (Caputo 1986:83/Heidegger 1997:168-169; 1991a:112-113). Varlığın kaderiyle birlikte, varlığın tarihi oluşur. Böylece varlığın tarihi, “onun geri çekilen özünde bize kendisini sunan/bahşeden (zuschickt) varlığın kaderidir (Geschick)” (Heidegger 1997:90; 1991a:61). Diğer deyişle, varlığın oyun hareketlerinin bir tarihi vardır. Bu oyun hareketleriyle birlikte ancak, dönemlerin âniden beliren tarihselliğinden söz edilebilir. Bu anlamda, dönemler de “özgür birer oyundurlar” (Caputo 1986:83). Çünkü, “Geschick sözcüğünü varlıkla bağlantısında kullandığımızda” der Heidegger, “varlığın bize seslendiği ve kendisinin aydınlattığı ve varolanların belirebildiği o aydınlık içinde, *zamansal oyun alanını* (Zeit-Spiel-Raum) döşemesini (einraumt) kastediyoruz.” (Heidegger 1997:91; 1991a:62). Dolayısıyla, varlığın zamansal oyun alanını döşemesiyle, yani kendisini insanlara bahşetmesiyle,³² gizliliğini aç-

³² Heidegger, varlığın bahşetmesi, döşemesi ve gizliliğini açması arasındaki ilişkiyi şöyle belirtir: “Varlık kendisini insanlara bahşettiği yerde, kendinden varolanları açık bir biçimde *bir zamansal oyun alanında* (Zeit-Spiel-Raum) döşer. Varlık, böyle bir kader olarak, *kendi-*

ması ve böylece aydınlatıp varolanların o aydınlık içinde belirebilmesiyle varlık tarafından oyun hamleleri yerine getirilir. Ya da bir başka deyişle *varlığın kaderi* karşımıza, Herakleitos'la ilgisinde de gördüğümüz gibi, kendisiyle –ama bizim üzerimizden kendisiyle– oynayan bir çocuk olarak ortaya çıkar. Nitekim Heidegger, varlığın kendini gizlemesi ama tam da gizlediği noktada açmasını –dolayısıyla kendinde insanın da dâhil olduğu bir oyun alanını yaratmasını– daha iyi anlatabilmek amacıyla Herakleitos'un bir başka fragmanını, 123. fragmanını, ele alır ve yorumlar.

Herakleitos'un 123. fragmanı, “Φύσις κρύπτεσθαι φιλεῖ” der. Heidegger, bu cümleyi, “varlık kendisini gizlemeyi sever” diye çevirir. Ve ona göre, Herakleitos, “varlığa ait bir kendini gizleme vardır” demek istemektedir. Bu da şu anlama gelmektedir ki, “varlık”, esasında, “kendinden gizli olan” şeydir. Ama bunun yanı sıra, varlık aynı zamanda, “physis (Φύσις) olarak, kendini açan olarak, kendisinden açık olan olarak olagelir” (Heidegger 1997:95; 1991a: 64-65). Dolayısıyla kendini gizleyen, gizlenmeyi seven, kendinden gizli olan varlık, *physis* olarak kendini açar. Ama kendini açan aynı zamanda gizlenen olduğu için, Dasein'a da, kendini açanın gizini açma tarzlarının yol(ları)na girerek, örtüsünü kaldırma/açma (Entbergung) görevi düşer. (Heidegger 1998b: 67). Yani, bir yandan varlık bize kendini açar, bahşeder, gönderir ve böylelikle Dasein'ın dâhil olduğu ve varolanların belirdiği, düzenlendiği oyun alanında, zamansal anlamda, “tarihsellik” anlamında, “tohum atılmış” olur. Diğer yandan, geri çekilmeyle birlikte, hakikatin gerçekleşmesi ve örtü kaldırma süreci ile birlikte, “tarihin özü, varlığın, kader olarak varlığın, geri çekilmede bize kendisini sunan şeyin, kaderi temelinde belirlenir” (Heidegger 1997:91; 1991a: 62).

ni-açma olarak olagelir ki aynı zamanda kendini-gizleme olarak süregider” (Heidegger 1997:111; 1991a:75).

O halde diyebiliriz ki, “varlığın içindeki gizliliği açan süreç” olarak “varlığın oyunu”nda (Caputo 1986:83), varlığın *Geschick*’ti ile, yani açma ve bahşetme ile, “örtüsü kaldırılacak olanın” temeli atılmaktadır. Bir başka deyişle, bir anlamda, Dasein’in oyun alanındaki *praxis* ve *theoria*’nın koşulları oluşturulmaktadır. Ve bu oyun alanında Dasein açısından, oynanan oyun, varlığın *Geschick*’tinin “yakalanması zor (elusiv; eludens)” oyununu (Caputo 1986: 83) oynamaktır.³³ Fakat bütün bu zorluğa rağmen, varlık, kendisini bütünüyle gizleyen olmadığı için (Heidegger 1997:93; 1991a:63), gene de oyun süregider.

İncelememizin geldiği bu noktada görüyoruz ki öncelikle varlık, varlık-olanaklılıklarıyla (Seinkönnen) Dasein’in oyun alanını kurmaktaydı. (Heidegger 1979:144-145; 1962:184-185). Sonrasında o, “kadere (Geschick) ve onun buyruğuna (Geheiß) cevaben varolanların belirmesi için, *zamansal oyun alanının* (Zeit-Spiel-Raum) geri çekici bahşetmesi (sich entziehendes Zuschicken) olarak süregit[mekteydi] (währen)” (Heidegger 1997:125; 1991a:84). Şimdi, eğer oyun alanına bahşediliş, temelde varlıkla ilgili tarafı temsil ediyorsa, “geri çekilme” tarafı da insanla ilgili yönü temsil etmektedir. Çünkü varlık, “kendini bahşederken, *zamansal oyun alanının serbestliğini* (das Freie des Zeit-Spiel-Raumes) kanıt gösterir (erbringen) ve bunu yaparken öncelikle, insanları her defasında onların kendi esas olanaklarına yakışan serbestliğin içerisine bırakır” (Heidegger 1997: 140; 1991a:94). O halde varlığın bu süre giden oyununda, onun olanaklılıklarıyla belirlenen oyun hareket-

³³ Peki ama Caputo’nun yorumunda dediği “zorluk” nereden kaynaklanmaktadır? Bu noktadaki “zorluk”, Dasein ile varlık arasındaki Heidegger’in “ontolojik fark” (*Unterschied von Sein und Seiendem* ya da *ontologisch Differenz*) dediği şeyden kaynaklanmaktadır (Heidegger 1996:134-135; 1998a:105-106) denilebilir. Fark kapatılmaz ve indirgenemez olduğu için, –Dasein’in da dâhil olduğu– “varlığın oyunu” olanaklı olmaktadır.

lerinin yanı sıra, bu hareketlerde muhatap alınan (an-nehmen), insanın özgür olanaklılıkları ile belirlenen oyun hareketleri vardır. Fakat varlığın oyun hareketinin temel karakteristiğinin onun kaderi (Geschick) ile belirlendiğini bilmemize karşın, peki ya insanın bu oyun alanındaki, cevabi hareketlerinin temel karakteristikleri nelerdir? Nitekim Heidegger, varlığın bu en yüce (Höchste) ve en derin (Tiefste) oyunundan bahsettiği bir yerde, “Geriye bu oyunun hareketlerini duyarak, kendimizin oyuna nasıl boyun eğdiği/yerleştiği (fügen) ve onunla birlikte nasıl oynadığımız (mitspielen) ya da boyun eğip eğmediğimiz/yerleşip yerleşmediğimiz ve oynayıp oynayamadığımız sorusu kalır.” diye sorar (Heidegger 1997: 168-169; 1991a:112-113).

İşte bu soruyla bağlantısında, Heidegger’in “düşünme” (Denken) ve “dinleme/duyma” (Erhören/Hören) kavramlarından biraz söz etmek istiyoruz. Ama daha öncesinde, Heidegger’in, tarihsel dönemlerin ortaya çıkışını yukarıda sözünü ettiğimiz biçimde anladığını biliyoruz. Bununla birlikte, herhangi bir dönemde, varlığın bahşedici kaderine karşılık olarak insanın yanıtı dönem dönem nasıl ortaya çıkıyor? Bunu öğrenmek istiyoruz. Bu noktayı açık kılmak için ise, Heidegger, “kuluçka” (Incubation), “sıçrama” (Sprung) ve “aşma” (transcendence) gibi kendi geliştirdiği bir dizi kavramı kullanır. Bu kavramların Heidegger’de ne anlama geldiğini uzun uzadıya anlatmak değil ama onların yalnızca oyun bağlamında ne ifade ettiklerini vermenin faydalı olacağını düşünüyoruz.

Şimdi bu bağlamda, Heidegger’in “kuluçka” adını verdiği kavrama baktığımızda şunları görmekteyiz: Heidegger’e göre, “kuluçka (Incubation) sözcüğü, yalnızca varlığın gizlenmeye doğru, herhangi bir açmanın (Entbergung) kaynağı olarak kalan gizlemeye doğru, kendisini geri çekmenin diğer bir adıdır” (Heidegger 1997:95; 1991a:65). Bu varlık açısından düşünüldüğünde şu demeye geliyor: Varlık kendisini bahşetmesi sonrasında, yani kendisini açması sonrasında, bir sonraki açmaya

kadar “gizlenme” olan o özüne doğru geri çekilir. İşte bu geri çekilme aşamasına kuluçka diyor Heidegger. Peki ama neden kuluçka adı veriliyor? Kuluçka deniyor, çünkü kuluçka varlık açısından düşünüldüğünde, varlığın kendisini bahşetmesiyle birlikte sonraki bahşetmeye kadar olan hazırlık evresidir. Oyuna katılan Dasein ya da insan açısından düşünüldüğünde ise, varlığın bu hareketinin ya da bahşetmesinin “düşünülme” ve “dinlenip duyulma”, yani, herhangi bir tarzda “anlaşılma” evresidir. İnsan varlık tarafından bahşedilene çeşitli şekillerde “duyar”. İnsan bu bakımdan, her çağ ve dönem boyunca o çağ ve döneme özgü olan “duyuş”larda bulunur. Heidegger bunların çeşitli örneklerini gösterir. Örneğin kavram bazında, “varlık, *physis* –kendinden-dışarıya-açılma/doğma (von-sich-her-Aufgehen)– gibi, *ousia* –bulunuş/mevcudiyet– gibi, nesnellik gibi, çeşitli şekillerde olsa da, bize konuşur. Benzeri şekilde *ratio*, akıl olduğu gibi temel (*Grund*) olarak da bize konuşur.” der Heidegger (Heidegger 1997:157; 1991a: 105). Diğer bir deyişle biz varlığın seslenişine bir dönem *physis* adını bir başka dönem *natura* adını verir öyle duyarız. Tıpkı konuşulan *logos*’un bir dönem *logos* olarak, bir başka dönem *ratio* ve sonra da *temel* (*Grund*) olarak dinlenmesi gibi. Dolayısıyla bunlar birbirlerinin basit çevirileri değil ama dönemlerin duyma tarzlarıdır. Nitekim bir başka örnek, Heidegger’in *Der Satz vom Grund*’ta, “neden ilkesi”nin çeşitli çağlar boyunca nasıl yankılandığını (anklingen) ve bu yankının felsefe tarihinde nasıl dinlenip düşünüldüğünden³⁴ söz etmesidir. Buna göre, *nihil est si-*

³⁴ Heidegger’e göre, “düşünme, bir şeyi görünüşe getiren bir dinleme (Erhören)” (Heidegger 1997: 69; 1991a:47) olduğu için, varlığın *Geschick*’inde onun bahşetmesiyle başlayan sesleniş ve ardı sıra süren yankı, önce kuluçka evresi boyunca dinlenir ve sonra düşünülerek görünüşe getirilir. O halde Heideggerci anlamda düşünme, varlığın sesi-ne kulak vermedir, onu dinlemedir. Ya da oyun açısından dendiğinde, insanın, varlığın oyun hareketlerini görebilmesi ve buna uygun akort

ne ratione'den çıkıp, *nihil fit sine causa* ve *principium reddendae rationis* ve de *principium reddendae rationis sufficientis* olarak ilkenin dilegetirilişini Heidegger, varlık ve temel (Grund) arasındaki ilişki bakımından, yani vurgulu bir biçimde, "Hiçbir şey *nedensiz değildir*" (Heidegger 1997: 4-79; 1991a:4-53) diye duyar. Bu yeni duyma tarzına göre, "...zemin/neden (Grund) gibi bir şey varlığın özüne aittir. Varlık ve zemin/neden birbirine aittirler. Zemin/neden kendi özünü, varlık olarak varlığın ve kendisinin birbirlerine ait olmalarından (Zusammengehörigkeit) alır" (Heidegger 1997:76-77; 1991a: 51). Bir başka deyişle varlığın bir nedeni yoktur ama neden ya da temel varlığa aittir. Varlık, varolanlar gibi "neden ilkesi"nin etki alanı içinde değildir. Heidegger, "neden ilkesi"nin bu yeni vurgulu dinlenişini, Ortaçağ mistik şairlerinden Angelus Silesius'un "gül sebepsizdir" şiiriyle anlatır. Bu şiirle birlikte "neden ilkesi"nin oyun bakımından açılımını bu bölümün sonunda ayrıntılı irdeleyeceğiz.

Bununla birlikte şimdilik şunu da söylemeliyiz ki, kavram tabanında olan bu duymalar, dönemler tabanında da gerçekleşir. Nitekim felsefe ve metafizik döneminin kapanışını kendi duyusuyla şöyle ilân eder Heidegger: "Varlığın gizliliğinin son izinin gözden kaybolduğu yerde, yani Alman İdealizminin Metafizikindeki mutlak tinin mutlak olarak kendisini bilmesinde, varolanların varlıkları bakımından açılması, yani metafizik, bitmiştir ve felsefe de sona ermiştir" (Heidegger 1997:95; 1991a:-65). Fakat gerek Heidegger'in kendi işitme ve düşünceleri gerekse çeşitli dönemlerde yer alan kavram ve ilkeler üzerinden neklendiği³⁵ işitme ve düşüncelerin oyun bakımından anlamı nedir?

edilmiş özü (bkz. İki sonraki dipnot) gereğince kendi oyun hamlesini yapmasıdır.

³⁵ İnsanın bütün praksişi söz konusu olduğunda, unutulmamalıdır ki burada bahsi geçen yalnızca felsefi kavramların duyulması ya da felsefi dönemlerin çıkışı değildir. Varlığın kaderi gizini açmanın çeşitli

Her şeyden önce şu söylenebilir ki Heidegger'e göre, "varolan şeyin gizinden-çıkması, daima, gizini-açmanın bir yoluna girer (İmmer geht die Unverborgenheit dessen was ist, auf einem weg des Entbergens)" ve "gizini-açmanın kaderi, daima, insan üzerinde tamamen hâkimdir. Fakat bu kader, asla, zorlayıcı olan bir eli kolu bağlanmışlık değildir. Çünkü insan ancak kaderin alanına ait olduğu ve yalnızca itaat etmeye (*Höriger*) zorlanan biri değil, dinleyen ve işiten biri (*Hörender*) haline geldiği ölçüde tam da özgür (*frei*) hale gelir" (Heidegger 1998b:68). İnsanın dinleyen ve işiten³⁶ biri olarak özgür biri haline gelmesi ve özgür oldukça da dinleyip işitmesi, onun varlığın oyunundaki rolünü gösterir. İnsan, özünün "tehlikede olduğu [bu] oyunda" (Heidegger 1997: 167-168; 1991a:111-112) böylece nasıl oynaması gerektiğini öğrenme yolunda, önemli bir adım atmış olur.

O halde gelinen bu noktada şunlar göze çarpıyor ki, varlığın bahşetmesiyle başlayan oyun hareketi, onun aynı zamanda geri çekilmesiyle birlikte insanı oyunda hamle yapmaya çağırıyor³⁷ ya da bir başka deyişle o yola sokuyor. Buraya kadar aslında görülen, bütünüyle varlığın kaderinin belirlenimiyle belirlenmiş bir oyun. Ama diğer yandan o çağrıya uyan ya da belirlenimin tınısıyla rezonansa geçen insan açısından düşünüldüğünde, bir özgürlük alanı söz konusudur. Çünkü onun bu tınıyla akort ol-

tarzlarında hüküm sürdüğüne göre, dinleme ve işitme, Dasein'in oyun alanında her noktada daimdir.

³⁶ Hemen belirtmekte fayda var ki, Heidegger'e göre, duyma yalnızca kulakla ilgili bir şey olmayıp, insanın özüyle bir şeye akort edilmesiyle çok yakından ilgilidir. Heidegger, "insanların kendi özlerini belirleyen (be-stimmt) şeye akort edildikler[ini] (ge-stimmt)" (Heidegger 1997: 76; 1991a:51) belirtir. Yani bir anlamda insan çınlayan, yankılanan şeyle uyumlanır.

³⁷ Heidegger'in dediği gibi, "Bizden geri çekilen, bizi kendi geri çekilmesi boyunca –doğrudan bunun farkında olalım ya da olmayalım– çeker" (Heidegger 1976:350-351).

ması ya da bir başka deyişle, kuluçkaya yatarak –oyunun hareketlerini görmeye çalışarak– geri çekilmedeki sesi dinlemesi, duyması ve sonra bir sıçrama (Sprung)³⁸ ve aşmayla düşünmesi olanağı vardır. Bu da insan açısından onun oyununu ile ilgili yanı göstermektedir. Bunlar ne ölçüde gerçekleşirse o ölçüde özgür olunmuş ve insan, varlık tarafından yerleştirilmiş bu tehlikeli zamansal oyun alanındaki oyunun işleyişine uyumlu bir şekilde katılmış olacaktır. Yani insan, varlık tarafından belirlenmiş bu oyunu oynayacaktır.

Buraya kadar, varlığın zamansal oyun alanı ile, onun da Dasein ile ilişkisini inceledik. Ve varlık ve Dasein açısından, oyun alanındaki oyun hareketlerinin temel karakteristiklerine göz attık. Bütün bunlar belli bir ontoloji dâhilinde gerçekleşen hareketlerdi. Bu ontoloji ise, “oyun alanı” ile, ama bir “dünya-oyunu” (Welt-Spiel) tarafından çerçevelenmiş oyun alanı ile ilgilidir. Dünya-oyununun ontolojik çerçevesine baktığımızda, Nietzscheci anlamda “dönen bir tekerlek”, “çember” görürken,

³⁸ Sıçrama (Sprung), dinleme ve işitme sonrasında ya da düşünmede gerçekleşen bir geçiş, bir aşma durumudur. Heidegger, *Der Satz vom Grund*'ta, neden ilkesinin yukarıda sözünü ettiğimiz yeni vurgulamalı formülasyonuna geçişte, bu ilkenin çağlar boyunca yankılanan formülasyonlarını inceledikten sonra, ilkenin vurgulu halini belirtir. Ama bu noktaya geçmişi dinleyen ve o dinleme sonrasındaki bir “atlama” ile, yani bir “sıçrama” ile ulaştığını da belirtir ve sonrasında “vurgulamanın değişimi ânidir. Vurgulamadaki değişimin ötesinde, düşüncenin bir sıçraması (Sprung) gizlidir. Bir köprü olmaksızın, yani, istikrarlı bir ilerleme olmaksızın sıçrama, düşünceyi diğer bir alana ve başka bir konuşma usulüne götürür.” der (Heidegger 1997: 79; 1991a: 53). Bunun yanı sıra, o, böyle bir sıçramanın, “düşünmeyi bir *oyunun* içine taşıyan uzak erimli bir sıçrama” (Heidegger 1997:167-168; 1991a: 111-112) olduğunu da söyleyerek, neden ilkesi altında yer alan “neden verme” ya da “nedenleri talep etme” ilkelerinin oyuna ait yanlarının olduğunu ifade eder. Dolayısıyla gerçekleştirilen sıçrama ile insanın “temellendirme” hareketinin oyunla bağlantısı açığa çıkarılmış olur.

Heideggerci anlamda “halka”yı (Ring) görürüz. Şimdi dünya-oyunu ve halka kavramlarına biraz daha odaklanalım ve oyunun Heideggerci çerçevesini incelemek için, onun ayna-oyunu (Spiegel-Spiel) kavramına bakalım.

c) Ayna Oyunu (Spiegel Spiel) ve Oyunun Çerçevesi

Heidegger’in ayna-oyunu kavramı, oyuna ilişkin önemli noktaları işaret eder. Bunlardan en önemlisi, oyunun çerçevesi ile ilgili olanıdır. Bu çerçeve ile birlikte, şu ana kadar sözünü ettiğimiz oyun alanı da yeni bir anlam kazanır. Buna göre, oyun, varlığın içindeki gizliliği açan süreç olarak varlığın oyunu ya da varolonların belirleşiminin oyunu olup, aynı zamanda varlığın kaderinin oynayan çocuk olmasından dolayı, *Aion*’ın kendisiyle oynadığı bir oyundur. Gene aynı oyun, “yeryüzü (Erde) ve gökyüzü (Himmel), tanrısallar (Göttlichen) ve ölümlüler” arasında oynanan bir oyundur da. Burada adları geçen yeryüzü, gökyüzü, tanrısallar ve ölümlüler’in hepsine Heidegger, dörtlü/dörtleme (Geviert) adını verir. Ve aralarındaki oyuna da ayna-oyunu (Spiegel-Spiel) der. Bu ad, oyunun niteliğini karakterize eden bir ad olup, aynı oyun için Heidegger, dünya/kâinat-oyunu (Welt-Spiel) ifadesini de kullanır.

Şimdi bu oyunun nasıl bir oyun olduğunu görmek amacıyla, Heidegger’in *Das Ding* adlı yazısına bakmamız ve orada konuya giriş niteliğindeki *çömlek* ve *şey* kavramlarına göz atmamız gerekmektedir.

Heidegger, *Das Ding*’te şey kavramını anlatmak isterken çömlek örneğini verir. Ve şey nedir, sorusunun yanıtını ararken “çömlek nedir?” diye sorar. Sonrasında, “bir çömlek olarak, kabın bu görünümünün ne olduğu, bu çömlek-şey (Krug-Ding) olarak, çömleğin ne ve nasıl olduğu, –uygun bir şekilde düşünürsek– dış görünüşüne, idea’ya bakarak asla öğrenemeyeceğimiz bir şeydir” der (Heidegger 1994:160; 1971:168). Eğer çömleğin dış görünüşüne ve ideasına bakarak ne olduğunu öğrenemiyorsak, şu halde çömlek nasıl bir şeydir? Çömlek

ile ilgili soruyu bu şekilde formüle eden Heidegger'e göre, çömlek ile yapılan dökme işlemini düşündüğümüzde görürüz ki, "dökmenin (Guss) hediyesi (Geschenk), bir çömleği çömlek yapandır" (Heidegger 1994:164-165; 1971:172). Dökmenin –içme ya da içecek gibi– hediyesinde, "yeryüzü ve gökyüzü, tanrısallar ve ölümlüler hep birden aynı anda (zumal) ikamet ederler" (Heidegger 1994:165-166; 1971: 173-174). Bu dörtlü, "aynı anda" ama kendilerine özgü farklı şekillerde hediye ikamet eder. Bir başka deyişle de hediye, yeryüzü, gökyüzü, tanrısallar ve ölümlülerde kalır. Bununla birlikte bu kalma, daimilik statüsüne sahip bir kalma değildir. Aksine, "kalma, vuku bulur/meydana gelir" (Verweilen ereignet) (Heidegger 1994:165-166; 1971: 173-174). Bu tür bir kalma biçimi, çömlekte ikamet eden dörtlüyü, onların birbirleriyle birlikteliğini (In diesem Zueinander einig), gizliliklerinden (unverborgen) çıkarır. Ve böylece çömlek, hedyede mevcudiyete çıkar (west). (Heidegger 1994:165-166; 1971: 173-174). Şimdi bu mevcudiyete çıkana, biraz daha yakından baktığımızda şunu görüyoruz:

Dedik ki çömleği çömlek yapan, onunla yapılan dökmenin hediyesidir. Bu hediye içme (Trunk) ya da içecek (Trank) olabilir. Ve içme olan hedyede ölümlüler kalırken, buna karşılık içecek olan hedyede, eğer o bir tanrılara sunuş içeceği ise, bu sunulana, verileni geri alan tanrısallar kendilerine özgü bir şekilde kalırlar. Dolayısıyla çömleği çömlek yapan, onunla yapılan –örneğin dökmenin– hediyesidir. Yani çömlek, bu hediye ile mevcudiyete çıkar. Peki, ama nasıl mevcudiyete çıkıyor? Heidegger, hediyein, "hediye vermeye ait olanı topladığı[nı] (versammelt)" (Heidegger 1994:165-166; 1971: 173-174) belirttiikten sonra, "kabın", "tutma"nın, "boşluk"un ya da "sunu olarak dökme"nin, hediye vermeye ait olan toplananlar olduğuna işaret eder. Hediye (içme ya da içecek, ne türden bir hediye olursa olsun...) bütün bunları, yani, çömleğin kabını (genel olarak da "kabrı"), tutuluşunu (yani "tutma"yı), "boşluğu", sunu olsun olmasın "dökme"yi, kendisinde toplar, toplarlar. Hediye-

de toplananlar, daha önce sözünü ettiğimiz, mal edici bir tarzda vuku bulan dörtlüde (das Geviert ereignend) kalmak için kendilerini toplarlar. Heidegger, işte bu çeşitli ama aynı zamanda yalın toplamının çömleğin mevcudiyetini/bulunuşunu ortaya çıkardığını söyler ve o toplamaya da *şey* adını verir. Ve çömlek gibi bir şey'in ya da genel olarak şey'in şeyleşerek (Das Ding dingt), yani toparlayarak, birleştirerek mevcudiyete çıktığını söyler (Heidegger 1994:165-166; 1971: 173-174). Dörtlemenin vuku bulması da bu noktada, onun belli bir süreliğine olan bu şey o şey ya da herhangi bir şey içindeki kalıcılığının toplanma ve birikmesidir (sammelt).

O halde şey olarak mevcudiyete çıkmayla birlikte, yani şeyleşmeyle, bir toplama ve toparlama ve bununla gelen biriktirme söz konusu oluyor. Bu biriktirme ve toparlamada ikamet eden, dört temel aktör de böylece, vuku bularak, şeyleşen (Dingend) olarak kalıyorlar. Bu da onları birbirine yakın kılıyor (Heidegger 1994:170; 1971:177). Bir diğer deyişle, “Şeyleşen, şey, birleşmiş (einigen) dört, yeryüzü, gökyüzü, tanrısallar ve ölümlüler [olarak], onların kendi birleştirilmiş dörtlemesinin yalnlığının içinde kalıyor” (Heidegger 1994:170; 1971:178).

Bütün bunlar bize şunu gösteriyor: Mademki dörtlünün her ögesi, şeyleşmeyle şeyleşen olarak kalıyor, o halde bütünlüklü yalnlıklarında birbirlerine de ait oluyorlar. Çünkü bunlar, bu ya da o herhangi bir şeyde şeyleşen olarak kalırken bir anlamda birbirleriyle “ilintileniyorlar”. Aynı zamanda denilebilir ki bu dörtlünün her birinde şeyleşme üzerinden vuku bulan toparlanmadan dolayı, “dördünün her biri, diğerlerinin özünü/özüne (Wesen) kendince yansıtmaktadır/ayna tutmaktadır (spiegelgelt).” (Heidegger 1994: 172; 1971:179). Dolayısıyla, dördün her biri, şeyleşen olarak kaldığı veya şeyleşen olarak vuku bulduğu sürece hem diğerlerinin özünü hem de “dördün yalnlığında kendini” (Heidegger 1994: 172; 1971:179) yansıtır. Heidegger bu yansıtmanın bir suret (Abbildes) gösterme (Darstellen) olmadığını ama daha çok bu tür bir aydınlatmanın

onları, birbirlerine ait oldukları dördün yalınlığında mâl ettiğini (ereignet)³⁹ belirtir. Mâl ederek vuku bulan dördün her biri,

³⁹ “Ereignen”, esas olarak Almanca’da “olmak”, “vuku bulmak” anlamlarına gelir. Türkçeye genellikle “olagelmek” (Örn. bkz. Heidegger’in *Metafizik Nedir?*’in Yusuf Örnek çevirisinde (1991b:77)) olarak çevrilir. İngilizceye ise, bu sözcüğün “Ereignis” (Almanca “olay” anlamına da geliyor) biçimindeki isminin etimolojik kökenine bakarak “en-own-ing” olarak, yani “sahiplenme” olarak çevriliyor. Kimi yerlerde de (bkz. Albert Hofstadter’ın *Poetry, Language, Thought* adlı Heidegger derlemesi) “appropriation” olarak, yani “mâl etme” diye çevrilmektedir. Sözcüğün hem çevrimi hem de anlamı bakımından literatürde geniş bir tartışma mevcuttur. Biz sözcüğü, Heidegger’in özellikle şey kavramında yer alan şeyleşmedeki “toparlama” ve “toparlanana sahiplenme” vurgusundan ötürü, “mâl etme”; diğer yandan, sözcüğün asıl kökeninde de bulunduğu anlam üzerine, bu “olay”da “ola(ya)gelen”i (örn. Ayna-oyununda, dörtlü) anlatmak amacıyla da “vuku bulma” sözcüğünü kullanmayı tercih ettik. Ve sonuç olarak sözcüğe, “olagelme” anlamının yanı sıra yerine göre, “mâl etme”, “vuku bulma”, “mâl edici vuku bulma” gibi karşılıklar verdik. Bu sözcüklerle birlikte, “meydana gelme”, “meydana çıkma”, “ortaya çıkma” gibi örtük anlamları da göz ardı etmemenin faydası olacaktır. Bunların yanı sıra şunu da söylemek gerekir ki, sözcüğün “sahiplenme, mâl etme” anlamının vurgunun “toparlayıcılıktan” daha ziyade “bahşedilene teslim alma” gibi bir anlamda daha yoğun olduğu bir örneğini, Kenneth Maly, Heidegger’in varlık ve zaman arasındaki ilişkisini inceleyen verit: “Zaman bahşedilir. Varlık bahşedilir. Zaman, açık kılan-gizleyen erişim ya da teslim alma, ulaştırma olarak bahşedilir. Fakat varlığın zaman tarafından bahşedilen “acı verici güvensizliğine” de sahibiz. Varlığın bulunuşa gelişi, zaman anlamındaki açık kılan-gizleyen erişime dayanır.[...] Varlığın bahşetmesinde ve zamanın teslim alınmasında, bulunuş olarak varlığın ve açığın alanı olarak zamanın bir uyumlanması, bir iç içe geçiciliği vardır. Zamanı ve varlığı, onların birbirlerine aitliğinde belirleyen şeye, Heidegger *Ereignis* adını verir” (Maly 1973:81). Dolayısıyla bu şekilde ele alınan *Ereignis*’te de, bahşedilenin teslim alınmasında vuku bulan varlığın, zaman ile uyumlanmasından doğan bir sahiplenme, mâl etme söz konusudur. Böylelikle

böylece bir diğeriyle *oynar (spielt)*. Heidegger şöyle der: “Meydana getirici yansıtma, dördünün her birini kendince özgür yapar ama bu özgür olanları onların özsel varlıklarının yalnlığı içinde birbirlerine doğru bağlar da. Özgürlüğe bağlayan yansıtma, dördünün her birini, onların karşılıklı uyuşmalarının (Vereignung) katlanışını durdurarak diğelerinin güvencesine (zutraut) veren *oyundur*. Dördünün hiçbiri, kendi ayrı tekilliğini katılaştırmaz. Daha çok, her biri, karşılıklı uyuşmaları içerisinde, kendi varoluşları içine kamulaştırılırlar. Kamulaştırıcı uyuşma, dörtlemenin *ayna-oyunudur* (Spiegel-spiel)” (Heidegger 1994: 172; 1971:179). Böylece dörtlü arasında oynanan, herkesin kendi oyununu oynadığı ama hiçbirinin kendi tekilliğinde katılaşmayan bu oyun, mal edici oyun olmasının yanı sıra, tam da bu noktada kamulaştırıcı bir oyundur aynı zamanda. İşte bu oyun, dördün her birinin kendi özünü ve diğeri yansıtan bu oyun, ayna-oyunudur Heidegger’e göre. Gene bu noktada Heidegger’in *dünya/kâinat* (Welt) dediği şey mevcudiyete çıkar. Çünkü, “yeryüzü ve gökyüzü, tanrısallar ve ölümlülerin yalnlıklı birliğinin bu maledici-vukubulan (ereignende) *ayna-oyununa* dünya diyoruz” (Heidegger 1994:172; 1971:179). Yeryüzü, gökyüzü, tanrısallar ve ölümlülerin oynadıkları bu mal edici vuku bulmanın ayna oyunu, aynı zamanda “bir dönen dans (der Reigen)” olarak meydana çıkar. Dünya, “dünyevileşerek mevcudiyete çıktığı” sürece, dörtleyiş (Vierung) de, dönümlü oyununu gerçekleştirir. Bununla birlikte, dönen dans, bir çember gibi dördü kuşatmaz, yani dönümselliği çember niteliğinde değildir. O daha çok, Heidegger’e göre, ring yapan (ringenden) bir halkadır (Ring). Heidegger’in dışına çıkarak bir benzetme yaparsak, tıpkı, deyim yerindeyse, çocuklukta oy-

Ereignis’in temel karakteristiğinin, “mal edici vuku bulma” olduğu söylenebilir.

nanan “Japon kale maç”ta⁴⁰ olduğu gibi, oyun, dörtlü arasında ring yapılarak oynanır. Bu bakımdan, ring yapma (Das Gering) *dünyanın ayna-oyununun* özünü oluşturur. Bu öz sayesinde, Ring’in ya da halkanın ring yapmasıyla, “şeylerin şeyleşmesi kendinden vuku bulur (ereignet)” (Heidegger 1994: 173; 1971:181). Şey olan her şey, dünyanın ayna-oyununun ring yapmasından meydana gelir (ereignet) (Heidegger 1994: 174; 1971:182).

O halde Heidegger’in düşünce çizgisi takip edildiğinde denebilir ki bu kâinat ya da dünya oyununda şey olan her şey, bir oyunla mevcudiyete ve de aydınlığa çıkıyor ve insan açısından düşünüldüğünde de “varlığın oyunu ile oynama yolu, bütün dördün döngüsel-dansına (ring-dance) girmek” (Caputo 1986:85) oluyor. Görüleceği üzere, Heidegger’in bu kavramı bize, her şeyden önce, oyunun en geniş çerçevedeki düşünülmüşünü göstermektedir. Oyun artık her şey ya da bir başka deyişle “çok şey”dir. Ve oyun bir ayna (Spiegel) oyunudur, yani oyunun özünde “ayna tutma/olma” vardır. Dahası, şu değerlendirmeyi yapmamız yerinde olacaktır ki bu oyun, diğer bir yönüyle düşünüldüğünde bir hakikat oyunudur da. Hakikatin ise bu durumda, ister gizinden çıkmışlık (unverborgenheit) anlamında düşünülün isterse başka bir anlamda (örn. Uygunluk), “ayna” ile çok yakın bir akrabalığa sahip olduğu görülmektedir. Çünkü oyunu oynayan dörtlünün her ögesinin, oynadıkça “ayna”da kendini gördüğü ve hakikatine “erdidiği” ve ötekini hakikate “erdirdiği” söylenebilir.

Dünya/kâinat oyununun (Welt-spiel) ontolojisi hakkında Nietzsche’deki oyun anlayışını incelerken söz etmiştik. Peki, Heidegger bu kavrama nasıl bir ek içerik kazandırmıştır? Her şeyden önce şu bellidir ki, oyunun oyun sahasına ilişkin gerek yatay gerekse zamansal boyuttaki incelemesiyle Heidegger,

⁴⁰ Ortada bir topun gol atmak amaçlı döndüğü ve her oyuncunun kendi kalesine sahip olduğu, 3-5 kişi arasında oynanan bir çocuk oyunu.

Nietzscheci anlamdaki dünya/kâinat oyununun içeriğini öncelikle kendi felsefesi dâhilinde açıklamıştır. Sonra da kavramın başka hangi bağlamda düşünülebileceğini, çerçevesini, yani kimler arasında oynanan bir oyun olduğuna ilişkin bir eklemede bulunmuştur. Fakat bu eklemede sözü geçen “döngüsellik” kavramı Nietzsche’de geçen döngüsellik kavramıyla bütün bütüne kopuk bir kavram olmasa da, ayrı şeyleri imledikleri unutulmamalıdır. Çünkü burada dünya-oyununun oyuncularını, yani dörtlü arasındaki bir ring’ten söz edilmektedir. Oysa Nietzsche’de, “dönen tekerleğin” kendisi ve bütünündeki bir döngüsellikten söz edilmektedir. Dolayısıyla aralarındaki fark açıktır.

Peki, şimdiye kadar içeriği ve çerçevesi bu şekilde çizilen Heideggerci anlamdaki oyunun, başka ne gibi karakteristik özelliklerinden söz edebiliriz ve bu karakteristikleri ontolojik bağlamda çözümlediğimizde nelerle karşılaşmaktayız?

d) Heidegger’de Oyun Kavramının Diğer Karakteristikleri ve Çözümü

Heidegger’in, oyunla ilgili en kapsamlı incelemesi *Der Satz Vom Grund*’da, “hiçbir şey nedensiz değildir” diyen *neden ilkesi*’ni konu edindiğini daha önce belirtmiştik. Heidegger’in bu iki kavramı birlikte ele alışı bir rastlantı ürünü değildir. Çünkü varolanların varlığın parıldayışıyla belirlediği ve insanın içine yerleştirildiği/düzenlendiği oyun sahasında, neden ilkesinin önemli bir yeri vardır. İnsan, oyun sahasının içerisinde şeyleri, nedenleri ve sebepleri ile düşünür. Karşılaştığı ve yüzleştiği olayların nedenini sorar ve bu yönde sebepler arar ya da kendisine bu sebeplerin verilmesini, sunulmasını talep eder. Kimi zaman da kendi eylem ve davranışlarının temellendirmesini vermeye çalışır ve bu yönde bir uğraş içerisine girer. Doğada ve çevresindeki şeylerin nasıl ve neden öyle olduklarını sorar ve araştırır, talep eder. Bununla birlikte, o nedenleri sordukça, aradıkça ve elde ettikçe, bir yandan da nedensiz kalır, çünkü

“başka neden/sebepler vardır”. Bu başka neden ve sebepler kendisinin bulunduğu noktayı yerinden eder. Böylece o, tekrar yeni nedenleri elde etme yönünde uğraşır. Ve böyle sürüp gider... Bu durum bir oyundur ve Heidegger bunu şöyle ifade eder: “Nedenlerin verilmesine yönelik istek/taleb (Anspruch auf Zustellung des Grundes) ile köklerinden/yerlerinden etme (Entzug des Bodens) arasında gizemli bir *zıtlık/karşıt-oyun* (Widerspiel) vardır.” (Heidegger 1997:48; 1991a:31). Nedenleri talep etme ve nedensiz kalma, bırakılma arasında oynanan bu zıt/karşıt ya da karşılıklı oyun, insanın neden ilkesinin etki alanı (Machtbereich) içerisinde oynadığı bir oyundur. İnsan, neden ilkesinin etki sahası içerisinde, temellendirme ve temelsiz kalma, bırakılma oyununu oynar. Ona nedenler verilir ve verilenler tekrar geri alınır, yani nedensiz kalınır. Bu, oyunun temel bir karakteristiğidir ve Heidegger bu oyun için, “*Verme (Zustellung) ve geri alma (Entzug) arasındaki bu yüce oyunda meydana gelen hareketin biçimini görmek önemlidir. Bir an için bu oyunun kaynağını yakından düşünmek önemlidir. Hangi bakımdan bu oyunda, güçlü neden ilkesinin göze çarpmayan hükümlerliliğinin rol aldığı sormak önemlidir*” der (Heidegger 1997:48; 1991a:31).

Şimdi, Heidegger’in oyunun kaynağı ve hareketinin biçimi hakkındaki bu sorgulaması üzerine biraz düşünelim. Şu ana kadar anlatılanların ışığı altında, verme ve geri alma oyununun aynı zamanda “varlığın kendisini göndermesi (zuschicken) ve geri çekmesi (entziehen) arasındaki oyun” (Caputo 1986: 83) olduğu söylenebilir. Ve bu oyun kaynağı itibariyle düşünüldüğünde, varlığın ya da varlığın kaderi “oynayan çocuk, Aion”un oyunsal hareketleri ile mümkündür. O halde oyunda meydana gelen hareketin biçimi de bir yönüyle bununla ilintilidir. Yani “kendini gönderme/verme” ve tam da verdiği noktada “geri çekilme” gibi bir hareketin, oyun sahasına yayılmış ve bütünlüğünde sahadaki hareketin bir karakteristiğini gösteren biçimiyle ilintilidir. Bu ise, “ileri-geri ya da git-gel hareketi” biçiminde-

ki görünümle⁴¹ kendini gösterir. Karakteristik bir özelliği, bu “ileri-geri ya da sarkaçvari” hareket olan oyundaki hareketin kendisiyle birlikte anmamız gereken bir başka hareket görünümü daha vardır ki o da daha önce sözünü ettiğimiz “akış” ya da “akış hareketi”⁴²dir. Diğer yandan, oyun hareketini “neden ilkesi” bağlamında düşündüğümüzde, bu oyundaki harekette “neden ilkesi”nin hüküm sürdüğü söylenebilir. Fakat hangi bakımdan? Yani, “neden ilkesi” oyun hareketinin hangi görünümünde açık bir geçerliliğe sahiptir? Daha görünürdür. Ve hangisinde gömülü, saklıdır?

Bu ilişkiyi incelemek için bir şiiirden yola çıkar Heidegger. Bu şiiir, onun “neden ilkesi”nin temel ya da zemin (Grund) dediği şeyle ilişkisini anlatmak amacıyla bir Ortaçağ mistik şairi

⁴¹ Oyun sahasındaki bu karakteristik hareket biçiminden, Gadamer’in oyun anlayışı ile ilgili bölümde daha ayrıntılı bilgi bulabilirsiniz. Fakat şimdilik şunu belirtmeliyiz ki Heidegger, bu hareket biçiminden, Dasein’in aşması (Transzendenz) ile ilintisinde bahseder: “[Platon’un] idealar problemi tarihi, aşmanın, kendileri yeterince temellendirilmemiş ve belirlenmemiş kutuplar olan iki mümkün yorum kutbu arasında ileri geri salınmasına (hin und her schwingt) rağmen, aynı zamanda hep nasıl zaten aydınlığa kavuştuğunu gösterir” (Heidegger 1996:161; 1998a:125). Burada aşma ile sözü edilen şey, “ilişkisel anlamda bir şeyden bir şeye geçme olarak anlaşılabilir” (Heidegger 1996: 137; 1998a:107). Dolayısıyla Dasein aşmalarını oyun alanı içinde iki kutup arasında sarkaçvari bir hareketle gerçekleştirir. Ayrıca Dasein’in oyun alanındaki bu hareketinin incelemesi için bkz. Küchler 1994:29-31.

⁴² Oyun sahasındaki genel görünümü “akış” olan hareketle aynı hareketin “gel-git”li görünümü arasındaki aykırılığı nasıl uzlaştırabiliriz? Bu noktada, bir yaklaşım olarak, herhangi bir film izlencesi örnek verilebilir. Her filmde konu itibarıyla ve kurguyla belirlenen “gel-git” hareketler mevcut olabilmesine karşın, aynı film, çekim kareleri itibarıyla de akan bir şeydir. Gene kurguyla belirlenen “gel-git” hareketinin, oyun hareketinin karakteristiklerinden yalnızca biri olduğunu söyleyebiliriz.

olan Angelus Silesius'dan alıntıladığı “Gül niçinsizdir” adlı şiiridir:

“Gül niçinsizdir (ohne warum). Açtığı için açar.

Kendisine dikkat yöneltmez, görülüp görülmediğini sormaz” (aktaran Heidegger 1997:56; 1991a:37).

Heidegger, Angelus Silesius'un bu şiirini yorumlarken, “Gül, onun gül olmasına ait zorunluluğun dışında, bir neden verme, bir *reddere rationem* olmaksızın bir güldür. Buna rağmen gül asla zeminsiz (Grund) değildir” der (Heidegger 1997: 57; 1991a:38). Böylece gülün nedensizliğinin ya da niçinsizliğinin onun zeminsiz olduğu anlamına gelmediğini, bununla birlikte, onun “neden ilkesi”nin etki alanı dışında kendi zeminine dayandığını belirtir. Yani Heidegger'e göre, bu şiirde amaçlanan, yalnızca insanın nedenlere dikkat yönelten olmasına karşın, gül ve benzeri varolanların böyle olmadıklarını anlatmak değildir. Şiirdeki anlam daha derindir. Amaçlanan şey, gülün kendi zeminine dayanması ile ilgilidir. Gülün ontolojik hakikati “neden ilkesi”nin dışındadır. Diğer deyişle, onun ontolojik zemini, neden sunma, arama, alma taleplerinin sahasında değildir. İnsanın neden ilkesinin etki sahasında kendisini belirleyen nedenler (Die Gründe) hakkında da benzeri biçimde konuşabiliriz. Onların da dayandıkları bir zemin vardır. Heidegger bu noktada, “esasen bir kadere (Geschick) sahip olan olarak insanı belirleyen temeller/nedenler (Die Gründe), temellerin özünden çıkarlar. Dolayısıyla bu temeller, derûnidir (ab-gründig).” (Heidegger 1997:56; 1991a:37) diye belirtir. İşte bu derûni temellerden dolayı neden ilkesi kendi etki sahasına kavuşur. Ya da bir başka deyişle onlardan beslenir.

Şimdi bu noktada, buraya kadar yaptığımız Heidegger okumamızdan esinlenerek şunu diyebiliriz ki oyunun genel hareketinde, yani akışta, hüküm süren şey yani “neden ilkesi”, akışın kendi bütünlüğünde gömülü, saklı olması *bakımından* hüküm sürer. Çünkü gül şiiri örneğinde olduğu gibi, akış, oyun hareketinin diğer görünümleri için bir zemin teşkil eder. Gene bu

gömülülük, saklı olmalık ise, “gel-git”li oyun hareketi görünümünde açığa, aydınlığa çıkar. Ya da bir başka deyişle görülür hale gelir. Bu tıpkı bir büyüteç ile hareketin genelliğinin altında yatani görmeye benzer: Akışta görülen, “gel-git” hareketidir.

Bununla birlikte, akış da kendi zeminine dayanır. Ve kendi zeminine dayananın dayandığı “zemin” (Grund) ile kader olarak, yani kendini vererek ve çekerek hüküm süren varlığın bir-biriyle bir ilişkisi söz konusudur ki buna Heidegger, “birbirlerine aitlik” (Zusammengehörigkeit) adını verir: Varlık ve zemin birbirlerine aittir ya da varlık ve zemin: Aynı. Bu Heidegger’in “Hiçbir şey *nedensiz değildir*”i yeni bir vurgulamada okuması anlamına da gelir aynı zamanda. Bu yeni vurgulamada okunan ilkeye göre, “Varlık, temellendiren varlık olarak vardır (Sein ist als Sein gründend)” (Heidegger 1997:76; 1991a:51). Varlık temel verendir ama kendisinin bir temeli/zemini yoktur. Ancak, temel ya da zemin varlığa aittir. Tıpkı varlığın temel ya da zemine ait olması gibidir bu. Böylelikle temel veren ve nedenler bakımından da neden veren varlık sayesinde, oyun sahası canlılığına, hareketliliğine kavuşur. Varlık, kaderiyle, oynama becerisiyle, kısacası, oyunuyla diğer varolanlara olduğu gibi insana da neden ve temel(ler) sağlar. Bu kaynakla birlikte insan için bir ekonomi ortaya çıkar ki bundan Derridacı oyun anlayışında yeri geldiğinde bahsedeceğiz.

Şimdilik Derrida’nın da üzerinde çok durduğu başka bir kavramdan daha bu bağlamda söz etmek istiyoruz: *Logos*’tan... Varlık ve zemin’in birbirine ait olduğunu söylemiştik. İşte bu aitlik Heidegger’e göre logos üzerinden sağlanır: “Varlık ve temel/zemin *logos*’ta birbirine aittir. *Logos*, varlık ve temel/zemin’in birbirine ait olmasını adlandırır” (Heidegger 1997: 161; 1991a:107). Bu adlandırma nasıl bir adlandırmadır diye sorulursa, yanıt, Heidegger’in Yunanca logos sözcüğünü nasıl okuduğunda bulunabilir. Herakleitos’taki oyun anlayışını incelerken Heidegger’in logos’u, “toplama, biriktirme, bir diğerinin yanına koyma’ diye okuduğunu söylemiştik. İşte bu an-

lamlardan özellikle logos'un "öne seren" (Vorliegende) anlamı, kavramın temel/zemin ile ilişkisini dile getirir, adlandırır. Logos, "öne seren" olması bakımından, zemine dayanır (Heidegger 1997:161; 1991a:107) ve oradan dayanak olarak "öne serer". Ya da bir başka deyişle zeminden aldığıını öne serer. Zeminden/temelden geleni göz önüne koyar. Böyle yapmakla o, varlığı da adlandırmıştır. Çünkü, varlık logos ile, "kendi bulunuşunda bulunan" (das Anwesende in seinem Anwesen) olur (Heidegger 1997:161; 1991a:107). Logos, zeminden geleni öne serdikçe, varlık da bulunuşuna gelir. Buna neden varlık ve zeminin birbirine aitliğidir. Dolayısıyla bütünde, öne serme, yani, "doğdurma/açtırma olarak öne serdirme (Vorliegenlassen als Aufgehenlassen)", varlık'ı, *physis*'i, "kendinden-dışarıya doğru doğma/açılma (von-sich-her-Aufgehen)"yı (Heidegger 1997:161; 1991a:107) adlandırır. Logos'un varlık ya da *physis*'i yani "kendinden-dışarıya doğru doğma/açılma (von-sich-her-Aufgehen)"yı adlandırmasını düşündüğümüzde, varlığın kaderinin oyununda, insanın nasıl oyun alanındaki "neden ilkesine" tâbi olarak oynadığını ve zeminden gelenle nasıl serpilip, açılıp, açığa çıktığını daha iyi anlayabiliriz. Çünkü insan, olanaklılıklarından biri olan akli ile varlığın *Geschick*'tinden yararlanarak verileni, öne serme, toparlama ve biriktirme faaliyetinde bulunur. İnsan, bu faaliyeti ile, logos'un toparlayıcılık ve öne serdiriciliğinin yoluna girerek, oyunda "söz" sahibi olur.

Peki, geldiğimiz bu nokta itibariyle, oyunun Heideggerci anlayışını da göz önünde bulundurarak, oyun ve onun ontolojisi hakkında nasıl bir çözümleme yapabiliriz?

Buraya kadar, "Heidegger'deki Gömülü Oyun Kavramı" başlığı altında oyun ile ilgisinde birçok noktadan söz etmiş ve kavramın gömülü olduğu yerlere işaret etmiş bulunuyoruz. Oyunun geçtiği saha olarak *Spielraum*, bu sahaya yerleştirilen *Dasein*'in varlıkla olan bağlantısının da vurgulandığı *Zeit-Spiel-Raum*, oyunun kimler arasında ve ne şekilde oynandığını anlatan *Spiegel-spiel* kavramları, ele aldığımız temel kavramların

örnekleriydi. Bu kavramlarla birlikte, oyun sahasındaki mücadeleyle, mücadeleyle ortaya çıkan hareketin biçim(ler)ini, sahada hangi ilkenin ışığı altında ya da başka bir deyişle neyle oynandığı ve söz konusu oyunun kimler tarafından oynandığı vs... gibi konulara da değindik. Oyun sahasındaki ister mücadele olsun isterse hareketin biçimi ya da çerçevesi olsun, görülmektedir ki mücadele içinde mücadele, hareket içinde hareket ve genel olarak *oyun içinde oyun* söz konusudur. Oyuna oyun içinde oyun olması bakımından baktığımızda oyunun kavrayışı hakkında iki önemli ipucu elde etmekteyiz. Bunlardan birincisi, Heidegger'in oyunun özü (Wesen) dediği şeyle diğeri ise onun ontolojisi ile ilgilidir. Ve her iki ipucu da birbirinden kopuk olmayıp bağlantılı ipuçlarıdır.

İpuçlarından ilkinde baktığımızda Heidegger'in "*oyunun özü*, uygun bir biçimde temel/zemin (Grund) olarak mı belirlenir yoksa varlık ve temel/zemin'i, oyunun [...] özü anlamındaki derinlik (Ab-Grund) olarak varlık diye mi düşünmeliyiz." (Heidegger 1997:167-168; 1991a:111-112) sorusu anlamlıdır. Ona göre yanıt, sorunun ikinci kısmında gizlidir. Oyunun özü, "derinliği"nde yatar.

Şimdi bu noktada kanımızca şu açıklamayı yapabiliriz: Oyun derin. Onun derinliği, dediğimiz gibi, oyun içinde oyun, hareket içinde hareket vs.. gibi şeylerden yola çıkarak anlaşılabilir. Bununla birlikte, aynı derinlik oyundaki "ayna"ya bakılarak da görülebilir.⁴³ Daha önceki incelememizden biliyoruz.

⁴³ "Ayna" ile sözünü ettiğimiz kavramı, Heidegger'in "ayna-oyunu" kavramından ödünç almaktayız. Bu kavramla, Heidegger'de de olduğu gibi, aynanın asli özelliğini vurgulamak istiyoruz. Ve bu asli özellik, "ayna-oyunu"nda da olduğu gibi, oyunun en genel çerçevesi içinde, oyunun bütünlüğüne yayılmış olan bir "simetri" durumudur. Diğer deyişle "ayna-oyunu" ya da oyun, bir simetri oyunudur aynı zamanda. Çünkü, Heidegger'in "dördün her biri, şeyeşen olarak kaldığı veya şeyeşen olarak vuku bulduğu sürece hem diğerlerinin özünü hem de "dördün yalınlığında kendini" yansıtır" (Heidegger 1994:

Schiller, oyununun “iki”li bir karakteristiğinden, “iki” sacayağı üzerinde durmasından söz etmişti. Şimdi oyunun ontolojik durumu ile ilgili bu karakteristiğini daha da açarsak, onu ayna ile karşılaştırabiliriz. Çünkü ayna, bir “iki” durumudur. Ayna, oyunu, “oyun içinde oyun” olarak yansıtır. Ve aynada görülen ve görünen aynı olduğu kadar ayrıdır da. Görülen ve görünenlerin bu aynalık ve ayrılığından bir çokluk meydana gelir. Yani bu görülen ve görünenlerin çokluğundan çeşitli bireşimlerde asimetrik “iki” durumları çıkar. O halde, “oyun içinde oyun” yansımaları, simetrik bir yansıma olduğu kadar asimetrik bir yansımadır da. Simetrik ve asimetrik “iki”ler ise, oyunu olanaklı kılarlar. Oyun ise, olanaklılığı ölçüsünde çeşitlenir. Çeşitlenme, oyun içinde oyun olarak ve Heideggerci anlamda “varlığın parıldayışını” çeşitli şekilde kırarak ve yansıtarak olur. Bütün bunlardan söz konusu derinlik ortaya çıkar. Sonuçta, oyun çeşitlendikçe derinleşir, derinleştikçe çeşitlenir.

Diğer yandan, ikinci ipucu, bu derinlik ve çeşitliliğin olanaklılığının, oyunun ontolojisi ile yakından ilgili olmasıdır. Çünkü dünya-oyununa, oyunun “ayna” özelliği çerçevesinden bakıldığında, onun da “iki”li bir durum arz eden *bir* oyun olduğunu söylememiz gerekmektedir. Ve ontolojisinin buna uygun olarak biçimlendiği de, öncüllerimiz ışığında söylememiz gereken, diğer bir konudur. Sonra, Heidegger’i dinlersek bu öyle bir ontolojidir ki bu ontolojiye sahip olan oyun temelsiz, ze-

172; 1971:179) demesinden de görülebileceği gibi, ayna oyununda ereignis üzerinden gerçekleşen çok temel bir *simetri ilişkisi* vardır. Bu simetri ilişkisinden dolayıdır ki dördü hem bir yalın birliğe sahiptir hem de dördün her biri kendi özgünlüğünde bulunur. Bu noktada ise, gerek simetri ve asimetri, gerek ayna kavramını karşılaması bakımından olsun, gerekse Schiller’den beri sözünü ettiğimiz oyunun ikili karakteristiğini anlatabilmek amacımızdan dolayı olsun ve de gerekse kavramın kapsayıcılığı bakımından “iki” kavramını kullanmayı uygun görüyoruz.

minsiz olmasa da “çünkü” süz, “niçin” sizdir. Peki ama, bu oyun için “amaçsız”dır diyebilir miyiz?

Oyunun “niçinsiz”liği hakkında da 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 oyunun içinde saklı olmasından dolayı, hedef(ler)in oyunun içine gömülü olmasından dolayı oyun amaçlıdır. Bu defa oyunun dışında olmasa da oyun içindeki hedef ya da hedeflere gidilir ve gelinir. Gidilmesi gereken, uğranılması gereken bir hedef bir amaç vardır. Ve bu gitme ve gelmelerin de, Nietzsche’nin oyun hakkındaki incelemesini göz önünde tutarsak, bir çevrim içinde olduğunu söylemeliyiz. Çünkü bütün dönüşümler hep “aynının ebedi dönüşü” (Ewigen Wiederkunft des Gleichen) içinde yer almakta ya da “aynının ebedi dönüşü” ile gerçekleşmekteydi. Aynı şeyi, Heidegger’in halka (Ring) kavramına baktığımızda da görürüz: Amacı kendi içinde saklılık ya da amacın kendi içinde olup bitmesi. Çünkü halka kavramıyla birlikte, oyun en geniş çerçevesine kavuşmuştur, “amaç” ya da “amaçlar”ın bu çerçeve dışında kaçacak yeri kalmamıştır.

Bununla birlikte “oyun içinde oyun” çeşitlemesinde oyunlar arasında geçiş vardır. Bu geçişlerden dolayı, bir oyun başka bir oyuna hizmet edebilir. Heidegger’in dediği gibi, tarih her ne kadar *yalnızca* bütününde bir zorunlulukla birbirinden çıkmış dönemler ve evreler olarak anlaşılmasa da, böyle bir tarih tasarımı yanlış olmayıp, olsa olsa eksiktir. Diğer deyişle oyunun “iki”li karakteristiği burada da geçerli olup, dönemlerin çıkışı zorunlu bir diyalektik ilerleyişle olduğu kadar olumsal bir etmenle de ortaya çıkmıştır. Yani, Hegelci anlamda diyalektiğe de sirayet etmiş olan oyunun bütünlüğünde yer alan “iki”nin

bir görünümü, Hegelci tarih anlayışını olanaklı kılabılırken diğeri de Heideggerci tarih anlayışını olanaklı kılabılır.

Oyundaki ayna özelliğinden yola çıkarak geldiğimiz bu noktada, onun “iki”li yönünden ve bu “iki”liliğin çevrim(ler) boyunca “işletilmesin”den daha fazla söz edebilmek için Derrida’nın oyun anlayışına bakmamız gerekiyor. Bu oyunun Derridacı kavrayış biçimini ise, izleyen bölümde ele alacağız.

II.2. DERRIDA’NIN “POSTMODERN” OYUN ANLAYIŞI

Bu bölümde, Derrida’nın oyun anlayışının, onun felsefesinde yer alan bazı kavramlara başvurarak incelenmesi amaçlanmıştır. Başlıkta yer alan “postmodern” sözcüğünün kullanılması ise şöyle gerekçelendirilebilir:

Öncelikle, Derrida’nın bütün felsefesinde olduğu gibi oyun anlayışında da kendini gösteren “modern ötesi ya da sonrası” birçok ögenin söz konusu olduğu söylenebilir. Bununla birlikte, burada Derrida’nın felsefesinin “postmodern” bir felsefe olduğu iddia edilmemektedir. Yalnızca, felsefesinde görüldüğü düşünülen “bir üst anlatı belirsizliğine”, “bütünlükçü olmayan kavrayışa” ya da “anlatı çeşitliliğine” dikkat çekilmek istenmiştir. Gene bu sözcüğün kullanılmasındaki asıl kasıt, Platon ya da Schiller’de görülen modern hattâ klasik oyun anlayışının Derrida’da geçersiz olduğunu vurgulamaktır. Buna rağmen bunu söylemek, söz konusu oyun anlayışlarının birbirleriyle çeliştiğini söylemek anlamına gelmemektedir. Aksine, bu bölümde Derrida’nın oyun anlayışının aslında bir açıdan klasik ve modern oyun anlayışlarını tamamladığı da gösterilmek istenmiştir.

Derrida, kullandığı her kavramı bir başka kavramla ikamesinde açıklama çabası gösterdiğindenonun felsefesinde bazı kavramların önceliği ya da sonralığı geleneksel felsefede olduğunun tersine önemini yitirmiştir denilebilir. Bundan dolayı, her ne kadar Derrida’nın oyun anlayışını kavramada merkezî bir konum işgal ettiği düşünülen *différance* kavramıyla bölü-

mün başlangıcı yapıyor olsa da, bölümün sonuna kadar hem bu kavramın anlaşılmasında hem de oyun ile ilgili diğer konuların anlaşılmasında onun felsefesindeki kimi diğer kavramlarına da değinilmeye çalışıldı. Différance kavramı incelendiğinde ise, ilk olarak Derrida'nın aslında onu klasik anlamda bir "kavram" olarak algılamadığı görülmektedir.

a) Différance ve Oyun

Derrida, différance adını verdiği şeyi, her ne kadar sistematik bir üslup içinde olmasa da, yazılarının büyük bir çoğunluğunda şu ya da bu şekilde geçirmiş ve betimlemeye çalışmıştır. Onun bu kavramı etrafıca ele aldığı en önemli yazısı, 27 Ocak 1968 tarihinde *Fransız Felsefe Topluluğu*'na verilen bir konferansta sunulan ve sonradan aynı yılın temmuz ve eylül aylarında topluluğun bülteni ve *Tel Quel'in Théorie d'ensemble* sayısında yayımlanan "la différance" yazısıdır. Yazı daha sonra, birçok basım yapan *Marges de la Philosophie*'de derlenmiştir.⁴⁴

Derrida bu yazıda, "aslında hakikaten her kavram, farkların (différences) sistematik oyunuyla (jeu) diğerine, diğer kavramlara işaret eden bir sistem, bir zincir içinde yazılıdır. Böyle bir oyun, *différance*, böylelikle basit bir şekilde kavram olmayıp daha ziyade genel olarak kavramsallığın, bir kavramsal süreç ve sistemin olanaklılığıdır. Aynı nedenden dolayı, bir kavram olmayan *différance*, basitçe bir sözcük, yani, bir ses ile bir kavramın kendine göndermeli birliği ve burada-olan (présente), durgun bir şey değildir" der (Derrida 1982a:11; 1972a:11; 1999: 53).

⁴⁴ Burada, *Marges de la Philosophie*'nin 1972 basımı göz önünde bulunduruldu. Fakat metindeki bazı değişikliklerin de ele alınarak çevrildiği Alan Bass'ın İngilizce çevirisi olan *Margins of Philosophy* ise, temel olarak alındı. Bu arada Türkçe'ye Önay Sözer tarafından kazandırılan çeviri metnine de yeri geldiğinde başvuruldu.

Buna göre Derrida *différance*'ı 1) farkların oyunu olarak görmektedir ve bundan dolayı da *différance*'a oyun ya da oyunun olanaklılığı demektedir. 2) *différance* adı verilen şey, kendine göndergeli olarak tanımlanmamakta ve onun burada-olan ve durgun bir mevcudiyeti bulunmamaktadır. 3) *différance*, basit bir şekilde bir kavramın adını işaret etmemektedir.

Différance ile ilgili sıralanan bu özelliklerin açıklaması şöyle yapılabilir: *Différance* öncelikle oyun ve oyunun olanaklılığı olduğundan dolayı onun anlaşılması, oyunun anlaşılmasını da mümkün kılacaktır. Bu bakımdan *différance*'ın ne olduğunun bilgisi, ilk olarak onun durağan, burada olan bir mevcudiyetinden söz edilemeyeceği bilgisiyle ilintilidir. *Différance*'ın bir kavram olmayışının onun mevcudiyeti ile ilgili bu özelliğinden kaynaklandığı anlaşılmaktadır. Nitekim Derrida, "*différance*'ın bir isim olmadığını söylediğimde elbette bu gramatik olarak yanlıştır. Şüphesiz bir isimdir. Fakat o, burada (present) olabilecek bir "varlığın" adı, bir "nesne"nin adı değildir. Ve bu nedenden dolayı, Fregeci anlamda da bir kavram değildir. Yani bir şeyin kavramı, diyelim ki bir atın kavramı değildir. Böylece onun bir kavram ya da isim olmadığını söylediğimde basit bir tarzda yanlış bir şey söylemiş olmuyorum" der (Derrida 2001: 85).

Böylelikle Derrida'ya göre *différance*'ın geleneksel anlamda bir kavram veya isim olmamasının altında yatan neden, öncelikle kavramın geleneksel tanımıyla ilgilidir. Bildik –özellikle Fregeci tanıma göre– kavram, bir nesneyi işaret eder. Yani karşısında "varolan" bir "nesne" vardır. Oysa Derrida'ya göre, *différance*'ın bu anlamda karşısında bir nesne yoktur. Derrida, *différance*'a ilişkin bu tanımını biraz daha açar ve *différance*'ın da zaten "herhangi bir biçimde burada-olan (étant-présent) (on) bir şey" olmadığını, "varolmadığını" (Derrida 1982a:6; 1972a:6) belirtir.

O halde *différance*, hem "nesnesi" olmayan hem de "varolmayan", "burada-olan" olmayan bir şeydir. Ayrıca gene Derri-

da'ya göre *différance*, “burada-olan” olmadığı gibi “burada-olan”ın bulunuşu (*la présence*) da değildir (Derrida 1982a:21; 1972a:22).

Dolayısıyla Derrida'nın tanımına göre, 1) *différance* adı verilen şey kendine göndermeli olarak tanımlanmıyor 2) ve *différance*'in karşısında duran “varolan” bir “nesne” yok. 3) Kendisi de “burada olan”, “varolan” değil. 4) *différance* burada olanın bulunuşu (*la présence*) da değil. Derrida'nın *différance*'a ilişkin verdiği bu tanımlar negatif tanımlar olarak sınıflanabilir. Çünkü bu tanımların hepsinde *différance*'ın ne olmadığı anlatılmak istenmiştir. Bunun yanı sıra, Derrida'nın *différance*'ın ne olduğuna ilişkin pozitif tanımlamaları da vardır. Bu pozitif tanımlardan birine göre, *différance*'ın “gözden kaybolma”lı (*disparition*) bir karakteri vardır. Bunun açıklaması ise şöyle yapılabilir:

Hem kendisinin açıkladığı hem de birçok ikincil kaynaktan geçtiği gibi, Derrida, *différance* sözcüğünü *différer* (Latince *differre*) fiilinin *différence* isim halini değiştirerek, yani e harfini a yaparak türetmiştir. Bu türetimin kendisi aslında *différance* hakkında bir şey söylemektedir denilebilir. Çünkü sözcük telaffuz edilirken e ya da a harfinin farkı verilemez. Dolayısıyla *différance* duyulmaz. Seste görünmez, yoktur. Ama *gene* de bu iki sözcük arasında bir fark vardır ve bu farkın izini *différance* açısından, anlatımda ya da yazıda görebiliriz. Ne zamanki anlatımda ya da yazıda farklı bir vurgu, işaret (örneğin a'lı yazım) veya (onun ne ya da ne olmadığını anlatan) ifade görürsek bu farkların izinde onu “işitebilir”, “görebiliriz”. *Différance*'ın da bu türetmeyle yakından ilgisi olduğu söylenebilir. *Différance* da, tıpkı türetimin sözel olarak duyulmayışında olduğu gibi, esasen yoktur. Gerçi onun “görülmesi”, “fark edilmesi” yukarıda söylendiği biçimde değildir, ama “görünür olması” daha doğrusu “görünme riskini alması” söz konusudur. Derrida'ya göre, “görünme riskini” alması ise ancak, “gözden kaybolma”lı (*disparition*) (Derrida 1982a:6; 1972a: 6) ile mümkün olacak-

tır. Yani Derrida için, “her türlü sergilemede o [différance], gözden kaybolana gözden kaybolma olarak sergilenecektir” (Derrida 1982a: 6; 1972a: 6). Bu noktada Derrida’nın pozitif bir tanımlamayla différence’ı bir “gözden kaybolma” hareketi olarak tanımladığını, öyle ki “gözden kaybolma”nın izlenmesinin de “gözden kaybolmaya” tâbi olduğunu belirttiği görülmektedir.

Gene pozitif bir tanımlamayla Derrida’ya göre, différence “bir kararsızlık, karar verilemezlik” durumunu yansıtır. Derrida, “–ance soneki[nin] aktif ve pasif arasındaki *kararsızlığı*” vurguladığını, dolayısıyla onun “ne aktifi ne pasifi” amaçladığını belirtir (Derrida 1982a:9; 1972a:9). Şu halde, différence ile ne aktif ne de pasif amaçlanmaktadır, différence ile daha ziyade aktif ile pasif arasında her iki uca da gidebilen bir “gözden kaybolma” ya da “kararsızlık” anlatılmak istenmektedir denilebilir. Bu durum özellikle, Derrida’nın ikilikler üzerinden kurduğu anlatılarında daha belirginleşir. Çünkü Derrida için différence’da, karşıt ikiliklerden herhangi birinin kabulünde de bir “kararsızlık” durumu söz konusudur. Ama bu kararsızlık, karşıt her iki seçeneği yalnızca dışlama şeklinde olmayıp içermeyi de kendinde taşımaktadır. Bu söylenenler, Derrida’nın différence’ı anlatırken kullandığı şu sözcüklerin açıklamalarında da görülebilir: “*pharmakon*, ne devadır ne zehirdir, ne iyidir ne kötüdür, ne içerdedir ne dışarıda, ne sözdür ne yazma; *ek*, ne artıdır ne eksi, ne bir dışarı ne de bir içeriğin tamamlayıcısıdır, ne ilinedir ne öz; *hymen (kızlık zarı)*, ne karışımdır ne ayırım, ne özdeşliktir ne farktır, ne bekârettir ne bekâreti bozukluktur, ne gizli ne gizli olmayandır, ne dışarı ne içeridir, *gram*, ne gösterendir ne gösterilen, ne bir gösterge ne bir şey, [...] *uzamlaşma*, ne uzam ne zaman [...] Ne o ne bu, yani aynı zamanda hem o hem bu” (Derrida 1987: 43). O halde Derrida’ya göre différence’ın mantığının kabaca şu şekilde betimlenebileceği görülmektedir: Herhangi bir ikili durumda, karşıtlıkların seçiminde yer alan bir belirsizlik durumu ile karşıt her iki durumun

da geçerli kabul edilebileceği bir başka durum söz konusudur. Önceki “aradaki” bir “muğlak”lığı yansıtırken, sonraki “uçtaki terimlere” ilişkin bir seçimi yansıtır.

Bununla birlikte, yukarıdaki alıntıyla görülmektedir ki Derrida, *différance*’ı betimlemek için bir dizi kavrama başvurmakta ve o kavramlardan oluşturduğu bir dizi “motif” ya da “demet” ile anlatısını çeşitlendirmektedir.⁴⁵ Fakat sonuçta anlatılanın *différance* ile bir ilgisi kurulur.

Bunun yanı sıra, Derrida’nın *différance* ile ilgili başka şu pozitif tanımlamaları da yaptığı görülmektedir:

“*Öncelikle* *différance*, tehir yoluyla erteleme, atama, tecil, iade, dolaşım (*détour*), geri bırakma, yedeklemeyi içeren (aktif ve pasif) harekete işaret eder. Bu anlamda *différance*, hesaplı bir biçimde ya da ekonomik nedenlerden dolayı sonraya bırakacağımız bir harcamadaki gibi, yedeğe alabildiğimiz mevcut (*présente*) bir olanaklılığın orijinal ve bölünemez birliğinden önce gelmemektedir. Aksine, mevcudiyeye-

⁴⁵ Bölümün girişinde de bahsedildiği gibi Derrida, *différance*’ı çeşitli anlatımlar içerisinde betimlerken, bir dizi kavram veya sözcük kullanır ve bunların hepsinin birçok açıdan birbirini ikame eden ya da çeşitli perspektiflerden birbirlerini tamamlayan sözcükler olduğu söylenebilir. Derrida ile yapılan bir görüşmede McDonald sorusunu yöneltirken, “ne bir kavram ne de salt bir sözcük olarak *Différance* motifi, şimdi bize birbiriyle ilişkili bir takım terim getirmiştir: İz, ek, farmakon ve diğerleri.” (Derrida 1991:447) der. Derrida ise, “bir ana kavram (un *maître-concept*) ya da bir temel sözcüğe yükseltilemediğinden, her türlü tanrıbilim ilişkisini engellediğinden, *différance* kendini, onu diğer “kavramların”, “sözcüklerin”, “metinsel konfigürasyonların” bir zinciri arasına çeken bir görev içine zapt edilmiş bulur. [...] Örneğin, gram, rezerv, yarık, iz, mekânsama (*espacement*), boşluk...- ek, farmakon, kenar-ışaret-ileri, vs.) (Derrida 1972b:55; 1987:40) der. Dolayısıyla Derrida’ya göre, *différance* ile anlatılmak istenen şey, bir takım “kavram” ya da “sözcük”ün ikamesinde anlatılmak istenmiştir. Nitekim Derrida, *différance*’a ilişkin “*différance*’ın demet ya da grafiği” (Derrida 1999:51; 1982a: 6) ifadesini de kullanır.

ti (la présence) geciktiren şey, tam da mevcudiyetin kendi temsili, kendi işareti, kendi izinde... arzulananın ya da ilân edilenin temelinde bulunur.[...] *İkincisi*, *différance* hareketi, farklı şeyleri, farklılıkları üreten şey olarak, yalnızca birkaç örneğini aldığımız, duyulur/düşünülür, görü/anlamlandırma (intuition/signification), doğa/kültür vs. gibi dilimizi işaret eden bütün karşıt kavramların ortak köküdür. Bir ortak kök olarak, o, içinde (dans lequel) bu karşıtlıkların ilân edildiği (özdeşlikten ayrı olarak) *aynının* ögesidir de. *Üçüncüsü*, *différance*, eğer deyim yerindeyse, bu farkların, Saussure tarafından türetilmiş dilin ve onu model almış bütün yapısal bilimlerin adlandırdığı herhangi bir yapı ve herhangi bir anlamlandırmanın koşulu olan ses deęiřtirticilięinin (diacriticité), üretimidir de. Bu farklar [...] *différance*'ın etkileridir. Ne gökte yazılıdılar ne de beyinde ve bu demek deęildir ki onlar bir konuşan öznenin etkinlięi ile üretilirler. Bu bakış açısından *différance* kavramı, ne basitçe yapısalcıdır ne de genetikçidir..." (Derrida 1987:8-9; 1972b: 17-18)

Bu tanımlamalarla, *différance*'ın "erteleme, tehir ve yedekleme" ile ilgili bir özellięi anlatılmaktadır. Derrida'ya göre bu anlamda *différance*, herhangi bir şeyin mevcudiyete çıkmasından önce gelmez bu mevcudiyete gelişin kökeninde yer alır. Yani herhangi bir mevcudiyet temsilini "nedensel" bakımdan öncelemez ama gene de onun "köken"inde yer alır. Bu, *différance*'ın "farkları ve onların etkilerini üreten" özellięi ile ilgilidir. Ve Derrida, burada kullanılan "üretme" ve "köken" sözcüklerinin bir "öncelemeyi" içermedięini vurgulamak amacıyla "köken" sözcüğünün aslında *différance* için çok da uygun olmadıęını da belirtir (Derrida 1982a:11; 1972a:12). Yukarıdaki alıntıdaki dięer tanımlama ise, *différance*'ın ikilikler ile olan ilgisinde yapılmaktadır. *Différance*, tüm ikiliklerde yer alan ortak bir "kök"tür. Bir ortak kök olarak, "aynı"nın ögesidir diye ifade edilir Derrida tarafından. Ve *différance* oyunu bu ikilikler üze-

rinden sergilenir.⁴⁶ Son olarak Derrida, “farkların”, *différance*’ın etkileri olduğunu belirtir. Bu bakımdan Derrida, “Ne sistemin içinde ne de öğeler arasında, yalın bir şekilde burada (*présent*) ve burada olmayan (*absent*) hiçbir şey yoktur. Her yerde farklar ve izlerin izleri vardır sadece” (Derrida 1987:26; 1972b:38) der. Dolayısıyla, varolan ya da varolmayan her şey basit bir şekilde varolan ya da varolmayan olmayıp, *différance*’tan dolayı farklar ve etkileri olarak belirmektedir.

Şu halde *différance*’a ilişkin Derrida tarafından yapılan negatif ve pozitif tanımlamaları şöyle sıralayabiliriz:

Negatif tanımlaıyla *différance*,

- 1) Burada olan, mevcut, varolan değildir.
- 2) Mevcudiyet de değildir.
- 3) Bir isim ya da kavramın adı değildir.
- 4) Bir ses ile kavramın kendini işaret eden birliği değildir.
- 5) Durağan değildir.

Pozitif tanımlamayla da *différance*,

⁴⁶ *Différance*’ın ikilikler ile olan ilişkisi, “iki” kavramına başvurularak biraz daha açılabilir: Badiou *iki* hakkında şöyle der: “Bir konum vardır ve bir başka konum vardır. ‘Bir’ ve ‘bir’ vardır; bunlar iki etmez, her ‘bir’in biri, ötekinden tamamen ayrı olsa bile, ayırt edilemez. Özellikle, hiçbir bir-konumu ötekinin deneyimini içermez; içermesi ikinin içselleştirilmesi olur” (Badiou 2006: 130; 1996:44). Toplam olarak iki etmeyen yani, bir toplam sonucu olarak tek bir iki olmayan iki (Zupancic’in açıklaması için, Zupančič 2005:190-91), Badiou’ya göre, ‘bir’ ve ‘bir’ olmak üzere iki konumdan oluşmaktadır. Tamamen ayrı, buna rağmen ayırt edilemez iki konum. İki’ye ilişkin bu anlatı, *différance*’ın ikiliklerle ilişkisini anlamada yardımcı olabilir. Bu bağlamda *différance*’ın etkisine de, iki konum arasındaki bir “karar verilemezlik”, “seçeneksizlik”, “gözden yitimli alternatiflilik” olarak bakılabilir. Şu halde iki konuma “ayırt edilemezlik” düzeyinden bakılabilirse, *différance* bu kavramın yardımıyla farklı bir açıdan da okunabilir görünmektedir.

1) Bir “gözden kaybolmayla” görünür.

2) Kararsızlık, karar verilemezlik durumudur. Bu bakımdan ikili karşıtıklardaki seçime, “ne o ne bu ve hem o hem bu” yanıtıyla yaklaşır.

3) Birçok kavramla ifade edilebilen bir “motif” ya da “demet”tir.

4) Farkları ve etkilerini, tehir ve erteleme özelliği ile –her ne kadar sözcük çok uygun olmasa da– “üreten”dir.

5) İkiliklerdeki ortak “kök”tür.

Différance’ın bütün bu özellikleri, en başta söylendiği gibi “oyunu ya da oyunun olanaklılığını” anlatması bakımından önemlidir. Ayrıca Derrida’nın, différance’ın “farkların oyunundaki türetici harekete işaret ettiğini” (Derrida 1987:27) ve “farkların ve farkların izlerinin sistematik oyunu” (Derrida 1987: 27; 1972b: 38) olduğunu belirtmesi, yukarıda madde madde sıralanan différance’a ilişkin betimlemelerin konumuz açısından neden önemli olduğunu açıklar görünmektedir. Derrida açısından, différance’ın söz konusu tüm özelliklerinin Herakleitos’tan beri adı geçen oyunun özelliklerini de yansıttığı söylenebilir. Bu bakımdan ele alındığında ise différance oyunu, oyunun sınırlarıyla yakından ilintilidir.

b) Oyunun sınırları

Derrida’da geçen şu kavramların incelenmesinin, différance oyununun sınırları hakkında ve dolaylı olarak da oyunun ontolojisi hakkında bilgi vereceği düşünülmektedir: Dünya oyunu, merkezîlik, yapı, ekonomi.

Önceki bölümlerden de görülebileceği gibi, “dünya oyunu” kavramı Nietzsche’nin Herakleitos yorumundan beri, filozofların oyunla ilgili yorumlarında önemli bir yer işgal etmiştir denilebilir. Heidegger’in bu kavramla ilgili yorumu, daha önce ele alınmıştı. Heidegger’in yorumunda, dünya oyununun her şeyden önce varlık ile bir bağlantısı kurulmuş ve kavramın geniş

gerçevesi ortaya çıkarılmıştı. Gene aynı kavrama, Dasein'ın “yatay oyun alanı” çerçevesinde dar bir sınırdan bakılabileceği de görülmüştü. Derrida'nın ise, dünya oyununu *différance*'ta olduğu gibi öncelikle geniş bir çerçeveden yorumladığı söylenebilir. Çünkü Derrida'ya göre “farklar ve onların etkilerinin oyunu olan” *différance* dil üzerinden örneklendiğinde, söz konusu etkilerin nedenleri “bir öznedeymiş, tözde, bir şeyde ya da genel olarak *différance*'in oyunundan kurtulmuş herhangi mevcut bir yerde bulunmaz” (Derrida 1982a:11; 1972a:11). Dolayısıyla farklar ve etkileri, *différance* oyununun kuşatıcılığını oluşturur ve onlar herhangi bir merkezden üretilmezler. Derrida aynı zamanda, dil için söylenenlerin göstergebilimsel fark (semiological difference) için de genişletilebileceğini (Derrida 1982a:12) belirtir. Ve “dili inşa eden gösterenlerin gösterme oyunundan kaçan bir tek gösterilen yoktur” (Derrida 1982b: 7) da der. Böylece *différance* oyununun ister dil isterse göstergebilimsel bir düzeyden ele alınsın, isterse de “farklar ve etkilerinin” en genel kapsamından ele alınsın, her şeyi içerdığı görülmektedir. Nitekim *différance* oyununun kapsamı bu noktada Derrida tarafından, “farklar sisteminin dışında aşkın (transcendental) bir gösterilenin bulunmayışı” (Derrida 2002:354) ile ifade edilir. Farklar sisteminin dışında yer alan, aşkın hiçbir şey mevcut değildir. Ve böylece oyunun sınırları, sahası (le champ de jeu) sonsuzca genişlemiştir (Derrida 2002:354, 1967a:411).

Derrida, oyunu “dünya oyunu” kavramını bu bakış açısından değerlendirir ve “felsefi geleneğin ya da oyun teorisyenlerinin inceleyip” de “hep tanımlamış oldukları” gibi, söz konusu kavrama ontolojik bir anlam veren, “dünyada bir oyun”dan söz edilemez (Derrida 1982b: 50) der. Çünkü Derrida'ya göre, “dünyadaki bütün oyun biçimlerini anlamaya teşebbüs etmeden önce, ilk önce düşünülmesi gereken *dünya oyunudur* (jeu du monde)” (Derrida 1982b:50; 1967b:73). Dolayısıyla oyunu, “dünyada oyun” olarak herhangi bir oyunun merkezinde düşünmek *genel anlamı itibarıyla* oyunu düşünmemek olacaktır.

Tek tek oyunlar değil ama oyunun kendisi düşünölmek isteniyorsa, “dünyada oyun” kavramı aşılmalı, bir yana bırakılmalıdır. Bu anlamda da, “oyunu radikal olarak düşünmek için, öncelikle ontolojik ve transendental problematikler ciddi olarak tüketilmelidir” (Derrida 1982b:50). Derrida açısından ifade edildiğinde ancak bu koşulda, “dünya oyunu” kavramının en geniş çerçevesiyle anlaşılması mümkün olacaktır.

Buraya kadar söylenenler toparlanırsa;

1) Différance, farklar ve etkilerinin oyunu olup, söz konusu farklar ve etkileri herhangi mevcut bir kökenden, kaynaktan üretilmezler.

2) Böyle bir kaynağın yokluğu, farklar ve etkilerinin dışında, onlara aşkın bir konumun olmadığını anlatır.

3) Bu, eğer daha gidilmesi gereken, aşılması gereken bir konum yoksa, her şey farklar oyununun kuşatıcılığında bulunur demektir.

4) Bu anlamıyla différance, oyunun en geniş çerçevesini yansıtır. Oyunun sınırları sonsuzca genişlemiştir.

Diğer yandan “dünya oyunu” kavramıyla ilgisinde;

1) “Dünya oyunu” kavramı, “dünyada oyun” olarak anlaşamaz. Yani içinde barındırdığı oyunların herhangi birinin anlamı temelinde anlaşamaz.

2) Çünkü “oyun”un anlaşılması, tek tek oyunların anlaşılmasından öte bir şeyi gerektirir ve “dünya oyunu” da herhangi bir oyunun önceliğinde ve kökeninde anlaşamaz.

3) Dolayısıyla “dünya oyunu”nun anlaşılmasında bu tür öncelikler ve kökenlerin ötesine gidilmeli, bir başka deyişle aşkın (transendental) ve ontolojik bütün problematikler tüketilmelidir.

4) Böylece “dünya oyunu” aşkın bütün konumların tüketilmişliğinde en geniş çerçevesiyle kavranmış olur.

Şu halde Derrida'nın hem *différance* oyununu hem dünya oyununu, en geniş çerçevesiyle betimlediği görülmektedir. “Dünya oyunu” kavramına da *différance* kavramıyla yaklaşıldığı anlaşılmaktadır. Çünkü yukarıdaki alıntılardan anlaşılacağı gibi, her iki kavram için de “transendental” olanın tüketilmesi söz konusudur ve her iki kavram da ilk planda “sınırsızca” geniş bir oyunu yansıtır. Gene Derrida “Herakleitosvari oyun” dediği *différance* oyunu için, “varlığın oyuna konduğu bu dipsiz satrancın ne olduğu gibi korunması olanaklı ne de ona derinlik sağlanması” (Derrida 1999:58; 1982a:22) der. Böylelikle Heidegger'den sonra Derrida'nın da Herakleitos'tan beri sözü edilen oyun için, derinliği anlatan “dipsiz” ifadesini kullandığı görülmektedir. Oyunun dipsizliğinin daha dipsizleştirilmesinin, derinleştirilmesinin mümkün olmadığı da ifade edilmektedir. Derrida nezdinde oyunun bu “dipsiz”liği, yalnızca “transendental gösterilenin olmayışı” ile ilişkilendirilmez, aynı zamanda, “merkezsizlik”, “yapısal olmayış” ve “genel ekonomi” kavramlarıyla da bir bağlantı içine sokulur. Fakat kurulan bağlantıyla birlikte, oyunun “merkezîlik”, “yapı” ve “kısıtlı ekonomi” ile olan bağı da bütün bütüne koparılmayıp, ontolojik daha dar bir çerçeveden korunur.

Bu bağlamda, söz konusu kavramların içerikleri şöyle sergilenebilir: Derrida, öncelikle merkez ile yapı arasındaki ilişkiyi sergiler ve “...yapı –ya da daha çok yapının yapısallığı–, daima bir etki yaratmış olmasına rağmen, sabit bir orijinle, bir mevcudiyet (*présence*) noktasıyla ilişkilendirilerek ya da ona bir merkez verilerek hep yansızlaştırılmış ve indirgenmiştir. Bu merkezin işlevi, yalnızca yapıyı yönlendirmek, dengede tutmak ve organize etmek değil –organize edilmemiş bir yapıyı aslında kimse kavrayamaz– fakat bilhassa, yapıyı organize eden ilkenin yapının *oyunu* adını vereceğimiz şeyi sınırlandırmasını [mümkün] kılmaktır (*faire*). Kuşkusuz, sistemin tutarlılığını yönlendirmede ve organize etmede, bir yapının merkezi, kendi öğelerinin *oyununa* [bir] bütünlük formu (*la forme totale*) içinde

izin verir” der (Derrida, 2002:352; 1967a:409). Burada Derrida tarafından, yapının yapısallığının her şeyden önce “merkez” kavramıyla anlaşıldığı görülmektedir. Merkez ya da orijin ise, yalnızca yapıyı organize eden bir unsur olarak anlaşılamaz. Merkez veya orijin, yapının yapısallığını, her şeyden önce o yapının öğelerini 1) *oyun* olarak sınırlandırmasıyla 2) ve de ona bir *bütünlük formu* vermesiyle mümkün kılar. Dolayısıyla Derrida’ya göre “merkez” unsuru, yalnızca yapıyı yapı yapan bir unsur değildir, aynı zamanda oyunu ortaya çıkaran ve ona bir bütünlük formu veren unsurdur. Derrida, oyun hareketinin “merkez” unsurundan dolayı neden ve nasıl ortaya çıktığının açıklamasını şöyle verir: “Merkez, içeriklerin, öğelerin, terimlerin ikamesinin artık olanaklı olmadığı bir noktadır. Merkezde, (elbette bir yapı içerisine kapatılmış yapılar olabilen) öğelerin dönüşümü ya da permütasyonu yasaklanır. [...] Böylece hep, tanım gereği yapıyı yönetirken bir yapı içindeki her şeyi kuran merkezin, yapısallıktan sıyrıldığı düşünülmüştür” (Derrida 2002:352). Derrida’nın açıklamasına göre merkezin, yani orijin ya da kökenin, diğer başka bütün öğeleri yöneterek onları biçimleyen bir nokta olduğu anlaşılmaktadır. Ve o noktanın kendisinde, diğer unsurların değişim geçirmesinin mümkün olmadığı da... Böylelikle Derrida tarafından merkez ya da orijinin aslında kendisinde hiçbir öğeyi içermeyen boş bir yer olduğuna dikkat çekiliyor. Merkezin bu özelliğiyle aslında merkezîliğin olmadığına dair bir vurgu görülmektedir denilebilir. İşte bundan dolayı da Derrida yukarıda, asıl yapısallaştırmanın merkez ile değil merkezin merkezden “sıyrılan”, merkez-olmayan yönüyle yapıldığını işaret ediyor. Bu bir bakıma, diğer öğelerin gerçekte merkezi işgal edemez olduklarına ama merkezî bir konumda yer alabilecekleri anlamına geliyor. Sonuçta, yeri ne geçilen merkez etrafında bir hareket ve yapısallaşma ortaya çıkabilmektedir. Dolayısıyla da, Derrida’ya göre, “merkez” hem en genel anlamda hareketi –différance anlamında “farkların ve etkilerinin hareketini” yani oyunu– ortaya çıkarmış; hem

de merkez dışındaki tüm öğeleri kendi etrafında toparlamış, bütünlemiş olur.

Derrida'nın, "yapı, gösterge ve oyun" adlı yazısında konuyu örneklerle daha açık kılmaya çalıştığı görülmektedir. Bu noktada Derrida, felsefe tarihindeki kimi kavramları örnek gösterir ve *eidōs*, *arche*, *telos*, *energeia*, *ousia* *aletheia*, Tanrı, insan vs. gibi bir takım adların, metafiziğin ve Batı'nın tarihinde daima merkezi ve değişmez bir konuma sokulduklarını belirtir (Derrida 2002:353). Ve bu isimlerin merkez olarak alınmasıyla, o isimlerin etrafında dönen bir takım açıklamaların yapıldığını, genel olarak o isimlere dayalı birer söylemin ortaya çıktığını belirtir. Tıpkı Freud'un "kendiliğin bulunuşunun eleştirisi", yani "bilincin, öznenin eleştirisini" yapmaya ilişkin söylemi ile Heidegger'in "metafiziğin ve onto-teolojinin bozuma uğratılmasına" ilişkin söylemlerinde olduğu gibi (Derrida 2002:354). Freud'un söyleminin "bilinç eleştirisi" gibi merkezî bir kavramla kurulduğu, Heidegger'in söyleminin ise "metafiziğin eleştirisi" temel temasının çevresinde döndüğü söylenebilir. Fakat Derrida'ya göre, bunlar ya da benzeri bütün söylemlerin ortaya çıkışındaki asıl neden, herhangi bir isim ya da kavramın ya da ilkenin, "gerçekte merkez" olmasından dolayı değil ama "olmayan merkezin veya merkez olmayanın" yerine geçmesinden dolayıdır (Derrida 2002:352-353). Ya da bir başka deyişle yukarıda da dendiği gibi, Derrida'ya göre aslında olmayan merkezin öyle bir mevcudiyeti, konumu vardır ki diğer bütün öğelerin bu aşkın (transcendental) konuma talip olması, onun yerine geçmeye çalışmasıyla birçok söylem ortaya çıkar. Dolayısıyla "merkez" in konumu Derrida tarafından, hem var hem yok veya merkezîlik/merkezî olmayış ikiliği ile dile getirildiği gibi "merkez merkez değildir" (Derrida 2002:352) şeklinde de sunulur. Buraya kadar söylenenlerden de görülebileceği gibi, Derrida'ya göre, herhangi bir kavram, ilke ya da ismin temele alınması, merkezî konuma sokulması, merkezin yerine geçmesi ve böylelikle bir merkez etrafında organize olmuş söylemlerin

ve yapıların olması, söz konusu merkezî konumun aslında olmayışı ile mümkün olmaktadır (Derrida 2002:353-354). İşte bu durum yani esas itibarıyla merkezin merkezî olmayan (non-center) yönü, Derrida tarafından, “aşkın (transcendental) ya da ayrıcalıklı gösterilen yoktur ve böylelikle anlamlandırma oyununun ya da sahasının limiti yoktur” (Derrida 2002:354) diye ifade edilir. Ayrıca Derrida, yukarıda bahsedilen söylemlerin ve benzeri olabilecek *bütün söylemlerin*, merkezin söz konusu özelliğinden dolayı, “bir çeşit çember içerisinde tutulduklarını” ve “bu çemberin biricik (unique)” (Derrida 2002:354) olduğunu da belirtir.

Buraya kadar anlatılanlar özetlenirse,

1) Çeşitli öğelerin bir merkez etrafında organize olması, o merkeze dayalı bir yapıyı ve oyunu ortaya çıkarır ve bu yapıyı bütünlüklü olarak sınırlar.

2) Fakat merkezin merkez olarak konumu, yapının ortaya çıkmasındaki asıl olanak değildir. Asıl olanak, merkezin konumunun gerçekte merkezî olmayan, boş bir konum olmasından kaynaklanır. Ve bu boş yer gerçekte hiçbir öge tarafından işgal edilemez. Çünkü öyle bir merkez asıl anlamda yoktur. Ancak merkezin yokluğunda, herhangi bir öge merkez gibi davranabilir.

3) Bu durumda ise, çeşitli ilke, isim ve kavramlar merkezîleşir ve onların etrafında da söylem ve yapılar birer oyun halinde ortaya çıkarlar. Yani hem merkezîleşme; hem de merkezîleşmenin etkileri sonucunda söylem ve yapıların ortaya çıkışları oyundur.

4) Diğer yandan merkez konumu merkez-olmayan bir konum olduğu için, asıl anlamda bir merkez yani aşkın (transcendental) ya da ayrıcalıklı bir konum da yoktur.

5) Böylece aşkın bir gösterilenin olmayışıyla, yani merkez-olmayışla, asıl anlamda bütünleştirme de olmaz ve oyun sınırsızca genişler.

6) Merkezin bu ikili yönünden dolayı ise, bütün söylemler ve anlamlandırma oyunu bir çemberin içinde tutulur.

O halde görülmektedir ki, Derrida'nın *différance* ve dünya oyunu kavramlarının ilk planda gösterdiği sınırsız oyun anlayışından sonra, onun merkez-olmayan kavramıyla da aynı noktaya çıkmıştır. Çıkmış nokta, "Herakleitosvari oyun" deyiminin derinliği ve sınırları ile ifade edilmekteydi zaten. Derrida'ya göre, söz konusu oyunun dipsizliği bütünleştirme-olmayan (non-totalization) yönüyle ilgilidir. Derrida için bu, derinlik bakımından alındığında oyunun sınırlarını gösteren dışarıda yer alan bir aşkın gösterilen yoktur anlamına da gelir. Bir başka deyişle, sonsuz temsiller oyunu anlamına... (Derrida 2002:365) Bununla birlikte, oyun kimi gösterilenlerin merkezîliğinde bütünlüklü ve sınırlı yapıları ve dolayısıyla oyunları da içerebilir. Yani oyunun geniş çerçevesi tarafından içerilen bir dar çerçevesi daha vardır denilebilir. Bu noktada Derrida'nın oyunun her iki bağlamını "çember" kavramıyla ilişkilendirdiği görülmektedir. Ayrıca Derrida, oyunun her iki çerçevesini işaret ettiği düşünülebilecek olan *büyük (majeur jeu)* ve *küçük oyun (mineur jeu)* diye iki kavram kullanır. Büyük oyun Derrida'ya göre, "kavranılmaz anlamsız" ya da "oyunun temelsizliği"ni (Derrida 2002: 331, 349; 1967a:384, 406) ifade ederken küçük oyun ise, "bir anlam ataması" ve "anlamın bağlanması"ni dile getirir. Küçük oyun bir açıdan alındığında anlamlandırma oyununu anlatır. Çünkü Derrida'ya göre, Hegel'in belirttiği gibi "vulgar bilinç" anlamın çevriminin (circulation) gerçekleştiği, "gelen ve giden anlamı bilmek için kendini *çember içerisine* (vurgu benim) kapatır" (Derrida 2002:349). Dolayısıyla Derrida'ya göre, oyuna, anlamlandırma oyununun sahası içerisinden yani dar ve küçük bir çerçeveden bakılabildiği gibi, o sahanın sınırsızca genişlediği ve anlamsızlaştığı, temelsizleştiği büyük bir çerçeveden de bakılabilir.

Derrida'da oyunun sınırları, merkezîlik/merkezî-olmayış, yapı/yapısal olmayış kavramları dışında "genel ekonomi/kısıtlı ekonomi" kavramı üzerinden de sergilenebilir. Derrida bu kavramlardan şöyle söz eder:

başka bir yerde, bir Bataille okumamda, kendini yedeğe almadan harcamaya, ölüme, anlamsıza katılmayan “sınırlı/kısıtlı ekonomi” ile, yedeksiz olmayı, deyim yerindeyse, yedeksizi yedeğe almayı göze alan bir “genel ekonomi”nin, harfi harfine ve yeni bir anlamda “bilimsel” olarak *ilişkiye sokulmasın*ın nasıl olabileceğini işaret etmeye çalışmıştım. Hesabını bilen bir *différance* ile hesabını bilmede eksik kalan *différance* arasındaki ilişki... (Derrida 1982a:19; 1999: 57; 1972a:20).

Buna göre, Derrida'nın “kısıtlı ekonomi”yi, “harcamada hesabını bilen, yedekleyebilen ve anlamsız ile ilişki içerisine girmeyen” ekonomi olarak; “genel ekonomi”yi ise, bunun tersi “hesabını bilmez, bu bakımdan hesapta sınır tanımaz, yedeklemesiz” bir ekonomi olarak tanımladığı görülmektedir. Derrida, kısıtlı ekonomiyi Hegel'in sistemi üzerinden örnekler. Derrida'ya göre, Hegel'in sistemi bütünüyle anlama ve anlamlandırma dayalı bir sistemdir (Derrida 2002:346) ve *Aufhebung* kavramını kullanır. Hegel'in bu kavramı ise Tin'in kendini gerçekleştirme serüveninde geçmiş momentlerin korunmasını yani yedeğe alınmasını anlatır. Ekonomi kavramı üzerinden örneklenişinde bu, hesapsız bir harcamanın tersine hesabını bilen bir harcamayı işaret eder; çünkü harcama sonrasında harcamayla elde edilenin yedeklenmesi vardır ve yedeklenenin de döngüsel bir biçimde tekrar harcanması söz konusudur. Burada harcama kavramı, anlam kavramıyla ilişkili kullanıldığında ise, anlamın yedeklenerek tekrar tekrar sirküle olduğu bir durum ortaya çıkar. Bu durum bir anlamlandırma oyunu (*le jeu de la signification*) ile birlikte anılır (Derrida 2002: 349; 1967a:411). Ve böylelikle Hegelci sistem yukarıda “küçük oyun” kavramıyla da bahsedildiği gibi, anlamlandırma oyununun çemberi içinde kalır (Derrida 2002:346-349). Bu ise, oyunun dar çerçevesinin sınırlı ekonomisini gösterir. Böylece bütünlüklü ve sınırlı bir yapıyı işaret eder. Oysa Derrida'ya göre, *différance* oyunu o geniş çerçevesiyle, sınır tanımazlığıyla eko-

nomik anlamda harcamada da bir kısıtlılık içermez. Bu bakımdan hiçbir şeyi yedeklemez. Bu onun, “genel ekonomi”ye uygun yönünü gösterir (Derrida 2002: 345).

Dolayısıyla, oyunun geniş çerçevesine uygun düşen ekonominin “genel ekonomi” olduğu ve oyunun sınırsızlığına paralel olarak harcamanın da sınırsızlığının işaret edildiği görülmektedir. Bununla birlikte, oyunun dar çerçevesine denk düşen ekonominin ise “kısıtlı ekonomi” olduğu, yani sınırlı oyunda harcamanın da kısıtlı olduğunun belirtildiği anlaşılmaktadır.

Gelinen bu nokta itibarıyla Derrida’daki oyun anlayışının şöyle bir çözümlenmesi yapılabilir:

c) Derrida’nın Oyun Kavramının Çözümlemesi

Her şeyden önce Derrida’ya göre oyun, *différance* olarak görülmektedir. *Différance*’ın betimlenen özellikleri ise, oyunun olanağını yaratan özellikler olarak ortaya çıkmaktadır. Çünkü Derrida’ya göre *différance*, “fark hareketinin ve etkisinin” olanağıdır. Ve söz konusu fark hareketi, “gözden yitimli” olarak beliren *différance*’ın, karşıtlıkların “seçimindeki” bir kararda durmayan, muğlak mantığından kaynaklanmaktadır. Dolayısıyla *différance* bu özelliği ile “fark ve etkilerini” yaratarak, onların oyun olarak ortaya çıkmasına neden olmaktadır. Ya da *différance* hareketi oyun hareketi olarak da belirlemektedir denilebilir. Fakat Derrida’ya göre, *différance*, bu noktada oyun hareketini türeten bir etmen olsa da, o hareketin gerçek anlamdaki mevcut bir “kaynağı” ya da “kökeni” değildir. Çünkü gene Derrida’ya göre *différance*, varolan değil ancak oyunu yaratan bir belirsizlik ya da kararsızlık durumu olarak “görünme riskini” (Derrida 1982a:6; 1972a: 6) almakta ve kendisini belli etmektedir. Kendini belli ettiği noktada, ikili karşıtlıklar arasında ya karşıtları kabul edecek ya reddedecek ya da ne kabul ne reddedecek biçimde oyun hareketinin çeşitli konumlarını yaratmaktadır. Böylece de oyunu ortaya çıkarmaktadır. Bu oyun bir *différance* oyunu olarak, Derrida açısından “farklar ve etkileri”

dışında bir anlam ifade etmemektedir. Yani oyundan “farklar ve etkileri” olarak söz edilebilir ancak. Dolayısıyla Derrida için, “farklar ve etkilerini” yaratan bir “köken”, “orijin” olmadığından, “farklar ve etkilerinin” dışında kaldığı düşünülebilecek “aşkın bir gösterilen” de yoktur. Her şey, “farklar ve etkilerinin” oyun sahası içindedir. “Farklar ve etkilerinin” oyunu ise, sınırsızca geniş bir büyük oyunu işaret eder. Ve bu oyun esas itibarıyla temelsizdir çünkü etkileriyle görünme riskini alan *différance*’ın kendisi varolan bir şey değildir (Derrida 1982a:6; 1972a:6). Bir ontolojisi yoktur. Dolayısıyla bu açıdan ele alındığında Derrida’ya göre oyun, ontolojik anlamda var değildir.

Bununla birlikte Derrida’ya göre sistemin içinde hiçbir şey basit bir şekilde ne “varolmayan” ne de “varolan” olmadığı için (Derrida 1987:26; 1972b:38), sistemin içine *différance*’ın *etkilerinin* göze çarptığı dar bir çerçeveden de bakılabilir. Oyunun geniş çerçevesinin içinde yer alan alanlarda, “merkezleşme”nin yapısallaştırma etkisiyle çeşitli oyunsal yapıların belirebileceğine Derrida tarafından işaret edildiği anlaşılmaktadır. Aynı işaret edişin “bütünlüklülük” ve “kısıtlı ekonomi” kavramları üzerinden de yapıldığı görülmektedir. Ve bu bakımdan, *différance* oyununun geniş çerçevesinin “bütünleştirmeye” ilgisi olmama özelliğine karşın; dar çerçevede oyunun bütünlüklü yapılarından söz edilebilir olmaktadır. Benzeri olarak da “kısıtlı ve sınırlı” ekonomik işleyişinden söz edilebilir. Tüm bunlar Derrida’nın oyun anlayışına göre, *différance*’ın etkileriyle ilişkili olarak, oyunun bir ontolojisinin olabileceğini de göstermektedir denilebilir.

O halde görülmektedir ki Derrida tarafından *différance* kavramıyla, belli bir tarzda oyunun sınırlarına ilişkin bir vurgu yapılmıştır. Bu vurgu yapılırken, *arka planda* yer alan ve “*différance*”, “merkezî-olmama”, “aşkın gösterilenin olmayışı”, “bütünleştirmenin olmayışı”, “yapısal olmayan” ve “genel ekonomi” kavramlarıyla ise, sınırsız ve ontolojik anlamda ele alınmayacak bir oyuna gönderme yapılmıştır. Aksine, “*différan-*

ce'in etkileri", "merkezlilik", "aşkınlık", "bütünlüklülük", "yapı" ve "kısıtlı ekonomi" kavramlarıyla da daha dar anlamda sınırlı, belli bir ontolojiye izin veren oyun işaret edilmiştir denilebilir. Oyunun bu ontolojisi ise, yukarıda verilen Derrida'nın sözü gereğince, "ne var ne yok" ve "hem var hem yok" olarak dile getirilebilir görünmektedir.

Ayrıca Derrida'nın, "dünya oyunu" kavramını da yukarıdaki bağlama uygun olarak incelediği söylenebilir. Çünkü Derrida, Nietzsche'nin "dünya oyunu" kavramının "dünya^{da} oyun" olarak anlaşılamayacağını, kavramı *différance*'ın etkilerini işaret eden sistemin içine göre yorumlamamak gerektiğini belirtmektedir. Tıpkı *différance*'ta olduğu gibi, "dünya oyunu" da kavramın kendi geniş çerçevesiyle anlaşılmalıdır Derrida'ya göre. Böylece Derrida açısından, *différance*'ta olduğu gibi Nietzsche'nin "dünya oyunu" kavramında da "dünya oyunu"nun dışında kalabilecek aşkın bir gösterilen yoktur. Yukarıdaki incelemeler ışığında, Derrida'nın *différance* ile "dünya oyunu" arasındaki ilişkiyi yalnızca "aşkın gösterilen" üzerinden değil aynı zamanda "çember" kavramı üzerinden de kurduğu görülmektedir. Çünkü Nietzsche'de olduğu gibi Derrida'da da "çember" bu noktada önemli bir kavramdır ve Derrida'ya göre, bütün "anlamlandırma oyunu" onun içinde geçmektedir.

Denilebilir ki Derrida *différance* kavramıyla, gerek bu kavramın "kök"eninde bulunduğunu düşündüğü "karar verilemezci" mantığıyla, gerekse kavramın oyunun sınırlarını işaret eden çeşitli özellikleriyle, oyunun ontolojisini "klasik ve modern" anlayışın dışında da incelemiştir.

II.3. GADAMER'İN YAPISAL OYUN KAVRAYIŞI

"Derrida'nın postmodern oyun anlayışı" başlığına karşılık Gadamer'in oyun anlayışı için başlıkta "yapısallık" kavramına özellikle vurgu yapıyoruz. Fakat bunu Derrida'nın ve Gadamer'in oyun anlayışlarının taban tabana zıt anlayışlar olduğunu

sezinletmek amacıyla yapmıyoruz. Gerçi literatürde, gerek onların oyun kavramları olsun gerekse diğer kavramları bakımından olsun, felsefelerini –her ne kadar aralarındaki tartışmaları kısmen uzlaşmacı bir perspektiften görenler olsa da (Hans 1980:316-17)– karşı karşıya getiren birçok felsefecinin olduğu bilinmektedir (Madison 1990:114-115), (Spariosu 1989:158-161) vd. Bunun en büyük nedenlerinden biri, oyun kavramı söz konusu olduğunda, iki filozofun yapı ya da yapıya ilişkin (özgür oyun, onto-teolojik bağlam vs.) çözümlemelerindeki dillerinin farklılığıdır denilebilir. Bununla birlikte, bu bölümde Gadamer ve Derrida'nın oyun anlayışlarının, oyuna bakışlarının taban tabana zıt olduğu iddia edilmemektedir. Ne var ki, aynı oldukları savı da ileri sürülmemektedir. Daha çok, önceki bölümlerde de verilmeye çalışıldığı gibi şunun gösterilmesi amaçlanıyor: Felsefe tarihindeki oyunla ilgili bütün tartışmalar, ister karşıt ister aynı konumlarda geçsin ve çeşitli açılardan baksın, hep bir ve aynı oyun kavrayışını sergileme amacı gütmüşlerdir. Filozofların bu konudaki düşünceleri, birbirlerini tamamlar ve başlangıcından beri ortaya konulmuş *ideaları* açımlar şeklinde ilerlemiştir. Dolayısıyla aynı konudaki anlatının farklılığı ya da aynılığı, anlatıları değersizleştiriyor olarak görülmemelidir. Tam tersine, güçlendiriyor olarak bakılmasında fayda vardır. İşte başlıkta “yapısal” sözcüğünü vurgulamamızın nedeni de, oyunun Gadamerci modelinde açıklanan temel bir unsura bu bakımdan, yani kendi konumundan, vurgu yapmaktır.

Ve bu bölümde, tekilde Gadamer'in oyun anlayışını betimleme, bütünde çalışmamızın başlangıcından beri yanıtlarını aradığımız soruların ve oyunun ontolojisine yönelik bütünlüklü bir fikrin elde edilmesine doğru ileri bir adım daha atma amacı güdülmüştür. Bölümün düzenlenmesinde göz önünde tutulan kıstaslardan biri, Gadamer'in oyun kavramıyla yoğunlukla ilgilenmesine neden olan, *sanat ve hermeneutik deneyimin* bu bağlamdaki ilgisini sunmak; diğeri ise, buradan yola çıkarak Gadamer'in her iki deneyimin de anlaşılmasında önemli bir

ipucu olarak gördüğü oyunun *ontolojik, yapısal yönünü* anlatmak olmuştur. Son olarak, önceki bölümlerdeki anlatı, soru ve çözüm önerilerini de göz önünde bulundurarak, Gadamer'in ontolojik ve yapısal oyun kavrayışını ayrıntılarıyla birlikte çözümlmek, bölümümüzde gerçekleştirmeyi umduğumuz hedefler olmuştur.

Şu halde Gadamer'in bir bilim eleştirisinden yola çıkarak incelediği, sanat ve hermeneutik deneyimde var olan oyunu anlamak için bir sonraki başlığımıza geçebiliriz.

a) Sanat ve Hermeneutik Deneyimdeki Oyuna Dair Ontolojik İpuçları

Auguste Comte'tan beri süregelen ve J. S. Mill'in de önemli katkılarının olduğu, bir anlamda doğa bilimlerinin sosyal bilimlere (Geisteswissenschaften) göre baskın tavrını da ifade eden en önemli sav, her iki tür bilim anlayışı için de yöntemin aynı olması gerektiğine dair savdı. Buna karşılık Gadamer'in savı ise, sosyal ya da beşerî bilimlerin doğa bilimlerinden ayrı olarak *anlamayı* ve böylece bir *hermeneutik fenomeni* içerdiği savıdır (Gadamer 1989:100). Gadamer bu savını estetik ve hermeneutik deneyim üzerinden ileri sürer. Ona göre, hem estetik deneyim hem de hermeneutik bir deneyim anlamaya dayanır ve ister sanat eserinin isterse *olayın* ya da metnin alımlanması ya da anlaşılmasında olsun, oyun kavramı önemli bir rol oynar. Bizi burada ilgilendiren de bu noktadır. Yani bu noktada oyunun rolüne odaklanmak. Bundan dolayı da, Gadamer'in sanat ve hermeneutik deneyim üzerine olan görüşleri üzerinde uzun uzadıya durmayı düşünmüyoruz.

Eğer bu noktaya yakından bakarsak, Gadamer'in, estetik ve hermeneutik deneyimi kavramak isterken önemli bir çözüm yolu olarak oyun kavramına başvurduğunu görürüz. Bu, tıpkı Wittgenstein'in dili anlama çabası içerisindeyken çare olarak oyun kavramına başvurarak *dil oyunları* kavramını kullanması-

na benzer. Oyun kavramı da, Gadamer'e göre, hem estetik hem de hermeneutik deneyimi anlamada kullanılabilir (Gadamer 1989:490; 1965:465) Peki bu nasıl bir kullanımdır? Daha doğrusu, estetik ve hermeneutik olan hangi bakımlardan oyunla ilişkidir? Oyun, estetikte ve hermeneutikte nerede yer almaktadır?

Sorularımız bunlar olsun ve bu sorular ışığında burada oyunun rolünü bulmaya ve bizi götürdüğü yere doğru ilerlemeye çalışalım.

Önce estetik deneyimle başlayalım. Bundan da önce, Gadamer'in oyuna ilişkin bir sınıflamasından kısaca söz edelim. Gadamer, "Sanat Oyunu" adlı makalesinde, sanat ve teknik arasındaki farklılığa da bir anlamda işaret eden⁴⁷ bir ayırım yapar. Gadamer'e göre, iki tür oyun vardır denilebilir. Bunlardan biri yönelimselliği olan ve "bir şeyi" oynamak olarak ifade edebileceğimiz bir oyun türüdür. Diğeri ise, çocuk oyunları, hayvanların oyunlarında olduğu gibi, her daim var olan oyundur. Küçük çocuk da "bir şeyi" oynar ama bir önceki gibi değildir. Yani, bu ya da şu oyunu kastederek (meinen) oynamaz. Basitçe oyunun kendi edimi içerisinde yer alır. Öte yandan *bir şey* oynayan biri, nasıl oynaması gerektiğini önce keşfeder, öğrenir sonra başlar. Oyuncu burada koşulların ve kuralların farkındadır. Bir anlamda bu, spor oyunlarına benzer, kişi istediği zaman oyuna girer ya da kendisini oynamaktan geri tutar. İnsani oyunların oyunculuğu bu türdendir.

Buna göre, Gadamer oyunları yönelimselliklerine göre sınıflamıştır. Ve bu yönelimselliğin ve onunla birlikte sözünü edebileceğimiz, oyunun "kastetme", "yerine geçme" veya "o ya da bu [şey] gibiymiş gibi davranma" karakterini, oyunları sınıfla-

⁴⁷ Şu kadarını belirtmek gerekir ki, Gadamer bu ayırımı daha çok oyunun yönelimsellik ve dolayısıyla onunla bağlantılı olan "taklit" karakterine vurgu amacıyla yapar. Teknik ve sanat arasındaki farka işaret etmek amacıyla da kullanır fakat onları, kesinkes birbirinden ayıracak bir sınır çizgisi olarak ortaya koymaz (Gadamer 1986:125).

mada kullanabiliriz; aynı zamanda, tekniğe ait üretim biçimi ile sanatsal üretim biçimini arasındaki farkı anlamada da kullanabiliriz.

Gadamer'e göre, tekniğin üretme biçimi ile sanatın üretme biçimi şu şekilde farklıdır: Teknik, bir şey üretir. Ürün, kuralları belli, şu ya da bu süreçlerden geçerek, belli bir planlama dâhilinde çıkar. Ve onun kendine özgülüğü vardır. Oysa sanat yapıtındaki karar ögesi, bir ürünün belirmesindeki gibi değildir. Sanat, bir şeyi kasteder ama kastettiği şey değildir. Ve sanat yapıtı, teknik üründe olduğu gibi, kendi kullanımı bakımından belirlenen değildir. Ürünün kendine özgülüğüne karşılık onunla kendinde yüzleşemeyiz. Çünkü o, oyunun temel karakteri olan "sanki/mış gibi" (*Als-ob*) bir karaktere, yani sürekli olarak bir şeyin yerine geçen sembolik bir karaktere sahiptir. Nasıl ki sembol, kendisinin değil başkasının yerindedir, onu kasteder, sanat eseri de ürün gibi kendinde değil, başkasının yerindedir. Ve ürün kendinde dururken, sanat eseri, *Als-ob* karakteri ile çıktığı kaynağı, üretilme aşamasını aşar.⁴⁸ İşte bu bakımdan Gadamer sanat eserine, *yapı/biçim* (*Gebilde*) der çünkü artık üretim aşaması tali olmuş, ikinci plana itilmiştir ve o artık, kendine özgü benzerlik (*Aussehen*) ve kendi görünümündedir (*Erscheinen*) (Gadamer 1986:124-126; 1999: 87-89).

Buraya kadar Gadamer'in bu anlatısından çıkardığımız ilk izlenim, *Als-ob*'lu ya da kastetmeli karakteriyle oyunun, Schillerci oyun anlayışı gibi öznelci bir perspektiften görülemeyeceği şeklinde olabilir. Nitekim Gadamer, Schiller'in öznelci oyun anlayışını bütünüyle geçersiz görmemekle birlikte şöyle der: "Schiller, Fichte'nin güdüler kuramı temelinde bu betimlemeyi tersyüz etti ve estetik davranışı, bir yanda maddi güdü diğer yanda formel güdü arasında kendi özgür olanaklılıklarını göz önüne seren bir oyun güdüsüne atfetti. Bu bakımdan modern

⁴⁸ Çünkü ürünün tersine sanat eserinin kastetme, yani hep başkasının yerine geçme, bir şeyi imleme karakteri ön plana çıkmış ve o belirmiştir. Böylece bu beliriş öncesi bütün süreçler de geri itilmiş olmaktadır.

estetik düşünce, öznenin estetik deneyin kuruluşuna olan katkısını bütünüyle tanıdı. Buna rağmen, sanat deneyimi, yapının (Gebilde) oyun karakterini (Spielcharakter), tam da onun “oyunuyor olma” gerçeğini ön plana çıkaran diğer boyutunu da sunar” (Gadamer 1986:127; 1999:90). Gadamer’de sanat deneyiminde var olan “oyunuyor olma/oyanılma” gerçeği Schiller’in öznelci oyun kuramına önemli bir motif ekler: Bu motif ise başlı başına, bir *ontolojik iddiayı* gerektirir (Gadamer 1986: 127). Yani oyunun öznelci kuramı yerine artık daha ontolojik bir düzeyden bakılmalıdır.⁴⁹ Ve sanata ve oyuna daha ontolojik bir düzeyden bakmak amacıyla odaklandığımızda, Gadamer’in sanat eseri ve sanat eserinin hazzına varan kişi arasındaki ilişkiyi, oyun ve oynayan arasındaki ilişkiyle benzer tuttuğunu görüyoruz. Bu benzerlik, sanat ya da oyunun “öznesinin” aslında kim olduğu şeklinde bir soruyla dile getirilir. Gadamer’e göre, “sanat eseri, kendini bekleyen bir öznenin karşısında duran bir nesne değildir” (Gadamer 1989:102). Tam tersine o, deneyimlendikçe deneyimleyeni değiştirendir. Bu tıpkı oyunda olduğu gibidir. Oyunun varlık modu, bu noktayı açığa vurur. Yani, oyun özü itibariyle oynayanın bilincinden bağımsızdır. Nasıl ki oyun kendi amacını, oyuncu oyuna kendini kaptırdığı sürece gerçekleştirir, aynı şekilde sanat eseri de, eseri deneyile-

⁴⁹ Jean Grondin, oyunun Schillerci öznel ve Gadamerici ontolojik versiyonları arasındaki farklılığı şöyle betimliyor: “Schiller için estetiğin özerkliği öznenin kendindeki özgür oyununda temellenmiştir. Estetikte, gerçekte yalnızca özne özgürdür (yani, bilme ve eyleme kuralları bakımından). Buna karşılık Gadamer, oyun kategorisini, tam da Schillerci kavramın ve hattâ bütün modern estetiğin sınırlılıklarını ispatlamak amacıyla kullanır. Sanat oyununda Gadamer, öznenin ne kendisiyle kısıtlı olduğunu ne de teorik ve pratik beklentilerinden özgür olduğunu savlar. Tam tersi geçerlidir” (Grondin 2001:43). Grondin’in de dediği gibi, Gadamerici anlamda burada “tam tersi olan”, öznenin oyun bakımından belli bir ontolojiye tâbi olmasıdır denebilir.

yen kişiyi kendine çektiği ve yuttuğu sürece başarılıdır. Dolayısıyla sanatta ve oyunda tek bir “özne” vardır, bu sanat eserini ya da oyunu deneyimleyen değil, sanat eseri ya da oyunun kendisidir (Gadamer 1989:102-103, 106).

Peki, madem ki sanatı oyunla, üstelik öznel olmayan bir bakışla ontolojik bir bakışla anlamak istiyoruz o halde Gadamer’ e göre, “özne” konumuna yerleşen oyunun, oyuncu, seyirci ve oynanılma bakımından “dünyası” hakkında ne diyebiliriz? Ve sonra da oyunun “özne”sinin bu “dünya” ile olan ilişkisi hakkında... Bu noktada soruların yanıtlarının sözü geçen ontolojik bakışı anlamamızda bize yardımcı olacağına inanıyoruz. O halde, bu noktayı açık kılmak için bir önceki paragrafın son satırlarına tekrar odaklanalım. Bu satırlar, her şeyden önce bize iki şey söylemektedir:

Birincisi, oyunda tek bir özne o da “oyun” olduğuna göre, oyunun kapalı bir dünyası (geschlossene Welt/Geschlossenheit) olmalıdır (Gadamer 1989:109; 1965:104-105; 1986:24). Dolayısıyla, seyirci de katılımcı (Der Mitspieler) da oyuna dâhil olmalıdır (Gadamer 1986:26; 1977:34). Ve de oyuna dâhil olan herkesin katılımcı olması gerekmektedir. Yani ne sanat eseri ile onu deneyleyen kişi arasında ne de oyuncu ile oyun arasında radikal bir farkın olmaması gerekmektedir (Gadamer 1986: 28; 1977:37). Çünkü oyun, oyuncular (Spielern) ve seyircilerden (Zuschauern) oluşan bir bütün (Gadamer 1965: 105, 1989:109), tek bir “özne”dir.

Burada çok önemli bir soru akla gelmektedir? Böyle bir oyun nasıl olabilir ya da oyun nasıl bir ontolojiye sahiptir ki, oyuna katılanların hiçbirinin özne konumunda olmamasından dolayı, oyun “oynanılmakta” bir başka deyişle “bütün oyun, bir oynanıyor olma/oynanılma” (alles Spielen ist ein Gespieltwerden) (Gadamer 1965:101-102; 1989:106) olmaktadır? Hem sonra, oyunun “özne”sinin oyun olmasından yola çıkarak vardığımız, bütün oyunun “oynanıyor olması” ifadesi de ne an-

lama gelmektedir? Şimdilik bu sorularımızı bir yere not edelim ve devam edelim.

Yukarıda Gadamer'in oyunun "özne"sinin oyun olduğu şeklindeki düşüncesini yansıtan paragrafın söylediği *ikinci* noktaya gelirsek, buna göre, her ne kadar karşımızda özne karakteri gösteren bir oyun varolsa da ve oyuncu bu oyun tarafından yutulmuş, emilmiş olsa da, oyun hareketlerinin gerçekleştiği bir alanın var olması gerekir. Nitekim Gadamer, sanat eseri ile eserini deneyimleyen kişi arasında böyle bir oyun alanının⁵⁰ (Spielraum) olduğunu şu sözleriyle anlatır: "Her eser, onu belli bir oyun alanında yanıtlayan kişiye, içini kendinin dolduracağı bir alan bırakır" (Gadamer 1986:26; 1977:34). Ve eğer bu

⁵⁰ Aynı oyun alanı, hermeneutik açıdan düşünüldüğünde anlamak isteyen özne ile metin ya da olay arasında da vardır. Çünkü Gadamer'e göre, sanat eserini deneyleyen kişinin deneyimi ile başlayan ve eser ile deneyleyen kişi arasında geçen, bizim yorumlama süreci olarak gördüğümüz oyun, anlama deneyiminde de bulunur. Hattâ Gadamer bu bakımdan hermeneutik deneyimde yer alan *hakikatin* ancak oyun kavramı ile anlaşılabilceğini belirtir. Ve, "bizim güzelin deneyiminde ve geleneğin anlamının anlaşılmasında karşılaştığımız şey, gerçekte, oyunun hakikati ile ilgili bir şeye sahiptir. Anlamada, eğer inanmamız gereken şeyi bilmek istersek, vardığımızda, deyim yerindeyse çok geç olan bir olayın hakikatine çekiliyoruz" (Gadamer 1965:465; 1989: 490) der. Ve her iki deneyimde bir oyunun olmasından ve "insani oyunun bir oyun alanı gerektirmesinden" (Gadamer 1989:107) ötürü, oyun bir oyun alanında gerçekleşir. Yeri gelmişken şunu da hatırlamamızda fayda var: Bilindiği gibi, Heidegger bölümünde hakikat mücadelesinin, hakikatin gerçekleşiminin, bir oyun alanında ve aydınlık ve gizleme arasındaki hakikat oyunuyla olduğunu belirtmiştik. Şimdi görüyoruz ki iskeletini Heidegger'in oturttuğu bu hakikat oyununun belli bir "görünümü", hermeneutik deneyim olarak Gadamer tarafından da vurgulanmıştır. Hem Heidegger'de hem de Gadamer'de sözü geçen oyun alanı (Spielraum) aynı oyun alanı olup, felsefe tarihinde başlangıçtan beri var olan oyun hakkındaki sürekli bir programın doğal sonucudur.

alıntıda ifade edilenin özellikle sanat bağlamında nasıl anlaşılması gerektiğini görmek istersek, denilebilir ki Gadamer'in, bu bağlamında oyun alanının nasıl doldurulduğuna ilişkin yeteri kadar açıklaması vardır (Gadamer 1986:26-27). Bununla birlikte, bizi burada ilgilendiren *oyun alanının nasıl doldurulduğu değil, daha ziyade doldurulma tarzıdır*. Çünkü oyunun ontolojisiyle ilgisinde ilk planda öne çıkan şey, oyun alanının doldurulma tarzıdır. Nitekim bu oyun sahasında çeşitli oyunlar oynanmaktadır ve Gadamer'e göre, "bir oyunun tekil doğası, oyun alanının doldurulma biçimini tarif eden kurallar ve düzenlemelerde yatar" (Gadamer 1989:107). Ne var ki bizi ilgilendiren şu ya da bu türden bir oyunun oyun alanının doldurulma tarzını betimleyen *kurallar ve düzenlemeler* de değildir. Fakat şu ya da bu, bütün oyun türlerini birbirine *bağlayan*, oyun tarzlarının "ortak"lığı⁵¹ ve bu "ortak"lığın da bütündeki

⁵¹ "Ortaklık" sözcüğünü burada tırnak içinde kullanıyoruz. Çünkü Wittgenstein'dan beri, bütün oyunlarda onları boydan boya kuşatan bir "benzerliğin", "aynılığın" varlığı önemle sorun edilmiştir. Wittgenstein'in bu ortaklığa ya da benzerliğe "aile benzerlikleri" kavramı dışında olumsuz baktığı bilinmektedir (Wittgenstein 1999: 66 nolu paragraf). Bununla birlikte, oyunlarda "ortak" olan, bizatihi bütün oyunların kendilerinde mevcut olan bir "aynılık" olarak anlaşılabilir de. Yani oyunların "aynılıkları" ya da "farklılıkları" nı belirleyen doku, Wittgensteinci oyun anlayışını da tatmin edencesine örneğin Gadamerci bağlamda şöyle verilebilir: "Tinleri gereği oyunlar (Spiele) birbirinden farklıdır. Bunun nedeni, ileri geri oyun hareketinin (das Hin und Her der Spielbewegung), çeşitli şekillerde belirmesi ve düzenlenmesidir" (Gadamer 1965:102; 1989:107). Demek ki Gadamer'e göre, oyunları birbirinden farklı kılan ama gene de hepsine oyun dememizi sağlayan şey, ileri geri ya da oraya buraya oyun hareketi imiş (Gene bu hareketin herhangi bir amaca bağlı olmayan sabit bir gidip gelme hareketi olduğuna dair bkz Gadamer 1986:22). Bu kavram, bize tanıdık gelmeli. Çünkü Heidegger'den beri, yani varlığın kendini bahşedip geri çekme hareketi olan ileri geri oyun hareketi, Derrida üzerinden *différance*'ın "gözden yitimlilik" hareketi olarak

varolma tarzı ve ontolojisidir. Bundan dolayı oyun alanı kavramına burada, gene ontolojik bir bağlamdan ötürü odaklanmaktayız. Bu ontolojik bağlamı daha da açmak gerekirse, Gadamer'in, "Oyunun oynandığı oyun alanı, deyim yerindeyse, oyunun kendisi tarafından ölçülür ve [...] –e.d., açık alanın hudutları gibi– sınırlayıcı hareketten çok daha ziyade oyun hareketini belirleyen düzen (Ordnung) tarafından sınırlanır." (Gadamer 1965:102; 1989:107) dediğini görüyoruz. Yani oyun alanını ölçen ya da ona biçim veren şey, oyunun kendisidir. Ve bu alan içindeki oyun hareketinin sınırları da açık sınır çizgileri ile değil de, oyunun düzeni tarafından belirlenir.

Oyun alanı bu noktada, yukarıda kaydettiğimiz sorunların yanıtlarıyla ilgili kilit bir konumda yer alır. Çünkü oyun hareketlerinin düzenlendiği ve sınırlandırıldığı alan anlamına da gelen oyun alanı, oyunun "özne" konumunda yer alması ve de "oynanılıyor olması bakımından" ilginç bir ontolojik karakter sunar. Oyun hareketlerinin düzenliliği ve sınırlılığı, aynı zamanda oyuncunun "seçebileceği" oyunun düzenli bir hareketinin (Bewegungsordnung) var olduğu anlamına gelir (Gadamer 1965: 102; 1989:107). "Seçebileceği" diyoruz, çünkü "seçim"le birlikte düzenli bir hareket "kastedilecektir". Böylece insan, (kastedilen, seçilen) *bir şeyi* oynayacaktır ya da her oyun bir şeyin oyunu olacaktır. Fakat buradaki "seçim" nasıl bir seçimdir? Burada seçim, oyunun bir davranış (Verhalten) türü ile ilgilidir. Ve oyun hareketlerinin düzenlemesinin genel karakteristiği ise, ileri geri ya da buraya şuraya (Das Hin und Her der Spielbewegung) oyun hareketidir. O halde, "seçim", bu genel karakter-

geçmiş, Gadamerci oyun kuramında ise bu şekilde belirmiştir. Gerek dillendirilişleri bakımından olsun gerekse oyundaki niteliği bakımından olsun, gel-git'li oyun hareketi hep aynı harekettir. Ve literatürde bu ilişkinin en azından Heidegger-Gadamer bağlantısı bilinen bir şeydir (Olivier 2002:247).

ristiğin tekilde bir örneğini gerçekleştirme,⁵² bütün de ise onun rayına girme anlamına gelen, oyunun düzeninin ve sınırlarının içinde yer alma anlamına gelir. Çünkü her oyunun bir oyun alanı vardır ve oyun alanı da, “kişinin içine kendini attığı bir açık alan” (Gadamer 1989: 107) değil, oyun hareketlerinin düzenlendiği ve sınırlandırıldığı bir alandır. Dolayısıyla oyunun amacı, gerçekte oyunun görevini, problemini çözme değil, oyunun kendi hareketini düzenleme ve biçimlemedir (Gadamer 1989: 107).

İşte başlangıçtan beri, oyunun o ilginç ontolojik karakteri bu noktada daha açık olmaktadır. Çünkü, bir şey oynayan oyuncu, oyun alanında oynadığı her bir oyunda, ve *bir şey* demeye gelen yaptığı her seçim ve kastetmeyle, oynadıkça, oyun düzenlemelerinin rayına girmekte ve özgürleşmekte⁵³ böylece

⁵² Bu durumda, Gadamer’in dediği gibi, “her oyun, oynayan kişiye bir görev (Aufgaben) sunduğu”ndan (Gadamer 1989:107; 1965: 103) ötürü, kişi “kendi amaçlı davranışlarının hedefini salt oyununun görevlerine dönüştürmeksizin kendini oyunda özgür hissedemez” (Gadamer 1989:107; 1965: 103). Dolayısıyla oyuncunun gerçekleştirdiği her seçim, oyunun kurulu bir görevi, düzenli oyun hareketlerinin zaten belli bir kombinasyonudur. Oyuncu oyundaki amacıyla, oyunun bu belli hareket düzenine girme ve bulunma eylemini gerçekleştirmiş olur.

⁵³ James S. Hans’a göre, “bu oyun özgür bir oyun değildir, çünkü daima, bir şey deneyleyen kişinin, kendisini deneylediği şeyin kurallarına vermesini gerektirir” (Hans 1980:306). Hans’a göre, Derrida’nın özgür oyununa karşılık Gadamerci oyunun özgür olmadığı hermeneutik deneyim ışığında da anlaşılabilir; çünkü “daha önce bilinmeyenin bilinmesiyle anlama her seferinde başarılı ve oyun sonlanır” (Hans 1980:308). Oysa Hans’ın bu eleştirisine karşılık Detsch, Hermeneutik deneyimdeki anlama sürecini sabit bir süreç olarak görmez. Bunun soncunda da metin (ya da olay) ve yorumlayıcı olarak “iki kutup arasındaki gerilim, anlama süreci için temeldir. Bu, onu oyuna taşıyan, hareket sürecini kuran şeydir” (Detsch 1985:161) der. Yani iki kutup arasındaki sürekli gerilim, oyun olarak kuruludur.

oyun tarafından içeri çekilmekte, emilmekte;⁵⁴ ve de kendi oyun amacını gerçekleştirdikçe yani, bu amaçlar oyunun görevine/problemine dönüştükçe, oyunun o düzenli hareketlerinden biri olarak belirlemekte, nihayetinde “oynanılmaktadır”.

Bizden “bütün oyunun oynanıyor olma” karakterinin biraz daha açık kılınması istenebilir. Bu durumda, yukarıda dipnotta geçirdiğimiz Gadamer’in “her oyun, oynayan kişiye bir görev sunar/verir (stellt)” sözüne geri dönmeliyiz ve Gadamerci anlamda oyunun sunum (Darstellung) özelliğini iyi anlamalıyız. Gadamer’e göre, “oyun, ilk ve her şeyden önce kendilik-sunumu (Selbstdarstellung)”dur (Gadamer 1989:108; 1965:103). Yani, oyun kendini-sunmayla sınırlanmıştır. Oyunun varlık modu, kendilik-sunumdur (Gadamer 1989:108; 1965:103). Bu kavramın daha iyi anlaşılabilmesi için başlangıçta oyun ve sanat arasındaki ilişkiyi incelerken bulduğumuz oyunun “mış gibi/sanki”li (Als-ob) karakterine yeniden dönmeliyiz. Ve Platon’dan beri sözü edilen sanat ve oyun bağlamında kullanılan *mimesis* kavramını yeniden ele almalıyız. Çünkü hatırlanırsa sanatın *Als-ob*’lu karakteri sanata, sembol aracılığıyla, “kendisi olmayan ama kendisiyle bir şeyi temsil etme/sunma” aracını

Dolayısıyla hermeneutik deneyimde yer alan anlamaya dayalı hakikat oyunu da bitimsiz bir oyundur.

⁵⁴ Bölüm başında sanat örneği altında verdiğimiz “emilme”, “yutulma” hermeneutik deneyimde de aynen vardır. Güzelin cazibesi karşısında anlamının cazibesi diyebileceğimiz bu olgu Gadamer tarafından, “Anlayan biri, anlam aracılığıyla kendini ileri süren bir olaya çekilir. Böylece bizim için, güzelin deneyimi için olduğu gibi, hermeneutik fenomen için de aynı oyun kavramını kullanmak iyi temellendirilmiştir. Bir metni anladığımızda, güzelin bizi cezbe etmesinde olduğu gibi, anlamlı olan bizi cezbe eder. Kendimize gelmeden ve iddia edilen anlamı test etme pozisyonunda bulmadan önce kendini ileri sürer ve bizi cezbe eder” (Gadamer 1989: 490). Dolayısıyla tek tek görünümlelerini sanat ya da hermeneutik olarak gördüğümüz oyunun bu ontolojik “çekim gücü”, oyunda zaten bir kez yer almak ve oynamakla, oynadıkça var olan temel bir kuraldır.

veriyordu. Mimetik, taklit ifadesi de aynı şekilde “kendisi olmayan bir şeyin kendisini temsil etme (Darstellung)” (Gadamer 1999:90; 1986:127) imkânı sağlar. Yani her iki durumda da ortak olan, “kendisi olmayan şeyin temsili” ya da bir başka deyişle “sunumun (Darstellung) kendisi”dir. Ve biliyoruz ki hem sanat hem de oyunun varlık modu bu sunumla çok alâkalıdır. Çünkü Gadamer’e göre, hem sanat eserinin hem de oyunun varlık modu, “sunum”dur (Darstellung) (Gadamer 1989:115-116; 1965:110). O halde toparlarsak, “bütün oyunun oynanır olması” ifadesini daha iyi anlayabilmek için, oyunun “sunum” özelliğinin, bunun içinde sanat eserinde var olan “Als-ob”lu karakterin ve “mimesis” kavramının oyun kavramı için yeniden gözden geçirilmesi gerekmektedir.

Gadamer, sanat eserinin hem *Als-ob*’lu karakterinde hem de *mimesis* kavramında ontolojik bir temel görür. Mimesis kavramının Gadamer nezdinde taşıdığı anlama baktığımızda ise şunu görüyoruz: Her şeyden önce, mimesis kavramı, bir orijinal/kopya ilişkisi değildir ve ona göre, mimesis kavramının ontolojik önemi daha başka bir şeyde, onunla yapılan “gösterme”de yatar. Ve, “gösterme, işaret ettiğinden uzaktır. Göstermenin kendi edimine bakan kişiye, hiçbir şey gösteremeyiz, bu tıpkı köpeğin işaret ettiğimiz elimize bakması gibi olur. Diğer yandan bir şeyi gösterme, birinin kendisine gösterilen şeyi doğru olarak görmesi demektir. Bu anlamda taklit (Nachahmen) bir göstermedir. *Çünkü taklit (Nachahmen), realite (Wirklichkeit) adı verilen şeyden çok daha fazlasını bizim görmemizi sağlar.* Gösterilen, realitenin akışından çıkarılır. Yalnızca gösterilen niyetlenir/kastedilir başka bir şey değil” (Gadamer 1986:128-129; 1999:91, Vurgu bana ait). Dolayısıyla, “gösterme” anlamıyla *mimesis* ve *Als-ob* karakter, sanat eserine “evrensel” bir katılım imkânı sağlar. Ve “yalnızca bize evrenseli tanıtmaz, aynı zamanda hepimiz için ortak olan aracılığıyla bizi böylelikle birleştirir” (Gadamer 1986:129). İşte sanat eserinde bulunan bu *Als-ob* karakter, oyunda da vardır ve her şeyden

önce onun gösterme olarak “sunum”u katılımcıya bir şey “sunar”, “gösterir”, “kasteder” ve katılımcı da bu sunumun, gösterinin, kasıtın evrenselliği altında oyuna katılır. Dolayısıyla, her iki kavramın ışığı altında karşımızda hem sanat eseri hem de oyun için bir ontolojik temel belirilmiş olur: Gösterimin evrenselliği.

Peki, şimdi sorularımızı, oyunun “gösterme”, “kastetme” ya da “sunum” özelliklerini daha fazla açabilmek için şöyle değiştirelim: Oyun neyi kasteder? Oyuncu neyi kasteder ve oyunda “sunum”un işlevi nedir?

Oyunun ve oyuncunun esasen neleri ya da neyi kastettiklerinin anlaşılması, oyunun amacının ne olduğu ile yakından ilgilidir. Gadamer, oyunun amacının oyunun hareketiyle olan bağlantısına dikkat çeker ve “oyun bir hareket kendiliği (Selbstbewegung) olarak, herhangi belli bir sonu ve amacı, hareket olarak harekette de, bir aşırılık (Überschuss) fenomeninin sergilenmesinde de ve yaşayan varlığın kendilik sunumunda (Selbstdarstellung) da olduğu gibi izlemez” (Gadamer 1977:30; 1986:23) der. Yani oyunun belli bir sonu ya da amacı olmayıp hareket kendiliği vardır ve onun hareket kendiliği, tıpkı hareket olarak harekette veya bir aşırılığın⁵⁵ işleyişinde ya da bir canlı-

⁵⁵ Gadamer’in kullandığı *aşırılık* kavramına bu noktada dikkat çekilmesinde fayda vardır. Çünkü aynı kavram Derrida’nın oyun anlayışında da geçmişti. Derrida, özellikle Bataille okuması ışığında oyunun genel ekonomisini anlatırken, oyunun amaçsızlığı ve hedefsizliğinden, hiçbir şekilde tekrar kullanıma sokulamayacak olan enerjinin boşalımı ve kaybından söz etmişti (Derrida 1982a:19; 1999:57; 1972a:20). Ve tıpkı Gadamer’in anlatışında olduğu gibi, oyun bu aşırılık ile olanaklı olmaktaydı. Yoksa enerjinin rezervli bir kullanımıyla değil. Aynı kavramın her iki filozofta da benzer şekilde geçmesi rastlantı değildir. Çünkü her iki filozof da, bu kavram aracılığıyla oyunun ve hareketlerinin kendiliğindenliğine, özgürlüğüne vurgu yapar. Ayrıca aynı kavram, oyunun tüketilemezliğini de ima eder. Örneğin bu noktada Olivier, Gadamer’in de farklı bir şekilde dile getirdiği bir paradoksa işaret eder: “oyunun herhangi bir örneği, çocukların formel olmayan

nın hareketlerinin bizatihi kendi arzında olduğu gibidir. Hedefsiz ve amaçsız, kendi kendine olan bir durumdur. *İşte, tam da bu noktada diyebiliriz ki bu kendiliğindenlik, hareketin kendiliği, oyunun kastedtiği şeydir* (Gadamer 1986:23). Dolayısıyla oyunda izlenen son, kesinlikle amaçsız bir etkinliktir (Gadamer 1986:23). Oyun hareketin kendini, yani edimin kendini kasteder. Bu aynı zamanda oyundaki, “aynılığın, kendiliğin (Selbigkeit)” kastedilmesi olarak ortaya çıkan tekrar fenomenine de ışık tutar. Çünkü oyun her daim oyunun hareketinin kendini kasteder.

O halde oyun açısından neyin “kastedildiğini” ve neyin “sunulduğu/temsil edildiğini” biliyoruz: Oyunun hareketinin kendisi. Fakat seyirci/oyuncu⁵⁶ neyi kasteder dersek, yanıt gene aynı şekilde verilebilir: O da oyun hareketinin kendisini kasteder (Gadamer 1986:23). Dolayısıyla oyunun sunumu, hem oyuncu/seyirci hem de oyun bakımından oyun hareketi üzerinden gerçekleşmektedir.⁵⁷ Bundan dolayıdır ki Gadamer, oyu-

‘özgür-oyunu’ ya da bir göl yüzeyindeki ışık oyunu veya satranç gibi formelleştirilmiş bir oyun olsun, bütün somut örneklerini daima aşan olarak, gerçekte temsil edilemeyen oyunun “matriksi”nin kendisinin tüketilemezliğine tanık olur. Üstelik bu tanıklık, oyun hem baskılanamaz kendini yenileme özelliğini hem de ileri geri yapısını, kendisini temsil eder/sunarken olur. Dolayısıyla bir kez temsil edilen oyunun, kendi ‘özünün’ herhangi bir tekil gerçekleştiriminde ‘bütünüyle’ temsil edilmediği gibi bir paradoksla yüzleşiriz” (Olivier 2002:244). Yani oyun, bütünde kendini temsil eder/sunarken, hiçbir tekil veya bütün örnekleri tarafından temsil edilemez, tüketilemez. Çünkü oyun hep bir aşırılıkla ve fazlalıkla vardır. Benzeri başka bir paradoks da ileride (bkz. “oyun ve yapı” adlı bölümümüz), oyunun *tekrarlı* yapısının hep *yeni* olarak görünmesi şeklinde belirecektir.

⁵⁶ Seyirci (Zuschauer) ve oyuncu oyuna dâhil oldukları için, kasıtları arasında radikal bir fark yoktur diyebiliriz.

⁵⁷ Öyle ki, Gadamer’ın yapıya dönüşüm kavramıyla birlikte daha da iyi görülebileceği gibi, seyirci/oyuncu oyuna katıldıkça, esasen, oyun-

nun kendilik sunumu olduğunu, yani yalnızca hareketin kendisinin sunumu olduğunu belirtir. Böylelikle oyunun oynanıyor olması ön plana çıkar. Çünkü bütün oyun, hareket sunumu, hareketin kendiliğinin sunumu olarak belirir. Oyuncu da bu sunuma oyunun belirlediği hareketlere dâhil olarak “kastedileni” “kastederek” girer, dâhil olur ya da düzenli ve sınırlı oyun hareketleri anlamına gelen *oyun alanına bir kez girmekle*, oyun tarafından zaten kastedilir, “içeri çekilir”. Ayrıca şunu da belirtmek gerekir ki oyunun sunumunun işlevi, “nihayetinde her ne olursa olsun herhangi bir hareketi kurmak değil fakat daha ziyade belli bir biçimde belirlenmiş oyun hareketini kurmak” (Gadamer 1986:23) olduğundan ötürü, oyunlar da birbirinden farklılaşmış olurlar.

Görüleceği üzere Gadamerci anlamda oyun anlayışı, oyun hareketleri üzerinden keşfedilmiş bir ontolojik perspektif sunmaktadır bize. Aynı perspektif “yapı” kavramıyla Gadamer tarafından daha da genişletilmiştir.

b) Yapı ve Oyun

Gadamer’e göre, oyun “oynayanların bilincinden bağımsız, kendi özüne (eigenes Wesen) sahiptir” (Gadamer 1965:98; 1989:102) ve oyunun bu özelliğini en iyi yapı (Gebilde) kavramına başvurarak anlayabiliriz. Yapı kavramı ise, gevşek bir tanımla oyun hareketlerinin bütünüyle formelleşmesi diyebileceğimiz “yapıya dönüşüm” kavramıyla mevcudiyet kazanır. Ve “yapıya dönüşüm” kavramı da bölüm başı öncesinde, az önce bıraktığımız yerdeki “oyun hareketinin kendiliğinin sunumu” ile asıl içeriğini doldurur.

Oyunda hareketin kendiliğinin sunumunu incelerken görmüştük, oyunda iki tür kast etme, yönelim vardı: Birincisi oyu-

da bir oyun hareketi olarak belirlemekte ve oyun da katılımcı üzerinden kendi sunumunu gerçekleştirilmektedir.

nun, “bir şey” olarak hareketin kendisini kastetmesinden, diğeri ise oyunun bu kastına yönelen, onun rayına giren oyuncunun kastetmesinden oluşmaktaydı. Yani esasında bir ve aynı hareketi oyun ve oyuncu açısından konuşuyorduk. Şimdi, “dönüşüm” (Die Verwandlung) kavramıyla birlikte bu çok daha açık bir biçimde belirginlik kazanır. Oyunun yapıya dönüşmesiyle birlikte, oyuncuların kastetme, yönelmeyle gerçekleştirdikleri sunum etkinliğinden kopuş olur ve oyuncuların oynadıkları şeyin saf görünüşü (Erscheinung) ortaya çıkar (Gadamer 1989: 110). Böylece oyun mutlak bir özerklik kazanır (Gadamer 1989:111). Çünkü saf görünüş olarak beliren şey, “oyuncunun kimliğinin artık herhangi bir kimse olarak varolmaya devam etmediği” (Gadamer 1989:112), buna karşın herkesin kastedilene yöneldiği, onu talep ettiği bir durumda beliren şeydir. Bir başka deyişle bu durum, “göstermeyle”, gösterilene yönelmenin tam olduğu bir durumdur. Bu durumda, ne oyunda sahnelenen, ne oyun yazarı/yaratıcısı, ne de oyuncu başat bir temsil kazanmıştır (Gadamer 1989:111) denilebilir. Aksine bütünde oyunun kendisi, sunumun kendisi, gösterim üzerinden özerklik kazanmıştır. Bir başka açıdan baktığımızda da, saf olarak oyun hareketinin kendiliği belirmiştir denilebilir. İşte tam bu noktada Gadamer, oyunun –içerdiği öngörülmemiş doğaçlama öğeleriyle birlikte– “ilkece, tekrarlanabilir ve kalıcı olduğunu” (Gadamer 1989:110) ifade eder.

Yapıya dönüşen oyun, yenilik öğeleri içermesine rağmen tekrarlı bir oyundur. Ve bir yapı olarak bu şekliyle oyun, amacı kendi içinde olan –tıpkı Aristoteles’in *energeia* kavramında olduğu gibi– bir iş, enerji ya da kendini gerçekleştirmez (Gadamer 1989: 110,113). Dahası da vardır; oyunun yapı olması ilişkisi tek yönlü bir ilişki olmayıp yapı da oyundur Gadamer’e göre (Gadamer 1989: 117). Yani yapı olan ne varsa, oyun için söylenenler onun için de geçerlidir.

Şimdi bu noktada biraz duralım ve düşünelim: Oyun, oyun alanındaki oyun hareketinin kendilik arzı olan bir yapı aslında:

“Oynanılan” özerk bir yapı. Zaten “yapı” adını verdiğimiz şey, “kendini anlamlı bir bütün olarak sunduğu sürece yapı. Kendinde var değil ve onunla ona ilineksel bir dolayımamada yüzleşilmiyor. Daha ziyade asıl varlığını dolayımammasında kazanıyor” (Gadamer 1989:117). Ve aklımızdan yapı olarak geçirebileceğimiz herhangi bir örnek de, oyun örneğidir bu anlamda. Çünkü yapı da oyun. Ayrıca bu oyun-yapı ya da yapı-oyun denen şey, amacı kendi içinde olan tam bir hareket yani *energeia*. Ve de en ilginç, bir paradoks gibi görünen yönü: Oyun-yapı, tekrarlanabilir, tekrarlı, yani defalarca yineleniyor ama bu tekrar, monoton bir tarzda olmayıp yenilik içeriyor.⁵⁸ Peki ama bu nasıl olur? Nasıl olur da hep aynı olan tekrar, benzemez, yeni bir içerikle gerçekleşir? Üstelik Gadamer’in oyuna ilişkin sunduğu bu yeni durumda (e.d. yapı-oyun, oyun-yapı ilişkisinde/modelinde), oyunun ontolojisini nasıl kavramalıyız?

Oyun-yapı-tekrar ilişkisi, uzun zamandan beri (tekrar öğesinin Nietzsche’den geldiğini düşünürsek) izini takip ettiğimiz, Derridacı bağlamda çembersel bir form içinde sınırlı ama sonsuz, özgür oyun olarak incelediğimiz bir ilişkidir. Gadamer’in oyun anlayışıyla birlikte bu ilişki, bir kez daha mercek altına

⁵⁸ Çünkü Gadamer’in dediği gibi, “dönüşüm bir şeyin âniden ve bir bütün olarak başka bir şeye, kendi önceki varlığının hiç olmasıyla ve dönüştüğü diğer şeyin kendi hakiki varlığı olması anlamına geliyor. Dönüşen birini gördüğümüzde, tam olarak, deyim yerindeyse bir diğeri olan kişiyi kastediyoruz. Burada birinden diğerine kademeli bir geçiş olamaz çünkü biri ötekinin zıttıdır. Böylece yapıya dönüşüm, önceden var olanın artık olmadığı anlamına gelir. *Fakat aynı zamanda şimdi var olan, kendini sanat oyununda sunan, süregider ve hakiki-dir*” (Gadamer 1989:111). Yani, oyunun dönüşümle birlikte süregiden, kalıcı bir yönü var ki bu yönünün tekrarını mümkün kılıyor. Diğer yandan bu tekrar, benzer bir tekrar değildir. Bu, tıpkı bir festivalin her yıl defalarca tekrarlanması ama hep başka, yeni olarak gerçekleşmesi gibidir. Oyunun sunumunun her yeni dönüşüm ögesi, ayının bir tekrarı içinde gerçekleşir (Biraz daha ayrıntı için Gadamer 1989: 122).

yatırılmıştır. Ve bu noktada Gadamer de aynı soruyu sormuştur: Otonom, tekrarlı ama sürekli yenilik içeren bir yapı nasıl olanaklıdır?

Gadamer, oyunun her seferinde farklı gerçekleşen tekrarlı yapısını incelemek için festival örneğini alır ve her yıl kutlanan festivalin aynı zamanda sürekli bir değişim içerdiğini belirtir. Her yıl aynı kutlanan festivaldeki farklılığın, geçici olarak bir varlığa sahip olduğunu ve bundan dolayı da farklılığın yalnızca oluş içerisinde varlık kazanan bir farklılık olduğunu belirtir (Gadamer 1989: 123). Gadamer, *aynının tekrarmın* nasıl olup da farklılığı içerdiğini anlamak için, *Hakikat ve Yöntem*'in bir dipnotunda Platon'un görüşüne başvurur. Ve Platon'un *Parmenides* adlı diyalogunda, hep aynı gün olarak dönen günün getirdikleri yeniliklerinin açıklamasını *parousia*, yani, *katılma, bulunma* kavramına başvurarak yaptığını belirtir. Ancak bir şeyin bölünmez bulunuşu, *parousia* iledir ki geçip giden *aynı* olarak kalmaktadır. Bu ise, Platoncu anlamda, şeylerin ideasıdır (Gadamer 1989: 123, 225.dn).

Gadamer'in konuya ilişkin getirmiş olduğu en önemli açılımın, yapının tekrarındaki farklılığı oluş ile ilişkilendirmesi olduğunu söyleyebiliriz. Fark, oluş içerisinde vardır ve yenilik de bu oluşta, oluşun bizatihi içerisinde bulunmaktadır. Diğer yandan baktığımızda ise, yenilik ve fark *aynının tekrarı*nda, onun bu oluşa katılımıyla, bulunuşuyla gerçekleşmektedir. Bu bize şunu göstermektedir ki, aynı ve farklılık gibi oyunun *ikili* moduna uygun bir karşıtlık, *parousia* ya da *bulunuş* (presence) kavramıyla birlikte birbiriyle bağlanmakta ve oyunun ontolojik durumunun bir yönünü sergilemektedir: Oyunun *ikili* varlık modu, birçok ikilik üzerinden görünüşe geldiği gibi,⁵⁹ aynılık ve farklılık üzerinden de görünüşe gelmektedir.

⁵⁹ Derrida bölümünden, özellikle *différance* oyununu incelediğimiz noktadan hatırlarsak, oyunun ikili durumu temel bir kategori olup, bu kategori kimi zaman, varlık-yokluk, bulunuş-bulunmayış (presence-

Bununla birlikte yukarıdaki sorumuza dönersek, Gadamer soruyu bütünüyle yanıtlamayıp, dipnotta da belirttiği üzere yanıtın, *parousia*, bulunuş (presence) kavramında gizli olduğunu bize sezinletir. Hatırlarsak, Derrida da sınırlı, sonsuz özgür oyunu *présence*'in *différance* ile ilişkisine bakarak anlamaya çalışmıştı. Dolayısıyla sorunun yanıtındaki anahtar kavram bakımından Gadamer'in Derrida ile uzlaştığını söyleyebiliriz. Ve bu yanıt, yani "*aynının tekrarlı oyunu nasıl farklı bir içerikle olanaklıdır?*" sorusunun yanıtı, kısmen *parousia* kavramında gizlidir denilebilir.

O halde diyebiliriz ki içeriği ister Heideggerci bir anlayışla ister Derridacı bir anlayışla doldurulsun *parousia*, *anwesen*, *présence*, *bulunuş/mevcudiyet* kavramı oyunun ontolojik durumunun anlaşılmasında önemli bir kavram olup, önemi yalnızca kendinden gelmemekte, aynı zamanda onunla ilişkili kavramlardan da gelmektedir. Bu bakımdan Gadamer'in seyir ve seyirci bağlamındaki incelemesi örnek gösterilebilir.

Bu bağlamda o, seyircinin oyuna katılımını, oyuna dâhil bir öge olmasını incelerken, "orada olma[nın] (Dabeisein), basitçe, aynı zamanda başka birisiyle birlikte bulunma (Mitanwesenheit) anlamına gelmediği[ni]" (Gadamer 1989:124; 1965: 118) belirtir. Çünkü orada olmak, katılmak/ortak olmaktır (Teilhabe) (Gadamer 1965:118). Seyir anlamına gelen *Theoria* da⁶⁰ bu anlamda gerçek bir katılımdır Gadamer'e göre (Gadamer 1989:124). Ve gerek *theoria* etkinliğini gerçekleştiren kişi olsun gerekse oyunun seyircisi olsun, yaptığı etkinlikle kendinden geçmekte ve "kendinin dışında olmakta"dır (Gadamer 1989:126). Bu türden bir bulunuş (Dabeisein), kendini unut-

absence) gibi görünüşler sergilerken, kimi zaman da burada olduğu gibi aynılık-farklılık gibi bir görünüş sergilemektedir.

⁶⁰ Konunun Gadamerci bağlamı dışında ele alınan ama bazı benzer çıkarımlara varılan bir inceleme için, oyun, akli seyir (contemplation) ve iş arasındaki ilişkiye dair şu denemeye bakılabilir: (Jolivet 1961: 115-120).

malı bir bulunuş olup, izleyicinin izlediğini kendini unutarak izlemesi anlamına gelir⁶¹ (Gadamer 1989:126).

Şimdi yapı-oyun-tekrar ilişkisinde ve de seyirci-oyuncu-oyun ilişkisinde bir yapı olarak oyunun çok önemli bir özelliği daha göze çarpmaktadır: Bu, oyunun kendinde teleolojik bir amaç gütmeyeceğidir. Ya da bir amaç güdüyorsa o amacın kendi içinde olduğudur. Madison, Gadamerci hermeneutik fenomen üzerinden bu amaçsızlığı şöyle betimler: “[Gadamer için oyun] amaç-sızdır. Metafizik ilerlemede olduğu gibi, bir son, şeylerin nihai hakikatının açıldığı nihai anlam ya da anlamayı amaçlamaz” (Madison 1990:117). Dolayısıyla, Gadamerci anlamda oyun, Hegelci anlamda anlaşıldığı gibi, bir şeyin amaç güden sonlu açılımını değildir. Yapı-oyun’un tekrarı da amaç güden bir tekrar değildir bu anlamda. Bu anlamda amaç, oyun hareketinin kendiliğinde aranmalıdır. Yani, tekrar hareketinin kendisindedir amaç. Seyirci-oyuncu-oyun ilişkisi bakımından ise bu durum, adeta “amaçsızlık içindeki amaç” olarak betimlenebilir. Yani ne seyirci ne de oyuncunun amacı, oyunun metafizik ilerlemeci bir amacı olduğunu göstermez. Aksine onların amaçları, bir amaçsız döngü içerisinde gerçekleşen amaçlardır. Gadamer’e göre, onların amaçları olsa olsa, “oyunun bizimle oynadığını gizleyen amaçlar”dır (Gadamer 1989:112).

⁶¹ İşte tam bu nokta yani seyircinin de bütünüyle oyuna katılımının gerçekleştiği nokta, oyunun sunumunun saf hareket üzerinden görünüşe geldiği yerdir diyebiliriz. Yalınlığı bakımından şu örnek verilebilir: Bir tenis karşılaşmasında, hem oyuncular (ileri geri kol ve vücut hareketleriyle) hem oynanan (git gel top hareketi) hem de seyirciler (ileri geriye yönelen kafa hareketleriyle) ayrı ayrı ve bir bütün olarak oyunun gel-git’li hareketini temsil ederler. Diğer oyunlarda ise, aynı hareket tarzı, komplike ya da basit birçok düzlemde görülebilir. Ama her ne olursa olsun, seyircinin kendinden geçip katıldığı noktada oyun, kendinden geçirenin, yani oyunun hareketlerinin kendi arzı olarak belirir. Orada oyun, oyun hareketinin kendini kasteden amacına ulaşmıştır denilebilir.

O halde görüyoruz ki Nietzsche'den beri sözü edilen amaçsız oyun döngüsü, Gadamer tarafından da farklı bir betimleme tarzı (oyun-yapı vs.) altında canlandırılmaktadır. Aynı amaçsız döngüyü Derrida'da da farklı bir betimleme tarzıyla görmüştük. Ve Nietzsche'den beri bu amaçsız döngünün formu, "çember" kavramı ile niteleniyordu. Peki, Gadamer bu kavramı kullanıyor mu? Elbette ve şöyle diyor: "Önümüzde meydana gelen, olağan dünyanın gidişatından öylece gelir/sunulur (herausgehoben) ve hiç kimsenin başka bir geleceği ya da onun arkasındaki gerçekliği (Wirklichkeit) aramaya teşvik edilmediği bir özerk anlam çemberi (zu einem selbständigen Sinnkreis) içine böylece kapatılır (zusammengeschlossen)" (Gadamer 1965: 121-122; 1989:128). Hiç kimsenin onun gerisindeki realiteyi aramaya teşvik edilmediği bu özerk anlam çemberi, tıpkı Derrida'nın içinde çeşitli anlamlandırma oyunlarının geçtiği anlam çemberi gibidir. Gadamer bu alıntının alındığı yerde de zaten, izleyicinin bu anlam çemberinde kendini nasıl kaybettiğinden/kapıldığından ya da kendini unuttuğundan söz eder. Buna neden, anlamın sürekliliğidir ve bu sürekli anlam akışı içinde seyirci katılımı gerçekleşir. Gene Gadamer'e göre, "kuşkusuz, [...] oyunun oynandığı kapalı [bir] dünya [vardır]. (geschlossene Welt). Fakat o yapı olduğu sürece, deyim yerindeyse kendi kendinde bulunur ve kendi dışında hiçbir şeyle ölçülmez." (Gadamer 1965:107; 1989:112).

Öyleyse buradaki daha önce de sözünü ettiğimiz oyunun kapalılığını ve kendine yeter olmasını, özerkliğini nasıl düşüneliyiz? İlk akla gelen, oyun olarak oyunların kapalı dünyalara sahip olduğu ve her oyunun özerk bir yapı taşıdığıdır. Bununla birlikte özerk anlam çemberiyle birlikte de görüyoruz ki oyunun özerk bir yapı olması bundan daha da fazlasını söylemektedir. Çünkü Gadamer, oyunun sınırlarını tıpkı öncellerinde olduğu gibi genişletmiştir. Oyun oyun içinde vardır ve Gadamer oyunun sınırlarını şöyle görür: "Oyunun varlık modunun, doğanın hareket formuna böylesine yakın olması gerçeği, bizim

önemli bir yöntemsel sorunu çizmemize izin verir. Açıktır ki hayvanlar *da* oynar demek doğru değildir. Ne de metaforik olarak konuşulursa, su ve ışık *da* oynar demek doğrudur. Daha çok bunun aksine, insan *da* oynar diyebiliriz. Onun oynaması da doğal bir süreçtir. Onun oyununun anlamı da, tam olarak doğanın bir parçası olduğundan –ve olduğu sürece–, bir saf kendilik sunumudur” (Gadamer 1989:105). Böylelikle oyunun çerçevesi, Heidegger’den beri ele aldığımız gibi, gene genişlemiş bulunmaktadır. Oyunun çerçevesi genişleyince de, bu çerçevedeki oyunun ontolojisinin ne olduğu sorusu gündeme gelmektedir. Eğer alıntıyı doğru okuyorsak, Gadamerci anlamda çerçevesi geniş oyunun ontolojik modu, oyun içindeki herhangi bir oyunun varlık modu gibidir, yani *hareketin Darstellung’*udur. Dolayısıyla tüm doğa, oynamaktadır ve onun oyunu, saf oyun hareketi üzerinden, yani hareketin kendilik sunumu üzerinden görülebilir.

Bununla birlikte aynı oyun, özerk anlam çemberi bakımından düşünüldüğünde, hareketi ve amacı kendi içinde gerçekleşen tekrarlı bir yapıdır da. Üstelik oyunun bu özerk ontolojik formu, yani çember yapısı, aynının her tekrarında hep yeniye gebe olan bir yapıdır. Gene aynı çembersel oyun yapısında hareketin kendiliğinin sunumu gerçekleştiği ve bu gerçekleşimin oyuncu, seyirci kısaca bütün katılımcıları içerdiği bilindiğinde, ortada bütün oyunun oynanılması da demeye gelen kendine yeter oyunsal bir hareket formu vardır. Bu hareket formu ise, gerçekte oyuncuyu da seyirciyi de oynar çünkü onların oyun hareketleri oyunun oyun hareketleridir, yani oyundan hareketlerdir.⁶²

⁶² Bu noktada şu örnek verilebilir: Oyun içindeki oyundan herhangi bir örnek, örneğin önümde duran kalemi aldığımında, kalem yapı itibarıyla aynının oyununu oynayan bir ontolojiye sahiptir ve oyun-yapı ya da yapı-oyunun bütün karakteristik özellikleri kalem için de geçerlidir. Yani kalem, bir oyun-yapı ya da yapı-oyun örneğidir. Şu farkla ki

Oyun hakkındaki buraya kadar olan anlatımımızdan, her şeyin son derece öznel olmayan “nesnel” ve ontolojik bir düzeyde gerçekleştiği bir oyun tasarımı canlandırılmış olabilir. Ve böyle bir oyun tasarımı, özellikle oyunun “yaşam oyunu” örneğinde tekdüzeliğine bir vurgu yapmış olabilir. Buna rağmen unutulmamalıdır ki Heidegger’den beri oyun hakkında hep şu söylenegelmiştir: Oyun kendi içinde “tehlike”yi barındırır. Nitekim Gadamer, “Herhangi bir kimse hakkında, olanaklar ya da planlar dâhilinde oynadığından söz ederiz. Kastettiğimiz açıktır. Hâlâ kendini ciddi amaçlar bakımından olanaklara yönelmemiştir. Hâlâ bu ya da şu olanaklılık bakımından birine ya da diğerine karar verme özgürlüğüne sahiptir. Diğer yandan bu özgürlük tehlikesiz değildir. Aksine, oyunun kendisi, oyuncu için bir risktir. Kişi yalnızca ciddi olanaklılıklarla oynayabilir” (Gadamer 1989:106) der. Bu, Gadamer’in oyunun sonsuz olanaklılıkları içerdiğini ve bundan dolayı da kendinde tehlikeyi barındırdığını anlatan etkileyici bir alıntısıdır. Oynayan, oyun içinde “oynanılmasına” rağmen “tam” özgürdür. Bu tamlıktır ki onu oyunda tehlikeden tehlikeye sürükler ve oyuna kaptırır, bir başka deyişle oyun tarafından oynanılır kılar.⁶³

Oyunun tehlikeli bir oyun olması bize oyun-yapı ya da yapı-oyun ilişkisinin Heidegger’in de daha önce dediği gibi, “tek perdelik monoton” bir oyun olmadığını göstermektedir. Derrida da oyunun monoton olmayan yönüne, “genel ekonomi” kavramıyla vurgu yapmıştı. Şimdi görüyoruz ki Gadamer’de de benzeri bir vurgu, “oyundaki olanaklılıklar” bakımından tekrar

bu noktadaki oyunun ontolojik formu, özerk anlam çemberinde olduğu gibi çember değildir.

⁶³ O halde bir kez daha görüyoruz ki Hans’ın, “Derrida’nın özgür oyununa karşılık Gadamer’in oyun anlayışının özgür olmadığı”na yönelik (Hans 1980:308) iddiası çok doğru bir iddia değildir. Çünkü Gadamerci bağlamda oyunu yapıya dönüştüren, onun ontik kılıfını sağlamlaştıran şey, oyunun tam ve bütün yönleriyle özgür bir oyun olmasıdır.

yapılmaktadır. Şu halde bu bize özerk anlam çemberi düşünüldüğünde şunu göstermektedir: Oyun kapalı, sınırlı ontolojik bir forma ve yapıya sahip olsa da, bu oyun için sonsuz olanaklılıklar ve özgürlüğün olduğu bir durum gene de geçerlidir.

Şimdi bu noktaya biraz dikkat çekmek istiyorum. Oyun kavrayışlarında ve oyuna ilişkin düşüncelerimizde başlangıcından beri izini takip ettiğimiz oyunun ontolojik formunun yanı sıra bir ikinci nokta ise oyunun ikiliklerle olan durumu ya da ilişkisidir. Derrida'nın oyun anlayışıyla ilgili çözümlememizde bu ilişkinin ana hatları çizilmişti. Şimdi görüyoruz ki aynı ilişki, Gadamerci oyun anlayışına bakarak da çıkarılabilecek bir ilişkidir. Nitekim, bu oyun anlayışı bağlamında oyunun amaçsız olup kendi içinde amaçları içermesi ya da tekrarlı olup ama yenilikler içermesi bu konuda verilebilecek örneklerden bazılarıdır. Şunu demenin yeri geldi gibi, oyun karşıtlıklar üzerinden oynanmaktadır. Ya da daha doğru bir anlatımla, oyun ve ikilikler arasında bir ilişki vardır. Ve bu ilişki, çözümlenme ihtiyacı içerisindedir.

c) Gadamer'de Oyun Kavramının Diğer Karakteristikleri ve Çözümleşi

Gadamerci oyun kavrayışı, diğer oyun kavrayışları arasında ayrı bir öneme sahiptir. Çünkü bu oyun kavrayışı ile birlikte, daha önce üstün körü bir şekilde konu edinilen "ontoloji" kavramı, ilk defa şimdi altı çizili bir halde kullanılır olmuştur. Gadamer açıktan açığa, oyunun ve oyuna ilişkin bütün dönüşüm ve hareketlerin bir "ontolojisi", bir varlık kipi olması gerektiğini iddia etmiş ve dahası, bu ontolojiyi ayrıntıda anlamaya çalışmıştır.

Şimdi, gerek Gadamer'in bu ontolojik anlayışından gerekse öncellerinin oyun anlayışlarından yola çıkarak özetle şunları söyleyebiliriz: Birincisi, bütün oyunlar ve oyun hareketleri, belli bir ontoloji dâhilinde gerçekleşirler. Bu, oyunlar arasındaki te-

mel farklılıkları anlamamızda bize yardımcı olan bir açıklama çerçevesidir. Bu çerçeveye yalnızca oyunlar arasındaki farklılıkları genel kategorileri itibariyle anlamakla kalmayıp, herhangi bir oyunun esasında ne ya da neden ibaret olduğunu da anlarız. Bununla birlikte, oyunun ontolojisi, ille de basit bir şekilde “varlığa” vurgu yapmaz. Oyun bu bakımdan “var” ya da “var”, “yok” arasında (Derrida’nın söylediği gibi) da olabilir. İkincisi, hem Gadamer’den hem de Gadamer öncesi filozofların oyun kavrayışlarından çıkarsadığımız kadarıyla, oyunun *ontolojisinin* yanı sıra bir *formundan* da söz edebiliriz. Eğer tek tek oyunların özelinde değil de genelinde bir formdan söz etmemiz gerekirse, bu Nietzsche’den beri sözü edilen *çember* formudur. Bütün oyun hareketleri bu form dâhilinde anlamını bulur ve gerçekleşir. Aynının tekrarı problemi de bu çember ile asli içeriğini bulur. Üçüncüsü, oyunun *ontolojik formu* gibi söz edebileceğimiz bir başka kategorisi de onun *çerçevesi*dir. Oyun, oyun içerisinde oyun olarak çok geniş bir çerçevede ele alınabilir. Dördüncüsü, oyunun ikiliklerle olan ilişkisidir. Oyun, ikiliklerin genel terimi olan *iki* ile oynanmaktadır.

O halde, oyunun ontolojik durumu ile de bağlantılı dört temel ögeyi sıralamış bulunmaktayız. Dikkat edilirse, bu dört temel öge, oyunu çeşitli perspektiflerden kavrama bakımından, birbirleriyle bir kombinasyon ilişkisinde bulundurulabilir. Yani, örneğin bir yandan oyunun “var”/”yok”luğuna, çembersel olmayan, geniş bir çerçeveden, iki ile ilişkisinde bir vurgu yapılabilirken diğer yandan, oyun, “var”lığıyla, çembersel, dar bir çerçeveden gene iki ile bağlantılı olarak incelenebilir. Seçenekler çoğaltılabilir... Ve seçeneklerden bazıları bulanık ya da açık bir şekilde filozofların oyun anlayışlarında geçmiştir denilebilir. Bulanık ya da açık, her ne olursa olsun, bu dört temel öge oyunu, “var”lıktan “yok”luğa bir bulunuşta, “çembersel” ya da “çembersel” olmayan bir formun içi ya da dışında, dar ya da geniş bir çerçevede, onu “iki”li karakterinde ya da “bir” ile ilişkisinde anlamamızda bize yardımcı olmuştur.

Dolayısıyla, oyunun ontolojik durumu da bu dört temel ögenin kendi arasındaki çevrimi içerisinde bir yerde aranmalıdır. Nitekim Gadamer'in oyun teorisi, bu çevrim içerisindeki bir ya da birkaç dizilimin açılımını yapar niteliktedir. Gene Heidegger, Derrida ve diğerleri için de aynı şey söylenebilir.

Oyunun ontolojik durumu bu dört ögenin birbirleriyle olan karşılıklı ilişkisinde aranmalıdır dedik. Öyleyse, söz konusu ögeleri karşılıklı ilişkileri bakımından biraz daha ayrıntıda inceleyelim. Oyunun *ontolojisi* kavramıyla işe başlayalım. Adından da anlaşılacağı gibi bu kavramla şu ana kadar oyunun 1) var olup olmadığı ya da nasıl bir bulunuşta var olduğu 2) bulunuşunun ya da mevcudiyetinin kipi, yani hangi tarzda ortaya çıktığını, kendini nasıl ve ne şekillerde gösterdiğini keşfetmeye çalışıyoruz. Bu bakımdan örneğin Heidegger'e göre oyunun var olduğunu ama bununla ilgili kavramların klasik onto-teolojik/metafizik bir anlam çerçevesinin üstünde olduğunu iddia edebiliriz. Ya da gene Heidegger'e göre (esasinda klasik metafizik bir anlayışa gönderme yapan) oyunun varlık kipinin de bu bağlamda, O'nun kendi felsefesi çerçevesindeki *ereignis* kavramıyla⁶⁴ yakından ilişkili olduğunu belirtebiliriz. Aynı noktaya Derrida açısından baktığımızda ise, oyunun *différansive* bir bulunuşunun, bulanık bir "var olmak"lığının olduğunu, yani ne var ne yok ve/veya hem var hem yok olduğunu ve eğer bunun bir kipinden/modundan söz edebilirsek, onun da *différance*'a tâbi olduğunu söylememiz gerektiğini görürüz. Gadamer'le birlikte ise, oyunun var ve hem de kendilik sunumu (*Darstel-*

⁶⁴ Heidegger ile ilgili bölümde, oyun hareketlerini, özellikle şeyleşme kavramında da olduğu gibi, sahiplenici olagelme (*ereignis*) kavramından yola çıkarak kavrayabilmemiz buna neden olmuştur. Gerek varlığın kendini bahşedip geri çektiği oyun hareketlerinde olsun, gerekse *Dasein*'in buna ilişkin oyun sahasındaki çeşitli yanıtlarında olsun, gerekse de dörtlü oyunun kendi içkin yapısında olsun, sahiplenici olagelme kavramı hep kilit bir rol oynamış ve varlığın oyunsal hareketinin bir tür "modu"nu yansıtmıştır.

lung) kipinde var olduğuna tanık olmaktayız. Schiller'e gelince, oyun var ama ne formel bir kipte ne de maddi bir kipte var her ikisini de yutan bir kipte var dememiz yerinde olacaktır.

Oyunun ontolojik durumu ile ilgili diğer bir ögesine, *ontolojik formuna* gelirse, bu noktada Nietzsche'den beri, Derrida ve Gadamer'i de içine alarak çember kavramının kullanıldığına tanık olmaktayız. Bu kavramın en çarpıcı tarafı, bütün oyun dönüşümlerini içermesine rağmen onun için içerisi/dışarısı ayırımından söz edilip edilemeyeceğidir. Bu çemberin dışı var mıdır? Varsa oyunun çerçevesine bu anlamda nasıl bakılmalıdır? Yoksa, dışı olmayan bir oyundan söz edilebilir mi?... Bu sorular yanıt bekleyen sorulardır. Ve bu kavramla birlikte daha da ilginç, sınırlı sonsuz oyun, tekrarlı ama farklı oyun gibi bazı paradokssal ya da çelişik gibi görünen durumlar, çemberin ontolojik formunda nasıl gerçekleşmektedir sorusunu da anlamlı kılmaktadırlar. Filozofların bu ögeyi nasıl kavradıklarına gelince, Nietzsche, kendinden dönen tekerleğin (ein aus sich rollendes Rad) içerisinde sonsuz oyunun bütün seçeneklerinin sonsuz defa tüketilerek defalarca oynandığını belirtmekte, Derrida bu çemberi varlığın anlam bulduğu bir çember olarak görmekte ve tüm anlamın burada gerçekleştiğini söylerken bununla birlikte anlamsızı içeren büyük bir oyuna da vurgu yapmaktadır. Gene Gadamer de özerk anlam çemberi olarak anlamın döndüğü bir oyunun varlığını kabul etmektedir. Böylelikle Nietzsche'den beri oyun üzerine düşünen birçok filozof, oyunun varoluş biçimi hakkında şu ya da bu şekilde çember kavramını kullanır olmuş ve oyunun iç/dış ayırımını da ima edencesine sınırını, sınırlılığını ya da kapalılığını sorun edinmiştir.

Diğer bir öge olarak oyunun çerçevesine baktığımızda ise, hemen her şeyin oynamakta olduğunu ifade eden geniş bir çerçeve ile yüzleşmekteyiz. Herakleitos'un *Aion*'unun kendisi ile olan oyunu, eğer ondan sonraki oyun anlayışları altında değerlendirilirse, yalın ama küçük çerçeveli bir oyun olmayıp, *bir'in* nasıl olup da *çok* olduğunu anlatan devasa bir oyundur aslında.

Ve eğer bu ögenin ilgili sınır durumlarına, oyunun varlık kipi ögesiyle ilişkisinde bakacak olursak, bu çerçevenin sınır durumlarının da vardan yoka doğru ve belirliden belirsizle değişen bir bulunuşa sahip bir tayfta değiştiğini görürüz. Bununla birlikte, oyunun çerçevesi ne olursa olsun ve sınırları bulanık ya da belirli olsun, büyük oyun her zaman için, devasa bir oyun olarak oyun içinde oyun oluşumunu bünyesine dâhil eden bir oyun olmuş ve dolayısıyla dar anlamdaki oyun çerçevelerine de izin vermiştir.

Geriye kalan öge, oyunun ontolojik durumunda önemli bir yeri olduğunu düşündüğümüz *iki* ögesidir ki, Fransız filozof Alain Badiou'nun onunla ilgili verdiği tanımın, oyun kavrayışlarında sıklıkla karşımıza çıkan paradoksal ya da çelişik gibi görünen problemlerin üstesinden gelmede son derece yararlı olacağını düşünmekteyiz. Buna göre, daha önceki bölümde de geçirdiğimiz gibi, oyunun her ögesi aslında, birbirinin aynı (ve ayrık) ama farklı tecrübeleri içeren *iki konum*'dan ibarettir. Yani örneğin oyunun varlık "kipi"nin, formel olduğu bir konum, onunla aslında aynı olan ama farklı bir konumla, maddi konumla birlikte bulunmakta ve dolayısıyla, böyle bir söylem, varlık kipi için her iki konumun da geçerli olarak kabul edilmesine izin vermektedir. Örneğimizi oyun çemberinin içi/dışı, sınırlı/sonsuzluğu, tekrarlı/farklılığı gibi diğer yönleri için de genişletebiliriz. Gelinen bu noktada görülmektedir ki Nietzscheci bir'in oyunu aslında bir'in iki ile olan oyunudur. Ya da diyebiliriz ki bir'in iki ile olan ilişkisi oyun olarak ortaya çıkmıştır.

Oyunun ontolojisi hakkında bu dört öge üzerinden yaptığımız çözümlememizi burada kesintiye uğratarak tekrar Gadamerci yapısal oyun anlayışına geri döndüğümüzde, onun yapısal oyun anlayışının da çözümlememizin genel çerçevesi içinde yer aldığını görmekteyiz. Çünkü, her şeyden önce bu dört ögenin, örtük ya da açık bir şekilde Gadamer'in oyun anlayışına damgasını vurduğu görülmektedir. Gadamer oyunun yalnızca ne tarzda var olduğunu anlamaya çalışmamış; aynı zamanda

çerçevesini ve dolaylı da olsa çeşitli ikiliklerle olan durumunu da konu edinmiştir.

Buna göre, Gadamerci *Spielraum*, yani oyun alanı, esasında bir hareket alanı, hareketin alanı olup, bu alandaki hareketin oyunsal gerçekleşiminin en büyük özelliği hareketin kendiliğinden olmasındadır. Küchler'in dediği gibi, oyun, "kendilik sunumunun bir kendinden hareketinde (autotelic movement) kendisine mevcut olmaktadır" (Küchler 1994:61). Dolayısıyla, kategorik ileri geri ya da buraya şuraya oyun hareketi, aslında kendinden olan bir oyun hareketidir. Ve yapı-oyun ilişkisinden bildiğimiz oyun hareketi de bu bakımdan, ontolojik anlamda kendi kendine olan biten bir hareket durumunu sergilemektedir denilebilir. Eğer öyleyse, Nietzscheci anlamda kendinden dönen ya da dönebilen tekerleğin/çarkın, kendinden menkul hareketine Gadamerci anlamda bakılabilir ve bazı düşünümelerde (reflections) bulunabiliriz. Örneğin, bir yapı-oyun olarak oyun çemberi diyebileceğimiz bu çemberin, kendi içinde hareketli olmasının yanı sıra kendinden hareketli olması da düşünülebilir bu bağlamda. Çünkü bir yandan oyun kendi içinde hareketlidir ve buna neden Gadamer'de de gördüğümüz gibi, aynının tekrarlı, sonsuz oyunudur. Diğer yandan ise, bu hareketlilik kendi başına alındığında hem durağan hem hareket edebilir bir şey olarak görünebilir: Kendinden hareketliliği, bir kendinden hareket edebilirlik biçiminde olabilir. Neden denirse, her oyun bir iş, bir yapı ve *energeia* olarak kendi kendine yeterdir ve onun bu yeterliliği bir durağanlığa işaret edebildiği gibi, –yukarıdaki çözümlememizde vardığımız sonuç gereğince, yani oyunun ikili ontolojik durumu gereğince de– bir hareketliliğe/hareket edebilirliğe de işaret edebilir. Dolayısıyla oyunun ontolojik durumunda dar çerçeveden geniş çerçeveye eşlik eden hep bir *iki durumunun* var olmasından ötürü, durumun birisi, "durağanlık" ise, diğeri "hareket edebilirlik"tir denilebilir ve de kendinden hareketin olduğu yerde bu ikili durum gözlemlenebilir. O halde, oyun çemberi bağlamında düşünüldüğünde bu çember,

kendi içinde hareketi içeren, hareket edebilir durağan bir çemberdir. Dönen ve dönebilen durağan bir çember... Bu çember, oyunun ontolojik formunu gerçekten ilginç kılar. Bununla birlikte, oyun, oyunun çerçevesi gereğince ve derinlik (Ab-grund) olarak oyun olarak, filozofların sıklıkla başvurdukları çember metaforu üzerinden böylesine bir ontolojik forma geçit vermez olmamalıdır. Çünkü yukarıda da dediğimiz gibi, oyunun ontolojik durumu bize, belirlediğimiz dört ögenin belli kombinasyonlarında çeşitli biçimlerde beliren ontolojiler ya da non-ontolojiler sunmalıdır.

Gelgelelim tekte tümel karakteriyle düşündüğümüz oyunu, oyun içinde oyun olarak çeşitliliğinde düşündüğümüzde, karşımıza çıkan oyun örnekleri için ne diyebiliriz? Yani, çeşitli oyun örnekleriyle temelde hangi bağlamda yüzleşiyoruz?

Bu sorunun en esaslı ve sistematik bir yanıtını Huizinga'da *kültür* olarak buluyoruz. Oyunun kültürle olan ilişkisini ya da kültürlerdeki oyun görünümünün kategorik incelemesini ona borçluyuz. Öyleyse, incelemeleriyle Gadamer'e de esin kaynağı olmuş olan Huizinga'ya göre, kültür ve oyun ilişkisine nasıl bakmalıyız?

II.4. HUIZINGA'DA OYUNUN ÖNCELİĞİ

Hollandalı kültür tarihçisi Johan Huizinga (1872-1945), en önemli ve ses getiren yapıtı *Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture (Oynayan İnsan: Kültürdeki Oyun Ögesi İçin Bir Çalışma)*'da oyunu konu edinir. Esasen bir tarihçi olmasına rağmen, hem kültürde hem de tarihte oyunun rolünü açığa çıkarmak ister. Ama onun amacı, basitçe oyunun tarihini ortaya koymak değildir. Daha ziyade, tarihi ve kültürü oyun ile temellendirme girişiminde bulunmak ve tarihin ve kültürün oyun öğelerini nasıl taşıdığını göstermektir. *Homo Ludens*'de yoğunlukla kültür oyun ilişkisini incelerken, *Ortaçağların Gün Batımı*'nda (*The Waning of the Middle Ages*) tarihteki oyun öğelerinden örnekler verir. Huizinga, kendinden sonra birçok

düşünür ve akademisyeni etkilemiş bir kişidir. Bunun felsefedeki en önemli örneği, bir önceki bölümde görüşlerini incelediğimiz Hans-Georg Gadamer'dir. Gadamer'in, *Hakikat ve Yöntem* adlı yapıtında Huizinga'ya göndermelerde bulunduğunu ve göndermelerin de ötesinde oyunla ilgili bazı kavramlarında ondan etkilendiğini gözlemleyebiliriz. Gadamer'in oyun kavrayışının çalışmamız açısından taşıdığı önemi göz önünde bulundurduğumuzda, Huizinga'nın oyun üzerine olan düşüncelerine bakmanın gerekli olduğunu düşünüyoruz. Ayrıca Huizinga'yla bağlantısında oyunun, "oyun olmayan", "gündelik/sıradan yaşam", "gerçeklik" ve genel olarak tarihsel olsun ya da olmasın "kültür" ile ilişkisini incelemenin, oyun üzerine kapsamlı bir çalışma yapmak isteyen biri için elzem olduğunu da kolaylıkla kavrayabiliriz.

a) Kültür ve Oyun İlişkisinde Oyun

Şimdi başlangıç olarak, Huizinga'nın *Homo Ludens*'inin ilk birkaç sayfasına baktığımızda Huizinga'nın, "bu incelemenin amacı, kültüre *sub specie ludi* [oyunun bir alt türü] olarak bakmak için onun belagata dayalı bir karşılaştırmadan daha fazlasını [hak ettiğini] göstermektir" (Huizinga 1998:5; 1995:21) dediğini görüyoruz.

Bu sözlerden anlaşılacağı üzere, kültürü oyunun bir alt türü olarak görmek, her şeyden önce mantıksal olarak oyunun kültürü öncelediği ve dahası oyun kavramının kaplamının kültür kavramının kaplamından daha geniş olduğu anlamına gelir. Nitekim Huizinga denemesinin bir başka yerinde, "oyunun kültüre öncel olduğunu; bir anlamda da ondan üstün ya da en azından bağımsız olduğunu" (Huizinga 1998:19; 1995:38) belirtir. Diğer bir yerde de bu öncelliğin etkisini uygarlık üzerinden betimler: "Salt oyun, uygarlığın ana temellerinden birisidir" (Huizinga 1998:5) der. Dolayısıyla kültürün ve uygarlığın başlangıcından beri var olan oyun, kültürleri incelemekte ve kültür ya da kültürler oyunun bir semptomu olarak ortaya çık-

maktadır. Yani, oyuna bir *Urphänomen* niteliği atfedilmektedir. Çünkü Huizinga, “oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce varolan, ona eşlik eden, bu kültürü ilk başlangıçtan içinde yaşadığımız uygarlık dönemine kadar dolduran/yayılan (pervading) verili bir büyüklük olarak buluyoruz” (Huizinga 1998:4; 1995:20) der. Dolayısıyla Huizinga’ya göre, kültürün ve uygarlığın başlangıcında var olan, onların bütün gelişimine eşlik eden ve bugün de hâlâ mevcudiyetini sürdüren bu büyüklük, çağlar boyunca köklü bir fenomen, “bir ilk şey” (primary thing) (Huizinga 1998: 18) olarak kalmıştır denilebilir.

Şimdi önce ve ilk olan bu şey, yani oyun için, dikkat edilirse bir “bağımsızlık”/ “ayrı olma” sıfatı kullanılmaktadır. Örneğin oyun, içinde yaşadığımız uygarlığa kadar yayılmakta ya da onun temellerinden biri olmaktadır ama buna rağmen o, bütünüyle kültür ya da uygarlık da değildir. İşte bu ince fark, Huizinga’yı oyun ile oyun-olmayan ya da oyun ile günlük, sıradan yaşam arasında bir ayırım yapmaya götürmüştür. Ve o, böyle bir ayırımı yaparken daha başka kavramları da kullanır. Örneğin ayırımı “ciddiyet”/“neşe/eğlence” (fun) ayırımı üzerinden bir içerik kazandırır. Ve eğer bu içeriğe odaklanmak istersek, onun oyun tanımına bakmamız yerinde olacaktır.

Huizinga’ya göre, “oyun, belli bir zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, amacı kendi içinde olan, [kendisine] bir gerilim (tension) ve sevinç (joy) duygusunun ve de “sıradan yaşam”ınkinden (ordinary life) “farklı” bir bilincin eşlik ettiği gönüllü bir etkinlik ya da meşgaledir” (Huizinga 1998:28; 1995:48). Onun bu oyun tanımından da açık olacağı üzere, burada iki çift kavram dikkate çarpmaktadır. Biri, oyunda yaşanan gerilim-sevinç ikiliği diğeri ise, oyun yaşamı-sıradan yaşam ikililiğidir. İlk ikiliği incelediğimizde, oyunun gerilimli yönünün, oyunu “ciddiyet” kavramı ile ilişkilendirdiğini; buna karşın sevinç ya da haz ile ilgili yönünün ise, “ciddi olmayan” ile bağlantılandığını söyleyebiliriz. Belli bir gerilim ile oynanan oyun, *kendiliğinde* “ciddi” bir iştir. Buna karşın, oynaya-

nın sevinç ve haz duyguları, oyunun “matrak” tarafını ortaya çıkarır görünmektedir. Bu açıdan alındığında oyun, “matrak” ya da “ciddi olmayan”ı içermekte veya kendi ciddiliği, ciddi olmayan ile birlikte işlemektedir. Çünkü sonuçta her oyun “eğlenilesi” bir oyundur ve eğlenilesi olanın kendisi ve işleyişinin ciddi ama verdiği hazzın içerikçe gayri ciddi olduğu ileri sürülebilir. Huizinga, oyunun ciddi/ciddi olmayan karşıtlığı ile ilişkisini şöyle algılar: “Oyun fikri, düşünce tarzımızda ciddiyet fikrinin karşıtıdır. İlk bakışta bu karşıtlık, bizatihi oyun kavramı kadar ortadan kaldırılamaz gözükmektedir. Bu oyun-ciddiyet zıtlığı, daha yakından ele alınınca, bize ne sonuca ulaştırıcı ne de sabit gelmektedir. Şunu söyleyebiliriz: Oyun, ciddi olmayandır. Fakat bu yargı, oyunun pozitif karakterine ilişkin hiçbir şey söylemediği gibi, çok da istikrarsızdır. Yukarıdaki önermeyi “oyun ciddi [bir şey] değildir” biçiminde değiştirdiğimiz anda, zıtlık bize hemen ihanet eder çünkü oyun çok ciddi bir şey de olabilir. [...] Oyun *bizatihi kendi olarak* (vurgu benim) ne oyuncular ne de seyirciler için komiktir” (Huizinga 1995:22; 1998:5-6). Bu satırlar onun oyunu nasıl ciddi bir şey olarak algıladığını gösterir. Huizinga oyunu kendiliğinde ciddi bir şey olarak algılar algılamasına da, gene de “doğa bize oyunu heyecan/gerilim (tension), neşe (mirth) ve “matraklıkla” (grap) (fun) birlikte vermiştir” (Huizinga 1995:19; 1998:3) demeden de geçmez. Yani aynı ciddi oyun aynı zamanda “matrak”, “neşeli” ve eğlenceli bir oyundur. Dolayısıyla ciddi olmayan öğeleri içermektedir.

Bu düşüncesinin paralelinde, yani oyunun aslında ciddi bir meşgale olup buna karşın haz ve neşeyle oynanmasından yola çıkarak o, oyun ile ciddiyet kavramları arasındaki ilişkiyi bir zıtlık ilişkisi olarak görmez (Huizinga 1995:36; 1998:18). Çünkü oyun eğer ciddiyetin karşıtı bir kavram olsaydı,⁶⁵ kendi-

⁶⁵ Oyun, ancak ağır başlı, şaka kabul etmeyen anlamına gelen İngilizce *earnest* sözcüğünde dile getirilen kavramın zıttı olabilir (Huizinga 1998: 44-45) Gene de bu, oyunun bizatihi kendiliği açısından, yani

si ciddi bir iş olmazdı. Oyun hem ciddiyeti hem de ciddi-olmayı içermekte Huizinga'ya göre. Dolayısıyla da oyun kavramı, ciddiyet kavramının üstünde yer almaktadır (a higher order than is seriousness).⁶⁶ (Huizinga 1998:45).

işleyişi açısından değil içerdiği hazdaki “şaka” ya da “sululuk” bakımındandır. Nitekim “şaka” ya da “sululuk”un tersine (“oyun olmayan” anlamında) ağırbaşlılık diyebilir ve ağırbaşlılığı tanımlayabiliriz ama oyunu kalkıp da ağır başlı olmayan, şaka diye tarif edip tüketemeyiz (Huizinga 1998:45). Neden? Çünkü kendi işleyişi bakımından pekâlâ da ağırbaşlı bir işleyiştir oyunun işleyişi ve kendiliği.

⁶⁶ Huizinga'nın oyun/ciddiyet ayrımı incelemesi kimi düşünürler tarafından eleştirilmiştir. Örneğin, Robert Anchor, Antoni'nin Huizinga'yı bu noktadaki eleştirisine yer verir ve “bir yanda Huizinga, sürekli olarak oyunun ciddiyeti dışlamadığını iddia etmiştir-eğer ikisi birbirini dışlar olsaydı, kültürün kendisinin oyun karakterini nasıl taşıdığı sorulması anlamsız olacaktı. Diğer yandan, Huizinga aynı oranda, oyun ve ciddiyetin iki ayrı kategori olarak kaldığını iddia etmiştir. Bu belirsizliğin sonucu olarak o, oyunun nerede sonlanıp ciddiyetin nerede başladığına yönelik yargılama için nesnel bir ölçüt sağlayamamıştı” (Anchor 1978:87) der. Anchor, Caillois'nın Huizinga'nın savaşı, şiiri ve dini, ciddi içerikli birer oyun olarak görmesinin eleştirisinin eleştirisini de yaptıktan sonra, gene de Antoni ve Caillois'ya hak vererek Huizinga'nın bu konudaki görüşleri için şöyle der: “Fakat Antoni ve Caillois'in her ikisi de, onun teoreminin bu etkinliklerin nasıl olup da aynı anda oyunbaz ve ciddi olduklarının açıklamasını yapamadığını söylemeleri bakımından haklıydılar” (Anchor 1978:87). Bize göre ise, bu noktada Huizinga'ya yöneltilen eleştiriler kimi açıdan anlamlı kimi açıdan değildir. Çünkü Huizinga, oyunun nasıl olup da hem ciddiyeti hem de ciddi olmayanı içerdiğinin bir açıklamasını eleştirilerinin tersine yukarıda da belirttiğimiz gibi *kısmen* vermiştir: Oyunun ciddiyeti içermesi oyunun kendiliği bakımındandır, oyunun ciddi olmayan yönü ise oyunda öze bulunan “neşe”, “eğlence”, “sevinç”, “zevk” vs. gibi duyguların yarattığı hissiyatlardan kaynaklanmaktadır. Asıl olan oyun /ciddiyet ayrımı değildir. Çünkü oyun/ciddiyet zıtlığının olmasından daha ziyade oyun, ciddi/ciddi olmayan zıtlığı içerir. O halde görüyoruz ki oyun “ciddiyet” kavra-

Oyun ve ciddiyet ilişkisini incelemek önemlidir. Çünkü Huizinga'nın, oyun ile oyun olmayan arasında yaptığı ayırmada, oyun ve ciddiyet ilişkisi büyük rol alır. Oyun/oyun olmayan ayırımı ise Huizinga'nın tarihi, uygarlığı ve kültürü açıklarken yararlandığı temeldir.

Huizinga'ya göre, oyun, "bildik, olağan" ya da "asıl" (real) hayatın dışında yer almaktadır (Huizinga 1995: 48, 31, 26, 25, 21, v.d.). Buna neden, oyunun "her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylem" (Huizinga 1995:31; 1998:13) olmasıdır. Ve, "gündelik hayatın bağımsız unsuru olan bu faaliyet, ihtiyaç ve arzuların dolaysız tatmin mekanizmalarının dışında yer almaktadır. Dahası oyun bu mekanizmayı kesintiye uğratmaktadır" (Huizinga 1995:25; 1998:9). Çünkü oyun, "fazlalık (superfluous)"tır (Huizinga 1998:8). Onun bu aşırılığı, fazlalığından ya da "olağan"a artık kalan lüksünden dolayı, o adeta "hayatın Pazar gününü" (Huizinga'dan aktaran Anchor 1978:90) temsil etmektedir. Böyle bir temsil de, ortaya çıktığı noktada, "gündelik" olanı, "alışıldık olanı" kesintiye uğratır. Ve gündelik ve alışıldık olanın karşısında "istisna olarak" yer alır. Huizinga, bu kesintinin de kesintiye uğratılabileceğini, böylesi bir durumda "sihirin bozulacağını", sonuçta ise tekrar o asıl (real) hayata geçileceğini de belirtir (Huizinga 1995: 40).

Şimdi, Huizinga'nın oyun ile oyun olmayan arasında yapmış olduğu bu tip bir ayırımın elbetteki bazı sonuçları olacaktır. Bunlardan biri, oyun ögesinin tarihte geçirmiş olduğu evreleriyle ilgili olanıdır. Huizinga'ya göre, sanat, savaş, şiir, müzik, din vs olarak uygarlığı oluşturan oyun ögesi, uygarlığın başlangıcından bu yana çeşitli değişiklikler göstermiştir. Örneğin, on sekizinci yüzyıldan sonra, çağdaş dünyada, uygarlığın ilk dö-

mı üzerinden bir "iki"lik daha içermektedir. Bu da, Gadamer bölümünde de çözümlediğimiz gibi doğaldır, çünkü oyunun ontolojik durumu bunu gerektirmektedir. Eleştirilerde yöneltilen "nasıl" sorununa yönelik ayrıntılı bir yanıt o halde, oyunun bu "iki"li, ontolojik durumunda aranmalıdır.

nemlerine kıyasla oyunun çöküşü söz konudur. Anchor, Huizinga'nın bu noktadaki görüşlerini topluca şöyle anlatır: “Burada Huizinga, çağdaş uygarlığı, içinde maddi çıkarların, sinizmin ve her türlü normun olumsuzlamasının var olduğu bir şey olarak görür. Ve çağdaş uygarlıkta bunların, bütün oyunların, soylu etkinliklerin ve saygıdeğer yarışmaların altında yatan kurallar anlamında mutlaklaştırıldığını belirtir” (Anchor 1978: 83). Huizinga, tarihin kimi evrelerine bakarak ya modern zamanlarda olduğu gibi oyun ögesinin azalmasından, çöküşünden ya da Ortaçağ'da olduğu gibi kontrolden çıkmışlığından (Anchor 1978:86) söz etmektedir. Tüm bunlar oyunun ilkel, arkaik dönemleriyle karşılaştırıldığında (Huizinga 1995:36), yani asıl oyun ögesinin başat olduğu dönemlerle karşılaştırıldığında, sözde bir oyunu göstermekteydi. Kısacası, açıktır ki çağdaş dünyadaki “oyunun çöküşü, oyun ve ciddiyet ayırımının çöküşünde yer alır ve böylelikle de yaşamın ciddi işi –siyaset, savaş, ekonomi ve ahlâkilik– sözde oyuna doğru dejenere olur ve oyun, sahip olduğu kendiliğindenlik, sadelikten (artlessness) ayrı olma ve neşe gibi vazgeçilmez niteliklerini kaybederek, kendi gücünü bir kültür yaratıcı etkinliği olarak kullanır. Oyunun çöküşü gene açıktır ki, onu kaba duyumsalcılığa indirgeyen ve tepki verici yapan ticarileşmede, profesyonelleşmede ve sporun politize olmasında yer alır” (Anchor 1978:83). Gerçekten de Anchor'un dediği gibi Huizinga, *Homo Ludens*'te on sekizinci yüzyıldan beri devam ederek gelen modern dünyadaki oyunun çöküşüne, spordan ve ticaretten örnekler verdikten sonra, onları bu tarz yoz bir oyuna götüren en önemli etmenin *agona*⁶⁷ etmen olduğunu belirtir (Huizinga 1995: 238). Müsa-

⁶⁷ Yeri gelmişken Huizinga'nın oyuna ilişkin yapmış olduğu bir tanımlamadan da söz etmekte fayda var. Huizinga, Yunancada oyun sözcüğünün üç tür karşılığının olduğunu söyler. Bunlardan en önemli iki tanesi *paidia* ve *agon* sözcükleridir. Huizinga'ya göre *paidia*, oyunu en iyi anlatan sözcük olup hem çocuk oyunlarını hem de soylulardan kutsallara varana dek diğer bütün yetişkin oyun türlerini ifade eder.

baka tarzlı kurallı oyunlardaki oyun etmenini oluşturan *agonal* etmen, aynı zamanda oyunda bir profesyonelleşmeye, muazzam bir teknikleşmeye yol açmaktadır. Ve profesyonelleşme ve ticarileşme gibi etmenlerle gelinen bu noktada oyun ortadan kalkmasa da yozlaşmaktadır. Belki de bu durum için bir anlamda, oyunun Huizinga tarafından ayırıcı özelliği olarak iddia edilen zevki, neşesi ve çıkarsızlığı, yarar gözetmezliği yok olmakta; sonrasında da oyun olmayana doğru kaymakta olduğu söylenebilir. Oyun ile oyun olmayan ayırımı, oyunun tarihteki rolüne bakıldığında da görülmektedir. Oyundan uzaklaşma ve yakınlaşmayla çeşitli kültürler farklı biçimlerde çıkmakta ama esas olan, oyunu oyun olmayandan ayıran öz, “neşe” ve “matraklık”, oyunu oyun yapan bir ölçüt olarak her daim kalmaktadır Huizinga’ya göre.

Huizinga’nın oyun ile oyun olmayan arasındaki ayırımının diğer önemli bir sonucu ise, oyunun ekonomik yönüyle ilgilidir. Onun, oyunu herhangi bir maddi çıkar veya yararın tatminini sağlayan bir eylem olarak görmediğini belirtmiştik. Çünkü Huizinga’ya göre oyunun oyun olması ve onu oyun olmayandan ayıran özelliği bunu gerektiriyordu: Belli bir ekonomik amacı gütmemeyi. *Potlatch* analizi onun bu konuda verdiği örnekler arasında yer alır. İngiliz Kolombiyası’ndaki Kızılderililerin etnoloji tarafından *potlatch* adı verilen bir geleneğini, Huizinga maddi çıkar gözetmeyen *agonik* bir oyuna örnek verir: “Potlatch’ta üstünlük yalnızca zenginliklerin cömertçe bağışlanması değil, aynı zamanda ve daha da çarpıcı bir biçimde varlıkların tahribi yoluyla iddia edilir ve böylelikle de malların önemsizlikleri belirtilmiş olur. [...] Potlatch olarak adlandırılan

Bir de *agon* sözcüğü vardır ki bu daha çok müsabakalar, olimpiyat oyunları, yarışmalar gibi belli kurallar dâhilinde –ki buradan *paidia*’da kural olmadığı anlaşılmasın– oynanan oyunları içermektedir. *Agon* sözcüğü, oyundaki ciddi olmayanın altını fazla çizmeyen bir sözcüktür. Bununla birlikte, Huizinga’ya göre her iki sözcük de oyunu ifade eder (Huizinga 1995:49-50; 1998:29-30).

veya ona benzer olan şeylerin ilgi merkezi, kazanmak, bir başkasına karşı galip gelmek; şan, prestij ve hiç de azımsanamayacak bir ayrıntı olarak prestij tutkusudur. [...] Burası, gündelik geçim için kaygı duyulan, kâr hesapları yapılan ve yararlı mallar edinmenin peşinde olunan bir dünya değildir.” (Anchor’un Huizinga’dan aktarmasıyla birlikte 1978: 91; Huizinga 1995: 81-83). Doğumlarda, evliliklerde, genç erkeklerin yetişkinler topluluğuna kabul törenlerinde, ölümlerde, dövme yapılmasında veya bir mezar yapımında hep *potlatch* geleneği vardır ve bu gelenekte gruplar birbirine törensel bir hava içinde çeşitli armağanlar verirler. Bunun bir oyun olduğunu iddia eden Huizinga için bu geleneğin ya da oyunun ekonomik bir yönü yoktur.⁶⁸ Çünkü alıntıdan da anlaşılabilceği üzere, ona göre bir değişim/değiş tokuş (Exchange) vardır ama bu değiş tokuş kâr amacı güden bir değiş tokuş değildir.

Aslında Huizinga’yı böyle düşünmeye sevk eden temel faktör, onun oyunu bir aşırılık, bir lüks olarak görmesinde yatmaktadır. Çünkü onun açısından baktığımızda, günlük yaşamın sıradanlığına taşkın olan, bizatihi bir zevk unsuru olan oyun, sıradan, günlük yaşamda var olan mal ya da hizmet değiş tokuşunu içeren bir kullanışlılığı ya da yararı gözetmez diye

⁶⁸ Anchor, bu noktada Huizinga’yı eleştirerek, bu örnekte “Huizinga’nın görmekte başarısız olduğu şey, açıktır ki karşılıksız hediyein aslında katılımcıların prestij, güç, şan, intikam *almak için verdiği* bir şey olması ve de dolayısıyla potlatch’ın, gerçekte *bir ekonomik ve politik ethos’un ritüelleştirilmesine* yönelik bir değişim (Exchange) [ürünü] olmasıdır.” (Huizinga 1978:91) der. Nitekim Jacques Ehrmann ise, “oyun, kendi sonuçlarından ayrı olarak alınabilir değildir. Onun bütünlüğü, kullanışsızlığı, onda yapılan harcama özgürlüğünün oyunun mekânsal ve zamansal sınırlılıklarını aşan bir devrenin parçası olmasından dolayı, yalnızca görünürdedir” (Ehrmann 1968:42) der. Dolayısıyla Huizinga, özetle, oyun kullanışsız, ekonomik bir değer içermez gibi görünmesine rağmen, onda var olan değişim özelliğinden dolayı oyunun ekonomik yönü vardır diye eleştirilmiştir.

düşünülebilir. Dolayısıyla yararın ve kullanışlılığın, çıkarın dışında gerçekleşen bir faaliyet alanı olarak bakılabilir oyuna. Ama işte bu noktada, yani oyunun böyle bir yararı gözetmeyen aşırılığı, fazlalığı noktasında oyun, gerçek anlamda bir ekonomi [t]üretmektedir. Fazlalık ya da aşırılık tek başına ekonomi yaratan bir etmenddir ve bu etmen en çok oyunda görülür. Öyleyse, oyun için başlı başına bir ekonomik yapı demek çok da abartılı bir ifade olmayacaktır. Bununla birlikte Huizinga, oyun ve ekonomi arasındaki ilişkide kimi açılardan önemli noktaları su yüzüne çıkarmıştır denilebilir. Bu konudaki oyunun ekonomik durumuna ilişkin çözümlememizi, bir sonraki alt başlıkta daha ayrıntılı olarak ele alacağımız için şimdilik bu eleştirimizi bu kadarıyla burada bırakabiliriz.

Oyun ile oyun olmayan ayırımı neticesinde ortaya çıkan üçüncü ve önemli bir sonuç, oyunun zaman ve mekânıyla ilgili olan durumdur. Huizinga'nın gene oyun tanımında belirttiği üzere, oyun, belli bir zaman ve mekân içerisinde meydana gelmektedir. Fakat bu zaman ve mekân nasıl anlamalıyız? Önceki düşünürleri de göz önüne getirdiğimizde, buraya kadarki yaptığımız bütün çözümlemelerde, oyun için bir oyun alanı, oyun sahasından bahsettik. Acaba Huizinga da bir oyun alanından söz etmekte mi ve eğer öyleyse bu nasıl bir alandır?

Huizinga'ya göre, belli bir zaman ve mekân sınırı içinde gerçekleşen bütün oyunlar, “ya maddi ya da maddi olmayan bir tarzda (ideally) ve de önceden kasti ya da olağan bir biçimde işaretlenmiş bir oyun alanının (play-ground) içinde kendi varlık[lar]ını sürdürürler” (Huizinga 1998:10; 1995:27). Dolayısıyla görüyoruz ki Huizinga da, birçok filozofun yaptığı gibi oyunu, bir oyun sahası içinde düşünmektedir. Bu saha, her ne kadar “mekânsal” olsa da, bu mekân ille de bir futbol sahası ya da çocuk parkında olduğu gibi maddi bir tarzda olmayabilir. Mekânsal sınırlar, idealen de var olabilir, tıpkı, iki kişi arasındaki konuşmada geçen kelime oyunlarında olduğu gibi. Bu iki kişi kelimeleri kullanmaları bakımından belli bir zaman ve me-

kânda yer alırlar, hattâ kelime oyununun da belli bir zamanda geçtiğini söyleyebiliriz ama kelime oyunu için çizilen mekânsal sınır, maddi bir sınır olmayıp, iletişimin soyut sınırlarıyla belirlenir. Bunun dışında, şiiri bir oyun olarak gören Huizinga için bu oyunun mekânsal sınırları, bütün bir yorumlama sürecini düşündüğümüzde, herhalde maddi olmasa gerektir. Bununla birlikte, bir arena ya da oyun masasındaki oyunlarda olduğu gibi (Huizinga 1998:10; 1995:27), tahsis edilmiş, ayrılmış oyun mekânının sınırları, içinde kanlı dövüşlerin olduğu bir stadyumun sınırları ya da oyun masasının doğal sınırları olabilir.

İster idealen isterse madden olsun bütün bu sınırlar, bizatihi oyuncular tarafından belirtilebilir, yani kasten çizilmiş olabilir ya da sınırlar “verili” olabilir, doğadaki ışık oyunlarında olduğu gibi. Fakat her ne olursa olsun, oyun sahasıyla birlikte, oyuna ilişkin belli kuralların geçerli olduğu özerk bir alan ortaya çıkmış bulunmaktadır.

İşte bu nokta, Huizinga'nın, oyunu, özerk “oyun sahası” ile oyun olmayandan ayırdığı noktadır. Huizinga bu özerk oyun alanlarına, “bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalar” (Huizinga 1995:27) olarak bakar. Gene bu oyun sahalarında göze çarpan en önemli şey, oyunun kendine özgü düzenidir. Oyun, hem bir düzen yaratır hem de kendisi bir düzendir. (Huizinga 1995: 27). O halde bildik dünya ile oyun dünyası arasındaki ayrımın Huizinga tarafından bir kez daha altı çizilir: Bir düzen sahası olan oyun sahası ile böyle bir mükemmelliği yakalayamayan bildik dünya...

Tüm bunlar birbiriyle ilişkili bir fikrin dışavurumudur: Oyun, oyun olmayanın, neşeye, zevke, düzene, mükemmelliğe, belli bir özerkliğe kavuşmuş “sihirli” bir halidir. Bu “sihir” ne zamanki bozulur tekrar “asıl” (real) dünyaya geri dönülür (Huizinga 1995: 40). “Sihir” sözcüğü ise, oyun sahası ile ilgili önemli bir kavramda daha geçmektedir: Sihirli çember (magic circle) (Huizinga 1998: 10, 11, 12, 212; 1995: 27, 29, 253

vd.) kavramında. Bu kavram Huizinga için, hem tek başına hem de oyun sahalarının genelliğinde bir anlam ifade eder. Bütün oyunlar kendilerinde oyunun hareketlerini, kurallarını barındırdıkları, “sihirli bir dünyaya” sahiptirler. Ve o sihirli dünyalarda Huizinga’ya göre oyun, belli bir zaman içerisinde başlar ve biter. Sonrasında, “asıl” dünya hüküm sürer. İşte “sihirli çember” kavramı da, bir bakıma, tek tek oyunlar olarak böyle bir anlamı ima etmektedir denilebilir: Oyunun başlayıp bittiği⁶⁹ ve sonra tekrarlanabildiği (Huizinga 1995:27) oyun sahaları anlamında.⁷⁰

⁶⁹ Hemen belirtilmelidir ki, Huizinga için oyunun bu başlayış ve bitiş karakteri çok önemlidir çünkü ona göre, hakiki oyunun en temel karakteri, “ister kült ister festival olsun belli bir anda *bitiyor* olmasıdır. Oyun bittiğinde, oyuncular oyun kıyafetlerini çıkarır, seyirciler evine giderler” (Huizinga’dan aktaran Anchor 1978:77). Ve modern dünyada oyunun bu temel karakterinin ihlal edildiğini belirterek, “günümüzde oyun, birçok durumda hiç sonlanmamakta ve böylece hakiki bir oyun olmamaktadır. Bunun yerine oyunun uzak erimli bir süreçliliği ile ciddi etkinlik yer almıştır. İki alan birbirine karışmış bulunmaktadır” (Huizinga’dan aktaran Anchor 1978:77) der.

⁷⁰ Bununla birlikte, oyunun genelliği düşünüldüğünde kavramın içeriği yeniden anlam kazanır. Huizinga, gerçi kavramın çok fazla ayrıntısına inmemiştir fakat biz bu kavramı önceki incelemelerimize paralel olarak okursak *magic circle*’ın, Gadamer bölümünde sözünü ettiğimiz gibi, soyut bir bakışla oyunun “ontolojik biçimi”ne yönelik bir fikir edinmemizde bize kısmen yardımcı olabileceğini düşünmekteyiz. Zira kavramdaki “çember” sözcüğü bu tür bir okumayı belli açılardan mümkün kılmaktadır. Örneğin kavramın oyun içindeki insanın, anlamlar ve anlamlandırmaların, akıl yürütmelerin “hapsedici” döngüsel bir sürecini ifade etmek amacıyla kullanıldığını söyleyebiliriz. Çünkü Huizinga, “İnsan oyunun sihirli çemberinden (magic circle) ancak gözlerini nihayete, Tanrıya (ultimate) yönelterek kurtulabilir. Şeylerin mantıksal kavranışıyla pek uzağa gidemez. İnsan düşüncesi zihnin bütün hazinelerine egemen olduğunda ve yeteneklerinin tüm görkemini hissettiğinde bile, bütün akıl yürütmelerin dibinde hâlâ problemleri bir tortu kalır” (Huizinga 1995:253; 1998: 212) der. Tabii ki sözü

O halde oyun sahasının, Huizinga tarafından oyunun özellikle oyun olmayandan ayırımını keskin çizgilerle belirtmek amacıyla kullanıldığını ileri sürebiliriz. Çünkü içinde “neşeli”, “eğlenceli”, “çıkarıcı olmayan” oyunların oynandığı “sihirli oyun dünyaları”, yani oyun sahaları, Huizinga’ya, hayatı, o bildik dünyayı, dolayısıyla “oyun olmayanı” askıya alan özerk sahalılar olarak gözükmektedir.

Şimdi Huizinga’nın oyun sahası kavramını bir yana bırakalım ve onun belirtmiş olduğu diğer oyun karakteristikleri ile ona getirilen eleştiriler nelerdir, bütünlüklü olarak inceleyelim.

b) Huizinga’nın Oyun Kavramının Eleştirileri ve Çözümüne

Huizinga’nın oyun/oyun olmayan ayırımı, düşünür ve akademisyenler tarafından sonradan ciddi eleştiriler almıştır. Bunlardan en önemlileri Jacques Ehrmann ve Eugen Fink tarafından yapılanlardır.

Jacques Ehrmann, hem Huizinga hem de Roger Caillois’⁷¹ yapmış oldukları –gerçekte oyun/oyun olmayan ayırımını su üstüne çıkartan– oyun/realite ya da oyun/bildik, sıradan yaşam ayırımları açısından eleştirir ve “onlar bu realite adını verdikleri şeyle ilişkisinde ya da o temelde, bu realiteye karşıt olarak oyu-

edilen çemberden “kurtulma” metaforik bir anlamda kullanılmaktadır. Yani, “sona, mükemmele, Tanrıya” (Ultimate) yönelmek anlamında. Çünkü ona göre, mantıksal akıl yürütme süreçleri, dahası insanın zihniyle elde edip kavradığı her şey, hep bu çemberin, bu “oyun çemberinin” içinde kalmaktadır.

⁷¹ Roger Caillois, “Les jeux et les hommes”da Huizinga’yı kimi açılardan eleştirerek oyun tanımlamasında çeşitli sınıflamalarda bulunmuştur. Bu sınıflamalarda Caillois oyunu dört temel kategoriye ayırmıştır: *agor*: yarışma; *alea*: şans; *mimicry*: benzetim; *ilinx*: kendinden geçme (vertigo). Bunlar, oyuna ilişkin *ludus* (kontrollü oyun) ve *paidia* (spontane oyun) şeklindeki bir başka sınıflamaya eklenmişlerdir (Ehrmann 1968:31; Caillois 2001:11-36).

nu tanımlıyorlar” (Ehrmann 1968:33) der. Ehrmann için, oyunun Caillois ve Huizinga tarafından realite ile bir karşıtlık ilişkisi olarak tanımlanması ise, oyun-realite *sözde* problemini doğurmaktadır. Çünkü Ehrmann’a göre, “oyun problemi, kendisi kültür problemine bağlı olan ‘realite’ probleminden bağlantısız değildir. Problem, bir ve aynı problemdir” (Ehrmann 1968: 33). Ve dolayısıyla, oyuna “sıradan yaşamın evrilmiş, süslü, soylu bir temsili (mimesis)” (Ehrmann 1968:37) olarak bakmak ne kadar yanlışsa, ardı sıra Caillois’in “oyunun ilkesinin realitenin sirayetiyle çöktüğünü” (Aktaran Ehrmann 1968:37) iddia etmek de o kadar yanlıştır. Ehrmann bunun açıklamasını, “oyun antropolojisinde, oyun, bir a priori kültür ve realite temelindeki ilişkiden izole edilerek tanımlanamaz. Oyunu tanımlamak, aynı zamanda ve aynı hareket içinde realite ve kültürü tanımlamaktır. Bu terimlerin her biri, diğer ikisini kavrama biçimi olarak kullanıldığında, birbirleri temelinde gelişebilir ve inşa edilebilirler. Üçünden hiçbirisi diğerlerine öncel olarak var değildir. Aynı anda hepsi önümüze konan ve bizim onların önüne koyduğumuz sorunun nesnesi ve öznesidirler” (Ehrmann 1968:55) şeklinde yapar.

Görüleceği üzere, Huizinga’nın oyun/kültür, oyun/bildik, sıradan yaşam ayrımları hem onların birbirinden kesinkes ayrı çizgilerle ayrılması bakımından hem de öncelik sonralık açısından eleştirilmektedir. Aslında bir yanda oyun, bir yanda kültür ve bir yanda da bildik bir gerçeklik vardır ama Ehrmann, bütün bu şeylerin bir ve aynı şeyin problematik yüzleri olduğunu ileri sürüyor. Bu üçünün birlikte ele alınması gerektiğini belirtiyor.

Oyun ve realitenin “birlikte ele alınması” gerektiği fikri Eugen Fink tarafından da işlenir. Fink, her ne kadar Huizinga ile oyunun biricik bir fenomen olduğu konusunda aynı düşüncede olsa da, bunun gibi daha başka fenomenlerin bulunduğunu belirtmeden geçmez. O’na göre, oyun, yaşamımızın sürekliliğini ve amaçsal yapısını kesintiye uğratar ve varoluşumuzun genel kipinden bir mesafeye ayrılır. Bununla birlikte, oyun, normal

yaşamımızla ilgili değilmiş gibi görünse de, tasarımı/temsil etmenin (representation) kendi kipinde aslında onunla çok ilişkilidir. Fink, “eğer oyunu, çalışma, gerçeklik, ciddiyet, otantiklik ile karşıt olarak tanımlarsak, yanlış bir biçimde onu diğer varoluş fenomenleri içinde sıralarız. Oyun, tıpkı özerk ve başlangıçtan beri var olan ölüm, aşk, iş ve güç mücadelesi gibi temel bir varoluşsal fenomendir fakat bu fenomenlerle ortak nihai bir amaç içinde bağlı değildir. Oyun, deyim yerindeyse, onların hepsiyle yüzleşir – onları temsil ederek içine alır. Ciddi olmayı oynuyoruz, hakikati oynuyoruz, realiteyi oynuyoruz, çalışma ve mücadeleyi oynuyoruz, aşkı ve ölümü oynuyoruz ve hattâ oyunun kendisini bile oynuyoruz.” der (Fink 1968:22). Dolayısıyla, Fink de Huizinga gibi oyun ve gerçeklik ya da oyun ve yaşamı ayırır. Fakat Fink’in ayırımında oyun daha ağırlıklı bir konumdadır. Realite ya da yaşamın birçok fenomeninde karşılaşılan oyunu Fink, bir anlamda, oynanan ya da oyuna konu olan fenomenler olarak görür. Fink’in bu bakış açısına göre, oyun ile, gerçekliğin oyun da dâhil olmak üzere birçok fenomeninin oynandığını ve böylelikle oyunun tüm diğer fenomenlerinin sembolik bir temsil içinde yutulduğunu söyleyebiliriz. Birçok fenomen, her şeyin bir sembol olabildiği sembolik bir temsil içinde, bir oyun dünyasında oynanmaktadır (Fink 1968:23, 28).

O halde, Huizinga’nın aksine, Ehrmann’ın yanı sıra Fink’in de oyun ve realiteyi tam bir zıtlık içinde görmediğini kolaylıkla söyleyebiliriz. Ne var ki bu bakış, oyun ve realiteyi, oyun ve yaşamı birbirinden ayırt edilemez kılan bir bakış değildir. Nitekim Fink’in de dediği gibi, oyun, “varoluşumuzun bildik modundan ayrı bir mesafede durur” (Fink 1968:22). Bir başka deyişle, oyun ve yaşamın birlikteliğinde onları birbirlerinden ayıran bir *mesafe* hep vardır. Bu mesafeyedir ki bir oyun olarak ortaya çıkabilen yaşam, gene de oyundan ayrı bildik dünya olarak da mevcudiyetini sürdürür. Oyunun fenomenleri yaşama, yaşamın fenomenleri de oyuna dâhil olur.

İçinde ayrılık içeren bir ve aynı şeyin “sihirli dünyasıdır” sözü edilen. Ve şu ana kadar bu sihirli dünyanın en genel teriminden “oyun çemberi” olarak söz ettik. Ama Huizinga, Ehrmann ve Fink gibi diğer düşünürlerle birlikte sezinliyoruz ki, aynı şeyi “realitenin çemberi” olarak da adlandırabilirdik. Çünkü oyun ve realite, içine ayrılığı ya da farkı –buna mesafe de diyebilirsiniz– sokmuş bir ve aynı olanın *ikili* yüzüdür. Öyle olmasaydı, ne Huizinga’nın dediği gibi oyunu ve realiteyi temelde bir ayrılık içinde bulabilirdik ne de Ehrmann ve Fink’in dediği gibi bir birlik içinde.

Şimdi önceki çözümlerimize de uygun olarak görüyoruz ki oyun, kendi içinde bütün ikilikleri yutmuş olmasına rağmen kendisi de realiteyle birlikte bir başka iki olarak ortaya çıkmaktadır. Bu ikilik için de diğer ikilikler için söylediğimiz gibi, realiteden oyuna ya da oyundan realiteye geçilmektedir diyebiliriz. Ve de realite ile oyunun birbirleriyle hem aynı hem de farklı olduğunu... Yani realiteye baktığımızda onu ve ondaki oyunu görebileceğimiz gibi, oyuna baktığımızda da aynısını, realiteyi görebiliriz. Ve burada realite-oyun ikiliği hakkında söylenenler elbette ki oyun-oyun olmayan ikiliği hakkında tekrarlanabilir.

Gelinen bu yeni durumda, yani her şeyin oyun olmadığı (ya da bir “mesafe” ile oyun olduğu da diyebilirdik) bu yeni durumda, oyunun oyun olmayan ile bir ikilik oluşturduğunu bilmekteyiz.⁷² Ayrıca bu ikiliğin bir ve aynı şeyin bir ikiliği olduğunu da. Nitekim oyun çemberi, “realite ve oyun ayırımı”ndan çıkarsadığımız gibi, aynı zamanda oyun olarak adlandırılmayanın çemberidir. İkisi bir ve aynı çemberdir ya da ontolojik formdur.

Şimdi bu ontolojik form, bu çalışmanın önceki bölümlerinde incelenen Nietzsche’nin “dünya oyunu” hakkında belirttiği

⁷² Ancak bu “mesafe” sayesinde ki oyun, oyun olmayan ile birlikte oynanmaktadır.

gibi, kendinde sonsuz dönüşümü ve tekrarı barındıran bir formdur. Çünkü Nietzsche'den “kendinden dönen tekerlek” dünya oyununda, “sonsuz bir zaman içinde, her olanaklı kombinasyon[un] belli bir zamanda bir kez gerçekleşmiş (erreichen), [hattâ] daha da fazla: Sonsuz kez gerçekleşmiş” (Nietzsche 1956:704) olduğunu öğrenmiştik. Derrida'nın oyun anlayışında gördüğümüz üzere de, bu dönüşümler, ekonomik anlamda önem taşımakta idiler. O halde şimdiye kadar oyunu ekonomik yönden konu edinmemiz yerinde olmuştur, çünkü, oyunun geniş çerçevesini şimdilik bir yana bırakırsak, söz konusu oyun ekonomisi, oyunun ontolojisini anlamamızda yardımcı bir faktördür. Oyunun ekonomik dönüşümleri, kendisini bir ontolojik form ile ilişki içinde gerçekleştirmektedir. Ve oyun üzerine düşünen ve ilerde düşünecek olan birçok filozofun, şu ya da bu şekilde, bu “onto-ekonomik” faktörü hep göz önünde bulundurduğunu ya da bulundurması gerektiğini söyleyebiliriz. Peki, acaba Huizinga oyun ile ekonomi arasındaki ilişkiyi nasıl görmekteydi?

Önceki başlık altında onun *Potlatch* analizini incelerken bu konuya kısaca değinmiştik. Ve şimdi bu konuyu daha açalım istiyoruz. Biraz daha açalım diyoruz çünkü, oyun ile ekonomi arasındaki ilişkiye Huizinga ile birlikte oyun/oyun olmayan ayrımı üzerinden nasıl yaklaşabiliriz merak ediyoruz. Ayrıca, oyunun oyun olmayan ile ekonomik anlamda nasıl bir bağlantısı var öğrenmek istiyoruz. Böylelikle oyunun ontolojisine, çeşitli perspektiflerden bakmayı amaçlıyoruz.

Şimdi Huizinga'nın *Potlatch* analizine getirilen eleştirilere tekrar dönersek, Huizinga'ya getirilen en önemli eleştirinin, Ehrmann tarafından “oyunun hiçbir şey *üretmeyebileceği* fakat zaman, enerji ve bazen de hatırı sayılır miktardaki mal, mülk (property) gibi bazı şeyleri *harcadığı*” (Aktaran Anchor 1978: 91) şeklinde dile getirildiğini söyleyebiliriz. Huizinga'nın oyunla ilgisindeki sözünü hatırlarsak; Huizinga, oyunu maddi çıkarandan ve yarardan arınmış bir eylem türü olarak görüyordu

(Huizinga 1995:31; 1998:13). Ve bu anlayış doğrultusunda o, Potlatch'da gerçekleştirilen deęiş tokuřa, yarar gözetmeyen, kâr amacının güdümedięi bir oyun faaliyeti olarak bakıyordu. Açıktır ki Huizinga, oyunu özgür bir etkinlik olarak gördüğü için, onu bildik dünyanın baęlayıcı ve yarara dayalı olan ekonomik dönüşümlerinden ayrı bir yere koyuyordu. Bu anlayış ise, Ehrmann için kabul edilemezdi. Çünkü oyunun o doğrudan yarar ve çıkar gözetmeyen eylemleri de dolaylı olarak ekonomikti. Oyunda arzuların ve ihtiyaçların karşılanması yönünde bir dolayım (mediation), bir yeniden yerleřtirme, yeniden daęıtım vardı. Oyunun kuralları ile iliřkili bir dolařım (detour) söz konusu idi (Ehrmann 1968:44). Ehrmann'a göre oyundaki yararsızlık görünüştedir ve oyun bildik dünyadan bu bakımdan ayrılamaz. Oyun kültür ile kelimenin tam anlamıyla birlikte vardır (Ehrmann 1968:44). Yani kültürde ekonomik dönüşüm, dolařım varsa, oyunda da aynen bulunmaktadır.

Ehrmann'ın Huizinga'ya getirmiş olduęu bu haklı eleřtiri-lerle birlikte Huizinga'yı böyle düşünmeye iten sebep neydi? Çünkü Huizinga, ticarileşmiş ve endüstrileşmiş oyunları aynı sebepten dolayı yozlaşmış oyun olarak görüyordu. Bu tür oyunlar başladığı gibi biten oyunlar deęildi. Ama neden oyun, yozlaşmamış asıl oyun olabilmesi için başladığı gibi bitmeliydi de? Ve dolayısıyla çıkardan, yarardan, profesyonelleşmeden ayrı bir özü olmalıydı?

Bütün bu soruların yanıtları, yukarda sözünü ettiğimiz Huizinga'nın eleřtirmenleri tarafından savunulmuş olan bir saptamada, "oyunun oyun olmayanla belli bir mesafeyi koruması"nda gizlidir denilebilir. Oyun olduęu gibi, oyun olmayan da vardır. Ve Huizinga, oyun ile oyun olmayan arasındaki bu mesafeden dolayı, oyundan oyun olmayana ve oyun olmayandan oyuna bir geçişin olması gerektiğini görmüştür. Ayrıca, Huizinga oyunun bütünüyle ekonomiden yoksun olduğundan söz etmemiřti. O yalnızca, oyun ile oyun olamayan arasında bir ekonomik farkın da olması gerektiğini hissetmiřti. Bu ise, Ehr-

mann'ın oyunun dolayım lamalı ekonomisine ilişkin savının tam zıttı bir şey değildi. Tam aksine Huizinga, “maddi çıkarsızlıkla” bir anlamda oyunun doğrudan bir ekonomisinin olmadığından dem vuruyordu.

İşte bu önemli nokta yani, oyun ile oyun olmayan arasındaki ekonomik fark, daha önce Derrida'nın oyun anlayışında incelediğimiz, oyuna ilişkin genel ve kısıtlı ekonomi sınıflamasına çok uyan bir noktadır. Oyun ile oyun olmayanın ekonomileri arasında da, Derrida'nın daha önce oyunun ekonomik türlerine ilişkin bahsettiği türden, ama kendine özgü ve sabit olmayan “iki”li anlamda bir *fark, ara, mesafe* vardır.

Ve bundan dolayıdır ki oyunun dönüşümleri o ontolojik form içinde sayısız defa tekrar tekrar gerçekleşmektedir. Tekrar tekrar gerçekleşmektedir çünkü oyun her seferinde oyun olmayan ile alterne olmaktadır. Böylece hem oyun-olmayan, oyunun olanaklılığını kurmakta, tıpkı Huizinga'nın dediği gibi bu sihirli geçiçi dünyaları kendilerine özgü ekonomileriyle birlikte yaratmakta; hem de oyun, oyun olmayanı meydana getirerek dolayım sızlığın, kısıtlılığın ve sınırlılığın içinde kalınmaktadır. Yani birbirlerinin olanaklılığının koşulu olmaktadırlar. Böylece, oyunun ya da oyun ile oyun olmayanın bu iki tip ekonomisi, sözü geçen ontolojik formun geometrisine, yani çembere uygun olarak biri ya da diğeri kaybolmaksızın/silinmeksizin birbiriyle yer değiştirmektedirler.

Buraya kadar, Huizinga'dan yola çıkarak, oyun/oyun olmayan ayırımından oyunun ontolojisini daha iyi anlamak için faydalandık. Ve eleştirirlerinin bu ayırımı “ekonomi” kavramı bağlamında getirmiş oldukları eleştirileri de göz önünde bulundurduk. Böylece Huizinga ve eleştirirlerinin düşüncelerini, onların belki doğrudan değil ama dolaylı olarak farkında oldukları, oyunun belli bir ölçekteki yapısını –çembersel yapısını– daha iyi anlamak için kullanmış olduk.

Kuşkusuz Huizinga'nın, oyunu kültür bağlamında incelerkenki kaygıları bütünüyle bizimkiyle örtüşmüyordu. Fakat He-

rakleitos'dan buraya kadar incelediğimiz filozofların oyun hakkındaki düşüncelerinde var olan kaygılar, şu ya da bu şekilde birbirlerini tamamlıyordu. Nitekim Huizinga'da onlara dâhildi. Öyle olmasaydı, ne oyunla bağlantısında ortak kavramlar – çember, ekonomi, ikililikler vs– kullanılır ne de benzer –oyunun olanaklılığı, yeri, mekânı ve çeşitleri vs. üzerine olan– sorulara çıkılırdı. Şu da var ki, filozoflar oyunla ilgili kavrayışlarında, şu ana kadar incelediklerimizden de açık olacağı üzere, oyunu felsefedeki diğer kavramların bir boyunduruğu altında düşünmemişler, aksine, diğerlerini oyun kavramıyla bir bütünlük içinde kavramaya çalışmışlardır. Ve, kimi zaman Huizinga'da olduğu gibi, oyuna bir ilklik, kökensellik, *Urphänomen* niteliği atfedilmiş, kimi zaman da bu durum eleştirilerek ya da odak dağıtılarak, oyun başka kavramlarla birlikte bir birlik içinde kavranmaya çalışılmıştır. Ama ne olursa olsun, Antik çağın bilgeliğinden günümüz felsefesine kadar, oyun kavramı artan bir dikkat ile filozof ve düşünürlerin ilgi odağına yerleşmiştir denilebilir.

Sonuç olarak şu değerlendirmelerin yapılabileceği düşünülmektedir.

SONUÇ

Filozoflar nezdinde oyunun ne anlama geldiğini irdelemiş bulunuyoruz. Şimdi oyunun ontolojisine yakından bakma zamanı geldi. Her şeyden önce oyunun ontolojik formunun–incelediğimiz birçok filozofun görüşlerine de dayanarak– *çember* olduğunu rahatlıkla söyleyebiliriz. Biz bu çemberin içinde yer alıyoruz. Oyunlarımızı onun içinde oynuyoruz. Fakat biz bu çemberin içine ne zaman girdik? Bu çemberden çıkmak mümkün müdür? Çemberin dışı, yani oyunun dışı var mıdır? Ve onu inceleyebilir miyiz? Nasıl?.. Sorular daha da çoğaltılabilir. Ancak bu soruları yanıtlayabilmemiz için bir başlangıç, bir Arşimet noktası bulmamız gerekmiyor mu? Aradığımız Arşimet noktasının şimdilik Nietzsche'den geçtiğini düşünüyorum. Çünkü çember imgesini oyunla ilgili felsefe literatürüne en güçlüce onun soktuğunu biliyoruz.

“ein aus sich rollendes Rad” diyordu Nietzsche, “dönen bir tekerlek”... Kendiliğinden dönen bir çember. Oyun çemberini böyle betimliyordu. Ve bu çember fikri, onun “ebedi dönüş”

düşüncesiyle desteklenen bir fikirdi. O halde Nietzsche'nin "ebedi dönüş" düşüncesine de bakmamız gerekecek.

Neden Nietzsche'nin Ebedi Dönüş Fikri

Nietzsche'nin "ebedi dönüş" düşüncesine bakmalıyız çünkü bu düşünce kimi uzmanlarca söylendiği gibi yalnızca etik anlamda bir şey ifade etmiyor ama aynı zamanda sıklıkla ifade edildiği gibi kozmolojik bir anlama da sahip. Ayrıca bir döngüsellik ifade etmesi bakımından oyunun ontolojik formu olan çember figürünü desteklemektedir. Bununla birlikte burada Nietzsche'nin ebedi dönüş düşüncesinin ayrıntılarına kadar inmeyeceğiz. Çünkü literatürde bu ayrıntılar gereğinden fazla bir miktarda vardır ve dileyen ayrıntıları oradan takip edebilir. Bizim amacımız, ebedi dönüş düşüncesinin hangi bakımlardan çember düşüncesine izin verdiği ya da vermediğini araştırmaktır. İşte bu bakımdan da Nietzsche'nin ebedi dönüş düşüncesini anlatmak için en çok yapılan şu alıntı ile başlayacağız:

Şimdi yaşadığınız bu dünyayı ve tekrar tekrar sayısız defa yaşamak zorunda olacağınız bu dünyayı yaşadınız. Ve onda yeni olan hiçbir şey olmayacaktır. Fakat her büyük acı, her büyük zevk, her düşünce ve her ah çekiş, yaşamınızdaki konuşulmaya değmez küçük ya da büyük her şey, size aynı ardeşiklikte ve sırada geri dönmeli (Nietzsche'den akt. Rowe 2012:5).

Alıntıdan da açıkça anlaşılabilirliği gibi, şimdi yaşadıklarımızın aynı şekilde ve sırada defalarca yaşanacağını vurguluyor Nietzsche. Fakat hepsi bu mu? Biraz daha derinleşebilmek için Nietzsche'nin başka yazılarına bakmamız gerekiyor. Bu alıntı, *Şen Bilim*'in dördüncü kitabının ikinci kısmından o kısmın sonuna kadar yer alan alıntıdır. Onun 1881'de Sils Maria'daki deneyimine aittir. Ve konuyu inceleyen uzmanlar tarafından yalnızca bu alıntı değil, Ebedi Dönüşe ilişkin başka alıntılar da yapılır.

Özellikle *Zerdüşt Böyle Buyurdu* adlı eserinde hayvanlar şöyle seslenir Nietzsche'ye:

“Ey Zerdüşt,” dediler hayvanlar bunun üzerine, “bizim gibi düşünenler için dans eder, şeylerin bizzat kendi: Gelirler ve el uzatırlar ve gülerler ve kaçıp giderler, –tekrar gelirler. Her şey gider ve her şey geri gelir; varlığın çarkı ebediyen döner. Her şey ölür ve her şey yeniden çiçek açar; varlığın mevsimi ebediyen devreder. Her şey kırılır, her şey yeniden yapılır; aynı varlığın evi kendini ebediyen kurar. Her şey kısımudur ve her şey yeniden buluşur. Varlığın halkası ebediyen kendine sadık kalır” (Nietzsche 2007: 239-240 ; 2006:-175).

Nietzsche'nin sözlerinde şunlar göze çarpmaktadır: Birincisi, hem yukarıdaki alıntıda hem de burada bir *tekrann* olduğu belirtilmekte. Nietzsche'nin oluş dünyası ya da varlığın çarkı olarak belirttiği şey bir tekrar içindedir ve olup biten ne varsa yenelenmektedir. İkincisi bu tekrar hep *aynıya* dönmektedir. Yani tekrara ev sahipliği yapan varlığın çarkı ya da evi hep aynı kalmaktadır. Bundan dolayıdır ki Nietzsche, “aynı varlığın evi kendini ebediyen kurar” diyor. Ya da biraz ileride söylediği gibi, “varlığın halkası ebediyen kendine sadık kalır” diyor. Sonra tekrarı kendi içinde barındıran bu yapı için, “varlığın çarkı”, “varlığın evi”, “varlığın halkası” gibi ifadeler kullanılıyor. Bu da bize bir anlamda döngüsel veya çembersel⁷³ bir yapıyı sezdiriyor. Bütün bunların sonucunda, Nietzsche bize paradoks gibi görülebilecek bir sorun bırakıyor: “Aynının ebedi dönüşü” ifadesiyle yerini bulan Aynı, “yeniden çiçek açan” ve “yeniden buluşan” farklı şeylerin tekrarında nasıl oluyor da değişmeden kalıyor?

⁷³ Bu yapının çembersel bir yapı olduğuna dair bir başka kanıt da, alıntı yaptığımız eserin alıntıda az ilerisinde Nietzsche'nin ebedi dönüşü, “yeniden dönüş yüzüğü” demesidir (Nietzsche 2007: 250-252; 2006:184-186).

Şimdilik sorunun yanıtını biraz erteleyelim ve devam edelim. Nietzsche, sonrasında şöyle der:

Ah Zerdüş, hayvanların zira bilmekteler senin kim olduğunu ve ne olman gerektiğini: Gör artık ebedi dönüşü öğretensin sen, –budur senin kaderin. Bu öğretiyi ilk öğreten ilk insan olursun da –bu büyük kader, senin için en büyük tehlike ve hastalık olmaz mı hiç! Bak bilmekteyiz, senin öğrettiğini: her şeyin ebediyen dönüp geldiğini, onlarla birlikte bizim de tabii, ve sonsuz defa var olduğumuzu ve her şeyin de bizimle birlikte var olduğunu. Sen öğretirsin ki, oluş halinde olmanın büyük bir yılı vardır, büyük yılın da bir azmanı: bir kum saati gibi, her defasında tekrar tekrar çevrilmelidir ki yeniden dolsun ve yeniden boşalsın bu yıl. Böylece bu yılların tamamı birbirine benzer, en büyüğü de en küçüğü de. Böylece tüm bu yılların içinde aynı kalırız, en küçüğünde de en büyüğünde de (Nietzsche 2007: 242-43; 2006: 177-178).

Bu alıntıdan da anladığımız kadarıyla, kum saatinde olduğu gibi kumların azalıp çoğalmasına ilişkin değişimde, farklılıkta, değişmeden kalan Aynı, değişmenin kendisidir. Daha doğrusu, kumlar, bir döngüsellik içinde ve en fazla ve en az durumlarını bularak Aynı mekanizmada işlenmektedirler. O halde kum saati örneği ile de daha iyi anlamış olduk ki, oluş sürekli bir tekrar içindeyken tekrarlamalar değil ama bu tekrarın kendisi hep aynı kalmaktadır.

Nietzsche, ebedi dönüş düşüncesinde yaşananların tekrar tekrar yaşanmasına ilişkin bir olumlamanın yapılıp yapılmamasından da söz eder. Böylece defalarca yaşananlara ilişkin bir etik *seçim* kriterinden bahseder. Fakat ebedi dönüşün bu özelliği konumuzla yakından ilişkili olmadığı için onu şimdilik geçebiliriz. Aslında bizi burada ilgilendiren ebedi dönüşün formu ve bu formun oluşu nasıl mümkün kıldığıdır?

Nietzsche'nin ebedi dönüşünü yorumlayanlar arasında Deleuze'ün yorumu dikkat çekicidir. Deleuze'ün ilk dikkate değer

yorumu, “Aynı’nın ebedi dönüşü”nde dönenin Aynı olmadığı, farklılıklar, benzemez olduğu ve benzer olmadığı, Aynı’nın daha çok “dönenin dönmesi” yani farklı olanın “dönmesi” olduğudur (Deleuze 2004:374). Özdeş yani Aynı dönmeyip, “ebedi dönüşteki tekrar, aynıdır”. Dolayısıyla Deleuze, ebedi dönüşün aynılığını bir kap var da onun içindekiler dönüyormuş şeklinde almıyor. Daha çok “oluşun varlığı” (Deleuze 2004:50) dediği tekrarı, “bütün farklılıkların formsuz varlığı” (Deleuze 2004:69) olarak görüyor ve tekrarın bizatihi kendisinin Aynı’yı mevcut kıldığını düşünüyor. Bu tekrardaki tekrarlamalar ise oluşta-ki olup bitenler, farklılıklar ve benzemezliklerdir.

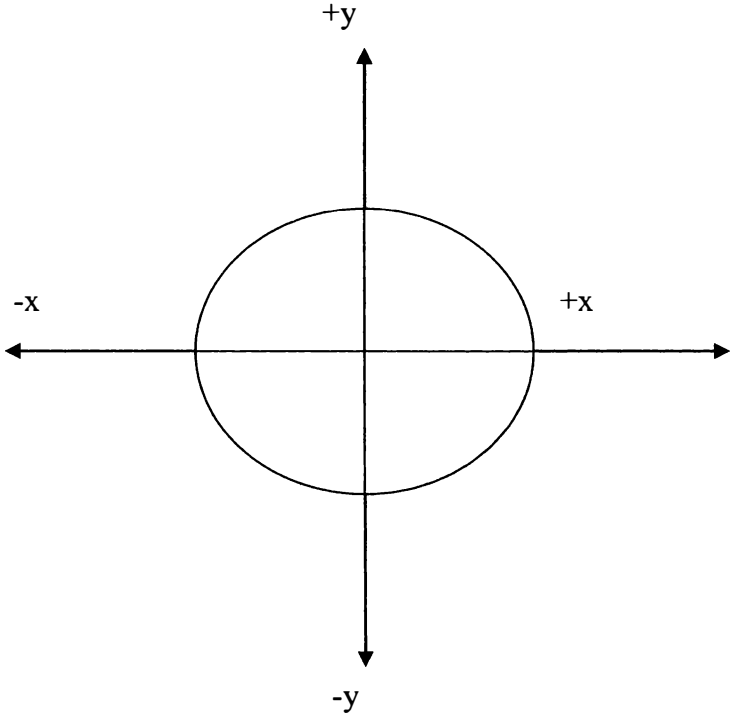
İkinci olarak Deleuze’ün diğer bir yorumu ebedi dönüşün tam bir çember biçiminde olmadığı yönündedir. Ona göre, “ebedi dönüşün çemberi –fark ve (özdeş ve çelişkiyi çözen) tekrar–, kendisinde yalnızca farkı mümkün kılan Aynılığın yer aldığı dolambaçlı (tortueux) bir çemberdir” (Deleuze 2004:69; 2000:80). Ve bu dolambaçlı çember, “dünyanın ve kaosun, kozmosun içsel (internal) özdeşliğidir” (Deleuze 2004:372). Çünkü Deleuze’e göre, “kaos ve ebedi dönüş iki farklı şey değildir” (Deleuze 2004:81).

O halde görülüyor ki Deleuze, Nietzsche’nin ebedi dönüşünü basit bir döngüsellik olarak anlamıyor. Döngüsellüğün aksine (Deleuze 2004:303), farkları oluşturan (Deleuze 2004:66) bir tekrar olarak alıyor. Tekrar her seferinde yeni tekrarlamalar yaratıyor ama kendisi de aynı olarak kalıyor. Yani tekrar etmesi aynı olarak kalıyor. Ayrıca bu tekrar kaos ya da aynı şey demeye gelen kozmosta vuku buluyor. Kaos ya da kozmos, ebedi bir dönüş içerisinde farklılıkları tekrar tekrar çıkarıyor. Dolayısıyla “ebedi dönüş”, Deleuze’ün gözünde bir anlamda ebedi “tekrar”dır. Öyleyse, “dönüş” sözcüğünü nasıl yorumlamalıyız? Dönüş muhtemelen tekrarın miktarıdır. Birinci tekrar birinci dönüş, ikinci tekrar ikinci dönüş vs. Yani “n tekrar”, “n dönüş” gibi...

Çember İmgesi

Nietzsche'nin ebedi dönüş fikri ve Deleuze'ün yorumları, eğer daha önce incelediğimiz Nietzsche'nin oyuna ilişkin çember imgesini de bu fikrin destekleyicisi olarak alırsak, oyunun tekrarlı ve döngüsel yapısını bize sunar. Döngüsellik her ne kadar Deleuze tarafından tam bir çember imgesiyle resmedilmese de ebedi dönüşün ve dahası oyunun bu ontolojik formunun tam bir çember olarak alınması gerektiğini düşünüyorum. Fakat neden çember de üçgen ya da kare değil? Önce bu sorunun yanıtlanması gerekmiyor mu?

Bu sorunun yanıtı, Bir'in İki ile ilişkisinde gizlidir. Öncelikle çemberin matematiksel formülünü hatırlayalım. Merkezi orijinde olan bir çemberin formülü $x^2 + y^2 = r^2$ dir. R yarıçaplı bir çember (x,y) noktaları üzerinden böyle formüle edilir. Şimdi Kartezyen düzlemi çizerseniz, İki ve Bir'in yerini daha iyi belirleyebiliriz. Hem x ekseninin hem y ekseninin sayısal değerleri 0'lerden oluşmakta ve Pascal üçgeninin değerleri bu eksenlerin sayısal değerlerini vermektedir. Bu durumun açıklaması sonraki paragrafta verilmektedir.



Şekil 1

Öncelikle, biraz Badiou'nun ontolojisinden bahsetmekte fayda var. Badiou'ya göre, herşeyin başlangıç noktası sıfırdır (Yukarıdaki çemberimizdeki orijin) çünkü Lacan'dan feyz alan Badiou, “sunulamayana ait hiçbir şeyin olmadığını” söylerken, Lacan gibi olanaklıyı olanaksız üzerinden temellendirir. Sunulamayana hiçbir şeyin ait olmadığı, olanaksızın olanaklı olduğu durum, aslında “hiçbir şeyi” mevcut kılar. Hiçbir şey “var”dır ve onun var olmasından, farkın nerdeyse yok olduğu, –diğer deyişle sıfırla gösterilen boşluğun aranının nerdeyse olmadığı– mevcudiyetler türer. Her mevcudiyet bir fark üzerinden türer. Ve böylece bütün ontoloji mevcudiyete gelir. Kabaca özetlediğimiz bu ontolojiyi ayrıntıda görmek için şu kaynaklara bak-

mak yerinde olacaktır: (Dursun 2009; Dursun 2013). Badioucu ontolojiye göre farklardan farkın nerdeyse kapandığı yeni bir durum ortaya çıkar. İşte bu farkları yukarıda x ekseninde gösterirsek, farklardan türeyen ve nerdeyse farksız yeni durumu da, yani “bir gibi sayılan” durumu y eksenini –Bir’e doğru olan eksenini– ile gösterebiliriz. (x, y) ikilisi de İki’nin konumlarını göstermektedir. Ve hem x eksenini hem de y eksenini Pascal üçgeninin sayısal değerleriyle döşemiştir.

Yukarıdaki kartezyen düzlem de böylelikle ikili bir durumdur. Çünkü x ekseninden ikili durumun biri ile y durumunun gelmesi yeni bir ikili durumu oluşturur. (0 1’ler durumu bkz Dursun 2009 ve Dursun 2013).

Yukarıdan da anlaşılacağı gibi Bir’e +y’den de –y’den de erişim vardır ve bir yön $+\infty$ ’a giderken diğer yön $-\infty$ ’a gider. Çember’in yarıçapı büyüdükçe bu durum gerçekleşir. Bu şu anlama gelir: Bizim oyun çemberimizin belli bir yarıçapı vardır. Bu çember Kartezyen düzlemde başka bir çember tarafından içerilir (Bir’in İki ile olan ilişkisinden dolayı). Dolayısıyla Varlıkta, oyun içinde oyun vardır. Nietzsche bu çemberi biricik olarak görüyor ve oyunun dışı yok diyordu (Nietzsche 2007). Ve varlığı da oyun çemberinin sınırı ile özdeş görüyordu. Oysa analizimizden de anlaşılabilir olduğu gibi varlığın sınırları çok daha geniştir. Şimdi, hiçbir zaman $+\infty$ veya $-\infty$ ’u geçemiyoruz ama artı ya da eksi sonsuz bize *Bir’i işaret* ediyor⁷⁴ yani “dışarı” sını.

⁷⁴ Burada hemen şu notu eklemeliyiz ki “Bir’i işaret” etmek bir sınır durumunu anlatır. Tıpkı Kant’ın “Ding an sich (kendinde şey)” kavramında olduğu gibi, problematik bir durum kastedilir. Kavram sınırın ötesine ilişkin olanaklıktan bahseder. Sınırın ötesinin var olması olanaklı olabilir de olmayabilir de. O halde burada kendini “bulanık” bir şekilde gösterene ilişkin sorunu nasıl aşmalıyız? Bir’in İki ile ilişkisindeki temel mantığı kullanmalıyız. Bu mantığı şöyle ifade edebiliriz: Diyelim ki sayılara ilişkin varoluşları noktalarla gösteriyorum ve bir nokta koyuyorum. Bu durumda elimde yalnızca o nokta olacaktır. Yani bir, yalnızca bir’i verecektir. Dolayısıyla çokla çıkamayacağımdır.

Varlığın dışarısını... O halde varlığın dışarısı anlamında Bir'in, İki ile ilişkisi gerçek anlamda oyunun ontolojisini mümkün kılan şeydir. Ayrıca çember imgesini yaratan Bir'in İki ile ilişkisi aynı zamanda başka oyun alanlarını da mümkün kılar. Örneğin dikkatlice bakılırsa yaşadığımız oyun sahası çemberin ilk çeyreğinde $-(+x, +y)$ 'de- yer alır. Çemberin diğer çeyrekleri başka oyun sahalarının yer aldığı yerlerdir. Negatif ontoloji adını verdiğimiz sol alt çeyrekteki ontolojinin türetimi için (bkz Dursun 2013).

Oluş Sorunu

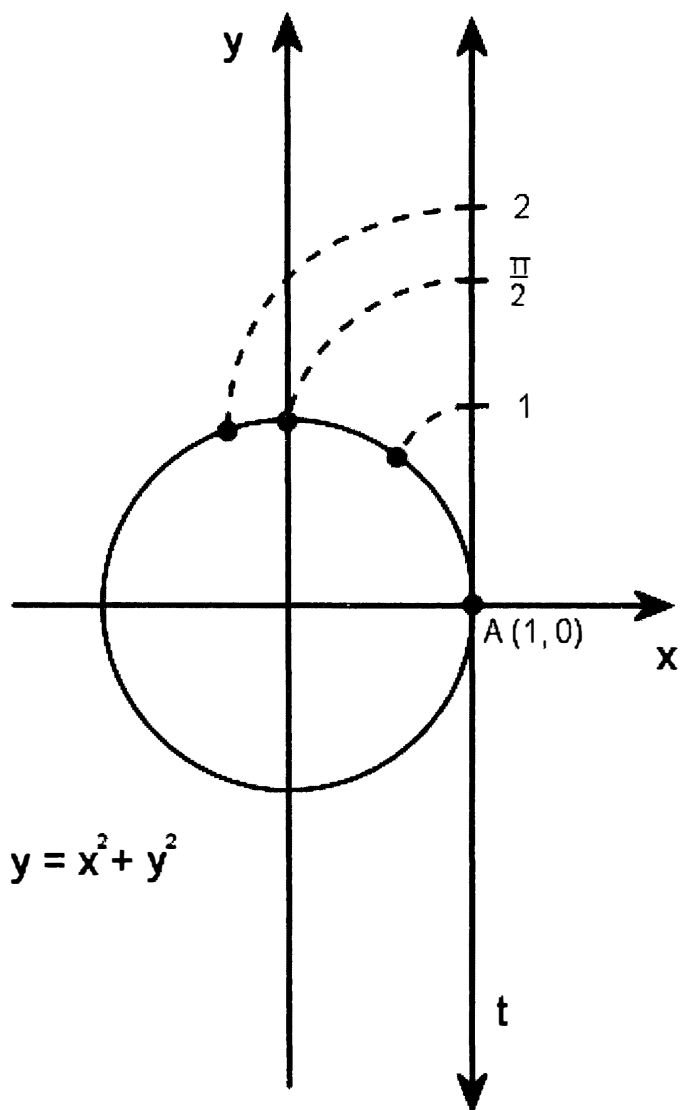
Çemberin bu çeyreğinde -sağ üst çeyrekte-, bu oyun sahasında, oluş ve bozuluşun ilkesini açıklamak amacıyla sarma (wrapping) fonksiyonuna başvuracağız. Sarma fonksiyonuna belli bir olasılık dâhilinde başvuramaktayız. Bunu realiteyi açıklamak amacıyla bir yaklaşım olarak sunmaktayız ve sarma fonksiyonunun görevini gören başka fonksiyonlar da ilkeyi

Bu, Platon'un Parmenides adlı diyalogunun başında Bir'in kendi başına incelendiği durumdakine benzer bir durumdur. Çok'a ulaşmak için en az iki nokta almam yani iki'yi almam gerekmektedir diyebiliriz. Nitekim iki'nin türetiminden çok'a ulaşmaya çalışan birçok çalışma vardır. Fakat burada gene de bir zorluk vardır. İki'yi yani iki noktayı yalnız başına alamazsınız. Çünkü iki noktayı koyar koymaz onun gerektirdiği, mantıksal olarak varlığını şart koştuğu önceki bir nokta "görünür" olur. Önceki olarak öncekiliğini gösteren bir nokta ve çokluğa çıkış veren iki nokta vardır artık. Yani çoklu da gözetilen doğru bir başlangıç için ne bir nokta ne de iki nokta yeterlidir. En az üç nokta olmalıdır. Bu ise, bir nokta ve iki noktanın ayrıklığından oluşur. İşte bir ile iki'nin ilişkisindeki temel mantık, başlangıçta, aynı anda ve ayrık olarak ortaya çıkmalarında yatar. Bundan sonraki bütün çokluk bu başlangıçtan *sonra* gelir. Şu halde dışarısı olarak Bir'in "mevcudiyeti" için işaret etmenin ötesinde daha güçlü bir gerekçemiz vardır. Bu gerekçe ile, Bir'in olanaklılığı garanti altına alınmıştır ve Bir'e hep *a posteriori* olarak işaret edilmiştir.

açıklamak amacıyla kullanılabilirler. Bu fonksiyona göre, her şeyden önce, oluş ve bozuluş, belli bir tanım aralığında (domain) gerçekleşmekte, sonrası bu tanım aralığının tekrarı olmaktadır. Tanım aralığı hep aynı kalmakta ve bu aynının tekrarı çeşitli farklarla gerçekleşmektedir. Böylece aynının tekrarı olmaktadır. Bu, oluşun trigonometrik fonksiyonlar dâhilinde açıklanışını bize verir. Fonksiyonlar ise, farklar dâhilinde hep aynı tanım aralığını sonuç olarak verirler.

Ayrıca, Şekil 1 ve 2'den de görüleceği üzere pi sayısının önemi büyüktür. Çünkü oyun sahaları pi sayısının değeriyle doğru orantılı olarak mümkün olmaktadır. Dolayısıyla pi sayısı oyunun ontolojisini de mümkün kılan tek ve biricik transendental sayıdır.

Çeşitli oyunlar ve oyuna ilişkin bütün dönüşümler bu çemberle tanımlanmış sahalarda gerçekleşmekte ve çembersel oranın en önemli figürü pi sayısı ile de sınırlanmaktadır.



Şekil 2

Şimdi sonuç bölümünün başlangıç paragrafında bahsettiğimiz soruların yanıtları üzerine düşünebiliriz. Örneğin bu oyun sahasına nasıl girdik gibi bir sorunun yanıtını, Bir'in İki ile ilişkisinin mümkün olduğu bir zamanda diye yanıtlayabiliriz. Çünkü Bir'in İki ile ilişkisi oyunun ontolojisini mümkün kılan yegâne ilişkidir. Bu ilişki hem oyunun ontolojisini mümkün kılar hem de oyunun oyun sahasındaki karakteristik hareketlerini belirler. Yani oyun sahasında oyun hareketlerinin nasıl gerçekleşeceğini belirler. Oyuna ilişkin nasıl sorusunun yanıtı da, yukarıda verdiğimiz sarma fonksiyonu veya ona benzer başka bir fonksiyon ile verilebilir görünmektedir.

Sonuç olarak şunu söyleyebiliriz ki Bir ile İki'nin ilişkisi yalnız oyunun gizemi değil aynı zamanda bu oyun çemberindeki yolculuğumuzun da sırrıdır.

KAYNAKÇA

- Anchor, Robert, "History and Play: Johan Huizinga and His Critics", *History and Theory*, vol. 17, No. 1 (Feb. 1978): 63-93.
- Badiou, Alain, *Sonsuz Düşünce*, (Çev. Işık Ergüden, Tuncay Birkan), İstanbul, Metis, 2006.
- Badiou, Alain, "What is love?", (Çev. Justin Clemens), *Umbr(a)*, Vol. 1, 1996: 37-53.
- Burnet, John, *Early Greek Philosophy*, New York, The World Publishing Co., 1968.
- Caillois, Roger, *Man, Play and Games*, (Çev. Meyer Barash), U.S.A, University of Illinois Press, 2001.
- Caputo, John D., "Postmetafizik Bir Rasyonaliteye Doğru", *İnsan Bilimlerine Prolegomena*, (der.ve çev. Hüsamettin Arslan), İstanbul, Paradigma, 2002: 413-447.
- Caputo, John D., *The Mystical Element in Heidegger's Thought*, New York, Fordham University Press, 1986.
- Deleuze, Gilles, *Difference and Repetition*, Continuum, 2004.
- Deleuze, Gilles, *Difference et Repetition*, Paris, Presses Universitaires de France, 2000.
- Derrida, Jacques, *Margins of Philosophy* (Çev. Alan Bass), New York, Harvester Press, 1982a.

- Derrida, Jacques, *Marges de la Philosophie*, Paris, Les éditions de minuit, 1972a.
- Derrida, Jacques, "Implications", *Positions* (Çev. Alan Bass), London, The Athlone Press, 1987: 1-14.
- Derrida, Jacques, "Semiology and Grammatology", *Positions* (Çev. Alan Bass), London, The Athlone Press, 1987: 15-36.
- Derrida, Jacques, "Positions", *Positions* (Çev. Alan Bass), London, The Athlone Press, 1987: 37-96.
- Derrida, Jacques, "Implications", *Positions*, Paris, Les éditions de minuit, 1972b: 11-24.
- Derrida, Jacques, "Sémiologie et Grammatologie", *Positions*, Paris, Les éditions de minuit, 1972b: 27-50.
- Derrida Jacques. "Positions", *Positions*, Paris, Les éditions de minuit, 1972b: 53-133.
- Derrida, Jacques, "Choreographies", *A Derrida Reader* (Der. Peggy KAMUF), New York, Columbia University Press, 1991: 441-456.
- Derrida, Jacques, "Différance", (Çev. Önay Sözer), *ToplumBilim*, Sayı 10, Ağustos 1999: 49-61.
- Derrida, Jacques, *Of Grammatology*. (Çev. Gayatri Chakravorty Spivak), U.S.A, The John Hopkins University Press, 1982b.
- Derrida, Jacques, *De la Grammatologie*, Paris, Les Editions de Minuit, 1967b.
- Derrida, Jacques, *Arguing with Derrida*, (Der. Simon Glendinning), Oxford, Blackwell Publishers Ltd., 2001.
- Derrida, Jacques, *Writing and Difference*, (çev. Alan Bass), London, Routledge, 2002.
- Derrida, Jacques, *L'écriture et la différence*, Editions du Seuil, 1967a.
- Derrida, Jacques, *The Ear of The Other* (Der. C. McDonald, Çev. Peggy Kamuf), London, University of Nebraska Press, 1988.
- Detsch, Richard, "A Non-subjectivist Concept of Play-Gadamer and Heidegger versus Rilke and Nietzsche", *Philosophy Today*, 29:2 (1985:Summer): 156-171.
- Diels, Hermann, *Die Fragmente der Vorsokratiker, griechisch und deutsch*, Berlin, Weidmannsche Buchhandlung, 1922.

- Dursun, Yücel, "Badiou'da İki'yi Dengeye Oturtmak ya da Bir'in Hesaba Katılışı", *FLSF* (Felsefe ve Sosyal Bilimler Dergisi), Ankara, Sayı 15, 2013 Bahar, ss:171-185.
- Dursun, Yücel, "Lacan'ın Düşüncesindeki "Bir" Eksik Üzerine", *MonoKL*, İstanbul, sayı: 6-7, 2009 ss:365-38.
- Ehrmann, Jacques, "Homo Ludens Revisited" içinde *Game, Play, Literature* (Ed. Jacques Ehrmann), Boston, Beacon Press, 1968:31-57
- Fink, Eugen, "The Oasis of happiness: Toward an ontology of play" içinde *Game, Play, Literature* (Ed. Jacques Ehrmann), Boston, Beacon Press, 1968:19-30.
- Gadamer, Hans-Georg, "The Relevance of the Beautiful", *The Relevance of the Beautiful*, (Çev. Nicholas Walker), Cambridge, Cambridge University Press, 1986: 1-57.
- Gadamer, Hans-Georg, "The Play of Art", *The Relevance of the Beautiful*, (Çev. Nicholas Walker), Cambridge, Cambridge University Press, 1986: 123-131.
- Gadamer, Hans-Georg, "Das Spiel der Kunst", *Gesammelte Werke 8 Ästhetik und Poetik I*, Tübingen, Mohr Siebeck, 1999: 86-94.
- Gadamer, Hans-Georg, *Truth and Method*, (Çev. Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall), New York, Continuum, 1989.
- Gadamer, Hans-Georg, *Wahrheit und Methode*, Tübingen, J.C.B. Mohr (Paul Siebeck), 1965.
- Gadamer, Hans-Georg, *Die Aktualität des Schönen*, Stuttgart, Reclam und Universal-Bibliothek, 1977.
- Gasche Rodolphe. *Inventions of Difference: on Jacques Derrida*, London, Harvard University Press, 1995
- Grondin, Jean, "Play, Festival, and Ritual in Gadamer: On the theme of the immemorial in his later Works", *Language and Linguisticality in Gadamer's Hermeneutics*, Lanham (Der. L. K. Schimidt) (Maryland), Lexington Books, 2001.
- Gökberk, Macit, *Felsefe Tarihi*, İstanbul, Bilgi yay., 1974.
- Haar, Michel, "The Play of Nietzsche in Derrida", *Derrida: A Critical Reader* (Ed. David Wood), USA, Blackwell Pub., 1992.

- Hans S., James, "Hermeneutics, Play, Deconstruction", *Philosophy Today*, 24:4, 1980: 299-317.
- Heidegger, Martin, *The Principle of Reason* (Çev. Reginald Lilly), USA, Indiana University Press, 1991a.
- Heidegger, Martin, *Der Satz Vom Grund*, Frankfurt am Main, Vittorio Klostermann, 1997.
- Heidegger, Martin, *Tekniğe İlişkin Soruşturma* (Çev. Doğan Özlem), İstanbul, Paradigma, 1998b.
- Heidegger, Martin, "Letter on 'Humanism'", *Pathmarks* (Ed. William McNeill), United Kingdom, Cambridge University Press, 1998a: 239-277.
- Heidegger, Martin, "On the Essence on Ground", *Pathmarks* (Ed. William McNeill), United Kingdom, Cambridge University Press, 1998a: 97-136.
- Heidegger, Martin, "Brief über den Humanismus", *Wegmarken* (Ed. Friedrich-Wilhelm von Herrmann), Frankfurt, Vittorio Klostermann, 1996:313-365.
- Heidegger, Martin, "Vom Wesen des Grundes", *Wegmarken* (Ed. Friedrich-Wilhelm von Herrmann), Frankfurt, Vittorio Klostermann, 1996:123-177.
- Heidegger, Martin, "The Origin of the Work of Art", *Poetry, Language, Thought* (Çev. Albert Hofstadter), New York, Harper & Row Publishers, 1971:15-89.
- Heidegger, Martin, "The Thing", *Poetry, Language, Thought* (Çev. Albert Hofstadter), New York, Harper & Row Publishers, 1971:163-187.
- Heidegger, Martin, "Der Ursprung des Kunstwerkes", *Holzwege*, Frankfurt, Vittorio Klostermann, 1952: 7-69.
- Heidegger, Martin, "Das Ding", *Vorträge Und Aufsätze*, Stuttgart, Verlag Günther Neske, 1994: 157-181.
- Heidegger, Martin, "'Hümanizm' Üzerine Mektup", *Hümanizmin Özü* (Der. Ahmet Aydoğan), İstanbul, İz yayıncılık, 2002: 37-99.
- Heidegger, Martin, *Being and Time*, (Çev. John Macquarrie and Edward Robinson), U.S.A, HarperSanFrancisco, 1962.

- Heidegger, Martin, *Sein und Zeit*, Tübingen, Max Niemeyer Verlag, 1979.
- Heidegger, Martin, "The Nature of Language", *On The Way To Language*, (Der.Peter D. Hertz), New York, Harper&Row, 1982: 57-111.
- Heidegger, Martin, "Das Wesen der Sprache", *Unterwegs zur Sprache: Gesamtausgabe Band 12*, Frankfurt, Vittorio Klostermann, 1985.
- Heidegger, Martin, *Metafizik Nedir?*, (Çev. Yusuf Örneke), Ankara, Türkiye Felsefe Kurumu, 1991b.
- Heidegger, Martin, *Nedir Bu Felsefe?*, (Çev. Ali Irgat), İstanbul, Sosyal Yay. 2003.
- Heidegger, Martin, "What Calls for Thinking?", *Basic Writings*, (çev. David Farrell Krell), New York, Harper & Row Publishers, 1976.
- Heidemann, Ingeborg, *Der Begriff Des Spieles*, Berlin, Walter de Gruyter, 1968.
- Hinman, Lawrence M., "Nietzsche's Philosophy of Play", *Philosophy Today*, 18:2 (1974:Summer): 106-124.
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens: A Study of Play-Element in Culture*, Great Britain, Routledge, 1998 (1949).
- Huizinga, Johan, *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme*, (Çev. Mehmet Ali Kılıçbay) İstanbul, Ayrıntı yay., 1995.
- Jolivet, Régis, "Work, Play, Contemplation", *Philosophy Today*, 5:2, 1961:114-120.
- Kranz, Walther, *Antik Felsefe*, İstanbul, Sosyal Yayınları, 1994.
- Krell, David, Farrel. "Towards an Ontology of Play: Eugen Fink's Notion of Spiel", *Research in Phenomenology*, 2, 1972: 63-93.
- Küchler, Tilman, *Postmodern Gaming: Heidegger, Duchamp, Derrida*, New York, Peter Lang Publishing, 1994.
- Madison, G., B., *The Hermeneutics of Postmodernity*, USA, Indiana University Press, 1990.
- Maly, Kenneth, Martin, "Toward Ereignis: An Initiatory Thinking Through of the Granting in Heidegger's Essay 'Zeit und Seit'", *Research in Phenomenology*, 3, (1973): 63-93.

- Miller David L., *Toward a Theology of Play: Gods and Games*, Ohio, The World Publishing, 1970.
- Nietzsche, Friedrich, *Werke in drei Bänden. Band I. Herausgegeben von Karl Schlechta.*, München, Hanser, 1954.
- Nietzsche, Friedrich, *Werke in drei Bänden. Band II. Herausgegeben von Karl Schlechta.*, München, Hanser, 1955.
- Nietzsche, Friedrich, *Werke in drei Bänden. Band III. Herausgegeben von Karl Schlechta.*, München, Hanser, 1956.
- Nietzsche, Friedrich, *The Will to Power*, (ed. W. Kaufmann), New York, Vintage Books, 1968.
- Nietzsche, Friedrich, *Thus Spoke Zarathustra*, (Ed. A. D. Caro, R. Pippin), UK, Cambridge University Press, 2006.
- Nietzsche, Friedrich, *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe* (Çev. Nusret Hızır), İstanbul, Bilim ve Sanat Yay., 1985.
- Nietzsche, Friedrich, *Bilim ve Bilgeliliğin Savaşı* (Çev. Ümit Özdağ), Ankara, İmge yay., 1990a .
- Nietzsche, Friedrich, *Ecco Homo: Kişi Nasıl Kendisi Olur*, (Çev. Can Alkor), İstanbul, Say yay., 1990b.
- Nietzsche, Friedrich, *Ahlâkın Soykütüğü Üzerine* (Çev. Ahmet İnam), İstanbul, Ara yay., 1990c.
- Nietzsche, Friedrich, *Tan Kızılığ* (Çev. Hüseyin Salihoğlu, Ümit Özdağ), Ankara, İmge yay. 1997.
- Nietzsche, Friedrich, *Böyle Buyurdu Zerdüşt* (Çev. A. Turan Oflazoğlu), İstanbul, Cem Yay., 1995.
- Nietzsche, Friedrich, *Böyle Buyurdu Zerdüşt* (Çev. Murat Batmankaya), İstanbul, Say Yay., 2007.
- Nietzsche, Friedrich, *İyinin ve Kötünün Ötesinde* (Çev. Ahmet İnam), İstanbul, Say yay., 2004.
- Nietzsche, Friedrich, *Şen Bilim* (Çev. Levent Özyaşar), Bursa, Asa kitabevi, 2003.
- Nietzsche, Friedrich, *Tragedyanın Doğuşu*, (Çev. Mustafa Tüzel), İstanbul, İthaki, 2005.
- Olivier, Bert, "Gadamer, Heidegger, play, art and the appropriation of tradition", *South African Journal of Philosophy*, 21(4), 2002: 243-256.

- Peters, F., E., *Greek Philosophical Terms : A Historical Lexicon*, New York, New York University Press, 1967.
- Peters, F., E., *Antik Yunan Felsefesi Terimleri Sözlüğü* (Çev. Hakkı Hünler), İstanbul, Paradigma, 2004.
- Platon, *Yasalar, Cilt I-II*. (Çev. Candan Şentuna, Saffet Babür), İstanbul, Kabalcı Yayınevi, 1998.
- Platon, *Devlet*, (Çev. Sabahattin Eyüboğlu, M. Ali Cimcoz), Ankara, Remzi Kitabevi, 1971.
- Rifat, Samih, *Herakleitos, Bir Kapalı Söz Ustasıyla Buluşma Denemesi*, İstanbul, YKY yay., 2003.
- Rowe, David, "The Eternal Return of the Same: Nietzsche's 'Valueless' Revaluation All Values", *Parrhesia*, Number 15, 2012:71-86.
- Schiller, Friedrich, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*, Ankara, T.C. Kültür Bak. Yay., 2001.
- Schiller, Friedrich, *Über die ästhetische Erziehung des Menschen, in einer Reihe von Briefen*, Sämtliche Werke, München, Carl Hanser, 1962 .
- Spariosu, Mihai I., *Dionysus Reborn*, London, Cornell University Press, 1989.
- Toker, Nilgün, "Oyuna girme-Oyunu seyretme: Platon'a karşı Aristoteles", *Toplum ve Bilim*, 103, 2005: 7-20.
- Weber, Alfred, *Felsefe Tarihi* (Çev. H.Vehbi Eralp), İstanbul, Sosyal yay., 1993.
- Wittgenstein, Ludwig, *Philosophical Investigations*, (Çev. G.E. M. Anscombe), UK, Blackwell Pub., 1999.
- Zupancic, Alenka, *En Kısa Gölge: Nietzsche'nin "İki" Felsefesi*, (Çev. Seyhan Bozkurt) İstanbul, Encore Yay, 2005.

DİZİN

A

- Aion*, 15, 23, 25, 27, 28, 30,
34, 51, 79, 86, 140
aletheia, 56, 107
Als-ob, 117, 124, 125
Anchor, Robert, 147, 148, 149,
151, 154, 159
Angelus Silesius, 76, 88
Apolloncu, 42, 43, 44
Aristoteles, 129
arkhe, 23
ayna-oyunu, (Spiegel-Spiel, 79,
83, 91

B

- Badiou, Alain, 101, 141, 169
Bagavatam Purana, 22
Burnet, John, 23
büyük oyun, (majeur jeu), 112,
141

C

- Caillois, Roger, 147, 155
Caputo, John D., 28, 62, 68,
71, 73, 84, 86
Comte, Auguste, 115

D

- Dasein*, 16, 30, 49, 50, 52, 62,
63, 64-69, 72, 73, 75, 77,
78, 87, 90, 103, 139

Deleuze, Gilles, 11, 166, 167,
168

Der Satz vom Grund, 54, 75,
78

Derrida, Jacques, 11, 14, 16,
17, 19, 25, 26, 41, 53, 89,
94-103, 105, 107, 109-113,
121, 123, 126, 131, 132,
134, 136-140, 159, 161

Diels, Hermann, 22, 23

Différance, 53, 95, 96, 97, 99,
100, 101, 102, 104, 111

Dionysos, Dionysoscu, 22

dünya oyunu, (Welt-Spiel), 84,
102, 103, 104, 105, 109,
113, 158

E

- ebedi dönüş, 50, 93, 163-168
Ehrmann, Jacques, 151, 155-
161
energeia, 107, 129, 130, 142

F

- Fenomen*, 37, 44, 115, 126,
127, 133, 145, 156, 157
Fichte, Johann Gottlieb, 117
Fink, Eugen, 24, 25, 155-158
Fink, Eugen, 155, 156
Freud, Sigmund, 107

G

- Gadamer, Hans-Georg, 11, 16,
17, 25, 26, 41, 53, 87, 113,
114-134, 136-144, 148, 154
Geschick, 15, 23, 28, 69, 71,
73, 75, 88, 90

H

- Hakikat ve Yöntem*, 131, 144
Hegel, George Wilhelm Fried-
rich, 70, 109, 110
Heidegger, Martin, 14-16, 19,
23, 25-28, 30, 41, 52-82,
84-93, 102, 105, 107, 120,
121, 135, 136, 139
Heidemann, Ingeborg, 39
Herakleitos, 15, 19, 22, 23, 25-
29, 34, 41, 43, 44, 51, 68,
72, 89, 102, 105, 140, 162
hermeneutik, 114, 115, 120,
123, 124, 133
Homo Ludens, 143, 144, 149
Huizinga, Johan, 16, 17, 143-
161
Hymen, 98

İ

- İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine
Bir Dizi Mektup*, 35

K

- kendilik sunumu, (Selbstdarstel-
lung), 17, 126, 128, 135,
139, 142
Khronos, 24
Kosmos, 27
Kranz, Walter, 22, 23, 24, 30

- Krell, David Farrel, 23, 25, 30
Küchler, Tilman, 31, 34, 35,
87, 142
küçük oyun (mineur jeu), 109

L

- Lacan, Jacques, 169
leeway, 54
legein, 27
logos, 25-27, 30, 54, 75, 89

M

- Madison, G. B., 114, 133
Marges de la Philosophie, 95
Menon, 12
Metafizik, 82, 133
Mill, John Stuart, 115
Miller, David H., 21, 22, 23
Miller, David L., 21
Mimesis, 125

N

- Nietzsche, Friedrich, 15, 19,
22, 24-26, 29, 41, 43-51,
68, 84, 93, 102, 113, 130,
134, 138, 140, 158, 163,
164-168, 170
noumen, 37

O

- Olivier, Bert, 56, 122, 126
ontoloji, 11, 14, 33, 78, 137,
169, 171
oyun alanı, (Spielraum), 16, 17,
47, 48, 54, 61, 62, 63, 65-
73, 77-79, 87, 90, 103, 120,

122, 123, 128, 129, 142,
152

oyuncunun mekânı, 47

P

Parmenides, 22, 24, 131, 170

parousia, 131, 132

Peters, F. E., 24

pharmakon, 98, 99

physis, 25, 27, 28, 54, 68, 72,
75, 90

Platon, 12, 15, 23, 30-34, 40,
41, 87, 94, 124, 131, 170

postmodern, 94, 113

Potlatch, 150, 159

praksis, 73

Pythagoras, 22

R

reddere rationem, 88

S

Sanat Eserinin Kökeni, 55, 67

savaş oyunları, 11

Schiller, Friedrich, 15, 35-40,
92, 94, 117, 118, 140

Sein und Zeit, 54

Seingeschick, 70

Selbst-Überwindung, 45

Sokrates, 21, 30

Spariosu, Mihai, I., 31, 32, 35,
42, 43, 51, 53, 114

T

tertium quid, 39

Theion, 34

theoria, 73, 132

Théorie d'ensemble, 95

Tragedya, 41

U

Universelia ante rem, 14

Universelia in re, 14

Universelia post rem, 14

Urphänomen, 44, 145, 162

V

Van Gogh, 55

Vişnu Purana, 22

W

Wittgenstein, Ludwig, 12, 13,
14, 115, 121

Y

*Yunanlıların Trajik Çağında
Felsefe*, 22, 25

Z

Zamansal oyun alanı, (Zeit-
Spiel-Raum), 16, 65, 67, 71,
73, 78

Zerdüşt Böyle Diyordu, 49,
165



Dünyayı bir oyun olarak yorumlar çoğu düşünür. Ve onlar için dünya-oyununun derinliği "dipsiz" bir satranca benzer. Bir oyunun kurallarını biliyorken, nasıl bir oyun oynandığı ise tam olarak anlaşılabilir. Çünkü bir amacı ve sonu olmayan kusursuz bir oyun asla kendini ele vermez. Oyunun kendiliği ve doğallığı yalnızca hareketinde gizlidir. Bir oyun sonsuz temsilleri sergiler ve sınırsız olanakları içerir. Bu yüzden kişi oyun oynarken her türlü ihtimale ve tehlikeye hazırlıklı olmalıdır.

Oyun kavramı, günümüz düşünce dünyasında, sanatta, siyasette ve felsefede anlaşılmalı talep eden bir kavram olarak belirmektedir. Oyun kavramının merkezi hale gelmesi, sadece insanın yaşamını oynayan bir varlık olarak sürdürdüğünün gündelik yaşamda bilincine gittikçe daha çok varmasıyla ilgili değildir. Bunun ötesinde, felsefede de çeşitli biçimlerde konu edilen dünyevi olan ile dünyevi olanı aşan arasındaki bağlantıyı kurmaya çabalarırken gelineyen yeni aşamayla da ilgilidir. O nedenle insanın kaçınılmaz olarak içinde olduğu oyun üzerine, farklı bilim disiplinlerinde de daha sistemli olarak düşünülüyor, yazılıyor.

Bu kitapta Herakleitos'tan Nietzsche'ye, Heidegger'den Gadamer'e, Derrida'dan Huizinga'ya kadar uzanan felsefi bir izlekte, oyun kavramı incelenmektedir. *Oyunun Ontolojisi*'nde, oyunun neliği çevresindeki temel sorulara yanıt aranmaktadır: Oyun ile oyun olmayanın farkı, oyun ile ciddiyet ve oyun ile amaç arasındaki ilişki, oyun ve realite karşılaştırması, oyun alanı ve oyun çemberinin ne olduğu, oyun- yapı ve oyun-zaman bağlantısı kitap boyunca incelenmektedir.

Oyunun Ontolojisi, düşüncenin ve insanlığın geleceğine yön vereceği kuşku götürmez olan büyük bir kavramla, yeni yüz yılın insanını felsefi düzlemde buluşturmaktadır. Bu buluşmayla birlikte oyuna dair çarpıcı soruların yanısıra, yeni ve kapsamlı yanıtlar da okurun payına düşecektir.

ISBN: 978-605-5063-19-1



9 786055 063191