

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ  
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FELSEFE GRUBU EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**EUGEN FINK'İN OYUN KAVRAMI**

**Saime SAY**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ADANA / 2021**

**TÜRKİYE CUMHURİYETİ  
ÇUKUROVA ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
FELSEFE GRUBU EĞİTİMİ ANABİLİM DALI**

**EUGEN FINK'İN OYUN KAVRAMI**

**Saime SAY**

**Danışman: Doç. Dr. Mustafa GÜNAY**

**Jüri Üyesi: Prof. Dr. H. Haluk ERDEM**

**Jüri Üyesi: Doç. Dr. Sadık Erol ER**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**ADANA / 2021**

**Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Müdürlüğüne;**

Bu çalışma, jürimiz tarafından Felsefe Grubu Eğitimi Ana Bilim Dalında YÜKSEK LİSANS TEZİ olarak kabul edilmiştir.

**Başkan:** (Danışman) Doç. Dr. Mustafa GÜNAY

**Üye:** Doç. Prof. Dr. H. Haluk ERDEM

**Üye:** Doç. Dr. Sadık Erol ER

**ONAY**

Yukarıdaki imzaların, adı geçen öğretim elemanlarına ait olduklarını onaylarım.  
.../.../20...

Prof. Dr. Serap ÇABUK  
Enstitü Müdürü

**NOT:** Bu tezde kullanılan ve başka kaynaktan yapılan bildirişlerin, çizelge, şekil ve fotoğrafların kaynak gösterilmeden kullanımı, 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu'ndaki hükümlere tabidir.

## ETİK BEYANI

Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tez Yazım Kurallarına uygun olarak hazırladığım bu tez çalışmada;

- Tez içinde sunduğum verileri, bilgileri ve dokümanları akademik ve etik kurallar çerçevesinde elde ettiğimi,
- Tüm bilgi, belge, değerlendirme ve sonuçları bilimsel etik ve ahlak kurallarına uygun olarak sunduğumu,
- Tez çalışmada yararlandığım eserlerin tümüne uygun atıfta bulunarak kaynak gösterdiğimi,
- Kullanılan verilerde ve ortaya çıkan sonuçlarda herhangi bir değişiklik yapmadığımı,
- Bu tezde sunduğum çalışmanın özgün olduğunu,

bildirir, aksi bir durumda aleyhime doğabilecek tüm hak kayıplarını kabullendiğimi beyan ederim. .... / .... / 2021

**Saime SAY**

## ÖZET

### EUGEN FINK'İN OYUN KAVRAMI

Saime SAY

**Yüksek Lisans Tezi, Felsefe Grubu Eğitimi Ana Bilim Dalı**

**Danışman: Doç. Dr. Mustafa GÜNAY**

**Ağustos 2021, 133 Sayfa**

Bu tez, Eugen Fink'te Spiel (Oyun) kavramının varoluşsal boyutu üzerinden bir değerlendirmeyi içermektedir. 3 bölümden oluşan çalışmamızın ilk bölümünde oyun kavramına ilişkin genel bir tanımlamaya, sahip olduğu özelliklere, temel unsurlarına ve etimolojik kökenine değinilmektedir. İkinci bölümde Fink'in oyun kavramının üzerinde durduğu felsefi boyutu Herakleitos, Platon, Schiller, Nietzsche, Huizinga, L. Wittgenstein ve Heidegger üzerinden ele alınmaktadır. Üçüncü Bölümde Fink'in ele aldığı ve sorunlaştırdığı insani oyun ve onun varoluşsal boyutu, kült oyun kavramı, mitosun oyun yorumu, insan varoluşunun dünya ile ilişkisi ve oyun olarak dünya konusu ele alınmaktadır. Son olarak Fink'in oyun kavramını ele alış tarzı tartışılmakta ve genel bir değerlendirme yapılmaktadır.

**Anahtar kelimeler:** Eugen Fink, Spiel(oyun), Felsefe ve Oyun, Varoluş, Herakleitos, Platon, Schiller, Nietzsche, Huizinga, L. Wittgenstein, Heidegger, Mitos, Kült, Dünya

**ABSTRACT****THE CONCEPT OF PLAY OF EUGEN FINK****Saime SAY****Master Thesis, Department of Philosophy Group Education****Supervisor: Assoc. Prof. Dr. Mustafa GÜNEY****August 2021, 133 Pages**

This thesis includes an evaluation on the existential dimension of the concept of Spiel (Game/Play) in Eugen Fink. In the first part of our study, which consists of 3 parts, a general definition of the concept of game/play, its features and basic elements and etymological origin are mentioned. In the second part, the philosophical dimension of the concept of play, which Fink emphasizes, is discussed through Heraclitus, Plato, Schiller, Nietzsche, Huizinga, L. Wittgenstein and Heidegger. In the third chapter, the human game/play and its existential dimension, which Fink discusses and problematizes, the concept of cult game/play, the interpretation of the myths, the relationship of human existence with the world and the world as a game/play are discussed. Finally, Fink's approach to the concept of game is discussed and a general evaluation is made.

**Keywords:** Eugen Fink, Spiel(Game/Play), Philosophy and Play, Existence, Heraclitus, Plato, Schiller, Nietzsche, Huizinga, L. Wittgenstein, Heidegger, Myth, Cult, World

## ÖN SÖZ

Tez konusunu araştırırken en başta zorlandığımı itiraf etmeliyim. Birçok konu içinden seçim yapamamam zaman kaybı yarattı, ancak en son saygıdeğer hocam Doç. Dr. Mustafa Günay'ın Felsefi Metinler dersinde İnsan Felsefesi üzerine yapmam gereken bir sunuma hazırlanırken Huizinga ve *Homo Ludens*'le karşılaşmam üzerine bana Eugen Fink'in *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun* kitabına bakmamı tavsiye etmesi ve benim de oyun kavramına olan önceki merakım üzerine böyle çalışma yapmaya karar vermem beni bu noktaya getirdi. Bir çalışmayı yaparken bireyin kendini ait hissettiği ve kendi öz varlığının bir ifadesi olarak ele alacağı konuyu ele alışını doğal olarak onu daha çok heyecanlandırmakta. Kendini bu çalışma içinde daha özgür hissedebilmekte, tıpkı Eugen Fink'in oynarken yaşamda kaçırdığımız tüm varoluşsal olasılıkları tüketebilme ve deneyimleyebilme özgürlüğüne sahip olduğumuzu vurguladığı gibi. Eğitim hayatımın neredeyse her kademesinde kendisiyle yakından ilgili olduğum ve çoğu zaman icra ettiğim bir eylem olan oynamaya ve oyun kavramına dair yaptığım bu çalışmayla bir bakıma oynarken beni neyin cezp ettiğinin sorgusuna da bir cevap arayışı içinde oldum. Oynamak için gerçekten de gerçek yaşam pratiklerinin ötesine geçerek bir oyun alanı içinde mi yeniden var oluruz, yoksa Nietzsche'nin bahsettiği değerlerin yeniden değerlendirmesi var edeceğimiz ve yeniden inşa edeceğimiz değer(ler)i bizim yeni bir rolü gerçek yaşamda üstlenerek, onu tüm yaşam koşullarıyla kucaklayarak icra edişimizde mi var edebiliriz gerçekten? Eğer oyunun gerçek-dışı karakterini aşabilirsek tabi. Ne ki bizi kendine en çok çeken de yine bu gerçek-dışı karakterdir. Her ne kadar böyle ele alınıyor olsa da oyun sadece sahnede gerçekleşmez. Gerçek hayatta her birimizin farklı durumlar içinde farklı rollere soyunduğu su götürmez bir gerçek.

Oyun ve yaşamın bu denli iç içeliği ve her an oyun üzere oluşumuzu varoluşumuzun ön taslaklarını gerçek yaşamda olamadığı kadar canlı bir iç tepiyile deneyimleyişimizi açıklaması bakımından Eugen Fink'in çalışması bana olduğu kadar bu çalışmayı referans alacak olanlar için de yeni bir bakış açısı sunar umarım.

Tez araştırma serüvenim ve yazma dönemim boyunca desteğini ve fikirlerini esirgemeyen, her türlü kafa karışıklığıma sabırla katlanan ve bu yolda doğru adımlar atmam konusunda sürekli cesaretlendiren ve rehberlik eden başta saygıdeğer danışman hocam Mustafa Günay'a ve yaptırdığı felsefi okumalar yoluyla farklı bakış açıları kazanmam ve daha cesur olmam konusunda yol gösteren saygıdeğer hocam Sadık Erol Er'e, Lisans ve yüksek lisansta yanımda olan ve desteğini esirgemeyen saygıdeğer

hocalarım Adnan Gümüş, Cahit Aslan, Gülsün Gülgeroğlu ve Celal Gürbüz hocalarıma teşekkürü bir borç bilirim.

Tezimle ilgili kaygılarımı paylaşan her daim yanımda olan, bu konuda yardımını esirgemeyen ve fikirlerine başvurabildiğim sevgili arkadaşlarım Fatime Gümüş, Faruk Çelik, Songül Dünder ve Zahid Bilal Özhanlı'ya, lisansta ve yüksek lisansta bünyelerinde çalışma şansına sahip olduğum ve bu konuda bana ilham olmakla birlikte oyunu icra ederken gözlem yapma olanağı veren Çukurova Üniversitesi Drama topluluğunun değerli yönetmeni İlter Şen'e ve Drama bünyesindeki çalışma arkadaşlarıma candan teşekkürlerimi sunarım. Son olarak tüm yaşamım boyunca bir abiden çok bir dost olan her zaman koruyan ve kollayan, hiçbir konuda yardımını esirgemeyen dünyanın en tatlı yeğeni Kerem'im babası Ahmet Say'a ve yanımda olup varlığıyla güç veren ailemin diğer üyelerine teşekkür ederim.

**Saime SAY**



## İÇİNDEKİLER

|                         |                     |
|-------------------------|---------------------|
| <b>ÖZET.....</b>        | <b>Sayfa<br/>iv</b> |
| <b>ABSTRACT.....</b>    | <b>v</b>            |
| <b>ÖN SÖZ.....</b>      | <b>vi</b>           |
| <b>İÇİNDEKİLER.....</b> | <b>viii</b>         |

### BÖLÜM I

#### GİRİŞ

|                                                                          |   |
|--------------------------------------------------------------------------|---|
| 1.1. Oyun ve Oynamak Üzerine.....                                        | 1 |
| 1.1.1. Oyun Kavramının Etimolojisi.....                                  | 3 |
| 1.1.2. Oyun Kavramının Tanımlanması, Genel Özellikleri ve Unsurları..... | 9 |

### BÖLÜM II

#### OYUNUN FELSEFESİ

|                                                                               |    |
|-------------------------------------------------------------------------------|----|
| 2.1. Herakleitos ve Temel Fragmanların Yorumlanması .....                     | 29 |
| 2.2. Platon'un Ayna Fikri Üzerinden Oyun Yorumu ve Şair Eleştirisi .....      | 33 |
| 2.3. Friedrich Schiller: Bir İnsan Doğası Teorisi Olarak Oyun.....            | 38 |
| 2.4. Nietzsche'nin Oyun Şarkısı.....                                          | 43 |
| 2.5. Huizinga: Kültürel ve Toplumsal Bağlamı Üzerinden Oyunun İncelenmesi.... | 49 |
| 2.6. Ludwig Wittgenstein ve Dil Oyunları .....                                | 55 |
| 2.7. Heidegger: Dünya-İç-Varlık Olarak Dasein'in Oyunu.....                   | 62 |

### BÖLÜM III

#### EUGEN FINK'İN OYUN KAVRAMI

|                                                                 |    |
|-----------------------------------------------------------------|----|
| 3.1. Oyun Kavramının Ele Alınışı .....                          | 70 |
| 3.1.1 Oyun Fenomeninin Geçici Karakteristiği .....              | 73 |
| 3.1.2. Oyunun Yapı Analizi .....                                | 80 |
| 3.1.3. Oyun ile Varlık Arasındaki Bağlantıya Yönelik Soru ..... | 85 |
| 3.2. Mitosun Oyun Yorumu ve Kült Oyun Kavramı .....             | 89 |
| 3.2.1. Mitsel-Kült Oyun ve Kutsal Alanın İnşası.....            | 92 |

|                                                                        |     |
|------------------------------------------------------------------------|-----|
| 3.2.2. Daimon İnancı ve Onlarla İletişimin Bir Yolu Olarak Oyun.....   | 95  |
| 3.2.3. Maskenin Büyüsü – Kültsel Oyunun Bir Maske Oluşu .....          | 98  |
| 3.2.4. Arkaik Tanrı Tasarımı ve İnsanın Tanrı Karşısındaki Durumu..... | 103 |
| 3.2.5. Kültsel Oyunun Felsefi Açıdan Taşıdığı Öneme Dair .....         | 107 |
| 3.3. İnsan Varoluşunun Dünya ile İlişkisi ve Oyun Olarak Dünya.....    | 109 |

## **BÖLÜM IV**

### **SONUÇ ve DEĞERLENDİRME**

|                                   |     |
|-----------------------------------|-----|
| 4.1. Sonuç ve Değerlendirme ..... | 120 |
|-----------------------------------|-----|

|                      |            |
|----------------------|------------|
| <b>KAYNAKÇA.....</b> | <b>128</b> |
|----------------------|------------|

|                       |             |
|-----------------------|-------------|
| <b>ÖZGEÇMİŞ .....</b> | <b>.133</b> |
|-----------------------|-------------|



## BÖLÜM I

### GİRİŞ

#### 1.1. Oyun ve Oynamak Üzerine

Oynamak esasen insan türünün varlığının ilk ifade biçimi olarak ele alınabilecek bir yapıya sahip eylemsel bir durumdur. Felsefi mecrada *logos* ve *graphie* tartışmalarının üstünde bir yere konumlandırmak cüretkârca görülebilir, ancak ele alacağımız şekliyle de oyun gerçek anlamda varoluşun diğer görüngülerinin yanında belki de üstünde önemli bir yere yerleştirilebilecek bir yapıya sahip temel bir görüngü, yaşamsal bir kavramdır. Oynamak sadece sahnede gerçekleşen bir eylem değildir ve hazır metin veya doğaçlama bir tavırla sergilenmeyle sınırlı bir gösteri ya da boş vakit dediğimiz bir zaman diliminde öylesine rakiplerimizle gerçekleştirdiğimiz bir etkinlik de değildir sadece. Oyun bir karakterdir, bir yeniden var-olma-alanı, temel bir ifade biçimidir de. Oyunun belki de kurgulanmış olan suni alanının temel işlevlerini doğal olarak aşabilme gücüne sahip, varlığı bir bütün olarak kavrayan dünya, kendi başına bir oyun yeri ve kendine has kuralları çerçevesinde kendi döngüsünü gerçekleştirmekte.

Arkaik zaman insanı daimonlarla ve tanrılarla dolu olan bu dünyaya kendini açabilmenin ve onlarla uzlaşabilmenin bir yolu olarak oyunu yarattı. Kült oyun ve onun insanın kendisini tanrısala açma işlevi insanın bu daimonik güçlerle başa çıkmasını sağladı. Kutsal ve kutsal olmayanın sınırını belirlemesini ve dünya içinde kendini konumlandırmasının bir yolunu sundu ona. İnsanın kendisini evrene tanıtması ve arkaik varoluşun ilk izleri kendini oyunla gerçekleştirdi. Bilim-öncesi tarihsel zamandaki insanın bu tavrı dünyevileşmesi, kendine yabancılaşması ve nesnelleşmesiyle, oyunun sadece boş zaman pratiği olarak bir tür eğlence aracına dönüştüğünü düşündürmekte olsa da tarihsel süreç içerisinde yeniden bir var-olma pratiği olarak ele alınması gereken bir unsura dönüştüğünü görmek mümkün.

Bu çalışma oyun kavramının etimolojisi üzerinden bir ilerlemeyle, temel kavramları çerçevesinde ve çeşitli düşünürlerin (Heraklitos, Platon, Schiller, Nietzsche, Huizinga, L. Wittgenstein, Heidegger) görüşleri üzerinden felsefi açıdan ele alınışı ve sonrasında çalışmanın asıl kısmını oluşturan ve oyun kavramını varoluşçu düşünce çerçevesinde yeniden ele alıp derleyen Eugen Fink'in bu kavram karşısında nasıl tavır takındığı ile alakalıdır. Eugen Fink *spiel*(oyun) kavramını daha önceden

toplumsal ve biyolojik açıdan ele alınışını aşarak onu fenomenolojik bir bakış üzerinden değerlendirmeye tabi tutmaktadır. Bu bakış doğrultusunda varoluşçu felsefe açısından ele aldığı oyuna başka bir pencereden bakmamızı, oyunu yaşamın temel bir görüngüsü olarak ele almamızı, yaşamımız içinde kendine has amaçları ve kuralları olan ve varoluşun diğer görüngüleri gibi bizi saran bir yönle ele alınması gerektiğini vurgulamaktadır. Bu bağlamda Eugen Fink, oyun-yaşam diyalektiği üzerinden Batı metafiziğinin oyun kavramını, gerçek-dışı karakteri üzerinden ontolojik olarak daha aşağı bir varlık kategorisine indirdiği görüşünü ve gayr-i ciddiliğin yanına konularak onun yaşamın bir kenar fenomeni olarak ele alınışını eleştirmektedir. Eugen Fink oyunun temel bir unsur olan (Huizinga'nın değişiyile oynayan insan) insanın dünya konumunu sorgulamaktadır: insanın Batı'nın kentauros metafiziğindeki konumu üzerinden bir sorgulama yapan Eugen Fink dünya-içi iki varlık olarak ele aldığı tanrının ve insanın oyunundaki ve bunların dışında bir varlık olarak hayvanın oyununun görünüşteki benzerliğinin ontolojik bağlamdaki durumuna da bir sorgulama getirmektedir.

Eugen Fink *spielgel*(yansıma) kavramı üzerinden ele aldığı *spiel*(oyun) kavramını tartışırken kendisinden önce gelen birtakım düşünürlerin bu kavram üzerine yaptığı mülahazaları da değerlendirmektedir. Bu bağlamda ele aldığı düşünürlerin de içinde bulunduğu başta Antik Yunan felsefesinin en önemli düşünürlerinden olan Herakleitos ve onun fragmanlarında geçen oyun vurgularını (özellikle 52. Fragmandaki *aion* kavramını), Platon'un ayna fikri üzerinden yaptığı şair eleştirisini, Schiller'in bir insan doğası teorisi geliştirerek oyun kavramına yönelişini ve Nietzsche'yi, Heidegger'i, felsefi soruşturmalar metninde dil oyunları üzerinden bir sorgulama yapan Ludwig Wittgenstein'i ve oyun kavramını kültürel bağlamda ele alan Huizinga'yı ele almaktayız.

Bu çalışmada aralarında Eugen Fink'in kendisinin de ele aldığı kişilerin de bulunduğu bu düşünürlere oyunun felsefi yönünün ele alındığı 2. bölümde ayrıca çalışılacaktır. Ancak bizim çalışmamızın temel dayanak noktası Eugen Fink ve onun varoluşçu bir tavırla yaklaştığı oyun kavramı olan *spiel* kavramıdır. Bu bakımdan bu çalışmanın temel seyri dolayısıyla oyunun etimolojik kökeninin sorgusu, oyun kavramının tanımlaması, genel özellikleri ve unsurları ilk bölümde ele alınacaktır. Sonrasında oyunun felsefi yönünün ağırlıklı çalışılacağı ve çeşitli düşünürlerin/filozofların oyun kavramını ne boyutta ele aldığını tartışacağız ikinci kısımda. Üçüncü bölümde, çalışmamızın temeli olan ve asıl irdelemek istediğimiz kişi

olan Eugen Fink ve *spiel*(oyun) kavramından bahsedilecek, sonrasında kült oyun kavramından, mitosun oyun yorumundan, insan varoluşunun dünya ile ilişkisi ve oyun olarak dünya kavramlarından bahsedilecektir. Ve en son olarak genel bir değerlendirme üzerinden Eugen Fink'in oyun anlayışının tartışılması ve yorumu yapılacaktır.

### 1.1.1. Oyun Kavramının Etimolojisi

İnsani oyunu anlamak için öncelikli olarak oyun kavramının kültürel köklerine inmeli ve karşımıza çıkacak olan kelimelerin ne anlama geldiklerini kavramalıyız. Bu bağlamda ele alacağımız ilk uygarlık Antik Yunan olacaktır.

Yunancada oyun anlamını karşılayan herhangi bir kelimeye, çocuk oyunu anlamını verebilmek için kelimenin sonuna *-inda* eki getirilir, örneğin topla oynama için *Sphairinda*, halat çekme oyunu için *halkustiinda* gibi (And, 2019, s. 31). Antik Yunan'da çocuk anlamını karşılayan *pais* kelimesinin oynamak ve eğlenmek gibi anlamlara gelen *paizo* ve oyun ve eğlence anlamlarını karşılayan *paidia* kelimeleriyle aynı kökten türemiş olması oyun kavramının, çocukları günlük yaşamda daha ciddi işlerle ilgilenen yetişkinlerden ayırmak için kullanılan bir kavram olduğunu göstermektedir (Bener, 2016, s. 11). Yunan dilinde oyunu tanımlamaya en uygun terim *paidiá*'dır. Terim her ne kadar çocuğa ait olana atıf yapıyorsa da çocuksuluk anlamını karşılayan *paidia*'dan vurgusu bakımından ayrılmaktadır (Huizinga, 2017, s. 55). İkinci bölümde ele alacağımız düşünürlerden olan Antik Yunan filozofu Herakleitos'un 52. Fragmanı *aion pais esti paizon, pousseon; paidos he basileie* (αἰὼν παῖς ἐστὶ παῖζων, πεσσεύων· παιδός ἢ βασιλήϊη)'de *aion*'un oyununu ifade ederken yetişkinler için kullanılan *agon* kavramı yerine çocukların oyununu ifade etmek için kullanılan *pais* kavramını kullanışı, fragmanın yorumlanışında bir çocuk oyunundan bahsedilmesini gerektirmektedir. *Agon* kavramı daha çok müsabaka, oyun alanı, şenlik alanı anlamlarını karşılamaktadır. Ek bir açıklamada, *paidia* gündelik hayattaki kullanımında çocuk oyunları ile sınırlı bir kavram değildir ve kavram *paizein* (oynamak), *paigma* ve *pignion* (oyuncak) gibi türevleriyle oyunsal biçimlerin neredeyse bütün biçimlerini karşılamaktadır (Huizinga, 2017, s. 55).

Sanskrit diline baktığımızda bu kavramı karşılayan dört fiil köküyle karşılaşmaktayız. *Kridati*, çocukların oyununu ifade etmenin yanı sıra, yetişkin insanların ve hayvanların oyununu da ifade etmede kullanılmaktadır. Kelime oyun kavramını karşılayanın yanında dalgaların, rüzgarın hareketlerini karşılamak ve hoplamak, zıplamak, dans etmek ve sıçramak anlamlarına da gelmektedir. "Oyun

anlamı, tüm dans ve dramatik temsil alanını içeren *rırt* köküne çok yakındır” (Huizinga, 2017, s. 57). *Divyati*, zar oyununu ifade etmede kullanılır daha çok. Bunun yanında alay etme, şaka yapma anlamında da oyun kavramını karşılamaktadır. Işın saçmak anlamına da denk düşen kelimenin ilk anlamı fırlatmak olmuştur. “Işın saçmak, aniden belirlemek, çıkmak, gidip gelmek, oynamak ve genel olarak ‘meşgul olmak’ anlamları, Almancanın *etwas treibetû* gibi *las* kökünde -*vilâsa* buradan gelir- bir araya gelmiştir” (Huizinga, 2017, s. 57). Sanskritçede *lîla* ve *lîlayati* fiili daha çok oyunun önemsiz, hafif ve uçarı taraflarını ifade etmekle birlikte şeylerin görünümünü tanımlama, temsil etme, taklit ve benzerlik anlamlarına da gelmektedir. Bu bağlamda örneğin *gājendralîla* bir fili temsil eden veya fili oynayan biri anlamına gelir. Gordon Sturrock ve Perry Else’in 1998’de terapötik bir alan olarak oyun alanı incelemesinde bulundukları çalışmalarında oyun üzerine yaptıkları mülahazalarda insan türünün oyun dürtüsünün sıradan meseleler için bir kenara bırakıldığını, ancak bu dürtünün en yakın anlamda Sanskritçede *lîla* ile yakalandığını vurgulamalarının yanı sıra, ilahi olarak oynamanın, icat etme, yaratma dürtüsüyle ortaya konulduğunu ifade etmektedirler (Strurrock & Else, 1998, s. 5). Yücel Dursun, yaradılışla ilgili Hindu ilahilerinde bildiğimiz dünyanın, Vedantik yorumlamasında, Tanrı’nın oyununun Sanskritçe *lîla* ile ifade edildiğini aktarmaktadır (Dursun, 2014, s. 21).

Çincece çeşitli oyunları tanımlayan birkaç kelime bulunmaktadır. Huizinga, bu kelimelerden birinin, genellikle bir şeyi şakacı bir dikkatle ele almak veya hafifçe oyalamak anlamına gelebileceğini vurguladığı, *wán* olduğunu belirtir. *Wán*, çocuk oyunu kavramlarının ağırlıklı olduğu bir kelimedir ve en temel anlamları; dalga geçmek, bir şeyle meşgul olmak, eğlenmek, saçma işlerle vakit geçirmek, şaka yapmaktır. Aynı zamanda kelime, koku almak, incelemek, kullanmak, ufak tefek elişî yapma durumlarını ifade etmektedir (Huizinga, 2017, s. 58). Bu Çince oyun sözcüklerinden bir diğeri, tanım olarak Yunanca *agon* sözcüğüyle karşılaştırılabilir olan yarışmalarla ilgili etkinlikleri tanımlayan *cheng* kelimesidir. Bir ödülü kazanmak için tertiplenen müsabaka fikri ise *sai* kelimesiyle ifade edilmektedir.

Huizinga oyun kavramının ilkel bir uygarlığa ait karşılığı için Algonken Kızılderililerinin sahip oldukları ağızlarından birini, “Blackfoot” (Kara Ayak) dilindeki durumu açıklarken bu dilde, bütün çocuk oyunları için kök halindeki fiil olan *koâni*’nin kullanıldığını belirtmektedir (Huizinga, 2017, s. 58). Bu kök genel olarak çocuk oyununu vurgulamakta ve yaş itibarıyla çocuk grubuna girmeyenlerin oyunsal durumları söz konusu olduğunda kullanım dışı kalmaktadır. Belirli kurallar

çerçevesinde icra edilen ve genel olarak beceri ve güce dayanan bir oyunu ifade etmenin yanı sıra talih oyunlarını da belirtmekte kullanılan *kachsti* karşımıza çıkmaktadır. Büyü ve dinle ilgili ritüel türden danslar ve törensel ayinler için iki terim çıkmaktadır karşımıza: müsabakada, oyunda ve cenkte kazanmak manasında *amots*; oyunda ve spor alanında kazanmak manasında *skets* ve bunlara ek olarak *apska* kelimesi bulunmaktadır (And, 2019, s. 33).

Japoncada oyun işlevini karşılayan isim halinde *asobi*, fiil halinde *asobu* kelimesi genel olarak oyun, eğlence, rahatlama, boşta çalışma ayrıca temsil ve taklit anlamına gelir. Huizinga kelimenin ciddiyeti ifade eden terimle zıtlık içinde olduğunu ifade etmektedir. “*Asobi*, Japon sosyokültürel yaşamının genelindeki oyunun merkezietini yansıtır [...] çağdaş Japoncada *asobi* çok geniş bir şekilde tüm oynamalar, oyunlar ve boş zaman etkinlikleri (yapılandırılmış ve yapılandırılmamış), olarak tanımlanır, boş zamanın kendisi kadar hiçbir şey yapmamak da dâhil olmak üzere” (Bul, 2014, s. 14). Japoncada soylu hayatın, oyunsal alanın içinde bir tür taklit etme, “-yı oynama” şeklinde ifade edilişi ciddi olanın altında yatan aslında hepsinin bir oyundan, bir oynama eyleminden başka bir şey olmadığını göstermekte. Durumu daha açık bir şekilde kavramak açısından Michal Daliot-Bul’un konuyla ilgili çalışmasında ele aldığı toplumsal buhran döneminin bir yorumunu yapabiliriz: Toplumsal gelişmeler, felaketler ve terörist saldırılar halk içinde dehşet ve kıyamet söylemleri yaratıp huzursuzluğun ve sosyo-ekonomik bir depresyon ve buhran ortamının oluşmasını tetikler. Özellikle de medyanın bu tür durumlarda yaptığı spekülasyonlar bu depresyon durumunu daha da tırmandırır. Tıpkı 1990’ların sonunda Japon kentsel halk kültürünün giderek istikrarsız hale gelmesi ve medyanın derinleşen toplumsal durgunluğu, Kobe'deki ölümcül depremi ve Tokyo metrolarına yapılan terörist Aum Shinrikyo saldırısını kullanarak kıyametle ilgili endişeleri artırması gibi. Bunların ardından ortaya çıkan ezici kriz ve siyasi iktidarsızlık durumları Japonya’nın ulusal kimliğinin özünü ve kültürel imajını sarsar, ancak bu toplumsal kaygı ve depresyon ortaya çıktıkça diğer yandan Japonya’nın kentsel kamusal kültüründeki şakacı/oyuncu hazcılık yeni zirvelere ulaşır. Birkaç yıldır hâlihazırda mevcut olan bu hedonist tavır 1990’ların sonlarında daha önce görülmemiş bir şeyin devam ettiğini öne sürecek kadar eski kültürel sınırları yoğunlaştırır ve aşar. Tokyo’nun eğlence bölgelerinde hayat herkes için eğlenceli bir şeyler içeren devasa ve sürekli bir oyuna dönüşür (Bul, 2014, s. 13). Oyunun ciddiyetin dışında tutulduğunu ifade eden *asobi* kelimesinin karşısında ciddiyeti, ağırbaşlılığı, vakarlılığı, yüceliği, sükûneti, dürüstlüğü ve rahatlığı temsil eden *majime* kelimesi yer

almaktadır, ancak terim ilk elden ciddiyeti, oyun olmayanı ifade ederken sıfat tamlaması olarak kullanıldığında basit ve bayağı anlamlarına gelebilmektedir (Huizinga, 2017, s. 61).

Sami dillerinde anlamsal olarak oyun kavramını *la'at* kökünün de anlamsal olarak yakın olduğu *la'ab* kökü karşılamaktadır. Oynamak anlamının yanı sıra gülmek, alay etmek anlamlarına gelen bu kök Arapça ve Süryanicede bebeğin salyalarının akması anlamında da kullanılmaktadır. Huizinga bu anlamın bebeğin salyasıyla balon yapmak suretiyle oynama eylemi içinde olmasını da karşılayabileceğini ifade etmektedir. Osmanlıcada, oyun oynanacak yer ve eğlence yeri anlamında *mel'ab*; oyun, faydasız iş, eğlence anlamında *mel'abe*; eğlence oyun anlamında *lu'b*; oynanılan şey, oynanan, oyuncak anlamında *lu'bet*; oyuncu, oyuna değgin anlamında *lu'bi*; daha çok seyirlik oyunlar anlamını karşılayan *lu'biyyat*; Avrupa dillerinde kullanılan halinde olduğu gibi müzik, çalgı çalmak anlamında *la'iba* kelimeleri bulunmaktadır (And, 2019, s. 33).

Huizinga'dan öğrendiğimiz, Latince bütünü oyun ve oynamak anlamlarını karşılayan tek bir kelimenin mevcut olduğudur; isim türünde *ludus*, fiil türünde ise *ludere*, *lusus* da bunun bir türevidir (Huizinga, 2017, s. 63). Eğlenmek şaka yapmak anlamlarına gelen *iocus* ve *iocari* klasik Latince tam oyun anlamını karşılamamaktadır (And, 2019, s. 34). Oyun anlamını karşılamalarının yanı sıra *ludere*, suya çarpma sesi, kuşun kanat çırpması ve balıkların sıçraması; *ludus*, çocuk oyunları, oyalanma, yarış, tapınışa özgü tiyatro gösterileri ve rastlantı oyunlarını ifade etmede de kullanılmaktadır (And, 2019, s. 34). Okul öğrenimi anlamına da gelen *ludi* ise büyük genel şenlik ve gösterilere verilen addır (And, 2019, s. 34). “*Jocus*’un türevi *ludus*’un yerini alarak şaka ve oyun anlamlarında yaygın olarak kullanılmıştır: Fransızcada *jeu*, *jouer*; İtalyancada *gioco*, *giocare*; İspanyolcada *juego*, *jugar*; Portekizcede *jogo*, *jogar*; Rumencede *joc*, *juca* gibi” (And, 2019, s. 34).

Huizinga’nın incelemesinde belirttiği üzere Germenik diller grubuna dahil oyun ve oynamak anlamlarını karşılayan ortak bir terimin namevcut oluşu oyun fikrinin ilkel Germenik dilin varsayımsal döneminde hâlihazırda genel bir terim olarak kullanılışının mevcut olmadığını göstermektedir, ancak bunun yanında Germenik dil grubuna dahil dillerde oyun ve oynamak anlamını karşılayan tek bir kelimenin kullanımının yaygınlaşmasıyla bu kelimeler birbirine paralel bir şekilde anlamsal olarak bir evrim geçirmeye de başlamışlardır. Daha açık ifade etmek gerekirse oyunu karşılayan türdeş olmayan ve genişlemiş bir görünüm sunan bu kavramlar grubu bu kelimenin kapsamına dahil edilmiştir (Huizinga, 2017, s. 63). Germenik diller grubuna ait Eski Gotik, Eski



İskandinav'da yer alan 'her tür oyun'u karşılayan *leikr* ve *leika*'a gibi, Yüksek Almancada 'canlı ritmik hareket' anlamını karşılayan *leich*, Anglosakson 'sallanmak, sallamak' anlamlarına gelen *lācan* ve *lāc*'a hizmet eden 'tekrar hareket veya sıçrama' anlamlarına gelen *laikan*'a sahipti. Genç İskandinavya'ya baktığımızda da *lege* ve *leka*'yı buluruz. Bunun yanı sıra Eski İngiliz ve Anglo-Sakson kelimelerinden olan, mevcut oyun kelimesinin türediği *plega* ve *lāc* arasında benzerlikler bulunmaktadır. Huizinga Germanik diller grubunda oyun kavramıyla ilgili yaptığı incelemede, Eski İngilizce ve Eski Sakson terimi olan *plegan* ile modern Almancada bulunan *pflegen* ("ilgilenmek" anlamına gelen) kelimesiyle bağlantılı olan Eski Yüksek Almanca *pflegan* arasında anlamsal tabanlı karşılaştırmalarda bulunmakta. Huizinga, *play* ve *pflegen* sözcükleri, köklerinin sesteş açıdan benzer olması ancak köken olarak farklı olsalar da birbirine yakın ve benzer anlamları olması dolayısıyla aralarında paralellikler kurar. Hollandacada evlilik anlamında *huwelijk*, tören bağlamında, Orta Alt Hollandaca *huweleec* veya *huweleic*'den (düğün oyunu) gelmektedir. Alman *spiel* kavramını ele aldığımızda İngilizcedeki *play* ve *game* sözcüklerinin anlamalarını karşılaması bakımından bir ayrım yapılmamaktadır. Bizim ele alacağımız düşünür olan Eugen Fink'in yazılarında bu türden bir ayrıma girmediğini görmekteyiz. Jan Halák, oyunun kozmolojik değerine dair yazdığı bir yazısında bu hususu şu şekilde vurgulamaktadır:

Almanca *das Spiel* kelimesi bu anlamların her ikisini de içerir (örneğin *Brettspiel*, bir masa oyunu (game); *Kinderspiel*, çocuk oyunu (play); *Puppenspiel*, kukla oyunu (play)) ve buna göre yazarın "das Spiel" örnekleri, masa oyunları, spor, kült oyunları, tiyatro veya çocuk oyunları gibi (örneğin Herakleitos'un B52 fragmanında bahsedildiği gibi) çok çeşitli oyun (play) ve oyunları (games) içerir (Halák, 2015, s. 412).

Michal Daliot-Bul oyun kavramının Japon kültüründeki tarihsel ve toplumsal bir incelemesini yaptığı çalışmasında L. Wittgenstein'in oyunun ortak özelliklerine(aile benzerlikleri) ilişkin açıklamalarını vurgularken, Wittgenstein'in *Felsefi Soruşturmalar* metninin 1953 baskısından yapılan İngilizce çevirisinde Almanca *spiele*(oyunlar) sözcüğünün *games*(oyunlar) olarak alındığını ifade etmektedir (Bul, 2014, s. 14). *Spiel* kavramı, oyun(play) kavramının altında yer alan diğer anlamları da içerdiği için oyun(game) kavramının altında da daha geniş bir uzantıya sahiptir (Huene, 2015, s. 205). Schiller yazana kadar, her türden fiziksel oyun her ne kadar önceden belirtilmiş olsa da, "Spiel", şakadan düşünmeye, yargılamadan hayal kurmaya kadar zihinsel ve sözel faaliyetlerle, zihin yetileri arasındaki etkileşimle büyük ölçüde ilişkiliydi

(Bentley, 2009, s. 34-5). Bentley on sekizinci yüzyıl Alman kültüründe oyunun en az üç değere sahip olduğunu ifade etmektedir:

Birincisi, kavram, hayvanların gereksiz faaliyetlerini, çocukların hedefe yönelik olmayan davranışlarını ve yetişkinlerin önemsiz oyunlarını kapsıyordu. İkincisi, ilişki, karşılıklılık ve dinamik bağlantı içeren doğal ve zihinsel süreçleri tanımlardı. "Oyun", insan zihninin yetilerinin etkileşimini ve özellikle hayal gücü ve fikirlerinin etkinliğini ifade ediyordu. Hem bilgiyi kavrayan kavramlar hem de ilişkilendiren ve yaratan tüm-resim sezgileri gibi temsiller yaratma iç kapasitesi, oyunun bu kullanımında referans alınır. Üçüncüsü, "oyun" kelimesi fikirlerin ve nesnelerin taklidini veya temsilini [Schein] içeriyordu - tüm sanat biçimleri ve özellikle edebi olanlar; şiir, kurgu, hiciv ve drama dahil. Aynı zamanda Rokoko tarzının da tanımlayıcısıydı. (Bentley, 2009, s. 36).

İngilizcede *game* ve *play* sözcüklerinin her ikisi de oyun kavramını karşılamakla birlikte beraber kullanımlarında birincisi isim türünde ikincisi ise fiil türünde bulunmaktadır. *Game* sözcüğünün Hint-Avrupa kökünden gelen *ghem* sözcüğü zıplamak, neşe ile sıçramak anlamına gelir (And, 2019, s. 34). Metin And *Oyun* ve *Büğü*'de dillilerin *ghem* sözcüğünün sadece insan davranışlarını karşılamakta kalmayıp hayvan davranışlarını karşıladığını da kabul ettiğini ifade eder. Germen dillerinde *gaman*, Helence'de *kampe*, İtalyancada *camba*, Fransızcada *jambe* halini almıştır. Böylece *campus*, *camp*, *jamboree*, *jamb* sözcükleri ortaya çıkmıştır (And, 2019, s. 35).

Türkçede oyun kavramını incelediğimizde oyun ve oynamak sözcüğünün pek çok anlamıyla karşılaşmaktayız. Çocukların ve yetişkinlerin oynadığı oyunları ifade ederken, zar veya taht oyunlarını, sporla ilgili oyunları, sahne-dram oyunlarını ifade ederken oyun sözcüğünü kullanmaktayız. Oyun anlamını karşılayan sözcüklerin incelediğimiz diğer dillerde olduğu gibi Türkçede de anlamsal ve yapısal birtakım değişimlerden geçmiş olduğunu görmekteyiz. Batı tiyatrosunun Tanzimat'ta ülkemize gelmesi ve Batı tarzı tiyatro denemelerinin yapılmasıyla dönemin önemli tiyatro metni yazarları tarafından "oyun" terimi yazılı tiyatro metinlerini ifade etmek için de kullanılmaya başlandı. Grekçe kökenli "teatron" sözcüğünden türemiş olan tiyatro terimi "teoria" ve "kuram"a doğru bir açılım gösterir. Sahne performansına, eylem sanatına dayalı bir kavram olarak insan eylemini karşılayan "dram" oyunun yazınsal yönünü ifade etmektedir (Candan, 2010, s. 7). Oyun kavramının bu türden anlamlar barındırmasının yanı sıra Orta Asya şamanın kullanılan isimlerinden birinin oyun olduğunu ve yaptığı birçok büyüsel ritüellerde ve gösterilerde oyun kavramının

içerildiğini görmekteyiz. Erkek şamanların yanında bir de kadın şamanlar bulunmaktaydı. Kadın şamanın karşılığı Moğolca kökenli *itdahan*'dır, yüce şamana *ulahan-oyun*, orta şamana ise *orta-oyun* denmekteydi (And, 2019, s. 37). Yaşar Çoruhlu'nun ifade ettiği üzere Şamanist Yakutlarda şaman mezarlarına *oyun mengete* denilmekte (Çoruhlu, 2017, s. 115). Şaman yaptığı törenlerde, çeşitli figürlerle dans ediyor, çalgı çalarak çeşitli sesler çıkarıyor, şarkı söylüyor, jest ve mimiklerle taklitler yapıyor ve şiirler okuyor. Şamanın ritüellerde, törenlerde görsel ve işitsel olarak gerçekleştirdiği performanslarda oyun sözcüğünün izinin bulmanın yanı sıra günümüz tiyatro, dans, seyirlik oyunlar ve şiirin izini de bulmuş oluyoruz. Tüm bunların yanında oyun sözcüğünün Türkçede bulunan en eski sözcüklerden biri olduğunu bize gösteren yazılı kaynaklara da rastlamaktayız: *Yenisey Yazıtları*'nda *oyun-oyug*; *Codex Cumanicus*'ta *oyin*, Divan-ı Lügat-it Türk'te *oynaş* ve ses benzerliği olmayan ancak anlam birliğine sahip *kutruş* ( oynamak ve sevinmek), *ogşagu* (oyuncak), *öçeş* (yarışmak), *ut* (oyunda yutmak, ütmek), *ustuk* (oyunda yutulmak) sözcükleri geçmektedir (And, 2019, s. 41).

Yaptığımız incelemenin özetinde oyun kavramının kendisi ve diğer kültürlerde oyun için kullanılan sözcükler birçok farklı anlamları barındırmalarına rağmen temelde aynı anlamı karşılamaktadırlar. Eğlenceli bir uğraş olarak görülen oyun eylemi daha ilkel anlamlarında ilahi ve dinsel bir temayı karşılarken günümüze doğru aynı kavramların yapısal ve anlamsal olarak kayda değer değişimler geçirdiğini görebilmekteyiz. Daha fazla boş zaman uğraşı olarak, ritüel bir unsurdan bir drama, festival, şenlik, yarışma vs. unsuruna dönüşmektedir. Diğer yandan, Sanskritçe ve Latin diline baktığımızda oyun kavramının doğaya ait olanların hareketlerini de karşıladığını görebilmekteyiz. Bu bilgi bize oyun kavramının yaşamın içinde vuku bulan ciddi olanın karşılığını da kapsadığını göstermektedir. Nitekim doğa olayları ilkel zamandan bu yana hala insan türü için ciddi bir yaşamsal anlama sahiptir. İlkelin yansılama dansında doğaya bir eylem modeli biçiş, arkaik insanın bakış açısından, doğanın insanın eylemlerini kendi eylemlerine eklememesini içerişi açısından baktığımızda oyunun temel bir yaşam formu olarak işlev gördüğünü fark etmekteyiz.

### 1.1.2. Oyun Kavramının Tanımlanması, Genel Özellikleri ve Unsurları

Oyun, genel bir tanımlamada ele alınan şekliyle geniş bir insan deneyimi, zaman ve mekân içinde zengin ve çeşitli arayışları barındıran geniş bir konudur. Oyun, aktif veya pasif bir biçim alabilir ve dolaylı veya doğrudan bir şekilde ilgimizi çekebilir.

Genel kanıda oyunun evrim temelli ve gelişimsel olarak yararlı olduğunu kabul eden bir oyun ahlaki savunulurken diğer yandan oyunun en temel haliyle her zaman eğlence vaat ettiği konusunda ısrar edilir. Bu bağlamda, oyun için öne sürülen temel unsurlar olan *beklenti, şaşkınlık, zevk, anlayış, güç ve duruş*’tan yoksun olan herhangi bir faaliyetin oyun olarak nitelendirilemeyeceği ileri sürülür ve “oyun görünüşte amaçsız, gönüllü, sıra dışı, eğlenceli ve kurallara odaklanan bir yapıda ele alınır” (Eberle, 2014, s. 214). Ancak “Pek çok biyolog ve psikologun ‘oyun’ genel başlığı altında topladığı yönler, bastırılmışlık veya sosyal statü arayışıyla güdülenir” (Bateson & Martin, 2014, s. 13). Huizinga’ya göre oyunun doğasının ne olduğunu kavramaya, anlamını belirlemeye ve hayat içindeki yerini saptamaya çalışan psikoloji ve fizyoloji oyun olgusunu genel bir anlamda çocuklarda, hayvanlar ve yetişkinlerde gözlemlemek, bir tasvirinde bulunabilmek ve onu açıklayabilmek için çaba sarf etmektedir (Huizinga, 2017, s. 18). Bu bağlamda Patrik Bateson ve Paul Martin’in çalışmalarında oluşturdukları şema gündelik dilde pek çok etkinlik için kullanılan oyunun oyunbaz oyun, oyunbazlık (belirli bir kısmını) ve biyolog ve psikologlar tarafından kullanılan oyunu kapsadığını göstermektedir (Bateson & Martin, 2014, s. 14). Gündelik dilde pek çok etkinlik için kullanılan oyun kavramı bu bağlamda daha kapsayıcı görülmektedir. Paul C. Holinger’a göre, oyun, yaratma, eğitim, psikanaliz ve psikoterapiyle yakından ilgilidir. Oyunun eş anlamlarından biri ona göre oyunu bir süreç olarak aktaran yeniden yaratmadır, bekli de oyun en iyi yeniden yaratmadır (M.D., 2017, s. 1). Eric Berne oyun analizi yaparken kullandığı terapi metodu hakkında “ben grup terapisi yapmıyorum, ben insanları iyileştiriyorum” (Berne, 2020, s. 10) derken, D.W. Winnicott ise kendisine gelen hastaların oyun oynama kabiliyetiyle paralel bir şekilde ruhsal sağlıklarını ele alıp onları en temel anlamda oyun oynayabilir bir duruma getirme çabası içinde olduğunu ifade etmektedir. Ona göre, rüya görmeyele bağlantılı olan yaratıcı oyun yaşamla bağlantılıdır, ancak fantezi kurmaya dair bir şey de değildir (Winnicott, 2017, s. 51-2). Temel bir yorumlamada oyun oynama dürtüsünü içinde taşımayan bir birey ruhsal açıdan hem sağlıklı olmayan hem de sağlıklı olma konusunda istekli olmayan olarak görülebilmektedir.

Eric Berne’in Transaksiyonel Analiz yoluyla ele aldığı oyun durumunda, insanların birbirleriyle ilişkilerinde “sırtlarının sıvazlanması” için neler yapabildiklerini oyun kavramı üzerinden ifade ederken, görülebilmek ve dokunulmak için sevgiyle yapılan dokunuşlar kadar acı veren eylemlerin, dokunuşların bile insanlar hatta hayvanlar üzerinde iyileştirici bir etkiye sahip olduğunu görmek mümkün. Berne’e göre

“*oyun*, çizgileri belli olan ve önceden tahmin edilebilen bir sonuca doğru gelişen, birbirini tamamlayıcı mahiyette ve hedefi açığa vurulmamış bir transaksiyon dizisine verilen addır” (Berne, 2020, s. 73). Berne’e göre oyunlar, prosedürlerden, ritüellerden ve vakit geçirme oyunlarından iki önemli özellik açısından ayrılmaktadır: “Bu özellikler onların (1) açığa vurulmamış, gizli motivasyonları olması ve (2) bir bedelle (yani kişinin oyunun doruk noktasında sonuca ulaştığında kendisine tanıdık gelen olumsuz bir duygu yaşamasıyla) sonuçlanmasıdır” (Berne, 2020, s. 73). Özellikleri ele aldığımızda prosedürlerin başarılı, ritüellerin etkili olabileceğini ve vakit geçirme oyunlarının bir takım kazançlar sağlayabileceğini ve bu üç ögenin tümünün doğaları gereği açık yüreklilikle uygulanabileceğini görebilmekteyiz (Berne, 2020, s. 73). Eric Berne’de temelde oyun kavramı, günlük yaşam içerisinde oluşan sosyal durumlar ve karşılıklı etkileşimler üzerinden adlandırılmaktadır. Bunun sebebi oyunu yaşamın içinde gerçekleşen transaksyonel etkileşimler (uyarıcı – tepki bağı üzerinden) olarak algılaması ve her birimizin eylemlerinin temelinde bir oyun durumunun barınıyor olduğunu düşünmesi yatmaktadır. Uyarıcı- tepki bağı transaksyonel analiz üzerinden açıklayan Berne’de *transaksiyon* sosyal iletişimin ve etkileşimin temel birimi olarak alınmaktadır:

Eğer iki veya daha fazla sayıda kişi sosyal bir küme içinde karşı karşıya gelirlerse, önünde sonunda bunlardan biri konuşacak veya diğerlerinin varlığının bilincinde olduğunu gösteren bir davranışta bulunacaktır. Bu olguya *transaksyonel uyarıcı* diyoruz. Bir başka kişi de ondan sonra bu uyarıcıyla bir şekilde ilintili olan bir şey söyleyecek veya yapacaktır. Buna da *transaksyonel tepki* adını vermekteyiz (Berne, 2020, s. 50).

Transaksyonel etkileşim bağı *ego durumları* üzerinden adlandırılabilir. Bir sosyal gruba ait bireyler herhangi bir ego durumunun içinde yer alabilir ve bir diğerinden ötekine geçiş yapabilir. Ego durumları; Ebeveyn, Yetişkin ve Çocuk ego durumları olmak üzere üç çeşittir. Bu durumda birine Ebeveyn ego durumunu atfetmek onun aslında ebeveynlerinden biriyle aynı ruh hali içinde olduğunu, onlardan biri gibi davrandığını, aynı jestler ve mimiklerle aynı duruşu sergileyerek aynı hislerle davrandığını söylemektir (Berne, 2020, s. 43). Yetişkin ego durumunu atfettiğimizde kişiye bir özerklik ve tarafsızlık yükleyerek onu, kendi kararlarını alabilen ve bu yönde eylemde bulunan biri olarak algıladığımızı ifade etmekteyiz. “Bu senin Çocuk ego durumun dediğimiz vakit de ‘senin bu tepkinin amacı ve bu tepkiyi veriş tarzın, küçük

bir kız veya oğlan çocuğuyken verebileceğin tepkinin aynısı,' demek isteriz" (Berne, 2020, s. 43). Transaksiyonlar üzerinden tanımlanan oyun durumlarında yukarıda bahsettiğimiz ego durumlarından biri uyarıcı bağı bir ötekisi ise tepki bağı kurmaktadır. Ego durumlarının yaşamdaki/toplumsaldaki etkileşimi üzerinden gerçekleşen olayları, sohbetleri ele alarak oyunları bir sınıflandırmaya tabi tutar Berne; Vakit Geçirme (Toplantı) Oyunları, Yaşam Oyunları, Evlilik Oyunları, Parti Oyunları, Cinselliğe Dayalı Oyunlar, Yeraltı Dünyası Oyunları, Danışma Odası Oyunları, İyi Oyunlar.

Ego durumları üzerinden oyunu ele alışıını açıklamak için Berne'in "Vakit Geçirme Oyunları"nda verdiği bir örneğe değinmekte fayda vardır. Berne, oyunların iki boyutta oynanabileceğini ifade etmektedir; *projektif* (dışa yansıtılmalı), *introjektif* (içe yansıtılmalı). "Vakit Geçirme Oyunları"ndan olan "Okul Aile Birliği" oyunu her iki düzeyde de oynanabilmektedir: Projektif "Okul Aile Birliği" oyunun Ebeveyn-Ebeveyn modelinde oynanışını şu şekilde örneklemektedir Berne:

A: "Ebeveyn boşanmaları olmasaydı çocuk suçluların sayısı bu kadar fazla olmazdı."

B: "Sebepler sadece o değil. Şimdilerde, iyi ailelerde bile çocuklara eskiden olduğu gibi yol yordam öğretilmiyor." (Berne, 2020, s. 67)

İntrojektif Yetişkin-Yetişkin düzeyinde:

C: "Bir anne olmak için kendimi yeterli görmüyorum."

D: "Ne kadar uğraşırsanız uğraşın, çocuklar asla sizin istediğiniz gibi yetişmiyorlar. O yüzden insan sürekli doğru yapıp yapmadığını ve nerelerde hata yaptığını sorgulamak zorunda kalıyor." (Berne, 2020, s. 67).

"Transaksiyonel analiz sosyal psikiyatrinin bir dalıdır ve oyun analizi de transaksiyonel analizin özel bir kısmını oluşturur" (Berne, 2020, s. 78). Berne'de görebileceğimiz oyun unsurlarını kendisinin birçok oyunun temel yapısını açıklamak açısından ele aldığı örnek üzerinden verebiliriz. Oyunun ismi "Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden". Oyun karı-koca olan Bayan White ve Bay White arasında yaşanmaktadır (oynanmaktadır).

Berne’de oyunun ilk unsuru olan *Tez*, “oyundaki (sosyal düzeyde) birbirini doğrudan takip eden olay dizisinin (psikolojik düzeyde) psikolojik geçmişi, evrimi ve önemiyle ilgili bilgileri kapsayan genel bir tanımı içerir” (Berne, 2020, s. 79-80). *Antitez/Karşı sav*, ise “belirli bir sekansın bir oyun oluşturduğu sanısı, bunun varoluşsal olarak doğrulanması, oyunun oynanmasına itiraz edilmesi veya sonuçta elde edilecek olan bedelin (“payoff”) ortadan kaldırılması şeklinde yapılır” (Berne, 2020, s. 80). Oyunun temel unsurlarının ve tanımının tartışıldığı birçok bakış açısında ortak nokta oyunun bir amacı olup olmadığı problemidir. Berne’in oyunun unsurlarından saydığı *amaç* burada “basitçe oyunun genel hedefini belirler” (Berne, 2020, s. 80). Ego durumlarıyla karıştırılmaması gereken unsur *roller*’dir. Kişinin oyunun içinde üstlendiği rol ve içinde bulunduğu ego durumu örtüşmeyebilmektedir. Diğer unsurlar *dinamikler*, *transaksiyonel paradigma*, *hamleler* ve *avantajlardır*.

Oyunun analizi için Berne’in tanımını yeniden açıklamak gerekirse, oyun dediğimiz şey, öngörülebilir bir paradigmayı takip eden ve iki veya daha fazla sayıda birey arasında vuku bulan bir dizi etkileşim olarak tanımlanabilir. Söz konusu etkileşimler sonucu bireyler bir “kazanç” veya “amaç” elde ettiği bir bitiş çizgisine doğru ilerler. Oyunun *tez* unsurunu, Bayan White’ın “bütün erkekler zorbadır” inancı ve bunu doğrulamaya yönelik geliştirdiği fobik tavırları oluşturmaktadır. *Tez* doğrulandığında oyun bitecek ve Bayan White haklı çıkacaktır ve bu da oyunun *avantajıdır*. “Sen Olmasaydın/Senin Yüzünden” oyununun *antitez*’i zorbalık göstermeyen baskıcı olmayan koca rolünün üstlenmesidir. Eğer Bay White kısıtlayıcı, baskıcı ve zorba rolünü sürdürürse oyun devam edecektir. Bayan White kocası onu kısıtladığı için dans etmeyi asla öğrenemeyeceğini ve bu yüzden sosyal yaşamında engelleneceğinden şikayet eder. Durumun psikiyatrik bir vakaya dönüşeceğinden endişelenen Bay White kendinden daha az emin ve hoşgörülü bir role bürünür. Artık daha özgür hisseden Bayan White dans derslerine kaydolar. Ancak dışarı çıkınca bilinçaltında yatan fobiler tekrar ayaklanır ve dans pistlerinden korktuğunu ve dans etmeyi öğrenme eyleminden vazgeçmesi gerektiğinin farkına varır. Oyunun amacı Berne’ye göre özgüven kazanmaktır ya da engellenmesi durumunda kendisini temize çıkarmaktır; birincisinde korktuğu için değil, kocası izin vermediği için dışarı çıkamayacak eğlenemeyecektir, ikincisinde kendisi herhangi bir çaba göstermediği için değil kocası engel olduğu için bunu yapamayacaktır (Berne, 2020, s. 81). Dinamikler açısından ele alındığında en iyi açıklamayla oyunun en iyi tanımlaması onun Bayan White’ın ve aslında arka planda Bay White’ın da fobilerinden türediğini söylememiz

olacaktır. Berne *transaksyonel paradigma* açısından yaptığı açıklamaya göre oyun “en dramatik şeklini sosyal düzeydeki Ebeveyn-Çocuk ego durumları arasındaki oyunda alır” (Berne, 2020, s. 82).

Bay White: “Evde otur ve ev işleriyle uğraş.”

Bayan White: “Sen olmasaydın, ben şimdi dışarıda eğleniyor olurdum.”

Psikolojik düzeyde ise (açığa vurulmamış evlilik sözleşmesi) Çocuk-Çocuk ilişkisi vardır ve bu durum diğerinden oldukça farklıdır.

Bay White: “Eve geldiğimde seni mutlaka evde bulmalıyım, terk edilmekten çok korkuyorum.”

Bayan White: “Beni fobilerimden kurtarırsan senin dediğini yaparım (Berne, 2020, s. 82).

Bay White terk edilmekten korkar, Bayan White ise kendisine çaya gelen komşularının kocaları ve kocalarının ne kadar baskıcı ve zorba oldukları hakkındaki sohbetlerine katılabilmek için kocasının da aynı rolde biri olduğunu kabullenme çabasıdadır. Bu sohbetlerde kendine yer edinebilmesi ve aralarında kalmaya devam edebilmesi için bu gereklidir. Bu yüzden Bayan White hamlelerini ve rolünü buna göre düzenleyip sürdürmelidir.

Bernard Suits’e göre Berne’in oyunlarında oyuncular o oyunları Berne’in “okşama” diğer adıyla “sıvazlanma” diyebileceğimiz şeyi tabiri yerindeyse sosyal kabulün bir birimini elde edebilmek için oynamaktadırlar. Suits’in kendi teorisiyle ele aldığı şekliyle bu “oyunun prelusorik amacıdır” (Suits, 2012, s. 182). Suits Berne’in oyuncularının yalnızca nevrotik olduklarını ve oyunlarının az ya da çok bilinçsizce olduğunu ifade etmektedir (Suits, 2012, s. 182-3).

Kitabının sonunda, ‘otonomi’ adını verdiği bir durumu ‘oyun’ oynayan insanların karakteristik özelliği olan nevrotik bağımlılıkla karşılaştırılıyor. Bu otonom durumun başlıca özelliklerden biri, ‘kurtulmak’ demektir, ‘oyun oynama zorunluluğu, bence, tıpkı karıncaların fiziksel varlıklarını sürdürebilmek için çalışmaları gibi Berne’in tiplerinin de psikolojik varlıklarını sürdürebilmeleri için oyun oynamalarıdır. Tıpkı, karıncaların ekonomik otonomi (yani bağımsızlık) kazanmaları durumunda çalışmalarının bir nedeninin kalmaması gibi Berne’in oyuncularını da psikolojik otonomi durumuna ulaşırlarsa ‘oyun’ oynamaları için bir neden kalmayacaktır (diyor Berne) (Suits, 2012, s. 187).

Winnicott’un tersi bir durumun ifadesi var burada. Suits’in, Berne’in oyun incelemeleri hakkındaki ifadesi bireylerin nevrotik, yani bir bakıma travmatik



durumlarının onları oyuna sürüklediğini ve bu durumdan kurtulup daha sağlıklı bir alana geçtiklerinde oyun oynama eyleminin ortadan kalkacağını ortaya koyarken, Winnicott'ta bireyler oyun oynayamama durumunda olduklarında bu psikiyatrik bir vaka haline gelir. Bir durumda hastalığın, yani psikolojik açıdan güvende olamamanın bir tezahürü olan oynama durumu diğer bir durumda sağlıklı olmanın bir ön koşulu olarak karşımıza çıkabilmektedir.

Kuramcılar ve onların kavramlara yaklaşımları yaşamla olan bağları ve onu nasıl algıladıklarıyla yakından ilgilidir. Berne'de nevrotik bir durum olan oyun Winnicott'a sağlıklı olmanın bir yansıması, Suits'te ise çalışmakla bir karşıtlık içinde yaşamın temel bir dinamiği, en gerçek hali olarak karşımıza çıkmaktadır.

Suits'in bakış açısından oyun, geleceğin ipuçları ve belki de tek kurtuluşumuzdur, bu yüzden oyunu ciddi bir şekilde geliştirmeliyiz (Suits, 2012, s. 217). Suits'in oyun yorumunda oynamak, varmak istediğimiz bir sonuca bizi götürecek olan imkanları ve koşulları daha yetersiz hale getirmek ve daha yeterli olanı yasaklamak, buna karşın daha az yeterli olanın kullanıma açık bırakıldığı ve sadece bu türden bir durumu mümkün hale getirdiği için kabul gören bir eyleme girmektir (Suits, 2012, s. 49). Bir örnek vermek gerekirse: Avucunuzun üzerinde bir kuş tüyünün durduğunu düşünün. Sonra da bu tüyü uçurmadan veya düşürmeden yaklaşık 30 adım ileriye taşımanız gerektiğini, ancak bu 30 adımlık mesafenin de boydan boya cam kırıklarıyla dolu olduğunu, çıplak ayaklar ve sizin avucunuzda tuttuğunuz tüyle burnunuz arasında sadece bir karışlık bir mesafe olduğunu düşünün. Bu koşullar altında bu görevi yerine getirmek o tüyü tutup hiçbir kırık cam parçasının olmadığı normal bir yoldan yürüyerek taşımaktan daha zor olacaktır muhakkak. Suits'in oyun anlayışı üzerinden düşünecek olursak bizim amacımız o tüyü karşıya hiç düşürmeden/uçurmadan götürmek değil, bunu önceden belirlenmiş yoldan yapmaktır. Bu anlayıştan bakıldığında oyunu sürdürülebilir kılan kurallar bir bakıma oyundaki amaçtan koparılamaz bir unsur gibi görülebilmektedir, çünkü bir oyunda oyun kuralının yok sayılması, amaca ulaşmayı imkânsız kılar (Suits, 2012, s. 38). Ancak bu kurallara amaca ulaşma yolunda gönüllü olarak uyulmaktadır ve “oyun hoşla gitmeyen bir şeyi yapmaktan hiçbir kayıp ve zahmet olmaksızın kaçınabileceğin halde yine de devam edip onu yapmandır” (Suits, 2012, s. 70). Kurallar bu açıdan her ne kadar bağlayıcı ve zorlayıcı gibi gelmekteyse de insan, sadece oyunda tamamen ve gerçekten özgür olma şansına sahip olabilmektedir, çünkü oyundaki bütün oyuncular aynı şartlar altında bulundukları için oyun bir bakıma eşitliği de zorunlu kılar, bu da adaletli bir durumun olduğu güvencesinin ve düşüncesinin hayat bulmasını sağlar

(Zeh, 2007, s. 223). Suits, oyunların, “kuralların amaçlardan ayrılmadığı etkinlikler olmanın yanı sıra bu kurallara bağlılığın da asla bağlayıcı olmadığı etkinlikler” (Suits, 2012, s. 41) olduğunu ifade etmektedir. Bu bağlamda Lewis Carroll’un *Alice Harikalar Ülkesinde* metninde gördüğümüz kroket oyunu partisinde hiçbir kuralın olmayışı ve oyunun gerçek araçlarının değişkenliği bizi kuralların tamamen geçersiz sayıldığı, ancak yine de oynanmaya devam edilen bir oyunu Deleuze’un deyimiyle bir “düşünsel oyun”u veya “ideal oyun”u gerçek bir oyun kategorisine koyup koyamayacağımızı düşünmemizi gerektirir. Oyunda kullanılan araçların daha az kullanışlılığı ve amaca hizmette daha az elverişliliğini düşündüğümüzde de Lewis Carroll’un *Alice Harikalar Ülkesinde* metninde Alice’in normalden daha ufak bir kapıdan girişini kolaylaştıracak bir iksirin oluşu, kendi boyutunu bir hayli aşan bir sehpanın üzerindeki anahtarı alabilmesini sağlayacak bir dilim kekin varlığı ve daha birçok koşulu kendisi için daha elverişli bir hale getirecek bu türden yiyecek ve içeceklerin varlığı da sorgulanmaya değer görülebilir. Çünkü Suits’in bakış açısından bakıldığında bir oyun durumunda koşulların daha az elverişliliği gerekmektedir.

Lewis Carroll, oyunlar icat etmenin ya da (tenis, kroket gibi) bilinen oyunların kurallarını değiştirmenin ötesinde, anlamı ve işlevi ilk bakışta pek de belli olmayan bir çeşit ideal oyun ortaya atar: örneğin *Alice Harikalar Ülkesinde*’de, oyuncuların canları isteyince koşturmayla başlayıp canları isteyince durdukları Caucus yarışı ve top yerine kirpilerin, tokmak yerine pembe flamingoların, kale yerine de oyunun başından sonuna dek durmadan yer değiştiren askerlerin kullanıldığı kroket partisi. Bu oyunların ortak yanları çok değişken olmaları, adeta hiçbir belirgin kurala sahip olmamaları ve kazananın ya da kaybedenin olmamasıdır. Kendi kendisiyle çelişiyormuş gibi görünen böyle oyunları 'bilmiyoruz' biz (Deleuze, 2020, s. 77).

Deleuze, genel kanıda bilinen oyunların bir teori konusu olabilecek belli sayıda birtakım ilke ve kurallara dayalı olması gerektiğini ve bunun teori ve beceri gerektiren oyunlarda olduğu kadar tesadüfe dayalı oyunlarda da uygulanabilir olduğunu vurgulamaktadır, ancak ona göre, bu durumda olacak olan şey kuralların doğasındaki bir farklılıktır (Deleuze, 2020, s. 77).

1°) Her halükarda, bir kurallar kümesinin oyunun oynanışından önce de varolması ve oyun oynanırken kategorik bir değer kazanması gerekir; 2°) bu kurallar rastlantıyı bölen hipotezleri, kaybetme ya da kazanma hipotezlerini (eğer ... olursa ne olacağını) belirler; 3°) bu hipotezler oyunun oynanışını gerçekten ve sayısal olarak ayrı olan bir hamleler çoğulluğu üzerinden düzenlerler, her hamle belli bir durumun altına düşen sabit bir dağılım meydana getirir (tek

hamlelik bir oyun oynansa bile, bu hamle ancak meydana getirdiği sabit dağılım ve sayısal özgüllüğü sayesinde geçerlidir); 4°) hamlelerin sonuçları "galibiyet ya da mağlubiyet" ikilemine göre belirlenir. O halde, normal oyunların özellikleri önceden varolan kategorik kurallar, dağılımları sağlayan hipotezler, sabit ve sayısal olarak ayrı dağılımlar ve bariz neticelerdir.” (Deleuze, 2020, s. 77).

Bir oyunun oynanması bir rakibin varlığını gerektirir ilk elden. Ve “rakipler karşılaşmadıkça oyun oynanamaz” (Suits, 2012, s. 88). “Sadece yapay bir rakip gerçek bir rakiptir. Yenilmez olmamalıdır, gerçeklik içinde hareket etmelidir ve hamleleri fazlasıyla öngörülebilir olmamalıdır” (Zeh, 2007, s. 166). Suits, bir kişinin bir oyunu kazanma konusunda birbiriyle çelişen birtakım amaçlar taşıyabileceğini söyler, ancak ilk bakışta rakibin kazanmasına yönelik bir girişim gibi görünse de en temelde belirgin olan dürtü daha doyurucu bir zafer kazanmaktır. “Çok iyi bir satranç oyuncusu kendisinden daha alt düzeydeki rakibini kötü bir hamle konusunda uyarırken, rakibinin kazanmasını değil; sonunda gelecek zaferinin daha doyurucu olmasını istemektedir. Yenmek istemekte; fakat bunun o kadar da çabuk olmasını istememektedir” (Suits, 2012, s. 100). Suits’te en temelde oyunun bizzat kendisinin bir rakibi olduğunu görmekteyiz; çalışmak. Bu yaşam alanındaki iki rakibin bir çatışmasının ifadesidir: oynamanın ve çalışmanın. Suits için taraf olunması gereken de oynamaktır. Suits’in *çekirge*’sinin ütopyası oynamanın bir dünya durumu olduğu bir ütopyadır. Bütün bu koşturmaca içinde durmadan çalışan, “marangozlar yalnızca işlerini yaptıklarına inanırken aslında bir oyun oynamaktadırlar; tıpkı politikacılar, filozoflar, aşıklar, katiller, hırsızlar ve rahipler gibi. Hangi işi ya da etkinliği düşünürseniz düşünün, o aslında bir oyundur” (Suits, 2012, s. 20).

Winnicott’un oyuna bakışının oyunun sağlıklı olmakla eş değer görülmesiyle ilgili olduğunu ifade etmiştik. Winnicott, oyunun, bir kişinin kişiliğinin özgün, yaratıcı ve daha az savunulan kısmına ulaşmanın bir yolu olduğunu öne sürer. Onun fikirlerinden bir diğeri de, terapinin iki oyun alanının, hastaninkî ile terapistinkî arasındaki örtüşmeyi temsil ettiği ve eğer biri veya diğeri oynayamazsa, o dinamiği anlamak için çalışılması gerektiğidir (M.D., 2017, s. 1; Winnicot, 2017, s. 61-2).

Winnicott, oynamaya bir yer tayin etmek adına potansiyel mekan kavramından bahseder. Bu potansiyel mekânın, bebeğin anne - ya da anneye atıf yapan başka bir figür - ile ilişkili deneyimlerine göre büyük oranda bir değişiklik gösterdiği vurgusunda bulunur (Winnicot, 2017, s. 61). Winnicott, bahsi geçen potansiyel mekânı iç dünyadan ve var olandan ya da dış gerçeklikten ayırdığını söyler (Winnicot, 2017, s. 61). Ona göre

“güvenin ve güvenirliliğin olduğu yerde bir potansiyel mekan vardır; sonsuz bir ayrılık alanı haline gelebilen; bebeğin, çocuğun, ergenin, yetişkinin yaratıcı bir biçimde oyunla doldurabileceği, zamanla kültürel mirasın tadını çıkarmaya dönüşen bir potansiyel mekân” (Winnicott, 2017, s. 135). Paul C. Holinger, Winnicott’un oyun alanına eklemeye Ebeveyn-Çocuk ilişkilerinin bu oyun alanı içinde, oyundan büyük fayda sağladığına değinmektedir: yetkinlikle, özgüven ve özsaygı oluşturmakla da yakından ilgili olan oyun, çocuğun iç gelişiminin yanı sıra dış kişilerarası becerilere de yardımcı olur (M.D., 2017, s. 1). “Oyun oynama bir deneyimdir; her zaman yaratıcı ve mekân-zaman sürekliliği içinde yer alan bir deneyim, temel bir yaşama biçimidir” (Winnicott, 2017, s. 71). Bireyin gelişimi açısından oyun önemli bir unsur olarak ele alınmaktadır. Birtakım savunmasızlık durumları, anksiyete ve çaresizlik duyguları karşısında çocuklar, gerilimlerini düzenlemenin ve gerçek dünyayla bir deneyim yaşamının bir yolu olarak genellikle ya güçlü süper kahramanlar ya kovboylar ya da her neyse oldukları oyunlar oynarlar (M.D., 2017, s. 1). Winnicott, hastanın ancak oyun oynarken yaratıcılığının oyunu bu denli önemli konuma getirdiğini ve ancak oynarken yaratıcı bir eylem ortaya çıkarabildiğini ifade eder (Winnicott, 2017, s. 75). Yaratma süreci kendilik arayışıyla paralel bir konumda ilerlemektedir. Ancak bu bakımdan arayış, düzenli olmayan, biçimsiz bir süreçten ya da bir ihtimal tarafsız bir alandaymışçasına üstünkörü oynanan bir oyundan meydana gelebilir ve yaratıcı durum dediğimiz şey kişiliğin bu bütünleşmemiş kısmında tezahür edebilir (Winnicott, 2017, s. 86). “Bu, kişiye geri yansıtıldığı takdirde, *ama ancak geri yansıtıldığı takdirde* bireyin örgütlü kişiliğinin bir parçası haline gelir; nihayet bu da bireyin var olmasını, bulunmasını sağlar, kişinin bir kendisi olduğunu varsaymasına imkân, tanır” (Winnicott, 2017, s. 86).

Oyuna bir yer tayin etmek adına Winnicott’un *Oyun ve Gerçeklik* adlı çalışmasında yüz ve kendilik hakkında yaptığı açıklamada Francis Bacon’ı ele alışı üzerinden bir incelemeye gidilebilir. Burada yapacağımız şey Winnicott’un oyuna bir yer tayin etmede izlediği yolu takip ederek bir sonuca ulaşmak olacaktır. Winnicott gelişim süreciyle bağlantılı olarak oyunun nereye ait olduğunu bulmanın mümkün olduğunu söylemektedir (Winnicott, 2017, s. 67). Bunu çocuk/bireyin anne/nesneyle ilişkisi üzerinden formüle etmektedir. Açıklamanın ilk basamağı şu şekildedir: “A. Bebek ve nesne birbirleriyle iç içe geçmişlerdir. Bebeğin nesne hakkındaki görüşü öznel ve anne bebeğin bulmaya hazır olduğu şeyi gerçek kılmaya çalışır” (Winnicott, 2017, s. 67). Anne-bebek arasındaki bu ilişki ilk önce bebeğin annenin yüzünü(mimiklerini) takip etmesi ve isteklerini buna göre düzenlemesi; ertelemesi veya

hazırda bunu talep edebilmesini tanımlar. Bebeğin burada bulmaya çalıştığı şey bizzat kendine dair bir algıdır. Winnicott, Bacon'ı ele alırken onun kendi yüzünde annesinin yüzünü gördüğünü, ama Bacon'da ya da başka bir açıdan annesinde meydana gelen hem Bacon'ın kendisini hem de bizi delirten bir bozulma olduğunu ifade etmektedir (Winnicot, 2017, s. 141). Deleuze, Bacon'ın bir portreci olarak resmettiği şeyin yüz değil baş olduğunu söyler ve ona göre bu başın *hayvani çizgilerini* ortaya koyma konusunda “Bacon'ın bir portreci olarak yürüttüğü çok özel bir projedir: yüzü silip atmak, yüzün altında saklı olan başı keşfetmek ya da onu yüzeye çıkarmak” (Deleuze, 2020, s. 27). Bacon'ın, annesinin yüzünü izlerken bulmaya çalıştığı şey yüzün kendisine dair bir şey değildir, daha ziyade onun ardında kalan zihindir, kendisine dair bakışı esas verecek olan zihin, bu yüzden resimlerinde görebileceğimiz bir yüz değil salt bir bedendir. Annenin yüzü silinip gider ve arkasında bıraktığı şey bir beden oluştur. İkinci basamak şöyledir: “B. Nesne reddedilir, yeniden kabul edilir ve nesnel olarak algılanır. Bu karmaşık süreç büyük ölçüde, ortada sürece katılmaya ve dışarı atılan şeyi geri vermeye hazır bir anne ya da anne figürü olmasına bağlıdır” (Winnicot, 2017, s. 67). Yüzün reddedilişi annenin yüzündeki mimiklerde meydana gelen durağanlıktan veya ifadesizlikten kaynaklı istekleri erteleme durumuyla bağlantılı olabilir. Bu durumda bebek geri çekilir ve bir sonraki bakışta istediğini elde etmeyi bekler. Bacon'daki beden oluş arada bir varlık durumunu karakterize eder. Deleuze'ün deyişiyle “Bacon'ın resmi, biçimlerin birbirine tekabül etmesi yerine hayvanla insan arasında bir *ayırt edilemezlik, karar verilemezlik* bölgesi meydana getirir” (Deleuze, 2020, s. 28). Bacon yüzü tahrip eder ve tahribatın ardında kendisine dair algının kalıcılığını algılamaya çalışır; görülmek ve algılanmak, görmek ve algılamaya devam etmek, “baktığımda görülüyorum, demek ki varım. Artık bakmayı ve görmeyi kaldırabiliyorum” (Winnicot, 2017, s. 142). Böylece Bacon'ın tuvaldeki fazlalıkları almak olarak adlandırdığı şey bir annenin yüzünün silinip gitmesine izin vermek salt beden oluşu öngörmek ortaya çıkmış olur. Winnicott, “Bacon'ın yüzlerinin gerçek yüzlerin algılanmasıyla pek ilgisi yok gibi görünüyor; bana öyle geliyor ki yüzlere bakarken acı çekerek görülmeye uğraşıyor o, ki yaratıcı bakışın temelinde de bu yatar” (Winnicot, 2017, s. 142) demektedir. Bir sanat eleştirmeni ve küratör olarak David Sylvester'in Bacon'ın eserlerini üç bölüm halinde ele alışında gördüğümüz ilerleme ile Bacon'ın resimlerinde bir bakıma onun kendilik arayışını paralel bir ilerlemede görebiliriz. “İlki, belirgin figürle canlı ve katı düz alanı karşı karşıya getiren dönem” (Deleuze, 2020, s. 34) (annenin ve bebeğin yüzünün karşılaşması). “ikincisi, ‘*malerisch*’ biçimi perdeli, tonal bir zeminde çizen

dönem” (Deleuze, 2020, s. 34) (anneninin yüzünün algınası ve kendiliğe dair ilk izlenim). “Üçüncüsüyse bu ‘üzerinde uzlaşmış iki zıt çizimi’ kendinde toplayan, çizgileme ve fırçalama yoluyla fluluk etkilerini lokal olarak yeniden icat ederek canlı ve düz zemine geri dönen dönemdir” (Deleuze, 2020, s. 34) (kendi benliğini tam kavrama ve artık görülmeye ihtiyaç duymadan var olmaya devam edebilme – anneninin/bebeğin yüzünün silinişi). Deleuze, figürasyonu aşmanın iki yolu olduğunu ifade etmektedir: “biri soyut biçime, diğeryse figüre giden iki yol” (Deleuze, 2020, s. 37). İncelememiz açısından biri bebeğe diğeryse anneye giden iki yol. “Cézanne, figüre giden yola basit bir ad verir: duyumsama” (Deleuze, 2020, s. 37). Bu bebeğin anneyi ilk algılayışı olarak alınabilir. Sonraki açıklamada özneyi bebeğin kendisi (veya Bacon’ı alabiliriz), nesneyi anneninin kendisi olarak alalım. Deleuze, “duyumsamanın bir yüzü özneye (sinir sistemi, yaşamsal hareket, ‘içgüdü’, ‘mizaç’, Natürallizm ve Cézanne’da ortak olan tüm kelime haznesi), bir yüzüyse nesneye (‘olgu’, yer, olay) çevrilidir” demektir (Deleuze, 2020, s. 37). Algılanış iki yönlü bir yolda ilerlemektedir; anneden bebeğe ve bebekten anneye doğru. Yaşamsal hareketin karşılık bulacağı yer bebeğin kendisidir ve hareketin karşılığı annede meydana gelen “olay”dır. Bu dolayında hiç olmayan bu yüz “ayrıştırılmaz biçimde her ikisi birdendir; fenomenologların dediği gibi ‘dünya-içinde-olmak’tır” (Deleuze, 2020, s. 37). Bu dünya-içinde-olma durumu Bacon üzerinden ele alındığında potansiyel bir mekan/bir oyun alanıdır. Oyunun başladığı yer tam da burasıdır. Yaratıcı bakış, bireyin tümgüçlülüğü ve kendi-olma durumu burada meydana gelir.

Kendilik arayışındaki kişi sanat açısından değerli bir şey üretmiş olabilir, ama başarılı bir sanatçı evrensel takdir görmesine rağmen kendini bulamamış olabilir. Bu ürünler güzellik, beceri ve insanlar üzerindeki etkisi bakımından ne kadar değerli olurlarsa olsunlar, kendilik aslında bedeninin ya da zihninin ürünleriyle yapılan şeylerde bulunmaz. Hangi aracı kullanırsa kullansın sanatçı kendini arıyorsa, o zaman bu sanatçının genel yaratıcı yaşam alanında büyük olasılıkla çoktan başarısızlığa uğramış olduğu söylenebilir. Bitmiş yaratı temeldeki kendilik duygusu eksikliğini asla iyileştiremez (Winnicott, 2017, s. 75-6).

Üçüncü basamak: “kişinin yanında biri varken yalnız kalmasıdır. Çocuk artık, kendisini seven ve dolayısıyla güvenilir olan kişiye ulaşabileceği, ara ara unutsa bile hatırladığı zamanlarda ona yine ulaşabileceği varsayımını temel alarak oynar” (Winnicott, 2017, s. 68). Çocuk burada oyun oynarken yaşadıklarını olup bitenleri karşı tarafa geri yansıtır. Son aşama ise çocuğun iki oyun alanının örtüşmesine izin vermesi

ve bundan hoşlanması aşamasına geçmesini içermektedir; çocuğun oyun alanındaki kurallarına annenin kendi tarzını dahil etmesi ve çocuğun bunu kabul edip etmemesi durumu üzerinden bir gelişme gösterir (Winnicott, 2017, s. 68).

Winnicott kültürel deneyimin yer edindiği alanın birey ile çevresi arasındaki potansiyel bir mekanda olduğunu ve benzer şeyin oyun oynama eylemi için de geçerli olduğunu ifade etmektedir (Winnicott, 2017, s. 126). Onun bakış açısından kültürel deneyim, ilk başta oyunda vuku bulan yaratıcı yaşamla başlamaktadır (Winnicott, 2017, s. 126). Oyun ve kültür arasında bir bağ kuran ve bunun üzerinden bir incelemeye giden bir diğer düşünür Johan Huizinga'dır. Ancak bu kısımda ondan değil - çünkü kendisini ikinci bölümde ele alacağız - onun oyunu ele alışı eksik bulan ve kendi bakış açısından buna bir eklemede bulunma gayreti gösteren Roger Caillois'ten bahsedeceğiz.

Huizinga'nın kültürel bağlamı üzerinden bir inceleme getirdiği oyun üzerine bir eklemede bulunma gayretiyle oyunu belli bir taksonomiye göre yeniden ele alan Roger Caillois, Huizinga'nın parayla oynanan oyunlar olan şans oyunlarına değinmeyişi bir vurguda bulunur. Caillois, kültürel verimliliği açısından agonistik bir oyun karakteri taşıdığını düşündüğü ve daha az bir değerlendirmeye sahip olamayacağını benimsediği şans oyunlarına değinmeyişi "oyuna ekonomik bağlamda hiçbir ilgiye yol açmadığını öne süren ya da bunu demeye götüren bir tanım vermeye" (Caillois, 1994, s. 37) götürdüğünü ifade etmektedir. Oyunun ekonomik bir perspektiften ele alınışını öngören Caillois, oyun üzerinden mülkiyetin bir yer değişiminin olduğunu, ancak bir değer üretimine katılmadığını, bu nedenle de oyunun çalışma eylemi ve bir sanatı icra eyleminden ayrıldığını vurgulamaktadır (Caillois, 1994, s. 37). Diğer bir yandan oyunun özgür, gönüllü olarak yerine getirilen, eğlence ve neşe kaynağı bir eylem olarak tasavvur edilmesi gerektiği vurgusunda bulunur (Caillois, 1994, s. 37). Caillois, oyuna katılma konusunda bir zorunluluğun oluşunun oyunu oyun yapan şeyi ortadan kaldırdığını ve ona, alelade bir uğraş, bir an önce kurtulunması gereken zorunlu bir iş gözüyle bakılmasına neden olduğunu ifade eder. Bu durum "oyuncunun oyuna kendiliğinden, tümüyle kendi arzusuyla ve zevki için katılması ve her kezinde oyun oynayacak yerde bir kenara çekilmeyi, sessiz kalmayı, kendini dinlemeyi, boşgezer yalnızlığı ya da verimli bir faaliyeti yeğleme konusunda tam bir yetkiyle davranabilmesi" (Caillois, 1994, s. 37) vasfını oyunun kaybetmesi anlamına gelir. Caillois bu düşüncesini Valéry'den bir alıntıyla temellendirir;

“Can sıkıntısı canlılığın bağlamış olduğu şeyi bağlarından kurtarabilir”. Oyuncuların, vakit geçirmek ve de kaygılarından kurtulmak amacıyla, yani gündelik hayattan kopmak için, ne kadar meşgul edici, ne kadar yorucu da olsa, oynama arzusu duydukları ve oynadıkları başkaca bir yer yoktur. Bunun da dışında ve özellikle, canları istediği an, “*Artık oynamıyorum*” diyerek oyundan çıkma yetkilerinin olması gerekir (Caillois, 1994, s. 37).

Caillois, oyunun unsurlarından biri olarak ele alınabilecek bir yapıya sahip oyun alanı kavramını ele alırken bu alanın sınırlayıcılığından ve oyun alanına dışarıdan bir unsurun giremeyeceği gibi oyun alanına ait bir unsurun da dışarı çıkamayacağından bahseder; “oyundan oyuna değişmek üzere kaydırak çizelgesi, satranç tahtası, dama tahtası, stadyum, pist, yarışma alanı, ring, sahne, arena, vs. ideal sınırın dışında cereyan edenlerden hiçbiri dikkate alınan çizgiden içeriye giremez” (Caillois, 1994, s. 38). Bu türden bir ele alış tarzında oyun “saf bir uzam” olarak belirlenir: “Her oyun işaretin verilmesiyle başlar ve son bulur. Çoğu zaman, süresi önceden saptanmıştır. Esaslı bir gerekçe olmaksızın oyunu kesmek (örneğin, kimi çocuk oyunlarında ‘tıp’ diye bağırarak suretiyle) ya da oyunu terk etmek onur kırıcıdır” (Caillois, 1994, s. 38). Böyle bir durum içine girmek yerine oyuncular arasında bir görüş birliği sağlanabilir veya hakem kararıyla süre uzatılabilir, “ oyunun alanı böylece oyunculara ayrılmış, kapalı bir evren” (Caillois, 1994, s. 38) olarak tahayyül edilmiş olur.

Suits’te gördüğümüz şey oyunun önceden belirlenen koşullar ve kurallar dahilinde oynanmasıydı. Bu durum kuralların ve amaçların birbiriyle paralel bir doğrultuda oyun eyleminde yürütülmesini gerekli kılmaktaydı. Caillois’in oyun bağlamında kuralların işlenişi ve belirlenimi ifadesi “sıradan hayatın karışık ve düzensiz yasalarının yerini, zaman içinde, oldukları gibi kabul edilmeleri gereken ve oyunun dürüstçe geçmesini yönlendiren kesin, keyfi, yadsınamayacak kurallar”ın (Caillois, 1994, s. 38) aldığı yönündedir. Caillois, oyun eyleminin içinde olan bireyleri kurallara uyum gösterme durumları üzerinden ele almaktadır. O’na göre, hilebaz, “kuralları çiğnese bile, en azından onlara saygı göstermiş gibi yapar. Onları tartışmaz: öteki oyuncuların dürüstlüklerini istismar etmektedir” (Caillois, 1994, s. 38). Bu açıdan, hilebazın bu yöndeki tavrının oyunu yok etmediğine işaret eden yazarları onaylamak gerektiğini (Caillois, 1994, s. 38) vurgulayan Caillois’e göre, “oyunu asıl ortadan kaldıran kişi, kuralların saçmalığını, bunların baştan sona uzlaşma dayanan özelliklerini suçlayan ve hiçbir anlam taşımadığı gerekçesiyle oyun oynamayı reddeden yadsıyıcı kişidir” (Caillois, 1994, s. 38). Buna ek olarak Suits, amaçları izleyip kuralları izlemeyenleri hilebaz; kuralları izleyip amaçları izlemeyenleri aylak; ne kuralları ne de



amaçları izleyenleri oyunbozanlar olarak tanımlamaktadır (Suits, 2012, s. 64-5). Her iki bakış açısında da temel olan şey oyuncunun geleneğin gerektirdiği kuralları ve amaçları izleyen olduğu yönündedir. Caillois oyunun özgür bir faaliyet olduğunu ve “istenildiği zaman istenildiği sürece” (Caillois, 1994, s. 38) oynanabileceğini söylemektedir. Oyunun devam edip edemeyeceği onun belirsiz karakteriyle ilgilidir. Bir oyunun sonucu en başından belliyse o oyuna devam edilmez. “Nasıl geçeceği önceden belli olan, hiçbir hata ya da sürpriz ihtimali taşımayan, açık bir şekilde kaçınılmaz sonuca götüren bir süreç, oyunun doğasıyla bağdaşmayan bir şeydir” (Caillois, 1994, s. 39). Caillois’e göre oyun, *özgür, ayrılmış, belirsiz, üretken olmayan, kurallaştırılmış ve uydurulmuş* olma niteliklerini kendinde barındıran bir faaliyettir. “Bu altı nitelikte, oyun, çeşitli psikolojik tutumlarla açık bir şekilde ilişkili değildir” (Caillois, 2001, s. 43). Caillois’in bu yönde ortaya koyduğu genel taksonomisinde oyunların dağılımı şöyledir:

| TABLO I<br>OYUNLARIN DAĞILIMI                                                                                                                                                   |                                                                                                                                               |                                                                                                    |                                                                                                                                     |                                                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                                                                                                 | AGON<br>(Rekabet/Yarışma)                                                                                                                     | ALEA<br>(Talih)                                                                                    | MIMICRY<br>(Öykünme)                                                                                                                | ILINX<br>(Baş dönmesi)                                                                                                     |
| ↓PAIDIA<br>Patırtı, şamata<br>Kargaşa<br>Gülme krizi<br><br>Uçurtma<br>Tektaş oyunu<br>İskambil falları<br>Çapraz bulmaca<br><br>LUDUS↑                                         | At yarışı<br>güreş, vb.} kuralsız<br>atletizm<br><br>boks bilardo eskrim<br>dama futbol<br>satranç<br><br>genel olarak spor<br>karşılaşmaları | Tekerlemeler yazı-<br>tura<br><br>Bahis<br>Rulet<br><br>Basit, karma ya da<br>aktarmalı lotaryalar | Çocuksu<br>öykünmeler<br>ilizyon oyunları<br>bebek<br>maske<br>kılık değiştirme<br><br>tiyatro<br>genel olarak<br>gösteri sanatları | çocuksu<br>“baş dönmesi”<br>Dönme dolap<br>Salıncak<br>Vals<br><br>Panayır<br>numaraları<br>Kayak<br>Dağcılık<br>cambazlık |
| Not: her dikey kolonda, oyunlar, çok yaklaşık olmak kaydıyla, <i>paidia</i> ögesinin giderek azaldığı, buna karşılık <i>ludus</i> ögesinin arttığı bir sıraya göre dizilmiştir. |                                                                                                                                               |                                                                                                    |                                                                                                                                     |                                                                                                                            |

(Caillois, 1994, s. 41).

| TABLO II                         |                                                                        |                                                              |                                         |
|----------------------------------|------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|
|                                  | Toplumsal<br>mekanizmanın<br>kenarında konumlanan<br>kültürel biçimler | Toplumsal yaşamla<br>bütünleşen kurumsal<br>biçimler         | sapmalar                                |
| <i>Agon</i><br>(rekabet/yarışma) | sporlar                                                                | Ticari rekabet sınav ve<br>yarışmalar                        | Şiddet, güçlü olma<br>isteği, kurnazlık |
| <i>Alea</i><br>(talih)           | Lotaryalar, kumarhane,<br>at yarışları müşterek<br>bahisler            | Borsa spekülasyonu                                           | Batıl inançlar, astroloji,<br>vb.       |
| <i>Mimicry</i><br>(öykünme)      | Karnaval tiyatro sinema<br>“ünlü”lere tapınma                          | Üniforma, etiket,<br>serenomi, temsil<br>nietlikli meslekler | Yabancılaşma, çifte<br>kişilik          |
| <i>İlinx</i><br>(baş dönmesi)    | Dağcılık kayak                                                         | Yapıldığında baş<br>döndüren meslekler                       | Alkolizm uyuşturucu                     |

(Caillois, 1994, s. 41).

Caillois'e göre, oyunlar aynı zamanda birçok yaklaşımın mümkün olduğu pek çok özelliğe sahiptirler ve onları açıklamak adına aynı anda birçok sınıflandırma kullanılabilir (Caillois, 2001, s. 11). “Aslında, oyunda kullanılan araç bir durumda oyunu sınıflandırma aracı olarak seçilmiştir; diğerinde gerekli nitelikler; üçte birinde oyuncu sayısı ve oyunun atmosferi ve son olarak yarışmanın yapıldığı yer” (Caillois, 2001, s. 11). Bahis, piyango, rulet veya diğer türden şans oyunlarında oyuncuların tutumu aynıdır; hiçbir şey yapmaz ve sadece sonucu beklerler, ancak boksör, koşucu ve satranç oyuncuları oyunu kazanmak için var güçleriyle çalışırlar (Caillois, 2001, s. 12).

Caillois, *Man, Play and Games*'te farklı olasılıkları inceledikten sonra, söz konusu oyunlarda iki eksenli bir sınıflandırma ortaya koymaya çalışmaktadır; ilk ekseninde sunulan bir sınıflandırmada *paidia* ve *ludus* ya da serbest oyun(play) ve oyunlar(games) arasındaki bir süreklilik; ikinci ekseninde, rekabet, şans, simülasyon veya vertigo rolünün baskın olup olmadığına bağlı olarak onları dört ana bölüme ayırmayı önerir: *agon*(rekabet), *alea*(şans), *mimicry*(rol yapma/taklit) ve *ilinx*(his) (Caillois, 2001, s. 12).

*Agon*'da, oyuncu yalnızca kendisine ve azami çabalarına güvenir; *alea*'da, kendisinden kaçan güçlere boyun eğerek kendisi dışındaki her şeye güvenir; *mimicry* 'te, başka biri olduğunu hayal eder ve hayali bir evren icat eder; *ilinx*'te bedensel dengesini geçici olarak bozma, sıradan algısının zorbalığından kaçma ve vicdanın tahammülünü kışkırtma arzusunu tatmin eder (Caillois, 2001, s. 44).

Ancak profesyonel boksörler, bisiklet sürücüleri için, *agon* veya *mimicry* yorgunluğu atma, rahatlama veya baskıcı ve yorucu çalışma hayatının monotonluğundan kurtulma amaçlı bir yeniden yaratma eylemi olmaktan çıkıp daha çok onların yaşamları için gerekli olan, engellerle ve sorunlarla dolu, sürekli ve emici bir iş haline gelmektedir (Caillois, 2001, s. 45). Oyuncu için bir tiyatro performansıysa saf bir simülasyondur ve makyajını yapıp kostümlerini giyindikten sonra metinde yazılanları okur ve oyunu oynar, ancak perde kapanıp ışıklar tekrar yandığında varolan gerçekliğe geri döner; iki evrenin ayrılığı – gerçekliğin evreni(gerçek dünya) ve gerçekdışılığın evreni(oyun alanı) - mutlak kalır (Caillois, 2001, s. 45). Oyunlarda *agon* ve *alea*, kurallar olmadan yarışma ve şans oyunları olamayacağından, belli kurallara göre düzenlenirler (Caillois, 2001, s. 75). Diğer bir tarafta, *mimicry* ve *ilinx*'te oyuncular sürekli olarak doğaçlama yaptıkları ve yönlendirici bir fantezi ya da yüce bir ilhama güvendikleri için her ikisi de düzenlemeye tabi olmayan, kuralsız bir dünyayı varsayar (Caillois, 2001, s. 75).

Caillois'e göre bu kurlsız dñnyada, *mimcry*(taklit) yoluyla bařka biriymiř gibi davranmak yabancılařmaya ve bir tñr tařınmaya, kiřilięin sñrgñnñne eęilimlidir ve bu tñrden bir maskeleme aynı ölçñde sarhoř edici ve özgñrleřtiricidir, ancak dięer aēıdan alęının ēarpıtıldıęı bu tehlikeli sahada maske trans durumu ēok korkutucu bir boyut kazanır, yani bir bakıma halñsinasyon gñrmekte olan ve maskenin cazibesi tarafından ele geēirilmiş zihinde gerēek dñnyanın ortadan kaldırıldıęı bu tñrden krizler ve nñbetler meydana gelir (Caillois, 2001, s. 75). Caillois'in bakıř aēısında oyunun biēimsel nitelikleri, belirli oyun tñrlerinin oynanması yoluyla gñndelik hayatın sosyal ve politik dñzenlenmesinde bulanıklařabilir. İnsan kñltñrñnñn belirli seviyelerdeki sñrekliilięinin kanıtını saęlarlar ve eęer oyunların kñkenine iřaret edilebilirse, özellikle uygulanan kurallar aēısından neredeyse evrensel bir nitelik kazandıkları fark edilebilir (Brock, 2017, s. 328). Caillois, bu oyunların farklı kñltñrlerin deęerlerini ve insanların karakterlerini řekillendirdięi yñnñnde temel teorik bir varsayım ortaya atmaktadır (Brock, 2017, s. 328). Bu varsayıma gñre:

Bir halk tarafından takdir edilen bir oyun aynı zamanda toplumun ahlaki veya entelektñel karakterini tanımlamak, kesin anlamının kanıtını saęlamak ve ilgili nitelikleri vurgulayarak popñler kabulñne katkıda bulunmak iēin kullanılabilir. Orada özellikle popñler olan oyunlar aēısından bir medeniyeti teřhis etmeye ēalıřmak saēma deęildir. Aslında, eęer oyunlar kñltñrel faktñrler ve imgeler ise, bir dereceye kadar bir medeniyetin ve iēerięinin oyunlarıyla karakterize edilebileceęi sonucu ēıkar. Kñltñr modelini zorunlu olarak yansıtırlar ve belirli bir toplumun evriminin belirli bir ařamasında tercihleri, zayıflıęı ve gñcñ hakkında yararlı gñstergeler saęlarlar (Caillois, 2001, s. 83).

Caillois'in bakıř aēısıyla, bu tñrden bir kavrayıřtan hareketle řunu sñylemek mñmkñn; Toplumun yapılarından Emil Durkheim'da olduęu gibi gerēek, yani nedensel, iřlevselci aēıdan sñz eden Caillois'e gñre, toplumlarda dñzeni bařlatabilen, sosyalleřtirebilen ve sñrdñrñlebilen zorunluluklar olarak ele aldıęı, oyunlarla ilgili oyunbazca/řakacı bir tavrı barındıran gelenekler, bahsettięimiz "toplumsal gerēeklerin" sadece bir rñneęidir (Brock, 2017, s. 329). Her ne kadar oyuna kñltñrel baęlamı Ĺzerinden bu yñnde olumlu bir pay verilse de, Caillois'e gñre, oyunun biēimsel nitelikleri ēalıřma hayatında kurumsallařtıķça, oyun ve gerēeklik arasındaki ēizgi bulanıklařtıķça bu bahsedilen nitelikler tahribata uęrayacaęı gibi sosyal istikrar da tehdit altına girecektir (Caillois, 2001, s. 44-48). Yani tıpkı profesyonel boksñrler ve bisiklet sñrñcñleri iēin sñyledięimiz řeyde olduęu gibi bir bakıma zevk olarak nitelendirilen řey bu noktadan

sonra bir saplantı halini alacaktır. Temel bir dolayımında *agon* üzerinden yaptığı bir tanımlamayla Caillois bunu Nietzscheci anlamdaki güç istenci olarak tasavvur etmektedir; gerçeğe aktarıldığında, *agon*'un tek amacı başarıdır, çünkü değiştirilebilir rekabet kural halini alır ve kültür(ler) rekabete, şiddete ve aldatmaya değer verir (Brock, 2017, s. 329). Bu tanımlamaya ek olarak Caillois, benzer şekilde *mimicry*'in(taklit) kurumsallaşmasının bir örneği olarak sosyal uygunluktan ve bazı oyunların modern toplumlardaki uyumu ve edilgenliği vurgulayan değerleri övme yollarından biri olduğundan ve meydana gelen sosyal yabancılaşmadan bahseder (Brock, 2017, s. 330). Böyle bir yaklaşımda bir tür boyunduruk aracına da dönüşmeye başlayan oyun modern toplumlarda boş zaman etkinliği olarak konumlandırılmaya başlanmıştır. Caillois, daha az şanslı olanın zaferden yana bir fırsata sahip olmasının tek yolu olarak oyunların kullanılmasının, rekabete ve mücadeleye dayalı oyunlar yoluyla halkın kontrol altına alınmasının bir tür resmini sunma girişiminde bulunur.

Şimdiye kadar ele aldığımız yaklaşımlar üzerinden bir değerlendirme yapmamız gerekirse, her ne kadar mutlak yorumda oyun amaçsız görülse de kalıcı bir faydaya (Berne'de kişilerin travmatik durumlarından kurtulmanın bir yolu olarak görmelerinde olduğu gibi) veya daha derin, daha olası hedeflere (Suits'te geleceğimizin ipuçlarını ve bir nevi kurtuluşumuzu içinde saklıyor olarak görülmesi gibi veya çocuklar için yetişkin rollerine ve görevlerine bir hazırlık olarak ele alınması gibi) sahip olabilir. Bu açıdan oyunun ciddi olmayan olarak alınışı kusurlu bir yaklaşım olarak görülebilir, çünkü yukarıda ele aldığımız gibi oyun insan yaşamından kopuk ondan uzağa fırlatılmış ya da salt boş zaman etkinliği değildir. Oyunun insana dair en önemli yanının onun yaratıcılıkla bağlantılı oluşu (Akyürek & Özturanlı, 2014, s. 7), oyunu basitçe "ciddiyetsiz" olarak almamızı hatalı kılar. "Yaratıcılık bir bireyin, pratik kavranışını ve sonraki uygulamalarını düşünmeksizin yeni bir davranış biçimi veya yeni bir düşünce geliştirmesidir" (Bateson & Martin, 2014, s. 14). Yaratıcı olan bu yönün özellikle (Winnicott'ta da gördüğümüz gibi) oyunun, kendilik arayışıyla da bağlantılı oluşu onun yaşamın bizzat içinde vuku bulduğunu, varoluşun temel bir fenomeni olduğunu bize göstermektedir. "Genel varsayıma göre oyunun daha soyut biyolojik faydaları bireyin yaşamında çoğunlukla daha sonraları ortaya çıkar; örneğin gelişmiş, bilişsel veya sosyal beceriler biçiminde" (Bateson & Martin, 2014, s. 16). Bu bakımdan oyun açıkça belirtilebileceği gibi hayatın hemen hemen her aşamasında fiziksel, sosyal, duygusal ve entelektüel açıdan elde edilen mükâfatların bir karışımını da bize sunmaktadır, tıpkı

Stuart Brown'un oyunun kesinlikle beden için uygulama, duygular için egzersiz ve zihin için bir tür eğitim olduğunu savunması gibi (Eberle, 2014, s. 217).

Bir oyunun çoğunlukla belli kurallar dahilinde sınırlandırmalar içerdiğini öne sürsek de aynı durumda bu kuralların ihlal edilmesini de içerdiğini söylemek mümkün. “Böylelikle yıkıcılık ve yaramazlık çoğu zaman deneyimin ve eğlencenin ayrılmaz bir parçası haline gelir. Aslında oyun, düzenleme ile terk etme, düzen ve düzensizlik arasında gidip gelir veya aynı anda her iki gücü de içerir” (Eberle, 2014, s. 216). Çift kutuplu bir yapıyı imleyen bu yön oyunun felsefi boyutunun incelenmesinde de öne çıkmaktadır. Diğer bir deyişle oyunun özünde karşıtlığın bir uyumu, uzlaşımı mevcuttur her zaman. Felsefi boyutunu ele alacağımız ikinci bölümde de göreceğimiz gibi: Herakleitos'ta çocuğun oyunun, *logos*'un, ateşin oyunu olarak ifade edilmesini temellendiren esas unsur karşıtların mücadelesinin oyunudur; Schiller'de birbirine karşıt olan biçim içtepisi ve nesne içtepisinin uzlaşımının bir ürünü olarak oyun içtepisinin; Nietzsche'de Apollon ve Dionysos karşıtlığında ebedi dönüş doktrinin bir kozmik oyun metaforu ortaya çıkarması ve en temelde yakıp yıkan ve yeniden inşa eden çocuğun oyunu; Heidegger'de Dasein'in oyunundaki çifte saklanması görülen karşıtlık (açıklık olan dünyada kendini örtmesi) gibi.

## BÖLÜM II

### OYUNUN FELSEFESİ

Dünya sorununu düşünmek için Herakleitos'un Diels-Kranz numaralandırmasında 52. Fragmanını önemli bir ilham kaynağı olarak, bu konudaki felsefi düşüncesine eklemleyen (Elden, 2008, s. 49), hem metafizik alanda oyun kavramının tarihsel bir incelemesini hem de bu metafiziğin ötesine geçtiğini iddia ettiği onto-fenomenolojik bir oyun teorisinin detaylandırılmasını üstlenen (Spariosu, 1989, s. 126) Eugen Fink'e göre, "oyuncunun varoluşsal dolaysızlığı varlık ile görünüşün labirentinde keyifli keyifli" kımıldarken "düşünürün varoluşsal kırılmışlığı, görünüşsel [sanal] olan bütün her şeyi delip geçerek hakiki öze ulaşma" çabasıdır (Fink, 2015, s. 249). Felsefenin temel arzusu sır perdesini, varlığı örten karanlık perdeyi çekip alarak onu aklın ışığı altına çekmek, hakiki olana götüren bir ilk öz olarak kavradığı güzeli kendi hatırı için istemeden, en derin ve saygıdeğer sırların maskesini düşürmekten kaçınmayarak gerçek olanın tam anlamıyla görülmesini sağlamaktır (Fink, 2015, s. 249). Zıt kutupların karşıtlığının dünyanın karakterinde yattığını öne süren Fink, oynama ve düşünmeyi, varlığı anlayan insanın birbirine zıt iki dünya-tutumu olarak kavrar, ancak yine de bu kavrayışta ayrılmış olan şey bu iki zıt kutbun bildiğimiz sınır-çizgilerinin zannedilenden daha fazla ortak özelliğe sahip olduğudur; "şayet (düşünme) bütün tutkusuyla 'öz'e doğru çabalıyorsa, asıl ve hakikaten gerçek olana ulaşmak için örtüleri kaldırıp paramparça ediyorsa, o zaman, yol olarak tam da yadsıdığı görüngülere sahiptir, ortadan kaldırmak istediği 'esassız'ın aldatıcı parlaklığına [yaldızına] sahiptir; reddettiği şeye zincirlenmiştir" (Fink, 2015, s. 249-50). İçkin varlık anlayışları dolayısıyla, varolanın dünyadaki aynı görünüşüne ve görüngüsüne ilişik olan bu iki zıt kutupta, bağlayıcı olan noktalar dolayısıyla, felsefi düşünüş tarihi boyunca Batı felsefesinde önemli kilometre taşı olan pek çok düşünür dünyanın özünü oyun olarak kavramaktan kaçınmamıştır. Bu bağlamda kozmik bir oyun metaforu görüşünü temellendiren; evrende düzen sağlayıcı *logos*'un, ateşin kendiyile oyununun izlerini gören ve hayatı bir çocuk oyunu olarak kavrayan Herakleitos'la başlayarak bu iki zıt kutbun birbiriyle nasıl bir ilişki içinde olduğunu ve felsefi alanda oyunun nasıl bir temele sahip olduğunu görmeye çalışacağız.

## 2.1. Herakleitos ve Temel Fragmanların Yorumlanması

*Çocuklar gibi olmadığımız sürece  
cennete giremeyiz.*

(Fink, 2015, s. 28)

Herakleitos (540-480), Walther Kranz'ın aktarımıyla; soylu bir aileye mensup, İyonya'nın en büyük ve sonuncu filozofu olarak anılmaktadır (Kranz, 2014, s. 65). Şiirsel bir dille karanlık bir ifade biçimi kazanan kelimeleri kullanışıyla Herakleitos'un sözleri hakkında söylenebilecek en kıymete değer şey ne kadar kesin sözler olduğudur (Hyland, 2019, s. 1). Walter Kranz'ın dediği gibi "kelimelere başvurmaksızın gerekeni simgeler ile anlatan kimse özellikle övülür ve hayranlıkla karşılanmaz mı?" (Kranz, 2014, s. 69). Nietzsche Anaksimandros'un oluş probleminin örtüldüğü mistik bir gecenin ortasında Ephesoslu Herakleitos'un *Oluşa*'a bakıyorum diye haykırarak Tanrısal bir şimşekle bu karanlık geceyi aydınlattığını ifade eder (Nietzsche, 2015, s. 62). Herakleitos devam eder: "Ve ne gördüm? Yasallıklar; şaşmaz pekinlikler, doğrunun hep aynı yolları, yasaların her çiğnenişinin ardında intikam perileri, bütün dünya, egemen bir hakseverliğin ve daimonik bir tarzda her yerde var olup onun hizmetine verilmiş doğa güçlerinin seyirlik oyunu!" (Nietzsche, 2015, s. 62). Herakleitos "Hayat bir çocuk oyunudur" ile başlayan *aion*'la ilgili en ünlü 52. fragmanında öne sürdüğü gibi insani yaşamın temel doğasına ve dünyanın aslında olup olmadığına dair daha az savaşçı bir vizyona mı sahipti? Yoksa savaşın, mücadelenin ve çekişmenin temel karakterinin - onu en gerçekçi haliyle açımlayan - en büyük düşünürü müydü? (Hyland, 2019, s. 1). Ancak şu olası ki Herakleitos kendisinde her zaman olduğu gibi her ikisini de barındırma yetkisine sahipti.

Herakleitos'ta görüleceği üzere bariz bir *dil yoğunluğu*'yla karşılaşmak mümkün. *Kapalı bir söz ustası*'nın peşine düşmemiz bir *rezonans* durumuyla karşılaşacağımızı da kabul etmeyi gerektirecektir. Fragmanlar ve kullanılan kavramlar arası bağlar onlara tekil bir bakış yerine bütüncül bir bakışla yaklaşmamızı gerektirmektedir. Nitekim Eugen Fink'in de belirttiği üzere Herakleitos'un fragmanlarında kullandığı dil ilk bakışta basit gelecektir, ancak biliyoruz ki onun kullandığı dilde çok boyutluluk ve bir kapalılık mevcut; bundan dolayıdır ki biz, kendisine kapalı olmayan bir atıfta bulunamayız (Heidegger & Fink, 2006, s. 18). Bu yüzden de burada yapmaya

çalışacağımız şey bir tür filolojik incelemeden ziyade konumuz gereği felsefi bir çözümleme olacaktır.

Huizinga'ya göre Herakleitos geleneği içindeki eski Yunan düşüncü bu karanlık lakaplı filozofun, insanların düşüncelerini çocuk oyunları olarak adlandırdığını çoktan duyurmuştu (Huizinga, 2017, s. 279). Capelle de bunu 70. Fragmanın çevirisiyle şu şekilde vurgular: “O (tanrı) insanların fikirlerine ‘çocuk oyunları’ demiştir” (Capelle, 1994, s. 133). Düşünme problemini kendine konu edinenlerden olan Heidegger’in bakış açısından, düşünme sorunu aşına olduğumuz gerçeklik dünyası gibi bize yakın bir pozisyonda değildir ve ne yazık ki ona ulaşma yöntemi konusunda hala tam bir kavrayışa da sahip değiliz, bu yüzden de Herakleitos’u ele alışımızda onun düşünme yöntemini araştırma yolunda nereye gideceğimizi tam olarak kestirebiliyor da değiliz (Heidegger & Fink, 2006, s. 18). Herakleitos’ta her şey karşıtıyla bir arada yaşar. Her şey önce biri sonra öteki olur. Bu bir akış gibi sürekli bir döngü içerisinde gerçekleşir. Bu akış bir yasaya, yani *logos*’a tabidir. Wilhelm Capelle ilgili olan 50. Fragmanı şu şekilde çevirir: “Herakleitos evrenin bir olduğunu iddia eder: Ayrılmış, ayrılmamış, olmuş, olmamış, olumlu, olumsuz, *logos*, *aion*(ebediyet), baba, oğul, tanrı, adalet. Beni değil, *logos*’u dinlerseniz eğer, her şeyin bir olduğunu kabul etmek bilgeliktir” (Capelle, 1994, s. 116). Bu birlik, içinde bir yasayı oluşun yasasını barındırır aynı zamanda. Birin çokluğunu kavrayışımızı temellendiren bu yasada her şey akar(*panta rei*) ve bu akışta hiçbir şey aynı kalmaz, ancak bu değişimi kavramamız açısından duyular, görüler bizi yanıltır. Nietzsche bunu Herakleitos’tan bize aktarılmış olan meşhur nehir söylemi üzerinden açıklar; o oluş dışında hiçbir şeyi görmeyendir ve eğer bu oluş ve yok olma denizinde sağlam bir zemin bulduğumuzu söylersek bunun nedeni bizim uzağı gerektiği gibi göremeyişimizdir, içine ikinci kez girdiğimiz nehir bile ilk girdiğimiz nehirle aynı değilken biz varlıkları sanki bir sürekliliğe sahiplermişçesine adlandırıyoruz (Nietzsche, 2015, s. 63). Bahsedilen değişimi; olma ve yok olma savaşını, Herakleitosçu kavramsal açıklamada *polemos*’un hüküm sürüşünü ve karşıtları birbirine dönüştürme oyununu ifade eden 53. fragmanın Kranz çevirisi şu şekildedir: “Savaş bütün şeylerin babasıdır, bütün şeylerin hakanıdır, birtakımlarının tanrı (*heros*) olduğunu bildirir, birtakımının ise insan, birtakımlarını köle yapar, birtakımını ise özgür” (Kranz, 2014, s. 71). *Polemos*(savaş), sadece “savaş” anlamında değil aynı zamanda “muhalefet” ve “mücadele” olarak da anılır. Nitekim Empedokles’in meşur *neikos* ve *philia* arasındaki üstünlük savaşını birinin diğerine üstün gelme mücadelesi olarak karşılığını *polemos*’la kavramlaştırıyoruz; Evren *neikos* ve *philia* arasındaki *polemos*’tur. Temel bir



yorumlamada bu karşıtlıkların mücadelesini Nietzsche “Hesiodos’un Erisi” olarak kavrar. Eris, Yunan mit ve tragedyalarında “çekişme” ve “yarışma” Tanrısı olarak anılmaktadır. Meşhur Troya savaşının temel sebebi olan Eris. Nietzsche’ye göre, Herakleitos’un oluştta kavradığı şey, bu dönüşüm süreci kutupluluk tarzındaydı ve bir nitelik bu süreçte sürekli olarak kendiliğinden ikiye ayrılıp karşıtlara bölünür, bu şekilde bölünen karşıtlar da birbirlerine çekilirdi. Oysa insan sabit ve tamamlanmamış bir şey gördüğünü düşünür, ancak hakikatte burada karşıtlar bir aradadır ve bu süreçte dünyanın kendisi de durmadan çalkalanması gereken bir çömlektir. (Nietzsche, 2015, s. 64).

Karşıtların savaşında ortaya çıkar her oluşum: belirli ve bize sürekli görünen nitelikler yalnızca bir savaşçının anlık üstünlüğünü ifade eder, savaş ise ebediyete kadar sürer. Her şey bu çekişmeye göre olur ve işte asıl bu çekişme, ebedi adaleti açıklar. Çekişmeyi bütüncül, sert, ebedi yasalara bağlı bir adaletin sürekli egemenliği olarak görmek, Helenliğin saf kaynağından alınmış harika bir tasarımıdır. Olsa olsa bir Yunan başarabilirdi, bu tasarımı bir “kosmodicee”nin temeli olarak bulmayı; bu, dünya ilkesi olarak ilan edilmiş düpedüz Hesiodos’un Eris’idir, bu, tek tek Yunanın ve Yunan devletinin yarış düşüncesidir (Nietzsche, 2015, s. 65).

"Savaş"ı *polemos*’un kesin anlamı olarak yorumlayamasak bile, *eris*’i çok daha geniş bir terim olarak almak mümkün (Hyland, 2019, s. 4), özellikle Herakleitos tarafından *eris*’in adalet olduğu ve her şeyin *eris*’ten geçtiği iddiası ileri sürüldüğünde. Herakleitos’un *eris*’i daha kapsayıcı alması zıtlıkların hem mücadelesini hem de uyumunu birlikte almasını mümkün kılmaktadır. Fragman 8’de “Herakleitos karşıt olanların bir araya geldiğini ve birbirinden ayrı olanlardan en güzel ahengin ortaya çıktığını söyler [her şey de çatışmaya göre meydana gelir]” (Şar & Yıldız, 2016, s. 135).

Herakleitosçu kavrayışta birin ve çokluğun aynı şey olduğuna varılmaktadır. “Dünya Zeus’un oyunudur ya da fizik diliyle; ateşin kendiyile oyunu; bir yalnızca bu manada çoktur” (Nietzsche, 2015, s. 67). Ateş durmadan yanan bir varlık tasavvuruna sahiptir Herakleitos’ta. “Varlığın ana maddesinin, arkhe’sinin ‘ateş’ olduğunu ileri süren Herakleitos’la birlikte ‘diyalektik düşünce’ de ortaya çıkar. Onun şu sözleri, düşüncede diyalektik anlayışın ifadesidir: ‘Her şey değişir, yalnız değişme değişmez. Evrendeki akışı varlıklar arasındaki karşıtlıklar meydana getirir’” (Günay, 2020, s. 19). Ve 64. Fragmanda Herakleitos ateşi şöyle açıklar: “Her şeyi yıldırım yönetir, yani her şeyin yolunda gitmesini sağlar, yıldırım derken ebedi ateşi {kast eder}. Bu ateşin akıllı bir şey ve bütün varolanların yönetilme nedeni olduğunu söyler” (Şar & Yıldız, 2016, s. 159). “Avrupa düşüncesinin şafağında Herakleitos şu sözü söylüyor: ‘Dünyanın akışı

oyun oynayan bir çocuktur, tahtanın üzerindeki taşları süren – çocuğun bir krallığı’ (52. Fragman).” (Fink, 2015, s. 28). Ve Nietzsche derki;

Yok olma, kurma ve yıkma, her türlü ahlaki yargılama dışında, ebediyen aynı saflıkta bu dünyada yalnızca sanatçı ve çocuğun oyununda vardır. Ve çocuk ve sanatkar nasıl oynarsa, ebedi canlı ateş de öyle oynar, kurar, yıkar, günahsızca ve bu oyunu, ateş kendi kendine oynar. (Nietzsche, 2015, s. 69).

Ve çocuklar ve sanatçılar oynadıkça, sürekli yaşayan ateş de oynar. Bir masumiyet içinde yeniden inşa eder ve yok eder. *Aion*’un kendi kendine oynadığı oyun budur. Kendini suya ve toprağa dönüştürerek, deniz kıyısındaki bir çocuk gibi kumdan kuleler inşa eder, üst üste yığar ve ayaklar altına alır... “Oynayan çocuk, kozmosun tanrılar veya insanlar tarafından yaratılmadığı (fr. 30), her şeyi yönlendiren şimşek olan (fr. 64), sürekli yaşayan ateşin adıdır” (Krell, 1972, s. 64). Ve Fink bu kozmik ateşi dünyadaki birçok şeyi (*panta*) Bir (*hen*) olarak gün ışığına çıkaran şey olarak anlamaya çalışır. Nietzsche oynayan çocuğun yapılar kurmaya, ekleyip bağlamaya başladığı anda, kurala, iç düzenlere -bir bakıma *logos*’a- uygun olarak biçim verdiğini ifade eder (Nietzsche, 2015, s. 69). Herakleitos düşüncesinde bu yasanın varlığı insanın içindeki tanrısal logos-ateşinden bir parçadır ve bu parça çoğalıp azalabilir; “daha kuru” ya da “daha yaş olabilir” ve parça uykudayken kendisini farklı bir tarzda ortaya koyar, uyanırken farklı ve her zaman değişmesine rağmen hep olduğu gibi kalır (Kranz, 2014, s. 67). Dünya bir oyun olarak; “bütün şekillerin yeryüzünün bağrından sonlulanmak üzere görünüme getirilişi ve yeryüzünün mezarına geri batışı olarak hüküm sürer” (Fink, 2015, s. 361). Hiç kimsenin oyunu olmayan bu dünya oyununda insan, kişi, tanrı ilkin onun içinde vardı ve bir “görünüş” olmaktan ziyade “görüngü” olan oyun dünyasını içinde barındıran bu dünya diğer yandan da yok oluşun adlandırılmayan bir sahası olarak kavranmaktadır, şeyler oradan görünüme gelir ve yine orada kaybolurlar (Fink, 2015, s. 361). Ne ki “... şerefine coşup dolaştıkları ve Lenaia bayramını yaptıkları Dionysos ile Hades (ölüm Tanrısı) birdir” (fr. 15) (Kranz, 2014, s. 75).

Fink’e göre, Herakleitos her ne kadar muazzam basitlikte, dünyanın seyrini oynayan bir çocuk olarak tasavvur edip cüretkarca bir kozmik metafor ortaya koymuşsa da oyunun varlık durumunu açımlayıp geliştirmemiş, kozmik sembolün yorumlanışına dair kategorileri ortaya koymamıştır, ancak metafiziğin tesisinin farklı bir tarzda gerçekleştirildiği Platon’a baktığımızda, bir yandan ontolojik temel ayrımlar ortaya

konulabilsin diye özgün gerçeklik ile taklitsel görüntü arasındaki ayrımla hemhal olunurken, diğer yandan da belli bir derecede de eylemsel düşünme modelleri dikkate alınıp sorgulanır (Fink, 2015, s. 96). Platon'da varlık ile hiçliğin bir iç içe geçmişliği mevcuttur. Bizim algıladığımız duyu-şeyler devamlı ve değişmez olmadıkları için tam olarak var değildirler ve bu yüzden de hakiki değildirler. Bu değişmez olmayan şeyler “ancak ideaların daha güçlü varlık'ına, bütün sonlu şeyleri şekillendiren, onlara çehre ve görüntü kazandıran şekillendirici ışık güçlerine zor açıklanabilir bir tarzda ‘iştirak’ ettikleri kadarıyla vardır” (Fink, 2015, s. 96). Bu şekilde Platon'un gerçek varlık olarak kavradığı idealara işaret eden duyu dünyasına ait şeyler birer taklitten(mimesis) ibarettirler. Platon, bu görüşü üzerinden şairin ve sanatçının eylemini ontolojik bir değerlendirmeye mimesis(taklit) olarak tanımlar.

## 2.2. Platon'nun Ayna Fikri Üzerinden Oyun Yorumu ve Şair Eleştirisi

Platon'un, *Yasalar*'da çocuğun eğitimi için oyunun ve oyuncağın öneminden bahsederken *Devlet*'te oyunu, bir tür ayna modeli üzerinden ontolojik bir değersizleştirmeye tabi tutuşu, Platon'un oyunla ilişkisi konusunda bir belirsizliği ortaya koymaktadır; oyundan yana mı? Yoksa ona karşı mı? Bunu tam olarak çözmek güçtür. Onun birer oyun metnini andıran diyalogları bize Platon'un oyunbazlığı, ironi ve şakacılığı seven bir yazar olduğunu göstermektedir. Diyaloglarının genellikle esprili ve bazen karakterlerinin özellikle de anlatıcı-filozof olarak Sokrates'in ciddi mi yoksa hileci mi olduğu konusunda şüpheye düşmemiz bunu göstermektedir (Russell & Ryall, 2013, s. 19). Ancak her ne kadar böyle bir düşünceye sahip olsak da “yine de aynı Platon, oyun yazarları, trajediler ve komedyenler ve onların epik şiir birikimleri ile” (Krell, 1972, s. 78) mücadeleye girmiştir. Platon, şairlerin, oyun yazarlarının ve sanatçıların eylemlerini zanaatkârların eylem modeli üzerinden bir kavrayışla kavrar (Halák, 2016, s. 205). Ona göre bir marangoz veya çömlekçi uygun bir modele veya plana göre – ürünün özü olarak adlandırılabilir – ürünü ortaya koyarken, bir şair de bir modele, bir nesneye göre ürününü yaratır ve bu yaratıcı üretim ποιησις(poesis) eylemi μιμησις(mimesis)'tir, taklittir (Halák, 2016, s. 206). Platon'da şairin üretimi bir marangozun üretiminden daha aşağı bir ontolojik değere sahiptir. Çünkü ona göre şiir “henüz belli belirsiz sezerek, yani henüz gerçekten bilmeksizin, hakiki bilmeyi taklit eder. Şiir esasen öykünmecidir; felsefenin taklididir, *mimesis*’idir, fakat ancak felsefe tarafından kendisini niteliğine sevk ettirdiği sürece öyledir” (Fink, 2015, s. 103). Aksine esas gerçeği kendisi dile getirmek istediği ve “tragedyanın bilgeliği olarak kendine ait

bir zemin üzerine oturduğunda, o zaman – Platon’a göre – felsefe öncesi-ve-dışı yaşamın taklitçisi haline gelir; ve bu, duyu-şeylere muhatap olduğumuz için bilinçsiz bir taklit olduğu kadarıyla da şiir sanatı taklidin taklidi haline gelir” (Fink, 2015, s. 103). Platon, Sokrates’in ağzından bize şiir sanatının olmayı iddia ettiği şeyin aslında felsefe olduğunu duyurur. Ölümüne yakın kendisini felsefeye yönlendiren daimonik güçlerin şiirle ilgilenmesi gerektiği yönündeki sezinlemeleri tekrar edince gördüğü rüyalara itaat edip şiirler yazmaya başlamadan bu dünyadan göçüp gitmek istemediğine karar verir (Platon, 2019, s. 92) ve şiir yazmaya koyulur. Sokrates’e göre Tanrı en iyi şairdir ve ondan sonra gelebilecek gerçek bir şair bir hatip olarak söyleşide bulunmanın yanında hikâyeler de yazabilmelidir (Platon, 2019, s. 92). Ancak tekrar genç Platon’a baktığımızda onun şiirle, oyunla ve sanatçıyla olan münasebeti onlara daha aşağı bir ontolojik değerle bakmasıyla ifade edilebilir. Çünkü “Platon’un hiyerarşik ontolojik planına göre, ne sanatçının ne de oyuncunun eylemleri bir şeye varlık verir” (Halák, 2016, s. 206).

Fink’in ifadesiyle, Platonun varlık tasavvurunda insan ağırlıklı olarak “aklı” yönünde yorumlanmıştır ve dünya da bir akıl yapısı ve ahlaksal bir düzen olarak açıklanmış, savaş ve oyun kozmik temel hareket olarak yabancılaştırılmış, kozmos da iş başındaki bir aklın planlı bir etkimesinden doğduğu kabul edilen bir düzen yapısı olarak yorumlanmıştır (Fink, 2015, s. 103). Platon dünyayı basamaklı bir yapı içinde kurgular: en üstte *idealar* (yalnız düşünmeye geçit veren) alanı; bunların en tepesinde *agathon*(iyi ideası) ya da *nous*(dünya akli) bulunmaktadır; onun altında ise aynı’nın ilk örnekleri, farklının ilk örnekleri, hareketsiz olanın ve işleyenin, canlı ve cansız olanın, türlerin ve çeşitlerin ilk örnekleri olan özel idealar ve sonra da iyi ideasının sureti olarak *kozmos* ve en altta ise *chora* bulunmaktadır, “yani dünya mimarı olan aklın bütün yapıcı faaliyetinin malzemesini sunan ve duyusalın ve ruha yabancı olanın ilk ilkesini temsil eden karanlık madde” (Fink, 2015, s. 104). *Nous*, teknisyen eserini nasıl planlı bir biçimde meydana getiriyorsa kendisi de bütün varolanların temel yapısını o şekilde meydana getirir, bu nedenle de dünya akli olan *nous* üzerinden meydana gelen şey de en az onun kadar akıllı bir yapıya sahip olmalıdır; amaçsız bir oyun değil (Fink, 2015, s. 104). Platoncu dünya tasarımı oyunu bir kenara itmese de onu görmezlikten de gelmez; mimetik sanatlara, özellikle resim ve drama eleştirisi, oyuna, kendilerinin ötesine işaret eden arabulucular olarak bir yol tarifi rolü verir, ancak yine de onu deyim yerindeyse dünyanın kalbinden kovar ve onun özünden uzağa fırlatır (Fink, 2015, s. 104).

Platon'un oyunun insanı savuşturan gücüyle –genel olarak şiir sanatıyla ve özel olarak tragedya ile- büyük yüzleşmesini, kuramının işaret ettiği onun bir taklitten öteye geçemediği ve gerçek varlıklar karşısında daha aşağı bir ontolojik değere indirgediği kuramının işaret ettiği nihai zafere vardıramadığı söylenmelidir (Fink, 2015, s. 104). Ve her ne kadar bu sorun kendisini yaşlılık dönemi eserlerini yazdığı döneme kadar rahatsız etmiş olsa da ölmeden hemen önce yazdığı söylenen yaşlılık eseri olan *Nomoi*'de (yasalar), insanlar ve tanrıların ilişkisini kendi bakış açısından yorumlarken insanı Tanrı'nın bir kuklası(oyuncağı) olarak tanımlar:

Ciddi olan şeyle uğraşmak, ciddi olmayanı bir yana bırakmak gerekir; tanrı, yapısı gereği her türlü mutluluk çabasına değer; insan ise, daha önce de söylediğimiz gibi, tanrının bir oyuncacı olarak tasarlanmıştır; ve aslında bu onun en üstün yanıdır; böylece her kadın ve erkek bu role uyarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşamalı, ama bugünkünün tam tersi bir anlayışla (Platon, 2017, s. 275).

Tanrı'nın insan üzerindeki tasarrufu bir çocuğun oyuncacı üzerindeki tasarrufuna denk gelmektedir. Oyun, tanrıların insanlara davranma tarzıydı ve “Tanrı sıkıntısız olduğu için hep oynayabiliyordur” (Fink, 2015, s. 105).

Platon'a göre ressamlar ve oyun yazarlarının oyunu, ortaya koydukları yaratıları, ürünleri idealardan üçüncü kez çıkarıldığı kanıtlanan sahtekârca bir tekniktir; oyun, gerçek varlığın salt ayna görüntülerini yansıtmakla kalmaktadır ve bu yüzden de oyunların dramatik ve temsili türü, üçüncü sınıf kopyalar ortaya koyarak gerçeği taklit eden kusurlu bir *mimesis* 'tir, felsefi diyalektiğin bir karikatürüdür (Krell, 1972, s. 78) ve Platon'un öne sürdüğü gibi gerçek bilgidен yoksundur:

ATINALI: Şunu: "Durmadan anlattığımız, herkesin de doğru bulduğu eski bir masal vardır, yasa koyucu: buna göre bir ozan Musa'nın üç-ayağında oturduğu zaman, kendinden geçer, bir pınar gibi yüreğinden döküleni bırakır aksın diye; ve sanatı bir taklit sanatı olduğu için birbirine karşıt insanlar canlandırarak çoğu kez kendi düşünceleriyle çelişkili sözler söyletmek zorunda kalır, ama bu söylenenlerden hangisinin doğru olduğunu bilmez. (Platon, 2017, s. 176).

Platon, oyunun hayali, gerçek olmayan boyutunu, gerçekliğin zayıflatılmış bir versiyonuna indirgemeye yönelik ilk girişimde bulunarak hayali-oyun dünyasını deneysel nesnelerin sıradan dünyasından türetme ve böylece, Fink'in oyunun özü olarak kabul ettiği, gerçek olanı gerçek olmayandan 'metafiziksel olarak' kurtarma girişiminde bulunmaktadır (Halák, 2016, s. 205).

Gördüğümüz gibi Platon'da oyunun *mimetik* yönünü ortaya koyan temel unsur, yansıma karakteri üzerinden ele alışına modellik eden şey aynadır. Platon'da ayna gerçekte varolanı sadece aldatıcı bir biçimde taklit eder, yansıtır ve bu yüzden onun bakış açısından sanatçılar ve oyuncular gerçekte zaten bir yerde mevcut olan - ideaların bu dünyadaki birer yansıması olan – bir şeyi sadece yeniden yansıtmış tekrarlamış olurlar. Ancak Platon'un kuramını açıklamak için kullandığı doğada bulunan ve insan elinden çıkmamış doğal bir yansıtıcı değil insan-yapımı bir aynadır. Çünkü Platon'da bir üretici ve bir de kullanıcı *tekhne* ayrımı vardır ve Platon kullanıcı *tekhne*'yi üretici *tekhene*'den üstün tutar. Bu yüzden de aynayı elinde tutanı tıpkı bir ürünü ortaya koyan üreten olarak görür:

- ... İstersen bir ayna al eline, dört bir yana tut. Bir anda yaptın gitti güneşi, yıldızları, dünyayı, kendini evin bütün eşyasını, bitkileri, bütün canlı varlıkları.
- Evet, görünürde varlıklar yaratmış olurum, ama hiçbir gerçekliği olmaz bunların.
- İyi ya, tam üstüne bastın işte düşüncemin; çünkü bu türlü varlık yaratan ustalar arasına ressamı da koyabiliriz değil mi? (Platon, 2018, s. 337)

Gelmiş olduğumuz bu noktada, Platon'un oyunu neden ve nasıl bir taklit olarak, ciddi/gerçek-olmayan, ciddi/gerçek eylemin gerçek olmayan imgesi, olarak yorumladığını görmüş durumdayız (Halák, 2016, s. 207). Aynı bakış açısıyla şiire ve şaire yaklaşan Platon'a göre, şair yalnızca imgelere, yani resimlere bakar. İmgeler/resimler ise salt birer suret ve taklittir, çünkü onlar da ideaların bu dünyadaki ilk kopyalarıdır ancak, yani onlarda olağan şeylerin ve olayların suret ve taklitleridir. Ve bu yüzden şiir oyunun sahip olduğu 'gerçekdışı' karakteri paylaşır ve ontolojik bir değer kaybına uğrar. Platon'a göre şairin yaptığı, özünde olmayan bir bilgi üzerinden ahkâm kesmektir. Acıyı bilmeden onu yaşamış gibi dillendirebilir, bilgisine sahip olmadığı bir zanaat üzerine söylemlerde bulunabilir:

- Şair de herhalde ele aldığı sanata, kelimeler ve cümlelerle uygun renkler veriyor, aslını bilmediği şeyin öyle bir benzerini yapıyor ki, onun gibi yalnız kelimelerden anlayan kimseler, ölçüye ritme, düzene kapılarak, şairin kunduracılığı da, savaş sanatını da tam olduğu gibi verdiğini sanıyorlar. Sözlerini öyle süslüyor ki sürüklüyor insanları. Şairlerin söylediğini şiir renklerinden sıyrıp da yalın söze çevirdin mi ne hale gelir bilirsin; denemişindir sen de bunu (Platon, 2018, s. 343).

Ona göre, insanların bakış açısından bir şair, anlattığı şeyi bilen biri olarak o şey üzerine bu derecede güzel söylemlerde bulunur. Ancak Platon'a göre, hakikatte bir kişi bir şeyin hem gerçeğini hem de benzerini yaratmak gibi bir güce sahip olsaydı bunu yapmak yerine sadece hakikatiyle meşgul olurdu.

Platon şairi insanın Tanrı'ya karşı duruşunda sadık kalması konusunda ve onu en yüce varlık olarak görmesi konusunda bir tehlike olarak algılar. *Devlet*'te insanların itaatkar birer vatandaş olmaları kendi özlerinde var olduğuna inandırıldıkları değerleri korumaları için tanrıları birbirleriyle savaştan, ölümlüleri ayartan veya onlar tarafından ayartılan varlıklar olarak, şairler ve ozanlar tarafından tasvir edilişlerini yanlış bulur. Ona göre şairin asıl görevi insanları ve tanrıları iyi ve yüce erdemlerle donatarak anlatmak olmalıdır. O, bu yüzden insanlara saç baş yoldurup göğüslerini yumruklattıran ve tanrıları sürekli ahlaksızca işler üzerinde olan varlıklar olarak anlatan şairleri devletinden kovar. Platon'a göre geleneksel olarak aktarılan mitlerde hayal edilen ve insanca-pek insanca davranan, birbirlerini kıskanan ve birbirleriyle çekişme, savaş halinde olan, Zeus'ta da gördüğümüz gibi çeşitli dönüşümler geçirerek aşk maceralarına çıkan tanrılar hakikatte tanrısal olarak addedilemezler, çünkü onun bakış açısından hiçbir değişimde bulunmayan ve devamlı olan, hakiki idea olarak Tanrı esasında iyi olandır ve acınası zayıflıkları ve insani sıfatları bulunmamaktadır (Fink, 2015, s. 102). Fink, Platon'un Tanrı'yı idea olarak tasavvur edişi üzerinden Mani'nin özünü, diğer bir deyişle insanın Tanrı'nın kudretinin etkisi altında oluşunun da özünü kavradığını, ancak Platon'un aklın bu vecd halini, tinin coşması durumunu ifade etme şeklinin pek çok özelliğinin kendisiyle bir tür mücadeleye girilmiş olan Mani'den alınmış gibi göründüğünü vurgulamaktadır (Fink, 2015, s. 103). Fink, Platoncu şair eleştirisinin özünü, duyusal pathos'un felsefe yolunun bir parçası oluşu üzerinden kavrar. Bunu Platon'un felsefe yapma tarzında tutkunun dilini, vecdin dilini konuşuyor oluşuyla temellendirir, güzelin hakiki olanın özünü işaret etmesi gibi;

Güzel olanın hakiki ruh-kılavuzluğu demek olan işlevi kavrandığı takdirde, o zaman, felsefeden hareketle, şiir sanatının getirebildiği hakikinın duyusal imgede gizlenmiş geçici ön şekli belirlenebilir. O zaman, felsefeden hareketle şiir sanatı kendisine düşen konuma sevk edilmeli, oradan da niteliğini kazanmalıdır. Platoncu şair eleştirisinin anlamı budur (Fink, 2015, s. 103).

Oyuna ve güzele bir yer tayin etmek amacıyla metafizik felsefenin kurucularının bu yönlerdeki temel adımları; oyununu mimesis(taklit) olarak, taklidi bir tür tasvir/resim

olarak, resmi de bir tür yansıma modeli üzerinden açıklamaları, oyunun güzele güzeli de oyuna atfedilişini ortaya koymaktadır (Fink, 2015, s. 121). Güzelliğin düşünmeyi ve hissetmeyi bir araya getirdiğini söyleyen Schiller’de oyunun güzellik üzerinden bize sunduğu şey özgürlüktür.

### 2.3. Friedrich Schiller: Bir İnsan Doğası Teorisi Olarak Oyun

Friedrich Schiller’in 1795’te Horen dergisinde yayınlanan ve aynı zamanda yeni patronu Schleswing-Holstein-Augustenburg’a mektuplar şeklinde yazılan yazıları (*İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*), Fransız devriminin bir tanısını ve aydınlanmanın eleştirisini barındıran son derece hırslı ve aşkın bir anlatımı içeren yazılardır (Moland, 2017, s. 1). Ve bu mektuplarda Schiller aynı zamanda “çok farklı varoluş biçimlerini somutlaştırmalarına rağmen tutkuların ve aklın ne derece iç içe geçtiğini araştırır” (Weber, 2011, s. 240). Modern insanlık durumunun bir analiziyle başlayan mektuplarda Schiller, “güzellik, insan psikolojisinin bir analizi, sanatın psikolojik ve politik öneminin bir değerlendirmesi ve insanların tam potansiyellerine ulaşmasını sağlamak için tasarlanmış yeni, ideal bir hükümet biçiminin bir imgesi”ni (Moland, 2017, s. 1) oluşturmaya çalışmaktadır.

Schiller kendisine verilen, zamanın bir analizi üzerine ödevi sorgularken yaşadığı yüzyılın dışında bir yüzyılın incelemesinde bulunmaktan kaçındığını ifade etmektedir (Schiller, 1990: 6, II. Mektup) ve kendi çağının insanı olarak kendi çağının sorunlarına bir çözümlemede bulunma gayreti içinde olması gerektiğini vurgulamaktadır; “İnsan, devletin bir yurttaşı olduğu ölçüde, zamanın da bir yurttaşıdır. İçinde yaşadığı çevrenin geleneklerinden, alışkanlıklarından kendini ayırdetmek yakışık almıyorsa, evet, buna izin yoksa, çalışacağı alanı seçerken, yüzyılın neler istediğini ve nelerden hoşlandığını söylemek, neden boynunun borcu olmasın?” (Schiller, 1990: 6, II. Mektup). Ancak “olguların akışı, ‘zamanın dehasına bir yön vermiştir ve bu yön onu ülkünün sanatından’ uzaklaştırma tehlikesi taşımaktadır” (Kula, 2012, s. 243). Schiller bu düşüncenin varolan gerçeği bırakıp gereksemenin, yani tutkuların üstüne çıkacağını, sanatın “özgürlüğün bir kızı” oluşu yönergesini de onun, maddenin değil daha ziyade düşüncelerin gerekliliğinden almak istediğini vurgulamaktadır (Schiller, 1990:6-7, II. Mektup).

Aydınlanma’nın yüce hedeflerine rağmen Schiller, çağın ruhunun sapkınlık ile gaddarlık, doğal olmama ile salt doğa, batıl inanç ve ahlaki inançsızlık arasında gidip gelmiş olmasından yakınıyor (Moland, 2017, s. 1). Ve sadece bir kötülük dengesi



sayesinde, bazen hala sınırlar içinde tutulduğunu gördüğümüzü vurgularken bu durum üzerinden ahlaki bir olasılığın eksik olduğu sonucuna varır (Moland, 2017, s. 1). Schiller’e göre bu durumdan sorumlu tutulan suçlular; Aydınlanma’nın akla aşırı vurgusu ve duygudan kaçınması ve Fransız Devrimi’nin barbarca aşırılıklarına yol açan faktörlerdir (Moland, 2017, s. 1). Fransız devrimini gören ve sonuçlarından hoşnutsuz olan Schiller, döneme ihtiyaç ve faydanın damgasını vurduğunu ve buna benzer bir faydacılığın kendini bilimde de ön plana çıkardığını vurgulamaktadır (Dursun, 2014, s. 35: Schiller, 1990:7, II. Mektup). Kant’ın savunduğu gibi, Schiller “rasyonel düşüncenin ve onun bireysel ürünlerinin, dünyada düzenli bir form empoze etme arayışında olduğunu iddia” (Henricks, 2016, s. 296) etse de, Kant’ın pratik aklının aksine, aklın egemenliğini ve tutkuların araçsallaştırılmasını reddeder ve ona göre bedenlenmiş yaratıklar olduğumuz için, zorunluluk bizi fayda dünyasına atar (Weber, 2011, s. 240). Bu yüzden de doğa, insanla diğer varolanlardan farklı bir şekilde olmadığı gibi özgür aklın henüz kendi işini yapamadığı yerde onun için değil kendisi için hareket eder (Schiller, 1990:9, III. Mektup);

Demek us, doğa devletini kaldırıyor; yerine kendininkini koymak isteyince de, bunu zorunlu olarak yapması gerekiyor. O zaman da, fiziksel insanı, gerçek insanı, sorunlu töresel insanın yerine, toplum varlığını da yalnızca olabilir (törel bakımdan zorunlu da olsa) ülküsel bir toplum yerine koymağa yüreklilik gösteriyor demektir” (Schiller, 1990:10, III. Mektup).

Bu durumun ifadesi, mantıklı yaratıklar olarak, zorunluluk işini geriye doğru yeniden inşa ederek özgür irade eserine dönüştürüp zorunluluğa ahlaki bir yapı kazandırıyor oluşumuzdur (Weber, 2011, s. 240). Sorunlu olan durum tutkularımız ve makul kararlarımız arasında geçerli bir uyumu nasıl yakalayabileceğimizdir. Schiller görünüşte paradoksal olan bu ikili yönde insan olmanın büyük trajedisini görmektedir; “Doğamız çok yönlü olmayı, duyumların varlığını, zorunluluğu ve değişimi gerektirirken, içsel idealimiz ve özgürlüğümüz dünyanın çok yönlülüğünü tek bir ideal yasaya, mantıksal kurala ve sonsuz gerçeğe dönüştürmek için çabalayacaktır” (Weber, 2011, s. 241). Yücel Dursun, bu çabanın ilkeler koyan aklın bir yönü olduğunu ve bu yönle insanın, bir yandan fiziksel mekanizme bağlı ve rastlantısallık içinde olduğunu, diğer yandan ilkeler belirleyerek kural koyan ve zorunlu olmayı imleyen bir yanı olduğunu ifade eder (Dursun, 2014, s. 35). Bu ikili yönde bir görünüme sahip çelişkili doğası nedeniyle, insanlar kendileriyle iki farklı şekilde anlaşmazlığa düşebilirler; ya “vahşiler” ya da

“barbarlar” olurlar. "Vahşi", Schiller için tutkuların egemenliğini ve doğanın takdirini sembolize eder, ancak duygularının ve dürtülerinin kölesi olur; “Barbar”, tutkuları yok eden ve doğayı hiçe sayan rasyonel düsturların egemenliğini temsil eder (Weber, 2011, s. 241). Doğa, insanın herhangi bir sınır veya yasa olmaksızın keyfiliğini kullandığı yerde, biz ona özgürlüğünü göstermeyebiliriz; ancak yapay insanın kendi özgürlüğünü henüz kullanmadığı yerde, biz keyfiliğini ortadan kaldırmayabiliriz (Weber, 2011, s. 241). Bu nedenle, kültürlü(eğitim görmüş aydın) insanın amacı, doğaya dost olmak ve keyfiliğini yumuşatarak doğayı onurlandırmaktır (Schiller, 1990:16, IV. Mektup). Schiller’de doğa bitip tükenmeyen bir duyguyu karşılayan bir yasayı içerirken, akıl(us) kandırmanın mümkün olmadığı bir bilincin yasasını içerir. Eğer huy bu duyguyu uzlaştırmak yerine yatıştırmayı denerse eğitimde bir eksiklik meydana gelir, bundan dolayı insandaki huy bütünlüğü (Schiller, 1990, s. XX) “zor devletini özgür devlete çevirecek yeteneği ve onuru olan halkta” (Schiller, 1990:17, IV. Mektup) aranmalıdır.

Schiller’in mevcut eleştirisi, onu insan olmanın iki yönünü ayırt etmeye götürür; kişilik ve olma: Birincisi, kişinin kalıcı ve istikrarlı yönünü ifade ederken ikincisi değişen durumu tanımlamaktadır (Weber, 2011, s. 241). Onun bakış açısından bedenlenmiş varlıklar olarak dünyadan ayrıyız ve kendi kendimizin temeliyizdir ve bu nedenle de özgürlük kavramımızla ifade edilen kendi temeli olma ve mutlak olma idealinin peşine düşeriz (Weber, 2011, s. 241). Schiller’e göre tıpkı insanın özgür iradesiyle zamanın akışındaki potansiyelini açığa çıkarması gibi biz de halihazırda olduğumuz kişi oluruz. Ona göre bu insan ikiliği, değişen bir doğanın döngüsel zamanı tarafından tüketilen "vahşi"nin aşırılıklarına yol açar; ya da doğadan kopuk ve ebedi ve değişmez düşünce ve akıl dünyasına kaçan "barbar", ve sonuçta her iki yol da insan kapasitesinin hem mantıklı hem de tutkulu, doğa ve insan olma, dünyayla bağlantılı ve özgür iradeye sahip olma kapasitesinin bozulmasına yol açar (Weber, 2011, s. 242). Bu inceleme üzerinden Schiller insanda iki temel yön formüle etmektedir; insanların kendi içlerinde olan her şeyi idrak etmesi ve kendi dışındaki her şeyi şekillendirmeleri. Bu çifte doğaya uygun olarak insanda iki zıt dürtünün hakimiyetinden bahseder Schiller: “nesne içtepsi adını vermek istediğim bu içtepilerin birincisi, insanın fiziksel doğasına, yani onun bedenlenmesine dayanır ve bedenlenmiş varlıklar olarak, 'madde'ye atılırız (Schiller, 1990:55, XII. Mektup). Bu da dünyanın bir kısmının kendisinin farkına vardığı ve kendi içinden kendisiyle iletişim kurmaya başladığı anlamına gelir: Bu duyumsal varlık olarak, duyularımız aracılığıyla dünyaya bağlıyız (Weber, 2011, s. 242). Töz olarak somutlaşmak aynı zamanda zamanın, değişimin ve zamanın

kanunlarını eşit ölçüde izleyen bir dış gerçekliğin içine dalmak anlamına gelir ve bununla birlikte, zamanında olmak, her an olanın bir yönünün gerçekleşmesine olanı sınırlamak anlamına gelir (Weber, 2011, s. 242). “Biçim içtepisi denilen bu içtepilerin ikincisi, insanın salt varoluşundan, ya da, onun uslu doğasından çıkıyor ve onu, özgür kılmağa, görünüşlerinin çeşitliliğinin uyumuna ve durumun her türlü değişişinde, kişiliğini göstermeğe çalışıyor” (Schiller, 1990:56, XII. Mektup). Bu içtepi temel amacı kişiliğin korunmasıdır: değişimi aşar, zamanı geçersiz kılar ve hakikat ve adalet için çabalar, öz ve birlik ister (Weber, 2011, s. 242). Dengeli bir çelişki olarak, yalnızca insanlar bu dürtü karşıtlığına sahiptir. Dürtülerin kutupsal gerilimi ve etkileşimi kompozit bir dürtü oluşturur (Bentley, 2009, s. 32). Mektup 14'te Schiller, bir insan bu iki içtepiyi dengede yaşadığında - "özgürlüğünün bilincinde ve varoluşunun bir anda farkında olduğunda" ve "kendini önemli hissettiğinde ve kendini zihin olarak tanıdığına" - yeni bir içtepi, yani oyun içtepisinin [Spieltrieb] uyandırıldığını ifade eder (Moland, 2017, s.1). Kısacası, benzersizliğimizin temeli olarak sezdiği oyun içtepi, dinamik bir dengede karşılıklı olarak hareket eden iki kutupsal içtepi tarafından üretilir (Bentley, 2009, s. 32). “Demek her iki içtepinin birlikte teptiği içtepi(ona şimdilik, bu adın yerinde olduğunu tanıtlayınca ya değin oyun içtepi dememe izin verin), oyun içtepi demek, zamanı zaman içinde kaldırmaya, oluşu salt varoluşla, değişikliği de bir oluşla birleştirmeye çalışacaktır” (Schiller, 1990:68, XIV. Mektup).

İlk iki dürtüyü uyum içinde tutan oyun içtepi, insanları her birinin egemenliğinden kurtarır: Duygu ve tutkularını dinamik güçlerinden mahrum bıraktığı ölçüde, onları akıl fikirleriyle uyumlu hale getirecektir, diğer yandan akıl yasalarını ahlaki zorlamalardan mahrum bıraktığı ölçüde, onları duyuların çıkarlarıyla uzlaştıracaktır (Moland, 2017, s. 1). Schiller'e göre oyun içtepisinin egemenliğindeki “hoş olan ve iyi olan da bir güç olacaktır. O, nesnesinde maddeyi biçimle, biçimi de madde ile değiştirecek, öznesinde zorunluluğu özgürlükle, özgürlüğü de zorunlulukla değiştirecek, böylelikle de insanın içindeki her iki huyunu içten bağdaştıracaktır” (Schiller, 1990:70, XIV. Mektup). Bu başarılabilirse, insana “insan doğasının bir sezgisi verilecek ve ona bu vizyonu sağlayan nesne, onun için ulaştığı kaderinin bir sembolü haline gelecektir” (Moland, 2017, s. 1). 15. Mektupta Schiller her içtepinin bir konusu/nesnesi olduğunu ve oyun içtepisinin nesnesinin de “güzellik” olduğunu söyler: “nesne içtepisinin konusu genel bir kavramla söylendiğinde, yaşam demektir geniş anlamda. Bu öyle bir kavramdır ki, bütün maddesel varlığın, doğrudan doğruya yaşanılan zamanın duyularda olduğu anlamına gelir” (Schiller, 1990: 71, XV. Mektup).

Belirlenmek ve nesnesini almak isteyen nesne içtepisi tüm özgürlüğü dışlar (Weber, 2011, s. 243). “biçim içtepsinin konusu da, genel bir kavramla verildiğinde, biçim demektir, öz ve öz olmıyan anlamda. Bu da öyle bir kavramdır ki, nesnelerin bütün biçimsel yaratışlarını, onların düşünce güçlerine olan ilişkilerini içine alır” (Schiller, 1990:71, XV. Mektup). Biçim içtepsisi, nesnenin kendisini belirlemek ve yaratmak ister ve bizi tüm bağımlılıklardan kurtarır (Weber, 2011, s. 243). “Oyun içtepsinin konusu, genel olarak tasarlandığında, canlı biçim adını alabilecektir. Bu da öyle bir kavramdır ki, en geniş anlamda güzellik deneni söylemeye yarar” (Schiller, 1990:71, XV. Mektup). Oyun içtepsisi kendi yarattığı şeyi almak ister ve onu duyuların almak istediği şekilde yaratır. Özgürlüğün dışlanması fiziksel bir gerekliliktir; tutkuların dışlanması ahlaki bir gerekliliktir (Kant’ın kategorik buyruğu ile ilgili olarak); bu nedenle oyun içtepsisi hem tutkuları hem de mantığı ele alır ve zorlar, şansı ve tüm gerekliliğini askıya alır ve aynı zamanda insanı fiziksel ve ahlaki olarak özgürleştirir (Weber, 2011, s. 243).

Özgürlük, insan tam olduktan, onun her iki ana içtepsisi geliştikten sonra ancak başlar. Demek insan tam olmadan, her iki içtepiden biri de dışta kaldığı sürece özgürlük onda eksiktir. Bu eksikliği tamamlamak için, insanı tam yapacak her şeyin gene kendisine geri verilmesi gerekmektedir (Schiller, 1990:98, XX. Mektup).

Schiller, oyun algımızı yeniden tanımlayarak ve özerk insan gelişimini (Estetik Mektuplar biçiminde) teşvik etmek için bir oyun görünümü sağlayarak, bizlere, insan doğasının dönüştürücü bir deneyimini sunar (Bentley, 2009, s. 34). Ona göre, “insan, hoş, iyi ve yetkin olanı yalnızca ağırbaşlılıkla karşılar. Ama güzellikle oynar” (Schiller, 1990:75, XV. Mektup). Schiller, güzellikle oynama kapasitesinin özellikle insani olduğuna ve güzellikle oynamanın her bireyi bir insana dönüştürdüğüne inanıyordu. Schiller’in teorisi, insanlık için temel bir tip, hem gözlemlenen hem de sezilen bir arketip önermektedir (Bentley, 2009, s. 31). Schiller’in teorisi oyunu yeniden tanımlar: Oynamayı cinsi ve türü tanımlayan, yani tuhaf bir insan kapasitesi ve davranışı olarak kabul eder. Ona göre burada “gerçek yaşamda oynanan, genel olarak da maddesel konulara yönelen oyunları düşünebiliriz. Ama, burada söz konusu olan güzelliği de biz, gerçek yaşamda, boşuna ararız” (Schiller, 1990:75, XV. Mektup). Ve “insan, sözcüğün tam anlamıyla, insan olduğu yerde oynar ve o, ancak oynadığı yerde insandır” (Schiller, 1990:76, XV. Mektup). Oyun gerçekten insanidir, çünkü kendimizi akıl yoluyla içgüdüsel dürtülerden uzaklaştırmamıza izin verir; bununla birlikte, her zaman dünyanın

duyumsal gücünün bir parçası olarak kalırız ve şeylerden bize doğru gelen bu duyumsal çağrılardan uzak dururuz, ama yine de onları algılarız (Weber, 2011, s. 243). Oyun dürtüsü, güzellikle ilgili deneyimlerle geliştirilir ve olgunlaşır (Bentley, 2009, s. 32). Ve “gerçekten var olan güzellik, gerçekten var olan oyun içtepisine değer. Ama usun yarattığı güzellik ülküsü ile de, insanın bütün oyunlarında göz önünde tuttuğu oyun iç tepisinin bir ülküsü de verilmiş olur” (Schiller, 1990:75, XV. Mektup). Ona göre, “insan, güzellikle yalnızca güzellikle oynamalı” (Schiller, 1990:76, XV. Mektup). Schiller'e göre, akıl ve tutku, gerçek ve iyi arasındaki uyum, ancak her iki karşıt çiftin güzellikte, yani biçim ve özle oyunda demirlendiğinde bulunabilir (Weber, 2011, s. 244).

Schiller, güzelliğin düşünmeyi ve hissetmeyi bir araya getirdiğini ekliyor; ruh ve maddenin tam birliği olarak, bu nedenle oyun içtepisinin güzellik üzerinden bize sunduğu özgürlük eksiklik değil, yasaların uyumudur; koşulları, kendi içinde belirlenmiş tüm sonsuzluğun dahil edilmesidir, dışlama değildir (Schiller, 1902, s. xxix). Bu da gerçek bir sanat eseri, yüksek bir huzur ve zihin özgürlüğü sağlar, böylece estetik eğilim bize tüm armağanların en yükseğini, insanlığa karşı bir mizacı ve güzelliği ikinci yaratıcımız olarak adlandırabilme şansını verir (Schiller, 1902, s. xxix).

İnsanın, oyunun rehberliğinden bir yorumlamayla kozmostaki yerini “iyinin ve kötünün ötesinde”, onu tanımlayan temel paradigmlar olarak oyuncu, sanatçı, yaratıcı ve çocuk olarak kavrayışımızla belirlemektedir. Bu açıdan onun varoluşunun ancak bir estetik fenomen olarak haklı görülebileceğini ifade eden Nietzsche (Fink, 2015, s. 288), dünyanın özünü oyun olarak kavramaktadır. Tıpkı Schiller’de olduğu gibi iki zıt kutbun bir münasebeti olarak.

#### 2.4. Nietzsche’nin Oyun Şarkısı

Nietzsche hem yaşadığı dönemde hem de kendinden sonraki dönemde pek çok kişiyi etkilemiş bir 19. yy düşünürüdür. 19. yüzyıl, bilimsel gelişmelerin rağbet gördüğü, psikolojinin pek çok alanda hâkim olmaya başladığı ve pek çok alanda kesinlik, aynılık, benzerlik gibi kavramların önem kazandığı bir yüzyıldır. Nietzsche bu bahsedilen kavramlar üzerinden geliştirilen yaklaşımların, Avrupa’nın her alanda yozlaşmasına sebep olup krize yol açan ve bir nevi düşünsel ve yaşamsal otoriter düşünce ve eylem dinamiklerine dönüştüğünü ilk fark edenlerdendir. Nietzsche’ye göre, daha çok Sokrates ve Platon üzerinden şekillenen Batı felsefesi, karşıtlıklar üzerinden hareket eden, öte dünyaya yönelen, diyalektiğin karşıtlıklar üzerinden işleyişinde her

zaman bir tarafın diğetine tahakküm kurmaya çalıştığı bir felsefedir. Sokrates'ten, Platon'dan bu yana Batı böyle bir felsefeyle evirilmiştir. Hristiyanlığın öte dünyaya yönelmesi ölüme odaklanmış olması anlamına gelmektedir, fakat Nietzsche bu dünyaya, yaşama odaklanmak ister ve bu yüzden de çekişle felsefe yaparak kendi dönemine kadar olan değerleri yıkıp onları yeniden değerlendirerek yeni değerler oluşturmayı amaçlar:

“En tuhaf ve en sert sorunlar karşısında bile yaşama evet demek; yaşamın en üst tiplerinin *kurban* oluşunda, kendi tükenmezliğinden sevinç duyan yaşama istenci – buna Dionysosçu dedim ben, bunu keşfettim *trajik* ozanın psikolojisine giden köprü olarak. Korkudan ve acımadan kurtulmak için *değil*, kendini tehlikeli bir duygulanımdan, onu şiddetle boşaltarak arındırmak için değil – Aristoteles böyle anlıyordu - : tersine, korkunun ve acımanın ötesinde, *bizzat* oluşun bengi hazzı olmak, - *yok etme* hazzını da içinde barındıran o haz...” (Nietzsche, 2019, s. 56).

Nietzsche, Batı metafiziğinin öte dünya fikri, sistematiklik, aynılık, kategorileştirme gibi kavramları odak noktasına almasını eleştirirken bu eleştirisini güç istenci, decadence, amor fati, üstinsan ve ebedi dönüş gibi kavramlar üzerinden yapar. Eugen Fink *Nietzsche's Philosophy*'de Nietzsche ile ilgili nasıl bir konumlandırmada bulunması gerektiği konusunda bir tereddütte olduğunu söyler, ancak yine de onun temel ontolojik varlık ve değer denkleminin, güç istenci, ebedi dönüş, Tanrı'nın ölümü ve üstinsan doktrini (Fink, 2003, s. 164) üzerine kurulu olduğunu ifade etmektedir:

Nietzsche, Elealılar'dan beri sürekli bir temel sorunun peşinden koşan uzun ontolojik yorumlar dizisinde az çok ilgili bir figür olarak, birçok düşünürden biri olarak felsefe tarihine mi aittir, yoksa gerçekten bir yenilikçi mi, bir öncü mü? Yeni bir kozmik çağın bir elçisi, bir 'elçi ve horoz ötüşi', belki hala kekeleyen ve 'içki şarkısı'nda kendi sesini arayan yeni, neşeli bir bilimin şafağı mı? Güçsüzlüğü deneyimlemiş ve "sadece bir budala, sadece bir şair" olduğunu kabul eden ve kendisini "denizler arasında dolaşan yüksek boyunduruk üzerinde peygamber ruhuyla dolu" Zerdüş ile özdeşleştiren bir düşünür mü? (Fink, 2003, s. 164).

Fink, Nietzsche'nin felsefesinin bu dört temel açısından sınıflandırılmasının kabul edilemez bir basitleştirme olarak görülebileceğini, ancak yine de birbirleriyle ilişkileri ve karşılıklı bağımlılıkları içinde bu yönlerin Nietzsche'nin felsefi düşüncesinin esasını ve temel yapısını teşkil ettiğini söylemektedir: “Yalnızca Tanrı'nın ölümünün bilgisi ile, yani idealist öteki dünyanın çöküşüyle birlikte, yaşama güç verme istemi, yaşam için kurucu olarak görülebilir. Nietzsche, temel öğretisini geleneğe bilinçli ve açık bir karşıtlık içinde ilan eder. Batı metafiziğine karşı mücadele eder” (Fink, 2003, s. 165).

Mücadelesi Eleacılar ve Platon'la ve onlardan beslenen metafizik gelenekle başlayan Nietzsche erken dönem Yunan felsefesi ve trajedisi ve özellikle Herakleitos ile ilgili yaptığı incelemelerden yola çıkarak varlığın ve olmanın Platoncu değerlendirmesini alt üst ederek “yeni bir varlık anlayışı deneyimi” yaşar (Krell, 1972, s. 67). Nietzsche ilk eseri olan ve evreni bir sanat eseri görünümünde sunan bir metafizik olarak tasarladığı *Tragedyanın Doğuşu*’nda “sanatçıların metafiziği” kavramını tasarlar ve bu tasarım, yani “sanatçıların metafiziği” aynı zamanda "ebedi ve orijinal kozmik güç" olarak ilgili vizyonu da içerir (Babich, 2005, s. 163). Nietzsche, sanatçının bu yaratıcı vizyonunu oyunun kendisinin zenginliği temelinden çıkarır; "ilkel zevklerin taşması olarak bireysel dünyanın oyunbaz/şakacı inşası ve yıkımı" (Babich, 2005, s. 163) olarak. Nietzsche'nin buradaki içtenlikle metafizik referansı, Platoncu sanat idealinden ayrılamaz, ancak Nietzsche, özellikle bu aynı sanatsal veya yaratıcı idealin izini, incelikli formülleri ve paradoksal düşüncesi *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*'sini böylesine kaplayan Antik Yunan düşünürü olan Herakleitos'a kadar götürür (Babich, 2005, s. 163). Felsefesinin temel dayanak noktası olmaya devam eden Herakleitos'tan 2500 yıl sonra Nietzsche bu düşünürün kozmik oyun felsefesini yeniden düşünmek için bir girişimde bulunur; bu metafizik geleneğin baskın tarzına ters düşen yeni ve aynı zamanda eski bir yoldur (Krell, 1972, s. 67). Nietzsche bir nevi otobiyografisi olarak anılan *Ecce Homo*'da ölüme odaklı kötümser filozofun en uç karşıtı olarak yaşamı onaylayan kendini ilk *trajik filozof* olarak görme girişiminde bulunurken kendisinden önce “Dionysosçu olanın felsefi bir pathosa böyle dönüştürülmesi”nin *trajik bilgelik*'ten yoksun olmayan böyle bir yaklaşımın kendisinden önce varolmadığını, ancak Herakleitos konusunda tereddütte olduğunu; onun yakınlığının kendisine başka herhangi bir yerden daha sıcak geldiğini ifade etmektedir (Nietzsche, 2019, s. 56). Geçip gidişin ve yok etmenin olumlanması, Dionysosçu bir felsefeye doğru kararlı bir eylem, zıtlığa ve mücadeleye evet denmesi, *oluş*, “varlık” kavramına radikal bir isteksizlikle – bunların ışığında her koşulda şu ana dek düşünülmüş olanlarda bana en yakın olanı görmeliyim (Nietzsche, 2019, s. 56) demektedir Nietzsche. Onun burada bahsettiği düşünüş Zerdüşt'ün “bengi dönüş”(ebedi dönüş) öğretisidir ve bu öğreti Herakleitos'ta Nietzsche üzerinden vurguladığımız çocuğun masumiyet içinde yıkıp yeniden inşa etme, *aion*'un kendisiyle oynama durumunu imlemektedir. Krell, Nietzsche'nin temel anlayışının, aynının ebedi dönüşüne(*ewige Wiederkunft des Gleichen*) beklisi de en verimli yaklaşımın, Oluş'un ebedi masumiyetinin(*ewig gleicher Unschuld*) bir yansıması olacağını ifade eder (Krell, 1972, s. 68). Yani aynının ebedi dönüşünün

üzerine bir düşünceyi devam ettirmenin, düşüncenin dünyayı belirli kategorisel daha doğrusu “itham”sal taleplerden feragat ettirmesi ve masumiyet içinde oynayan çocuklarını yiyen zamanın sonsuzluğunu kutlaması gerekeceğini ifade eder (Krell, 1972, s. 68). Nietzsche, oyunun kavramsal yapısında isteksiz bir karşıtlık birliğinin bir yorumu olan Dionysos ve Apollon arasındaki kendi karşıtlık düşüncesinin habercisinin Herakleitosçu karşıtlık anlayışı olduğuna inanır (Fink, 2003, s. 32) ve bu bağlamda Apollon ve Dionysos arasındaki karşıtlığın birliği üzerinden sanatsal bir düşünce geliştirir:

Sanatın gelişiminin, *Apolloncu olan* ve *Dionysosçu olan* ikiliğine bağlı olduğunun salt mantıksal kavrayışına değil, görüşün dolaysız kesinliğine de vardığımız zaman, estetik bilimi için çok şey kazanmış olacağız: tıpkı insan soyunun cinsiyetlerin ikiliğine, sürekli savaşa ve yalnızca dönem dönem ortaya çıkan uzlaşmaya bağlı oluşu gibi (Nietzsche, 2018, s. 17).

Kozmik bir metafor üzerinden Herakleitos’un oyun anlayışında dünyanın en derin sezgisini bulduğunu düşünen Nietzsche’nin bakış açısından, bu kozmik metafor masumiyet ve zorunluluk oyunu olarak dünya bütünlüğünü sergileyen, ateşin ve *logos*’un kendisini ifşa etme gücüne sahiptir, ancak bu *logos*, metafor, oyunun kendisi, sanatsal oyundur (Krell, 1972, s. 68). Sanatın metafizik yüceltme niyetine sanata dahil olduğu sürece tamamen katılabilen “trajik mitos, çirkin ve uyumsuz olanın bile, istencin, zevkinin sonsuzluğu içinde kendi kendisiyle oynadığı sanatsal bir oyun olduğuna ikna etmelidir bizi” (Nietzsche, 2018, s. 143). Bu bağlamda trajedi, dünya oyunu düşüncesine karşılık veren sanatsal oyunun bir tür ifadesi olarak alınır ve bu tam da Nietzsche’nin *Tragedyanın Doğuşu*’nda açıklamaya çalıştığının (Apollon ve Dionysos karşıtlığı) temel ve esas dayanak noktasıdır. Hinman, *Tragedyanın Doğuşu* zamanından kalma yazılarda “oyun” kelimesinin kullanıldığı beş farklı yol olduğunu belirtir:

(1) düş, gerçekte oynamanın bir yoludur, (2) daha sonra düş ile oynamaktan oluşan sanatsal bir etkinlik vardır, (3) sarhoşluk kişiyle oynayan doğa olarak görülür, (4) başka bir sanatsal etkinlik biçimi sarhoşluk ile oynamaktan ibarettir ve (5) trajedi, dünyadaki Dionysosçu ve Apolloncu güçlerinin karşılıklı etkileşimi olarak görülür (Hinman, 1974, s. 108).

Hinman, ilk iki oyun duygusunun sırasıyla doğal ve sanatsal tarzlarında Dionysosçu oyunun, ikinci ikisinin sırasıyla yine doğal ve sanatsal kiplere bölünmüş Apolloncu



oyun örnekleri olduğunu, son anlamın Dionysosçu ve Apolloncu temel oyun tarzlarının karşılıklı etkileşimini içerdiğini ifade etmektedir (Hinman, 1974, s. 108). *Tragedyanın Doğuşu*’nda hem Apolloncu hem de Dionysosçu oyun tarzlarının dayandığı arka plan Dionysos’un yoldaşı Silenos’un halk bilgeliğidir (Hinman, 1974, s. 108); Kral Midas ve bir tür daimon olan Silenos arasındaki konuşma ölüm ve varolmamak üzerinedir. Kral Midas uzunca bir kovalamanın ardından yakaladığı Silenos’a “insanlar için en iyi ve en mükemmel şeyin ne olduğunu” (Nietzsche, 2018, s. 27) sorar. Varoluşun kendisinin korku ve dehşetle, bireyselliğin ilkel bir acıda yükselişinin karakterize edildiği yönüne en yüksek ifadesini kazandıran bir yanıtla karşılık verir Silenos (Hinman, 1974, s. 108):

"Zavallı, bir günlük ömürlü tür, rastlantının ve kederin çocukları, duymamanın senin için en hayırlısı olduğu şeyi söylemeye niye zorlarsın beni? En iyi şey senin için tamamen ulaşılmazdır: doğmamış olmak, var olmamak, hiç olmak. En iyi ikinci şey ise senin içindir – en kısa zamanda ölmek" (Nietzsche, 2018, s. 27).

Yunan kültürü bağlamında varoluşun mevcut geçmişini ifade eden bu mit Nietzsche’nin incelemesi çerçevesinde Yunanlılar için nihilizmin 19. ve 20. yy Avrupa’sı için olduğu şeydir, yani varoluştaki her daim mevcut olan hiçlik, anlamsızlık ve amaçsızlık tehdidi (Hinman, 1974, s. 108). Antik Yunan’ın sahip olduğu trajik acı dramatik oyun formunda, dünya bütünlüğündeki tüm bireysel varlık yapılarının ortaya çıkışını çöküşünü olumlamaktadır, ancak trajik dünya görüşünde kurtuluş olamaz (Krell, 1972, s. 69). Bu dünyaya dönüş bir takım dönüşüm evrelerini gerektirmektedir. Nietzsche yukarıda vurguladığımız nihilist krizden kurtuluşu gerçekleştirecek ilerlemeyi *Zerdüşt Böyle Diyordu*’da “üç değişim üzerine” bölümünde; ruhun deveden aslana ve aslandan çocuğa doğru ilerleyişi olarak karakterize eder. Sadece ruhun dönüşümü ve kurtuluşunu değil aynı zamanda dünyanın da dönüşümünü temsil eden bu metamorfozda ruh, dünyadaki en ağır yükleri yüklenme isteğiyle tüm ağır yükleri yüklenerek kendi çölüne doğru ilerleyen devenin “yapmalısın” ejderiyle yüzleşerek “istiyorum” diyen ve kendi hürriyetini elde etmek için kendine kutsal bir hayır demeyle tüm yüklerinden kurtularak aslana dönüşmesinden ve sonrasında yaratıcı bir oyunla çocuğa dönüşmesinden bahseder (Nietzsche, 1972, s. 43-45). Aslandan çocuğa geçmeyi zorunlu kılan nedir? diye soran Nietzsche şöyle demektedir:

Masumluktur çocuk ve unutkanlık, bir yeni başlangıç, bir oyun, kendiliğinden dönen bir çark, bir ilk hareket, bir kutsal Evet. Evet, yaratma oyunu için, kardeşlerim bir kutsal Evet gerekir: ruh *kendi* iradesini ister artık, dünyayı kaybetmiş olan *kendi* dünyasını kazanır artık (Nietzsche, 1972, s. 45).

Tek başına ele alınan bu pasajın temelinde der Hinman, dönüşümü gerçekleştiren aşamaların birbirini takip ettiği anlaşılabacaktır, ancak böyle bir bakış açısı ona göre, metnin genel çerçevesini ve daha özeldir Zerdüş'tün "batma" ihtiyacını görmezden gelir, çünkü bu batma isteği en derinden yeniden doğuşu gerektireceği için, bu, kişinin dünyada mevcut olanı daha fazla kontrol altına alması için önceki iki aşamaya geri dönmenin, onlardan tekrar geçmenin bir gereklilik olduğunu göstermektedir (Hinman, 1974, s. 112). Bu bizi ebedi dönüş doktrinine götürmektedir. Güç istencinin önceki tüm formlarının ötesine geçen ebedi dönüş düşüncesi masumiyetiyle dünyayı aydınlatacak ve olduğu gibi dünyaya açıklık sağlayacak bir oyun arar, ancak güç istenci, dönüştürülmüş olduğu kadar terk edilmiş değildir (Krell, 1972, s. 70). Fink, Nietzsche ile ilgili çalışmasında bu hususu şöyle ifade etmektedir:

Dionysos, güç istencinin, yani Apolloncu eğilim ile ebedi dönüşün, yani tüm sonlu şeylerin Dionysosçu zamansal derinliğinin birliğidir. Güç istencini ve ebedi dönüşü birleştiren birlik, Nietzsche tarafından tanımlanır, ancak düşüncesindeki tüm belirleyici noktalarda bir 'oyun' nitelendirmesine doğru ilerlese de, bu birliğin kendisini karakterize etmez. Ancak Dionysos'u oyunun Tanrısı olarak anlamayı başardığımızda, gök ile yer arasındaki alemdeki kozmosun ilahi oyunu derinden anlaşılabilir (Fink, 2003, s. 160).

Krell, masum dünyanın oyununa, *pais paizon*'a sempati duyan, büyük üsluptaki sanatçı olan yaratıcı Üstinsan'ın oyununun, Nietzsche'nin evrendeki insana dair temel kavrayışı olduğunu - Fink'ten aktarmayla- insanın özünün ancak *spiel*(oyun) olarak keşfedilebileceğini ve belirlenebileceğini ifade etmektedir (Krell, 1972, s. 71). Fink'e göre, trajik Dionysosçu bir dünya görüşünden bakıldığında, ontolojik anlamda metafizik bir varlık kavramının alanı, kendini unutanın boyutudur, sözde, yanıltıcı bir oyun dünyasının alanıdır (Fink, 2003, s. 172). İnsan yanılsamayı bir yanılsama olarak kavramak, kendi oyunuyla büyük kozmik oyunun içine dalmak ve kozmik oyunun katılımcısı olarak bu daldırma içinde kendini deneyimlemek için muazzam bir olasılığa sahiptir, ancak Nietzsche'nin varlığı ve oluşu oyun olarak kavradığı yerde artık metafiziğin sınırları içinde kalmaz; benzer şekilde, güç istenci de artık bilinçli bir özne

için varlığı şeyleştirme özelliklerine sahip değildir; Apolloncu oluşum karakterine sahiptir, öte yandan aynının ebedi dönüşü, dünyanın her şeyi kapsayan, her şeyi sağlayan ve her şeyi ortadan kaldıran oyun zamanını kavrar (Fink, 2003, s. 172).

Müziğin ruhu olan Dionysos, Nietzsche'nin "kuşa benzer bilgeliğine" ilham verir ve ona şunu söyler: "Şarkı söyle! Daha fazla konuşma!" Goethe'nin "Alles vergängliche is nur ein Gleichnis"(Geçici olan her şey sadece bir benzetmedir)'e Nietzsche'nin Prens Freebird'ü yeniden katılır:

Dünya oyunu, hükmeden

Varlığı ve Saf Görünüşü Karıştırır:

Bu ebedi aldanma

Bizi performansta karıştırıyor!" (Krell, 1972, s. 71).

Yeniden dönüş halkasını, ebediyeti sever Nietzsche, ateşli bir arzuyla (Nietzsche, 1972, s. 277). Bu ebediyet aşığına kuş bilgeliğinin söylediği şey hiçbir yönün olmayışıdır, adeta bir halkanın içindeki bir harekettir onun önerisi; ebedi dönüşün fark ve tekrarının hareketi. Bu eylem düz bir söylemi değil her defasında nakaratları yeniden kurulan bir şarkıyı bütün bir evrene ışımaya eylemidir. Bir oyun, evrenin dansıdır bu şarkıya eşlik eden.

Nietzsche'nin felsefenin agonistik yapısını yeniden benimseyerek ilkel kültürün köklerine kadar geri götürdüğünü söyleyen Huizinga, müzik, *musike* kelimesinin Yunanca'da, biz modern dönem insanları için olduğundan daha kapsamlı bir anlam olanağına sahip olduğunu, eski Yunanca'da, şarkı ve müzik aletiyle eşlik etme anlamlarına gelmenin dışında sadece dansı kapsamakla kalmayıp, aynı zamanda Apollon ve *musalar*'ın temsil ettiği tüm sanat dallarını ve bu alandaki bilgileri de karşıladığını ifade etmektedir (Huizinga, 2017, s. 214-15). Huizinga'nın düşüncesi oyunsal eylemin, kültürel yaşamın büyük eylemlerinin doğduğu yer olan efsane ve ibadetin köklerinin bir kısmına dayandığı şeklindedir.

## 2.5. Huizinga: Kültürel ve Toplumsal Bağlamı Üzerinden Oyunun İncelenmesi

Huizinga'nın ilk olarak 1938'de yayınlanan çalışması (*Homo Ludens*), "hem oyunun doğasına hem de klasik dönemden modern zamanlara kadar Avrupa toplumlarında değişen önemine odaklanır" (Henricks, 2008, s. 159). Huizinga'nın kitabı, oyunu, kendi iyiliği için gerçekleştirilen, mekânsal ve zamansal olarak pratik yaşamın gereklerinden ayrılmış ve mutlak geçerli olan kendi kendine yeten bir kurallar sistemi

ile sınırlandırılmış, özgür ve anlamlı bir aktivite olarak tanımlar (Rodriguez, 2006). “Yakından okursak, *Homo Ludens* oyunun belirli kültürel ve tarihsel bağlamlarda ortaya çıktığı ince bir stil tipolojisi geliştirir” (McDonald, 2019, s. 248). Roger Caillois’e göre, Huizinga, oyuna dair birçok yönü yetkinlikle ortaya koyabilmiş olmanın ve oyunun uygarlığın gelişiminde oynadığı rolün değerini ispatlayabilmiş olmanın kalıcı onuruna sahiptir (Caillois, 1994, s. 35). Huizinga’nın adı geçen çalışmasının eleştirisini yapanların birçoğu, kültürün "oyun içinde ve oyun olarak" ortaya çıktığı fikrinin, eşit ölçüde büyüleyici ve kışkırtıcı olduğunu keşfettiler ve oyun biçimleri olarak hukuk, savaş, felsefe, şiir, mit ve sanat üzerine geniş kapsamlı bölümlerinin bireysel yönlerini tartıştılar (McDonald, 2019, s. 250). Caillois, Huizinga’nın ortaya koyduğu yapının oyunlara dair bir irdeleme olmaktan ziyade kültürel alanda zihnin oyunbaz tarafının üretkenliği, başka bir söylemle oyunu, agonizmin kapsamındaki oyunları yöneten zihnin üretkenliğine dair bir irdeleme olduğunu öne sürer (Caillois, 1994, s. 35).

Huizinga’ya göre, oynamak bir zamanlar “gerçek” hayatta kullanıldığında, bizim kurallardan yoksun olduğu varsayılan doğal bir durumdan düzgün bir şekilde insani ve uygar bir evrene geçmemizi sağlayan eylemin kurallarını veya ilkelerini öğrendiğimiz bir etkinliktir (Halák, 2016, s. 210). Oyunun ruhunu yakalamak zor görünse de, bu tam olarak Huizinga’nın “insan uygarlığının, oyun olarak ve oyun içinde ortaya çıktığı ve geliştiği” (Huizinga, 2017, s. 14) şeklindeki büyük teziyle yapmaya çalıştığı şeydir. *Homo Ludens*’in ilk sayfalarında oyunun tanımına dair açıklamalar, Huizinga’nın gerçekleştirmeye çalıştığı kavramsal dizgenin büyük bir bölümünü ortaya koymaya yöneliktir. Bunu oyuna dair birkaç özelliği özetleyen ve oyuna dair yapılan yeni ayrımları ve tartışmaları dışarıda bırakmayı sağlayacak bir sırayla yapmaktadır:

### 1. Oyun ücretsizdir ve esasen bir özgürlüktür:

Huizinga oyunun gönüllü bir eylem olduğu vurgusunda bulunarak onun zorunluluğun alanına dahil edilişinin onu oyun olmaktan çıkartıp daha çok bir temsil unsuruna dönüştüreceğini söyler (Huizinga, 2017, s. 26). Oyunu tanımlamasında temel vurgular, onun belli bir zaman, yer ve idare alanının içinde, açıkça belli bir düzene göre, gönüllü olarak belirlenmiş kurallara uygun davranılarak ve herhangi bir maddi fayda gözetmeksizin icra edilmesi şeklindedir (Huizinga, 2017, s. 181). Bu nedenle oyun özgürlüktür. Huizinga için kültürü, topluluğu ve demokrasiyi karakterize eden özgürlük oyun ögesinden doğar. Oynama konusunda hiçbir zorlamanın söz konusu olmaması olarak ifade edilmesine ek olarak özgürlük, oyuncuların ne oynamak için ne de

oynadıkları için hiçbir mali durumun içinde olmayışlarını tanımlamaktadır. Bu bakımdan oyunun sahip olduğu amaçları maddi ve bireysel çıkarların hizmetinden uzaktır. Kutsal bir eylemi içermesi bakımından bir grubun refahını sağlayabilir, ancak bunu dolayısız yoldan geçimi sağlamanın dışında başka yollar ve araçlarla gerçekleştirir (Huizinga, 2017, s. 28). Huizinga'nın bu açıklaması, önce Roger Caillois tarafından kumar oyunlarını hesaba katmak için ve daha sonra oyunun kapitalist topluma derinlemesine entegre olduğunu gören diğer oyun eleştirmenleri tarafından yeniden düzenlendi (McDonald, 2019, s. 254). Huizinga, oyunun özgür oluşu ve gönüllü bir eylem oluşu üzerinden, oyunun, eylemsel açıdan hiçbir erteleme olmaksızın gerçekleştirilmeye zorlanamayacağını veya ahlaki açıdan herhangi bir sorumluluk yükleyen bir edim tarafından dayatılmadığını, bu yönde bir karaktere sahip olmanın aksine “boş zaman” içinde gerçekleştirilen keyfe keder bir yapıya sahip olduğunu savunur. Huizinga'ya göre, kültürel açıdan işlevsel bir unsura dönüştüğünde oyun, ödev ve görev anlamlarını da barındırmaya başlar (Huizinga, 2017, s. 26).

### *2. Oyun sıradan veya gerçek yaşam değildir:*

Oyun sıradan hayattan sıyrılarak, kendine has yönelimlere sahip geçici bir eylem alanına dahil olma fırsatı sunar (Huizinga, 2017, s. 26). Bu yönüyle de gerçek hayattan belirgin bir şekilde ayrılır. Huizinga için oyun, değer açısından gerçek hayattan daha düşük bir konuma sahiptir; bu nedenle, oyun gayr-i ciddi olmasına rağmen yalnızca oyun yarışması sırasında ciddi olabilir. Örneğin Oynarken bir savaş ne kadar yoğun, tutkulu veya ciddi olursa olsun, gerçek hayatta önemi çok azdır (Duncan, 2016, s. 39).

### *3. Oyun tecrit etmez ve zamansal ve mekansal olarak sınırlıdır;*

Bu oyunun yalıtılmış olma ve sınırlı olma özelliği oyunun tam anlamıyla cereyan edişinin ifadesidir, yani oyun zamansal ve mekansal açıdan bazı sınırlar dahilinde “sonuna kadar oynanır” (Huizinga, 2017, s. 28). Oyun burada kendi akışına ve anlamına sahip yaşamsal bir öğedir. Oyunun içinde eylemler, bağlanmalar ve ayrılmalar, gidiş gelişler, kaderin yeniden kurulması ve değişmesi, birbiri yerine geçmeler meydana gelmektedir ve oyun, zamansal olarak sınırlandırılmaya başlandığı yerde kültürel bir tarz olarak ifade bulmaktadır (Huizinga, 2017, s. 28). Gadamer, oyun alanının sınırının Huizinga'da – üçüncü bölümde mitsel yorumda ele alacağımız bir konu olan kutsal alanın inşasında göreceğimiz gibi – oyunun dışlama karakteri üzerinden belirlendiğine vurgu yapmaktadır; oyun alanı amaçlar dünyasına geçişin veya bu geçişi sağlayacak

herhangi bir aracın olmadığı bir tür kapalı dünya modeli üzerinden belirlenmektedir (Gadamer, 2008, s. 150);

Arena, oyun masası, sihirli çember, tapınak, sahne, perde, mahkeme; bunların hepsi biçim ve işlev açısından oyun alanlarıdır, yani tahsis edilmiş, ayrılmış, çevresine parmaklık çekilmiş, kutsallaştırılmış ve kendi sınırları içinde özel kurallara tabi kılınmış yerlerdir. Bunlar bildik dünyanın ortasında, belirli bir eylemin gerçekleştirilmesi amacıyla tasarlanmış geçici dünyalardır” (Huizinga, 2017, s. 29).

#### 4. *Oyun düzen yaratmanın yanında aynı zamanda düzenin bizzat kendisidir;*

Huizinga’ya göre, oyunun icra karakterinin vuku bulduğu alanda kendine has ve mutlak olan bir düzenin hüküm sürüşü söz konusudur ve bu oyun alanı içinde birçok şeyin bir karışıklık içinde bir arada bulunduğu ve kusurlu olan dünyaya kıyasla sınırlı ve geçici bir formda da olsa bir mükemmellik meydana gelmektedir, ancak diğer yandan bu hüküm süren düzen bozulursa oyun da oyunun sahip olduğu değer ve nitelikler de yok olacaktır (Huizinga, 2017, s. 29). Sınırlı ve تنها ortamı nedeniyle oyun, oyun alanı içinde düzen yaratır. Oyunun kendisi spontane ve ücretsiz olmasına rağmen, hangi oyunu oynadığına ve o oyunun nasıl oynanacağına ilişkin bilgi, etkinliğe bir düzen duygusu getirir ve oyun ögesine öngörülebilirlik kazandırır (Duncan, 2016, s. 39).

#### 5. *Tekrarlanabilirdir:*

Huizinga’ya göre oyun bir kez oynandığında hafızalarda manevi bir yaratı veya sonradan aktarılmaya uygun bir hazine meydana getirir ve bu yaratı/hazine her an veya belli bir aradan sonra tekrarlanabilir olma özelliğine sahiptir (Huizinga, 2017, s. 29).

Samuel Duncan, Huizinga’nın oyun tanımında ve özelliklerinde kilit öneme sahip olan şeyin, oyunun toplumdan tamamen bağımsız olması olduğunu ve Huizinga için bu özerkliğın, bir toplumun kültürünü ve topluluğunu inşa etmenin ve kurmanın temel taşı olduğunu ifade eder (Duncan, 2016, s. 40). Bu açıdan bakıldığında oyun vasıtasıyla toplumun üyeleri, ortak olarak paylaşılan bir deneyime katılmak suretiyle kendilerini ifade etmek için bir araya gelirler; oyun yoluyla ortak bir amaç veya arayış için toplumun üyeleri aralarındaki ilişkileri tanımlamaya başlarlar ve içinde bulundukları oyunun ruhunu belirleyen ilkelerin, değerlerin ve erdemlerin aidiyetini hissederler (Duncan, 2016, s. 40). Dolayısıyla, Huizinga’nın bakış açısından baktığımızda, vatandaşların oynadıkları oyunlar esasen halkın oyunlarıdır, insanların ortak iradelerini ve ortak bir etkinliğin tadını çıkarmak için bir araya gelme arzularını ifade etmelerinin

sonucudur ve Huizinga'ya göre, toplum ve kültür bundan meydana gelmektedir (Duncan, 2016, s. 40). Huizinga dil üzerinden bir incelemeyle, insanın sosyal yapısını vurgulayan toplumsal yapıların ilk büyük ve önemli eylemlerinin oyunla çitişmiş olduğunu; insanın iletişimde bulunabilmek, yaşamını sürdürmesine yönelik bilgileri öğrenebilmek ve hemcinslerine emir buyurmak maksadıyla dili yaratan zihnin, nesnel olanla düşünülen arasında devamlı bir şekilde gidip geldiğini ve soyut her ifadede barındırılan her simgenin de bir oyun içerdiğini öne sürer (Huizinga, 2017, s. 22). Mitosları ele aldığımızda buradaki durumun gündelik dilde olduğundan daha karmaşık olduğunu söyler; daimonik olanın varlığı tarafından her an rahatsız edileceğinin bilinciyle mitsel bir kavrayışa sahip insan, etrafında görüp görebileceği bütün bir doğa varlığının ve insani özün temelinde Tanrısallığın barındığına inanmaktadır. Huizinga'ya göre mitsel kavrayış üzerinden gerçekleştirilen faaliyetlerin içinde görünüme gelen fantezilerde ciddi olanın ve oyunbazca olanın sınırlarında duran yaratıcı bir bilinç bulunmaktadır (Huizinga, 2017, s. 22). İbadet konusunu ele aldığımızda orada gördüğümüz çoğu şeyin ilkel topluluğun ki kanımca aynı derecede modern toplumda da görülen, dünya yaşamı içinde kendisine esenliğin garantisini veren ritüellerini, adak adama ve bağış yapma seremonilerini tam anlamıyla gerçekten de birer oyun formunda gerçekleştiriyor oluşlarıdır (Huizinga, 2017, s. 22). Kutsal olanla ilişkili olan bu türden eylem modellerinden kültürel yaşamın önemli icraları doğmaktadır; şiir, sanat, hukuk, bilim vs., bu bakımdan denilebilir ki toplumsal düzeni sağlayan bu yapılar köklerinde kısmen de olsa oyunsal bir yön barındırmaktadırlar (Huizinga, 2017, s. 22). İnsanlar sadece birbirleriyle oynamakla kalmazlar, kendi bedenleri ve zihinleriyle, fiziksel çevrenin unsurlarıyla ve hatta fikirler, toplumsal normlar ve yukarıda gördüğümüz gibi dil gibi kültürel biçimlerle de oynamaktadırlar. Huizinga, kültürel ve toplumsal alanı tanımlayan tüm bu unsurlar üzerinden gerçekleşen oyunsal durumların farkına vararak yazılarında farklı bakış açıları arasında hareket eder.

Huizinga, oyunun işlevselci açıklamalarından kaçınır, çünkü ona göre “oyunun nihai itici gücü, sağladığı memnuniyet, heyecan ve hatta ‘eğlence’ duygusuydu, ancak yine de, belirli oyun türlerinin sosyal ve kültürel gelişimi için kritik olduğu görüşüne o da çekildi” (Henricks, 2008, s. 167). Huizinga'nın kavrayışı, kültürün oyun formunda oluştuğu ve başlangıcından beri oynanan olarak varlık gösterdiği şeklindedir (Huizinga, 2017, s. 74). Buna göre, toplumsal yaşam, topluluğun yaşamı ve dünyayı yorumlama şeklini ifade eden oyunlar tarafından özümlenen, üst düzeyde bir saygınlığı sunan biyoloji üstü formlar şeklinde ortaya çıkmaktadır (Huizinga, 2017, s. 74-5).

Huizinga'nın bakış açısından “oyun; fiziksel, entelektüel, ahlaki veya ruhani değerler sayesinde de kültür düzeyine yükselebilir. Oyun, bireyin veya grubun hayat düzeyini yükseltmeye ne kadar yatkınsa, o ölçüde hakikaten kültür haline dönüşür” (Huizinga, 2017, s. 77). Ritüel tarzında ele alınan kutsal temsil ve törensel yarışma birçok alanda karşımıza çıkan kültürün oyun *olarak* ve oyun *içinde* ilerleme şansı yakalamasını sağlayan iki formudur (Huizinga, 2017, s. 77). Bu bakımdan ritüel ve agonizmin, oyunun sosyal bir kurum haline gelmesinin temel bir yolu olduğunu ve her ikisinin de “bir oyunun tüm resmi ve işlevsel özelliklerinin çoğuna” (McDonald, 2019, s. 260) sahip olduklarını söyleyebilmekteyiz. Bununla birlikte, Huizinga, her iki kategoriye de yayılmış bir ruha gönderme yaparak oyun karakterlerini haklı çıkarmak için geri döner. Her iki durumda da, oyunculuğun işareti, üstlendikleri şenlikli tavır olarak ortaya çıkar (McDonald, 2019, s. 260). Huizinga'ya göre oyun hiçbir zaman sadece kültürel bir yorumun nesnesi değildir, ancak her zaman kültürle karşılıklı ve aktif olarak yorumlayıcı bir ilişki içindedir; bu nedenle oyunu yalnızca kültürden etkilenmeyen, aynı zamanda kültürü etkileyen bir güç olarak anlamak için, oyunun bir medeniyet aracı olarak önemini kavramamız gerekir (McDonald, 2019, s. 262). Huizinga için oyun, insan hayatını zorunluluk ve mücadele alanlarının ötesine taşıyan her şeyi yaratmak ve korumaktan sorumludur. Vurgulamak gerekirse, “oyun, ‘oyun biçiminde ortaya çıkan’ ve onu asla terk etmeyen kültürün kendisinin kökenidir” (McDonald, 2019, s. 262).

Huizinga, oyun ruhunun toplumun çoğu kurumunda işlediğini etkili bir şekilde savunur. Bu nedenle, hukuk mahkemeleri, münazara toplulukları, spor sahaları, felsefi sempozyumlar, halka açık şarkı yarışmaları vb. tarihsel olarak insanların birbirleriyle rekabet ettiği ve kendi yeteneklerini geliştirmeye çalıştıkları “oyun alanları” olarak işlev görmüştür (Henricks, 2008, s. 160). Henricks, Huizinga'nın, oyunun rutin sosyal olaylardan sık sık ayrılma derecesini vurgulasa da, oyunu sosyal yaşamın ayrı bir alanı olarak kavramadığını, aksine oyunu önceki yüzyılların kamusal yaşamını ayırt eden bir ruh ya da tutum olarak kabul ettiğini ifade eder (Henricks, 2008, s. 60). Böylelikle oyun, insanların belirli anları yakalamasına ve sonra onları hayal ürünü şekillerde yeniden şekillendirmesine izin verirdi. Huizinga, *Ortaçağın Günbatımı*’nda “Floransa’daki ortaçağ sonlarının aristokrat hayatının tümü de, bir düşün temsilini gösteri halinde sunma yönünde bir çaba” (Huizinga, 1997, s. 60) olduğunu ve hep aynı düşün sürekli bir gösterimi şeklinde bir oyundan, soyluların ve hükümdarların hayatının en yüksek ifade noktasına varacak kadar süsleyen bir oyun ruhundan bahseder. “Bunların eylemleri adeta simgesel bir biçim üstlenmişlerdir ve dinsel amaçlı oyunların düzeyine



yükselmeye yönelmişlerdir. Hayatın doğum, evlilik, ölüm gibi olayları, güzel ve yüce biçimlerle çerçevenmişlerdir” (Huizinga, 1997, s. 60).

“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 dönemlerine kıyasla oyunun çöküşü söz konusudur” (Dursun, 2014, s. 148-49). On sekizinci ve on dokuzuncu yüzyıllarda, oyun ögesi ve kültürle ilişkisi, özerkliğini her şeyi kapsayan ekonomik pazara ve ardından medya ve eğlence endüstrilerine kaptırmaya başladıkça değişti (Duncan, 2016, s. 40). İnsanlar para kazanmak için oyunu kullanmaya başladıkça, oyun artık ücretsiz değildi ve artık gerçek, sıradan hayattan ayrı değildi. Bu nedenle, Huizinga’ya göre, oyun artık belirli bir kültür değil, yalnızca kültür endüstrisinin bir parçası, ekonomik sermaye üretme aracı olmak için metalaştırıldı (Duncan, 2016, s. 40). Bu dönüşümün izini sürerken Huizinga, Roma İmparatorluğuna kadar gitmektedir. Savaş ve gladyatör dövüşü – oyunu yok etmekle tehdit eden agonizm – Romalıların oyunu organize edebileceklerini ve onu insanları eğlendirmek için kullanabileceklerini sağlayan oyun türleriydi. Bu yolla seyirciler, yarışmaları ve performansları izlemek için Kolezyum ve benzeri stadyumları doldurdular. Huizinga, mevcut dönüşümü görerek oyunun masumiyetini yitirdiğini ve etkin bir şekilde bir eğlence unsuru haline geldiğini ifade eder (Duncan, 2016, s. 40).

Huizinga’nın da vurguladığı üzere, insanın yaşam içinde bir düzen yaratması ve bu düzeni sürdürebilmesini sağlayan dilin yaratıcısı olarak görülen oyunbaz zihin, oynadığı oyunlarla kuralları oluşturmaktadır. Aynı şekilde bir varlık gösteren dil de bir gramer oluşturarak nesne ve onu imleyen işaretleri yaratarak oyunsal bir formda kendini yapılandırır. Bunu en iyi şekilde kavramış olan ve buna dair önemli bir söylemde bulunan bir diğer kişi Ludwig Wittgenstein’dir.

## 2.6. Ludwig Wittgenstein ve Dil Oyunları

Özellikle analitik felsefe ve dil felsefesi açısından önemli bir düşünür olarak ele alınan 20. yüzyıl düşünürü Wittgenstein’in felsefi düşüncelerine bakıldığında onun iki farklı dönemde incelendiği görülür. Birinci dönemi özellikle analitik felsefe kanadından yoğun ilgi gördüğü, *Tractatus Logico-Philosophicus* adlı eserini ele aldığı dönemidir; ikinci dönemi ise *Tractatus*’taki düşüncelerini değiştirerek *Felsefi Soruşturmalar* eserini ele aldığı dönemidir. Wittgenstein’in içinde bulunduğu analitik gelenek, Hume’u örnek alarak “felsefenin ilk ve en önemli görevinin analiz olduğu, kompleks gerçeklik, varlık

veya kendilikleri kendilerini oluşturan basit kendiliklere indirgeyecek bir analizinden meydana geldiği kabulünden çıkar” (Cevizci, 2018, s. 923). Wittgenstein bu gelenek çerçevesinde irdelendiğinde, onun yaptığı soruşturmalarda dil-düşünce-gerçeklik gibi kavramların birbiriyle ilişkisi ve sınırlılıklarının ne olduğuyla ilgilendiği görülür. Wittgenstein ve Analitik gelenek, en gerçek/en açık/en belirgin vs. olana odaklanmak istemeleri nedeniyle dile yoğun ilgi gösterirler, yani insanların bir dile sahip olmaları dolayısıyla iletişim kurarak anlaşmaya çalıştıklarına ve bu yüzden bir düşüncenin, kavramın veya herhangi bir nesnenin anlamının doğru ya da yanlış olarak görülmesinin nedeninin dildeki söylemin doğru veya yanlış olması olduğu görüşüne odaklanırlar. Wittgenstein’a baktığımızda, onun birinci döneminde bu sorgulamalar çerçevesinde felsefesini oluşturduğunu ve bu doğrultuda mantığa oldukça önem verdiğini görmekteyiz. O, daha gerçek/sade/basit/doğru olana odaklandığı için klasik mantıktan çok sembolik mantığa önem verir ve gündelik dil ile arasına bir mesafe koyar. Ona göre, “Gündelik dilin anlaşılması için yapılan sessiz düzenlemeler, korkunç derecede karmaşıktır” (Wittgenstein, 2013, s. 47), yani gündelik dil kullanımı, kurallar ve sınırlamalar açısından daha gevşektir ve böyle olması gündelik dili daha karmaşık hale getirir, bu da gündelik dille arasına mesafe koymasına neden olmaktadır, fakat ikinci döneminde, yani *Felsefi Soruşturmalar*’ı yazarken gündelik dil ile ilgili düşüncelerinin biraz daha farklı olduğunu görürüz.

Wittgenstein’in odaklandığı kavramlar çerçevesinde, tezimiz açısından önemi, özellikle ikinci döneminde üzerinde durduğu dil-oyunları kavramıdır. Wittgenstein, dilin özünün ya da yalnızca dil içindeki çeşitli ilişkilerin ifade edilip edilemeyeceğini sorgulamasında bulunur ve yalnızca ikincisinin felsefe için tahmin edilebilir bir hedef olduğunu göstermek için çeşitli türden "oyunları" değerlendirir (Krell, 1972, s. 76). Ancak henüz buna geçmeden önce, Wittgenstein’in dilimizin sınırlarının dünyamızın sınırları olduğunu ifade eden düşüncesini açıklamakta fayda var. Wittgenstein’in, daha önce belirttiğimiz gibi, analitik geleneğin (ve Wittgenstein’in kendisinin) anlam-açıklık-gerçeklik-düşünce gibi kavramlara odaklanması yoluyla, dünyaya yöneldiği söylenebilir. Bu doğrultuda o, bir çocuğun dili nasıl öğrendiği sorgulamasına gider. Ona göre çocuğa dil öğretilirken öncelikle, ne olduğunu ve adını öğrenmesi gerektiği nesne çocuğa doğrudan gösterilir. Çocuk o nesnenin anlamını öğrenene kadar o nesne kendisine gösterilmeye devam edilir. Bir tür alıştırma metodu üzerinden gerçekleştirilen bu pratikte örneğin çocuğa önce masanın kendisi gösterilir ve “bu masadır” veya sadece “masa” kelimesi kullanılarak, bu yöntem üzerinden çocuğun nesne ve ona iştret eden ad

arasında bir bağ kurması sağlanır. Bu işlem birden fazla kere tekrarlatılarak, alışkanlık haline gelmesi sağlanır. Benzer şekilde sahip olduğumuz dil aracılığıyla, benzerlik-nedensellik gibi mantıksal kavramları kullanarak dünyamızı anlamlandırırız. Bu yüzden Wittgenstein'in deyiimiyle, "dilimin sınırları, dünyanın sınırlarını imler" (Wittgenstein, 2013, s. 133). O halde doğru veya yanlışlar nasıl ortaya çıkar? Bu daha çok nesne ve ona işaret eden ad arasında kurulan yanlış bağla gerçekleşmektedir, yani az önce verdiğimiz örnekten hareketle, sözgelimi çocuğun masayı sıra olarak öğrenmiş olmasıyla ortaya çıkmaktadır. Bu doğrultuda, daha önce belirttiğimiz gibi, Wittgenstein'in, dilimizin sınırlarının dünyamızın sınırları olduğu sonucuna mantık üzerinden ulaşması onun bu dünyaya odaklanmış olmasıyla ilgilidir. Buna göre çocuk, aslında bu dünyada gördükleri üzerinden bir dil oluşturur ve düşünce de bu doğrultuda, mantık aracılığıyla dünya üzerinden oluşturulur.

Mantık dünyayı doldurur; dünyanın sınırları onun da sınırlarıdır. Mantıkta, bu yüzden, şunu söyleyemeyiz: Dünyada bu bu var, şu yok. Bu çünkü, görünürde, bazı olanakları dışarıda bırakabildiğimizi varsayar, ve bu da öyle olamaz, çünkü o zaman mantığın, dünyanın sınırlarının ötesine geçmiş olması; yani, bu sınırlara öteki yandan da bakabiliyor olması gerekirdi (Wittgenstein, 2013, s. 133).

Wittgenstein, dünya-dil-düşünce ilişkisi aracılığıyla resimsel bir formdan bahseder. Dünyaya odaklanmış olması dolayısıyla, Mantık ve dil yoluyla, bu resimsel formu, işaretler, jest-mimikler ve görmek gibi kavramlarla açıklayabilmemizi sağlayacak birtakım çıkarımlarda bulunur. Örneğin metafizik olanın da dil aracılığıyla buradaki dünyayla ilgili olduğunu dile getirir Wittgenstein. Ona göre görünmeyen, aslında dilde görünür hale gelmiş olur. Daha doğrusu dünyada varolan bir nesne, varolsa bile dile getirilmediği sürece yoktur ve bu yüzden konuşulamayanlar hakkında susulmalıdır (Wittgenstein, 2013, s. 173), yani burada/dünyada olan bir nesnenin dile gelmesi için görülmesi, ancak görünür hale gelmesi için de dile getirilmesi gerekir. Dil ile düşüncenin böyle bir ilişkisi vardır. Wittgenstein, *Tractatus*'ta bunları ele aldıktan sonra felsefi düşüncesinin sınırlarını tamamen belirleyip bu anlamda felsefesini tamamladığını düşünür, fakat daha sonra *Felsefi Soruşturmalar*'da gördüğümüz gibi, düşüncesini değiştirerek dil-oyunları, gündelik dil ve aile benzerlikleri gibi yeni kavramlar ve bu kavramlar doğrultusunda yeni düşüncesini ortaya koymaya yönelik örnekler ele almaya başlar. Wittgenstein, değişen düşüncelerini *Felsefi Soruşturmalar*'ın önsözünde şu şekilde duyurur:

Dört yıl önce, ilk kitabımı (*Tractatus Logico-Philosophicus*) yeniden okumak ve ondaki düşünceleri açıklamak fırsatını buldum. O anda bana, eski düşüncelerle yenilerini bir arada yayınlamalıyım gibi geldi: Bu ancak benim eski düşünme tarzımın arka planına karşıt olarak ve aradaki farkı gösterme yoluyla doğru, bir ışık altında görülebilirdi. On altı yıl önce, felsefeyle yeniden uğraşmaya başladığımdan beri o ilk kitapta yazdıklarımın bulunan ciddi yanlışları görmek zorunda kaldım (Wittgenstein, 2006, s. 8).

Wittgenstein, birinci döneminde, dili mantık çerçevesinde ele alarak, dil, düşünce, gerçeklik, yalınlık ve sınırlılık gibi kavramlara odaklanır, ancak ikinci dönemine geldiğinde artık daha “kesin” konuşmadığını görürüz. “Gerçekten de bu ikinci eserde, *Tractatus*’da sunulan çerçeve ile keskin bir karşıtlık oluşturan, anlamın esas olarak sosyal bir kavrayış ekseninde ele alındığı yeni bir öğretinin ana hatları ortaya konur” (Cevizci, 2018, s. 982), yani o artık ikinci döneminde, birinci döneminde olduğu gibi dile mantık çerçevesinde; gerçeklik, yalınlık, kesinlik gibi kavramlar üzerinden odaklanmak yerine, daha çok anlamsal açıdan odaklanır. İşte burada onun kullandığı dil-oyunları belirir ki Wittgenstein artık işin içine farklılık, öznellik gibi kavramların da girmesiyle bu kavramların önemini fark eder. Krell, Wittgenstein’den aktarmayla, "aile benzerliği"nin dil için çok belirsiz bir standart olduğu itirazına Wittgenstein’ın, belirsizliğin dil oyununu durdurmadığını, belki de böyle bir belirsizliğin oyunu başarılı kılacağını, belki de bu kadar belirsiz bir kavramın "tam olarak ihtiyacımız olan şey" olduğunu savunduğu öne sürer (Krell, 1972, s. 77). Ancak Wittgenstein, oyunun kuralları açısından bu tür bir belirsizliğin oyundaki saflığı bozacağı düşüncesiyle onun artık yetkin bir oyun olamayacağını da ifade eder (Wittgenstein, 2006, s. 64).

Wittgenstein, bütün oyunların farklı olmasına rağmen hepsine yine de oyun denmesinden hareketle dili açıklamaya girişir. “Dilin olguların resmedilmesinden oluşan tek bir kullanımı olduğu varsayımını reddettikten sonra, onun sınırsız sayıda kullanımı olduğu gerçeği üzerinde yoğunlaşan Wittgenstein, dilin kullanımındaki çeşitliliği ifade edebilmek için oyun metaforunun temin ettiği imkanlara başvurur” (Cevizci, 2018, s. 986). Wittgenstein, ikinci döneminde tek bir gerçeğin olup olmadığı sorgulamasından yola çıkarak, dil üzerinden, dile sahip olan bireylerin bir topluluk içerisinde doğmuş olmalarından dolayı hem dildeki ortaklığı hem de bireyin öznelliği üzerinden dildeki farklılığı ve farklılığın olduğu yerde benzerliği de görmeye başlar. Burada, ilk dönemde özellikle mantığa odaklanmış olduğu için yadsıdığı gündelik dile

daha fazla önem verdiği görülür. Buna göre, daha önce verdiğimiz, çocuğa dilin nasıl öğretildiği örneğini tekrar ele alacak olursak; nasıl ki çocuk, öncelikle bir aile/toplum/topluluk, içerisine doğduğu için o ailenin genetik olarak benzerliğini alıyorsa dilinin de benzerliğini alır. Wittgenstein'a göre, dili öğrenen çocuk, gramer kurallarını ne kadar iyi öğrenirse o toplulukta yaşayan bireylerle anlaşması o kadar kolay olur. Bundan dolayı ona göre dil oyunları, en iyi şekilde aile benzerlikleri üzerinden açıklanabilir:

Bu benzerlikleri nitelendirmek için "aile benzerlikleri"nden daha iyi bir ifade düşünemiyorum; çünkü bir ailenin üyeleri arasındaki çeşitli benzerlikler: yapı, çehre, göz rengi, yürüyüş, huy, vs. vs. aynı şekilde üst üste gelir ve çapraşıklıdır.-Ve şöyle diyeceğim: 'Oyunlar' bir aile oluşturur (Wittgenstein, 2006, s. 48).

Wittgenstein, her ne kadar ikinci döneminde artık farklılıklara da önem veriyor olsa da, yine de özel bir dilin olabileceğini düşünmez, çünkü bir dilin dil olabilmesi için onun bir toplum tarafından konuşuluyor olması gerekir. Bunun yanı sıra Wittgenstein, ilk döneminde dil ile düşünce arasındaki bağı biraz daha genişleterek farklılıkları ön plana çıkardığı için, düşünceden çok perspektifin/görmenin daha önemli olduğuna odaklanır. İlerledikçe kuralları oluşturduğumuz oyunlar vardır; bir oyunu tanımlamak zor ve hızlı kurallar gerektirir (Krell, 1972, s. 77). Dil-oyunları bağlamında ele alındığında, her ne kadar oyunun ve dilin kurallarının olması gerekiyorsa da yeni bir oyun üretebilmek de mümkündür. Fakat bu yeni dilin de yine tek kişiye ait olarak varlığını sürdüremeyeceği ve bu yeni dilin ve oyunun kendine ait kuralları olmadan da yine varlığını sürdüremeyeceği göz önünde tutulmalıdır. “Wittgenstein, bu yüzden dili her zaman başkalarıyla mümkün olabilen, ancak ortak bir toplumsallık zemini üstünde zuhur eden sosyal bir fenomen olarak düşünür” (Cevizci, 2018, s. 987). Wittgenstein'ın dil-oyunları aracılığıyla hem farklılık hem benzerliği bir arada ele aldığı görülür. Onun dil-oyunları üzerinden hem farklılığı hem de benzerliği ele alışı oyun kavramı bağlamında şu şekilde yorumlayabiliriz; oyun oluşturulduğunda ve oynandığında o oyunun kuralları vardır, fakat oyunun sonucunda kazanıp kaybetmek oyuncunun yorumuna bağlıdır. Öte yandan oyuncu, oyunun kurallarını bilmesi bakımından oyun alanında oynarken oluşturulan kurallar çerçevesinde hareket eder, yani burada unutulmaması gereken bir durum söz konusudur; her ne kadar farklı yorumları olsa da veya farklı yollarla oyunun sonucuna ulaşılacak olursa da, oyunun kuralları önceden bellidir ve bu kurallar oyuncuya önceden verilmiştir.

Bir oyunun kesin bir kurala göre oynandığını söylediğimiz durumları hatırlayalım. Kural, oyunu öğretmede yardımcı olabilir. Öğrenene bu kural söylenir ve uygulanır.-Ya da o, oyunun kendisinin bir aletidir. Veya ne öğretmede ne de oyunun kendisinde bir kural kullanılır; ne de o, bir kurallar listesi halinde not edilir. Kişi oyunu, başkalarının oyununu gözlemleyerek öğrenir. Ancak oyunun filan kurala göre oynandığını zira bir gözlememin bu kuralları oyunun pratiğinden çıkarabildiğini söyleriz-tıpkı oyunu yöneten bir doğal yasa gibi (Wittgenstein, 2006, s. 42).

Buradan hareketle oyunun bir yasasının olduğunu söyleyebiliriz, ancak böyle söylediğimizde şu soru belirecektir; oyunun yasası belliyse ve farklı yorumlarla sonuca ulaşılabiliriyorsa, oyunun yasasını değiştirmek mümkün müdür? Wittgenstein bu durumu şu şekilde açıklar:

"O zaman, yaptığım her şey yasaya uygun hale getirilemez mi?"- Şunu soralım: Bir kuralın ifadesi - diyelim ki bir işaret kazığı - eylemlerimle ilişkili olması için neye sahiptir? Burada ne tür bir bağlantı vardır? - İmdi, belki de şu: Ben bu işarete belirli bir tarzda karşılık vermek üzere eğitildim ve şimdi ona öyle karşılık veriyorum (Wittgenstein, 2006, s. 107).

Wittgenstein'da burada da hala bir sınır probleminin olduğunu görmekteyiz; dilin sınırlarını belirleme problemi. Çünkü oyunun kurallarının olması bize oyun alanının da sınırlarının çizilmiş olduğunu hatırlatır. Kurallar oyunun sürdürülebilir olmasını sağlamanın yanında bir düzen de yaratırlar. Buna göre, her bireyin öğrendiği dili ya yeterince öğrenememiş olmasından ya da kuralları doğru bir şekilde öğrenememiş olmasından dolayı onu farklı kullanabileceği ve bu yüzden bir'in onlar'la anlaşamaması gibi bir problemin ortaya çıkabileceği akla getirilmelidir. Fakat burada Wittgenstein, felsefeye bir görev verir; felsefenin soru sormaktan çok, oluşturulmuş olan ortak dilin gramatik olarak kurallarına odaklanması gerekir. Dilin kurallarını (ya da doğru kurallarını) bulmaya çalışmak gerekir. Felsefe, dil-oyunları, aile benzerlikleri ve farklılık gibi düşünceler çerçevesinde, toplumsal alanda ve ailede oluşturulmuş olan kurallara odaklanmalıdır. "Birçok oyun bulunduğu göre, bu oyunların dizi dizi çok sayıda kuralı da olacaktır. Başta iş hayatının, gündelik hayatın, bilimin, ibadetin dilleri olmak üzere, pek çok dil bulunduğundan, elbette sayısız kullanım söz konusudur" (Cevizci, 2018, s. 990). Bunun yanı sıra, dildeki kuralların yanlış öğrenilmiş olmasını Wittgenstein alışkanlıklara bağlar; ona göre sürekli tekrar edilerek, alışkanlık haline getirilerek bireylerin anlaşmasını sağlayacak dilin kuralları oluşturulur;

Ancak bu yalnızca, bir nedensel bağlantı vermek; şimdi bizim bu işaret kazığına göre davranmamızın nasıl vaki olduğunu söylemektedir; işarete-göre - davranmanın neden ibaret olduğunu değil. Tersine, ayrıca şunu da belirtmişim ki bir kimse, orada işaret kazıklarının düzenli bir kullanımı, bir alışkanlığı olması ölçüsünde bir işaret kazığına göre davranır (Wittgenstein, 2006, s. 107).

Bunlardan hareketle şöyle bir yorum yapabiliriz; Wittgenstein’da Tanrı’nın ölümü imkânsızdır, çünkü Tanrı artık dile gelmiş, öğretilmiş ve alışkanlık haline getirilmiştir. Nietzsche *Putların Alacakaranlığı*’nda “korkarım ki kurtulamayacağız Tanrı’dan, hala gramere inandığımız için...” (Nietzsche, 2017, s. 23) diyerek kullanılan dilin gramerinin düşüncelerimiz ve inançlarımız üzerindeki etkisini vurgulamaktadır. Fakat şunu da unutmamak gerekir ki alışkanlık olmaktan çıktığında dil, yok olup farklı bir dil ortaya çıkabilecektir.

Ancak kaç tür tümce vardır? Sav, soru ve emir diyebilir miyiz?- Sayısız türleri vardır: "simgeler", "sözcükler" ve "tümceler" diye adlandırdıklarımızın çok çeşitli türden kullanımları. Ve bu çeşitlilik, ilk ve son olarak verilen sabit bir şey değildir; ancak, diyebiliriz ki yeni dil modelleri, yeni dil-oyunları varlık kazanırlar ve ötekiler eskimiş ve unutulmuş olurlar (Wittgenstein, 2006, s. 23-4).

Bir diğer yandan oyunun kurallarının belirlenip alışkanlık haline gelmesi gerekir ki tekrar tekrar o oyun olarak oynanabilsin. Oyunun kuralları gevşetildikçe oyun değişime uğrayarak önceki oyuna benzeyen, fakat farklı ve yeni bir oyun olarak meydana gelir. Wittgenstein’ın dil-oyununu ayrıca jest ve mimikler üzerinden de ele aldığını söyleyebiliriz, çünkü onun ikinci dönem felsefesine baktığımızda, işaretlerden de hareket ederek – işitme engelli bir bireyin yaptığı gibi – birisinin konuşmadan, işaretlerle de bir dil oluşturabileceğini görürüz. Nitekim işitme engelli bireylerin olduğu aileler, örneğin zamanla çocuğunun yaptığı bir hareketin ne anlama geldiğini öğrenmeye başlar. Bu durumu dil-oyunları çerçevesinde ele aldığımızda, işitme engelli birey ve ailesi birbirlerini anlamaya çalışarak jest ve mimiklerden karşılıklı olarak bir anlam çıkarmaya çalışarak ortak bir dil oluşturmaya başlarlar ve bu da alışkanlık haline geldiğinde onlar için bir kural/sınır halini alır.

Wittgenstein’ın, dile getirilmeyenin varolamayacağını ve ancak dile gelmeyle varolunabileceğini öne sürmesine paralel olarak Heidegger, bir şeyler üzerine söz

etmenin, yani bir bakıma dile getirilmesi ve üzerine konuşulmasının, hem o şeyin kendisiyle bir tür iletişimin gerçekleşmesi hem de *kendini-dile-getirmek* niteliğine sahip olması anlamına geldiğini söylemektedir (Heidegger, 2008, s. 171). Dasein açısından bakıldığında onun kendini dile getirmesi ve dünya içinde bir varlık kazanması da yine sözle mümkün olmaktadır; “Zira Dasein öncelikle kendini ‘içerideki’ olarak dışarıya kapattığı için değil, dünya-içinde-varolma olarak zaten anlayarak ‘dışarıda’ olduğu için kendini sözle dile getirir. Dile getirme zaten dışarıda-olmaklıktır, bir başka deyişle, bulunuşun (haletiruhiyenin) şu veya bu suretidir” (Heidegger, 2008, s. 171).

## 2.7. Heidegger: Dünya-İçi-Varlık Olarak Dasein’in Oyunu

Fenomenoloji geleneği içinde bir felsefi düşünüşte ilerleyen 20. Yüzyıl düşünürü Heidegger, *Dasein*, *dünyaya fırlatılmış olmak*, *ölüm*, *başka*, *lakırtı* vb. kavramları sıkça kullanan biridir. Batı metafiziğine keskin eleştiriler getirdiğini düşünen ve hem yaşadığı dönemde hem de kendinden sonraki dönemde kullandığı kavramlar ile felsefi açıdan pek çok kişiyi etkileyen biridir. *Varlık ve Zaman*, *Metafizik Nedir*, *Nedir Bu Felsefe* ve bizim çalışmamız açısından özellikle önemli olan *Sanat Eserinin Kökeni* gibi pek çok eser yazdı. Yaşadığı dönemin hâkim felsefi anlayışı olan analitik felsefe geleneğine, fenomenolojik geleneğin içinde ilerleme göstermesi dolayısıyla (hocası olan Husserl gibi) karşı olduğu görülür. Heidegger her ne kadar hocası Husserl’i takip edip onun kullandığı pek çok kavramdan yararlansa da bazı noktalarda ondan ayrılır. Çalışmamız açısından en önemli ayrımı, Husserl’in fenomenolojiyi bütün alanlara uygulamaya çalışırken Heidegger’in onu varlık alanına indirgemiş olmasıdır. Bu doğrultuda Heidegger, *Varlık ve Zaman* eserinde fenomen ile ilgili şunları söyler: “O halde ‘fenomen’ ifadesinin anlamı bakımından şunu tespit edebiliriz: kendini-kendinde-gösteren, apaçık olan. Dolayısıyla phainomena (‘fenomenler’), gün ışığında bulunanların ya da aydınlığa taşınabilenlerin tümlüğüdür ki Yunanlılar bunu bazen basitçe ta onta (varolan) ile özdeşleştirmişlerdir” (Heidegger, 2008, s. 29). Heidegger çağdaşı pek çok düşünür gibi bir kriz dönemi olan zamanının önemli problemine değinir ve mevcut krizden kurtulmanın, çıkış yolunun sorgulamasına girer.

Bu kavram *Varlık ve Zaman*’dan itibaren Heidegger’in yazdığı her şeyde bulunabilir; ama kriz fikri ancak bu yapıttan sonra bir nihilizm anlayışı (yani çağdaş yaşamın ve düşüncenin tam anlamıyla yabancılaşmış bir karakterde olduğu anlayışı) haline gelecek şekilde genişlemiştir. Kriz, şu ya da bu versiyonuyla, 20. yüzyıl düşüncesinin en yaygın olarak dile getirilmiş varsayımdır (Megill, 1998, s. 176).



Heidegger bu sorgulamaları yaparken Nietzsche'nin Batı metafiziği eleştirisine bir incelemede bulunarak "öte" fikrinden çıkıp "burada olan"a odaklanmaya başladığını söyler, diğer bir deyişle sorgulamalarını varlığa indirger. Bunu Husserl'den aldığı *epokhe* kavramı aracılığıyla "nedir" sorusunu sorarak yapar. Aynı zamanda onun felsefesi açısından önemli olan pek çok kavrama da bu sorgulamalar aracılığıyla ulaşır. Bu bakımdan, onun bu sorgulamalar çerçevesinde ele aldığı kavramları irdelemek konumuz açısından önem teşkil etmektedir. Bu kavramlardan biri onun sıkça kullandığı ve en önemli bulduğu *Dasein* kavramıdır ki kavram "burada olmak"lığı imlemektedir. Heidegger'e göre *Dasein*, doğum ile ölüm arasında bir varlıktır. Doğum ile ölüm arasında bir varlık olması açısından da geçmiş, şimdi ve gelecek gibisinden bir zaman içerisinde yaşayan bir varlıktır. Heidegger *Varlık ve Zaman* kitabında *Dasein*'a dair felsefi izleği bu tür açıklamalar üzerinden gerçekleştirmektedir ve ilerleyen kısımlarda bu türden yorumları genişleterek bir ilerleme kaydeder. Buna göre *Dasein*, doğmuş olması itibarıyla burada, yeryüzünde yaşıyor hale gelir, fakat bir gün ölümle karşılaşır ve bu karşılaşma aracılığıyla dünyaya fırlatılmış olma hissine kapılır.

*Dasein*'ın ölümle hitam-oluşunun ve böylelikle bu varolanın bütün-oluşunun, olası bir bütün-oluş irdelemesinin içine fenomenal bakımdan münasip biçimde dahil edilebilmesi için, ontolojik bakımdan yeterli, yani eksistensiyal bir ölüm kavramını elde etmiş olmak şarttır. *Dasein*'sal bakımdan ölüm, sadece varoluşa-dair bir ölüme yönelik varlık içinde vardır (Heidegger, 2008, s. 248).

*Dasein* kendisinin de bir gün öleceği bilgisiyle karşılaşarak dünyaya fırlatılmışlık hissine kapılır, bu durum onu kaygılandırır ve bu kaygıdan kurtulmanın bir yolunu arar. Bu arayış sonucu *Dasein* kaygıdan kurtulmanın yolunu *başkalarına* sığınmada bulur. Heidegger, *Varlık ve Zaman*'da *başkaları*'ndan bahsederken "benim dışımdaki bütün herkes ya da bir benin diğerlerine göre ayrılarak ortaya çıkışı kastediliyor değildir. Başkaları dendiğinde söylenmek istenen, bizatihi kendimin kendimi çoğunlukla onlardan tefrik *edemediğim*, onlar içinde hemhal olduğum haldir" (Heidegger, 2008, s. 124) diyerek *birlikte-dünya* kavramının varoluşsal temeline iner:

Başkalarıyla söz konusu hem varoluş, belli bir dünya içinde "birlikte"-mevcut-olmak gibisinden ontolojik bir niteliğe sahip değildir. "Birlikte" dendiğinde, *Dasein*'sal bir nitelikten, "hem" dendiğindeyse dünya-içinde-varoluşun bir-şey-için-bakışa sahip ilgilenmenin varlıksal aynılığından bahsedilmektedir. Dolayısıyla "birlikte" ile "hem", kategoriyal değil *eksistensiyal*

olarak anlaşılmak zorundadır. Dünya-içinde varoluşun bu birlikteselliğinin zemini üzerindeki dünya, zaten hep başkalarıyla paylaştığım dünya olmak durumundadır. Dasein'ın dünyası *birlikte-dünyadır.*” (Heidegger, 2008, s. 124).

Heidegger bunu *müphemiyet* ve *lakırtı* kavramlarıyla ilişkilendirerek, öleceği zamanın belirsizliğini hatırlamak istemeyen *Dasein*'in onlar ya da başkaları dediği *Dasein*'lerle *lakırtı*(boş laf) yapar hale geldiğini söyler. “*Lakırtı* olarak söz, dünya-içinde-varolmayı eklemlenmiş bir anlayış içinde açık tutmayarak onu kapatır ve dünya-içindeki varolanların üzerini örter” (Heidegger, 2008, s. 178). Heidegger'in ele aldığımız oyun kavramıyla bağı burada ortaya çıkar, çünkü *Dasein*'in *başkaları*'na sığınması bir anlamda *lakırtı* yoluyla ölüm kaygısını örterek oyun oynamasıdır. Krell, oyunun, dünya-içindeki-varlığın bir yönü olduğunu ve bu nedenle, ilgi ve özen, birlikte olma ve hatta açığa çıkma-kaygısı açısından analizinin kabul edilmesi gerektiğini söyler (Krell, 1972, s. 72).

Oyun kavramını ele alışımızda Heidegger'in *Varlık ve Zaman* kitabında ele aldığı birçok kavramı incelemeye tabi tutmamızla birlikte bizi varmak istediğimiz asıl noktaya getirecek olan kavramları onun *Sanat Eserinin Kökeni* kitabında ele aldığı kavramlarla ilişkilendirebilmekteyiz. Bu bağlamda Heidegger'i oyun kavramı aracılığıyla irdelediğimizde şimdiye değin incelediğimiz kavramları ele alıp *Sanat Eserinin Kökeni* kitabında ele aldığı düşüncelerle ilişkilendirmeye başlayabiliriz. Heidegger sanat kavramından önce kökenin ne olduğunu irdelemeye girişir. Daha önce belirttiğimiz gibi Heidegger, hocası Husserl'den aldığı kavramları varlığa indirger ve bu doğrultuda kullandığı kavramlardan biri de *epokhe* kavramıdır. *Epokhe*'yi kullanması aracılığıyla hem sanata hem de köken kavramına “nedir” sorusunu sorarak sanatı sanat yapan şeyin ve kökeni köken yapan şeyin ne olduğuna ulaşmayı, yani özlerinin ne olduğunu bulmayı amaçlar. “Bir şeyin kökeni, onun varlığının kaynağıdır. Sanat eserinin kökeni sorusu, onun özünün kökeni sorusunu da içerir” (Heidegger, 2011, s. 9). Köken meselesini sorgularken Heidegger, daha önce belirttiğimiz onlar, *başkaları* kavramına ve bu doğrultuda da *Dasein*(burada olan)'a gider. Doğmuş olmamız aracılığıyla burada olmamız bir “mekan”da bulunuyor olmamızla ilgilidir ve bütün bunlar oyunla ilgilidir. Mekanın oyun ile bağıını şu şekilde kurmak mümkün; mekanı daha çok oyun alanı ile ilişkilendiririz, çünkü oyunun oynanabilmesi için bir oyun alanının olması gerekmektedir. İçinde varolanların rol aldığı bir sahne, bir oyun alanı ve bir oyun vardır ve bu oyunun temasında dünyaya atfedilen açıklık ve yeryüzüne atfedilen gizlenme yer alır (Dursun,

2014, s. 62). Bunun yanı sıra “var-olandaki açık yer, üzerinde varolan oyununun oynandığı, perdeleri açılmış hareketsiz bir sahne değildir. Bu aydınlanma daha çok kuşkulu bir gizlenme olarak gerçekleşir” (Heidegger, 2011, s. 48). Dursun, bu alıntıda orijinal metinden aldığı halinde kuşkulu gizlenmeyi çifte saklama olarak çevirir. Bunun sebebi hakikat mücadelesinin alanı veya diğer adıyla oyun alanı (spielraum) kavramının açıklanırken *Dasein*’ın içinde bulunduğu hali ifade ediyor oluşumuzdur. *Dasein* hem gizlilikten kurtulup aydınlığa açar kendini hem de bu açılmayla kendini gizler: “Var-olan, aydınlık sayesinde belirli ve değişen oranda açıklıktır. Var-olan aydınlanmış olanda gizli kalabilir. Karşımıza çıkan ve karşılaştığımız var-olan, kendini gizlilikte tutarak var bulunmanın tuhaf rekabetini içerisinde taşır. Var-olanın içerisine girdiği aydınlık kendi içerisinde aynı zamanda gizlenmedir” (Heidegger, 2011, s. 47). Bu hal bir var-olma haline bürünmedir açık olarak ve bu var-olma tarzını *Dasein* başkalarına dalıp *lakırtı* yaparak gerçekleştirme yoluna girer. Heidegger, *Sanat Eserinin Kökeni* kitabında oyun alanı(spielraum) kavramından hareketle “nesne ve eser” ayrımı girer. Bu ayrıma göre, sanat eserinin sanat eseri olarak görülebilmesi için somut olarak varolabilmesi, yani bir nesnesinin olması gerektiğini ifade eder. “Bazı profesyonellerin estetik deneyimi bile eserlerin nesnesellik yönünü dışlayamaz. Örneğin mimaride taş ve ağaç, resimde renk, dil eserinde sözcükler, müzikte ses” (Heidegger, 2011, s. 11). Sanat eserinin, sanat eseri olabilmesi için bir mekânın olması gerekir. Fakat Heidegger her eserin nesnesel olduğunu ama her nesnenin sanat eseri olamayacağını da vurgular. Bunu oyun alanıyla ilişkilendirdiğimizde, mekanı, “burada olmak” aracılığıyla dünyaya ve bu doğrultuda fırlatılmışlık hissine kapılmış olmaları dolayısıyla oyuncuların – yani onların/başkaları’nın – birbirleriyle olan ilişkilerine bağlarız. Heidegger’in bakış açısından, oyuncular başkalarına sığınarak, kamusal alana dahil olarak oynamaya başlarlar:

Dünya, ontik bir anlamda anlaşılabilir, ama bu kez *Dasein*’ın özü gereği olmadığı ve dünya içinde karşılaşılan bir varolan olarak değil de olgusal *Dasein*’ın kendisi olarak “yaşadığı” bir “içindelik” olarak. Burada dünya ontolojik yaşamsal bir anlama sahiptir. Ancak burada da yine çeşitli imkanlar bulunmaktadır: Dünya “kamusal” biz-dünyasını ya da “zati” ve en yakın (evimizi) çevreleyen-dünyayı imler (Heidegger, 2008, s. 67).

Fakat oyun alanında kendi özel alanın olması gerektiğini de unutmamalıdır, bu da *Dasein*’ın sorumluluk alıp bir gün ölecek olmasını kabul ederek o şekilde oynamasıdır. “Nesnesellik sanat eserinin içine öyle işlemiş ki, sanki tersini söylememiz gerekiyor:

Yapı taşta, oyma sanatı ağaçta, resim renkte, dil eseri sözcüklerde, müzik eseri seste gibi durur. Doğal olarak karşı çıkılacaktır. Tamam. Ama sanat eserindeki doğal nesnesellik nedir?” (Heidegger, 2011, s. 11). Sanat eserini nesnellik üzerinden ele aldıktan sonra Heidegger, dünya-yeryüzü ayırımına gider. Bu ayırma göre, doğduğumuzda üzerinde bulunduğumuz “yeryüzü” ile belirli bir tarih/zaman içerisinde yaşantılarımız sonucu oluşturduğumuz “dünya” birbirinden farklıdır; “yeryüzü bütün doğmakta olanların doğumunu kendileri olarak gizleyen şeydir. Yeryüzü gizleyen olarak doğmakta olanlarda bulunur” (Heidegger, 2011, s. 37). Dünya ise nesnel olmanın dışında bir açıklığa sahip olandır:

Eser varlığı demek bir dünya kurmak demektir... Dünya, mevcut sayılabilir ve sayılamaz, bilinen ve bilinmeyen nesnelerin öylesine toplamı değildir. Dünya kafadan uydurulmuş, mevcutlara eklenmek üzere tasarlanmış bir çerçeve de değildir. Dünya dünyada bulunur ve bizim gizli gizli yurdumuzda hissettiğimize inandığımız dokunulabilir ve işitilebilir olarak var-olandır. Dünya önümüzde duran ve kendisine öylesine bakılabilen bir nesne değildir. Ölüm ve doğum, rahmet ve lanet bizi varlığa götürdüğü sürece, dünya kendisine tabi olduğumuz genellikle nesneyle alakalı olmayandır (Heidegger, 2011, s. 39).

Burada sanat/sanatçı ve eser-nesne bağlamında, ürettiğimiz herhangi bir nesneyi — sanat değeri olmayan bir nesne de diyebiliriz buna — yeryüzü ile özdeşleştiririz; sanat eserini ise dünya ile karşılarız. Bu bağlamda Heidegger Van Gogh’un bir eserinde çizdiği çiftçi ayakkabısı üzerinden yorum yaparak bu konuyu açar. Van Gogh örneğine göre, çiftçinin giydiği ayakkabı (Heidegger, 2011, s. 26) bir nesnedir, fakat Van Gogh’un o ayakkabıyı çizmiş olması, resmetmiş olması sanat eseridir. Buna göre biz nesne ile sanat eseri arasındaki ayrımı nasıl yapacağız? Bu ayrımı yapabilmek için sanat ile hakikat arasındaki ilişkiye ve bu doğrultuda sanat eserinin nasıl hakiki olacağı sorgusuna gider. Ona göre bunu sahte altın ve gerçek altın arasındaki fark gibi bir örnekte görebiliriz (Heidegger, 2011, s. 44). Bir örnek vermek gerekirse, Dostoyevski’nin *Suç ve Ceza* eserinden etkilenerek yeniden bir *Suç ve Ceza* yazmaya çalıştığımızda aslında sahte bir *Suç ve Ceza* yazmış olabiliriz. Öte yandan bu yazdığımız eser Dostoyevski’nin eserinden farklı olması bakımından ona “benim eserim” diyebiliriz. Fakat Heidegger için hakikat bağlamında düşündüğümüzde, hakiki olan *Suç ve Ceza* bizim yazdığımız değil, bir hakikate sahip olması bakımından Dostoyevski’nin *Suç ve Ceza*’sıdır. Bunları anlattıktan sonra Heidegger, sanat eserinin gerçekten sanat eseri olmasının onun değeriyle ilgili olmasına da bağlar, çünkü daha önce belirttiğimiz

gibi sanat eseri-nesne ayrımından hareketle sanat eserini ticari bir amaçla kullanmanın onu çiftçinin ayakkabısı konumuna, yani nesne konumuna düşüreceğini düşünebiliriz. Heidegger'e göre müzelerde ticari bir amaçla sergilenen eserler sanat olmaktan uzaklaşır (Heidegger, 2011, s. 35). Heidegger bu ayrımları yaptıktan sonra tekrar yeryüzü-dünya ayrımına gider, çünkü bu anlattıkları, sanat eserinin dünya ile ve nesnenin yeryüzü ile özdeşleştirilmesiyle ilgilidir. Burada aslında artık yaratıcılık da ortaya çıkar. Her ne kadar çiftçi ayakkabısı üretmenin de yaratıcılıkla ilgisi olsa da ona göre sanat eseri yaratmak daha üst düzey bir yaratım şeklidir. Bu bağlamda çiftçi ayakkabısı üretmek; yeryüzü, Van Gogh'un çiftçi ayakkabısı üretmesi; dünyadır. Heidegger'in sanat eseri-nesne, sanat-hakikat ve sahte olan-gerçek olan ayrımlarını yapması onu yeryüzü ile dünya arasındaki kavga meselesine götürür. Buna göre sanat, dünya ile yeryüzü arasındaki kavgadır; sanatçı, eser üreterek dünya ile yeryüzü arasındaki kavgayı başlatır. Sanatçı, böyle bir üretimde/sanat eseri üretiminde dünya ile yeryüzü arasında bir savaş ilan eder bir anlamda:

Bu gerilim sanat eserinin biçiminin seviyesini oluşturur ve her şeyin yansıtıldığı ihtişamı üretir. Onun hakikati, anlamın doğrudan doğruya açıklanması değildir, bilakis ona ait anlamın derinliği, temellendirilmemiş halidir. Varlığına göre bu, dünya ile yeryüzü ve doğuş ile gizlenme arasındaki kavgadır. Sanat eserine kimlik veren şey, aynı zamanda oluşun varlığını da oluşturmalıdır. Gizleme ve açığa çıkarmanın kavgası yalnızca eserin hakikati değil aynı zamanda var-olanın da hakikatidir. Zira hakikat açıklık olarak açığa çıkarma ve gizlemenin karşı karşıyalığıdır. Her ikisi birbirini tamamlar (Heidegger, 2011, s. 95-6).

Dasein'ın ölüme başkaldırısı, Dasein'ın "onlar" aracılığıyla tarih içerisinde yer edinip ölüme başkaldırmasının imlediği şey şudur; Van Gogh bugün yaşamıyor olsa da bizler Van Gogh açısından "onlar" olarak onun tarih içerisinde var olduğunu ürettiği eser aracılığıyla biliriz. "Münih Müzesinde 'Agineten'in düzenlenmiş baskısıyla, Sofokles'in 'Antigone'si, kendisi oldukları eser olarak, kendi öz mekânından koparılmıştır. Bunların kalitesi ve ifade gücü o kadar büyük, yorumları o kadar emin olsa bile sergiye konulmaları onları dünyasız kılmıştır" (Heidegger, 2011, s. 36). Heidegger'in hem şimdiye kadar ele aldığımız kavramları hem de yaptığı ayrımların oyun kavramı açısından önemi burada yatmaktadır; hem yeryüzü hem dünya olmak bakımından bulunduğumuz mekânı bir oyun olanı (spielraum) olarak görebiliriz. "Dolayısıyla Dasein'ın oyun alanına yerleştirilmesi (einraumen), 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” (Dursun, 2014, s. 64). Oyun ve oyun alanı gibi kavramlar doğrultusunda, Heidegger’in şimdiye kadar ele aldığımız düşüncelerini şu şekilde açabiliriz; *Dasein*, ölümü hatırlamamak adına başkasına sığındığında, yeryüzünde ve kurmaya çalıştığı dünyada oyun oynar. Ancak Heidegger’in yine de olumladığı bir durum değildir başkalarına sığınma veya oyun oynama durumu. Ona göre ölümü (bir gün öleceğimizi) kabul etmek *Dasein*’ın yeryüzünü dünya haline getirmesi anlamına gelir. Yeryüzünü dünya haline getirmek sanat eseri üretmekle ilgilidir ve böyle bir üretim herhangi bir “nesne” üretmekle aynı değildir. Bunun yanı sıra Heidegger, Herakleitos’un 123. Fragmanı “varlık, kendisini gizlemeyi sever” (Dursun, 2014, s. 72) düşüncesinden etkilenip varlığın kendini açığa çıkarması gerektiğini vurgular. Açığa çıkarma ve gizleme meselesini de yine yeryüzü-dünya ayırımına bağlar; yeryüzü kendini gizler ve biz dünya kurarak (başka’larıyla iletişime geçerek ve üreterek/sanat eseri üreterek) onu açığa çıkarmaya başlarız.

Yeryüzü daimi olarak kendini kapatan ve böylece gizleyen, hiçbir şeye zorlanılmamış bir ortaya çıkarır. Dünya ve yeryüzü, varlık açısından birbirinde farklı ama asla birbirlerinden ayrılmazlar. Dünya kendini yeryüzüne kurar, yeryüzü de dünyada yükselir. Dünya ile yeryüzü arasındaki ilişki, hiçbir şeye gelişmeyen karşı koyuşların boş birliğinde başarısızlaşır. Dünya bunların üzerine çıkan yeryüzünün üzerinde sakinleşmeye çabalar. Kendini açan olarak o, kapalı olanlara katlanamaz. Yeryüzü gizleyen olarak dünyayı çevrelemeye ve öylece tutma eğilimindedir (Heidegger, 2011, s. 43).

Yani burada olduğumuz müddetçe kendimizi başkalarıyla birlikte açarız ve bu biraz da oynamayı gerektiren bir durumdur. Bunu çocukluktan yetişkinliğe, oyunun nasıl sergilendiğiyle örneklendirebiliriz; dünyaya fırlatılmış olarak çocuk, oyun alanına dahil olur ve dahil olduğu alan dar olmasına rağmen karşılaştığı her şey ile ilgili olarak “bu nedir” sorusunu sorarak öğrenmeye çalışır. Karşılaştığı her şey onun için oyuncaktır ve zamanla oyuna başkalarını da dâhil etmeye başlar. Başkalarını dâhil ederken oyun alanı genişlemiştir, fakat aynı zamanda başkaları da oyuna dâhil olduğundan oyuna birtakım kurallar getirmeleri gerekmektedir. Burada logos kavramı belirir, yani akıl burada daha çok işlevsel hale gelir. Bununla birlikte akıl veya söz ile oyun kazanılmaya çalışılsa da kader kavramını yadsıyamayacaktır *Dasein*, çünkü onun koyduğu kurallar, yeryüzünün kendini gizliyor oluşu sebebiyle onu umduğundan başka yerlere çekip kaybetmesine neden olabilecektir. Bu anlamda *Dasein*, akıyla kaderinin arasındaki çatışmadan doğan

olasılıklar çerçevesinde oynar, seçimlerde bulunur ve bu bağlamda “burada olmaklık” özgürlükle de ilgili hale gelir. “İnsan, oyun sahasının içerisinde şeyleri, nedenleri ve sebepleri ile düşünür. Karşılaştığı ve yüzleştığı olayların nedenini sorar ve bu yönde sebepler arar ya da kendisine bu sebeplerin verilmesini, sunulmasını talep eder” (Dursun, 2014, s. 85).

Çocukken oynanan oyunların ve oyun alanının, büyüdükçe değişmesi, genişlemesi ve daha da derinleşmesi akıl ile kaderin kavgasını hatırlatır gibidir. Aynı zamanda yeryüzü ile dünyanın savaşını da anımsatır gibidir; oyun alanı genişlemesine ve oyun alanına başkaları dahil olmasına rağmen hala eline aldığı her şeyi “çocuk oyuncağı” olarak görmeye devam ettiğinde *Dasein*, delilik kavramıyla karşılaşır, yani oyun alanına başkaları dahil olmasına rağmen, başkalarıyla oynamayı ve oyuncaklarını paylaşmayı reddetmek. Bu *Dasein*’ın yaklaşık olarak yok olmak, ötekileşmek veya dışlanması anlamına gelecektir. Yeryüzünü “dünya” haline getirmek için çocuk, büyüdükçe belirli kurallar koyarak oynamak zorundadır. Bunlar bize şu soruları hatırlatır gibidir; oynamak, *Dasein*’ın kendinden uzaklaşması ve kendini gerçekleştirememesi sonucunu mu getirir? Oynamak, taklit etmekle aynı mıdır? Oynarken başka’sını mı oynar *Dasein*? Bu soruların cevabı daha önce bahsettiğimiz, *Dasein*’ın ölümüyle yüzleşebilme gücüyle ilgilidir. Heideggerci anlamda düşündüğümüzde, çocuğun oynarken, başkalarının dâhil olmasıyla birlikte oyun alanının daha derin ve geniş olması sonucuyla birlikte, kendisinden vazgeçmemek için oyun alanını genişletmemesini ve dar alanda kalmaya devam etmesini de doğru bulmayız. Çünkü biz ancak birlikteyken yeryüzünü dünya haline getirebiliriz. *Dasein*’ın nesneselleşmemesi için bir anlamda kamusala dahil olarak oynaması ve fakat aynı zamanda “başka”laşmamak için de kendine ait bir alanının/evinin/kulübesinin olması gerekir. Burada *Dasein*’ın evinin olmasını kendine ait bir anadilinin olmasına da bağlayabiliriz, çünkü *Dasein*’ın anadilini onun aynadaki görüntüsü olarak gördüğümüzde aslında aynadaki görüntü her ne kadar kendimizin tersi veya sahtesi olsa da aynadaki jest ve mimiklerimizle (yani oynarken) kendimizin var olduğumuzun farkına varırız. Yani Heideggerci anlamda oyun oynadığınızda hem sizsinizdir hem değilsinizdir ama kendinizi bulmanızın yolu da (jest ve mimiklerinizle aynada) oynamaktır.

## BÖLÜM III

### EUGEN FINK'İN OYUN KAVRAMI

#### 3.1. Oyun Kavramının Ele Alınışı

*Spiel als Weltsymbol*(1960)'un (Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun), İngilizce çevirisinden [Play as Symbol of The World(2016)] ve Fink'in fenomenolojik bakış açısını ve oyunla ilgili görüşlerini inceleyen birtakım makalelerden öğrendiğimiz; Eugen Fink'in 11 Aralık 1905'te Almanya'nın Konstanz kentinde altı çocuğun dördüncüsü olarak dünyaya geldiği ve Birinci Dünya Savaşı döneminde kardeşi Karl August Fink'le beraber eğitimleri ve yetiştirilmeleri konusunda kendilerine önemli bir katkısı olacağı düşüncesiyle rahiplik yapan amcalarının yanına gönderildikleridir (Fink, 2016, s. 2). Amcasından Latince dersleri almaya başlayan Fink, amcasının kütüphanesinden faydalanmaya başlamasıyla varoluş üzerine düşünmesinin önünü açan ve felsefi düşüncesini önemli derecede şekillendirecek olan Kant ve Nietzsche ile tanışır, bu okumalara daha sonraları Fink'in Gymnasium'da (Heidegger gibilerin de katıldığı) ortaöğretime başlamasıyla Arthur Schopenhauer, Hegel, Hume ve Giordano Bruno da katılmıştır (Bruzina, 2004, s. 3). Bu dönemde henüz genç bir öğrenci olmasına rağmen Konstanz Kant derneğinin önemli bir üyesi haline gelen Fink, Münster'de 1925 yaz döneminde başladığı üniversite eğitiminde ağırlıklı olarak Alman Dili Ve Edebiyatı derslerini ve Descartes'tan Kant'a kadar uzanan Modern Felsefe Tarihi derslerini; Freiburg'da bulunduğu 1939'a kadarki dönemde Husserl'in "Mantığın Temel Sorunları"(ilk dönem derslerinden) ve Husserl'in 1928'de emekli olana kadar verdiği tüm derslerini; Heidegger'in 1928'de Husserl'in varisi olarak gelmesiyle ve ders vermeye başlamasıyla Heidegger'in *Einleitung in die Philosophie*(Felsefeye Giriş) (Kış Dönemi 1928-1929, Heidegger'in Husserl'in Freiburg'da halefi olarak bulunduğu ilk dönem) ve *The Fundamental Concepts of Metaphysics*(Metafiziğin Temel Kavramları) (Kış dönemi 1929–1930) derslerini alır (Fink, 2016, s. 2-3). Bu derslerin Fink'in oyunun önemi ve özellikle dünya kavramını değerlendirmesi açısından büyük katalizörler olduğunu söylemek gerekir (Fink, 2016, s. 3), nitekim Fink'in temel problemlerinden olan dünya kavramı esas referansını her ne kadar Herakleitos'tan alıyor olsa da dünyada-olmaklığı Heidegger'in Dasein'ından bir temellendirmeye ele almaktadır. Fink'in bu konu üzerindeki derin incelemesi “dünyevi” kavramı etrafında



kendisini Kant ve Heidegger üzerinden şekillendirmektedir. Husserl'den aldığı derslerde Fink'in önemli derecede kendisini etkilemesiyle ve 1928 Şubatında hayal gücü üzerine yazdığı ödüllü bir makale sunmasıyla Husserl Fink'ten Ludwig Landgrebe ile birlikte ikinci araştırma asistanı olmasını ister ve Fink de bu teklifi kabul ederek fenomenoloji ve siyasette hayatını ve düşüncelerini derinden etkileyecek olan on yıllık bir işbirliğine başlar (Fink, 2016, s. 2). Husserl ile çalışmaya başladıktan sonra onun felsefi varisi olan Heidegger'i de iş başında görme şansına sahip olan Fink, Heidegger'i yaşayan en önemli filozoflardan biri haline getiren kitabı *Varlık ve Zaman*'ı da derin bir incelemeye tabi tutmaya başlar (Fink, 2016, s. 3); Halák, Fink'in dikkatinin daha kesin olarak 20. yy'ın kilit ontolojik konularından biri olan Heidegger'in, belirli varlıklar (Seinden) ve (Sein) gibi varlık arasındaki ontolojik farkı düşünme olanaklarına çekildiğini ifade eder (Halák, 2016, s. 2). Varlığın kendisi (das Sein) ile varlık (das Seiende) arasındaki ontolojik fark ve buna karşılık gelen ontolojik ve ontik düşünceler arasındaki ayrım, Fink'in kendi düşüncesi için önemli bir arka plan oluşturur (Fink, 2003, s. vii). Spariosu'n bildirdiği üzere Fink yaptığı okumalar neticesinde Heidegger'in ontolojik bakış açısındaki farklılığından yola çıkarak, bir yandan Dasein ile varlık arasındaki ilişkiye, diğer yandan da varlık ve varlığın bütünlüğü arasındaki ilişkiye odaklanır (Spariosu, 1989, s. 126). Krell'e göre, *Varlık ve Zaman*'ın 70. Paragrafında (Dasein'sal Mekansallığın Zamansallığı), Heidegger, Dasein'in uzamsallığını dünyada mevcut olan varlıklarinkinden ayırır, yani exitzentz olarak, Dasein kendisini önemli ilişkiler dünyasının içinde bulur; onun ilgisi ve dikkati, diğer öğelerin olmadığı bir şekilde dünyada olduğunu gösterir (Krell, 1972, s. 72). Başka bir deyişle, Dasein dünyada olmaklığı bilinciyle kavrayabilen ve onunla farkında olarak bir ilişki içinde olandır. Diğer varlıklara nazaran Dasein'in böyle bir bilince sahip oluşu onu tüm diğer dünya-için varlıklardan ayırır, çünkü diğer yandan Dasein bir dünya-içi-varolandır. Spariosu, ilke olarak Fink'in Dasein'in varlık tarihindeki yerini inkar etmemekle birlikte şu türden soruları kendine konu edindiğini söyler; "Dasein'in varlıkların bütünlüğüyle ilişkisi nedir? Dünyanın, Dasein dahil, içinde mevcudiyete giren her şeyle ilişkisi nedir? İnsanın katılımı olmadan Dünya 'dünya' mı yoksa mevcudiyete çıkış sadece insan bilincinin yakınlığında mı gerçekleşir?" (Spariosu, 1989, s. 126). Fink'in kendi felsefi odak noktası, *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*'da da derinlikli olarak ele aldığı ve önceden de vurguladığımız gibi Heidegger'in "varlık"ıyla yakından ilgili olan "dünya"(Welt) kavramıdır, ancak bu dünya kavramı Fink'in kavrayışında Herakleitosçu bir anlama sahip maddesel olmayan, canlı, hareketli bir yapıya sahiptir. Maddesel

olmayan bir dünya kavramını öngören Fink, kozmolojik bir yorumlamayla onun hüküm sürüşünü de Herakleitos'tan ve Nietzsche'den aldığı bir referansla bir oyun, oyuncusuz bir oyun olarak kavramaktadır.

*Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*'da Eugen Fink oyunun insan varoluşunda nasıl bir anlama sahip olduğunun kavrayışına dair bir açıklamayla başlangıç yapar. Kitlelerin oyuna ve spora yönelik tutku dolu ilgisi şaşırtıcı boyuttadır ve modern zamanın bir getirisi olan makineleşme her yerde olağan yaşamın olağan bir sesi haline gelmekte, oyun yaşam içinde kendi değerine ve derecesine sahip insanlar tarafından onaylanmış bir yaşam içtepisi olarak modern yaşamın bütün kaygı ve can sıkıntısına karşı bir ilaç olarak, gençleştiren ve yaşamı yeniden üreten bir güç olarak övülmektedir (Fink, 2015, s. 9). Tedavi edici ve canlandırıcı bir tür özgürlük alanı olarak modern dünyada sunulduğu aynı derecede tehlikeler de barındırabilmektedir:

Oyun, sirk türü büyük etkinliklerde kitleleri kavradığı için, pazar günkü spor gelişmeleri, çalışmakla geçen renksiz haftanın sohbet konusunu belirlediği için devasa bir eğlence ve oyalanma endüstrisi çıkmıştır ortaya, oyun tüketimine yönelik bir fabrika sistemi - fakat, daha da düşündürücü olanı, oyun güdüsünün sömürülmesinin olanağıdır, tam da bireylerin kendilerini özgür hissettikleri ve başına buyrukluğun tadını çıkardıkları yerde dümen başına geçen tümel bir manipülasyonun olanağıdır (Fink, 2015, s. 233-34).

Genel kanıda daha şakacı ve daha neşeli, boş zamanı dolduran oyun ruhu geçmiş zamanda kendini daha canlı bir şekilde hissettirmiş olmasına karşılık Fink'e göre, hiçbir çağda şimdikiinde olduğundan daha fazla oyunun nesnel olanaklarına ve oyun fırsatlarına sahip olunamamıştır, çünkü hiçbir zaman oyun bu yönüyle “devasa bir yaşam aygıtına” dönüşmemiştir (Fink, 2015, s. 9). Fink, oyunun ontolojik bağlamda bir sorguya kavuşmasının, çağımızın oyunun özüne dair yeterli bir bakış açısına sahip olup olmadığı, oyunun temel unsurlarının ne olduğunun tam anlamıyla bilinip bilinemediği, tanımlanamadığı ve ontolojik bağlamda nasıl bir yapıya sahip olduğu konusunda derinlikli bir anlayışın ortaya konulması problemiyle ilgili olduğunu ifade etmektedir (Fink, 2015, s. 10). Fink bu problematik üzerinden “insani oyunun(insanın oynadığı oyunun) tuhaf ve kendine has ontolojik karakteri üzerinde basit ve yalın bir ölçünme, yapısal unsurların kavramsal olarak ifade edilişi ve spekülatif oyun kavramının geçici olarak gösterilmesi” (Fink, 2015, s. 10) çabasıyla üç adımlık bir ilerleme kaydeder:

### 3.1.1. Oyun Fenomeninin Geçici Karakteristiği

Fink, hayat tecrübesi içerisinde hemen hemen herkesin sahip olduğu ve bildiği bir yaşam fenomeni olarak oyundan ilk elden araştırılıp bulunması gereken bir bulgu, bir araştırma nesnesi olmayan; sosyal yaşamdan aşına olduğumuz bireysel yönünden ziyade toplumsal boyutuyla bildiğimiz kendi hayatımızla tanıklık ettiğimiz bir olgu olarak bahseder (Fink, 2015, s. 10). Bu, oyunun yaşamın bir parçası olduğunun ve insanın da bu olgunun içinde bir özne, yani oyunun “özne”si olduğunun bir ifadesidir ona göre:

Bazen oyunun içinde yaşarız; onu yapar, onu icra ederiz; oyunu kendi eylemimize bir olanak diye görürüz. Oysa birey kendi yalnızlığına hapsolmuş, kapatılmış değildir; oyunda bizler hemcinslerimizle toplumsal temasımızı özel bir yoğunlukta sürdürdüğümüzden emin oluruz. Her oyunun, hatta en yalnız çocuğun inatçı oyununun bile kişilerarası bir ufku vardır. Yani, oyunun içinde yaşıyor oluşumuz, insanın oyunun “özne”si olduğuna işaret eder (Fink, 2015, s. 10-11).

Gadamer, oyunun, oyunu oynayanların bilincinden bağımsız bir yapıda olması dolayısıyla kendisine ait bir özü olduğunu ve gerçek oyunun “aynı zamanda, özellikle de, tematik ufku herhangi bir sübjektivitenin kendisi-için-varlığıyla (*Fürsichsen*) sınırlı olmadığı zaman ve oyuncu gibi hareket eden hiçbir öznenin olmadığı yerde” (Gadamer, 2008, s. 143) varolduğunu ifade etmektedir. Bu bakış açısından oyuncular oyunun özneleri olmaktan ziyade oyun onlar vasıtasıyla temsiline ulaştığı için daha çok bir tür araç olarak kavranmaktadırlar.

Fink, oyunun sadece insan türüne ait bir olgu olup olmadığı sorgusunda insanın ve hayvanın ontolojik belirleniminin kesinliğinden sonra üzerinde konuşulabilecek bir konu olduğunu ancak bu şekilde oyun davranışının hangi türe özgü olduğunun netlik kazanabileceğini ifade etmektedir (Fink, 2015, s. 11). Bizim kavrayışımız insanın oyunun diğer varlık türlerine nazaran daha özgün bir anlam taşıdığı yönündedir (Fink, 2015, s. 11). Diğer yandan da her iki türde de oyunun, insan ve hayvanda, türe ait bireylerin beraber çalışma, aynı amaca ulaşmaları konusunda birbirleriyle mücadele etmeleri ve ait oldukları türdeki diğer bireylerle beraber yaşama kabiliyetlerini geliştirdiği yönünde de bir kavrayışa sahibizdir (Bateson & Martin, 2014, s. 155). Oyun esnasında bireylerin sahip oldukları sosyal rollerinin bir tür alıştırmalarını yapabilmeye şansına sahip olabilmelerini sağlayan, hiyerarşiye dayalı bir sosyal yapının oluşturulmaya çalışıldığı oyunlar, o türe ait bireylerin, mensup olduğu grup içinde daha dominant mı yoksa daha çekinik bir karaktere mi sahip olduğu bilgisini bize verebilir

(Çevik, 2016, s. 14). Oyun oynamanın bu yönde – her iki türde de; insan, hayvanda – işlevselliğinin yanında bir türün üyelerinden hangilerinin oyun oynamaya uygun olduğu veya başka bir deyişle oyun oynayabiliyor olduğunu biyolojik bir incelemeyle kısmen de olsa belirlemek mümkün. Doç. Dr. Münire Çevik, evrimin, vücudu değiştirirken aynı zamanda buna bağlı olarak ortaya konan davranışlarda da bir değişikliğe neden olduğu tezi üzerinden, bir hayvana bakarak onun oyun oynayıp oynamadığına dair bir açıklamada bulunabileceğimizi öne sürmekte, yani ona göre, yaşamı süresince bir türün beyninin, çeşitli hareket formlarını, parmaklara ve gözlere bakarak öğrenip öğrenemeyeceğini anlamak mümkün (Çevik, 2016, s. 16). Özellikle avcıdan çok av konumunda olan otobur cinsinden hayvanlara bakıldığında gözlerinin kafataslarının yan tarafında olması onların gözleri kafatasının önünde bulunan avcı konumundaki - ki bu bir etobur oluyor – bir başka hayvana kıyasla oyun oynama potansiyeline daha az sahip olduğunu gösterir. Açıklamak gerekirse;

Her an bir avcının saldırısına uğrama tehlikesi altında olan bir hayvan, görme alanını mümkün olduğu kadar geniş tutmaya, çok yerden bilgi almaya çalışır. Her an her yerden bir şey çıkabilir, birisi onun peşinden koşabilir. Ama gözleri yanlara koymanın bir bedeli var: Gözleri odaklayıp mesafe tespiti yapamaz. Mesafe tespiti kimin için önemli? Avcılar için. Avcıların gözleri önde, avların gözleri yanlardadır. O halde, gözleri yüzün önünde olanların (kediler, ayılar, maymunlar, biz) oyun oynamasını, gözleri yanlarda olanların (inekler, koyunlar, kuşlar) oyun oynamamasını bekleriz (Çevik, 2016, s. 16).

Eller konusunda ise şunu söyleyebiliyoruz; ellerde birbirinden bağımsız parmakların oluşu, toynaklara sahip olmaya kıyasla öğrenme ve oyun oynayabilme ihtimalini daha çok kuvvetlendirir, ancak vurgulamak gerekir ki bu durumlar oyun oynama veya öğrenme durumunun tamamen olmadığı anlamına gelmemekte daha ziyade bir kıyas durumu ortaya çıkarmaktadır (Çevik, 2016, s. 16). Tabi ki diğer yanda da insanın hayvanlar için kullandığımız kıyaslamalar üzerinden bir değerlendirmesini yaptığımız takdirde onun hayvana kıyasla hem öğrenme hem de oyun eylemini gerçekleştirmede, daha doğrusu oyun kavramının önemini kavramamız açısından, daha ön planda olduğunu söyleyebilmekteyiz. İnsani oyundaki varoluşsal boyut ve onun toplumsal hayatta meydana gelen gelişmelere bağlı olarak antropoloji, sosyoloji, tarih ve psikoloji/psikodinamik alanda önemli boyuta ulaşması, oyunun insan olmanın olanaklarını sağlayan bir etkinlik olarak kavranmasını sağlamaktadır (Korkmaz, 2016, s. 23).

Oyunun mutlak – gündelik yaşam içindeki bilindik – yorumuna baktığımızda der Eugen Fink, “oyun, insan hayatının bir *kenar* fenomenidir, ikincil bir görüngüdür, yalnızca ara sıra parlayan bir varoluş olanağıdır” (Fink, 2015, s. 11). Ve hepimizin bildiği üzere gerçek yaşam dinamiğinin ciddi ve sorumluluk taşıyan yönüyle bir karşıtlık içinde ele alınarak keyifli bir vakit geçirme, kafa dağıtma ve bir dinlenme etkinliği olarak karşımıza çıkarılır (Fink, 2015, s. 12). Huizinga, oyun kavramının zihnimizde ciddinin karşıtı olarak yer edindiğini ancak bu antitezin daha ilk bakışta oyunun kendisi kadar bertaraf edilemez olmadığını ve bizi oyunun tanımına dair ne kesin bir sonuca ne de sağlam bir dayanağa götürdüğünü ifade eder (Huizinga, 2017, s. 23). Gerçek yaşam pratiği içinde gerekli çabayla ve azimle ortaya çıkan birçok unsur (erdem, çalışkanlık, şan, şeref, iktidar vs.) insan hayatının anlam mücadelesi içinde ortaya çıkarken (Fink, 2015, s. 12), oyun, yaşamın bilindik seyri içinde ciddiyetin, tasanın ve derdin, işin ve ruhun huzurunun kaygısı karşısında tutulur ve “gayri ciddi”, “gayri bağlayıcı” olarak, hayatın gerginliğinden ve ciddiyetin ağır yükünden uzak durma ve rahatlama olarak bir tür ara verme ve dinlenme olarak, serbest zaman diliminde vakit geçirme olarak belirlemektedir, ancak bu açıdan oyunun kendisi hiçbir şekilde ciddiye alınmazken, küçümseyici bir tavırla ayrı tutulduğu diğer yaşam görüngülerinin hizmetine sunulmuş olmaktadır (Fink, 2015, s. 33). Huizinga’nın oyunun özelliklerinden biri olarak ele aldığı yönü, oyunun asıl veya gündelik hayat olmadığı daha ziyade bu gündelik hayattan sıyrılarak kendine has yönelimleri olan devamlı olmayan geçici bir eylem sahasına dalma olanağı sunan bir olgu olmasıdır (Huizinga, 2017, s. 26).

Böylece, oyun, insan hayatının ritmik akışı içinde, sınırlı da olsa, meşru bir yer ediniyor. Oyun bir "tamamlama"dır; bütünleyici bir fenomendir; dinlendirici bir moladır; bir boş zaman etkinliğidir; ağır göreve ara verip tatile çıkmadır; hayatımızın katı ve karanlık doğası içinde bir ferahlamadır. Böylelikle, oyun yaşamın ciddiyetiyle, bağlayıcı etik tutumla, işle ve sade gerçeklik duygusuyla karşı karşıya getirilerek sınırlandırılmış oluyor. Oyun az ya da çok bir şakalaşma ve keyifli bir muziplik olarak ele alınıyor; fantezinin ve boş olanakların havadar evreninde bağlayıcılığı bulunmayan bir gezinti olarak, eşyanın direncinden çıkıp düşsel-ütopik olana bir sapma olarak (Fink, 2015, s. 12).

Bu bakış açısı oyuna, modern zamanın omuzlarımıza yüklediği iş yükü ve ciddiyetin tahakküm edici gücü altında ezilmemek adına oyunu kullanarak doğal yaşam içinde olup bitenlere seyre dalmamız için bir fırsat, hasta ruhumuzu iyileştirecek bir ilaç

gözüyle bakmamıza neden olmaktadır. Ancak bu türden bir bakışın ardından gelebilecek sorgulamalar, Fink'in ifadesiyle “‘iş ve oyun’, ‘oyun ve yaşam ciddiyeti’ gibi popüler karşı-tezlerle halen safdil bir çerçevede meşgul olunduğu sürece, oyun dediğimiz şey, varlığının içeriği ve derinliği açısından *anlaşılmamış* olacaktır” (Fink, 2015, s. 12-13). Aristoteles *Politika*’nın VIII. kitabında bireyin eğitiminin gerçekleştirilmesi gereken “boş zaman etkinliği”nde – Yunanlıların *skhole* dediği – ne tür eğitimlerin verileceği konusunda yaptığı açıklamada bu boş zaman etkinliğinin çalışmanın dışında bir ara zaman olduğunu ve bunlardan *skhole* diye bahsedilecek olanların içine oyunun dahil edilemeyeceğinden bahseder. Bu zaman dilimine oyunun dahil edilmesi demek Aristoteles’e göre, oyunun yaşamımızın temel ereklerinden biri, yaşamımızdaki amacımız olması demek olurdu (Aristoteles, 2009, s. 235). Aristoteles’in bakış açısında oyunun yararları çalışma alanıyla ilgilidir, yani çalışmanın baskı, gerginlik ve zorlanmayla ayrılamaz oluşuna karşılık, oyun ara vermenin dinlenmenin bir yoludur ve bu yüzden de iyileştirici olmaları dolayısıyla oyunların gerekli olduğu kabul edilmeli, ancak bu da gerekli zamanın ve sınırlandırılmaların gerçekleştirilmesi yoluyla yapılmalıdır, böylece vücut bu yolda efor sarf ederken hem zihin dinlenir hem hoşumuza giden bir faaliyet içinde oluşumuz bizi canlandırır (Aristoteles, 2009, s. 235). Oyun hala bir kenar fenomendir, ancak bu açıdan bile bir fenomen oluşu tam olarak belirginleşmiş değildir. Bunun sebebi yetişkinlerin oyununda hala varoluşun derin izlerini göremiyor oluşumuzdur. Fink’e göre bunun sebebi yetişkinlerin oyunlarının ritüel bir yapıya sahip boş vakitleri doldurma ve can sıkıntısından kurtulmanın bir yolu olarak ortaya çıkmış eylem modeli olduklarını belli ediyor olmalarıdır. Yetişkinler nadiren rahatça oyun oynayabiliyorlarken çocuklarda ise oyun hala olması gerektiği gibi işleyen bir varoluş sahası gibidir (Fink, 2015, s. 13). Ancak çocukta da bu durum uzun sürmez; oyun oynayan insandan çalışan insana doğru bir geçiş gerçekleşir ve bu geçiş çalışmanın çocuğun önüne bir oyun olarak sunulması yoluyla gerçekleşir. Çocuk oyunundan yola çıkarak “yaratıcı bir tür çalışma sevincine doğru kesintisiz bir geçiş sağlanmak isteniyor” (Fink, 2015, s. 13). Yetişkinlerin oyununa nazaran daha kapalı ve zararsız olan çocuğun oyununda insanın oynadığı oyunun belli başlı temel/öz niteliklerini daha açık ve belirgin bir şekilde görmek daha olasıdır. Çocuk masumane bir şekilde oyun eylemi içindedir ve henüz maskenin ardına saklanıp onun ayartıcılığına kapılmış değildir, oysa der Fink, “yetişkinler dünyasının ‘ciddi’ işlerinde, namusunda ve şerefinde, toplumsal geleneklerde bile ne çok gizli kapaklı ve sahte oyun var - cinslerin karşılaşması ne kadar çok ‘sahne’lerle dolu!”dur

(Fink, 2015, s. 13). Görünen durum salt bir çocuk oyununun varlığı değil, aynı zamanda yetişkinin de oyunun var olduğu gerçeğidir, ancak farklı olan şey yetişkinin oyunun çocuğunkine nazaran daha kapalı ve maskelenmiş olduğu ve çocuğunkinden farklı bir tarzda gerçekleşiyor oluşudur. Küçük bir çocuk açısından varoluşun saf icrası olarak vuku bulan oyun, yetişkin insanın hayatında gittikçe merkezden uzağa sürüldüğü ve boşalan yerine varoluşun başkaca fenomenlerinin geçtiği bir sürece maruz kalmaktadır, ancak bu durumda zaman zaman yaşanan bir eğlenceli vakit geçirme aktivitesi, rahatlatıcı bir ara verme kimliğine bürünüp yaşamın kıyısına sürülse de oyun hala tamamen yok olmuş değildir (Fink, 2015, s. 33). Bizler çocuğun oyununu bir zamanlar sahip olduğumuz daha doğrusu deneyimlediğimiz bir olgu olması dolayısıyla hemcinsimize dair bir bilinç içinde kavrayabilmekteyiz, ancak sadece salt bir ön deneyim üzerinden de değil, çünkü oyun en temelde insani olanaklarının bir deneyi değildir, bu yüzden de “içinde insan varoluşunun kendi kendisi için açık olduğu asli bir anlayış aydınlığına ait” (Fink, 2015, s. 39) olması dolayısıyla kavrayabilmekteyiz. Bu tavır bize oyunun, insani oyunun bir “fenomen” oluşunu kavratmaktadır, ancak, bu oyun fenomeni bize kendisini içyüzü kolayca anlaşılacak şeffaf bir fenomen olarak sunmaz; aksine der Fink, “az çok yaşamın kıyısında duran bu fenomen, yapılarını ayırtırmaya giriştiğimiz anda, kavramsal bir anlaşılmanın karşısına sürpriz bir direnç çıkarır. İcrası çok kolay gibi görünen şeyin kavranması çok zor ve ağırdır” (Fink, 2015, s. 39). Bu yüzden de biz oyunu bir varoluş yapısı içinde en saf haliyle en yakımızda bulunan – çocuk – üzerinden anlamaya çalışmaktayız. İçinde bulunduğumuz hayat serüveninde bizler çok az olanağa sahibizdir, çünkü aldığımız her kararda bir sonraki için daha az olanağımız kalmaktadır elimizde. Her bir belirlenimde başka bir olanak kaybedilmekte ve bu yüzden bizim için “hayat yolu, deyim yerindeyse, olanaklarımızın bizimle birlikte yürüyen korkunç bir büzüşmesi tarafından belirlenmektedir” (Fink, 2015, s. 92). Ciddi olarak ortaya koyduğumuz her eylem bir yandan bizi daha belirli yaparken diğer yandan daha az olanaklı kılmaktadır ve bu şekilde her bir icrada kendi kendimizi zorunluluğa bağlıyor, geri alınamayacak adımlar atıyoruz, ancak çocuğa baktığımızda o hala ve henüz her şeydir, potansiyeldir, önünde sonsuzca açık olanak bulunmaktadır; bütün bir yaşam olanağı her türlü zorunluluktan ve bağlayıcılıktan uzak, içinde devinmektedir (Fink, 2015, s. 92). Bizler yaşlandıkça yaşam olanağı çemberi her bir adımda ve belirlenimde daha da daralmakta. Her bir daralmada da yeni bir olanak bu çemberin dışına çıkmakta elimizden kayıp girmekte. Geriye dönüp bakıldığında bu kaçırılmış hayat olanakları bize, keder ve elem dolu birer pişmanlık olarak geri

dönmekte; yaşanmamışlığın pişmanlığı, başka türlü olabilirdinin kederi ve elemi. Belki de bu durumda bizi en temelde sarsan şey Fink'in deyimiyle "insanların kaderinde 'gerçek' olabilmenin, olanakları sürekli kaybetmeye bağlı olduğunu fark etmek"tir (Fink, 2015, s. 92). Ancak diğer yandan gerçeğin dayanılmaz ağırlığını oyun sayesinde hafifletmenin olanağına da sahibiz.

Çünkü, oyunda, yitirilmiş olanakları geri alma imkanının, hatta bunun bile çok ötesine geçip, tespit edilmemiş ve bağlanmamış bir varoluş tarzının açıklığına ulaşma imkanının tadını çıkarırız. Kendi hayat hikayemizin yükünü üzerimizden atabilir, olmak istediğimiz şeyi "seçebilir", her türlü varoluş rolüne bürünebiliriz (Fink, 2015, s. 92).

Fink bunu "görünürde" bir olma durumu olarak kavramaktadır, çünkü "oyun oynamanın gerçekliği gerçeklik olarak tam da gayr-i ciddi bir imiş-gibi-yapma'nın temel özelliği tarafından belirlenir" (Fink, 2015, s. 93). Bu bakımdan denilebilir ki oyunun bu şekilde öne çıkan ciddiyetsizliği yaşamın, oyun karşısında temel belirleyici yönü olarak, ciddiyetinin imgesel bir taklidinden ibarettir. Belki de gerçekten de öyledir, ancak;

Oyunsal taklitte ciddi yaşamın yaratıcı bir biçimde yeniden şekillendirilişinin, fantezi dolu varyasyonunun karakteri de gözden kaçırılmamalıdır. Oyun, sadece körü körüne taklitten ibaret değildir, yepyeni motifler de getirir beraberinde; yaşamımızın diğer icrası çerçevesinde hiç tanımadığımız olanakları getirir aniden akla (Fink, 2015, s. 93).

Bu açıdan baktığımızda oyun Fink'e göre "insan hayatının yöresindeki bir kenar fenomen, yalnızca ara sıra ortaya çıkan tesadüfi bir fenomen değildir. Oyun esasen, insan varoluşunun ontolojik yapısının bir parçasıdır; hayati öneme sahip temel bir fenomendir" (Fink, 2015, s. 14). Tabii olarak tek fenomen olarak yargılanamaz, ancak yaşamın sayılabilecek diğer görüngülerinden türetilmeyecek özel ve bağımsız bir fenomendir. Yine de vurgulanması gereken husus şu ki "insan varoluşunun belirleyici temel fenomenleri birbirine dolaşmış ve çitişmiştir. Bunlar, birbirinden ayrı olarak yan yana bulunmaz, birbirine nüfuz eder ve birbirlerinden geçerler. Bu gibi her temel fenomen insanı baştan aşağı belirler" (Fink, 2015, s. 14). İnsan varoluşu serüvenini hergünlüğü içinde gösterir. Heidegger, hergünlüğü ölüm ve yaşam arasında oluş olarak vurgularken varoluşun Dasein'in varlıksal yapısının belirlenmesinin ve özünün varlık imkanıyla meydana getirilişinin bir ifadesi olarak kavramaktadır ve Dasein'ı



varolduğu müddetçe her zaman halihazırda *henüz varolmamış* varolan olarak ifade eder (Heidegger, 2008, s. 247). Dasein varolduğu müddetçe, onda her zaman bir şeyler hep eksiktir; o, hiçbir zaman bu varoluşu tamamlayamayandır, sadece bunu veya şunu olabilmekte ve olmaktadır ve bu eksikliğin içine sona erişin, hitamın kendisi de dahildir ve Heidegger dünya-içinde-varolmanın hitamını ölüm olarak almaktadır (Heidegger, 2008, s. 248). Fink'e göre, insan, "varoluşunun tamamında; yani yalnızca belli bir bölgesinde değil eşikten içeri giren veya eşikte bekleyen ölümün yazgısı altında hareket eder. Ölüm, insanın gittiği her yerde karşısına çıkar" (Fink, 2015, s. 14). Aynı bakış açısıyla insan hem dünya ile ilişkisi hem de hemcinsleriyle birlikte var-oluşunun zorluğu ve sevgi veya cömertliğiyle işleyen bir yazgı altında yaşam sürmektedir. Bu açıdan söylenebilir ki "İnsan özü gereği ölümlüdür, özü gereği işçidir, özü gereği savaşçıdır, özü gereği sevicidir ve özü gereği oyuncudur. Ölüm, iş, egemenlik, sevgi ve oyun insan varoluşunun gizemli ve çok anlamlı temel gerilim dokusunu ve ana hatlarını meydana getirir" (Fink, 2015, s. 14). Fink bu noktada Schiller'e bir atıfla eklemeye bulunur; "insan yalnızca çalıştığı, mücadele ettiği, ölüme karşı durduğu, sevdiği yerde tamamen vardır" (Fink, 2015, s. 14). İnsan varoluşu, dünyaya fırlatılmış/terk edilmiş ve ölümü konusunda emin kılınmışlığın çapraz etkisi altında her an gergin olan bir kendi kendisiyle alaka içindedir. Fink'in ifade ettiği gibi "ancak ve ancak 'varlığı içinde varlığının derdine düşmüş' bir canlı ölebilir, çalışabilir, mücadele edebilir, sevebilir ve oynayabilir" (Fink, 2015, s. 15).

Yalnızca böyle bir varlık çevresindeki varolan olarak varolan ile ve her şeyi kapsayıcı bütün -yani dünya- ile ilişki halindedir. Kendi kendisiyle ilişki, varlık anlayışı ve dünya açıklığı (kozmpolitiklik) şeklindeki üçlü unsuru oyunun içinde fark etmek, insan varoluşunun diğer temel fenomenleri içinde onu fark etmekten belki daha güçtür (Fink, 2015, s. 15).

Fink, oyunun icra karakterini açıklarken onu kendiliğinden olan, etkin bir şekilde gerçekleşen yapıp etme durumu ve canlı bir içtepi olarak ve "adeta kendi içinde harekete gelmiş varoluş" olarak tanımlamaktadır (Fink, 2015, s. 15). Ancak der, bu hareketlilik insan yaşamının içinde vuku bulan diğer tüm hareketliliklerle aynı zamanda gerçekleşmez. "Bunun dışında, yapıp edilenler yapıp edilen her şeyde -bu, ister, hedefi kendi içinde olan basit bir pratik olsun, isterse, hedefi bir eser yapısı olan üretim (poiesis) olsun esasen insanın 'nihai hedefi'ni, yani mutluluğu, Eudaimonia'yı gösterir" (Fink, 2015, s. 15). Oysa insan asıl hedefi, amacı konusunda kesin bir yargıya sahip

değildir. Bu yüzden asıl amacının ne olduğunun belirleniminin, gerçekte onu mutlu edecek şeyin ne olduğu konusuna gelindiğinde insanlar arasında dilsel ifadede bir karışıklıkla karşılaşırız; “o yüzden, huzursuzluğu, telaşı ve insana eziyet veren belirsizliği de insanın yaşam tarzının izdüşümünü ıralayıcı özellikler olarak görürüz” (Fink, 2015, s. 16). Ancak oyun “asıl amaç” hatırına gerçekleşen bir olgu değildir, çünkü bu yaşam fenomeni mutluluğu yorumlamamız hususunda yaşadığımız derin belirsizlik ve huzursuzluk durumuyla karışmış değildir, daha ziyade; “Oyun oynama, yaşamın gidişine ve huzursuz dinamiğine, karanlık şüphe-uyandırıcılığına ve kışkırtıcı gelecek-odaklılığına nazaran sakın ‘şimdiki zaman’ ve kanaatkâr anlam karakterine sahiptir - oyun oynama, normalde hep sürdürdüğümüz mutluluk çabalarının ve Tantalosvari arayışımızın çölünde vardığımız bir mutluluk ‘vaha’sına benzemektedir” (Fink, 2015, s. 16).

### 3.1.2. Oyunun Yapı Analizi

Fink, oyunun yapı analizine girişmeden önce onun ussal olanın sokulganlığından kaçan ve kendi maskelerine bürünen ve hala insan varoluşunda tam olarak nasıl bir yapıya sahip bir fenomen olduğunun kesinleşmemiş olduğunun kabul edilmesi gerektiğinden bahseder (Fink, 2015, s. 18). Yapı analizinde karşımıza çıkan ilk unsur “oyun hevesi”dir. Oyun hiçbir zaman bize olduğu haliyle görünmez ve bizim görüşümüz çoğunlukla onun hevesle dolu, canlı bir içtepi olduğu yönündedir ve bu heves söndüğünde oyun da varolmaya daha fazla devam edemez. Huizinga, oyunun bu şekilde kesintiye uğramasını oyun alanın doğasından dolayı istikrarsız oluşuna bağlar, çünkü oyun sürüp giderken her an dışarıdan bir müdahale sebebiyle, oyun kuralının geçersiz sayılmasıyla, oyun duygusunun artık varlık gösterememesi veya oyunun bizi saran kendine has büyüünün çözülmesiyle oyunun yerini gerçek hayatın alması söz konusudur (Huizinga, 2017, s. 41). Ne akılsal ne de duyusal yönden kavranması tam olarak mümkün olmayan oyun hevesi kendi içinde üretici ve yaratıcı bir tarza sahip, çok anlamlı ve çok boyutlu, zıtlıkları kolaylıkla kucaklayan bir yapıdır (Fink, 2015, s. 18). Fink, oyunda yaşadığımız her türden geçmiş yaşamla bağlantılı duyguyu daha katlanılır kılan şeyin yaşanılmış zamanın uzaklığından ziyade oyunda gerçekten acıyı yaşamıyor oluşumuzla kurar, ancak yine de bu tuhaf oyun hevesi bizi tüm benliğimizle sarıp sarmalar ve oynatır demektedir (Fink, 2015, s. 18). Fink, oyun hevesini bir "alan"dan, hayali bir boyuttan hoşlanma olarak ele alırken, onun sadece oyun içinde deneyimlediğimiz salt zevk olmadığı, bizatihi oyunun kendisinden zevk almak

olduğunu ifade etmektedir (Fink, 2015, s. 18). Fink’e bu noktada bir ekleme yapılması mümkünse söylenebilecek şey bizde oyunda acıya ve sevince, ıstıraba ve neşeye dair bağlayıcı olan durum bu oyun hevesine gönüllü olarak kapılıyor oluşumuzdur. Gerçek hayatta yaşanan çoğu acı gibi sevinç de kaderin tahakkümü altında bir toplumsallığın eşgüdümünde gerçekleşebiliyor. Öyle ki çoğu durumda kendi irademiz konusunda ve varoluşumuzu tüm ön taslaklarıyla gerçekleştirme çabamızda kendimizi çok düşük bir olasılıkta etkin hissetmekteyiz. Ancak oyun hazır bir metin dahilinde de olsa doğaçlama bir tavırla da gerçekleşse gönüllü olma durumunu öngörür. Böylece kendi acımız ve sevincimiz kendi irademizle seçtiğimiz bir akış içinde gerçekleşirken gerçek hayatta hiçbir zaman sahip olamadığımız, olayları öngörebilme imkanını bize bu alan içinde sunarak travmatik olanın pençesinden kurtarır. Her şeyi ancak salt kendisi olamayanın bir varolma durumu olarak oyun, tüm varolma pratiklerini ve potansiyelini içinde barındırmakla gerçekliğin içinden sıyrılarak ama yine aynı gerçekliğin içinde başka bir gerçekliği yaratarak yeniden bir varolma ve bunun sorumluluğunu hiç taşımadan her şey olabilme özgürlüğüdür. Oyunun bizi özgür kıldığı en önemli yanımız kendimiz olarak eyleme durumundan kurtarmasıdır bizi. Varolma üçüncü halin imkansızlığını barındırır içinde ya biziz ya da biz olmayan her şeyizdir. İşte oyun bu ikinci şıkta varolma imkanı sunar bize; biz olmayan her şeyde her şey olabilme şansı.

Fink’in ele aldığı bir diğer unsur oyunun *anlamı*’dır. Gerçek anlamıyla oyun olarak addedilen her oyunda anlamlı olanı temsil eden öğeler bulunur. Anlamı meydana getiren şey salt bedensel hareketlerden ziyade bu bedensel hareketlere üretilmiş bir anlam payı verildiğinde oyundan söz etmek mümkün olacaktır (Fink, 2015, s. 19). Ancak oluşturulan bu anlam bağlarını oyunun içsel ve dışsal boyutunda nasıl bir paya sahip oldukları durumuyla da birbirinden ayırt etmek gerekmektedir, “yani oyunun bu oyuna karar vermiş, ona niyetlenmiş olanlar için taşıdığı anlamı - veyahut da oyunun, oyuna katılmayan izleyiciler için taşıdığı anlamı birbirinden ayırt etmemiz gerekiyor” (Fink, 2015, s. 19). Gadamer, oyunun anlamını onun kendi kendisiyle oynaması olarak tanımlamaktadır ve o, bu kendi kendisini oynamayı oyuncunun kendisini oyunun görevine adamakla eşdeğer tutmaktadır, böylece hem oyunun temsili hem de oyuncunun kendini temsili aynı düzlemde yine oynayarak gerçekleşmektedir (Gadamer, 2008, s. 151). Fink oyunları izleyicilerin yine birer izleyici olarak interaktif olarak dahil olduğu ve esas teşkil etmediği oyunlar olarak ayırarak yapı analizinde üçüncü bir unsura geçiş yapar; oyun topluluğu.

Fink'e giriş yaparken onun oyunu toplumsal boyutuyla kendi yaşamımızla tanıklık ettiğimiz varoluşsal bir fenomen olarak ele alışıını vurgulamıştık. Bu toplumsal boyut oyunun anlamına dahil olan, oyun arkadaşlarına açık oluşumuzu ifade etmektedir (Fink, 2015, s. 19). Oyun arkadaşlarımızla (hayali de olabilir) içinde bulunduğumuz oyun eyleminde oyunu saran bağ meydana getiren “oyun kuralı”dır. Oyun kuralına uyulması konusundaki en büyük özeni çocukta görebilmekteyiz, çünkü birlikte oynama – kurallara uygun olarak – imkanı sunan oyun kuralı bir düzen yaratır, tesis eder; çocukların isteyerek bağlandıkları bizzat kendilerinin belirledikleri kurallara uydukları bir durum yaratır ve bu kurallara uymama oyundan atılmakla sonuçlanır, çünkü birlikte oynamayı sağlayan kural aynı zamanda oyundan atma hakkını da doğurur (Fink, 2015, s. 292). İçinde bulunduğumuz oyun eyleminde oyunu saran bağ belirlenememişse oyun eylemi içinde olmak da mümkün olamayacaktır, ancak yine de bu unsur bir kanun niteliği taşımaz, yani kuralın oluşturduğu bu bağ değiştirilemez bir yapıda değildir (Fink, 2015, s. 19). Başka bir açıdan oyun kuralı kendini bağlama arzusu üzerinden yaratıcı fantezinin bir ereği olarak da karşımıza çıkabilmektedir, yani “oyun ritüeli! kural koyma ve kurallara uyma, bir forma-gelme'dir. İnsan esasen kavranmamış, fakat ‘şekil’in, ‘form’un peşinde”dir (Fink, 2015, s. 292).

“Her oyun için bir de oyuncak gerekir” (Fink, 2015, s. 20). Fink'in oyuncacı ele alışında yapmaya çalıştığı şey oyuncacı türsel veya yapısal bir analize koşturmaktan ziyade doğasına dair bir belirlenimde bulunmaktır. Bir teknisyen olan insanın elinden çıkan her şey, bu ister doğal olanın işlenişiyle ortaya çıkmış olsun ister bir tür yaratma eylemiyle gerçekleşmiş yapay bir ürün olsun, “her ikisi de ortak ve kuşatıcı bir toplam gerçeklik içindeki şeylerdir” (Fink, 2015, s. 20). Yapay veya doğal bir ürün oyuncak olarak alınabilmektedir, ancak her iki durumda da oyuncak olarak addedilen nesne gerçek dünyanın bir parçasıdır, yani bir erkek çocuğunun iki bacağının arasına alıp üzerine bindiği uzun bir sopa onun oyununda bir atken o bunun gerçek dünyanın bir parçası olduğunun ve oyun içindeki anlamının farkındadır. Ve bu haliyle “iki boyutta yaşamaktadır” (Fink, 2015, s. 21). Oyuncanın bu sihirli karakteri onun, alelade bir oyalama aracı, tesadüfe dayalı olarak ortaya çıkan yabancı bir şey olmaktan daha fazla bir şey olduğunu imlemektedir. Arnold, oyunun bir alıştırmaya olmasından yola çıkarak çocuğun oyuncaklar aracılığıyla ve “araç gereçleri kullanımı sırasında koordine etmeyi, kasları üzerinde kontrol kazanmayı, kol ve bacaklarının isteğinin buyruklarına baş eğmesini sağlamayı öğrenir” (Arnold, 1979, s. 8) diyerek, oyunun boş zaman geçirme eylemi olmaktan çok yetişkin yaşamına geçişi sağlayan bir hazırlık olduğunun

söylemektedir. Fink de benzer bir ifadeyle bunu vurgulamaktadır: “Her oyun, direngen varolanın en saf kavramını oyuncakta deneyimleyen bir yaşam denemesidir, hayatı bir deneydir” (Fink, 2015, s. 21). Yetişkin bir insan için oyuncak, yaşamın normalde ona kaybettirdiği veya yaşam içinde ihtiyaç duyduğu birtakım yönlerini ona yeniden hatırlama fırsatı veren bir araçtır (Arnold, 1979, s. 43). Ancak diğer yandan insanın oyunu yalnızca bu bağlam üzerine kurulu bir yapıya sahip değildir. Burada ele alınması daha elzem bir unsur bulunmaktadır; oyun oynayan.

Huizinga tam bir ciddiyet içinde oynayan çocuğunun ciddi tavrını kutsallıkla karakterize eder, ancak diğer yandan da oyun oynayan çocuğun içinde bulunduğu oyun eyleminin farkında olduğunu da eklemektedir (Huizinga, 2017, s. 37). Tıpkı inançlı bir ciddiyetle ve içinde bulunduğu oyun heyecanını verdiği bir girişkenlikle oynayan sporcunun, kendini üstlendiği rolle oyuna kaptıran bir aktör veya aktristin oynamakta oluşu ve yine oynuyor oluşunun farkında olması gibi (Huizinga, 2017, s. 38). Gadamer bu unsuru amaç ve ciddiyet bağı üzerinden belirlemeye çalışır. Ona göre oyuncu kendini oyunda tamamaen unutmadığı sürece gerçekten de oynuyor sayılmaz ve oyun da asla amacına ulaşmaz, bu bakımdan ciddiyet bize oyundan çıkmamız konusunda bir uyarıda bulunmaz, tam tersine oyunu olduğu şey yapan ciddiyettir (Gadamer, 2008, s. 142);

Oyunu ciddiye almayan kişi, bir oyun bozucudur. Oyunun olma modu (*Seinsweise*) oyuncuya, oyuna, bir nesnenin karşısındaymışçasına davranma imkanı vermez. Oyuncu oyunun ne olduğunu ve yapmakta olduğu şeyin "sadece bir oyun" olduğunu çok iyi bilir; fakat neyi bildiğini bilmez (Gadamer, 2008, s. 142).

Fink, bu unsorda insanın bir tür yarılması durumunun yani bir “şizofreni” yattığını ifade etmektedir (Fink, 2015, s. 21). Gerçek dünyada ne olduğu tam olarak bilinen eylemlerde bulunan bu kişi oyunun anlamsal yönündeki içsel bağlamda bir role bürünmektedir ve bu safhada üstlendiği rolle kendisini örten “oynayan” gerçek kişiyi oyunda üstlendiği rolden ayırt edebilmek gerekmektedir (Fink, 2015, s. 21). Roland David Laing, *Bölünmüş Benlik*’te şizofreni durumunu ele alırken “onun tüm yaşamı kendini açığa vurma arzusu ile kendini gizleme arzusu arasında bölünmüştür” (Laing, 2011, s. 35) demektedir. Fink’e göre, oyun oynayan da bir bakıma oyun içinde büründüğü rol aracılığıyla ve yine bu rolün altında bir nevi bir yok olma durumunun içindedir, kendini gizlemektedir, ancak farklı olan durum “gerçeklik” ile “görünüş”

arasındaki bağı kurma yetisi kaybolmuş patolojik bir vaka gibi değildir (Fink, 2015, s. 21). Her ne kadar bazen zayıflamış bir formda da olsa oynayan kişi çifte bir varoluş üzerinde olduğunu bildiği için kendisini istediği zaman yeniden üstlendiği rolün dışına çıkarabilir (Fink, 2015, s. 21). Yine de zayıflamış olan bu bağı göz ardı edilmemesi gereken bir husus olduğunu vurgulamamız gerekmektedir. Birey gerçek yaşamda içinde bulunduğu çifte varoluşta oyun dünyasının içinden ayrılma çabasında olsa dahi bunu yapamayacak bir boyutta patolojik bir hezeyan yaşama ihtimaline sahiptir, hatta bu iki dünya – oyun ve gerçek yaşam – arasındaki gidiş gelişleri fark edemeyecek bir boyuta dahi ulaşabilmektedir. Gerçek bir yaşam öyküsünden alınan Daren Aronofsky’nin yönettiği 2010 yapımı Siyah Kuğu (Black Swan) filminin başkarakteri olan Nina Sayers’in başına gelenler bize bunu göstermektedir. Nina otoriter bir anneyle yaşayan genç bir balerin olarak Pyotr İlyiç Çaykovski’nin *Kuğu Gölü* balesinde başrolü alabilmek için çalışmaktadır. Eser Siyah ve Beyaz kuğu olan ikiz kuğuların mücadelesini konu aldığı için Nina’nın hem şehvetli, kötü olan ve karanlık tarafı temsil eden Siyah kuğuyu hem de masumiyeti, iyiyi ve aydınlık tarafı temsil eden Beyaz kuğuyu canlandırabilecek yetenekte olması gerekmektedir. Yönetmen Nina’nın kuğu kraliçesi olarak Beyaz kuğuyu oynayabilecek yeteneğe ve karaktere sahip biri olduğunu görür ve Nina’yı seçmeye karar verir, ancak Nina Siyah kuğuyu canlandırabilecek kadar iyi değildir. Nina’nın bunun için çabalaması ve gerçek hayatta olduğu kişiyi oyundaki bu röle uygun bir şekilde dönüştürmesi gerekecektir. Yaygın kanı oyun alanı içinde olup bitenlerin gerçek yaşam sahasında herhangi bir etki yaratmadığı üzerine bir düşünce geliştirmiştir, ancak bu örnekte gördüğümüz gibi bu tam olarak böyle değildir. Oyuncu bir rolü üstlendiğinde onu oyun alanı içinde tam anlamıyla gerçekleştirebilmek adına bir dönüşüme tabi tutabilmekte kendini. Dış görünüş açısından bu normal ve alelade bir durum olarak görülebilir, ancak bazen bu ruhsal yönde, yani kişinin karakterine yönelik bir dönüşümü-değişimi gerekli kılabilir, bazen de oyunda dönüşülen fiziksel durumda da gerçek hayatta neredeyse kalıcı denebilecek bir etki yaratma gücüne sahip olabilmektedir. Tıpkı 1992 yapımı Martin Brest filmi olan Kadın Kokusu (Scent of Woman) filminde oynayan Al Pacino’nun filmde bir körün bakışlarına sahip olabilmek için sürekli sabit bir noktaya bakmasından kaynaklı gözlerinde meydana gelen görme problemi gibi. Ancak Nina’nın başına gelen daha vahim bir sona doğru bir ilerleyişi içermektedir. Fink’in sözünü ettiği “şizofreni” durumunun en gerçek boyutuyla yaşanması olayıdır. Ve yine Fink’in söylediğinin aksine patolojik bir vaka söz konusudur. Nina gerçeklik ve görünüş arasındaki ince

çizgiyi ayırt edemeyecek bir tür psikoz durumu yaşamaktadır: Nina başrol için mücadele eden tek kişi değildir, bir de rakibi vardır; Lily. Nina Lily’le anlaşamaz ancak bir akşam onunla dışarı çıkar ve Lily’in onu yoldan çıkıp daha cüretkar tavırlar sergilemesi konusunda yönlendirir. Beraber geçirdikleri gecenin ardından provaya tek başına giden Nina geç kaldığı için Lily’nin onun yerine dans ettiğini görüp ona cephe almaya başlar. Gösteri günü kuliste Lily’le tartışır ve tartışma sırasında kırılan bir aynanın parçalarından biriyle Lily’i karnından yararlar, ancak gerçekte tartışıp yaraladığı kendisidir. İçine düştüğü psikoz gerçeklik algısını bozduğu için bir tür şizofreni durumu yaşar ve kendisine zarar verir. Sahneye çıkıp gösteri sona erene kadar gerçeğin farkına varamayan Nina sahnede hayatını kaybeder. Burada görüldüğü üzere Nina en başta içine girmekte zorlandığı Siyah kuğu rolüne daha sonradan gerçek hayatta da fazlasıyla adapte olmuş ve Siyah kuğunun karanlık ruhunu tamamıyla kendi benliğine eklemlemiştir, ancak rolden çıkması pek mümkün olamamıştır.

Şimdiye kadar yapı analizi bağlamında ele aldığımız unsurların tümü bir *oyun dünyası* kavramında bir araya gelmektedir. “Oynayanın rolü, oyun topluluğunun değişen rolleri, oyun kurallarının bağlayıcılığı ve oyuncağın anlamı bu dünyanın içinde yatmaktadır. Oyun dünyası, varlık anlamı muğlak ve ağır bir sorun teşkil eden hayali bir boyuttur” (Fink, 2015, s. 21). Oyun oynamanın sihirli bir şekilde ürettiği bu oyun dünyasının kendisi gerçek bir zaman ve mekana sahip olmamasına karşın kendi içinde bir zaman ve mekana sahiptir ve bu alan içinde gerçek zamanı ve gerçek mekanı tüketmekteyiz (Fink, 2015, s. 22). Zamansal boyutta bir benzeşiklik olmasına karşın oyun dünyası gerçek yaşam içinde doldurduğumuz mekana sürekli olarak bir geçiş gerçekleştirmemektedir ve her ne kadar gerçekliğin içinde dayanak bulacağı gerçek şeylere ihtiyaç duysa da kendisi bu boyutta yer alan bir gerçeklik değildir (Fink, 2015, s. 22). Oyuncunun oynadığı oyun içinde üstlendiği rolle kendini örttüğü her yerde oyun eylemi çifte bir anlam kazanır; bir yandan dış dünyadan bakıldığında oyun oynayanın gerçekleştirdiği bir eylemi, diğer yandan da oyun dünyası içindeki insanın bir eylemidir, ancak bu bakımdan oyun dünyasına yüklenen “gerçekdışılık” basitçe bir şey değil, varolmakta olan bir görünüştür (Fink, 2015, s. 90). Fakat bu oyun dünyası görünüşünün nerede, nasıl ikame edildiği sorusunu yanıtlamak gerekecektir.

### 3.1.3. Oyun ile Varlık Arasındaki Bağlantıya Yönelik Soru

Oyun dünyası yaratıcı bir eylem modeli olarak oyunda üretilen bir üründür, ancak bu oyun dünyası gerçekliği yeterli olabilecek derecede açıklanmamış görünüşten ibaret

bir evren, bir sahadır, yine de ele alınan bu unsurun görünüş boyutunun basitçe bir şey olduğunu söyleyemeyiz (Fink, 2015, s. 25). Bu dünyanın içinde oyunun icra karakteri vuku bulmakta ve bu vuku bulmada iki uç noktadaki tüm duygular yaşanmaktadır. Bazen tüy kadar hafif bir rahatlıkta sevinç ve mutluluğu bazen de en doruk noktada acıyı ve kederi yaşarız. Nietzsche'ye göre görünüş etkin olan ve yaşayan bir formdadır (Nietzsche, 2011, s. 61). Fink, böylesi "görünüş"ün gerçek hayattaki sıradanlığın içindeki yaşantıdan "daha güçlü bir yaşantısal gerçekliğe ve izlenim kuvvetine sahip" (Fink, 2015, s. 25) olduğunu ifade eder. Bu bakımdan oyunun varlıksal doğasının özüne dair bir kavrayışı yakalamamız Fink'e göre onun yerinin ve statüsünün belirlenmesiyle mümkün olabilmektedir. Modern toplumda oyun bir tür eğlence endüstrisine eklemlenmiş boş vakti doldurma pratiğine dönüşerek yaşamın bir kenar fenomeni olarak, çalışmanın karşısında bir yere konumlandırılmış görünse de insan varlığının ilk ifade biçimleri kendini oyunla ortaya koyabilmiştir. Bu bakımdan oyunun ontolojik değeri ve onun doğasına yönelik bir öz kavrayışın temellendirilmesinde bakacağımız yer modern dönemden ziyade arkaik zaman insanının varolma pratikleridir. Oyun kavramını ele alışımızdan bu yana sürekli olarak karşımıza çıkan çocuk oyunu olgusu esasen arkaik zaman insanının oyunundan temel kavrayış bakımından çok farklı değildir. Ne çocuğun oyunu ne de ilkel insanın ritüel ve dans türünden oyunu zaman, ölüm ve kader tarafından modern dünya insanının rahatsız edildiği değerde rahatsız edilmektedir. Çocuk için bir tür yaşamsal deneyim formuna sahip olan oyun, arkaik insanın doğaya ve yaşama bir yön belirleme modu halindedir. George Thomson, *İnsanın Özü* kitabında *İlkel Tapınma Töreni ve Mitos* bölümünde insanları hayvanlardan ayıran bir özellik olarak aldığı, kendi yaşam etkinliğinin bilincinde olması özelliği ve kendini gerçekliğin dolayısız bilincinden öznel olarak ayırabiliyor olması üzerinden ilkel insanın kılışal yönünü ele alır (Thomson, 1998, s. 56). Bu aşamada henüz kuram kısmına geçilmemiş olması dolayısıyla hâlihazırda mevcut olan şey sadece ilkel tapınma törenleri veya bizim adlandırmamızla dini ritüellerdir (Thomson, 1998, s. 56). Claude Levi-Strauss, felsefi ya da bilimsel düşüncenin kavramlar formüle ederek ve yine bu kavramları birbirleriyle ilişkilendirerek akıl yürütmelerde bulunurken mitsel düşünce modelinin duyumsanabilir dünyadan aldıkları imgelerle iş gördüğünü ve böylece oluşturulan fikirler arasında bazı bağlar oluşturmak yerine daha çok doğadaki zıtlıkları karşı karşıya getirdiğini, bu dolayından da duyumsanabilir niteliklere; renklere, dokulara, kokulara, seslere vs. ilişkin bir mantık geliştirdiklerini ifade etmektedir (Levi-Strauss, 2013, s. 68-69). Geliştirdikleri bu mantık salt varlıklarıyla



sınırlı olmamakla beraber onlara bir nevi kader bir tür oluş tayin etmeyi de içermektedir. Thomson, Yeni Zelanda'daki Maori'lerin patates dansından bir örnekle yansılamayı, yani bilinçli öykünmeyi açıklar. Bu dansta temel amaç yapılan danslarla rüzgarın esişini, yağmurun yağışını, ekinlerin yeşermesini ve büyümesini arada türküler söyleyip yansıl原因 olarak ekinlerin de bu danslara uymasını sağlamaktır (Thomson, 1998, s. 57). Yansıl原因 ilkel büyüünün temeli olarak ele alınan bir tür eylemsel model üzerinden ilkelin doğaya yön verme amacıyla nasıl işleyeceğine dair bir davranış pratiğı geliştirerek onu tekrar doğaya yansıtmasını içermektedir. Önceleri yapacakları bir av eylemini nasıl gerçekleştirecekleri veya avdan sonra avın nasıl gerçekleştirildiğini içeren türkü ve dansla karışmış bir tür gösteri olarak ortaya çıkan yansıl原因 dansları sonraları bütün doğa olaylarına uygulanmaya başlar (Thomson, 1998, s. 57). Genel anlamda “görünüş”ten kastımız şeylerin dışsal görünüşü ve yüzeysel görünüşüdür ve bu bağlamda görünüş tıpkı çekirdeğın kabuğıyla olan bağı, fenomenin ‘öz’e ait olması gibi şeylerin kendilerine ait olması olarak ele alınır (Fink, 2015, s. 25). Bu perspektiften bakıldığında yansıl原因 ile ilgili kavrayışımız “aldatıcı bir öznel kavrayış, hatalı bir görüş, belirsiz bir tasarım yönüyle” (Fink, 2015, s. 25) ele alınabilir. Ancak yine de kendi içimizde, biz yanlış anlayanlardaki bu öznel kavrayış dolayısıyla bizde meydana gelen yanlış anlama “tasarımlayan (tasavvur eden) kişi ile tasarımıladığı şeyler arasındaki hakikat ilişkisinden, bir başka deyişle, yanlış ilişkisinden düşünölüp çıkarılmamış olan öznel bir görünüş”e (Fink, 2015, s. 25) de sahip olabilir. Görünüş problemi bağlamında ele aldığımız yansıl原因 örneğinde de kendini sezdiren “fantezi unsurunun oyunda etkisini özellikle gösterdiğini ve özgürce iş gördüğünü” (Fink, 2015, s. 25) kavramamız zor değıl, ancak oyun dünyaları salt fantezi unsurundan türememektedir, en azından oyun oynamanın oyuncakla bir ilişki içinde olduğunu kavramış olmamız bile oyun oynamanın salt ruhsal bir derinlikte vuku bulmadığını ve nesnel dış dünyadan da ayrı olmadığını bize gösterebilir (Fink, 2015, s. 26). Bir tiyatro sahnesine baktığımızda der Fink, orda olup bitenleri bütün bir seyirci topluluğı halinde görürüz, ancak bu bakışta hep birlikte gördüğümüz salt bir gerçeklik, oyuncuların kostümleri ve kulisleri değıldir yalnızca; ayrıca gördüğümüz bir oyun dünyası vardır orada ve o oyun dünyasındaki karakterlerin durumu (Fink, 2015, s. 90). Olan bu durumu bir katharsis olarak açıklamak, yani oyuncuların sözleri ve hareketleri tarafından seyircilerin uyarılmaları ve bu etkilemin dolayısıyla bir tür duygusal boşalma ile hayallere dalmalarıyla açıklanamaz, çünkü “bizler oyunu, aynı zamanda, basitçe gerçek olan insanların oyunu ve oyun dünyasındaki figürlerin temsili yaşamı olarak

görüyoruz” (Fink, 2015, s. 90). Bu oyun oynayanın içinde bulunduğu çifte varoluşun farkında oluşumuzu ifade eder. Ancak burada hala cevapsız kalan bir durum mevcut; oyun dünyasını gerçek yaşamın salt bir yansıması olarak ele aldığımızda onu gerçekten olması gerektiği gibi kavramış oluyor muyuz? Fenomenolojik bir bakışta oyun dünyasına dair ortaya çıkan ilk kavrayış onun bir yansıma olarak kendisini bize sunuyor olduğudur (Fink, 2015, s. 90). Platoncu eleştiride de gördüğümüz şey yansımanın kendisinin, idealar dünyasının ilk örneği olarak nesnel dünyada bulunan şeylerden kaynaklanan olarak bize görünmesiydi; bir mimesisti.

İnsan yaşamı ile dünya arasındaki Dionysosçu oyun şiddetiyle felsefi açıdan yüzleşmenin asli bir öfke ve son bir tutku içinde yürütülmüş olduğu yerde, Platon'un şairlerle kavgasında-Homeros ve trajik Musa ile kavgasında- eleştirel düşünüş oyunun ayna-gibilikinden başlar ve, böylece, 'bütün şiirsellik [poiesis] yalnızca taklittir' hükmünü kazanmış olur (Fink, 2015, s. 91).

Bu hüküm metafizik sanat yorumlarına çok uzun zamandır egemen durumda. Fink, varlık ve görünüş üzerinden bir ilerlemede batı felsefesinin geniş bir alanına nüfuz etmiş Platoncu varlık anlayışının dünyanın yapısını gölge ve yansıma biçimindeki görünüş modelleriyle iş görerek dünyanın yapısını yorumladıklarını vurgulamaktadır (Fink, 2015, s. 26). İkinci bölümde Platon'un ayna fikri üzerinden oyun yorumunu ele alırken Platon'un varlık anlayışı bağlamında oyunu ontolojik bir değer kaybına uğrattığını ifade etmiştik. Bu dünya, yani duyular dünyası ideaların bir yansımasıydı. Bu bakımdan varlık ve görünüş arasındaki bağlantı salt pay alma üzerinden temellendirilmektedir. Bu yüzden de sanatçının, ressamın, şairin ve oyuncunun yaptığı halihazırda gerçekliğin birer kopyasının kopyasını üretmektir. Ayna modeli üzerinden salt yansıma unsurunu ele alarak mimetik bir karaktere büründürdüğü ontik görünüş(yansıma vb.), Platon'un görüşünün aksine “salt oyun dünyasıyla benzer bir durumdan fazlasıdır; bu görünüş çoğunlukla yapısal bir unsur olarak oyun dünyasında bizzat görülür” (Fink, 2015, s. 26) ya da başka bir deyişle:

Oyun oynama, kendi içinde adeta bir "yansıma"ya, yani, rollere uygun olarak oyun dünyası içinde sergilenen davranışa dokunan gerçek bir davranıştır. İnsan tarafından oyun-dünyasal bir görünüşü verimli bir biçimde üretme olanağı, büyük oranda, halihazırda doğanın kendisinde gerçek bir görünüşün bulunduğu olgusuna bağlıdır. İnsan yalnızca yapay şeyleri yapabilmekle kalmıyor, aynı zamanda, içlerinde *varolan görünüş* unsurunun da bulunduğu yapay şeyler üretebiliyor (Fink, 2015, s. 26-7).

Fink, düşünme tarihi boyunca yapılmaya çalışılan şeyin sadece oyunun varlığının kavranılmaya çalışılmasının değil, aynı zamanda oyundan yola çıkarak varlığın anlamının belirlenmeye çalışılması gibi bir tür evirmeye de kalkışıldığını ifade etmektedir; buna spekülative oyun kavramı denmektedir (Fink, 2015, s. 27). “Kısacası: Spekülasyon, varlığın özünün bir varolanın alegorisinde ırılanmasıdır, dünya-içi bir modelden fırlayan kavramsal bir dünya formülüdür” (Fink, 2015, s. 27). Öze ait pek çok görüş ortaya atmış filozoflar – Thales *su*’yu, Anaksimandros *aperion*’u, Anaksimenes *aer*’i, Herakleitos *logos*’u vs. evrenin özü arkhesi olarak kavramaktadır – bunu bir keyfilikten değil, “varlığın bütününe gerçekten de tek bir varolanda tekrar tekrar yansıyor yansımamasına bağlı” (Fink, 2015, s. 27) olması üzerinden bu ontolojik kavrayışları ortaya koymuşlardır. “Kozmosun, durumunu, yapısını ve ana hatlarını dünya-içi bir şeyde alegorik bir biçimde tekrarlattığı her yerde, spekülative bir dünya formülünün geliştirilebileceği felsefi bir anahtar fenomen nitelenmektedir” (Fink, 2015, s. 27).

Herakleitos’un dünyanın akışını oyun oynayan bir çocuk olarak kavrayışı ve onun kavrayışından yola çıkarak sanatsal bir metafizik anlayış ortaya koyan ve dünyanın özünü oyun olarak kavrayan Nietzsche üzerinden gördüğümüz gibi varolana kozmik bir metafor üzerinden oyun olarak hüküm sürmeyi atfeden “dünya formülü, oyunun zararsız, ikincil veyahut da ‘çocuksu’ bir şey olmadığı -biz sonlu insanların tam da sihirli üretimimizin yaratıcı gücü ve görkeminde, çok derin bir anlamda ‘oyuna sürülmüş’ (riske edilmiş) olduğumuz- şüphesini uyandırabilir belki” (Fink, 2015, s. 28). Fink böyle bir kavrayıştan ortaya çıkacak olan en temel belirlenimin, insanın sonsuz evrende, hüküm sürmekte olan bütüne karşılık gelebilen tek varolan olduğu ve insanın ancak insanüstülüğe karşılık gelmesiyle kendi yerli özüne ulaşabileceği olduğunu ifade etmektedir (Fink, 2015, s. 28).

### 3.2. Mitosun Oyun Yorumu ve Kült Oyun Kavramı

Fink, çocuğun ve ilkel insanın oyununda şaşırtıcı bir benzerliğin oluşundan bahseder. Onların bakış açısından oyun alışlagelmiş sıradan şeylerle onların somut gerçeklikleriyle aralarındaki mesafeden dolayı “düşük değerli” bir gerçekdışılık alanı değildir, aksine “burada, ‘gerçekdışı’nın özellikle olumlu bir karakteri vardır, o bir kiptir: varlığı daha güçlü, kendisi daha kudretli bir şeyin alelade yaşam sahasına nasıl durduğunun bir kipidir” (Fink, 2015, s. 128). Çocuğun ve ilkel insanın gerçekdışılığı ve

gerçeği ayırt edemediklerini söylemek pek mümkün değildir, aksine bu ayrımı yapabilme konusunda sanılanın aksine daha keskin bir duyuları vardır, ancak bu ayrım yetişkinlerde ve kültürel bağlamda daha akılcıl olduğu düşünülen insandan biraz farklı bir değerlendirmeye tabidir, çünkü onların oynadıkları oyunun kendine özgü ve garip bir ciddiyeti vardır, ancak gerçek şu ki, ilkel insanın sihirli kültürel oyunuyla çocuğun oyununu yetkinlikle kavrama uğraşımızda akılsal şemamızda sahip olduğumuz düşünce formları bize pek yardımcı olamamaktadır (Fink, 2015, s. 128-29). Bu ne biz yetişkinlerin çocuklardan daha üstün bir şemaya sahip olduğumuzun, ne de mevcut Batı/Modern insan düşüncesinin ilkele kıyasla daha gelişmiş ya da daha ileri olduğunun bir ifadesi olarak algılanmalıdır, tabi teknolojik açıdan ele almadığımız sürece. Tarihin lineer bir şekilde ileriye doğru bir hareket gerçekleştirdiği inancına pek katılmayan ve Batı düşüncesinden temel dayanak noktalarını almış “ilkel/uygar” ayrımına ciddi bir eleştiri getirmiş olan yapısalcı antropolojisiyle tanıdığımız Claude Levi-Strauss’a göre, toplumlar arasında ileri geri ayrımı gibi keyfi adlandırmaların herhangi bir geçerliliği bulunmamakla beraber, mevcut durum farklı toplumların veya sosyal yapı da denebilir, farklı ilerleyişleri öngören farklı tercihleri ve bu tercihlerden kaynaklı farklı kültürel maceraları bulunmaktadır (Levi-Strauss, 2013, s. 9). Tarih bir bütün olarak tüm toplumlarda aynı nitelikte bütüncül bir ilerlemeyi hem toplumsal alanda hem de düşünsel alanda ön görüyor olsaydı bu ilerleyişte birer istisna olarak görme eğiliminde olduğumuz halihazırda “ilkel” yapısını koruma konusunda kesin bir düşünceye sahip insan topluluklarına rastlamamız pek mümkün olmazdı ya da tam tersi bir durumda olan. Bu açıdan denilebilir ki yapmamız gereken şey bize bu kavrayışı kazandıracak yeni düşünce yöntemleri veya tercihleri edinerek ele aldığımız kavramlar ve bizim mevcut algılayışımızdan çok farklı bir tavırla o kavramlara yaklaşanları anlama konusunda yeni bir paradigma geliştirmemizdir. Bunu yapmamızı sağlayacak olan, temel yöntemlerden biri olan fenomenolojik yaklaşıma bilgi konusunda olduğu kadar varlık alanında, değerler alanında vs.de de bir işleyiş kazandırmak olabilir. Fink onto-fenomenolojik bir yaklaşımla, oyun kavramını ele alırken Platon’un ideaların bu dünyadaki yansımalarının ve ciddi eylemin bir taklidi bir kopyası olmaktan öteye gidemeyen olarak ve ontolojik bir değersizleştirmeye karakterize ettiği oyun anlayışını aşmak için kült oyuna geri döner. Ele alınan bu oyun biçimin tüm oyunların ya da temelde salt oyun kavramının kökeni olduğunu söyleyemeyiz, ancak oyun oynama ediminin metafiziksel boyuttaki varlıkları nasıl aştığına dair ve oyuna katılan insan

topluluğunun kapsandığı daha yüksek bir bütünle ne türden bir ilişki kurulduğunu gösterebilmemiz açısından önemlidir (Halák, 2015, s. 401).

Fink'e göre "oyun, insan varoluşunun, içinde kendi kendini yorumladığı temsili bir sembol-eylemdir" (Fink, 2015, s. 24). Maori'lerin yansılama dansından da anlayacağımız üzere, ilk oyunların temel formu arkaik insanın dünyayla olan bağı, mevcut halini ve iç duruşunu yorumlaması üzerinden şekillenmektedir. Bu oyunlar kendi kaderini temsil eden, doğmayı ve ölümü, evlenmeyi, savaşı ve barışı, avlanmayı ve çalışmayı gözler önüne seren kuttörenlerdir, ritüellerde sergiledikleri büyük jest ve mimiklerdir (Fink, 2015, s. 24). Ritüeller, kaygı verici bir olayla veya durumla karşılaşan toplumların bu tür durumlar karşısında kendiliğinden sergiledikleri bir takım davranış örüntüleri olarak da açıklanabilir (And, 2019, s. 309). Fink kültün, tüm oyunlar için gerekli olarak görülen "gerçekdışılık" anının, tüm sıradan "sadece" gerçek olarak nitelendirilen şeylerin üzerinde yükselme aracı haline geldiğini ve muhtemelen insani oyunun en orijinal formu olduğunu öne sürer, ancak yine de Fink için kültün tüm oyunların kaynağı olduğu ve kültün bizzat kendisinin bir oyun olduğu düşüncesinde olmadığını da söylemek gerekmektedir (Halák, 2015, s. 404). Diğer yandan oyun ve kült, öngörülebilir ve yerleşik bir yaşam dünyasından yaratıcı uzaklaşma biçimleri olduğundan, bir tür özel ilişkiye sahiptir (Alvis, 2019, s. 90). Kült dediğimiz şey de temelde sadece insanlar üzerinden bir belirlenimi öngörmeyen daha çok insanlarla tanrıların bir ilişkisi olarak ele alınmaktadır (Fink, 2015, s. 129). Ve iş, mücadele, yönetim ve aşk gibi birçok temel insan eyleminde zaten öngörülmüş olan böyle bir ilişki, bu eylemlerin hepsinin sonsuz güçlü dünyanın arka planına karşı insan sonluluğuna karşı bir savaşıması olmasından dolayı, ona göre insanlar için gereklidir, ancak bu eylemler dolaylı olarak dünyayla ilgilidir ve olan şey bu dünyada bizi çevreleyen varlıkları bir tür dönüşüme tabi tutmamızdır (Halák, 2015, s. 401). Bu ilişki yapısını incelememizde oyunun metafizik yapısını ve sembolleştirmelerini ele alarak bir tür teolojiye giriyormuş gibi görünsek de Fink'in bakış açısından bu bir "teoloji" değildir, çünkü Tanrı'nın varlığına veya yokluğuna ilişkin geleneksel teolojik sorgulamayı paranteze alarak insan ilişkisine değinilmektedir (Alvis, 2019, s. 97). Bu nedenle oyun kavramını ele alışımda bu özel ilişkinin temel yapısını anlamak açısından kültün insani köklerine inmemiz zorunlu görünmektedir. Konumuz açısından öncelikli olarak mitsel bakış açısının, ritüelin ve kült oyunun temel yapılarını açıklamamız ve bu saydıklarımızın genel özelliklerine değinmemiz gerekecektir.

### 3.2.1. Mitsel-Kült Oyun ve Kutsal Alanın İnşası

Algıya dayalı, öznel bir yapıya sahip ve her kalıba yerleştirilebilecek biçimde genelleştirmeye açık bir düşünme edimi olarak mitsel kavrayış, ilkel ya da diğer bir deyişle arkaik insana has bir tür düşünme yolu olarak karşımıza çıkmaktadır (Thomson, 1998, s. 77). Bu kavrayış temelini arkaik doğayla ve onun doğa-içi olarak kavradığı doğa-ruhlarıyla olan ilişkisinden almaktadır. Benzer bir yaklaşımla, bütün bir mitolojinin, doğa güçlerini, düş gücünü kullanarak yine düş gücünün içinde bağımlı kıldığını öne süren Karl Marx'a göre, "insanoğlu doğa güçlerini gerçekten egemenliği altına aldığı anda, mitologiya ortadan kalkar" (Thomson, 1998, s. 77; Marx, 1973, s. 43). Doğa temelli ve bilimsellikten, kuramsallıktan uzak, daha çok kılıgısal bir yönelimi barındıran bu mitsel anlayışta insanlar yarattıkları mitler yoluyla dünya-içi olayları ve olguları açıklama ve insani olanın temel yapısını tanrısalda arama gayreti içindedir (Huizinga, 2017, s. 22). Bu açıdan bakıldığında ilkel düşünce yapısıyla, modern terminolojiyle, gelişmiş düşünce arasında bulabileceğimiz temel farklardan biri ilkel düşüncenin çoğunlukla eleştiriden yoksun oluşudur (Örnek, 1988, s. 21). Bu nedenle ilkelin düşünme eyleminde aptalca olanın değil daha ziyade çocuklardaki gibi eğitilmemişliğin ve mantık öncesinin bulunduğunu söylemek daha doğru bir açıklama olacaktır. İlkel düşüncenin her şeyin temelinde bir tanrısallığı veya daimonik olanın bir esrimesini arayışı onun, iki olay arasındaki bağları tam olarak kavrayamamasına, neden sonuç ilişkisini çoğu kez yanlış kurmasına bağlanabilir. Bu da daha çok eleştiriden ve dikkatten uzak, somutlamaya ve kişileştirmeye dayalı, bir düşünme eylemi sergilediklerini ifade etmektedir (Örnek, 1988, s. 22). Ritüel ve mitos arasındaki ilişkiye bakıldığında hangisinin hangisinden çıktığı tam olarak belirlenememekle birlikte, genel kanıda mitos ritüelin söze dayalı bir unsur olarak tanımlanmaktadır (And, 2019, s. 308). Huizinga ilkel toplulukların, dünya içinde yaşamlarının sıkıntısız, felaketlerden ve tanrılar tarafından veya doğa ruhları tarafından lanetlenmelerden uzak bir şekilde hüküm sürüşünün güvencesini onlara veren kutsal ayinlerinin, ritüellerinin, tanrılara kurbanlıklarını-adaklarını ve bunları sunmalarını içeren kuttörenlerinin gerçek manada birer oyun şeklinde gerçekleştirdiklerini ifade etmektedir (Huizinga, 2017, s. 22). Fink'in bakış açısından Tanrının önünde gerçekleşen bir tür oyun olarak tasvir edilen kült oyun, arkaik kutsama eylemi, doğagüçlerine, ecinnilere karşı yaşamının esenliğini sağlama olarak gerçekleştirdiği büyü pratikleri, insan aleminin cennetsel kaderin güçlerine kehanet/falcılık vasıtasıyla bağlanması olarak tanımlanmaktadır (Fink, 2015, s. 190). Diğer yandan kült kutsal ve kutsal olmayan alanın belirlenmesiyle

başlar, çünkü kült bilindik şeylere kültüsel açıdan bir önem kazandırmakla onları yükseltmiştir ve bu nedenle de Fink'e göre insani kült'te dikkatimizi en önce çeken temel durum dışlayıştır (Fink, 2015, s. 136). Bu dışlayış kutsal ve seküler arasına çekilen bir çizgiyi imlemektedir. Fink'in oyun üzerine düşüncelerinde kutsal ile seküler arasındaki ayrım çizgilerinin nasıl geri dönülemez bir biçimde sabitlenmediğini ve kutsalın nasıl dini yaşam dünyasına ait olduğunu görürüz, bu açıdan oyun, (dünya-ilişkimizi tasvir eden) bu ayırıcı çizgiyle temas kurmamızı sağlar ve kutsalın nasıl bir "ön avlu" veya kutsalın avlusu olduğunu fark etmemizi sağlar (Alvis, 2019, s. 94). Kült, sıradanlık alanının kutsal olandan ayrıldığı bir sınırlandırma hareketi temelinde bütünün varlığını şeylere geri getirmeye çalışır (Halák, 2015, s. 404). Fink'in yoğunlukla Yunan mitosu üzerinden ele aldığı kült'te "herhangi bir koru, herhangi bir orman parçası, bir dağ tepesi veya şehirdeki belli bir bölge kutsal sınırlar çekilerek yeryüzünün kalan kısmından ayrılır, kutsanmış zemin addedilir, ilahların belirip kendilerini gösterdikleri yer diye geçer" (Fink, 2015, s. 136). Bu yerlere tapınaklar, sunaklar ve kuttörenleri için veya ayinler için özel olarak tahsis edilmiş yapılar kurulur. Nasıl ki kutsal addedilen yerlerden mekanlardan normal sıradan alanlar ve mekanlar ayrı tutuluyorsa normal insan kitlelerinden de kutsalı temsil eden yaşamını ona adayan kişiler de ayrı tutulmaktadır. Sıradan insan gruplarından ayrı tutulan ve tecrit edilen rahipler;

Takdis dolayısıyla genel insani alışkanlıktan uzaklaşmış, bildik insani ölçülerin dışına çıkmıştır. Gizemlerin ve kutsal törenlerin idarecisi, kutsal olanın habercisi, kurbanların icracısı kimliğine bürünmüştür artık. Bu kurban edicinin kendisi ilk kurbandır - Hegel'in tabiriyle, "halkı tarafından gözden çıkarılıp, ebedi olanın her an düşünülmesi ve sadece bu uğura hizmet eden bir yaşamın var olması amacıyla, yani çıkar için değil, hayrına dünyadan tecrit edilmiş yalnızlardan biridir..."(Fink, 2015, s. 136).

Bu açıdan bakıldığında, nasıl ki bir yerde bir kutsal mekan o bölgeye ait diğer tüm mekanları temsil etme ve kutsama işlevini üstlenmekteyse rahip de kutsalla olan ilişkisi üzerinden çevresindeki hemşerilerini aynı derecede temsil etme ve onların hayatlarına bu alan içinde etki etme gücüne sahiptir. Kült (kutsal / seküler bölünme yoluyla) belirli seküler, günlük şeyleri kutsalın adına hareket etmek için kutsadığından, kutsal şeyler esas kutsal olanın vekili olarak işlev görür ve böylece seküler olanla kutsal olan arasındaki ilişki oyunu yoluyla kutsal ile olan ilişki canlı tutulmuş olur (Alvis, 2019, s. 107).

“Kültte ölümlü insanlara ölümsüz ilahlar görünmektedir. En azından tüm halk ve zamanların rahipleri, yalvaçları ve kurtarıcıları bize böyle der” (Fink, 2015, s. 137). Yunan mitoslarına dair bildiğimiz Yunan Tanrısının dünya-içi oluşudur, ancak bu dünya-içi oluş kısmen insanın uzağında gerçekleşmektedir. Olymposlular insandan uzakta doğanın büyümlü olan yönünde kendini açığa çıkarabilir veya Zeus’un macerlarından da hatırlayacağımız üzere kendini doğaya ait herhangi bir nesneye, ağaca, nehre vs.; bir hayvana dönüştürerek veya bir insan kılığında insanların arasına karışabilir. Yunan Tanrısı bu dünya-içi oluşuyla, dünyada bir yere sahip olması dolayısıyla bir temsilciye, bir rahibe, bir sözcüye gereksinim duymamaktadır. Onların temsili tapınaklar, sunaklar, heykeller vs. üzerinden gerçekleşmektedir. Ancak dünyada bir yere sahip olmaktan ziyade bütün bir dünyayı kendinde barındıran (Fink, 2015, s. 138) ve evrenin baş mimarı olarak tasavvur edilen “Hristiyan Tanrısı esasen gökyüzünde oturduğu ve mutlak gücü ve heryerdeliğiyle de, göze görünmeksizin yeryüzüne hükmettiği için, görünürlük namına tanrının temsilcilerine, yalvaçlara ve rahiplere gerek vardır” (Fink, 2015, s. 138). Külte dair başka bir bakış ortaya çıkmaktadır; kültün kutsal ve kutsal olmayan arasındaki ayrımı ortaya koyuşu ve insanların tanrılardan bilinçli uzaklığı tarafından henüz belirlenmemiş bir dünya ilişkisini hatırlaması, tekrarlama ve yeniden tesis etmesi (Alvis, 2019, s. 108; Fink, 2015, s. 140). Fenomenal bir yapı olarak kültün bir parçası olan eşyanın ya da insanların bir temsili varolanlarla ilişkili olanı ifade eder, ancak dünya ilişkisi dünya-içi olanla bir ilişki olmasından dolayı kültün, dünya-ilişkisini geri kazanmaya çalıştığı ve bunu temsil gücü üzerinden bir arabulucu rolüyle yaptığı anlamına gelmektedir; “yani, sonsuz bir anlamlılık seviyesine taşıdığı az sayıdaki şeyin yüceltilmesinde” (Fink, 2015, s. 140). Dünya içi yaşayışta insan, esen ve kutlu olana uygun olamıyorsa ya da her bir nesne ve mekan bu esen ve kutlu olanın ve bütünü bir parçası olarak beliremiyorsa “o zaman, esen/kutlu olana işaret etme görevini belli bir ev, belli bir masa, belli bir ekmek ve belli bir şarap üstlenir - tapınak olarak, sunak olarak, kurbanlık olarak” (Fink, 2015, s. 140). Bu durumda gündelik sıradan yaşantıda kullanılan herhangi bir şey kutsalın bir temsilcisi olarak görülen rahibin dile getirdiği takdis, kutsamayla insanüstü bir gücün mevcudiyet alanı olma seviyesine yükseltilebilir (Fink, 2015, s. 153). Böyle bir durumda insanüstü seviyedeki bir gücün temsiline erişen şey fenomenal bir yapıda sahip olduğu niteliklerinden herhangi bir şey kaybetmiş olmamaktadır; “halen daha kendisidir, ama aynı zamanda da kendisi değildir” (Fink, 2015, s. 153). Tanrı ve ekmek arasındaki temsil ilişkisinde olduğu gibi, nasıl ki ekmek ekmek olarak görünmeyi, ve



tadılmayı kaybetmeyip “Tanrının kendisiyle bir özdeşlik üzere örtüşür” (Fink, 2015, s. 154) bu sonlu şey de temsilinde bulunduğu anlamı içinde gizlemektedir: “Tanrı, göksel parıltısı içinde, basit ekmeğin içinden geçip gitmez; onun içinde saklı kalır; daha yüksek dereceli, hatta en yüksek dereceli gerçekliğiyle ekmek-şey’in her günlük bilinen gerçekliğini söndürmez: fenomenin içine bizzat gitmez; inançsız bakışlardan uzak durur” (Fink, 2015, s. 154). Gündelik, inançsız bakışlar açısından o “gerçekdışı”dır, ancak yine burada Fink bizi esas olarak ilgilendirmesi gereken soruna yöneltmektedir; esas olarak üzerinde durulması gereken nokta “bildik gündelik şeyler gerçek-oluşun ölçütü olarak geçtiği sürece ‘gerçekdışı’ sayılan bir şeyin nasıl olup da daha yüksek, daha üstün varlık tarzı olarak ele alınabildiği - varlığı daha güçlü olanın, kendisini, varlığı daha zayıf olanın karşısında nasıl gizleyebildiğidir” (Fink, 2015, s. 154). Platoncu metafizik anlayışta “oyun dünyası” mimetik bir kavrayışla zanaatkarın ürettiğinden daha düşük bir değere sahiptir. Platon gerçek varlığın ölçütü olarak gündelik duyu şeyleri almamaktadır, çünkü ona göre esas ölçüt ideaların varlığıdır, bu yüzden de “ideaların sürekliliğiyle ölçüldüğünde, bütün bildik doğal ve yapay şeyler esasen varoluyor değildir. Fakat, ona göre, oyun dünyası yalnızca duyu-şeylerin bir tasviridir ve bu yüzden de onlardan daha az varoluyordur” (Fink, 2015, s. 154). Ancak oyun dünyasını bu metafizik bakışın dışında ele alırsak bir sembol olarak kavrandığında “gerçekdışı” karakterine rağmen, gerçek yaşam alanında açık seçik kavrayabildiğimiz somut şeylere kıyasla “daha yüksek bir varlık-derecesine sahiptir” (Fink, 2015, s. 154).

Arkaik zaman insanın büyü pratikleri, kuttörenleri, sihirli ritleri vs. de gördüğümüz şey kültür, dünya-içi herhangi bir şeyle hiçbir şekilde bir ilişkisi olmayan bir şeye kutsallık yükleyerek onu daha yüksek bir varlık olarak yeniden yorumlamasının insanın dünya ile ilişkisini korumaya çalışırken diğer yandan onu örtmekte olduğudur. Fink, bu çift taraflı durumun temelinde insani hiçbir pratiğin – oyun hariç - hiçbir etkide bulunamadığı daimon inancının yattığını ifade etmektedir.

### **3.2.2. Daimon İnancı ve Onlarla İletişimin Bir Yolu Olarak Oyun**

Arkaik zaman insanı kendini doğadan ayrı bir formda düşünmez, ancak bu doğa içinde olmada kendini evinde hissettiği de söylenemez. Bütün bir varoluşu bu doğa içinde olma üzerinden şekillenir, ne ki yine bu doğa içinde olma, yaşamında aynı zamanda bütün bir varoluşunu elinde tutarak onu sarsan bir güce de sahiptir. Arkaik insanın dünya içi konukluğu bütün duyularıyla algılayabildikleri tarafından belirlenmemiştir; algıladıklarının, duyumsadıklarının etkisi altında değildir,

görünmeyen, sezilenin korku uyandıran güçlerin etkisi altındadır (Fink, 2015, s. 155). Ancak bu görünmeyen hükmü altında olan “gördüğü ve dokunduğu her şey aniden ve beklenmedik bir şekilde görünmez güçlerin gölgesinde kalabilir: ona göre, tüm tanıdık şeyler bir anda korkutucu hale gelebilir” (Halák, 2015, s. 405; Fink, 2015, s. 155). Onun varoluşu ilkel korkular ve tabular tarafından tutulmuştur. Bu korkulardan en önemlisi de daimonlar ve onların bizleri birer oyuncak birer kukla yerine koyarak keyfiyetle oynadığı oyunlardır.

Kendi çabası ve kendi gücüyle doğanın ve insanların direnişine karşı koyar. Fakat bütün zahmet ve savaşlarının daimonların muhalefeti yüzünden mahvolabileceğine inanır; daimonlar hastalık gönderebilir, kısırlık ve bereketsizlik gönderebilir ülkeye ve insanlara. İnsanlara davranma şekilleri ise insanın 'yaban'ı işlemesi gibi değildir, düşmanlarıyla savaştığı gibi değildir. Daimonlar insanların aleyhine çalışıp onlara karşı savaşmaz; insanlar için zahmet etmezler. Canları ne istiyorsa, insanlara bunu zahmetsizce yaparlar. Bu daimonik güçlerin insanlara dönük çok rahat, keyfi ve sağı solu belirsiz davranışını en iyi şöyle karakterize edebiliriz: Bir oyun olarak (Fink, 2015, s. 149).

Daimonların varlığı konusunda kesin bir kanıya sahip olan arkaik insan onun formu konusunda bir bilgiye sahip değildir; onlar değişken bir görüntüye sahiptirler. Etrafımızda görüp görebileceğimiz her şeyde her an belirebilirler, her han her şey olup karşımıza çıkabilirler. Bin bir maskenin ardına gizlenen bu ecinniler büyü, sihir gücüne sahiptirler. Bu büyü gücü üzerinden hem görünen her şey hem de kendileri üzerinde dönüştürücü bir güce sahip oluşları onlara karşı her an tetikte oluşu gerekli kılmaktadır. İnsan olarak olduğumuz şeyin dışına çıkmadığımız sürece, yani basit bir tekanlamlılık [apaçıklık] içinde yaşamda hüküm sürdüğümüz sürece, tamamıyla daimonların insafına kalmış durumdayız (Fink, 2015, s. 150), tabi eski dönemde olsaydık. Bu noktada sorulması gereken sorular şunlar olabilir; Mademki her an bir ağaçta, bir bulutta, bir nehir suyunda bulunur durumdalar o halde neden bütün bunlarda durmuyoruz? Bizi bütün bunlarda büyü bir gücü aramaya iten şey ne? Yaşam sahasında biteviye bir mutluluk ve esenlik anı içinde sürüp gitmenin rahatlığını yaşamak yerine bu korku anının vücut bulduğu daimonik düşünce nereden kaynaklanmaktadır?

Burada daimonik düşüncenin temelinde önemli bir etkiye sahip olan insanın ölümü hadisesi karşımıza çıkmaktadır. Karakteristik özellikleriyle ön planda olan ve tanınan biri öldüğünde “ölüm üzerinden ulu-ve-ürkünç bir şeye dönüşür” (Fink, 2015, s. 150). Ölen kişi akılsal şemamızda tam olarak adlandıramadığımız ve

açıklayamadığımız bir alana intikal eder. Cansız ve cisimsiz olana giden bizce yine de bir hiç olarak isim sürmez; o ardında kendisini sevmiş olanların onu her hatırlayışında kalplerinde hissedilen bir boşluk bırakır (Fink, 2015, s. 150). Ölen kişi kalanların rüyalarında bir varoluş sürdürmeye başlar. İlkelin ruh inancı animatistik bir karaktere sahiptir. Daha doğrusu bahsettiğimiz rüya durumu üzerinden bir şekil kazanan bir ruh inancı. Rüya alemi tıpkı gerçek yaşam sahası gibi bir olaylar ve durumlar alanı gibi işler. Kişi rüyadayken başkalarıyla beraberdir, onlarla birlikte maceralar yaşar, avlanır, savaşıır vs. olağan günlük yaşantısına dair birçok eylemi rüyada da gerçekleştirebilmektedir. Ancak bütün bunlar olup biterken kişi evinde, yatağında uyumaktadır. “o halde, uyuyan kimseyi, kendi başına buyruk, istediği gibi hareket edebilen bir ‘şey’ terk etmektedir. Bu ise, uyuyanın biraz uçucu, biraz flu olan benzerinden başka bir şey değildir; yani ruhudur” (Örnek, 1988, s. 24-25). Bu yönde bir rüya görüşü üzerinden ilkelin ölmüş olana dair bir bilinci oluşmaktadır. Ölen biri hiç kıpırtısız yatmaktadır. Bunun nedeni ona hareket edebilme gücü veren şeyin yani ruhun artık orada olmayışıdır. Rüyadaki kısa süreli terk edişe kıyasla bu sonsuz bir terk edıştır. “ilkel insan, rüya ve ölümün dışında vizyon, kendinden geçme, ateşli hastalıklar gibi ruhsal ve fizyolojik yaşantılarla da ruh kavramına varmış, bunu bedenden ayrı ve canlı bir ilke olarak tasarımılamıştır” (Örnek, 1988, s. 25). Edward B. Tylor *Primitive Culture*(1917)’de ilkelerin bu bahsettiğimiz düşünce üzerinden doğada bulunan her şeyi canlıymış gibi tasavvur ettiklerini ve böylece animistik dünya tasarımının giderek animatistik bir dünya görüşüne evrildiğini ifade etmektedir (Örnek, 1988, s. 25). İki tasarım arasındaki fark ilkinde bir ruh inancının varlığı diğerindeyse insanda tıpkı bir çocuk gibi etrafını ve doğayı dolduran her şeyin canlı olduğu düşüncesinin varlığıdır (Örnek, 1988, s. 25). İlkelerdeki bu ölenlerin öldükten sonra da birer ruh olarak yaşam sahasında varlık sürdürdükleri inancı birçok doğaüstü varlığa dair inancın temelini oluşturmaktadır. Bu da bizi yine daimon inancına götürmektedir. Ancak bu bakış açısı yine de daimonlara dair inancın tamamen bu temelden çıktığı anlamına gelmemektedir, bu sadece bir yönüyle ortaya çıkan bir alternatif açıklamadır.

Daimonlar iyi de olabilirler kötü de, bu yüzden insanlar bir süre sonra bu ayrım üzerinden onlara nasıl yaklaşabileceklerine dair bir takım tasarımlarda bulunabilme şansına sahiptir, çünkü görmezden gelme gibi bir şansları yoktur. İyi de olsa kötü de olsa aynı güçte ve tehlikelidirler. Arkaik insan iyi olan ecinnilerle bir ittifak kurarak kötü olanlarla bir mücadele içine girdiklerinde bir avantaj sağlayabilirler, bu yüzden de “arkaik insan iyi bir yaşam sürerek ve daha da önemlisi fedakârlık, dua ve diğer

ritüelleri gerçekleştirerek ilkinin 'etkilemeye' çalışmalıdır” (Halák, 2015, s. 405). “Daimon inancı, çeşitli yöntemleri olan bir şifa pratiğine dönüşür. Bu gelişim çizgisi içinde -sıkça söylendiği gibi- bir saflaşma gerçekleşir: daimon inancının esas tanrılar inancına yükselmesi, hatta sonuçta monoteizme yükselmesi gerçekleşir” (Fink, 2015, s. 157). Diğer yandan da bu ruhlara iş ve savaşla yaklaşmayı başaramayan arkaik insan başka kılıklara girip kendini gizleyerek insan olarak sahip olduğu varoluşsal tekanlamlılığını bırakıp maskenin çok anlamlılığına sığınarak “-oynayan olarak daimonik güce iştirak etmek ve bizzat büyücüye dönüşmekle- insan-üstü güçlerle daha farklı, daha sıkı, tehlikeli ve de heyecan verici bir irtibat kurar” (Fink, 2015, s. 150).

### 3.2.3. Maskenin Büyüsü - Kültürel Oyunun Bir Maske Oluşu

“Belirme ile kayboluş arasındaki karşıt ilişki, (var) olan her şeye hakimdir. Bu ilişki, insanların daimonlarla iletişimde bariz bir biçimde gösterir kendisini” (Fink, 2015, s. 159). Daimonlar her an her şeyin içinde belirebilirler, istedikleri şekle bürünerek. İnsan günlük olağan yaşamında olduğu şeyi sürdürdüğü sürece bu ecinnilerin karşısına çıkma cesareti gösteremez, tam anlamıyla onların insafına kalmıştır ve aynı zamanda ne zaman nasıl geleceği bilinmeyen gazabına. İnsanın onlara karşı kullanabileceği yegâne şey kendini kamufle edebilme yeteneğidir. İnsan da daimon da maskeyi kullanır, ancak ikisinin maskeyi kullanışı farklı bir tarzda ortaya çıkmaktadır; “Bir daimon herhangi bir şeyi maske olarak kullanabilir. Bir boğa, kuğu veya yağmur olarak belirebilir ve dünyalı kadınları ayartabilir - tıpkı vaktiyle Zeus'un yaptığı gibi. Fakat onun kendince ne olduğunu hiçbir ölümlü göz göremez, meğerki: Semele gibi ölüyor olsun” (Fink, 2015, s. 159). İnsanın gizlenmesi ise kısımdır. Kendisi olmaya devam eder ve sadece onu örten bir maske vardır. İnsanı maskesinden ayırt edebiliriz, çünkü o hala insanın üzerinde duran bir aksesuar gibidir. Ve bu haliyle insan çift anlamı bir görünüme sahip olmuş olur. Fink, burada maskeyi salt bir suret veya bir kopya, bir taklit unsuru olarak ele almak isteyecek bir görüşten uzak durulması gerekeceğini ifade eder, çünkü “insani maskenin temel maksadı, hemcinslerimize bir şeyler yutturmak, olmadığımız bir şey gibi görünmeye çalışmak değildir. İnsan kendisi adına çeşitlilik kazanmak, maske sayesinde daimonik olanın sihirli evrenine girmek ve daimonların inanılmaz dönüşüm gücüne biraz olsun katılmak istemektedir” (Fink, 2015, s. 159-60). Maskeleme yoluyla birey mensubu olduğu topluluğun iyiliği ve esenliği için büyülenmeye, daimonların anlaşılmasız dönüştürücü gücüne dahil olmaya ve yaşamın kaçınılmaz durağanlığını ve katılığını bozmaya cüret eder (Alvis, 2019, s. 109). İnsanın

ortaya koyduğu bu maske-oyunu onun daimonlarla yüzleşmesine imkan sağlar, dost olduklarıyla ittifak kurup kötü olanlarını kovma şansı vardır artık. Ancak burada önemli olan bu ittifak ya da üstesinden gelebilme durumu değildir, daha çok insanın bu maskeleye yoluyla sahip olduğu sihir gücü sayesinde varoluşunun tekanlamlılığının dışına çıkarak çok anlamlı bir varoluşa sahip olabilmesidir, arkaik bakış açısından daimonik olanı ürküten şey budur. “Bu maskeleye kişiyi oyun yoluyla insanüstü ya da şeytani seviyeye yükseltir” (Alvis, 2019, s. 110). Arkaik insanın bu gizleniş bir eğlence, maskeli bir şenlik olarak algılanmamakta, aksine daimonlara karşı tehlikeli bir meydan okuma olarak anlaşılmaktadır, üstelik bu gizlenme edimi herkese açık bir şekilde gerçekleşmemektedir, bunu deneyimleme şansı sadece konuya hakim olan büyücü rahip ve büyücü hekimlere/şifacılara aittir (Fink, 2015, s. 160). Burada vurgulanması gereken husus şu; “kült en özgün hakikate ve gerçekliğe, yanılısamaya değil, ‘gerçekten gerçek’e ulaşmanın bir yoludur” (Alvis, 2019, s. 110). Maskeli şaman kullandığı maskeyle herhangi bir Tanrıyı veya daimonu temsil etmemektedir, ancak onların insanlar üzerindeki edimlerini ortaya koymaktadır ve bu nedenle de, “kült oyun bireysel bir gerçekliğin aşağı bir temsili değil, daha önemli bir gerçekliğin sembolüdür” (Halák, 2015, s. 401).

Gerçekte sihirli bir doğası olmayan bir işi olan insanın ürettiğinde sihirsel bir unsur bulunmaktadır; oyuncuğında, maskesinde. Bu nedenle de kültel bir çağrının veya büyüün ritüel aksesuarı formuna bürünmüş “maske ile elde edilen ‘görünüş’ün özgül ‘gerçekdışılık’ını aslen aldatma efekti olarak değil, sihir olarak, büyü olarak anlamalıdır” (Fink, 2015, s. 160). Ancak maske bir oyuncak değildir. Maske oynanılan bir şey de değildir. Maskenin içinde bir oyun meydana gelir. Bir çocuğun oynadığı tahta atı üzerinden Fink’in yaptığı açıklamaya baktığımızda “tahta şey, kapalı bir oyun dünyası bağlamında kurgulanmış bir içyüz/mahiyet elde ettiği kadarıyla oyuncuğa dönüşür” (Fink, 2015, s. 165) demektedir. Önceden verdiğimiz bir örnekte de bir çocuğun uzun bir sopayı at olarak kullanışında da bu sopa oyuncak halini alabiliyordu. Kullanılan nesne ile çocuğun hayalinde onu canlandırdığı hali arasındaki benzerlik sadece onun o nesne ile kendini başka türlü bir role büründürmesini kolaylaştırmaktadır. Tam benzerlik burada zorunlu değildir.

Arkaik insanın daimonlara karşı kullandığı maske kült oyunun hareket alanını açar, onun içinde kendisini gizlemesi oyunu başlatır, ancak bu oyun ürkütücü, tehlikeli ve korkunç bir ciddiyete sahiptir, çünkü gizlenmeyle çiftanamlı bir varoluşa sahip olan insan aynı zamanda daimon benzeri bir güç haline de gelmektedir (Fink, 2015, s. 165).

Maske meydana gelecek olan sihirli durumun bir aracı değildir, maske bizzat sihirli olan şeyin kendisidir, ancak maske kendi başına sahip olduğu güçten daha üstün bir güce bir insan tarafından takılı olduğu durumda sahip olabilir (Fink, 2015, s. 166). Büyücü bir hekim, şaman maskeyi taktığında ve ritüelini gerçekleştirmesi için ona yardımcı olacak kişileri etrafına toplayıp ritüelini gerçekleştirip bir dansçıya dönüştüğünde, insanlar daimonlarla yüzleşme cesareti göstermeye başlarlar. Yaşamın sıradan olağan akışında daimonlara karşı savunmasız olan arkaik insan şamanın bu ritüeli dolayısıyla daimonların insanüstü gücüne erişme şansına sahip olmaktadır. Herkes maskenin ardındaki kişinin kim olduğunu bilmektedir. Maskeli hekim, şaman soydaşları tarafından daimonlardan biri olarak algılanmadığı gibi kendisinin maskenin asıl hakikati olmadığını da bilmektedirler (Fink, 2015, s. 166). Onlara göre maskenin esas hakikati “daimonik çokanlamlılıktır” (Fink, 2015, s. 166). Bu bizim bir maddeye verdiğimiz bir şekille estetik bir unsurun ortaya çıkması gibi bir tür iş efekti değildir, bu bakımdan maske hiçbir şekilde ne onu takan kişiye ait bir çokanlamlılığı yaratma aracıdır ne de sihirselsel bir güç üretme aracıdır (Fink, 2015, s. 166), çünkü maske kullanıldığında bizzat bütün bunlardır. Kültürel unsuru aynı zamanda kültürün aksesuarlarının üretilişini kapsayan süreçler de içermektedir, bu nedenle maskenin üretilişi süreci de gizli bilgiye uygun bir şekilde gerçekleştirilen kültürel bir eylemdir (Fink, 2015, s. 166). Bu faaliyet üzerinden maske-sihrinin geri maskenin üretilişine ışması gündelik sıradan teknik eylemin “kült-nesnelerini üreten, kutsal/sakral tekniğe” dönüşmesini sağlamaktadır (Fink, 2015, s. 166).

Maskelenmeyle ortaya çıkan sihirli gücün kendisi, şamanın mensup olduğu kabilenin öznelerarası ortamının tüm kritik yönlerinin yoğunlaşmış olduğu bir gerçeklik bölümü, içinde kabilenin yaşadığı dünyanın bir sembolüdür (Halák, 2015, s. 406). Bu nedenle maskelenen birinin olduğu gerçeğinin kavranmış olması daha önemli bir gerçeğin sembolünü ana getirişin temel eylemiyle örtüşmektedir; maskeleme yoluyla daimonik bir güce sahip olarak, büyücü hekim, soydaşlarının varoluşsal çokanlamlılığını ana getirir ve böylece görünür hale gelen bütünü elle tutulur bir parçası haline gelir (Halák, 2015, s. 406). Fink parça ile bütün arasındaki ilişkiyi şu şekilde ifade eder;

Parça ile bütün arasında adeta gizemli bir uyum hüküm sürer. Bütün, parçaya geri ışıır/yansır ve kendisini parça içinde ifade eder, kırılarak da olsa. Bütün'ün ışığı parçaya düşer, parça bütün tarafından "tamamlanır [bütünlenir]". Totum, "in parte"dir. Bütün'ü resmetmeksizin bütün'ü

sembolik olarak temsil ediyor olmaları asla her şeyde veya her eylemde gerçekleşmez. Bütün, her türlü resmediş olanağının üzerindedir, fakat sembolik figürde temsil edilebilir (Fink, 2015, s. 168).

Parça ile bütün arasındaki ilişkiyi açığa çıkaran gizli bir anahtara sahipmiş gibi görünen büyücü hekim, şaman, varlığın ve yaradılışın kökenine dair, kozmogoniye dair mitsel bilgiye, bir hastayı nasıl iyileştireceğine dair bilgiye ve onları sembolize eden el kol hareketlerine dair bilgiye sahiptir, aksi durumda herhangi bir ritüeli veya şifa pratiğini gerçekleştirmeleri söz konusu değildir. Bu bilgisiyle büyücü hekim “bütün ile parça arasındaki benzerliklerde bulunan gizli mahiyetleri/içyüzleri tanıyor ve bunlara ritüel anlamda nasıl muamele etmesi gerektiğini biliyor; sihirli bir sanatın icracısı haline geliyor” (Fink, 2015, s. 168). Mircea Eliade *Mitlerin Özellikleri* isimli çalışmasında bir hastanın tedavisi sırasında büyücü hekimin gerçekleştirdiği bir şifa pratiğini anlatırken onun bir yandan şarkı söylerken diğer yandan kum üzerine yaradılışın farklı evrelerini, Tanrılar, atalar ve insanların mitsel öyküsünü simgeleyen bir takım çizimler yaptığını ifade etmektedir (Eliade, 2001, s. 41). Bu ritlerde büyücü hekim şarkılarda söylediği ve aynı zamanda görselleştirdiği mitsel olayları tekrar ana getirerek hastanın söylenen şarkılar ve kum üzerine çizilen resimlerle büyülenmesini ve böylece din-dışı zamanın dışına itilmesini sağlar (Eliade, 2001, s. 41). Böylece büyücü hekimin gerçekleştirdiği eylemlerde bilinçsizce bir iş gördüğünü söylemek yanlış olacaktır. Bu örnekte de gördüğümüz gibi yapılan ritüellerde ortaya konan en ufak bir edimin bile bir anlamı ve temsil ettiği bir bütün vardır. Çünkü bütün bunların temel bir amacı vardır, varoluşsal çokanlamlılığı yakalaması ve ana getirişinin yanında rahibin sihir pratiği insan çabasının ortaya koyduğu sınırlı yaşam alanını daimonlara doğa güçlerine karşı güvence altına almaktadır. “Rit’in çoğu hareketi bütün insani şeyleri daimonik etkimenin üstünlüğüne, iyi güçlerin iltifatına ve kötü güçlerin savuşturulmasına iade etme anlamına sahiptir” (Fink, 2015, s. 168).

Çoğu çocuk oyununda mitsel döneme ait kült oyunlarına benzer oyunların izini bulmak mümkün. Çocukluğumdan hatırladığım şey yılın kurak ve kavurucu sıcakların olduğu zamanlarında biz çocukların yaptığı bezden, birkaç tahta çubuktan yaptığımız bir bebeği iki kolundan ayrı ayrı tutarak kapı kapı dolaştırıp insanlardan onu ıslatmalarını isteme şeklinde gerçekleştirdiğimiz bir oyun vardı. İnandığımız şey bu bebek ne kadar çok ıslatılırsa aynı şekilde yağmur yağacağı ve bizim de yağın yağmurun altında aynı şekilde ıslanıp bunun keyfini çıkaracağımızdı. Arkaik insanın buna benzer, asıl sihir eylemleri bulunmaktadır. Bu sihir eylemleri Fink’in ifadesiyle

“kült'te şu ana kadar açıklanmış olan şeylerin ötesine taşan - ve sembolik benzerliğin anlam yapısının da daha keskin bir biçimde öne çıktığı - bir anlamlılık taşıyan eşsiz” (Fink, 2015, s. 169) eylemlerdir. Maori'leri tekrar hatırlayalım; doğaya bir yön tayin etmek adına ve nasıl işleyeceğine dair bir takım ritüel eylemler gerçekleştiriyorlardı. Arkaik dönem insanların doğanın nimetlerinden ve bereketinden yararlanamadığı kurak dönemlerde büyücü hekim gelenek dahilinde kutsadığı suyu toprağa dökerek göklerden incek olan yağmurun kurak topraklar için taşıyor olduğu değeri ve bereketi temsil etmek adına sergilediği eylemlerde - nasıl ki bütün parça içinde sembolik olarak tekrarlanabiliyorsa parçadan bütüne doğru bir etkileşim de olabileceği için - büyücü hekim doğadaki durum için bu yönde bir tersine çevirtmeye cüret eder (Fink, 2015, s. 169). Büyücü hekimin bu ediminde varolan durum üzerinden “egemen daimonları, kendi yaptığını büyük ölçekte tekrarlayıp yağmur yağdırmaya zorlamaktadır. Pek çok ilkel halkın sihir pratiğinin temelinde işte bu başlangıç sihiri [ilk sihir] tasarımı yatar” (Fink, 2015, s. 169). Anlayacağımız gibi, bütünün ışığı sonlu parçanın üzerine düştüğünde, bu sonlu parçanın seviyesinde meydana gelen eylem, bütünün seviyesinde gerçekleşen olayları çevirtme gücüne sahip olabilir. Bu yüzden “uygun ritüel eylemlerle doğrulanırsa, parça ve bütün arasındaki ilişki, arkaik insanın günlük yaşamını insanüstü boyutla ilişkilendirir” (Halák, 2015, s. 406). Önceden öne sürdüğümüz gibi kutsal olanla seküler olan arasındaki ayrım çizgisi kesin bir şekilde sabitlenmemektedir. Ritüel eylem yoluyla pratikte sosyal grubun refahının ve seküler alanın güvence altına alınması kutsalın temsili üzerinden sağlanmış bulunmaktadır. “*Büyülü kült temsiliinin gerçek-olmayan karakteri, daha kesin, daha hakiki bir gerçekliğin ilerleme yeridir: her şeye gücü yeten güçlerin gerçekliği*” (Halák, 2015, s. 406; Fink, 1960, s. 174). Dolayısıyla Platoncu metafizik anlayışın öne sürdüğünün aksine *hayali “gerçekdışı” boyut* (Unwirkliche), daha yüksek bir gerçekliğin yeri olur. Fink'e göre, bu anlayış ayrıca 'gerçek anlamda' gerçekliğe giden yolu açar (Halák, 2015, s. 406; Fink, 1960, s. 175). Bu husus için Fink, önemli bir vurguda bulunur;

Dünya asla varlık gücünün derece merdiveninde tek bir gerçeklik veya en yüksek gerçeklik değildir, fakat neticede her şeyi kapsayıcı gerçekliktir, dokuma'dır [Gewirk]. Dünyanın dokumasında her sonlu-varolan'ın yeri ve süresi vardır, doğuşu ve batışı vardır - edilmiş ve yok edilmiştir (Fink, 2015, s. 174).

Bu yüzden de kült oyun anlayışı bir yandan oyun benzeri karakterlerinde insanüstü güçleri kısmen açığa çıkarabiliyorken diğer yandan da onları sadece daimonların ve



Tanrıların bir oyunu olarak yorumladığı için örtmüştü oluyor (Halák, 2015, s. 406). Fink, bahsedilen örtmenin bertaraf edilmesi gereken bir kusur olarak anlaşılmaması gerektiği konusunda uyarıda bulunur; “geçerli olgu bağlamının hakiki içyüzüne erişmek için ortadan kaldırılması gereken bir önyargı değildir” (Fink, 2015, s. 151). Sınırlı kült temsili alanı ile tanrıların yarı-sınırsız varlığı arasındaki ilişki, Fink'e göre hala iki varlık arasındaki bir ilişki, dünya içindeki ontik bir ilişkidir (Halák, 2015, s. 406).

#### **3.2.4. Arkaik Tanrı Tasarımı ve İnsanın Tanrı Karşısındaki Durumu**

“Herakleitos'a göre tanrının hüküm sürmesi <insanların> büyük bir bölümü tarafından anlaşılmamıştır, çünkü böyle bir şeyi akılları almamaktadır” (Capelle, 1994, s. 133; Herakleitos fr. 86) ve o Tanrının hüküm süren dünyayı insandan saklayıp bozmasını, 52. fragmanında vurguladığı haliyle anlamaktadır; bir oyun olarak. Dünya-içi varlıklar olarak insanın ve Tanrı'nın hüküm sürüşü ontolojik açıdan birçok farklılığı içermektedir. İnsanlar ve Tanrılar bu dünya-içi oluşlarında, dünya-da-oluşlarına ilgili olmaları dolayısıyla dünya-içi diğer tüm şeylerden farklılaşmaktadırlar (Fink, 2015, s. 151), ancak insanda farklı olan şey bu bilmenin, sonluluğu ve fani oluşu, yani bütün bir varoluşunun ölüme hitam oluşuyla ve bunun bilinciyle sarsılmış olmasıdır. İnsanlar ölümlü oluşlarını ve genel olarak sonlu doğalarını bildikleri için, kendi sonlu varoluşlarını tehlikeye atan bir güç olarak onları kucaklayan çok güçlü dünyayı her zaman bir şekilde anlarlar ve insandaki bu anlama, Fink'in sürekli olarak tekrarladığı emek, mücadele ve aşk/sevgiyle, bir bütün olarak dünya referanslarının içinde, varoluşlarının temel fenomenleriyle, meydana gelmektedir (Halák, 2015, s. 408). Hayvan da dünya-içidir, ancak o bu dünya-içi oluşunu kavrayamaz, sadece yaşar; bu nedenle insanın bildiği gibi ölümü, sevgiyi, çalışmayı ve hükmetmeyi bilmez (Fink, 2015, s. 152). Tanrıları biz insanlardan ayıran şey bütün bir varlığı hem bütününde hem de parçasında zahmetsiz bir berraklıkta görüyor oluşları, bizden daha iyi bilen bilgileri veya meydana getirişteki daha büyük güçlerinden ziyade bizim bildiğimiz gibi ölümü bilmiyor oluşları, ölümsüz oluşlarıdır (Fink, 2015, s. 152). Buna karşın insanın ortaya koyduğu her şeyin sonlu bir doğası vardır. İnsanın yaptığı her şeye ölümün gölgesi düşer. “Ve eğer halkların mitleri tanrıların ölümünden söz ediyorsa, o zaman, bu, kendisini dirilişin izlediği bir ölümdür; gerçek, kesin bir ölüm değildir” (Fink, 2015, s. 152). Mitolojide Dionysos'un doğumuyla ilgili iki söylence bulunmaktadır. Bunların ilki herkesin bildiği gibi onun Zeus'un aşık olduğu bir ölümlü olan Semele'nin oğlu olarak ilk kez dünyaya geldiğidir. İkinci söylencede anlatılan ise onun Zeus ve

Persephone'nun oğlu olduğu ve isminin Zagreus olduğudur. Zagreus dünyaya geldiğinde boynuzları vardır ve başında yılanların tacını taşımaktadır (Sears, 2019, s. 117). Ancak bu söylencede anlatıldığına göre Hera Zagreus'tan nefret eder ve çocuğu kaçırıp onu yok etmeleri için Titanlara teslim eder. Zagreus her ne kadar çeşitli hayvanların kılığına girip onlardan kaçmaya çalışsa da yakalanır ve Titanlar tarafından kalbi hariç tüm organları yenilir (Sears, 2019, s. 117). Athena Zagreus'tan kalan kalbi çalarak Zeus'a verir, Zeus da kalbi Semele'ye yemesi için verir, kalbi yiyen Semele çocuğa hamile kalır ve böylece çocuk Dionysos adını alarak ikinci kez dünyaya gelir (Sears, 2019, s. 117). Joseph Campbell kalbi yiyip Dionysosu dünyaya getirenin Zeus'un kendisi olduğunu aktarır (Campbell, 2019, s. 110). İlk söylencede de ikinci söylencenin ilk halinde Semele'den doğmasında ve Campbell eklemesinde Zeus'tan doğmasında da Dionysos ikinci kez doğandır.

Tanrılar da dünyayı anlarlar, ancak yaptıkları her şey ölümsüzlüğün izini taşıdığı için, çalışmaları, sevmeleri ya da kendilerini yönetmeleri gerekmez - sadece oyun olarak insanlarla oynarlar (Halák, 2015, s. 408; Fink 1960, 149). Tanrılar için bakıldığında her şey zahmetsiz ve kolay bir haldedir; yaratmaları, hüküm sürmeleri, aşkları ve savaşları; bütün bunlar onlar için daha çok bir tür vakit geçirme, bir oyun biçiminde gerçekleşmektedir (Fink, 2015, s. 152). Tanrılarla insanlar arasındaki ilişkiyi oyun metaforu üzerinden ele alışı nedeni onların insanlar üzerindeki sınırsız gücünü ve bu gücü ne yönde kullandıklarına dair bakışı ortaya koymaktır. Çünkü bu bakış insanları Tanrılarının kendileriyle oynadığı birer oyuncak olarak görmektedir. Peki, oyuncakla nasıl bir iletişim/ilişki kurulur? İnsan açısından ele alındığında, oyuncakların çok çeşitli olmasından ziyade iletişimin icra karakterindeki çeşitlilikten dolayı bu ilişkinin çok çeşitli olduğunu söyleyebiliyoruz (Fink, 2015, s. 175). Herhangi bir şeye bu yönde bir ilişki üzerinden yaklaşma konusunda özgür olduğumuzu söyleyebiliriz. “Oyun-kullanımının [Spielgebrauch] şeylerle alakası, örneğin, yarar-kullanımının [Nutzungsgebrauch] şeylerle alakasından çok farklıdır - daha mesafeli, daha çözülmüş, daha özgürdür” (Fink, 2015, s. 175). Bir şeyi fayda güdüsüyle ürettiğimizde o şeyin karakteristik yapısı tarafından kontrol ediliriz. Onu kullanmak konusunda daha dikkatli oluruz, keyfi bir muamelede bulunmayız, rasyonel ve idareli/ekonomik bir yaklaşımla muamele ederiz. İnsanın “çalışması çoğu kez ‘madde-koşullu’dur” (Fink, 2015, s. 175). Oyuncaklarla ilişkisi açısından böylesine bir bağımlılık söz konusu değildir. Daha özgürdür; hem oyuncağın ne türden bir formu olması gerektiği konusunda hem de onunla nasıl oynadığı konusunda. Oyun oynayan insan bir oyuncağa “somut olarak

nesnel şekle dönüşmemiş olan her şeyi fantezisi sayesinde dilediği zaman ilave edebilir. Oyun, oyun malzemesine yönelik bu kayıtsızlık tarafından, özgür bağımsızlık tarafından ıralanmaktadır” (Fink, 2015, s. 176).

İnsanların Tanrıların birer oyuncacı olduğu vurgusu, Tanrıların eylemlerindeki özgür oluşu ifade etmektedir. Onların insanların yararları için baktıkları hayvanlara aldırış ettikleri kadar bile insanlara aldırış etmeleri gerekmez. Bu konuda bağlayıcı hiçbir kıstas yoktur onlar için. “onlar, var olabilmek için, insanların hayvan ve bitkilerin besinine ihtiyaç duyması gibi ihtiyaç duymazlar insanlara” (Fink, 2015, s. 176). Fink, arkaik Tanrı tasarımının temelinde, ortaya koyduğumuz oyun metaforunun Tanrıların eylemleri için kullanılışında bir çiftanlamlılığın barındığını ifade etmektedir (Fink, 2015, s. 177).

İnsani oyunun icra karakteri oyuncaca yönelik iki türlü tutumu içermektedir; insanın oyuncaca yönelik keyfiliği ve özgür oluşu bir sürekliliğe sahip değildir; “oyun sırasında kendi ‘başına buyrukluğumuz’dan emin olduğumuzda, yaşantı sırasında düşsel üretilişimizin hareket/oyun alanını zevkle ölçtüğümüzde özellikle sahiptir” (Fink, 2015, s. 177). Oyun dünyası alanında oyuncak en savunmasız haliyle karşımızda durmaktadır; bizler de ona canımızın istediğini yapmakta özgürüz; “kendisine nesnel açıdan yükleyemeyeceğimiz şeyi, fantezi kabilinden anlam olarak istediğimiz zaman atfedebiliriz” (Fink, 2015, s. 177). Bu noktada insani oyunla Tanrı’nın oyununda bir benzerlik yerine insani oyundaki oyuncak ve Tanrı’nın oyunundaki insanın durumu arasındaki benzerliğe vurgu yapılabilir. Tanrıların oyununda kendi oyunumuzdaki bir oyuncakla aynı kadere tutulduğumuzu bilmemiz “teslim olmuşluğumuzun keskin bilincidir” (Fink, 2015, s. 177). Bu bakımdan insanın tanrısallık karşısındaki durumunu bir oyuncak oluşu üzerinden betimlemek bir irade problemini de doğurmaktadır. Buna göre onlara karşı insanın hiçbir çabasının bir anlamı yoktur. “Oyun metaforu tanrısallık varlığı her şeyden önce kesinlikli üstünlüğü içinde ıralar” (Fink, 2015, s. 177). Ancak oyuncakla kurulan farklı türden ikinci bir iletişim şekli daha vardır; bir yandan özgür olmanın ve keyfi oluşun egemen olmadığı, oyunu icra eden kişinin kendisini tamamen oynadığı oyunun hakimi olarak görmediği bir iletişim durumu (Fink, 2015, s. 177), diğer yandan da oyuna gömülme, oyun tarafından manipüle edildiği bir durum söz konusudur. “Bu türden bir oyun icrasında, oyuncu, oyuncasına karşı, hakim mesafeli egemen duruşu içerisinde durmaz, daha ziyade oyuncacı tarafından sersemletilmiş, büyülenmiş ve adeta bağlanmıştır” (Fink, 2015, s. 177). Birer oyuncak olarak mevcudiyet kazanabildiğimiz Tanrıların oyunu bir “özgürlük oyunu” olarak önümüzde

sahnelenir (Fink, 2015, s. 177). Ancak bu bakımdan bile insanlara ihtiyaçları olduğunu söyleyemeyiz. “Tanrıların hüküm sürüşü yalnızca bazı mitlerde, kendilerini dahi etki altına alan bir oyun tarafından büyülenmişlik olarak anlaşılır - dolayısıyla, tanrıların dahi henüz birer oyuncak olduğu daha da asli bir oyuna atıfta bulunulur” (Fink, 2015, s. 178).

Tanrıların özgür oyunu neşelidir ve insanın kült oyunu tanrıların egemenliğini hüküm sürüş veya iş olarak, zahmetsiz bir egemenlik veya zahmetsiz bir mücadele olarak salt bir oyun ediminde ana getirmez; tanrısal yaşayışı “icra-karakteri yönünden bir oyun oynama olarak yorumlar” (Fink, 2015, s. 186). Fink bu noktada “sorumluluk dışı” bir eylem pratiği içinde yaşam süren Tanrıların oyununa Nietzsche’ci bir yaklaşımla vurguda bulunur;

Bu oyunbaz tanrısal-yaşam, bir oyun olarak, kendisinin dışında kalan amaçlara sahip değildir - bu yaşam yalnızca dahili amaçları bilir ki, tanrılar bu amaçları belirledikleri gibi aynı rahatlıkla ortadan da kaldırabilmektedir. Onların yaptıkları "sorumluluk-dışı"dır, "iyinin ve kötünün ötesinde"dir -Nietzsche'nin Zerdüştü'yle konuşmak gerekirse-, "kendiliğinden dönen bir çark"tır (Fink, 2015, s. 186).

Herakleitos’un 62. fragmanında ifade ettiğinin bir tezahürü olarak kült oyuna dair bir kavrayış geliştirmek mümkün olabilir mi? İnsani oyun pratiği içinde bir bakıma tanrısalılığı deneyimleme imkanına sahip olmaktadır birey. Ve belki de aynı şekilde tanrılar da ölümlülüğü deneyimlemektedirler kendi oyunlarında. Krell bu konuda şöyle der; “Heidegger, ölüme yakın bir yerde ikamet edenlerin, Herakleitos’un karanlık sözlerinin (fr. 62) en parlak aydınlanmasını deneyimleyenlerin yalnızca ölümlüler olduğunu yazar, ancak aynı oyunda ölümsüzleri de içerir: ‘Ölümsüzler ölümlü, ölümlüler ölümsüzdür; birbirlerinin ölümlerini yaşarlar, yaşamlarını ölürler’” (Krell, 1972, s. 81). Ancak yine Krell’e göre böylesi bir yaklaşım teolojinin yönelttiğimiz soruyu yanıtlayacak bir dile sahip olmasını gerektirecektir, halihazırda sahip olmadığı bir dile, “yalnız Hölderlin’in *Hyperion*’nun dili ve belki de Leonard Bernsteins’in *Kaddish*’inin müziği ve sözleri Herakleitos’un düşüncesine karşılık verebilir” (Krell, 1972, s. 81).

Arkaik kültün oyun karakteri bir maske sihridir, çünkü insan daimonik, varoluşsal çokanlamlılığa, tanrısal olana maske yoluyla kendini gizleyerek varoluşsal tekanlamlılığını yitirerek ulaşmaktadır. Büyücü hekimin, şamanın, rahibin sihir edimlerini mümkün kılan da bu daimonik olana geçiştir. Bir tedavi ritüelinde

anlattığımız gibi “kült oyununda mitosun sahnede toplam-canlandırması olagelebilir; şenliğin oyun topluluğunda tanrıların, yarı-tanrıların, kahramanların ve yiğitlerin tarihi seyirlik hale gelebilir” (Fink, 2015, s. 178). Buna göre, şair-rahip, büyücü hekim veya şaman ritüel oyunda tanrılar ve insanlar arasında aracı olarak, tanrıları ve insanları bir araya getirir, insanlar maske takan birinin olduğunu bilir, ancak onların görüşünde, o Tanrı’yı oynayan değil bizzat Tanrı’nın kendisidir; “Tanrıların ve insanların böyle bir araya gelmesi şenliktir ve şenliğin merkezi kùlttür.” (Warnes, 2004, s. 16). Şenlik kùltürel oyunun üçüncü bir adımı olarak karşımıza çıkar; ilki maske sihri olarak, sonrasında sihirli teknik olarak (Fink, 2015, s. 173). Arkaik şenlik bir halk eğlencesi olmanın ötesinde, insani yaşamın, bütün ilişkilerinde daimonik olanın sihirli boyutuna erişmiş gerçekliğidir; “o, insanın ilahların, kahramanların ve ölülerin yakınlığını hissettiği ve kendisini evrenin bütün kutsayıcı ve korkunç güçlerinin huzurunda bildiği ritüel dramadır” (Fink, 2015, s. 24).

### **3.2.5. Kùltürel Oyunun Felsefi Açıdan Taşıdığı Öneme Dair**

Fink’in ifade ettiği gibi kùlt felsefeden daha eskidir (Fink, 2015, s. 143), ancak felsefenin ritüel oyunu incelemesi için başka nedenleri de vardır. Fink bu yönde bir inceleme için üç neden ortaya koymaktadır; 1) Kutsal bir eylem olarak kùlt oyun arkaik insanın içsel yaşamının özüne ulaşabilmiştir, bu nedenle “böyle bir ritüel, arkaik insan için hiçbir şekilde bir boş zaman etkinliği değildir, ancak hayatının en ciddi işidir” (Krell, 1972, s. 82). Kùlt oyun arkaik yaşamın merkezini oluşturmaktadır, bu bakımdan kendini anlaması ve yorumlamasının esas icra-karakterini meydana getirmektedir. Kuramsal olmaktan hala uzak kılışsal bir yapısı olan bu erken yaşam “gözüyle ve bedensel hareketiyle ‘anla’malıdır kendi durumunun ne olduğunu - şiddetli ve muazzam güçlere nasıl salıverildiğini, nasıl onların insafına terk edildiğini, nasıl insanüstü olana ‘bağlı’ olduğunu” (Fink, 2015, s. 170). Kùlt oyun, kabilenin selameti, hayatta kalması veya yok edilmesinin tehdidi oluşturan daimonik, insanüstü güçlere uyum sağlamanın yanında (Krell, 1972, s. 82) esasen “kendisi, her şeyden önce, sihirli teknik anlamında eylemdir, daimonik kuvvetler bakımından hem-tesir [iştirak] ve aksi-tesir olarak eylemdir” (Fink, 2015, s. 171). Arkaik zaman insanı için en önemli teknik, insanın daimonik olanla nasıl iletişim kurduğu, iyi ruhları kötü ruhlardan nasıl ayırabildiği, şifa pratiklerini, hastaları nasıl tedavi edebildiği ve lanetlerle nasıl başa çıkabildiği bilgisine sahip olması gereken büyücü-hekimin ve şamanın eylemidir, bu bakımdan denilebilirki, arkaik yaşamdaki şeylerin ve olayların anlamı ritüel oyunun reçeteleri tarafından

belirlenmektedir (Krell, 1972, s. 82). Bütün bunlara dair bilgisiyle büyücü-hekim, şaman, soydaşları arasında yüksek ve ayrıcalıklı bir yere sahiptir; “gök ile yeri tanrılarla insanları birbirine bağlıyor, beşeri şeyleri toptan ve açıkça bütün’ün ufkuna yerleştiriyor” (Fink, 2015, s. 171). İnsanın tarihsel serüveni varoluşunu “dolaylı olarak” elde ettiği salt bir ekonomik faaliyetle başlayıp şekillenmemiştir, yaşamın anlamını sorgulamaya ve yorumlamaya yönelik tinsel faaliyet, büyücü rahiplik edimi şeklinde kült fenomenin içinde belirmektedir (Fink, 2015, s. 171). Fink, “bilme”nin ilk halinin törensel(rahipsel) olduğu ve kutsal olanla kaçınılması gerekenin tabu’suyla örülü olduğu vurgusunda bulunur (Fink, 2015, s. 171). “Bilen”ler “sırdaşlar”dır; “temel süreçleri, yani tanrıların ve daimonların egemenliğini, kurban ve yakarının doğru zamanını, ekinin ve hasadın, düşmanlara karşı askeri seferin doğru zamanını bilen sırdaşlar” (Fink, 2015, s. 171). Kült oyun bize oyunun aslında rahat, eğlenceli bir pratik olmadığını, düşündüğümüzden daha ciddi olduğunu; ciddinin ciddisi olduğunu göstermektedir. 2) Kültüel oyunda Platon’dan beri gelen oyun dünyasına ait “salt görünüş” daha olumlu bir yön kazanır. Tanrı maskesinin ardındaki gerçeği bilmek, insanın kendini gizleyişinde daimonik olanın ve tanrısal olanın ana gelişinin bilincinden yoksun olmadığından sembol karakterinin ortadan kalmasına veya varlık inanışında herhangi bir kırılmaya neden olmamaktadır (Fink, 2015, s. 172). Kültüel oyun, özellikle arkaik insan tarafından her zaman, ilahi güçlerle aynı seviyeye yükselmenin veya onunla özdeşleşmenin bir aracı olarak yükseltilmiş bir gerçeklik veya varlık olarak görülmektedir, yani mitsel yönüyle oyun, metafizik yönünden çok daha büyük bir varlık gücüne sahip olmaktadır (Spariosu, 1989, s. 130). Bir olayın sadece oynanıyor oluşu, hayali bir sahnede “belir”iyor oluşu olayın değeri açısından bir kayba neden olmamaktadır, “aksine: Sihirli temsil anlamındaki ‘gerçekdışılık’, daha derin ve daha hakiki olan esas bir gerçekliğin, yani her yerde etkili olan kuvvet ve güçlerin gerçekliğinin olağanüstü ‘kırılma/çöküntü yeri’ne dönüşür” (Fink, 2015, s. 172). Kült oyununda oyunun gerçekdışı karakteri, daha asli bir gerçekliğe geçiş noktası olarak deneyimlenir (Alvis, 2019, s. 110). Böylece gerçeklik kavramı çok boyutlu bir derinlik kazanmakta, “gerçekdışı”, gerçek-üstü’nün varlık alanı haline gelmektedir (Fink, 2015, s. 172). Fink, sembol kavramını kullanırken, şiirsel olarak yaratıcı işaretlerin bir araya getirilip iç içe geçmesinin bir sonucu olan, bir şeyin bir diğer şeye belirli bir anlamı aktarmasını kastetmektedir (Alvis, 2019, s. 99), bu yüzden kült oyun sembolliğinden bahsedildiğinde onun insanın Tanrı’yla ilişkisi üzerine kaldığı vurgulanmış olur (Fink, 2015, s. 172). 3) Semboliğin burada iki varolan arasındaki ilişkiyi temsil ettiği kültüel

oyunun olağanüstü anlamlılığının, felsefi açıdan öneminin üçüncü nedenidir. Ritüel oyunun, en asli gerçekliğinin güçleri daimonik ve tanrısal olan insanüstü kökenli varlıklardır (Krell, 1972, s. 82). Kült oyun, tanrısal olanın dünya-içi olan şeyler üzerindeki hüküm sürüşünü ve her türlü faaliyetini ‘an’a getirişini insani oyun içinde gerçekleştiriyor olmasının yanında bunu çoğu kez bir oyun olarak yorumlamaktadır (Fink, 2015, s. 173). Böylece kült oyunda en yüksek gerçekliğin sihir paratigiyle ‘an’a getirilişi, son derece gerçek bir boyuta sahip olanı insanın gözlerinin önüne sermektedir (Fink, 2015, s. 173). Felsefe de, asli bir gerçeklik ile salt görünüş arasındaki ayrım ve en yüksek varlık formları ile eylemlerin (techne) etkililiğiyle ilgileniyor oluşundan dolayı kült oyunun sembolliğini gözardı edemez (Krell, 1972, s. 82).

### 3.3. İnsan Varoluşunun Dünya İle İlişkisi ve Oyun Olarak Dünya

Fink, dünyanın aydınlanması (*pur*) ve dünyanın seyrine (*pais paizon*) dair bir bakış açısı kazanmak adına Herakleitos’a geri döner, ancak bu yönde bir bakış açısı kazanmak insani oyun ile dünya oyununun karşılıklı ilişkisine yönelmiş olan bir düşünceyle mümkün olabilir (Krell, 1972, s. 66). Fink, oyunu anlamak için dünyayı anlamamız ve dünyayı bir oyun olarak anlamamız için dünyaya dair çok daha derin bir içgörü kazanmamız gerektiğini öne sürer (Fink, 2015, s. 78) ve bu nedenle "oyun üzerine araştırması, temel felsefi bir yaklaşımın muamelesine tabi kılınmıştır. Bu sorun, insan ve dünya arasındaki ilişkiyle ilgilidir” (Elden, 2008, s. 51). Catherine Homan, Eugen Fink üzerinden bir temellendirmeye gittiği etik oyun anlayışında Fink’in görüşünün Batı metafiziğinin ve çağdaş ahlak felsefesinin dünya kavramını göz ardı ettiği yönünde olduğunu vurgulamaktadır, ancak diğer yandan Homan’a göre dünyanın hatırlanması durumu, daha çok nesneler ve deneyimler için salt bir kap veya çerçeve olarak dünyaya dair yanlış bir yoruma götürmektedir (Homan, 2013, s. 287). Bu dünyayı nesnel bir bakışla kavramaya götürmektedir, oysa

Dünya bir nesne değildir - olsa olsa, bütün yörelerin yöresi, bütün mekanların mekanı ve bütün zamanların zamanıdır. Bizler her defasında hep sınırlı bir kesiti görüyoruz, 'bütün'ü asla görmüyoruz. Ve hemeinslerimizin başka zaman ve mekanlara dair sahip oldukları bilgileri edinerek tecrübe ettiğimiz süreyi uzatıp kendi yaşantı alanımızı genişletsek bile, asla nesnel bir dünya bilgisine ulaşamayız (Fink, 2015, s. 45).

Bu bakımdan Fink, dünyanın varlığının nesnel bir boyuttaki bir kavrayışın alanında bulunmadığını vurgular. Nitekim dünyayı bu kavrayışı aşan bir bakışta tanımamız veya

kavrayabilmemiz açısından Fink'e göre "insani erim sınırlıdır" (Fink, 2015, s. 45). Fink, mümkün olabilecek en büyük insani deneyimde bile dünyanın kendisini ortaya koyamayaşının onun na-mevcudiyetiyle ilgili olabileceğini söyler, ancak yine de aynı vurguda olagelen her şeyin birer deneyim nesnesi olmak gibi bir zorunluluğa sahip olamayacağını, bunun nedeninin sahip olduğumuz her bilginin esas kaynağının deneyim olamayacağını, bunun için deneyimlemeden önce deneyimlenebilir olan hakkında bir ön bilginin mevcut olması gerektiğini belirtmektedir (Fink, 2015, s. 45).

Deneyimin olanağının koşullarını *Arı Usun Eleştirisi*'nde ortaya koyup açıklayan Kant'ta "dünya" öznel bir yapı kazanmaktadır: "Tecrübenin gidişini idare etmek için yoksun kalamadığımız, fakat asla gerçek tecrübeye 'dönüştürüp' realize de edemediğimiz 'düzenleyici bir fikir'e" (Fink, 2015, s. 45). Salt maddeci bir düşüncenin tehlikelerine karşı düşünen "kendimiz"i korumanın bir yolu olarak arı usun ilkeleri tarafından belirlenen bir ruh-öğretisine ihtiyacımız olduğunu düşünen Kant'a göre,

Özdek uzaklaştırılırsa bununla tüm düşüncenin, giderek düşünen varlıkların varoluşunun bile ortadan kalkacağı tehlikesi öylesine geçersizleşir ki, tersine, düşünen özneyi uzaklaştırdığımda zorunlu olarak bütün bir cisimsel dünyanın yiteceği açıkça gösterilir, çünkü bu dünya özümüzün duyarlılığındaki görüngüden ve onun tasarımlarının bir kipinden başka bir şey değildir (Kant, 1993, s. 207).

Bu nedenle denilebilir ki, zaman ve mekan kavramları düşünen benin algı yetisinin öznel bir biçimi olması gibi, dünya kavramı da zorunlu olarak, ancak hiçbir şekilde deneyimde verili olmayan öznel bir düşüncedir (Fink, 2015, s. 46). Fink bu açıdan Kant'ın görüşünde dünyanın varolan kanının aksine büyük ve kudretli bir yapıya sahip olmadığını ve insan ile dünya arasındaki ilişkinin, başta da belirttiği gibi, iki varolan arasındaki bir ilişki olarak onaylanmadığını ifade etmektedir (Fink, 2015, s. 46). İnsanın evrenle ilişkisinde, varlığın bütününe anlamaya dayalı bir kavrayış insanın özüne ait bir durum olarak kabul edildiğinde ortaya çıkan bir güçlük vardır; gündelik yaşamın içinde böyle bir problemle karşılaşmanın yanı sıra felsefede de bu türden bir ilişkiyi tanımlayabilecek kavramlara sahip olmayışımız (Fink, 2015, s. 46). Ancak bu yoksunluk dile dayalı bir durum olmaktan ziyade Fink'e göre, Batı felsefesi tarihinde insan varoluşunun dünya ile ilişkisinin giderek insanın tanrılıkla ilişkisinin gölgesinde kalmasıyla, metafiziğin teolojik yapısının insanın dünyayla ilişkisini giderek karartması ve örtmesiyle ilgilidir (Fink, 2015, s. 46-7).



Batı metafiziğindeki birçok görüşte insan Tanrı ve hayvan arasında bir ara konumda varolan olarak tasavvur edilmektedir. İnsani bütün bir varoluşun macerası insanın içindeki tanrısal ve hayvani yön arasındaki bir gerilim bir kavga üzerinden gerçekleşmektedir. Bu nedenle “İnsan sakın bir denge olarak dile gelmiyor, daha ziyade, kah hayvanın kah ilahi ışıık çakımının üstün geldiği, sallanan bir terazidir insan” (Fink, 2015, s. 62). İki kutuplu bu insan kavrayışı temelini Batı metafiziğinin insan tasavvurunu ortaya koyan maddi dünya ve manevi dünya ayrımının yanında mundus *sensibilis* [duyulur dünya] ve mundus *intelligibilis* [düşünülür dünya] arasındaki temel farklılıktan almaktadır (Fink, 2015, s. 62). Çifte-varlık anlayışını vurgulayan bu kavrayış Fink’e göre “insan varoluşunun dünya ile esas ilişkisi insanın hayvan ve Tanrı’yla olan dünya-içi mesafeliliği yüzünden örtölüp karartıldığı kadarıyla vahim bir mirastır” (Fink, 2015, s. 63). Ancak diğeri bir yandan bakıldığında görölün şey şudur ki, insanın Tanrı ve hayvan arasında bir ara-varlık olarak anlaşılıyor olması, onun diğeri varolanlarla arasında bir mesafe olduğı anlamına gelmekten çok duyular dünyası ile düşünölür dünya arasında ikili ve gergin bir ilişkinin olduğı anlamına gelmektedir ve bu nedenle de insan da bu iki dünyanın yerlisi olarak çifte bir ilişki içinde düşünölmektedir (Fink, 2015, s. 63). Mevcut yorum insanı, sınırlarını aşan, kendi benliğine hapsolmamış ve sürekli olarak kendisi olmaktan hep daha fazlası olmayı arzu eden olarak ortaya koymaktadır, ancak kendini aşma burada en yüksek varolana diğeri bir deyişle Tanrı’ya yönelik bir vasfı tayin etmektedir (Fink, 2015, s. 64). İnsanın bu yönde bir yorumu insanın Tanrı’yla kurduğı ilişkisinden alınmaktadır, çünkü insan bu bakış açısında tanrısal bir öze sahiptir ve onun yeryüzündeki bir aksi sedası olarak varolmaktadır, bu nedenle de ona tekrar ulaşmanın onunla birleşmenin bir yolunu bulmalı onun için çabalamalıdır (Fink, 2015, s. 64).

Fink, insanın, dünyayla kurduğı ilişkiden hareketle benliğini kurduğunu vurgular. Ona göre insan dünyada bir varolan olmanın yanı sıra “dünya-ilişkisi üzerinden peşinen ıralanan bir varolandır; her varlığın bütününün, içinde ışıltıya ve parıltıya erişmek için kendisine atıldığı bir dünya-içi şeydir” (Fink, 2015, s. 65). Dünya-içi oluşu Fink iki biçimde özetlemektedir;

1. İstisnasız bütün şeyler dünya-içidir - ya da: varolan bütün şeylerin varlığı "dünya-da-olma" olarak kavranılmalıdır.
2. İnsan, uzayla coşkun bir ilişki içinde var olan, evrenin kendisiyle alakadar olduğı, kendisinin de evrene anlayarak yöneldiğı dünya-içi şeydir - bu yüzden de, çok özel bir biçimde, "dünya-da-olma" olarak anlaşılması gerekmektedir (Fink, 2015, s. 65).

Fink, “dünya-da-olma” vurgusuyla Heidegger’in *Varlık ve Zaman*’da temellendirdiği felsefesinin ana kavramlarından birine işaret etmektedir, bu nedenle burada “dünya-da-olma” kavramıyla “insan varoluşunun temel durumu” kastedilmektedir (Fink, 2015, s. 65). Stuart Elden Fink’in, varlığın, dünya-içinde-varlık için yoğunluklu olarak uzamsal bir anlamda anlaşılmasını gerektiğini vurgulamasının – dünyayı uzamsal bir kap veya çerçeve olarak almıyor olsa da – onun görüşünün aynı derecede tamamen insani olmayan bir analizi içerdiğini ileri sürmektedir (Elden, 2008, s. 51). Çünkü Fink (yukarıda da özetlendiği gibi), dünya-içi-varlığı diğer bir deyişle dünya-da-olmayı iki anlamda kavramaktadır; evrendeki her şeyin varlığı olarak ve insanın dünya-içinde-varlığı olarak, ancak Elden’e göre bu ayrım katı bir şekilde gerçekleşmemektedir, çünkü birincisi ikincisine entegre edilmiş, içine katlanmıştır (Elden, 2008, s. 51). Diğer yandan Elden’e göre Fink de Heidegger gibi dünya üzerine bir kavrayış geliştirmekle ilgili özgün bir şeyi, bu terimin standart kullanımının gözden kaçırma eğiliminde olduğu bir şeyi, korumaya çalışmaktadır (Elden, 2008, s. 51). İnsana değin bir kavrayıştaki varolan Fink’e göre, “daha esash bir dünya kavramının işareti olarak ele alınabilir” (Fink, 2015, s. 66). Fink varoluşsal dünya kavramını, “dünya”nın insanın belirli bir yaşam biçimi olarak anlaşılan ve insani varoluşun kalıp bir belirlenimi durumuna gelen bir kullanımı üzerinden örneklendirir; Ortaçağ dünyası, Asyalıların dünyası, çocuğun dünyası, kadının dünyası vs. (Fink, 2015, s. 66). Elden, Fink’in Kantçı bir anlayışla Heideggerci bir anlayış arasında arabulucu bir rol üstlenmeye çalıştığını ifade etmektedir (Elden, 2008, s. 51). Fink’e göre “İnsan varoluşun her temel olanağı, kendisine ait olan ve kendisini ıralayan yaşantı dünyasına sahiptir” (Fink, 2015, s. 66). Ancak bu türden yaşantı dünyalarının türlü türlü oluşu temelden bir değişikliği amaçlayan bir durumda esas yapısını almaktadır, bu bağlamda “Varoluşun varoluş olarak etrafında kendine ait, saha ölçeğinde bir duyu alanı bulunmalıdır ki, şeyler bu alanın içinde varoluşun karşısına birer nesne olarak çıkabilsin” (Fink, 2015, s. 66). Heidegger’in varlığa dair bir kavrayışın alanı olarak dünyayı bir varoluşça [Existenzial] olarak saptamasında (Fink, 2015, s. 66; Heidegger, 2008, s. 56) dünyanın “deneyüstülük” olarak ele alınışı Fink’e göre Kant’ın öznellik kavramına bir atıfta bulunmaktadır (Fink, 2015, s. 66). Kant’ın bakış açısında, görünme olasılığının ön koşulları olarak aldığı uzay ve zaman kavramları, dünyayı algıladığımız a priori sezgi biçimleridir (Elden, 2008, s. 51; Kant, 1993, s. 6). Bu yüzden uzay ve zaman kavramları, dünyanın temel yapısını belirleyen özelliklerinden olmaktan ziyade, onunla içinde karşılaştığımız çerçevelerdir (Elden, 2008, s. 51). Yani zaman ve mekan

kavramları insanın kavrama sahasını oluşturmaktadır, bu bakımdan da Fink'in deyişiyile “deneyüstü özne” feci bir biçimde deneysel özneyi aşip ona üstün gelmektedir, ancak bir yandan Kant zaman ve mekanı öznenin pür duyusallığının değişmeyen yapısı olarak belirlerken Heidegger *Varlık ve Zaman*'da bu kavramları varoluşsal bir hadise olmak bakımından, mekan oluşumu ve zamanlama olarak kavramaktadır, yani zaman ve mekan insan varoluşunun temel yapıları olarak alınmaktadır (Fink, 2015, s. 67). Ortaya çıkan şey insanın “dünya-da-olma”nın kendisi olarak anlaşıldığı, yani insanın dünya-da-olan değil bizzat dünyanın kendisi olduğu, dünyayı kuran, zamansal ve mekansal alanın temel yapısını kurgulayan ve kurduğu bu yapıyı mesken edinen olduğudur, diğer bir deyişle insan “‘yer aldığı’ açık alanı ‘tesis’ ede”ndir (Fink, 2015, s. 67-8). Bu türden bir konumlandırmada “insan dünyanın, mekanın, zamanın ve varlık anlayışının hakiki ‘mahal’i olarak, bilinen bütün varlıksal üstünlüklerin kat kat üzerinde duran ontolojik bir anlamlılık kazanır” (Fink, 2015, s. 68). Heidegger'in *Varlık ve Zaman*'ında insanın bu anlamlılığı iki biçimde formüle edilmektedir: “Bir varolanın (yani soruyu soranın) gösterdiği davranış olarak bizatihi soru sorma, kendine özgü bir varlık karakterine sahiptir” (Heidegger, 2008, s. 4). Bu nedenle soru soran bir varlık olarak insanın varoluşu diğer tüm varolan karşısında daha yüksek ontolojik bir değere sahiptir, ancak diğer yandan insan yine temelde ontolojik oluşu bakımından ontolojik bir önceliğe sahiptir, çünkü insan varlığı anlayan ve bu anlaması bakımından bir önceliğe sahip olandır (Fink, 2015, s. 70). İnsani varlığın bu çifte belirlenimi Heidegger'in “ontolojik-ontik bakımdan müstesna olan bir emsal varolan” olarak aldığı Dasein'in temel temasını oluşturduğu fundamental ontoloji olarak tanımlanmaktadır (Heidegger, 2008, s. 38).

Yıkıp yeniden inşa eden dünya-içinde-var-olan her şey yükselip alçalmaya, doğup batmaya mahkûmdur, çünkü dünyada oluşlarıyla aynı zamanda faniliğe de sahiptirler; ister basit bir sivrisinek olsun ister her şeye gücünün yettiğini düşünen Nemrut, ister bir ölümlüden doğan Herakles olsun ister yaptığı büyüyle Herakles'in delirip ailesini katletmesine neden olan Hera olsun, hepsi eninde sonunda “Orkus'a [yeraltına] gitmek zorundadır” (Fink, 2015, s. 72). Çünkü dünya-içi bütün sonlu şeylerin yokoluşları ve meydana gelişleri aynı yönde tecelli etmektedir tıpkı Herakleitos'un 60. fragmanında belirttiği gibi; “çıkış ve iniş bir ve aynıdır” (Capelle, 1994, s. 126). Bu dünya-içi zaman ve mekanda yaşam süren tekil şeylerin doğuşu ve batışındaki, ortaya çıkıp yok oluşundaki, yaşam ve ölümündeki dünya seyrine, kendini ve dünyayı anlayan bir varoluş yapısına sahip insanın kendisi de dahil edilmiştir, çünkü insan da “birey olarak,

halk olarak ve insanlık olarak onun içinde yer ve süreye sahiptir” (Fink, 2015, s. 72). Şüphe götürmeyecek olan şey Fink’in ifade ettiği gibi terkedilmiş ve emin kılınmışlığıyla insanın “‘en fazla’ sonlu şey” (Fink, 2015, s. 73) olduğudur. İnsan kendisi için önceden belirlenmiş bir süre içinde yaşayıp giden ve bu yaşamın farkında olmadan dünya-içinde varlık süren hayvan gibi değildir; insan kendisinden haberdardır, sadece zamanın içinde hüküm sürmekle kalmayıp aynı zamanda onunla alakadardır da, ve bu zamanın bir sonu olduğunun kendi faniliğinin farkında olandır, bu nedenle de en sonlu olandır (Fink, 2015, s. 73). Bu nedenle de diyebiliriz ki dünya-içinde-varolan olarak bu varlığının bilincine sahip olan olarak “İnsanın dünya-da-olma’sı bütün sonlu şeylerin genel olarak dünya-da-olma’sının özel bir vakasıdır” (Fink, 2015, s. 74).

Dünya-içilik her varolanın dünyevi oluşunu ifade etmekle birlikte aynı zamanda *varolan olarak varolanın* belirleyici özelliğidir de (Fink, 2015, s. 209-10). Ancak ortaya koyduğumuz bu bakış dünya ve dünyevilik adına ne tamamen her şeyi bildiğimiz ne de hiçbir şey bilmediğimizi ifade eder (Fink, 2015, s. 211). Krell’in ifade ettiği gibi doğanın ve insanın bütün bir meydana getirişi dünyada cereyan etmektedir, yani denilebilir ki dünya, bütün bir varlığın içinde ortaya çıktığı, yer değiştirdiği, eylemde bulunduğu veya tamamen durağan olduğu, hem kendi başına tekilliği yaşadığı hem birçoklarının arasında tekilliği yaşadığı, eidos, kategoriler ve benzerlerinin altında toplanabildiği yerdir (Krell, 1972, s. 85; Fink, 1960, s. 209). Bu nedenle de “‘dünya’, ‘bütünlük içinde-varoluş’un adıdır ve bir şeyin varlığı, kozmik veya dünyevi önemidir” (Krell, 1972, s. 85). Dünya bir yandan terkedilmişliğimizin dayanılmaz ağırlığını biraz olsun hafifletmeye çalıştığımız kendimizi bir yere ait olarak görme gayretiyle sığındığımız yurdumuz, bir yöremizken diğer yandan dünyeviliğimizle sonluluğumuzu, faniliğimizi biliyor olmanın dehşetiyle sarsıldığımız ebedi mezarlığımız gibidir; dünya hem kucak hem mezardır bir bakıma bizim için. Dünya “varoluşumuzu dipsiz uzaklarla sarmalar ve aynı zamanda da en yakın ve içkin olandır, kendini bilen her kendilikten öncedir ve bilinen her işten öncedir” (Fink, 2015, s. 211). Dünyanın kendisi şeylerden ayrı bir konumda bulunmamaktadır, o her şeyi kucaklayan ve çevreleyendir, bu bakımdan şeyler ona aittir ve iç dünyevi dünyanın önemli bir anıdır (Krell, 1972, s. 85; Fink, 1960, s. 209).

İnsan dünya-içi bir varlıktır; evrendeki her şey gibi ve yine evrende bulunmaları açısından kendisi de dünyevidir, bu nedenle de insan ve dünyayı düşündüğümüzde aralarındaki ilişkiyi düşündüğümüz gibi ayrı birer varlık olarak düşünmediğimizden emin olmalıyız (Elden, 2008, s. 52). Elden’in de ifade ettiği gibi bu bakımdan Fink

dünya ve insan arasındaki ilişkinin bu ikisinden herhangi birinden önce gelen bir öneme sahip olduğunu ifade etmektedir, her ne kadar kavranması en zor olan kısım bu olsa da (Elden, 2008, s. 52). Çünkü diğer bir açıdan bakıldığında bu ikisi arasındaki ilişki iki ayrı sorun olarak ele alınan iki unsur arasındaki bir ilişki olmadığı gibi ilişkilerinde yeniden bir araya gelip birleşenler arasındaki bir farklılık ilişkisinden de önce gelmektedir (Elden, 2008, s. 52).

Fink, dünyevi kavramının dört anlamını ortaya koyarak dünya-içi varlığın bütünü, zamanı ve mekanı verenleri ve bu mekan ve zaman içinde olanları (Elden, 2008, s. 52) bu dört anlam üzerinden tanımlarken diğer yandan da “oyunun dünyevi karakterini — kozmik önemini — ortaya çıkarmaya çalışır” (Krell, 1972, s. 85). İlkinde dünyevi kavramı, tüm sonlu şeylerin sonlu oluşunu ifade etmektedir; “dünya bütününe ait oluşu, dünya-içiliği kasteder” (Fink, 2015, s. 212). İnsan ve oyun dahil olmak üzere tüm eylemleri bu anlamda “dünyevi”dir (Krell, 1972, s. 85). Ancak bu anlamda dünyevi oluşta ne dünyayı bir kap gibi düşünmeli ne de şeyleri bu kabın içini dolduranlar olarak ondan ayrı düşünebiliriz; “dünya ile şey arasındaki kozmolojik ayrımı, geleneksel şey-ontolojisinin düşünme araçlarıyla kavramak olanaksızdır” (Fink, 2015, s. 212). Fink’in bu noktadaki önerisi oyun-anlayışı içinde bir kavrayış geliştirmenin mümkün olabileceği yönündedir; “dünya ile şey arasındaki ilişkiyi daha net bir soru olarak formüle etmenin çıkış noktaları” olarak (Fink, 2015, s. 212). İkincil anlamında dünyevi kavramı bir nevi *aion*’u vurgulamaktadır; dünyanın seyri, hüküm sürüşü dünyevi oluşun ikincil anlamını ortaya koymaktadır; “dünyanın hüküm sürüşü, yani, bütün sonlu ve bireyleşmiş [tekilleşmiş] varolanın belirme gününe çıkarılması (ki, bizce kavranılması imkansız bir şeydir bu) ve aynı zamanda da belirmiş olan her şeyin yok edilmesi” (Fink, 2015, s. 213). Evrensel anlamda bir tür tekilleşme sürecini imleyen bu dünya seyrini/akışını, *ain*’u daha önceden de belirttiğimiz gibi Herakleitos oyun oynayan çocuğun krallığı olarak ifade etmektedir. Fink, hüküm süren dünya olarak bütünü, Herakleitos’tan gelen bir benzetmeyle, *pais paizon* benzetmesiyle ifade edildiğini ve böylece başlangıcı geçmişin derinliklerine dayanan, öncesiz meydana getirişin, oyun karakteri taşıdığını belirtmektedir; oyun olarak hüküm süren dünya (Fink, 2015, s. 49). Üçüncü bir anlamda dünyevi kavramı Krell’in ifadesiyle Dasein’in dünyaya karşı anlayışlı bir biçimde uyumlaştırma tarzına atıfta bulunmaktadır (Krell, 1972, s. 86);

İnsan, kendisini çevreleyen şeyle anlayıcı bir ilişiklik içindedir, kendisini çevreleyene "varolan" der ve onu anlaşılmış yapılar ekseninde çok çeşitli biçimlerde yorumlar; bu esnada, daima kendisine de ilişiktir, kendi varlığına ve bütün şeylerin varlığına - ve, varolana yönelik olan bu anlayışı içinde, belli belirsiz olarak, içinde varolanın "bulunabildiği", her şeyi kapsayıcı bütün'e de ilişiktir (Fink, 2015, s. 213).

İnsan varoluşunun en temelde belirleyici olan bu yönünün yönlendirici ve düzenleyici doğası; Dasein'in kendisini dünyaya uyumlaştırma tarzı, bu ilişkinin bir kavrayışını ifade etmektedir; *zoon logon ekhon* olarak insanın esas belirleniminden türetilen ontolojik olanın anlaşılması ve kozmopolitik (Elden, 2008, s. 52). İnsan bu bakımdan, duygusuzca yerinde hareketsizce duran taştan, rüzgarda öylesine sakince duran ağaçtan, ait olduğu türün şemasının kapalı alanında eylemde bulunan hayvandan ve diğer bütün şeylerden daha dünyevi olandır (Fink, 2015, s. 213). Bizler dünya seyri içinde öylece meydana gelmemekteyiz, biz aynı zamanda işimizin birer aracı haline getirdiğimiz bütün doğal şeylerin meydana getirilişiyle de ilişikliyizdir; bir yandan tutkularımızın, aşklarımızın ve savaşlarımızın sahnesi, yöremiz, yurdumuz diğer yandan oyunlarımızı oynadığımız ve kuttörenlerimizi yaptığımız, şenliklerimizi düzenlediğimiz yerdir de, bu bakımdan insanın ortaya koyduğu anlayıcı dünya açıklığı dünyevi kavramını üçüncü bir anlamda ifade etmektedir (Fink, 2015, s. 214). İnsanın dünyayı kendi varoluşuyla anlayan bir dünya-içi-varlık oluşu aynı zamanda oyunun dünyevi oluşunu da ifade etmektedir. Krell'e göre bu yeterince zeki davranış biçimi istisnai bir karakter taşımaktadır (Krell, 1972, s. 86); oynadığımız zaman, egemen bütünlüğü, dünyayı anlamamıza referans olan diğer varoluşsal görüngülerde olduğundan daha farklı bir tarzda anlarız; emek, aşk, ölü kültüründe vs. yaptığımızdan farklı olarak, böylece diğer boyutlar ve alanlar bize açılmış olur (Krell, 1972, s. 86; Fink, 1960, s. 225). Krell'in bakış açısından bu, oyun kolektif bir yapı sergilediğinde, diğer bir deyişle oyun kendileriyle iletişim halinde olduğumuz Dasein'ları da içerdiğinde ve sanatsal bir boyut kazandığında geçerlidir (Krell, 1972, s. 86). Dördüncü anlamında dünyevi kavramı teolojik bir kavrayışla aşağılayıcı, küçümseyici bir boyut kazanmaktadır. İnsan, dünya-içi ilişkisinde görünenin ardında sezilen insanüstü olanın; daimonların ve tanrıların varlığıyla sarsılmaktadır. Bu daimonik güçler ve varlıklar karşısında kırılğan ve zayıf bir yapıda olan insan onlarla aynı zamanda bir inanç-ilişkisi içerisindedir (Fink, 2015, s. 214). Bu türden varlıklar insana kıyasla, Fink'in ifadesiyle, mutlak güce insanın olduğundan daha yakın durmakla beraber daha dünyevidirler ve evrensel hüküm sürüşle

daha yakın bir ilişki içindedirler (Fink, 2015, s. 214). Ancak erken dönemde böylesine dünya-içi bir karaktere sahip olan Tanrı kavramı anlamsızlaştıkça, kutsal yönüyle temsil edenden kendisini soyutladıkça ve onu yadsıdıkça, dünyasal olanla bağını koparıp metafizikleştikçe “insan yaşamında duyuşsal olan ile duyu-ötesi olan arasında o derece sert bir tezat çıkar ortaya” (Fink, 2015, s. 214). Bu yönde gelişim gösteren öte dünyacı kavrayışla içinde yaşadığımız dünyaya, duyuşsal olana yakın bir yaşam tarzı “dünyevi zihniyet” yaftasıyla küçümsenirken öte dünyayı savunan, düşünülür dünyaya yönelik bakış dini ve geçerli bir tutum olarak olumlanarak daha değerli kılınmaktadır (Fink, 2015, s. 215). İki dünya arasında bir varlık olarak insan duyuşsal olana yönelerek yarı-hayvansal bir varoluş tarzı kazanırken, duyuüstü olana yönelmesiyle tanrısal bir varoluş tarzı kazanmaktadır. Fink düşünülür yani duyuüstü dünyanın hakiki dünya olarak Batı metafiziği tarafından kabul edilmesinden hareketle şu soruyu sormaktadır; “Acaba, kendisini ‘hakiki dünya’ya doğru tasarlayan yaşam şekline neden ‘dünyevi’ denmiyor?” (Fink, 2015, s. 215). Fink bunun sebebini Batı metafiziğindeki Hristiyan etkilerde aramaktadır;

Duyuşsal, putperest'ten [pagandan]; ideasal da tanrısal'dan sayılıyor. O zaman, putperestlik, önplandaki görünüşe [zevahire] tutulmuş, putlarda yolunu şaşırış, hakiki duyuüstüne (deneyüstüne) yükselmeyi ve tanrının doğru kavramını bulmayı başaramayan dinsel olarak geçer, yani, et'te (*sarx*) ve et'in zayıflığında kalakalan, ruh (*pneuma: nefes*) olan tanrının esişini fark edemeyen bir insanlık olarak (geçer). O halde, putperestlik, yaratıcı tanrı ile yaratılmış dünya ayrımının arka planında dünyaya kapılmışlık olarak yorumlanmaktadır - öyle bir kapılmışlık ki, tanrının yarattığı eserlerde yaratıcının izini artık göremez, "vestigia dei"yi fark etmez ve duyuşsal görünüşün ayartısına ram olur. "Dünyevi" kavramı tanrıya sırt çevirmiş bir zihniyetin, sisli arzulara tutsaklığın, fani şeylerin anlık parıltısından başı dönmüşlüğün tanımı olarak kullanılmaktadır (Fink, 2015, s. 215).

Dünyevi kavramı Hristiyan bir anlayıştan çok pagan bir anlayışı vurgulamaktadır; manevi olanı değil bedenselliği vurgulayan aşağılayıcı ve küçük düşürücü bir anlam kazanmaktadır. Bu nedenle dünyevi olanı vurgulayan eylemlerin ve eğilimlerin iş gördüğü her yerde insani oyun da dünyevi bir karakter kazanmakta, aşağılanmakta ve hiçe sayılmaktadır; “ciddiyetsiz bir şey olarak, avarelik olarak ve duyuşsal esriklik olarak, laubalilik ve taşkınlık olarak, delilik ve çılgınlık olarak görülüp” (Fink, 2015, s. 216) ayıplanmaktadır.

(bu, iç dünyevi varlıkların dünyalar arası bir faaliyetidir, Dasein'ın dünyaya karşı davranışının istisnai bir biçimidir ve Hristiyanlık öncesi, metafizik öncesi, dolayısıyla "pagan," bir etkinliktir); ama tam da burada düşünölmek isteyen şey (egemen kozmik bütönlüğün bir sembolü olarak oyun) bize reddedilmiş görünüyor! (Krell, 1972, s. 87).

Fink'e göre insani oyun birinci, üçüncü ve dördüncü anlam açısından dünyevi olarak tanımlanabilir. Bu bakımdan ikincil anlamda insani oyun Fink'e göre, dünya gibi hüküm sürmeyişinden dolayı dünyevi değildir (Fink, 2015, s. 217). Ancak yine de Elden'nin öne sürdüğü gibi, oyun ve dünya arasındaki ilişkinin ontolojik öneminin anlaşılması açısından daha elzem olanı ikincil anlamda ele alınmasıdır, çünkü "Metafiziksel olmayan bir anlamda oyun, bu ilişkiye ışık tutabilir, ancak bu, insan tarafından başlatılmış veya hatta yönlendirilmiş olarak görölebilecek bir şey değildir" (Elden, 2008, s. 52). Oyun kozmolojik bir sembol olarak ontolojik farkı üretir ve gerçekleştirir, ancak bu öznesiz bir oyundur, çünkü sembolün bize iletlediği dünyanın oyuncusuz bir oyun olarak oynadığıdır (Elden, 2008, s. 52-3).

Dünyevi hüküm sürüşün nitelikleri dünya-içi bir varolan olarak insanın oyununda yeniden belirdiğinde insani oyun sembolik bir anlam kazanmaktadır (Fink, 2015, s. 228). Ancak oyun önceden de ifade ettiğimiz gibi esas amaç uğruna icra edilen bir eylem değildir. Kendi içinde bir amacı olan ve bütünde amaçsız olarak tanımlanandır (Fink, 2015, s. 229). İnsani oyunda dünyanın unsurları belirir, ancak bu belirme gerçeklik ile gerçekdışılığın oyunda çaprazlanmış bir çatışması nedeniyle kırılmış olarak gerçekleşmektedir, bu, insani oyunun bir sembol dünya-sembolü olduğunu ifade etmektedir (Fink, 2015, s. 229). Dünyaya açıklığı ve varoluşunun bu dünyaya açıklığında hüküm süren dünyanın nedensizliğine yönelik bir bilgi barındığı için oyun oynayabilmekteyiz ve böylece dünyaya açıklığımızla en çok dünyevi olan bizler birer oyuncuyuz (Fink, 2015, s. 229). Oyuna dair antropolojik sorunun felsefeye yeterli derecede ele alınması insanın dünya ile ilişkisinin izahını barındırır (Fink, 2015, s. 229). Bu nedenle önceden ele aldığımız konularda pre-sokratik düşünceye ve mitsel döneme dair bir inceleme gerçekleştirdik ve yaptığımız incelemelerin bizi götürdüğü nokta dünyanın bir oyun olarak hüküm sürdüğüne dair bir kavrayışın mevcut olduğudur. Yani dünyanın kendisinin bir oyun olduğu tasarımına yönelmiş olduk, ancak dünyanın oyunu ne insani oyun üzerinden ne de tanrısal bir oyun kavrayışı üzerinden ele alınmalıdır. Dünya oynar, ancak bu oynamada ne bir kişi ne de bir Tanrı olarak oynar. Dünya oynadığı sırada bir "görünüş", "gerçekdışılık"a dair bir icra karakteri ve hayali bir yer



bir oyun sahnesi elde edebileceği bir biçimde oynamaz (Fink, 2015, s. 230). Çünkü oyuna dair metafor, “bir oyuncunun kişi'liğine ve oyundünyasal sahnenin görüşlüğüne [sanallığına] saplanıp kaldığımız zaman, kozmik benzetme olarak iflas etmektedir” (Fink, 2015, s. 230). Dünyanın oyununda tam bir benzerlikten çok kırılmış ve bozulmuş bir benzerlik üzerinden bir tahayyülde bulunabiliriz, bu nedenle de dünyanın oyunu kimsenin oyunu değildir, “çünkü kimse, kişi, insan ve tanrılar ilkin onun içinde vardır; ve dünya oyununun oyun dünyası da bir ‘görünüş’ değil, görüngüdür” (Fink, 2015, s. 230-31).



## BÖLÜM IV

### SONUÇ VE DEĞERLENDİRME

#### 4.1. Sonuç ve Değerlendirme

Oyun kavramı kökleri kültürün olduğundan daha eskilere dayanan, insani yaşamın olduğu kadar doğanın işleyişi ve dünyanın hüküm sürüşünün insan tarafından kavranışını sembolize eden yaşamsal bir olgudur. Etimolojik mülahazasında da gördüğümüz üzere oyun kavramını bu nedenle tamamen boş bir uğraş gayr-i ciddi bir pratik olarak almak mümkün görünmemektedir. Oyun kavramındaki ve onu karşılayan kavramlardaki anlamsal dönüşümler birçok kültürdeki en eski formlarını ve ilk kez ortaya çıktığı andan bugüne kadar, anlamsal karmaşıklığını, çeşitli kültürel gelişmeler ve değişimler karşısında insani yaşamın temel bir formu olma durumunu tam olarak koruyamaması durumuyla *paidia*'dan çok *agonistik* bir forma büründüğünü inkâr edemeyiz. İnsani yaşamın daha maddeci ve rekabete dayalı bir mücadele alanına dönüşmesi, doğayla ve ilahi olanla bağının giderek daha da zayıflamasıyla oyun kavramının özünden de bir uzaklaşma meydana getirmiştir. Ancak dramasal boyutuyla ele alındığında o hala kısmen de olsa insani yaşamın temel bir formu olmaya devam edebilmektedir.

Agonistik, yani rekabetçi ve mücadeleye dayalı bir oyun anlayışını ön plana çıkarmaya çalışan genel kanı oyunu, yaşamın bir kenar fenomeni, boş, gayr-i ciddi, amaçsız, eğlence vadeden vs. bir yapıda tanımlamaktadır. Psikoloji, fizyoloji ve sosyolojinin bir araştırma nesnesi olmaya başladığı yerde tanım ayrışmaktadır. Bu yüzden oyunun tanımı ne türden bir icra karakterine sahip oluşundan çok ne gibi özelliklere sahip olduğu, işlevleri ve birey üzerinde ne türden bir etkiye sahip olduğu üzerinden belirlenmektedir.

Oyun, dışlama karakteri üzerinden gerçek yaşamla arasında bir sınır çizer, kendine ait kurallarıyla bu sınırdan bir düzen yaratır. Ancak Eric Berne, Winnicott, Suits gibi kuramcılara baktığımızda bu sınırın keskin, aşılabilir değil geçişli olduğunu görmekteyiz. Gayr-i ciddi bir pratik olarak anılan kavram ciddi yaşamın içine entegre olmuş durumdadır. Çoğu zaman ayrıştırılamaz bir boyutta yaşam sürer. Eric Berne'de tıpkı Oğuz Atay'ın kahramanlarında gördüğümüz türden bir durum vardır. Atay'ın kahramanlarının oynadıkları oyunlar bir başlangıç noktasına sahip değildir. Bu yüzden de gerçekliğin veya gerçekdışılığın kesin sınırlarını çizmek de güçleşir. Eric Berne'de

oyun, günlük yaşamın içinde gerçekleşen transaksyonel etkileşimler olarak algılanmakta, insani yaşamın içinde bizim her birimizin eylemlerinin temelinde bir oynuyor olmanın barındığı görüşü savunulmaktadır. Ancak bu görüş hem Winnicott hem de Bernard Suits'te de bulunmaktadır. Farklı olan durum oyun üzerinden bakıldığında, Berne'de nevrotik bir durum olan oyun Winnicott'a sağlıklı olmanın bir yansıması, Suits'te ise çalışmakla bir karşıtlık içinde yaşamın temel bir dinamiği, en gerçek hali olarak karşımıza çıkmaktadır. Berne'de en temelde oyun oynama durumu sosyal kabulle bağlantılıdır. Suits'te oyun, gönüllü olarak özgürlüğün sınırlarının belirlenmesi ve belirlenen bu sınırlar dahilinde daha az elverişli koşullarda bir pratikte bulunma üzerine kuruludur. Eşitliğin, adaletli bir durumun olduğu düşüncesinin hayat bulmasını sağlayan ve oyunu sürdürülebilir kılan kurallar oyundan koparılamaz bir unsur olarak görülmektedir. Suits'in *çekirge*'sinin ütopyası oynamanın bir dünya durumu olduğu bir ütopyadır. Ona göre, yaptığımız her iş her eylem esasında bir oyun formunda meydana gelmekte ve sürmektedir. Winnicott'ta sağlıklı olmanın ön kabulü oynuyor olabilmektir. Bireyin yaratıcı bir biçimde oyun eylemiyle içinde varolabileceği potansiyel bir mekan mevcuttur. Bu alan kültürel mirası yaşam içinde deneyimleyebilme ve ondan faydalanabilme pratiğine dönüşen bir mekandır. Oyun bireyin gelişimi açısından önemli bir unsurdur. Oyun oynama, daima yaratıcı olan ve zaman-mekan sürekliliğinde meydana gelen temel bir yaşam biçimi, bir deneyimdir. Caillois'te oyun alanı diğer kuramcılarda olduğunun aksine kapalı bir alandır. Bu bakımdan saf bir uzam olarak ele alınır. Dışarıdan hiçbir hareketin dahil olamayacağı gibi içeriden de dışarıya doğru böyle bir eylemin gerçekleşmesi mümkün değildir. Ancak Huizinga'ya bir eklemede bulunma çabasıyla ekonomik bir perspektiften oyunu ele alan Caillois'in çalışmasında da görüldüğü gibi bu saf uzam aşılabilir olmadığı gibi küreselleşen ve kapitalist bir dünya görüşünün hüküm sürdüğü dünyada oyun da onun icra karakteri de bir dönüşüm geçirerek bu görüşe hizmet etmeye başlamıştır, daha doğrusu bu yolda bu görüşe hizmet etmesi yönünde esas özünden uzaklaştırılarak kullanılmıştır. Oyun artık gönüllü olarak eylemde bulunma durumundan çıkmış bir zorunluluğa, yaşam standartlarını yükseltmenin, ekonomik açıdan güvende olmanın, salt mücadeleye, rekabete ve kazanmaya dayalı bir yön kazanmıştır, diğer yandan da salt eğlence vadeden gayr-i ciddi bir eyleme dönüşmektedir, çalışmanın ve yaşamın ağır sorumluluğundan kurtulmak için verilen bir molaya dönüşmektedir. Bu yön tam da bizim Fink'i neden ele aldığımızın temelini oluşturmaktadır. Modern insanın kavrayışının böyle bir oyun anlayışına sahip oluşu; onun esas özünü kaçırıyor oluşu ve

en başından beri insani varoluşun temel bir görüngüsü oluşunu algılamaktan uzak oluşuna dair böyle bir incelemeyi gerekli kılmaktadır. Bu nedenle oyunun felsefi boyutunu ele almak zorunlu görünmektedir.

Varlığın anlamının ne olduğu sorgusundan uzaklaşıldığı derecede insani yaşamın temel pratiklerinden dahası varoluşunun temel görüngülerinden olan oyunun gerçekte neyi imlediği kavrayışından da o derecede uzaklaşmıştır. Bunda şüphesiz Platon'un oyuna karşı bir tavır alışı ve onu yeryüzünden, devletinden uzağa sürüşünün büyük bir etkisi bulunmaktadır. Yine de felsefi düşünüş tarihi boyunca bir ilerleme gerçekleştirdiğimizde Platoncu kötü bakışın aksine dünyanın özünü oyun olarak kavrayan pek çok düşünürle karşılaşabilmekteyiz. Bu bağlamda pre-sokratiklerden olan ve Fink'in oyun anlayışının ve dünya kavramının temelini oluşturmak adına kendine referans aldığı Herakleitos'la karşılaşırız en önce. Herakleitos'ta düzen sağlayıcı logos'un, ateşin kendiyle oyununun temelinde zıtlıkların mücadelesi yatmaktadır ve hayat bir çocuk oyunu olarak karşımıza çıkmaktadır. Hem Herakleitos'ta hem de Nietzsche'de dünyanın özünün bir oyun oluşu ve bu oyunun bir çocuk oyunu; yıkıp yıkan ve yeniden inşa eden çocuğun oyununu imleyişi onun sonsuzluğu barındırıyor oluşundan gelmektedir. Çocuk bütün potansiyelleri olasılıkları içinde barındırır ve onun oyununda sonsuzca bir yıkma ve yeniden üretme inşa etme vardır ve hüküm sürüş bir kurala tabi olarak logos'a tabi olarak gerçekleşmektedir. Sonsuzluktur çocukluk. Ve anı vurgulamaktadır, ne geçmişin ne de geleceğin, anın hüküm sürüşü vardır onda. Ebedi dönüş bizi götüren de bu an kavramıdır; sonsuzca tekrar eden ancak her bir tekrarda farkı da kendinde barındıran ebedi dönüş fikri. Nietzsche'de Kozmik bir sembol üzerinden oyunun bir dünya durumu oluşu, dahası dünyanın özünün oyun olarak kavranması mevcuttur. Bu çocuğun ve sanatçının yeniden yaratma oyunudur. Nietzsche'de nihilizmi aşmanın tek yolu oyundur; ebedi dönüş doktrini üzerinden fark ve tekrar oyunu, hep yeniden yıkma ve yaratma oyunu.

Platon'un varlık hiyerarşisine baktığımızda da *nous*'un, dünya aklının düzen yaratımını akıl üzerinden açıklamaktadır. Ancak Platon'da akıl ve oyun karşıt iki kutup olarak ele alınmaktadır. Bu bağlamda felsefe ve oyun da karşı karşıya getirilmiştir. Fink, bu tavrın altında yatan şeyin, Platon'un varlık anlayışını temellendirme çabasının bulunduğunu ifade eder. Oyunun özüne ulaşma konusunda Platoncu mimetik bakışı aşma çabasına giren Fink'e göre Platon düşünülür dünya ile duyulur dünya arasındaki pay almaya bağlı varlık yapısı yansıma modeli üzerinden temellendirilmektedir. Ancak Platon aynı görüşü ayna yansıması modeli üzerinden oyuna ontolojik alanda daha aşağı

bir yer tayin etmek adına kullanılmaktadır; o gerçek varlıklar olarak ideaların yeryüzündeki birer yansıması olan duyu dünyasına işaret eden şeyleri birer taklit(mimesis) olarak tanımlamaktadır. Bu görüş üzerinden Platon şairin ve sanatçının eylemini ontolojik açıdan bir değerlendirmeye mimesis(taklit) olarak tanımlar. Bu bakımdan şairin ve sanatçının eylemi bir varlık meydana getirmemekte daha ziyade halihazırda mevcut olanın birer kopyasını ortaya koymaktadır. *Devlet* diyalogunda oyuna, şaire ve sanatçıya bu yönde bir değer atfeden Platon *Yasalar*'da ise kısmen de olsa Tanrı'nın oyun oynayışı üzerinden dünyanın özünü oyun olarak kavramaya yaklaşır. Tanrılar oynamakta ve bu oyun oynamada insanlar birer oyuncak, kukla olarak varabilecekleri en şerefli konuma erişmişlerdir ona göre. Platon'da gördüğümüz şey onun oyuna yaklaşımının ikircikli bir yapıda olduğudur.

Herakleitos ve Nietzsche'de gördüğümüz türden bir oyun kavrayışını Schiller'de de görebilmekteyiz. İnsanın sadece oynadığı yerde insan olabileceğini ve sadece güzelle oynanabileceğini savunan Schiller estetik bir bakış açısıyla oyun kavramını ele alır. Fink'in de ifade ettiği gibi zıt kutupların karşıtlığı dünyanın karakterinde yatmaktadır ve Herakleitos'ta karşıtların birliği, Nietzsche'de Apollon ve Dionysos karşıtlığında bulduğumuz oyun Schiller'de insani özün maddeci ve duyuşal yönünün uzlaşımının ortaya koyduğu bir güdü olarak karşımıza çıkar. İnsan özgürlüğün ve varoluşunun bilincinde olmaya başladığı yerde iki zıt kutbun uzlaşımı meydana gelir ve bu uzlaşımın oyun içtepisi doğar. Oyun gerçekten insanidir, çünkü kendimizi akıl yoluyla içgüdüsel dürtülerden uzaklaştırmamıza izin verir ve bizi güzellik üzerinden özgürleştirir. Bu özgürlüğün bize verdiği şey yasaların uyumudur; koşulları, kendi içinde belirlenmiş tüm sonsuzluğun dahil edilmesidir, dışlama değildir. Bu da gerçek bir sanat eseri, yüksek bir huzur ve zihin özgürlüğü sağlar. Schiller'de gördüğümüz üzere insanlar artık birer seyirci değil birer oyuncudurlar ve oyun alanına dahil olmuşlardır. Bir anlamda Schiller, oyun alanına uyum sağlamaya odaklanır görünmektedir ve oyun alanına dahil olmasına izin verilen seyirci de tamamen aklının esiri olmadığı müddetçe oyuncuların oyunun kurallarını öğrenerek oyun alanına uyum sağlayabilmektedir. Yani eskiden seyirci olan fakat şimdi oyun alanına dahil olmakla oyuncu, çitleri/sınırı yıkmaya çalışıp oyuna dahil olmak yerine (bir anlamda oyun alanını, yani üzerinde yaşadığımız dünyayı tahrip etmeyecek şekilde) birlikte, oynayabilmektedir. Böylece oyun alanına dahil olan her oyuncu, oyun alanında bir sonraki hamleyi düşünerek ve oyunun kuralına göre davranarak hem zihinsel hem de bedensel olarak oynayabilmektedir. Bu temelde insanın içinde bulunduğu toplumunun

sorunlarını algılaması ve daha iyi bir duruma gelmesini sağlayacak kuralları ve koşulları kavramasını çözüme katılmasını imlemektedir.

Oyunculardaki kazanma isteği oyuncular arasında birbirlerinin hamlelerini tahmin etmeleri üzerinden bir etkileşimi gerekli kılmaktadır. Bu durum tek tek oyuncu olma durumunun bir kolektiviteyi meydana getirmesini de zorunlu kılabilir. Bu toplumsallıkta oyunun kurallarının belirlenmesi ve bu kurallar dahilinde eylemde bulunulmasını öngörür. Bu bakımdan da oyunu kültürel bağlamıyla ele alan Huizinga'nın düşünceleri ele alınabilir hale gelir. Huizinga'ya göre oyun kültürü oluşturan bir kavramdır ve oyun kültüre bağlandığında dil ile ilişkilendirilir. Yine oyun alanı-oyuncu-seyirci ayrımından hareket edersek; oyun alanına dahil edilen oyuncu/seyirci, hamleleri düşünme aracılığıyla başka oyuncularla iletişime geçmeye başlar ve bu iletişim oyuncuları ortak bir dil oluşturmaya götürür. Oyunu insanlık tarihiyle ilişkilendirdiğimizde de insanlığın dünyada böyle bir değişim/dönüşüm geçirdiğini görürüz. Hamleleri tahmin etme ve başkalarıyla grup oyunu oluşturmak aracılığıyla dile odaklandığımızda Wittgenstein'a gideriz. Çünkü Wittgenstein da hem dil-oyunları hem de aile benzerlikleri üzerinden oyunlarda ortak olana odaklanır.

Wittgenstein, bütün oyunların birbirinden farklı olması ama aynı zamanda isimlerinin oyun olmasının nedenini araştırır ve dili bu doğrultuda açıklamaya çalışarak aile benzerlikleri kavramına gider. Bu kullanımına göre, insanlar doğduğu ailenin dilini öğrenir, yani her ailenin kendine özgü bir iletişim şekli vardır. Bu bakımdan Wittgenstein, hem farklılık hem de benzerlikleri imler; oyun alanına dahil olan oyuncular, alandaki grup arkadaşlarıyla ortak bir kural oluşturmaya gider fakat aynı zamanda bu ortak kural(dil) oluşturma işleminin bir yerde durması söz konusu değildir. Yani oyun oynanırken başka kurallar da eklenebilecek ve yeni oyunlar oluşturabilecektir ki bu da farklılıklarla ilgili kısımdır. Bu anlamda, oyun alanındaki oyuncuların bireysel özellikleri bağlamında farklı, ortak kurallara uymak bağlamında benzerler olarak birlikte yaşadıkları/oynadıkları söylenebilir.

Birlikte var olmak bağlamında, yani hem benzerlik hem farklılığın olması bağlamında oyun kavramı düşünüldüğünde ele alınabilecek düşünürlerden biri de Heidegger'dir. Bu doğrultuda oyun kavramı aracılığıyla Heidegger'in ele aldığı yeryüzü-dünya ayrımına gideriz ki bu ayrım aynı zamanda Heidegger'in çok sık kullandığı başkaları ile de ilgili bir ayrımdır. Buna göre oyun alanında oyuncular yokken veya Platoncu anlamda insanlık hala Tanrı'nın oyuncağıyken insanın üzerinde bulunduğu mekan yeryüzüdür. Ancak insanlar oyun alanına dâhil olup başkalarıyla

iletişime geçtikçe yeryüzünü değiştirip dönüştürerek dünya haline getirirler. Yani Dasein ancak başkalarıyla oyun oynamaya başladığında bir “dünya” oluşturabilecek hale gelecektir. Bu durumda oyun alanına dahil olan oyuncular, bazı oyuncuların elenmesiyle (yani başkasının ölmesiyle) bir gün kendisinin de oyundan elenebileceği (öleceği) gerçeğiyle karşılaşır ve bu gerçek onu kaygılandırmaya başlar. Bu kaygı da onun kendini oyunun kurallarına çok fazla kaptırmasına neden olur ve böyle bir durum oluşturulan “dünyayı” tekrar “yeryüzü” haline getirir. Buna göre Dasein, bir gün öleceği gerçeğiyle yüzleşmeli ve buna rağmen oyun alanından sonsuza dek çekilmemelidir. Yani Heidegger bir anlamda hem kamusal alanın hem özel alanın birlikte varolması gerekliliğine işaret etmektedir. Oyuncunun kendine ait bir oyun alanı ve aynı zamanda o alandan çıkıp başkalarıyla birlikte olabileceği farklı bir oyun alanını imlemektedir.

Platoncu bakışta ve modern kavrayışımızda oyun her ne kadar ciddinin karşıtı, alelade bir eylem, salt bir taklit ve sadece eğlence vadeden bir yapıda ele alınıyor olsa da oyun gerçekte bir dünya sembolü olarak karşımızda durmakta ve insani varoluşun temel bir görüngüsü olarak varlık sürmektedir. Önceden ele aldığımız çoğu bakışta gördüğümüz şey tam olarak budur. Hem psikolojik boyutunda hem de felsefi boyutunda o hala varoluşun temel bir görüngüsü, yaratıcı yaşamın temel bir pratiğidir. Bu bakış üzerinden oyun kavramını ele alan Fink, insan varoluşunun temel bir fenomeni olarak ele aldığı oyun kavramının sorgusunda öncelikle bu kavramın Platoncu bakışta ontolojik değersizleştirmesinin sorgulamasına girerek onu ele almaktadır. Fink’in oyun kavramı üzerine gerçekleştirdiği incelemesini üç bölüm halinde ele almak mümkün görünmektedir. Bu bölümlerden ilkinde Fink, insan varoluşunun temel bir fenomeni olarak ele aldığı oyun kavramının gerçek yaşamın gerçek-olmayan veya gerçektışı bir kopyası, taklidi olmadığının sorgusuna girerek onu yaşam içinde gayr-i ciddi bir eylem ve bir kenar fenomen olarak ele alınışını eleştirir. Bu bağlamda bir tür yapı analizinde bulunduğu bölümde Fink, oyunun unsurlarını ele alırken onları genel kanıda ele alınan biçimde incelemek yerine onların oyun dünyasının yaratılmasında ne türden bir karakteristik özelliği sergiledikleriyle ilgilenir, onların oyun dünyası içindeki anlamlarına odaklanır. Oyun Fink’in bakış açısından bir yaşam deneyimi, bir dünya sembolüdür. Biz bu alan içinde varoluşumuzun olası bütün olasılıklarını ve ön taslaklarını deneyimleme ve kendi varlığımızı devam ettirme şansına sahibiz. Oyun gayr-i ciddi karakterinin içinde bize tekrar ciddi olana bağlanma konusunda yardımcı bir rol üstlenir. Ve oyunun unsurları bir oyun dünyasında mevcudiyete gelmektedir.

Ancak bu oyun dünyası Platoncu bakış üzerinden ele alındığında salt bir görünüş olarak kavranmış olacaktır ki bu onun özünü anlamamız açısında bize tam bir kavrayış sağlayamayacaktır. Bu nedenle Fink Platoncu bakışta ontolojik değersizleştirmesinin sorgulamasına girerek onu ele almaktadır. Fink'in incelemesi bir bütün olarak esasında dünya problemine dair bir ontolojik açıklamayı sağlaması açısından önemlidir. Bu nedenle de Fink, oyuna ve özünü bir oyun olarak kavradığı dünya kavramına dair bir bakış için pre-sokratiklerin metafizik-öncesinin görüşüne geri döner. Fink, ikinci bölümde oyuna atfedilen mimetik karakteri aşmanın bir yolu olarak arkaik zaman insanının kültle ve onun dünya içi karakterini dünya-içi varlıklar olarak ele aldığı insan ve Tanrı'nın özilişkisinin kült oyun alanı içinde yeniden üretilmesini bir dünya oyunu ve onun temsili olarak kavramaktadır. Sıradan yaşam içindeki oyun anlayışımızdan ziyade arkaik zaman insanının daimonik güçlerle baş etme ve kutsal olanla olmayan arasında bir ayrımı elde etmede bir aracı olarak kullandığı kült oyun kavramıyla oyunun mutad yorumunda vurgulanan gerçekdışı karakterini aşmanın peşine düşmektedir Fink. Fink'in yapmaya çalıştığı şey oyunu gözlenebilir bir olgu olarak ele almak değil aksine onun anlamı üzerine bir irdelemede bulunmaktır. Kültürel oyuna dair incelemede bu oyunun diğer tüm oyunların ya da oyun kavramının bizzat kendisinin esas yapısı olduğunu söylememekle birlikte oyun pratiğinin metafiziksel alandaki varlıkları nasıl aştığına ve oyun eylemi içinde insanların dahil olduğu daha yüksek bir bütünlü, duyuüstüyle ne türden bir ilişki kurulduğunu ortaya koyabilmemiz açısından önemlidir. O insanın dünyayla ilişkisinin bir yönüdür. Kültürel oyunun temel formu arkaik insanın dünyayla olan bağı, mevcut halini ve iç duruşunu yorumlaması üzerinden şekillenmektedir. Bu nedenle Fink'in bakış açısı üzerinden söyleyebiliriz ki, kült'te, oyunun temel yönlerinden biri olarak ele alınan gerçekdışılık anı, gerçekliğin üzerinde yükselme aracı haline gelmektedir ve insani oyunun en orijinal formudur. Kült oyun Tanrı karşısında gerçekleşen bir oyun olarak arkaikğin dünya-içi konukluğunu ve selametini güvence altına alma pratiğidir. Büyücü hekimin, rahibin, şamanın sihir pratiği daimonik olana geçişi sağlar. Bu geçişte insan varoluşsal tekanamlılıktan çok anlamlılığa, tanrısala maske yoluyla, gizlemeyle sahip olmaktadır. Ancak bu bakışta insan yine de Tanrı'nın bir oyuncağı olma konumundan hala kurtulamamıştır. Bu nedenle onun varoluşunun dünya ile ilişkisi bu tanrısallıkla olan ilişkisi tarafından örtülmektedir. Bu nedenle üçüncü bölümde insani oyun ve dünya oyunun ilişkisine pre-sokratiklerden aldığı bir dünya kavrayışıyla yönelmektedir. Fink, insan varoluşunun dünya ile ilişkisini ortaya koyabilmek adına dünyevi kavramına dair bir incelemede,



açıklamada bulunur. Belirtilmesi gereken husus bu ele alışıta dünyanın nesnel bir boyutta ele alınmadığıdır. O bir kap veya bir çerçeve gibi bireysel varlıkları kavramaz. Bu nedenle ona dair bir yaklaşımda Fink, onun geleneksel şey-ontolojisiyle ele alınmaması gerektiği konusunda bir uyarıda bulunur. Dünyaya dair maddesel olmayan bir anlayış ortaya koyabilmemiz onu Batı metafiziğinin ikili dünya anlayışının (duyulur dünya ve düşünülür dünya ya da maddi dünya ve manevi dünya) dışında bir kavrayışla ele almamızı gerekli kılmaktadır. Çünkü metafiziksel bir dünya kavrayışında insanın dünya ile ilişkisi tanrısallıkla ilişkisi tarafından örtölmek ve karartılmaktadır. Hayvan ve Tanrı arasında kentaurusvari bir ara varlık konumunda olan insanın bütün bir varoluşu tanrısala ulaşma çabası üzerinden belirlenmektedir. Ancak Fink'in pre-sokratiklerden aldığı düşünüş insanın dünyayla kurduğu ilişkiden hareketle benliğini kurduğu, varoluşunu gerçekleştirdiği yönündedir. Ona göre insan dünyada bir varolan olmanın yanı sıra “dünya-ilişkisi üzerinden peşinen ırılanan bir varolandır; her varlığın bütününün, içinde ısıltıya ve parıltıya erişmek için kendisine atıldığı bir dünya-içi şeydir” (Fink, 2015, s. 65). Dünya-da-olma insani varoluşun esas durumunu imlemektedir. Dünya bu bakımdan Heideggerci bir vurguyla bir varoluşçadır.

Her şey dünya-içi oluşuyla bir anlamda faniliğe de sahiptir. Dünyevi oluş bunu ifade etmektedir. Ancak insan dünya-içiliği dünyayla ilişkisi üzerinden anlayan ve faniliğinin farkındalığıyla yaşam süren olarak tüm diğer dünyevi oluşlardan daha dünyevidir. Bu nedenle “insanın dünya-da-olma'sı bütün sonlu şeylerin genel olarak dünya-da-olma'sının özel bir vakasıdır” (Fink, 2015, s. 74). Fink, dünyevi kavramına dair dört tanımlama ortaya koymaktadır. Öne sürölen bu dört tanımlamada Fink'in incelemesinin temel amaçlarından biri oyunun kozmik önemine dair bir temel oluşturmaktır. Fink, insani eylemin, deneyimin bir sembolü, bir dünya sembolü olarak ele aldığı oyun incelemesinde dünyevi kavramına dair bir açıklamada onu *aion*, dünyanın hüküm sürüşü olarak, oyun olarak kavramaktadır, ancak bu oyun ne insanın ne de Tanrı'nın oyunu üzerinden temellendirilir; o oyuncusuz bir oyundur.

## KAYNAKÇA

- Akyürek, F., & Özturanlı, G. (2014). *Saraydan Sokağa - Oyun*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Alvis, J. W. (2019). God's Playthings: Eugen Fink's Phenomenology of Religion in Play as Symbol of the World. *Research in Phenomenology* vol. 49 , 88-17.
- And, M. (2019). *Oyun ve Bügü*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Aristoteles. (2009). *Politika*. Çev. Mete Tuncay, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Arnold, A. (1979). *Çocuğunuz ve Oyun*. Çev. Rezzan Mahmudoğlu, İstanbul: Ece Yayınları.
- Babich, B. E. (2005). Nietzsche's "Artists' Metaphysics" and Fink's Ontological "World-Play". *International Studies in Philosophy* 37(3): , 163-180.
- Bateson, P., & Martin, P. (2014). *Oyun, Oyunbazlık, Yaratıcılık ve İnovasyon*. Çev. Songül Kırgezen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Bener, S. S. (2016). *Antikçağda Oyun ve Oyuncaklar*. İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Bentley, S. M. (2009). *Friedrich Schiller's Play: A Theory of Human Nature in The Context of The Eighteenth-Century Study of Life*. Louisville, Kentucky: University of Louisville.
- Berne, E. (2020). *İnsanların Oynadığı Oyunlar*. Çev. Handan Ünlü Haktandır, İstanbul: Diyojen Yayıncılık.
- Brock, T. (2017). Roger Caillois and E-Sports: On the Problems of Treating Play as Work . *Games and Culture*, 12 , 321 - 339.
- Bruzina, R. (2004). *Edmund Husserl and Eugen Fink: Beginnings and Ends in Phenomenology, 1928 - 1938*. Yale University Press.
- Bul, M. D. (2014). *License to Play: The Ludic in Japanese Culture*. University of Hawai Press.
- Caillois, R. (2001). *Man, Play and Games*. Translated by Meyer Barash, Urbana & Chicago: University of Illinois.
- Caillois, R. (1994). *Oyunun Tanımı*. Çev. Turan Ilgaz, Sanat Dünyamız sayı 55 , 35-41.
- Campbell, J. (2019). *İlkel Mitoloji: Tanrının Maskeleri I*. Çev. Kudret Emiroğlu, İstanbul: Işık Yayınları.
- Candan, A. (2010). *Oyun Tören Gösterim*. İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Capelle, W. (1994). *Sokrates'ten Önce Felsefe (Fragmanlar - Doksoğraflar)*. Çev. Oğuz Özgül, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

- Cevizci, A. (2018). *Felsefe Tarihi*. İstanbul: Say Yayınları.
- Çevik, M. Ö. (Temmuz 2016). Beyin, Hayvanlar ve Oyun. *Bilim ve Gelecek, Sayı 149: İnsan, Hayvan ve Yapay Zeka İçin Oyun Nedir?* , 14-17.
- Çoruhlu, Y. (2017). *Türk Mitolojisinin Ana Hatları*. İstanbul: Kabalcı Yayınları.
- Deleuze, G. (2020). *Anlamın Mantiği*. Çev. Hakan Yücefer, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Deleuze, G. (2020). *Francis Bacon: Duyumsamanın Mantiği*. Can Batukan & Ece Erbay Nahum, İstanbul: Norgunk Yayıncılık.
- Duncan, S. (2016). Interpreting Huizinga Through Bourdieu: A New Lens For Understanding The Commodification Of The Play Element in Society And Its Effects On Genuine Community. *Cosmos and History: The Journal of Natural and Social Philosophy*, vol. 12, no. 1 , 37-66.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun Ontolojisi*. İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Eberle, S. G. (2014). The Elements of Play: Toward a Philosophy and Definition of Play. *American Journal of Play Volume 6 Number 2* , 214-233.
- Elden, S. (2008). Eugen Fink and The Question of The World. *Parrhesia : a journal of critical philosophy* 5 , 48-59.
- Eliade, M. (2001). *Mitlerin Özellikleri*. Çev. Sema Rifat, İstanbul: Om Yayınevi.
- Fink, E. (2015). *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun* . çev. Necati Aça, Ankara: Dost Kitabevi.
- Fink, E. (2003). *Nietzsche's Philosophy*. Translated by Goetz Richter, London - New York: Continuum.
- Fink, E. (2016). *Play as Symbol of The World*. Translated by Ian Alexander Moore and Christopher Turner, Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press.
- Fink, E. (1960). *Spiel Als Weltsymbol [Play as Symbol of the World]*. Stuttgart: Kohlhammer.
- Gadamer, H.-G. (2008). *Hakikat ve Yöntem*. Çev. Hüsamettin Arslan & İsmail Yavuzcan, İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Günay, M. (2020). Herakleitos Kimdir? *Efesli Herakleitos- Felsefe Günleri 1* (s. 18-21). İzmir: Kent Belleği Yayınları.
- Halák, J. (2016). Beyond Things: The Ontological Importance of Play According to Eugen Fink. *Journal of The Philosophy of Sport* 43(2) , 199-214.
- Halák, J. (2015). Towards the World: Eugen Fink on the Cosmological Value of Play. *Play, Sport, Ethics and Philosophy Journal* , 401-412.

- Heidegger, M. & Fink, E. (2006). *Heraclitus Üzerine Dersler*. Çev. İbrahim Görener, İstanbul: Kesit Yayınları.
- Heidegger, M. (2011). *Sanat Eserinin Kökeni*. Çev. Fatih Tepebaşı, Ankara: De Ki Basım Yayım.
- Heidegger, M. (2008). *Varlık ve Zaman*. çev. Kaan H. Ökten, İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Henricks, T. (2016). Reason and Rationalization: A Theory of Modern Play. *American Journal of Play*, volume 8, number 3 , 287-324.
- Henricks, T. (2008). The Nature of Play: An Overview. *American Journal of Play* , 157-180.
- Hinman, L. M. (1974). Nietzsche's Philosophy of Play. *Philosophy Today*, 18(2) , 106-124.
- Homan, C. (2013). The Play of Ethics in Eugen Fink. *The Journal Of Speculative Philosophy: Special Issue With The Society For Phenomenology And Existential Philosophy*, Vol. 27, No. 3, 287-296.
- Huene, P. H. (2015). A Note on the Concept of Game (or rather Spiel). *de Gruyter* , 205-210.
- Huizinga, J. (2017). *Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi üzerine Bir Deneme*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Huizinga, J. (1997). *Ortaçağın Günbatımı*. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara: İmge Kitabevi.
- Hyland, D. A. (2019, Mayıs). *Heraclitus: Polemos, Eris, Agon, Maxesthai, Paidia*. Mart 7, 2021 tarihinde <https://fontearetusa.files.wordpress.com/2019/05/hyland-full-paper.pdf> adresinden alındı
- Kant, I. (1993). *Arı Usun Eleştirisi*. Çev. Aziz Yardımlı, İstanbul: İdea Yayınevi.
- Korkmaz, M. B. (Temmuz 2016). Sinirbilimsel Yaklaşımla Oyunun Vazgeçilmezliği. *Bilim ve Gelecek*, Sayı 149: İnsan, Hayvan ve Yapay Zeka İçin Oyun Nedir? , 23-27.
- Kranz, W. (2014). *Antik Felsefe: Metinler ve Açıklamalar*. Çev. Suat Y. Baydur, Cinius-Sosyal Yayınları.
- Krell, D. F. (1972). Towards an Ontology of Play: Eugen Fink's Notion of Spiel. *Research in Phenomenology* vol. 2 , 63-93.
- Kula, O. B. (2012). *Kant, Schiller, Heidegger: Estetik ve Edebiyat*. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Laing, R. D. (2011). *Bölünmüş Benlik*. Çev. Ergün Akça, İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

- Levi-Strauss, C. (2013). *Mit ve Anlam*. Çev. Gökhan Yavuz Demir, İstanbul: İthaki Yayınları.
- Levi-Strauss, C. (2014). *Modern Dünyanın Sorunları Karşısında Antropoloji*. Çev. Akın Terzi, İstanbul: Metis Yayınları.
- M.D., P. C. (2017, Nisan 24). *Play: A Different Perspective*. Nisan 27, 2021 tarihinde Psychology Today: <https://www.psychologytoday.com> adresinden alındı
- Marx, K. (1973). *Grundrisse*. Translated by Martin Nicolaus, London: Penguin Books.
- McDonald, P. (2019). Homo Ludens: A Renewed Reading. *American Journal of Play*, volume 11, number 2 , 247-267.
- Megill, A. (1998). *Aşırılığın Peygamberleri: Nietzsche, Heidegger, Foucault, Derrida*. Çev. Tuncay Birkan, Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.
- Moland, L. L. (2017, Nisan Cuma). *Friedrich Schiller*. Nisan 26, 2021 tarihinde Stanford Encyclopedia of Philosophy: <https://plato.stanford.edu> adresinden alındı
- Nietzsche, F. (2019). *Ecce Homo*. Çev. Mustafa Tüzel, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nietzsche, F. (2017). *Putların Alacakaranlığı*. Çev. Mustafa Tüzel, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nietzsche, F. (2011). *Şen Bilim - Ana Metin 1*. Çev. Ahmet İnam, İstanbul: Say Yayınları.
- Nietzsche, F. (2018). *Tragedyanın Doğuşu*. Çev. Mustafa Tüzel, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Nietzsche, F. (2015). *Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe*. Çev. Gürsel Aytaç, İstanbul: Say Yayınları.
- Nietzsche, F. (1972). *Zerdüşt Böyle Diyordu*. Çev. Osman Derinsu, İstanbul: Varlık Yayınevi.
- Örnek, S. V. (1988). *100 Soruda İlkellerde Din, Büyü, Sanat, Efsane*. İstanbul: Gerçek Yayınevi.
- Platon. (2018). *Devlet*. Çev. Sabahattin Eyüpoğlu, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Platon. (2019). *Sokrates'in Savunması-Euthyphron, Apologia, Kriton, Phaidon-*. Çev. Ari Çokona, İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Platon. (2017). *Yasalar*. Çev. Candan Şentuna, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

- Rodriguez, H. (2006). *The Playful and the Serious: An approximation to Huizinga's Homo Ludens*. Mayıs 8, 2021 tarihinde Game Studies. adresinden alındı
- Russell, W., & Ryall, E. (2013). Philosophizing Play. *The Handbook of The Study of Play* , 18-29.
- Schiller, F. (1902). *Aesthetical and Philosophical Essays, volume I*. Edited by Nathan Haskell Dole, Boston: Francis A. Niccols & Company.
- Schiller, F. (1990). *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Bir Dizi Mektup*. Çev. Melahat Özgü, İstanbul: MEB Yayınları.
- Sears, K. (2019). *Mitoloji 101*.çev. Ekin Duru, İstanbul: Say Yayınları.
- Spariosu, M. (1989). *Dionysus Reborn: Play and The Aesthetic Dimension in Modern Philosophical and Scientific Discours*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press.
- Strurrock, G., & Else, P. (1998). The Playground as Therapeutic: Playwork as Healing. *Triennial National Conference*. IPA/USA: Colorado Paper.
- Suits, B. (2012). *Çekirge; Oyun, Yaşam ve Ütopya*. Çev. Süha Sertabiboğlu, İstanbul: Ayrıntı yayınları.
- Şar, G., & Yıldız, E. (2016). *Herakleitos-Fragmanlar: Testimonia-Fragmenta-Imitationes-*. İstanbul: Dergah Yayınları.
- Thomson, G. (1998). *İnsanın Özü*. Çev. Celal Üster, İstanbul: Payel Yayınevi.
- Warnes, M. (2004). *Heidegger and The Festival of Being: From The Bridal Festival to The Round Dance*. M.A. Warwick University.
- Weber, B. (2011). Childhood, Philosophy and Play: Friedrich Schiller and the Interface between Reason, Passion and Sensation. *Journal of Philosophy of Education, Vol. 45, No. 2* , 235-250.
- Winnicot, D. W. (2017). *Oyun ve Gerçeklik*. Çev. Tuncay Birkan, İstanbul: Metis Yayınları.
- Wittgenstein, L. (2006). *Felsefi Soruşturmalar*. Çev. Deniz Kanıt, İstanbul: Totem Yayıncılık.
- Wittgenstein, L. (2013). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Çev. Oruç Aruoba, İstanbul: Metis Yayınları.
- Zeh, J. (2007). *Oyun Dürtüsü*. Çev. İtir Arda, İstanbul: Metis Yayınları.