

**T.C.  
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ  
RADYO TV SİNEMA ANABİLİM DALI**

**VARLIK ALANI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR  
VE SANAL NESNELER**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Tez Danışmanı  
Doç. Dr. Gülin Terek Ünal**

**DAMLA PINAR KÜRKÇÜOĞLU  
2501150559**

**İSTANBUL - 2019**



T.C.  
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ  
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ



YÜKSEK LİSANS  
TEZ ONAYI

ÖĞRENCİNİN;

Adı ve Soyadı : DAMLA PINAR KÜRKÇÜOĞLU Numarası : 2501150559  
Anabilim Dalı /  
Anasanat Dalı / Programı : RADYO TV SİNEMA/  
YÜKSEK LİSANS Danışmanı : DOÇ. DR. GÜLİN TEREK ÜNAL  
Tez Savunma Tarihi : 06.09.2019 Saati : 11.00  
Tez Başlığı : VARLIK ALANI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR VE SANAL NESNELER

TEZ SAVUNMA SINAVI, İÜ Lisansüstü Eğitim-Öğretim Yönetmeliği'nin 36. Maddesi uyarınca yapılmış,  
sorulan sorulara alınan cevaplar sonunda adayın tezinin **KABULÜNE** OYBİRLİĞİ / OYÇOKLUĞUYLA karar verilmiştir.

JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATI (KABUL / RED / DÜZELTME)
1- PROF. DR. NİLÜFER TİMİSİ		KABUL
2-DOÇ. DR. GÜLİN TEREK ÜNAL		KABUL
3-DOÇ. DR. DENİZ YENĞİN		KABUL

YEDEK JÜRİ ÜYESİ	İMZA	KANAATI (KABUL / RED / DÜZELTME)
1-DR. ÖĞR. ÜYESİ İLKAY NIŞANCI		
2-DR. ÖĞR. ÜYESİ SERKAN KIRLI		

## ÖZ

### VARLIK ALANI OLARAK DİJİTAL OYUNLAR VE SANAL NESNELER

DAMLA PINAR KÜRKÇÜOĞLU

Dijital oyun çalışmaları; 'ludoloji' çalışmaları, '*ergodic literature*' çalışmaları ve iletişim kuramlarınca açıklanmaya muhtaç görünür. 'Oyun felsefesi' bir tür 'dil felsefesi' işlevi görür ve dijital oyunların üzerine eğilmektense 'oyun'un ne olduğunu açıklama gayretindedir. Çok yakın zamana ait dijital oyun felsefesine dair yeni çalışmalar da yukarıda bahsedilen kategoriler üzerinden işlemeye devam eder. Çağdaş felsefe disiplinlerinin her alana rahatça uyum sağlayabilmesine rağmen dijital oyunların incelemesinin belli çerçevelerin dışına çıkmaması, inceleme alanının sınırlarının çok yeni konulmuş olmasındandır.

Medya araştırmaları içinde yer alan fikirlerin nesneye bakış açısı göz önüne alınarak, felsefe disiplinin nesneyi konumlandığı varlık alanları incelenecek, değinilmek istenen nesne teorisine geçişteki problemler ortaya konulacaktır. Varlık felsefesinin kaçınılmaz sonucu olarak nesne incelemesi aynı zamanda öznenin konumunu da verecektir. Dijital oyun nesnesi ve bu nesnenin öznesinin varlık alanı bu çalışmanın başlıca konusudur. Dijital oyunların öznesinin nesneyi nasıl konumlandığı ve hangi araçsallık içinde nasıl bir algıya sahip olduğu incelenecektir. Bu çalışmayla bu alana yeni bir perspektif kazandırabilmek için ufak bir adım atılması öngörülmüştür.

**Anahtar Kelimeler:** Dijital Oyun, Sanal Nesne, Dijital Oyun Öznesi, Varlık Alanı.

## ABSTRACT

### DIGITAL GAMES AS FIELD OF EXISTANCE AND IMAGINARY OBJECTS

DAMLA PINAR KÜRKÇÜOĞLU

Digital game studies seem to be in need of explanation by “ludology” studies, “ergodic literature” studies and media theories. Game philosophy acts as a kind of “philosophy of language” and tries to explain what “the game” is rather than focusing on digital games. New studies of the very recent digital gaming philosophy continue to operate through the categories mentioned above. Although contemporary philosophical disciplines can easily adapt to every field, the examination of digital games does not go beyond certain frames, because the boundaries of the field of study are newly established.

Considering the point of view of the ideas in the media research to the object, the areas of existence where the philosophy discipline positions the object will be examined and problems in the transition to the object theory will be put forward. As an inevitable consequence of the philosophy of existence, the study of the object will also give the position of the subject. The object of the digital game and the field of existence of the subject of this object is the main subject of this study. It will be examined how the subject of digital games positions the object and how it perceives within which medium. With this study, a small step is envisaged to give a new perspective to this field.

**Keywords:** Digital Game, Imaginary Object, Subject of The Digital Game, Field of Existence.

## ÖNSÖZ

İnsan denince ne anlaşılması gerektiği, kültürün inşası ve tüm bu süreçte oyunun merkezi konumu, araştırmanın değişkenlerini anlamak için ilk adımdır. İnsan konunun merkezinde olduğunda, onun özne-nesne bağlamında tarihsel olarak farklılık içeren bir gerçeklik algısı da oluşmaktadır. Gerçeklik aynı zamanda nesneye bakış açısını da belirler ki, çağlar arasında nesneye dair değişen fikirlerin temelinde de bu yatmaktadır. İlk insandan günümüze, ne özneye ne de gerçekliğe dair bakış açısı hiçbir zaman sabit kalmamıştır. Bu yüzdendir ki günümüzde dijital medya araçlarıyla iletişim kuran, anlayan, öğrenen insanın özne olarak konumu da nesneye bakış açısı da değişmektedir. Belki de günümüz insanının getirdiği en farklı yaklaşım gerçekliğe verdiği değerle de ilgilidir. Neyin gerçek olduğu ve sanallığın insanoğlunun hayatında kapladığı alan dolayısıyla atfettiği değere ilişkin farklılaşan nesne bilgisi, nesneye ilişkin en nesnel olan bilgidен çok insanın kabullerinin sorgulanmasıyla dönüşebilir.

Bu amaçla çalışmanın ilk bölümü insanı ve değerlerini sorgulayabilmek için kendine oyun meselesi üzerinden sınır koyar. “Oynayan insan” kültür ilişkisi, dijital ortamda geçirdiği dönüşüm ve buna çeşitli tarihlere getirilmiş açıklamalar ve tüm bunların ışığında derli toplu bir sonuç sunma amacındadır. Bu amaçla da kendine dijital oyunlar arasından bir örneklem evreni seçerek, kültürel bağlamda öznenin ve nesnenin konumunu anlamaya çalışacaktır. Bu örnekler, daha önce bahsedilen insan faktörünün göz ardı edilebileceği nesnelere sahip olması ve bu anlamda tarihsel ve kültürel bağlamları apaçık ortada olmayan içeriklere sahip olması unsuru gözetilerek seçilecektir. Yine de ilk bölümde seçilen örneklerin kültürle bağlantıları incelenecek ve bu bağlantıların nesne algısını ne yönde değiştirdiğine bakılacaktır. Ancak bu sayede bu bağlamlar çıkarıldığında içerikten bağımsız nesnenin nasıl bir varlık alanında konumlandırılması gerektiği bilgisine erişilebileceği düşünülmektedir.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise amaçlanan insan faktörünün ötesinde nesne ve özne bilgisine erişebilmektir. Bu anlamda kültürel değişkenlerden ziyade felsefi bir tavır

çerçevesinde bugüne kadar nesne bilgisi için ortaya konmuş fikirlerden tutarlı bir çerçeve çizilecektir. Çalışmanın birincil önceliği olan varolmayan nesneye dair, yeni medya öncesi dönemde getirilmiş matematiksel-mantıksal açıklamalardan yararlanılacaktır. Daha sonrasında sanallığın nesneyi nasıl dönüştürdüğü ve geçmişte sanal nesneye dair özellikle matematikçilerin ne gibi açıklamalar yaptığı incelenecektir.

Son olarak sanallık içinde nesneye farklı bir varlık alanı tanımlanmaya ve daha önce seçilmiş örnekler üzerinden bu nesne açıklanmaya çalışılacaktır. Aynı örnekler üzerinden teknolojinin insanın algısını nasıl dönüştürdüğü izlenecek ve bu algının nesnesinin “varlık” meselesi çözülmeye çalışılacaktır.

İstanbul- 2019

Damla Pinar Kürkçüoğlu

## İÇİNDEKİLER

ÖZ.....	iii
ABSTRACT.....	iv
ÖNSÖZ.....	v
TABLolar LİSTESİ.....	ix
GİRİŞ .....	1

### BİRİNCİ BÖLÜM

#### TARİHSEL SÜREÇTE DÖNÜŞEN OYUNLAR VE DİJİTAL DÜNYADA OYUN ALGISI

1.1. İnsanın Sosyalleşme Serüveni.....	3
1.1.1. Oyun Kavramı ve İnsanın Oyuna Bakış Açısındaki Dönüşümler .....	13
1.1.2. Teknoloji ve Teknik Olanaklarla Dönüşen Oyunlar .....	24
1.2. Bir İletişim Ortamı Olarak Dijital Evren .....	30
1.2.1. Gerçekliğin Tanımı .....	30
1.2.2. Sanal Dünya ve İnsan Zihni .....	34
1.2.3. Dijitali Yaratmak, Oynamak ve Yaşamak .....	43
1.2.4. Siberkültür, Sibermetin ve Multimedya.....	46
1.3. Dijital Oyun ve Oyun Teorileri .....	50
1.3.1. Oyun Teorileri ve Kuramsal Çerçevesi.....	50
1.3.2. Dijital Oyun Tanımları.....	56
1.3.3. Dijital Oyun Türleri ve Değişen Paradigmalar, Görüşler .....	58
1.4. Dijital Oyun Nesnelerinin Kültürel Varlık Alanları ve Pokemon, Tetris ve The Sims Örnekleri .....	62

### İKİNCİ BÖLÜM

#### DİJİTAL OYUNLARDA NESNE KAVRAMI VE VARLIK ALANI TANIMI

2.1. Nesne Bilgisi ve Varlık Alanı .....	76
2.1.1. Tarihsel Süreçte Nesne Bilgisine Yaklaşımlar.....	77
2.1.2. Nesne algısı .....	78

2.1.3. Varlık Ve Varolan/Olmanın Varlık Alanı .....	81
2.2. Sanal Nesneye Dair Varlık Alanı Araştırması .....	84
2.2.1. Sanal Nesne ve Disiplinler Arası Bir Araştırma .....	84
2.2.2. Etkileşim Temelli, Gerçek Nesne ve Sanal Nesne Farkları .....	87
2.3. Dijital Oyun Nesnesi ve Varlık Alanına Dair Yaklaşımlar .....	88
2.3.1. Dijital Oyun Öznesi: Oyuncu, Programcı, Tasarımcı .....	88
2.3.2. Dijital Oyunlarda Aracın Yapısöküm Yoluyla Açılanan Varlık Alanı .....	98
2.3.3. Nesnenin Dijital Algıyla Dönüşümü: Dijital Oyun Öznesi ve Nesnesinin Etkileşimi .....	100
2.3.4. Araç Olarak Dijital Oyunlar ve Varolmayan Nesnenin Sanal Varlık Alanıyla Özgürleşmesi .....	101
2.4. Pokemon, Tetris ve The Sims Oyunlarının Varlık Alanı ve Nesnel Bağlamda Özdeşlikleri .....	106
<b>SONUÇ</b> .....	<b>119</b>
<b>KAYNAKÇA</b> .....	<b>122</b>

## TABLÖLAR LİSTESİ

<b>Tablo 1.1:</b> Yedi Oyun Tanımı .....	52
<b>Tablo 1.2:</b> Oyunların Sınıflandırması.....	54
<b>Tablo 2.1:</b> Popüler Tür Adlandırmaları ve İşaret Ettikleri Nitelikler.....	59
<b>Tablo 2.2:</b> Aarseth- Smetstad- Sunnana Modelinde Ana ve Alt Boyutlar .....	60

## GİRİŞ

Gelişen teknolojiyle birlikte dijital olana (ve onun da bize) bakış açımız oldukça değişti. Dijital olana dair her türlü bilgimiz insan faktörü göz ardı edilmeden edinildi ve gerçekten de tamamen insan yaratımı bir alandan bu faktörü ayıklamanın pek de mümkün olmadığı görülebilirdi. Sıkıntı da tam burada başlamaktadır, çünkü; insan faktörünü gözettiğimiz zaman nesne ve içinde bulunduğu varlık alanına dair gerçeklik de “yapaylık”la sınırlı kalmaktadır. Oysa dijital oyun (ya da simülasyon) alanının, herhangi bir edebiyat kuramıyla ya da fizik kanunlarıyla örtüşmeyen bir yapısı olması, nesnesinin ikircikli bir yere oturmasıyla sonlanabilir. Böylece dijitalin nesnesinden bahsettiğimizde ya onun gerçeklikteki tezahürünü ya da insanın alımlamasındaki yerini söylememiz gerekir ki, çok açık biçimde bahsettiğimiz tek bir nesne olsa dahi. Özellikle bu nesnenin gerçeklikte tezahürü bulunmuyorsa iş daha da çetrefilli bir hal alır ve edebi bir anlatı içinde incelenme ihtiyacını doğurur. Amaç, yalnızca o nesneye dair bir açıklama gerektirse bile bunu oyuncu ya da yazardan ayrı bir biçimde yapma olanağı bulunmaz. Ancak teknolojik gelişmeler gösteriyor ki, gelecekte yazarından ya da oyuncusundan bahsedemeyeceğimiz dijital yaratımlarla karşılaşacağız ve işte o zaman bu basit indirgeme, yapılacak araştırmayı kurtarmaya yetmeyecektir.

Felsefe ve bilimde “orada olan” yani nesneye dair inceleme yapılacağı zaman, eğer insanın algısı üzerine değil de tamamıyla o nesneye dair bir şey araştırılacaksa, insan faktöründen soyutlamak için pek de deveye hendek atlatmaya gerek yoktur. En basit örneğiyle; maddeyi ve atomları inceleyen bir bilim insanı için insanın bakış açısında onu nasıl gördüğü ve tarihçesi pek de önemli olmamaktadır. Aynı şekilde bir filozof için de, bilim insanından farklı olarak insanın algısındaki oynaklık çok mühim bir mesele olsa da, eğer araştırdığı şey nesnenin kendinde olan şeyi, özü, arkhesi ya da buna benzer bir şeyse, işin sonunda tanımını insana bağlı olmadan da yapabilir ve teoremini buna bağlayabilir. Oysa bir dijital oyunda gördüğümüz bir “kanatlı at”ı, ne mitolojideki

yansımalarından, ne içinde bulunduđu anlatıdan ne de teknik oluşumundan (yazılım, kod ve dijital biçimdeki tüm yaratılar) ayırıp incelememiz pek mümkün değildir.

Bu çalışmanın amacı dijital ortamdaki bir nesnenin insandan bağımsız bir gerçeklik içerdiğini ve aynı maddeyi araştıran fizikçiler gibi incelenebileceğini savunmak değildir. Tek ve nihai amacı o nesnenin, gerçekliğimiz içinde ama kendince kuralları olan farklı bir dijital varlık alanında bulunduğunu ve nesnesinin de o kurallar uyarınca farklı bir varlık içerdiğini gösterebilmektir. Böylece oyundaki bir “kanatlı at”, bulunduđu ortamın başındaki alımlayıcısından ayrı bir biçimde sadece “kanatlı at” olarak bulunur ve onun “Pegasus” a yaptığı göndermeyi göz önünde bulundurma geređi de kalmamış olur. “Alımlayan oyuncu” yerine ekranın kendisini özne olarak konumlandırarak, orada hareket eden ve içinde bulunduđu oyunun kurallarına bađlı olarak bir nevi “yaşayan” nesneyi bağımsızlaştırır. Böyle bir bakış açısı yeni olmadığı gibi, büyük bir deđişimi de öncelememektedir. Yalnızca gelişen VR ve yapay zeka teknolojileri uyarınca oluşacak yeni durumlara uyum sağlayabilecek, yeni düşünme yolları açarak nesne üzerine düşünmeyi kolaylaştırabilecek bir yöntem sunmayı amaçlamaktadır.

## BİRİNCİ BÖLÜM

### TARİHSEL SÜREÇTE DÖNÜŞEN OYUNLAR VE DİJİTAL DÜNYADA OYUN ALGISI

Her ne kadar amacımız kendine has varlık alanı içinde bulunan nesneyi bir nevi “özgürleştirmek”se de, öncesinde bu nesnenin nerede bulunduğunu açıklama ihtiyacı vardır. Çünkü insan faktörünün (olabildiğince) dışında olan bir nesne fikri için tam da bu insan faktörünü ve bakış açısını bilmek gerekir. Ancak bu şekilde nesnenin insanla ya da insansız nasıl inceleneceğinin sınırlarını çizebilir ve görebiliriz.

Bu yüzden bu bölümde önce insana, sonra onun oyunla yaşayışına ve en sonda onu ve nesnesini nasıl dönüştürdüğüne bakılacaktır. Burada yapılacak tanımlar gereği, sonraki bölümün içeriği belirginleşecek ve ön kabuller iyice anlaşılacak olacaktır.

#### 1.1. İnsanın Sosyalleşme Serüveni

İnsan denince anlaşılan olgu, biyolojik ya da özdeksel varoluşu dolayısıyla beşer olanla, aslen insan denince akla gelen sosyal yönü ve kültürü oluşturan varoluşuyla farklılık içerir. Bu farklılık insanın bölünmüşlüğüne bir göstergesi sayılmamalıdır. Aksine insan, bu farklılıkların bir bütünlük içinde var olduğu varlıktır. Özdeksel varoluş, sosyal yönüne içkindir. İnsan doğayla karşıtlık içinde bulunduğu müddetçe özne olurken, doğaya dahil bir öge olmasıyla nesnedir de. Hatta kendi kendinin nesnesidir.

“İnsanın kavramlarla doldurduğu, hareketlerle inşa ettiği şeye kültür denir. Kültür geliştikçe insanı doğanın dışına sürükler. İnsanın doğayla bir olması beşerdir. İnsan doğumdan sonra biyo-sosyal-kültürel bir varlıktır. Kültürlerde doğaya sırt çevrildiği sürece duyumlamadan düşünmeye yol alınır.” (Duralı, 2008) Raymond Williams’ın kültür tanımına bakınca da insana bağımlı, doğaya müdahil bir anlam bulunabilir:

(Kültür) Bir işleme süreci'nin adı olarak başlangıçta -ürün yetiştirimi (cultivation) ya da hayvan yetiştirimi (çobanlık ve besicilik) ve zihin yetiştirimine (etkin cultivation 'a) doğru anlamını genişleterek- özellikle Almanca ve İngilizce'de 17. yüzyılın sonlarında belirli bir halkın «bütün bir yaşam biçimi» demek olan bir «tin» konfigürasyonunun ya da genellenmesinin adı oldu. (Williams, 1993: 8-9)

(...)Bu arada, en genel kullanımıyla «kültür», zihnin etkin olarak geliştirilmesi anlamını oldukça güçlü bir biçimde kazanmıştır. (Williams, 1993: 9)

Bitkiye, hayvana, kısacası doğaya müdahale eden insan, kendini de yetiştirebildiği (eğitebildiği) ölçüde kültürü kurar. Doğal gidişatın tersine bir tutum sergilediğinde kültür oluşur ve bu yüzden de kültür, insana has bir “tin”dir.

Kültürü oluşturan insan, kültürün kendinden ayrışır, yabancılaşır. Bu tam da ikircikli ama bütüncül doğasına takriben gerçekleşir. Doğayla kültürün karşıtlık oluşturduğu her yerde insan, varoluşu dolayısıyla her iki alanın aynı anda öznesi ve nesnesidir. Bu bağdaşmaz görünen yapının da mimarıdır. Doğayı kendinden ayıran ama onun nesnesi olmaktan kurtulamayan, insandır. Kültür, kavramsal açıdan insana karşıt değilken, insanın doğası kültürün içinde yabancıdır. Uygar insan, beşer olanın ötesidir, doğanın reddidir. Uygarlık içinse insan doğası; yontulması gereken dürtüsellik, ehlileştirilmesi gereken yabaniyektir. İkircikli yapıyı kuran da insanın uygarlaşma sürecidir. Bu yüzden ki insanın özdeksel varlığıyla sosyal varlığı birbirinden ayrılarak incelenme ihtiyacını doğurur. Halbuki, böyle bir ayrımı yapmak kendi başına insan varlığının inkarıdır.

“İnsan varoluşunun iki kutupsal boyutu arasındaki zıtlık ilişkisi  
duyusal ve us / özdek ve biçim (tin)

doğa ve özgürlük / tikel ve evrensel

(...)İki boyuttan her biri temel bir dürtü tarafından yönetilir:

‘duyusal dürtü’ (edilgin, alıcı) ve ‘biçim dürtüsü’ (etkin, egemen, baskıcı)

(...)Kültür bu iki dürtünün birleşmesiyle kurulur.” (Marcuse, 1985: 201-206)

Williams’a göre 18.yy’dan itibaren uygarlık ve kültür tanımları arasında farklılıklar görülür. “*Herder (1784-1791) ilkin kavramı, her çeşit tekil anlamından ya da bugün söylediğimiz şekliyle «uygarlık»ın tek-çizgili (unilinear) anlamı olmaktan*

*kurtararak, bilinçli bir ayırımla, anlamlı bir çoğulluk, «kültürler»i kastetmek üzere kullanmıştır.” (Williams, 1993: s.9)*

Uygarlık “dışsal”, kültür ise “içsel” ya da “beşeri”dir. (Williams, 1993: 72)

Böylelikle yapılan bir tanım uygarlığın insan için distopik bir olgu olmasını gerektirmez. Distopik olan, uygar insan olarak yaptığımız, çoğunlukla yanlış tanımın vahşiliğidir. Politik olarak kurduğumuz kavram dizgesine uydurma çabamızdır. Nesnel olanı yüceleştiren pozitivizm, insan olandan uzaklaşıldığı ölçüde nesnelleşen dünyanın tasvirini yapar. Tarih de yalnızca bu tasvire tanıklık eder. Giderek uysallaşıp uygarlaşan insan “ilerler” ve daha çok “insan” olur. İnsanın doğası böyle bir uzaklaşmayı gerekli kılmamaktadır. Ancak sosyal bir varlık olarak insanın pozitivist düşüncede doğayla uyumu yoktur. İnsan doğası bir nevi “insan olmayan”ın kuruluşu haline gelir. İkiçiklik yapıyı uzlaştırmanın yegane yolu da ussal olanı yücelterek, egemen hale getirmektir. “Uygarlık uzlaştırma yerine duyusallığı usa boyun eğdirmiştir.” (Marcuse, 1985: 206)

Modernizmden önce doğaya bakış açısını tanrılara dair inanışlardan alan insan, günümüzde doğayı anlamlandırmak için farklı paradigmalardan yola çıkar. Temaşa, seyir anlamına gelen “contemplatio” kelimesinin tapınak kelimesinden türemesi tesadüfi değildir. “Scito te ipsum” (Kendini tanı) uyarısı Sokrates’e tapınaktan gelmiştir. İlahi olana yaklaşmak insanı o denli hakikate yaklaştırır.

“Panta rei” (Her şey akar) düşüncesi antik Yunan felsefesinden beri tartışılan bir konuya parmak basmaktadır. Duyulur dünya, gözlerimizin önünde devamlı değişmektedir ve insan düşünebilmek için duran ve değişmeyene ihtiyaç duyar. Doğadan duyularımızla doğrudan edindiğimiz imgeler bireysel ve maddeseldir, bu yüzden değişene, akışta olana dâhildir. İnsan kendi zihninin çalışma şekli olan mantığa uygun hale getirmek için imgeleri sınırlar. Tanım yapmak sınır çizmektir. Böylece değişmeyene ulaşmaya çalışılır. İnsan, aklına uygun düşeni yani “kavram”ları kullanarak düşünür. Kavramlar da doğanın insana duyu verileri üzerinden ulaştırdıklarının soyutlamasıdır. “Herşey sadece görünüşten ibarettir; bu görüntülerin gücü de bizim onlara verdiğimiz bağlayıcı nitelikten ileri gelir. Kendini dünyadan koparıp özgür kılmak, onun katıksız gerçekdışılığını iyice görmek demektir.” (Ducasse, 1972: 14)

Doğaya anlam vermek ondan ne kadar soyutlandığına oranla gerçekleşir. Doğadan aldıklarımızı onun dışına çıkararak algılarız. Bu yüzden kültür, doğayla zıtlık içeren bir olgu olarak karşımıza çıkar. “Doğa kendi hükmünü sürdürüyor. Orada anlamlı-anlamsız, değerli-değersiz yoktur. Biz dünyaya geldiğimizde anlamsız bir dünyaya geliriz. Anlam dediğimiz şey bize bağlıdır. Biz birtakım şeylerin anlamlı olmasını istiyoruz.” (Erdemli, 2009) Doğaya karşı olarak gelişen kültür, insanın doğasına eklenir. İnsan kendi sınırlılıklarını aşarak dış dünyayı olanca çıplaklığıyla alımlayamadığı için her zaman onu yorumlayarak zihnine yerleştirir. Dolayısıyla biz doğanın ne olduğundan ziyade bize ne ifade ettiğini biliriz. Uzlaşımlarla paradigmaları yaratır, gerçekliği yeniden kurarız.

“İnsan yaşamını bir yerlere dayandırmak zorundadır. Bunun için birtakım düşünceler ve tasarımlar yaratır. Elimize geçen ilk tasarım mitologia’dır.” (Erdemli, 2009) Günümüzde yerini başka inanışlara bırakan mitler, insanın düşünce sistemi açısından aslında çok da yer değiştirmemiştir. Doğaya bakış açımız ne kadar pozitif düşünceye dayalı olursa olsun, hayal gücümüz doğanın bize verdikleri etrafında şekillenir. “Dünya hakkındaki mitlerse insanlar, hayvanlar ve bitkiler arasındaki üreme döngüsünden; tanrılarla insan ırkı arasındaki ilişkilerden; dünyanın yaratılması ve toplumun temellerinden ve son olarak evrenin doğasından bahsederek dünyanın gizemlerini açıklamaya çalışır.” (Cotterell & Storm, 2011: 7)

Bütün dini metinler gibi efsaneler de son derece mecazlıdır. Çünkü manevi ve ilahi olduğunu ifade eden her görüş, belirli bir zaman ve kitleye değil, zamanın ötesine hitap etme gayretindedir. Zamanın sınırlarını aştığımızda sözlük diliyle konuşamazsınız. Tek tanrılı vahiy dinlerinin metinleri öncelikle bilgi vermeye yönelik değildirler. Çünkü bilgiyi insan zaten yaşayarak elde ediyor. Kutsal metinler görmediğimiz, algılamamızın mümkün olmadığı yere ışık tutmaya çalışırlar. Bu ahlaktır. İyi ve kötü sadece insan yaşayışında ortaya çıkar. Duyulanmayan bir olaydır ahlak. Ahlakın uzantısı estetikdir. Böyle duyumlara ideal (soyut) denir. Din doğrudan doğruya ahlak düzeni vermez. Onu kuran felsefedir. Felsefe yokken de felsefenin öncüsü hikmet ahlakı kurardı. (Duralı, 2008)

Modern dünyanın tanımına göre “uygar” insandan ve usa böyle bir yetke ve hakimiyet tanınmadan önceki dönemde, insanın oluşturduğu ilk kültürlerde doğaya bakış açısı tamamen farklıdır. İnsanın doğayı öğrenmede ilk amacı hayatta kalmak ve ilk uygulaması da etrafındaki diğer canlıları gözlemlemektir. Bu yüzden modern insandan farklı ihtiyaçlara karşılık farklı uygulamalar geliştirdi. Unutmamak gerekir ki ilk insanın barınma, yeme-içme ve üreme gibi basit ihtiyaçlarını karşılaması şimdiki insana göre hayli zordu. Avlanmak ve doğaya uyum sağlamak için diğer yırtıcıları (kurt, ayı, maymun vb.) taklit etmek en pratik çözüm olmuştur. “Kadim (arkaik) dönemde insan avlanırken etçil hayvanları (özellikle kurtları) taklit ederek yaşam ortaklığı - simbiosis (karşılıklı çıkarların söz konusu olması) kurmuştur.” (Duralı, 2008)

Taklit etmek aynı zamanda sosyal faaliyetlerde de belirleyici bir unsur haline gelir. Pratik çözümler için kullanılan bu faaliyetler zamanla çözülemeyen problemler ya da anlaşılamayan durumlar için de dönüşüme uğramaya başlar. Örneğin yağmur yağmadığında ya da tam tersi sel baskını olduğunda, yangınlarda, yanardağ patlamalarında, Güneş tutulmalarında vb. doğa olaylarında birtakım etkinlikler düzenlemeye, böylece olan bitene çözüm bulmaya çalışmışlardır.

Felicien Challaye din düşüncesinin gelişimini şöyle sıralar:

1. İnsan, önce, kendi kişiliğinin dışında her yönde belirmiş bulunan yaygın bir güç gördü. Bu güç, hem maddede hem ruhta beliriyordu. İlkel insanlar bu güce Mana adını taktılar.

2. (...) Totem, Mana'nın cisimleşmesidir. Bir klanın insanları belli bir hayvan ya da bitki çeşidini en çok Mana toplayıcısı saymışlar ve onu kutsal görmüşler.

3. İnsan kendi canını düşününce Mana'yı kişiselleştirmiştir. Bundan da ölümden sonra yaşama düşüncesi doğmuş, ölümlere tapınmaya yol açmıştır.

4. Mana'nın kişiselleştirilmesi Animizm'e yol açmış. Animizm, doğada insana benzer ruhlar olduğuna inanmaktır. Önceleri Fetişizm adıyla adlandırılan Animizm'in büyücülüğe yol açması kolaylıkla anlaşılır.

5. Mana'da düzen – dine töresel kaygılar girer: Erdem

6. Mana'yı her yerde görmek: Çoktanrıçılık

7. Çoktanrıları teke indirmek önce hiyerarşide en büyüğünü bulmak sonra tek ve biricik tanrıya varmak. (Hançerlioğlu, 1976: 16)

Challaye'nin sıralamasında en başta görülen “yaygın güç” aslında insanın doğayla başa çıkmaya çalışması sırasında kullandığı her şeydir. Örneğin avlanırken taklit ettikleri kurt sürüsü kutsal hale gelir, insan ona ayrı bir önem atfeder. Kurt imgesi kutsallaşınca insanın üretiminin ana ögesi haline gelir. Kullandığı savaş aletlerine kutsallık versin, güçlendirsin diye kurt resmi çizer. Kurt böylece “totem” haline gelir. “Mahsulâtı çoğaltmak, yağmur yağdırmak maksadile yapılan ayinlerde kâbile halkı şarkılı ve danslı oyunlar tertip ederler, yüzlerine maske geçirirler ve totem olan hayvanların seslerini, hareketlerini taklide çalışırlardı. İlk tiyatro böyle başlar.” (Tuncel, 1938: 3)

İnsanın oynaması da böyle başlar. Mitoloji, kutsalın etrafında şekillenen hikayelerdir. Bu hikayeler ya da danslar salt eğlence amacıyla değil, hayatın devamlılığını sağlamak için üretilir. Oyun oynamak, insanın sosyalleşme, yaşama ve insan olma faaliyetlerinin tümü haline gelir. Avlanma etkinliği, akabinde ateşin etrafında yapılan danslar, söylenen şarkılar, sunulan kurbanlarla birlikte bir bütündür. Bu da oynayan insanın etkinliğidir.

(...)mit bir sembol değil, nesnesinin doğrudan ifadesidir; bilimsel ilgiyi doyurmaya yönelik bir açıklama değil, uzak geçmişteki bir gerçekliğin anlatı biçiminde yeniden yaşatılmasıdır. Bu bilgi, derin dini ihtiyaçların, ahlaki amaçların, toplumsal tabiliğin karşılanması için, haklar, hatta pratik gerekler nedeniyle verilir. Mitin ilkel kültürlerde vazgeçilmez bir işlevi vardır; o, inancın ifadesidir, onu derinleştirir ve derginler; ahlakı korur ve ona güç verir; ayinin üretkenliğine kefil olur ve insan için örnek olacak pratik kurallar içerir. Böylece mit insan uygarlığının temel bir parçası olur; o, değersiz bir anlatı değil, zor elde edilen aktif bir güçtür; entellektüel bir açıklama ya da sanatsal bir canlandırma değil, ilkel inancın ve ahlaki bilgeliğin bildirgesidir. (Malinowski, 1990: 88)

Modern öncesi insanın dine bakış açısının da bu anlamda önemli olduğu söylenebilir. Din, şimdiki dönemde bir uzmanlık alanı olması dışında daha çok bireysel manevi ihtiyaçların karşılanmasına yarar; o dönemde gerçekliğin temsili olarak

algılanır. Maddî ve manevî olan arasında keskin bir ayrım gözetilmez. Fizikî bir olay tanrıların işine bağlanabilir ve bu bir hikaye değil hakikatin kendisidir.

(...) Greene, anlatılanların İÖ ikinci bin yıl içinde Minos Uygarlığı'nı yıkan, Akdeniz'in Santorini (ya da Thera) Adası'ndaki çok büyük bir yanardağ püskürmesi ile Etna Yanardağı'ndaki bir patlamayı (büyük olasılıkla İÖ 735 yılındakini) simgelediğini, bana göre aklın alacağı biçimde ortaya koyuyor.

İlkçağ dünyasının insanları –felaketi duyup görebilecek denli Santorini'ye yakın oturan, ama ölmeden atlatanlar- bu olaya nasıl bir anlam vermiş olabilirler? İster istemez tanrılara insan biçimi ve davranışları yakıştıran (antropomorfik terimlerden oluşan) bir açıklamaya sürüklenmiş olduklarını ileri sürüyorum: Birbirine acımasızca davranan etten kemikten varlıklarla açıklamış olsalar gerek. Etna Yanardağı'nın irili ufaklı etkinliklerine gelince, Homeros'un yazıya döktüğü söylence de bunlar, Zeus'un dev bir yanardağın altına gömdüğü Typhon'un zaman zaman depremlerine ve çıkardığı gümbürtülere bağlanır. (Oldroyd, 2004: 16,17)

Bu hikayelerin hiçbiri sırf eğlence olsun diye anlatılmaz. Hakikatin ne olduğuna dair merak duygusu bir itkiyse, gündelik yaşamda kullanım pratikleri de esas sebebini oluşturur. Din, ilkel insan için maneviyat anlamından daha fazlasıdır. Ahlak düzeni ve eğitim aracı olmanın yanında bilakis kültürel pratikleri öğreten bir görevi de vardır.

Tarihin bütün kültürel faaliyetlere, dolayısıyla mite de doğal çevre kadar sürekli bir etkisi olduğu yadsınamaz. Ama, bütün mitolojiyi salt bilgi olarak görmek, ona ilkel doğalcının sayıklamaları olarak bakmak kadar yanlıştır. Mit ilkel insanı bir tür bilimsel dürtü ve bilgi açlığıyla da donatır. İlkel, kendi mizacına göre gerek geçmişe gerekse de doğaya ilgi duymasına karşın, her şeyden önce bir dizi pratik faaliyetle meşguldür ve çeşitli zorluklarla savaşmak zorundadır; onun ana ilgisi bu genel, faydacı görüş açısına yönelmiştir. (Malinowski, 1990: 85)

Bugünün insanının, inandığı gerçekle hiçbir şekilde bağdaşır yanının bulunmadığı böylesi bir alanla (mitolojiyle) halen bu kadar ilgileniyor olmasının sebebi de budur. Kültürel pratiklerin çoğu geçmişten bugüne aktarımla gelir ve bizi belli bir kültüre ait yapan da bu aktarımdır. Bu pratik kullanımdan sonra ancak estetik ilgiye sıra gelir ve bu estetik ilgi yine bu aktarımla doğrudan bağlantılıdır.

“Mitologyayla ilgilenişimizin asıl sebebi de budur belki: Dünya gençtir: insanlar doğanın ortasında, toprağa bağlıdırlar; günlerini ağaçların, denizlerin, tepelerin, çiçeklerin arasında geçirirler. Gerçekle gerçekdışı pek ayrılmamıştır daha; korularda dolaşan delikanlılar, ağaçlar arasında ansızın bir nympe’ye rastlarlar, duru bir kaynağa eğilen genç kızlar sulara bir naiad’ın yüzünü görüverirler.” (Hamilton, 1996: 5)

Tarihteki ilk filozof olarak kabul edilen Thales (M.Ö. 625-545) henüz dünyanın tepsi gibi düz olduğuna inanıldığı bir tarihte yaşamıştır. Felsefenin, ya da o zamanki bilimin gelişmeye başladığı ancak eski inanışlardan da kopmadığı bir dönemdir. Thales’in başı çektiği doğa filozoflarının en büyük özelliği, bu inanışların dışında nesnel dünyayı incelemeleri ve dini açıklamaların dışında akla mantığa dayalı açıklamalar getirmeye çalışmalarıdır. Buna rağmen Thales evrene dair açıklamasını hiç de *mythos*lardan kopuk olmayan biçimde yapar. “Her şey sudan türer, yine suya döner. Düz bir tepsi gibi olan yer de su üstünde, sonsuz Okeanos’ta yüzer.” (Gökberk, 2008: 20) Görüleceği üzere Thales için Okeanos’un bir varolan olup olmadığı tartışma konusu değildir. Okeanos tanrıların babası olarak suya hükmeden tanrıdır ve denizlerin ötesini görememiş Yunanlılar için muhtemelen dünyanın sonuna kadar su vardır. O halde Thales için her şeyin kendisinden türediği ilk ilkenin (arkhenin) akışkan, sıvı, su olması da şaşırtıcı değildir. Thales öncesi dönemle Thales’in farkını anlamak için David Oldroyd’dan bir alıntı yapmak yerinde olacaktır:

Yaratılış söylenceleri genellikle belli bir yöre insanının var olma savaşımında başından geçen önemli olaylarla ilişkilidir. Yıllar önce, kuzey Tayland’da yolculuk yaptığım sırada yöre köylülerine, üzerinde yaşadıkları dünyanın nereden geldiğini sandıklarını, bir çevirici aracılığıyla sormuştum. “Koca bir su kabağından” çıktığını söylemişlerdi. Dünyanın o bölümünün iktisadiyatında su kabağının önemini bilince, bunun anlaşılabilir bir yanı yok. Daha yakınlarda, Bali’de bilgisine başvurduğum bir kişi, yerkürenin Tanrı’nın tasarlaması sonucu doğduğunu anlattı. Kutsal Kitap’taki yaratılış söylencelerinin birinde dünyanın bir bahçede başladığı anlatılıyor. Bana öyle gelir ki, bu bir tür vahaya gönderme yapıyor. Kurak bölgelerde yaşayanlar için

bundan daha önemli ve mutluluk veren bir yer olamayacağı besbelli. (Oldroyd, 2004: 13)

Buradan anlaşıldığı üzere felsefe öncesi, toplumun iktisadi dinamiklerine bağlı olarak düşünülen “yaratılış” düşüncesi, Thales’te tamamen gözleme ve mantıksal çıkarıma dayalı olarak oluşturulur. Engin okyanusları gören Thales için ilk ilkenin su olması basit bir akıl yürütme iken, Tayland’da yaratılışın su kabağından başladığının düşünülmesi, atfedilen “değer”e ilişkindir.

O dönem doğayı inceleyen filozofların ortak görüşleri “Hiç’ten hiçbir şey meydana gelmez (ex nihilo nihil fit)” düşüncesidir. Parmenides’e (M.Ö.540) göre “Varolmayan yoktur ve düşünülemez de.” (Gökberk, 2008: 27). Yalnızca varolanların var sayıldığı bu düşünce sisteminde varolmayan sandıklarımız duyularımızın aldatmacasıdır. Aslında düşünebildiğimiz her şey vardır. Böyle bir düşünce sisteminde de Pegasus’un ya da Okeanos’un varlığını tartışmaya gerek kalmaz.

Kabile insanı için “ben”, kabilesine ve onun çevresine eklemli algılanır. Topluluk olmadan yaşamını sürdüremeyen insan için kendini topluluktan ayrı düşünmesi mümkün değildir. Ne zaman ki toplumun ihtiyaçları, onları giderme şekillerinde dönüşüme uğramış o zaman insan daha çok kendi üzerine düşünmeye başlamıştır. En temel ihtiyaçlar, sabanın icadıyla ve artık şehirler kurmayı başaran teknolojiyle zahmetsizce giderilir hale gelmiştir. Böylece gündelik pratiklerin dışında düşünme yolları açılmış, farklı ihtiyaçlar ve bunların giderilme yöntemleri gelişmiştir. İnsan tek başına hayatta kalabileceği korunaklı yerler inşa edince, tek başına varoluşuna dikkat kesilmiş ve hakikati daha üst bir bilinçle sorgulamaya başlamıştır. Artık yağmur yağmadığında, yağmur tanrısının işini yapması için ona kurban kesip, dans etmek yerine, yağmurun neden yağmadığını sorgulamayı tercih etmiştir. Yağmur doğa olayı, ardında birçok gerekçe ve sonuç barındıran bir görünümdür, onun sorgulanması evrenin işleyişine dair soru işaretleri bırakır. İşte Thales’in yürüdüğü yol böyle bir düşünme işidir.

Teknoloji, birey olan insana belki de en büyük armağanını verir: boş zaman. Topluluklar oluşturan insan kurallar çerçevesinde iş bölümü yapıp, bunu da yasalarla

çevreleyince herhangi bir iş yapmasına gerek olmayan bir zaman dilimi yaratır. Aslında felsefe ve bilim bu boş zamanın değerlendirilmesi esnasında gelişir. Boş zaman, insanı zorunluluklar hiyerarşisinden kurtardığı için insan, yaratımlarını pratik ihtiyaçlara yönelik olmasından çok; evreni ve kendini anlamaya yönelik olması gayreti içine girer. İhtiyaçlar değişir ve yaşamı devam ettirme ihtiyaçlarının ötesinde evreni anlama, estetik zevk ve “kendilik- kendi olma” ihtiyaçları gelişir.

İşte bu yüzden ki oyuna dair düşünmeye başlanması “estetik” ilginin gelişmesiyle paralellik gösterir. İlk oyunsal faaliyetler dini ritüellerdir ancak dini ritüellere bakış açısı da her zaman aynı olagelmemiştir. İnsanın bireysel üst düşünme yollarını aralamasıyla bu tip faaliyetlere katılmasında farklılıklar oluşmaya başlar. Yaratılan nesnelere “totem” değil sadece göze hoş görünmesi için yapılan eşyalara dönüşür.

Marcuse, Schiller’in estetik görüşleri uyarınca bu soruna farklı bir yaklaşım tarzı benimser. Bu görüş insanın dürtüselliğini ehlileştirmek yerine, iki yönün de birlikte var olduğu bir alan açar: oyun alanı. “İnsan varoluşunu temelde etkileyen kalıcı gücü yalnızca dürtüler taşıdıkları için, iki dürtü arasındaki böyle bir uzlaşma bir üçüncü dürtünün işi olmalıdır. Schiller bu üçüncü aracı dürtüyü oyun dürtüsü olarak, amacını güzellik ve hedefini özgürlük olarak tanımlamaktadır.” (Marcuse, 1985: 207).

“Schiller’in estetik düşüncesinin ana öğeleri:

- 1-Emeğin oyuna ve baskıcı üretkenliğin ‘gösteri’ye dönüşümü
- 2-Duyusallığın (duyusal dürtünün) kendini yüceltmesi ve usun (biçim-dürtüsünün) yüceltilmişliğinin çözülüşü ve iki temel uzlaşmaz dürtünün uzlaştırılması
- 3-Kalıcı doyumun yokedicisi oldukça zamanın yenilmesi” (Marcuse, 1985: 212-13)

Uygarlaşma sürecinde dürtülerini baskılayan insan için uzlaştırıcı bir dürtüyle - oyun dürtüsüyle- ikircikli yapı ussal olanın baskısına gerek kalmadan giderilir. Bu, insanın oyun oynamaya teşviki değil, insan olarak, oyunun kendi doğasını tamamlayıcı özelliğinin kabulüdür. İnsan zaten “oyun oynayan insan”dır. Oyun, dürtüselliği vahşilikten ayırır ve usa birliktelik içinde bir özgürlük tanır. İnsan oyun oynadığı müddetçe insan olur. Doğasıyla birlikte inşa ettiği bir uygarlığın nesnesidir ve kendinden

uzaklaşmadan da nesneldir. Serbestlik ve keyfilik, kaotik bir evrene hizmet ettiği ve etik açıdan özgürlükle bağdaşır yanı olmadığı görüşü, zorunluluk (ya da ödev) ve çalışmayla birlikte gelen “sınırlı” bir özgürlük anlayışıyla yasalaşır. Marcuse, bu yanlışlığı zorunluluk ve çalışma yerine “oynamayı” koyarak giderir. “insanca bir uygarlıkta, insan varoluşu emekten çok oyun olacaktır ve insan gereksinimden çok gösteri (display) içinde yaşayacaktır. Eğer oyun alanı başka bakımlardan baskıcı olan bir dünyadaki bir süs, lüks, dinlence alanı olsaydı, böyle formülasyonlar sorumsuz ‘estetikçilik’ olurdu” (Marcuse, 1985: 208) Özgürlük sınırlılıklarıyla değil insan doğasıyla uyumlu bir şekilde gelir. Özgürlüğün kendisi “oynama özgürlüğüdür”(Marcuse, 1985: 209). Yani insan “özgür insan”dır (tüm eleştirel kuramın tahlil ettiği üzere) ve özgür insan da doğayla oynar. Bu, onu insan yapan özgürlüğüdür.

### **1.1.1. Oyun Kavramı ve İnsanın Oyuna Bakış Açısındaki Dönüşümler**

Merak ve bilinmeyene duyulan korku, insanın bilgi sürecinin itkisi ve sebebidir. Bilgi süreci tamamıyla felsefî bir süreç olmasına rağmen, verilen cevaplar dini ya da bilimsel olmaktadır. Bilimin belli sınırlılıkları, kendini ifşa sürecini insan için kolaylaştırırken, ifşa olmayanın bilgisi için insan kestirme bir yol benimsemek durumunda kalır: Din.

Oyun olarak kabul ettiğimiz etkinliklerin ilk örnekleri bu yüzden ilk insanların yaptığı dini ritüeller olarak karşımıza çıkar. Bu dönemde bilimin imkansızlığı tüm bilgi sürecini dine indirgemıştır. İnsan uygarlaşmamış ve baskılanmamış benliğinde vahşice özgürlüğü yaşamaktadır. Oyun, doğayla bütün olarak yaşayan insanın en önemli parçasıdır. “(...) doğa bize oyunu, heyecan, sevinç ve ‘matraklıkla’ (grap) birlikte vermiştir.” (Huizinga, 2006: 19) İnsan uygarlaşma sürecini oyun oynayarak inşa etmiştir. Modern dünyadaki insan için de aynı şeyi söyleyebilmemize rağmen; ilkel insan oyun oynama sürecini daha çıplak yaşamıştır, diyebiliriz. Ritüeller hem estetik doyum, hem toplumsal düzen hem de dini gereklilikler için yapılır. “Dürtü bir şey ile

oynamaya yönelmez, yaşam oyunun kendisidir. Korkusuz ve endişesiz bir varoluşun belirişi(dir)” (Marcuse, 1985: 207)

Oyunun salt bir tanımının olmaması aslında doğrudur. Ele alınan oyunlar ya da oyunun ele alınan işlevleri uyarınca tanımı da değişmektedir. Bunun nedeni de oyunun insanlık tarihi boyunca yaşamdan ya da insanlıktan bağımsız olarak düşünülmemiş olmasıdır. Oyun insanlık tarihinden daha eskidir ve “(...)kültür kavramının ne kadar daraltsak da, bu kavram her halükârda bir insan toplumunun varlığını gerektirir ve hayvanlar kendilerine oyun oynamalarını öğretmesi için insanın gelmesini beklememişlerdir.” (Huizinga, 2006: 16) Oyun olarak adlandırdıklarımız o kadar geniş bir çerçeve çizmektedir ki, aslında insanın bütün yapıp etmelerini içine alır görünmektedir. Oyunun kendisinden oyun olmayanın çerçevesini çizmek daha olasıdır. Oyun olmayan ciddiyet ve çalışmadır. İkisi de insana sonradan eklenmiş politik etkinliklerdir. “Ciddiyetin zıddı da, genel olarak ‘oyun kavramının içinde görülmektedir. (...) çünkü oyun da son derece ciddi olabilir.” (Huizinga, 2006: 8) Ciddiyet modern dünyanın getirisi. İnsanın uygarlaşma sürecini yönetebilmesi için konulmuş kurallar bütünüdür.

Felsefede oyunun sorgulanışı (bilinen metinler üzerinden) Herakleitos’un 52. fragmanı ile başlar. Fragman şöyledir: αἰὼν παῖς ἐστὶ παίζων, πεσσεύων· παιδὸς ἢ βασιληῆς (aiōn país esti paízon, pesséuon: paidós i basilēiē). Birçok metinde farklı yorumlanan, Herakleitos’un kapalı üslubunu yansıtan bir fragmandır. Yücel Dursun, fragmanın yorumunu iki kategori altında toplar: Birincisi *filolojik* denebilecek, Diels, Kranz, Burnet vs. yaptığı türden olan, felsefi yorumun pek katılmadığı çevirilerken; ikinci tür çeviriler ise *felsefi okumalar* denebilecek, Nietzsche, Heidegger ve Fink gibi isimlerin yaptığı türden olanlardır. (Dursun, 2014: 23)

Birinci tür çevirilere örnek olarak Erdal Yıldız’ın dipnotunu (Yıldız, 2007: 46-47) alıntılanmak yeterli ve yerinde olacaktır:

(1) ”Zaman, zar ile oynayan bir çocuktur. Zaman, bir çocuğun saltanat çağıdır.”  
AyaslukluHeraklit, Çev.: Haydar Rifat, Vakit Gazete Matbaa Kütüphane, 1.baskı,  
İstanbul 1935,

(2) “Zaman (aiōn) oynayan, dama taşı süren bir çocuktur: bir çocuğun hakan oyunu!” Walter Kranz, Antik Felsefe – Metinler ve Açıklamalar, Çev.: Suad Y. Baydur, Sosyal Yayınları, 2. baskı, İstanbul 1994,

(3) “Zaman, daima taşlarıyla oynayan bir çocuktur. Kralın gücü ise, çocuğun gücüdür.” Cemil Sena, “Heraklit”, Filozoflar Ansiklopedisi, 2.Cilt E-H, Remzi Kitabevi, 1.baskı, İstanbul 1975, s.381–383,

(4) “Zaman, dama oynayan bir çocuktur; hükümdarlık gücü, bir çocuğun gücüdür.” Prof. Dr. Ahmet Arslan, İlkçağ Felsefe Tarihi – I (Başlangıçlarından Atomculara Kadar), Ege Üniversitesi Basımevi, 1. baskı, İzmir 1995,

(5) “Bengi yaşam oyun oynayan, dama taşlarını süren bir çocuktur; krallık bir çocuğa aittir.”, “Herakleitos, Fragmanlar”, Çev.: Aziz Yardımlı (Çevrimiçi), [http://www. ideayayinevi. com/ felsefe\\_tarihi/ herakleitos/-fragmanlar.htm](http://www.ideayayinevi.com/felsefe_tarihi/herakleitos/-fragmanlar.htm), 09.02.2007,

(6) ”Yaşam bir çocuktur taşları sürüp oynayan. Bir çocuğun krallığı.” Herakleitos– Bir Kapalı Söz Ustasıyla Buluşma Denemesi, Çeviren ve Yorumlayan: Samih Rifat, YKY, 2. baskı, İstanbul 2003,

(7) “Dama oynayan/ bir çocuktur zaman/ Krallık çocukta!” Herakleitos, KırıkTaşlar(Bütün Parçalar), Çev.: Alova, Bordo Siyah Klasik Yayınları, 1.baskı, İstanbul 2003,

(8) “Sonsuzluk, oynayan, dama oynayan bir çocuktur: Krallık bir çocuğundur.” Jonathan Barnes, SokratesÖncesiYunanFelsefesi, Çev.: Hüsen Portakal, Cem Yayınevi, 1.baskı, İstanbul 2004,

(9) “Yaşam, taşları ileri geri sürerek oynayan çocuktur. Krallık çocuğundur.” Herakleitos, Fragmanlar, Çeviren ve Yorumlayan: Cengiz Çakmak, Kabalcı Yayınları, 1. baskı, İstanbul 2005.

İkinci tür çevirilere örnek olarak Dursun’un yer verdiği Heidegger’in: “Varlığın kaderi/takdiri (Geschick), oynayan bir çocuktur, oyun-taşlarıyla oynayandır: Bir çocuğun krallığı-yani, varolanların varlığı, kurucu zemini yöneten, arkhe. Varlığın kaderi: oynayan bir çocuk.” (Heidegger’den alıntılan, Dursun, 2014: 23) yorumuyla, Nietzsche’nin “Herakleitos’a göre evren (Die Welt), Zeus’un bir oyunudur (das Spiel),

yahut, fiziğe uygun bir deyimle, ateşin (Feuers) kendisi ile oyunudur;...” (Nietzsche’den alıntılan, Dursun, 2014: 25) yorumu verilebilir.

Bütün bu çevirilerden anlaşılacağı üzere fragmanın anlamı örtük ve oynaktır. Cemil Sena, Herakleitos’un fragmanlarına dair: “Eserini zarif olduğu kadar da kısa cümlelerle yazmış olduğu için, kolay anlaşılmadığından, Aristo’nun kendisine, *Karanlık* takma adını verdiği söylenir” (Sena, 1974: Heraklit maddesi) demiştir. Bu “karanlık” anlatımın altında yatan anlam; anlaşılmaz değil, birçok şekilde yorumlanabilir.

“Aion”un anlamına dair “yaşam, zaman, ömür, tanrıların ebedi ömrü, devir” (Çakmak, Fragmanlar içinde, 2014: 139) denilebilir. “Aristoteles’e göre aiōn yunanca *aei* (her zaman) sözcüğü ile *on* (olan, varolan) sözcüğünün birleşiminden oluşmaktadır. Buna göre *aiōn* her zaman varolanı bize bildirmektedir.” (Yıldız, 2007: 49) Yapılan kişileştirme gereği Nietzsche’nin “Zeus” göndermesi çok da yanlış değildir. Fragmanda oyun, çocuk oyunu olarak karşımıza çıkar. Bu yüzden bugün kullanılan kavramı (*paidia*) görmek mümkündür. “*Paidia*, özgürce oynama, doğaçlama, spontanlık ve dürtüsellik anlamlarına gelirken *ludus*, *paidia*’ya disiplin formları ekleyerek zenginleştirir ve kural odaklı oyunların daha belirgin formlarına göndermede bulunur.” (Raessens, 2010: 11)<sup>12</sup>

Raessens’in açıklamasında görülen, *paidia*’ya ilişkin spontanlık durumu bugün kullandığımız manada görülmez. Özgürce ve kurallara bağlı olmadan oynanıyor olsa da oyun (*paizōn*) dama gibi bir strateji oyunudur. Çünkü tanrısal bir özelliği vardır ve kuralları insana kendini belli etmemektedir. O yüzden *Aion* çocuk olarak kişileştirilmiş ve evren de onun oyunu olarak gösterilmiştir. Koca kainatın düzeninin, onu anlamaya çalışan insan için böyle görünmesinde anlaşılmayacak birşey yok. İnsan için karmaşık ve anlaşılmaz olan, tanrının gözünde bir dama oyunu gibi görünmektedir. Bizim için bilinmez ve anlaşılmaz olması, hakikatin bilgisine erişme imkanımızla doğrudan ilintilidir.

---

<sup>1</sup> Çeviri tarafıma aittir. (Y.N.)

<sup>2</sup> Ludus ve paidia kavramları daha sonra “Oyun Teorileri ve Kuramsal Çerçevesi” bölümünde detaylıca anlatılacaktır.

Herakleitos'un, evrenin bir *logos* yani düzen üzerinden ilerlediğini öne süren bir filozofken, evreni bir çocuğun oyunu olarak tanımladığında burada bir düzensizlik olduğunu ileri sürmesi beklenemez. Eğer Herakleitos'un felsefesinin ana dinamiği olan "değişim" meselesi kavranabilirse buradaki kişileştirme çok daha net anlaşılacaktır.

"(...) Heraklit, gerçekten her şeyin bir değişim halinde bulunduğunu söylemiyor. Onun söylediği:

- 1) Her şey, bir değişim halindedir, fakat
- 2) Değişim, değişmeyen bir yasaya (*logos*) göre gerçekleşir, ve
- 3) Bu yasa, zıtlar arasında bir etkileşimi gerektirir,
- 4) Fakat zıtlar arasındaki bu etkileşim öyle bir şekilde gerçekleşir ki, bir bütün olarak bakıldığında ortaya uyum çıkar" (Skirbekk & Gilje, 1999: 29)

Kısacası oyunun kuralları (yasası/*logosu*) bellidir ancak bu kurallar bir çocuğun elindedir ve o, kurallarla bir ileri- bir geri oynamaktadır. Devamlı devinim halinde olan bu oyun, ancak zıtlıklarıyla birlikte bir uyum halinde insanın bilgisine konu olabilmektedir.<sup>3</sup> Cengiz Çakmak'ın fragmana dair kendi yorumu şöyledir:

"(...) Yaşam, ezeli ebedi ateşin yaşamıdır. Bir başka açıdan bakıldığında oluş dünyasıdır. Herakleitos ateşin dönüşümlerini, oluşu bir oyuna (*paizôn*) benzetir. Ancak bu oyun bir strateji ve taktik oyunudur. Belirli kural ve ilkeleri vardır. Söz konusu oyun, taşları bir yerden bir başka yere taşıyarak (*pesseuôn*) oynanan dama veya satranç benzeri bir oyundur. Çocuk (*pais*) ise *népios* (bebek)<sup>4</sup> değil, yetişkin bir çocuktur. Ateş, oyunu bir çocuk gibi özgürce ve hiçbir insani beklentiye yanıt vermeyecek biçimde oynar." (a.g.e., 2014: 139)

Oyuna dair kapsamlı bir ele alınışı da daha sonra Platon'da görürüz. Oyunun insan hayatına dahil, ondan kopamaz şekilde olduğunu görmüş ve onu öyle incelemiştir. İnsanın doğayla oynayışını Şölen'de "Poiesis (yaratma) dediğimiz şey çok geniştir biliyorsun, varolmayan bir şeyi varetmenin her türüsüne poiesis (yaratma) deriz;

<sup>3</sup> Fragmandaki tüm kavramların Herakleitos sonrası gelenekte kullanımlarına ilişkin bkz: Miroslaw Marcovich, *Heraclitus: Greek Text With a Short Commentary*'den akt. Yıldız, 2007: 53-55

<sup>4</sup> Burada Cengiz Çakmak *népios*'un anlamı için 79. fragmanın yorumuna yönlendirir. Yorumda bu kavram şöyle açıklanmaktadır: "*Népios* terimi, 'konuşmayı bilmeyen, dolayısıyla anlayışı bulunmayan bebek' anlamına gelir. Bir başka anlamda, 'gerek *kosmostaki logosu* gerekse Herakleitos'un *logosunu* anlamayan insanlar' *anér népiostur*." (a.g.e., 2014: 195)

böylece her sanatın yaptığı bir poiesis'tir, her yaratan da poieta's'tir." (Platon, 2014: 205c)<sup>5</sup> şeklinde açıklar. İnsanı, yoktan var eden yaratıcı (poieta) olarak tanımlar. Bu açıdan insana tanrısal bir özellik atfetmiş olur. Ancak Platon daha sonra "Devlet'te "(...) Benzetmeci benzettiği şeylerin ne olduğunu pek bilmez, yaptığı iş ciddi insanlara yakışmayan bir oyundur" (Platon, 2000: 602b) diyerek bu anlayıştan kopacak ve insanın ancak varolmayanın taklidini ürettiğini iddia edecektir. Yasalarda ise;

"(...)ciddi olan şeyle uğraşmak, ciddi olmayanı bir kenara bırakmak gerekir; tanrı yapısı gereği her türlü mutluluk çabasına değer; insan ise (...) tanrının bir oyuncağı olarak tasarlanmıştır; ve aslında bu onun en üstün yanıdır; böylece her kadın ve erkek bu role uyarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşamalı" (Platon, 2007: 803c) diyerek insanın yaşantısının insan için ciddi ancak tanrının gözünde oyundan farksız olduğunu belirtir. Bu yüzden de "Aslında insan işlerini pek ciddiye almaya gelmez ama biz ciddiye almak zorundayız; bizim talihsizliğimiz de burada." (Platon, 2007: 803b) diyerek bu düşüncesini pekiştirir.

Estetik üretim her iki anlayışta da bir oyun olarak karşımıza çıkar. Yapılan yalnızca, insanın uygarlaşma sürecinde geçirdiği dönüşüm uyarınca kuralları değiştirmektir. Nihayetinde estetik yaratım bir taklit (mimesis) sonucu ortaya çıkar. Bu taklit, ilkel insanın ritüellerde hayvanların taklidini yaparak dans etmesinden farklı bir şey değildir. Yapılan etkinlik safî eğlence ve güzellik de olsa, temelinde yatan ritüellik terkedilmemiş ve estetik doyumunu bir arınma (katharsis) etkinliğine dönüştürmüştür. Arınmanın, tanrıya ulaşma amacından çok insanın kendini bulma arayışı olduğu da söylenebilir.

Platon; dilin, siyasetin, askeriyeinin, kısacası toplumun insan yaratımı olduğunun bilincindedir. İnsanın kendi yaratımı olan her alanda oynadığının da farkındadır. Bu yüzden ki, insanın kendi kendine koyduğu kuralları sorgulayıp, insanın yaratımı olmayan, orada olanın bilgisine erişmeye çalışır. Oynayan insanın ciddiyetiyle oynayarak oyunu tanımlamaya çalışır. "Platon'un ne kadar oyunsever bir yazar

---

<sup>5</sup> İsmail Tunalı'nın Grek Estetik'i (Remzi, 2007) kitabında kullandığı çeviriyi kavramları kullanışı bakımından daha uygun bulduğumdan burada onu kullanmayı tercih ettim.

olduğunu hepimiz biliriz. Gerek metinlerinin üslubu olsun, gerekse diyaloglarındaki Sokrates figürünün tartışmadaki rakiplerini kurnazca alt edişi ya da oyunvari bir biçimde sunduğu temellendirmeleri bunun bir kanıtı olarak görülebilir.” (Dursun, 2014: 30) Şölen diyalogunun adı “symposion” yani “Yunan insanının bir araya gelip şiirlerle, şarkılarla gönlünü eğlendirdiği, siyasetten sanata türlü konularda fikir alışverişinde bulunduğu bir ‘birlikte içme’ etkinliğidir.” Kelimesi kelimesine çevrildiğinde ‘birlikte içme’ anlamına gelir: İngilizcede *banquet, feast*, şölen symposion’un yaklaşık karşılıklarıdır. (Çoraklı, Şölen içinde, 2014: 9) Platon’un estetik düşüncesini ele aldığı eserine bu ismi uygun görmüş olması, incelediği alanın oyunsu özelliğinden ötürü son derece uygun görünmektedir.

Aristoteles, hocası Platon’dan farklı bir anlayışa sahiptir. Ona göre gerçeklik, yaşanılan dünyanın dışında bir yerde bulunmadığından insanın oyuncak ya da kukla olması durumundan doğrudan söz etmediğini söyleyebiliriz. Aristoteles için hareket etmeyen ilk hareket ettirici neden vardır. Bu Aristoteles için tanrıdır ve teolojisinin temelini oluşturur. İlk hareketten sonrası bu hareketin devamı kendiliğinden (belli bir zorunluluk dahilinde) olur. Buradan anlaşılacağı üzere Aristoteles için tanrı dünyaya doğrudan müdahale eden olarak görünmez. Farklı bir gerçeklik dünyası bulunmadığından olan biten tüm olayların burada gerçekleşmesi gerekmektedir. Zaten bu düşüncesine uygun olarak da, hocasına en büyük karşı çıkışı olan, ideaları eşyaya içkin olarak ele almıştır. Bu yüzden Aristoteles’e göre idealar başka bir dünyada bulunmazlar, onlar eşyanın formu olarak onunla birlikte var olur ama ondan duyusal veriyi kopartırsan da geriye bir şey kalmaz. Formlar, fenomenlerle birlikte, birbirlerini var eder şekilde bulunurlar.

Bu görüş uyarınca onun estetiğe bakış açısı da hocasından farklıdır. Güzel sanatlara karşı, Platon’un son zamanlarında olduğu kadar öfkeli değildir. Ama o da sanatları yararlı ve yararsız olarak ayırır ve “en genel anlamıyla o (poietike), yaşama sanatı ve bilime karşıt olarak yararlı ve güzel sanatları içerir.” (Ross, 2002: 319) Yine de bu durum en değerli bilginin ahlak ve bilimsel bilgi olmasını değiştirmez. Aristoteles

estetik bilginin psikolojik bir yardımcı rol üstlendiğini, bu yüzden de gerekli olduğunu düşünür ama asla hakikat bilgisiyle karıştırmaz.

“(…) ‘Poetika’da Aristoteles, estetik temaşanın değerini onun iyileştirici etkisinde görmektedir. Öte yandan, temaşanın en yüksek dalına ‘teoloji’ adı verildiği için, temaşa hayatının bu parçasının tanrısal doğanın temaşasına özgü bir tür tapınma karakterine sahip olacağını varsaymak, akla uygundur.” (Ross, 2002: 272)

Aristoteles için hiçbir şey sırf eğlence için yapılmamalıdır. Bu konuda hocasıyla hemfikirdir ve böylesi bir davranışı aşağı görmektedir. Ama eğlenceli olan etkinliklerin faydalı doğalarını inkar etmez ve muhakkak, yapılan etkinlik ne olursa olsun, eğitilmiş insanlar tarafından kuralına göre yapılmalıdır. Bu yüzden, sanatın nasıl icra edilmesi gerektiğine ilişkin kuralları koyduğu *Poetika*’yı ve politik tartışmaların ve konuşmaların nasıl olacağına dair de *Retorik*’i yazmıştır. Aristoteles iki alanında birer oyun alanı olduğunu bilmekle beraber, iki alana da kurallarla sınırlama getirmeye çalışmıştır. Ama sanılanın aksine sanatı ciddi bir alan olarak inceleyen Aristoteles’in retoriğe karşı aynı ciddiyeti beslediğini söyleyemeyiz. Ross, *Retorik* kitabının o günün tarihine mal olmuş ve o gün için kullanışlı olan bilgileri içeren bir el kitabı olduğunu belirtirken:

“Eğer ‘Retorik’ günümüzde Aristoteles’in eserlerinin çoğundan daha az canlıysa, bunun nedeni büyük bir olasılıkla konuşmacıların bugün (ve haklı olarak) eğitimden çok doğal yetenek ve deneyime güvenme eğiliminde olmaları ve dinleyicilerin, retorikle her zaman kolayca etkilenmelerine rağmen oyunun nasıl oynandığıyla fazla ilgilenmemeleri, hatta bu gerçekten utanmalarındır” (Ross, 2002: 318) diyerek retoriği doğrudan bir oyun olarak ele alındığını da söylemiş olur. Zaten Platon’un hocası Sokrates’in de, özellikle Sofistlerin, sırf tartışmayı kazanmak için akıl yürütme tekniklerini kullandıklarından ve aslen hakiketin bilgisine erişmek gibi bir dertlerinin olmadığından şikayetçi olduğu, Platon’un *Protagoras* diyoloğunda görülebilir. (Platon, 2001b) Buradan da, Sofistlerin felsefeyi oyunlaştırdığını ama bu üç büyük ismin de hakikate dair bilgi edinme sürecinin oyunsu olmaması gerektiği konusunda hemfikir oldukları söylenebilir. Bu yüzden ki, bu üç ismin Ortaçağ düşünce dünyasına tesir etmesinden ötürü, daha sonraki dönemlerdeki oyuna bakış açısının da bu yönde şekillendiği görülebilir.

Ortaçağ'da felsefe, teolojinin alt dalı olarak işlev görmüştür. Bu yüzden ki, her türlü düşünce sistemi dinle bağdaşık durumdadır. Yükselen semavi dinlerin dünyaya bakış açısını anlamak, tanrının varlığını kanıtlamak ve insanın bütün bu gerçeklik karşısında nasıl bir tavır takınacağını belirlemek başlıca görevdir. Antik Yunan düşüncesiyle hesaplaşma içine girildiği bu dönemde, insanın doğayı anlama macerasını konu eden öncülüne karşı olarak doğanın ve onun yaratıcısının gözünde insanın konumunu belirlemek daha önemli hale gelir. Her türlü düşüncenin merkezinde “tanrı” bulunmaktadır ve tüm hiyerarşileri o yönetmektedir. Yine de Antik Yunan düşüncesi tam manasıyla terkedilmemiş, ona karşı çıkmak için onun yöntemlerini kullanmışlardır. Bu yüzden Ortaçağ, mantık biliminin en büyük ilerlemeyi sağladığı çağdır diyebiliriz.

Tanrının doğayı yaratması ve içine insanı konumlandırması durumu, tanrının iradesi ve varlık- yokluk meselesi üzerinden tümeller sorununu ortaya çıkarır. Ortaçağ insanı için, insanın kendi iradesi bahşedilmiştir ve öteki dünyaya gidiş serüveninde yol göstericidir. Duyular ve insanca istekler insanın asıl tözünde bulunan nitelikler değildirler, insan ancak ve ancak tanrının yolunda iman ederek gerçekliği bulabilir. Yaşanılan dünya tanrının insanlarla oynadığı alandır, esas gerçeklik, insanın ruhunun ebediyen yaşayacağı öteki dünyada mevcuttur.

Tanrı ile evren arasındaki ilişki üzerinde duran, tanrısal etkiye müdahalenin evrenin her yerinde ve her an iş başında olduğunu ifade edebilmek için de, eşyanın Tanrı'nın organları olduğunu söyleyecek kadar ileri giden Klement, kötülük problemini irâde özgürlüğüyle açıklamaya çalışmıştır. (Cevizci, 2001: 45)

Tanrının organları ile Platon'un kuklası arasındaki benzerlik hemen göze çarpmaktadır:

Bunu şöyle düşünelim. Biz canlılardan her birinin tanrı tarafından yapılmış birer kukla olduğunu düşünelim, bu onlar için bir oyuncak ya da ciddi olarak tasarlanmış olabilir, bunu bilmiyoruz, ama şunu biliyoruz ki, içimizdeki bu duygular sanki birtakım sınırlar ve ipler gibi bizi çekeştiriyorlar ve birbirlerine karşı oldukları için bizi karşıt eylemlere sürüklüyorlar: işte erdem ve kötülük arasındaki ayırım da burada bulunur. (Platon,2007: 644e)

Ortaçağ düşünürleri Antikçağ düşünürlerini iyi okumuş ancak pagan geleneklerine karşı gerçek imanı yerleştirmek için gayret göstermişlerdir.

Oyun, gerçeklikle değil gerçek olmayanla oyundur. Ölümle ruhu özgürleşmemiş insan, bedeninin sınırlılıklarıyla gerçek bilgiye erişme imkanı olmadan yaşamaktadır. Yaşamının amacı tabii tutulduğu sınava geçebilmektir (oyunu kazanmak). Bu sınavın amacı da insanın bedeninin isteklerini ne kadar bastırabildiğini görmektir. İnsanın gerçekliği ruhani yönüdür ve insan bedenselliği içinde sanal bir özne haline gelir.

(...)varolmayan bir şey nasıl "uzun" ya da "kısa" olur. Çünkü geçmiş zaman artık yoktur, gelecek zaman henüz yoktur. Bu nedenle "uzundur" demeyiz; geçmiş için "uzun oldu", gelecek için de "uzun olacak" deriz. Ey Tanrım, yoksa burada da mı senin hakikatin insanoğlunu oyuna getiriyor? (Augustinus, 1993: 11.kitap, 15.bölüm)

İlginç bir şekilde “Aydınlanma Çağı” dediğimiz çağda, insanın özgürleşmesinin ussal olanın yüceltimine indirildiği görülür. Gerçeklik mutlak ve doğa zorunluluklar bütünüdür. Oyunsallık felsefedeki yerinden edilir. Bilimin dinden özgürleşmesi süreci, dinle bağdaşık giden oyunsal bakış açısını da onunla birlikte alaşağı etmiş görünmektedir. Öteki dünyaya ait bir gerçeklik yoktur, gerçeklik buradadır. Ne insan ne de doğa sanal değildir ve bu yüzden dayandığı mantıkta da oyun yoktur. Çünkü daha önce de bahsedildiği gibi oyunun nesnesi sanal nesne olarak kabul edilmiştir.

Pozitivist düşüncenin, özgürlüğü zorunluluklar bütününe “zorunlu” kılması ve oyunu keyfi, tanımsız ve gereksiz görmesi bu yüzdendir. İnsan doğası da bu mekanik doğanın bir parçası olarak zorunluluklar ve ödevlerle yaşamalıdır. “Zorunluluk alanı, e.d. emek alanı, bir özgürlüksüzlük alanıdır, çünkü insan varoluşu bu alanda öyle hedefler ve işlevler tarafından belirlenmektedir ki bunlar onun kendisinin değildirler ve insan yetilerinin ve isteklerinin özgür oyununa izin vermezler.” (Marcuse, 1985: 214) İnsanca olan ussal yönüyle özgürleşen insandır. Keyfi olan kuralsız olandır ve nesnellik de içermemektedir. Pozitif bilim uyarınca da nesnel olmayan, bilimin nesnesi olamaz. Bu yüzden bu dönemde oyunun daha çok estetik alanda ve çocuk eğitiminde incelendiğini görürüz. Yaşamın kendisiyle oyun arasındaki bütünleşik bağ kopmuştur.

Halen oyunun bilimsel olarak ele alınamayacağına dair kanı besleyenlerin fikirlerinin temelinde bu görüş yatmaktadır.

Dinler dahi bu düşünceye hizmet eder şekilde dönüşmüştür. “Çalışmak ibadettir” sözü en çarpıcı örneklerden biridir. Ciddi olmayanın karşısına konulacak bir kavram bulunmamaktadır. Ciddiyet aslen “insan olma” tanımına giren anlayışa sadık kalmadır. Ussallığın insan olmak için tek başına yeterli olduğu düşüncesi ciddi olana sarılmıştır. Bilim ciddidir, din ciddidir, insan ve toplum ciddidir, bütün bu meselelerin ciddiyetle ele alınması gerekmektedir. Oyun oynamak bir boş zaman etkinliği haline gelmiştir. En kötüsü de insanın boş zamanı çalışmadığı ya da ciddi bir iş yapmadığı zamandır. İnsanın “boş zamanda” yaptıkları onun en insanca etkinlikleri olmasına rağmen insan boş zamana sahip olabilmek için çalışmaktadır. “İnsan ‘olgusallık ciddiliğini yitirdiği zaman ve zorunluğu ‘hafif’ (leicht) olduğu zaman özgürdür.” (Marcuse, 1985: 207) Amaç boş zamanken, ciddi ve insanca olan çalışmak olarak kabul edilmiştir. Bu tezatlık insanın yaşamından oyunun gereksiz bir yere itilmesinden kaynaklanır. İnsan özgürce oynayıp eğlenmek için, insanın doğasıyla bağdaşmayan can sıkıcı (ciddi) etkinlikleri yapmak durumundadır. Bunun en temel nedeni de pozitivist görüşün doğaya bakış açımızı, zorunluluklar bütünü bir doğa anlayışına dönüştürmüş olmasıdır.

Bilginin gerçekliğine dair tüm inanç sırtını tamamen bilime ve onun deneyici yapısına yasladığından, oyun gibi çok geniş kültürel pratiklerle algılanabilen bir olgunun, bilimselliğin koruyucu kanatlarının altında kendine bir yer edinmesi çok zordur. Ancak yadsınamaz, gerçek bir olgu olması, filozofların onu incelemeye çekinmesiyle beraber, yine de incelemeye gönüllü olmuş olanların, tüm diğer kültürel alanlara yaptıkları gibi, oyunu bir dil meselesine indirgemeleriyle sonuçlanmıştır. Kısaca yaşanan durumun özeti şudur: Oyun, bilimsel olarak incelenmeye yapısı dolayısıyla uygun değildir. Öte yandan sataç, körebe, amiral battı gibi oyunların varlığından şüphe duyulamaz. Felsefenin en güvenilir yanı, önünde duran bilgiyi her zaman nereye yerleştireceğini iyi bilmesidir. Oyunun hangi bilgi birikiminin içine yerleştirileceği sorusuna da en akla yatkın cevabı Wittgenstein vermektedir: o da aile benzerlikleri

(family resemblance) kavramıdır. Kavramın açıklamasını, Wittgenstein'in kendisinden okumak çok daha açıklayıcı olacaktır:

“Sözgelimi, ‘oyunlar’ dediğimiz işlemleri ele alın. (...) Zira eğer onlara bakarsanız hepsinde ortak olan bir şeyi görmeyeceksiniz ama benzerlikleri, bağıntıları ve onların bütün bir dizisini göreceksiniz. (...) Onların hepsi ‘eğlendirici’ midir? (...) Ya da her zaman bir kazanma ve kaybetme veya oyuncular arasında bir yarış var mıdır? (...) Ve bu irdelemenin sonucu şudur: Biz, üst üste gelen ve çapraz hatlar çizen benzerliklerin karmaşık bir ağını görürüz: Bazen kapsayıcı benzerlikler, bazen ayrıntının benzerlikleri.

Bu benzerlikleri nitelendirmek için ‘aile benzerlikleri’nden daha iyi bir ifade düşünemiyorum; çünkü bir ailenin üyeleri arasında çeşitli benzerlikler (...) aynı şekilde üst üste gelir ve çapraşıklar. - Ve şöyle diyeceğim: ‘Oyunlar’ bir aile oluşturur.” (Wittgenstein, 2006: 47-48)

### **1.1.2. Teknoloji ve Teknik Olanaklarla Dönüşen Oyunlar**

Oyunun insanın gözünde ve yaşantısının içindeki değişimi gösterildikten sonra, oyunun kendi içinde nasıl bir dönüşüme uğradığını da göstermek uygun düşecektir. İnsanın kültürel evrimi, insanın doğadaki en büyük silahı “alet yapabilme” yeteneğiyle birlikte olur. İnsanı doğanın en tehlikeli yırtıcısı yapan da, doğayı yenebilecek teknolojiyi yaratabilme becerisidir. Tüm bu yaratım süreci, aynı zamanda insanın yaşayış ve kültür üretme biçimini de aynı oranda dönüştürür. Oyunun insan yaşamında, kültür üretme süreciyle iç içeliğinden daha önce bahsedilmişti. Buna tekabül, kültür üretiminin başlı başına oyunun dönüşümünü de içerdiği söylenebilir. Bu dönüşümü izleyebilmek adına insanın, oyunu hangi teknolojik ve teknik yaratımlarla kullandığını görmek gerekecektir.

İnsanın yaşayış biçiminin bir parçası olarak ayrı düşünülmezken oyun; doğanın getirisi bir biçimde yaşanırdı. Oysa daha önce de bahsedildiği gibi, insanın teknolojiyle yarattığı boş zaman etkinlikleri bu fikri değiştirdi denilebilir. Yaşamın kendisi olmaktansa, boş zaman etkinliği olarak görme eğiliminin zaman içinde baskın hale geldiği gözlemlenebilir. Özellikle estetik yargının gelişmesiyle, pratik sebepler geri

plana itilmiştir ve insanın, yaşamın devamlılığında farklı ihtiyaçları oluşmaya başlamıştır. Hatta Sümerlerin yazıyı bulmasının dahi bir sözcük oyunu olarak başladığı iddia edilir.<sup>6</sup>

Özellikle Platon'dan itibaren oyunun bir "çocuğu eğitim aracı" olarak görülmeye başlandığı ve bu bakış açısının günümüzde de halen devam ettiği söylenebilir.

"(...)başarılı olmak isteyen bir kimsenin çocukluğundan itibaren eğlenirken ya da çalışırken bu amacına uygun şeylerle uğraşması gerekir, diyorum. Sözcüğü, iyi bir çiftçi ya da iyi bir duvarcı olmak istiyorsa, duvarcı oyuncak evlerle oynamalıdır, çiftçi de bunun için yapmalıdır, bunları yetiştiren kişi de her birinin eline aslının aynı küçük araçlar vermeli, örneğin marangozun cetvel ve çekül kullanması, savaşçının oynarken ata binmesi gibi önceden öğrenilmesi gereken ne kadar bilgi varsa, bunları öğretmeli, oyun aracılığı ile çocukların hazlarını ve tutkularını büyüdüklerinde hedef olarak seçecekleri yere yönlendirmelidir. Biz diyoruz ki, eğitimin özü, oyun çağındaki çocuğun ruhunu yetişkinliğinde mükemmel bir insan olması için işinin erdemini gerektiren şeye karşı özellikle heveslendiren doğru yönlendirilmedir." (Platon, 2007: 643c,d)

Herkesin yapacağı işe dair bir oyuncakla eğitilmesi gerektiğini öğütleyen Platon için, teknik bilgiyi öğrenmenin en iyi yolu olarak oyun oynamayı gördüğü bellidir. Artık "oyun" denilen, kısmen oyuncakla yapılandır, totemlere dair bakış açısı değişmiştir. Oyuncakların manevi değerleri yoktur, pratik bir amaca hizmet eden ama aslen "gereksiz" eşyalardır. Aristoteles de çocuk eğitimine dair hocasının izinde, benzer şeyler savunur. David Ross bu anlayışa dair: "Biz de oyunları ve dersleri ahlaki etkisi olan şeyler olduklarını düşünürüz, ama bu etkinin Aristoteles'in düşündüğünden daha az doğrudan olduğunu ve insanların dikkatini ne kadar az çekerse o kadar iyi bir ahlaki etki meydana getireceğini düşünürüz."(Ross, 2002: 311) demiş ve günümüzdekiyle Aristoteles'in düşüncesi arasındaki farkı net biçimde ortaya koymuştur.

---

<sup>6</sup> Sümer rahipleri yazıyı, önceleri tapınak, ambar ve depolarında bulunan ve buralardan çekilen malları kaydetmekte kullandılar. Bu tür kayıtları tutanlar, her zaman bu işlemleri yapanların adlarının nasıl işaretleneceği sorunuyla karşılaştılar. Sonunda bu sorun, sözcük oyunu yöntemiyle çözüldü. Bir kimsenin adının heceleri kolayca resimleri yapılabilecek nesnelere adlarına benzetilerek, bu nesnelere çizildi. Çok geçmeden, bu nesnelere resim işaretleri, o nesneyi değil, o nesnenin adındaki sesi belirtmeye başladı; böylece hecelerin seslerini simgeleyen işaretler kullanılarak herhangi bir şey kayda geçirilebildi. (McNeill, 2002: 41)

Ortaçağ'da ise oyun tamamen bir "boş zaman etkinliği" sayılmıştır. "(...) okuldan çok oyunların kendisine ilginç geldiğini söyleyen Augustinus, öğretim programında yer alan aritmetik ve gramer ile hiç mi hiç ilgilenmek istememiştir." (Çotuksöken, 1993: 47) Buradan da anlaşılacağı üzere Ortaçağ'da da çocuk eğitiminde oyunun bir yeri olduğunu görebiliyor ancak bir konuyu öğretme yöntemi olarak değil, çocukları eğlendirmek için olduğunu anlayabiliyoruz. Eğitimin temelinde, bilimlerin tasnifi dolayınca ayrılan disiplinler yatmaktadır. Bu eğitimlerin de, derslerden sıkılan Augustinus'un anlattığına göre hiç de oyunla yapılmadığı söylenebilir:

"Efendi, eksiklik belleğimizde ya da yeteneğimizde değildi; sen o çağımızda bizim bunlara yeterince sahip olmamızı istediysin; ama oynamak hoşumuza gidiyordu. Ve böyle şeyler yapmış olan kişilerdi bizleri cezalandıranlar. Ama büyüklerin oyunlarına "iş" adı veriliyordu, çocuklarınki de böyle oldukları halde büyüklerce cezalandırılıyordu. Hiçkimse bunlara acımıyor, ne çocuklara ne de büyüklere. Ama doğru bir yargıç, çocukken top oynadığım için ve bu oyun, büyüdüğümde onunla daha aşağılık bir oyun oynadığım edebiyatı daha yavaş öğrenmeme neden olduğu için dövülmemi onaylamasa gerek. Sanki beni döven kişi, bir tartışmada arkadaşına yenik düştüğünde, benim top oyununda oyun arkadaşına yenik düştüğümde duyduğumdan daha çok acı ve kıskançlık duyarken, başka bir şey mi yapıyordu?" (Augustinus, 1993: 1.kitap, 9.bölüm)

İlkçağ filozofları, aşı kemiğiyle ya da deniz kabuklarıyla oynanan oyunlardan bahsederken, *İtiraflar*'da Augustinus'un "top"la oynadığı görülmektedir. Huizinga, Ortaçağ'a ilişkin eserinde zar oyunlarından da bahsetmektedir. (Huizinga, 1997: 35) Buradan da oyuncaklara ilişkin bakış açısının ve üretiminin hem değiştiği hem de temelinde sabit kalan yanlarının olduğu gözlemlenebilir.

Yine de bahsedilen çağlarda oyunun yalnızca bir eğitim aracı olarak "çocuk oyunu" olduğu yanılıgısına varılmamalı. O dönemlerde *retorik* günümüzden farksız, tamamen bir oyun alanı olarak görülüyordu. Her ne kadar mantıksal temellere dayandırılarak çerçevesi çizilmeye çalışılsa da nihai amacının rekabet olduğu bir söz oyunudur *retorik*. Onun dışında savaşçıların, savaş dışında yaptıkları dövüş oyunları,

olimpiyat oyunları, tragedya ve komedyalı oyunları ve bunların düzenli yapılan yarışmaları ve büyüklerin boş zamanlarını değerlendirdikleri satranç benzeri oyunları örnek olarak gösterilebilir.

İki çağ arasındaki en büyük değişimin dini ritüellerin oyunsuluğunun Ortaçağ'da tamamen yok olmasında olduğu söylenebilir. Esas gerçeklik tanrıya ait olunca, ona ibadet de insanın en ciddi etkinliği olur ve böylece din, insanın hayatında bir oyun olarak bulunmaz. Çünkü insanın hayatı zaten tanrının gözünde oyundan ibarettir ve böylesi ciddi bir mesele insanın yaşamına uygun biçimde düşünülemez. Dolayısıyla insanın yapıp ettikleri- yaratımları dini bir arınma sebebiyle yapılsa da, dini olandan ayrıdır. Burada ufak bir virgül atarak Roma döneminin oyun anlayışından da bahsetmek gerekir.

Huizinga için Roma dönemi oldukça sıkıcı, katı ve oyunsuluktan da bir o kadar uzaktır. Ama yine de "(...) dinsel geleneklerin Roma'da oyunları (ludi) adını korumuş olmaları bir rastlantı değildir. Çünkü bunlar gerçekten de oyundurlar" (Huizinga, 2006: 221) Her ne kadar ludus kelimesine yakınlık taşısa da ludi'ler, pek de öyle eğlenceli ve mutluluk verici olaylar değillerdi. Örneğin gladyatör oyunları, kölelerin birbirleriyle ölümüne dövuştüğü kanlı oyunlardı ve bu oyunları soyluların "eğlencesi" için yapılırlardı. Yani dini ya da kutsal bir anlamları yoktu. Bu tarz oyunlara örnek olarak İspanya'da halen devam eden "boğa güreşleri" verilebilir. İşte Ortaçağ'da böylesi bir eğlence biçiminin soylu karakterinin reddedildiğini söyleyebiliriz. Oyunlar yalnızca dini yüceltmek için yapılırsa soyludur, aksi halde aşağı bir eğlence biçimi olarak cahil halka yaraşır olarak kabul edilir. Tiyatro oyunları da Yunan kültüründen farklı olarak, bir ibadet ve dini yaşama biçimi olarak değil yalnızca bir "gösteri" olarak görülür.

"Edebiyat okullarının girişlerine asılan perdeler de saygı gösterilecek bir gizemden çok, gizlenecek bir hatanın simgesidir. (...) Oysa şimdi, "bir artı bir iki, iki artı iki dört" diye saymak benim için nefret edilecek bir şey olsa da, silahlılarla dolu tahta at, Troia'nın ateşe verilmesi, Creusa'nın hayali, boş ama tatlı bir gösteri." (Augustinus, 1993: 1.kitap, 13.bölüm)

Sanatın "gösteri" olma durumunda ve öyle algılanmasında bugün pek bir fark olmasa da, yaşama pratiklerinde gösterilen değer ve bu pratiklerin uygulama alanlarında ciddi farklılıklar olmuştur. Bunun en büyük sebebi; teknolojinin insan hayatında edindiği

yer ve beraberinde getirdiği değerlerdir. Sanat bir “gösteri” olurken, “gösteri”nin ikinci sınıfa atılmış anlamı yüceltilerek başka bir konuma oturtulur. “Gösteri” ve onunla uğraşan kişinin mesleği; dini, ahlaki ve hatta herhangi bir ideolojik nesneyi içermese de değerlidir. Bu görüş farklılığı, teknolojinin yaşanma şeklinde yarattığı “görüntü”lerden ileri gelmektedir. Yani günümüz insanı telefonla konuştuğunda, konuştuğu kişiyle konuşuyormuş gibi yapmadığını bilir. “-mış” gibi olan, telefonun yüzyüze olma durumunun yerine geçme çabasıdır. Bir televizyonda ya da sinema perdesinde görülen kişinin aslen gerçek bir kişi olduğu bilinir; ancak anlatı yapısı içinde o kişi “kendisi” değildir. Hal böyle olunca görünür olanın bilgisinin aşağı bir bilgi olarak görülme eğiliminin de değişmesi gayet normaldir. Hatta sanal uzamda bugün, belki de, bu “-mış gibi” kimliklere gerçeğinden daha fazla tamah edildiği bile söylenebilir. Aslında buradaki sürecin; insan hayatının dinamiklerinin, bu anlamda, üretim pratikleriyle beraber seyrettiğine dair, temel Marksist düşüncenin doğruluğunu pekiştirdiği görülebilir.

“Hep söylenegeldiğine göre, bir otomat varmış ve bu öyle yapılmış ki, bir satranç oyuncusunun her hamlesine, kendisine partiyi kesinlikle kazandıracak bir karşı hamleyle yanıt verirmiş. Geniş bir masanın üstündeki satranç tahtasının başında, sırtında geleneksel Türk giysileri bulunan, nargile içen bir kukla oturmuş. Aynalardan oluşan bir sistem aracılığıyla, ne yandan bakılırsa bakılsın, masa saydammış gibi görünürmüş. Gerçekte ise masanın altında, satranç ustası olan kambur bir cüce oturmuş ve kuklanın ellerini iplerle yönetirmiş. Bu mekanizmanın bir benzerini felsefe alanı için tasarımılabilmek olasıdır. Bu bağlamda sürekli kazanması öngörülen, “tarihsel maddecilik” diye adlandırılan kukladır. Bu kukla, bilindiği üzere, günümüzde artık küçük ve çirkin olan, kendini göstermesine de izin verilmeyen tanrıbilimi de hizmetine aldığı takdirde, herkesle rahatça başa çıkabilir.” (Benjamin, 1993: tarih kavramı üzerine pasaj 1)

Benjamin’in bu pasajına dair Zizek’in uzun uzadıya bir yorumu mevcuttur.<sup>7</sup> O yüzden bu pasajı, içeriğindeki tarihsel materyalizm eleştirisini bir kenara koyarak, daha

---

<sup>7</sup> İdeolojinin Yüce Nesnesi, “Tekrar Olarak Devrim” bölümü Benjamin’in bu pasajını içerir. Zizek, s.150

önce İlkçağ ve Ortaçağ'daki kukla bakış açısıyla karşılaştırmak adına kullanmak ilginç olacaktır.

Benjamin, sanatların tekniğine ve bunun dönüşümüne dair fikirleriyle, tüm tarih boyunca belki de en ilgi çekmiş isimlerden biridir. Onun ünlü “Tekniğin Olanaklarıyla Yeniden Üretilbildiği Çağda Sanat Yapıtı” (Benjamin, 1993) makalesi uyarınca, onun teknolojinin olanaklarıyla dönüşen sanat yapıtı üzerinde uzun uzadıya durulacak olsa da, yukarıdaki pasajla birlikte başlayarak “oyun” ve “kukla” hakkındaki fikirlerin nasıl değiştiğini görmek eğlenceli olacaktır.

Öncelikle, daha önce bahsedilen Platon'un “kukla”sı ve Klement'in “tanrının organları” meselesine benzer bir açıklamayı burada da görmek mümkündür. Aynı bağlam içinde kullanılan kukla meselesinde, farklı olan şeylerden ilki ve en göze çarpanı, tam da bu öncekileri reddetme çabasıdır. İkinci olarak bahsedilebilecek farklılık ise ilginç “otomat” benzetmesidir. Bu, teknolojinin gelişiminin getirdiği bir dönüşüm tezahürüdür. Yine de Benjamin ipleri bir makinenin çarklarına değil, işinin ustası bir insana vermektedir. Otomat, görünüşten ibarettir. Kukla görünüşte bir otomattır ve bu otomat günümüzün bakış açısını da doğrudan yansıtmaktadır: Yani otomasyon bakışını...

Otomasyon, otomatiklik ya da otomatlar, oyuna ve hayata bakış açısını nasıl bir dönüşüme uğratar? İnsanın elinin bile değmediği bir üretim modeli en tabii şekliyle insanın oynama alışkanlıklarını da değiştirir. Günümüzde bir nesnenin yerine geçecek bir nesne yapılmak istendiğinde ilk başvurulacak yöntemin maddi bir kuklasını yapmak olmayacağı aşıkardır. Muhtemelen önce bir simülasyonu hazırlanır ve eğer materyalini kullanarak oluşturmak istenirse de ortaya çıkacak kuklanın adına “robot” denir. Robot, adının hakkını vererek bir kukladan beklenenden fazlasını yapacaktır ama Platon için onun “kukla” dediği şey olmaya devam edecektir. Hatta tam da bu yüzden, bugün yapılan robotların, aynı Klement'in “tanrının organları” olarak tanımladığı şeyin aynısı olduğu söylenebilir. Çünkü robotlar “insanların organları” olmak için yaratılırlar.

## 1.2. Bir İletişim Ortamı Olarak Dijital Evren

Tarihsel süreçte oyun ve insanın birlikte ürettiği kültüre bakıldığında, sonunda gelinen noktanın ilkel insanın başlattığı noktadan bir hayli farklılaştığı görülebilir. Dijital olarak yaşanan tüm pratikler, öncekilere dair fikirleri de değiştirmiştir ve klasik anlamda sorgulanan hiçbir meselenin, bugün dijital kültürü dışarıda bırakacak biçimde bir açıklaması yapılamaz. Buna felsefenin büyük disiplinleri epistemoloji ve ontoloji de dahildir. O halde tüm bu değişimin içinde yaşandığı dijital evren nedir ve ne olarak algılanır? Bu meseleyi çözebilmek için önce gerçeklik denince ne algılandığının bilinmesi gereklidir. Çünkü dijital evrene dahil tüm alanların, gerçeklikle karşıt ya da onun temsili olarak buldukları her yerde, gerçeklikle bağlamaları her zaman sorgulanır olacaktır. Ancak bu tanımlamadan sonra sanallık, dijitallik ve bütün bunları yaşama pratikleri açıklamaya açık hale gelebilecektir.

### 1.2.1. Gerçekliğin Tanımı

İnsan gerçekliğe dair bilgisini birbirine bağımlı üç farklı yolla yapabilir: Duyu, akıl ve bazılarına göre sezgi. Sezgisel bilgi dar bir anlamda incelenemediğinden, felsefenin en önemli iki bilgiye erişim yolundan bahsetmek daha yararlı olacaktır.

İki tanımda da dikkati çeken nokta öznenin bağımsız oluşuna dikkat çekilmesidir. Yani gerçeklik orada olan, bir anlamda bilgisine ihtiyaç duyulan şeydir. Öznenin bağımsızlığı bu ihtiyacı yaratır. Çünkü özne kendini anlayabilmek için bile kendinden olmayana ihtiyaç duyar. Esas sorun gerçekliğin ne olduğundan çok öznenin onu nasıl bildiğine ilişkindir. Çünkü öznenin nesneye dair bilgisi spekülasyon bir dolayım değildir. Gerçek orada olan olmasına rağmen, özne kendinden dışarı çıkarak o bilgiye ulaşamadığı sürece bilgi öznel bir noktada kalır. “Bir nesneyi duyularımız üzerinde bıraktığı izlenime dayanarak değil, onun daha genel etkilerine ve insan duyuları dışında başka araçlarla keşfedilebilir olan özelliklerine dayanarak tanımlarız. İnsana ait belirli bir bakış açısına ne kadar az bağlı olursa, yaptığımız tanım da o kadar nesnel olur.” (Nagel, 2015: 157) Daha önce belirtildiği gibi bilgiyi alımlama süreci iki

yoldandır ve bu iki yol da tamamıyla özneye bağımlıdır. Aslında gerçeklik bağımsız bir varolanlar bütünü olsa da özne için öznenin algıladığı şekilde olanlar bütününe devşirilir. Bu haliyle de gerçeklik diyebileceğimiz tanımın dışına çıkar. Öznenin dünyaya dair inançlar bütünü oluşturur.

Doğruluğundan şüphe duymadığımız, kesinkes bilgi için gerçeğin bilgisine muhtaç olan özne bu bilgiye nasıl erişecektir? Duyularla algılandığı haliyle spekülatif olması kaçınılmazdır. Kesinkes olan, insanın mantık yoluyla doğrulayabildiği bilgidir. O halde dış dünyanın bilgisi mantık yoluyla bulunabilirse gerçek olanın bilgisine de erişilebilir. İşte Sokrates'ten Descartes'e ve daha sonrasındaki birçok filozofa göre de izlenecek yol budur. Rasyonalizm ya da aklın bilgisine güvenen ve onun aslolana dair kesin bilgiyi verebileceğini düşünen, bunu da mantık ve matematikle yapabileceğini savunan görüş meseleyi bu şekilde çözmeye çalışır. Bu yol ilk insanın çözümüne taban tabana zıttır. O yüzdendir ki felsefenin oluşmasına da ön ayak olmuş devrim niteliğinde bir düşüncedir. İnsan doğada olup bitene seyirci kalıp ne olduğunu (gerçekte ne olduğunu) anlayabilmek için türlü masallar uydurmak yerine, bilgiyi aklın kategorileri ve kurallarıyla edinmenin kusursuzluğunu keşfeder.

Bu yöntem de en tabii kendi problemlerini beraberinde getirir. İlk filozoflarda dahi insan aklıyla gerçeklik arasındaki örtüşmeye dair şüpheler vardır. Değişenin ve tek, değişmez olanın bilgisine dair bildiğimiz ilk felsefi tartışma Herakleitos ve Parmenides arasında geçer. Bu meseleyi Sokrates ve ardılları Platon ve Aristoteles'te daha sonra Stoalı'larda, Ortaçağ'da ve hatta bugün bile tartışıldığını görebiliriz. Meselenin özü aklın bilgisinin kaynağına dairdir. Çünkü şüphe duymadığımız akıl bilgisi de yine dışarda olanın bilgisine muhtaçtır. Mantık ve matematik yalnızca insanın düşünme yollarına dair bilgi verir. Ama en başta belirtildiği gibi gerçeklik öznenin bağımsız olanıdır. Bu haliyle rasyonel akıl yürütme doğruluğundan şüphe duymadığımız ama gerçekliğini bilemediğimiz bir bilgiye erişir.

Gerçeklik, sanal olanın karşısında yer aldığını düşündüğümüz için önemlidir. Varolmayan nesneye dair bilgimiz varolanlara dair bilgimize dayanır ve bu yüzden varlık ve gerçekliğin ne olduğunu açıklamak gerekir.

Ahmet Cevizeci “dış dünyada nesnel bir varoluşa sahip olan varlık, varolanların tümü, varolan şeylerin bütünü; bilinçten bilen insandan bağımsız olarak varolan herşey” (Paradigma, 2000: Gerçeklik maddesi) olarak tanımlar gerçekliği. Ali Püsküllüoğlu’nun Türkçe Sözlüğü’nde ise yine “varolan şeylerin tümü” ve “Bilimsel araştırmalarda, her türlü öznel ögenin karşısında nesnel olarak geçerliği olan şey” olarak geçer. (Püsküllüoğlu, 2004: Gerçeklik maddesi) O halde insandan (ve bu durumda öznenen) bağımsız varolanlar bütününe gerçeklik olduğu yerde varolmayanlar bütününe de gerçeklikten ayrıldığını rahatça söyleyebiliriz. Varolanın/olmayan tanımı, o kümenin elemanlarına dair bir fikir vermekte ancak ne olduğunu belirtmemektedir. Varolan olarak kabul ettiğimiz şeyler, doğru kabul ettiğimiz öncüllere dayanır ve herhangi bir şeyi tanımlamak için önce onun varolduğunu sonra da onu tanımlayabildiğimizi kabul etmemiz gerekir. Bunun için de varolanlar kümesinin bir tanımını yapmak gerekir ki, işte bu pek de kolay değildir. Örneğin bir kanatlı atın (ya da mitolojide Pegasus’un) bir varolan mı varolmayan mı olduğu sorulduğunda, tarih boyunca verilen cevapların çok farklı mahiyetlerde olduğunu görebiliriz. Çünkü problem Pegasus’un varlığından çok varlığa dair açıklamada yatar. Gerçeklik öznenen bağımsız olmasına rağmen ona dair bilgimiz öznel olduğundan gerçeklikle neyi kastettiğimizi açıklama ihtiyacı doğmaktadır.

Duyulur olanla düşünülür olan arasında varlıksal bir ayrım olduğunu ilk öne süren görüşlerden biri Platon’un idealar kuramıdır, denilebilir. En basit açıklamasıyla Platon (M.Ö. 427-347), duyulur dünyanın (fenomenler dünyası), ideal olanın bir yansıması, taklidi olduğunu öne sürer. Asıl varlık, gerçek olan idealardır. Aristoteles’e göre de böyle bir fenomen- idea ayrımı vardır ama birbirlerinden gerçekliğe dair sundukları varlık alanına göre ayrılırlar. Platon’a göre bir şeyin bilgisine erişmek için onun ideasına ulaşmak gerekir. Örneğin karşımızda duran bir at yalnızca bir at ideasının yansımasıdır. Tek başına bir at, at fikrinin tümünü vermez. At dediğimiz kavram bu dünyada bulunmaz. Ata dair bir şey bilmek istiyorsak da atın ideasının bilgisine erişmemiz gerekir. İdealar ayrı bir dünyadadır. Gerçeklik de oradadır. Yaşadığımız bu dünya yalnızca bir yansımadır. O halde Platon’un varolanlara dair bir şüphe

duymadığını ama gerçekliğe dair farklı bir görüşü olduğunu görebiliriz. Tek tek varolanlar, düşünülür olan asıl varlığa gönderme yapan aracıdır yalnızca. Aristoteles (M.Ö. 384-322) ideal olanı farklı bir dünyada değil de şeye içkin olarak düşündüğünden Platon'dan farklı bir varlık alanı anlayışına sahiptir.

Aristoteles de tek tek varolanlardan ayrı bir tümeller düşüncesine sahiptir. Aynı şekilde varlığa dair asıl bilgiyi de bu tümellerden öğreniriz. Ancak bu tümellere tek tek varolanlardan kopuk bir şekilde ulaşamaz. Gerçek bilgi dışarıda bir yerde değil doğrudan o tek tek varolanlarda mevcuttur. Onu varolanlardan soyutlayacak olan da insanlardır.

Tüm Ortaçağ, gerek İslam coğrafyasında olsun gerekse Hristiyan coğrafyasında, Platonvari bir ideal dünyanın gerekliliğini savunur. Bu dünyadan ayrı bir dünya olduğuna dair inanç gereği bunu savunmalarında da şaşılacak şey yoktur. Sonuç olarak aynı Platon gibi gerçekliğe dair ayrı bir dünya açar ve asıl varlığı buraya koyarlar. İnsanın da aslanan, ölmeyen parçası ruhudur ve ruh da bedeninin ölümüyle birlikte gerçekliğin olduğu dünyaya, asıl varlığın (tanrının) yanına döner. Platon'dan farklı olan düşünce de tüm varlığın kendi başına gerçeklik taşımasından çok, tek gerçek olan varlığa dayalı bir düşünce sistemi savunmalarıdır. Tüm varolanlar, o tek varlıktan zuhur eder. Yaşadığımız, ölümlü dünya ise bu varlığın “oyun alanı”dır. Yani gerçek değildir. O yüzden Descartes'e kadar olan dönemde öznenin bağımsız varolanlar bütününden pek de şüphe edilmediğini söyleyebiliriz. Özne bedeninin hapisanesinden çıkabilirse gerçek olanın bilgisine de erişebilecektir.

Descartes'le (1596-1650) başlayan düşünce özneye farklı bir bakış açısı getirir ve bu bakış açısı da gerçeklik algısını değiştirecektir. Descartes'in gerçek olana erişmek için kullandığı şüphecilik yöntemi gereği bu tek olan, esas varlığın mahiyetini sorguladığı görülür. Ancak septik bir sorgulama değildir bu. Thales'te de gördüğümüz gibi mevcut inanç sisteminden kopmak öyle kolay değildir. Descartes de tüm felsefe sistemini o aslanan varlığı kanıtlamak için kurar. Farklı olarak bunu yaparken özneyle gerçek arasında o şüphe duyulmaz birlikten şüphe duyar ve nesneyle özneyi birbirinden ayırarak varlığı tekrar inceler.

Nesnenin bilgisine erişecek olan öznedir. Gerçeklik özneden bağımsız da olsa bilgisinin özneden bağımsız olması mümkün değildir. Gerçeklik/ varolanlar bütünü / *res extensa*, öznenin sorgulaması ve doğruluğundan şüphe duyulmayan matematik bilgisi uyarınca erişilebilirdir. İnsanın düşünce dünyası/ *res cogito* farklıdır ancak doğru düşünme yöntemleriyle gerçek bilgiye erişme imkanı vardır. Çünkü eksik bir varlık olan insan, kendi aklından yola çıkarak erişemeyeceği mükemmel, eksiksiz varlık/ tanrı fikrine sahipse, bu demektir ki; bu fikir tanrının kendisinden gelmektedir. Şüphe duyamayacağımız tek şey şüphe duyuyor/ düşünüyor oluşumuzsa ve tanrının varlığı da bu haliyle matematiksel bir kesinlik taşıyorsa o halde *res extensa*'nın bilgisinden de şüphe etmeye gerek kalmayacaktır. Varolmayanın bilgisi insanın düşünce sisteminde yaptığı bir hatadır: Problem yanlış çözülmüştür; o yüzden eğer doğru metod kullanılırsa gerçek/şüphe duyulmaz bilgiye erişilmesi için bir engel yoktur.

Yayımlar bize sadece kanıtla dayalı ve apaçık kavramları sağladığı, apaçık soyut kavramların ve bilinen hakikatlerin tümü varolanın da hakikati olduğu için, Descartes'a göre matematik ve doğa bilimi iç içe geçebilir ve geçmek zorundadır; bunun için de ölçü belirlemeleri sistemi ile maddi-fiziksel varoluşun cisimleşmesi birbirleriyle kaynaşmalıdır. Matematiksel-mantıksal kavramdan ontolojik kavrama geçişteki adımın, modern enerjetizmin gelişiminde de tekrarlandığı bilinmektedir. (Cassirer, 2016: 21)

### **1.2.2. Sanal Dünya ve İnsan Zihni**

Konu sanal nesne olunca, nesnenin bulunduğu dünya ve bunu algılayan öznenin zihni de konuya dahil olmaktadır. Bahsi geçen “varlık alanı”, tümüyle insanın zihnine ait bir problemi işaret etmektedir. Sonuçta “dünya” olarak sınırları belirlenen şey, insanın bilgisine konu olanların bütünü anlamına gelmektedir. Ama zihinden bahsetmek pozitif bilimler uyarınca pek de kolay değildir. Felsefe tarihi boyunca da zihin, en büyük mesele olarak ortada durmaktadır. Zihnin ne olduğunu söyleyebilmek için ancak nesnesine yönelimine bakılmak durumunda kalınır. Çünkü öznenin zihni özneye hiçbir zaman apaçık değildir. Condillac'ın ünlü “heykel” örneği, problemi daha anlaşılır kılmaktadır.

Öncelikle Condillac için insanın bilgisinin kaynağı olan duyuvar arasında en aşığı olan koku duyusudur. Condillac deneyimlere bağılı bilgi teorisini desteklemek için bu, en aşığı duyuyu kullanır. (Condillac, 1992) Önce tamamıyla bizim gibi olan bir heykel tasarlar. Ama bu heykelin duyuvarını kullanmasını engelleyen mermerden bir kabuğı vardır. Ne kendisine ne de dış dünyaya dair herhangi bir bilgisi olmayan bu heykele önce bir gül koklatılır. Condillac'a göre daha önce hiçbir çiçeğin ya da herhangi başka bir şeyin duyumuna sahip olmayan heykel için zihni, tamamen gül kokusuyla dolu olacaktır. Kendine ait bir düşüncesi olmayacak, tek bilgisi gül kokusu olacak ama buna dair de ayırt edici bir bilgisi olmayacaktır. Daha sonra edindiğı diđer duyuvarlarla heykel, baskın çıkan ötekini berikine tercih edecek ve “dikkat” böyle doğacaktır. (Condillac, 1989) Zihin meselesine dair anlaşılması güç olan her şeyi bu benzetme üzerinden incelemek mümkündür.

Condillac zihin için Locke'un “tabula rasa” yani “boş levha” kavramını benimser. Bu yüzden onun için zihin, sonradan edinilen izlenimlerin toplamından ibarettir. Doğuştan gelen *a priori* bilgiler meselesi deneyicilerin bu görüşünün üzerine Kant'la birlikte şekillenecektir. Doğuştan gelen bilgiler olsun ya da olmasın, Condillac'ın belirttiğı, zihnin dışarıdan gelen bilgilere muhtaç olduğı gerçeğı değışmemektedir. Zihin en nihayetinde nesnesine muhtaçtır.

“Ben, düşünen olarak, iç duyuvarın bir nesnesiyimdir ve ruh olarak adlandırılırım. Dış duyuvarın bir nesnesi olan şey cisim olarak adlandırılır. Buna göre, düşünen bir varlık olarak Ben anlatımı hiç kuşkusuz öyle bir ruhbilimin nesnesini imler ki, buna ussal ruh-öğretisi denebilir, çünkü burada ruh üzerine, tüm deneyimden (ki beni daha yakından ve in concreto belirler) bağımsız olarak, tüm düşüncede bulunduğı ölçüde bu Ben kavramından çıkarsanabile- ceğinden daha öte hiçbirşey bilmeyi istemiyordumdur. Bu düşünce, sahip olduğı vücut aracılığıyla insanın kendisini de bu nesnelere dünyasına ait görmesi şeklinde ilerler. Hatta psikoloji biliminin ilerlemesiyle ruha ve zihne bakış dahi nesnel hale gelir.” (Kant, 1993: 193)

“Objectum” diyor Sözer, “Latince ‘önde, karşıda bulunan’ anlamına geliyor.” Nesnenin bilinen kullanımının Ortaçağ'da başladığını Antik Yunan'a dayanmadığını da söylemektedir. Duns Scotus'ta nesne (örneğin renk) görülebilir, çünkü “tanrısal zihin”

onu bizim bilebileceğimiz bir biçimde yakınımıza koymuştur. (Sözer, 1995: 63,64) Yani ilkin nesne ve özne arasında bir anlaşmazlık öngörülmemiş, bu sıkıntı tanrının varlığıyla temiz bir şekilde bertaraf edilmiştir.<sup>8</sup> Ancak bu haliyle nesne, nesnellik kavrayışında bulunan ve günümüzde kullanılan nesne kavramından oldukça farklıdır. Yine Sözer’le devam edecek olunursa, bu anlayışta Yeniçağ ve özellikle Descartes ile birlikte iki büyük değişiklik olmuştur: Biri, nesnenin tözsellik (gerçeklik, gerçek varlık) tanınması, diğeri de nesnenin “bilen özneye”, “bilince” karşıt bir şey olarak düşünülmesidir. (Sözer, 1995: 64) Nesne ilk anlamındaki gibi karşımda duran şey olmaya devam etmesine rağmen (Ortaçağ felsefesi onun gerçeklikte olup olmadığını tartışmamasına rağmen) öznenin yeri değişince, doğal olarak nesne de yerini kaybetmiştir. Sözer’e göre bu durumu Kant toparlar. Gerçekten de kişiden kişiye değişen (duyulara bağımlı olduğundan ve duyu bilgisinin güvenilmezliği antik bir problem olduğundan) bilginin insanı şüphe duyulmaz gerçeklik algısından uzaklaştırır gibi görüldüğü bir durumda<sup>9</sup> Kant’ın herkeste ortak bulunan kategorilerle işi çözmesi modern bilimin arkasını kollar. Kant, örneğin; “ev asla kendinde şey değildir, yalnızca bir görünüştür, bir tasarımıdır, bu tasarımı aşan şey bilinmez” diye açıklar. (akt. Sözer, 1995: 65)

Bu nesne anlayışı daha önce bahsedilen Ortaçağ’ın “karşımda duran şey”i imkansız kılıyor gibi görünür. İnsan, “ben” olarak hem algılayıp hem kendinin karşısında, “ben”den bağımsız bir şey olamaz. Dolayısıyla nesneye bugünkü bakışın nesneyi ve ona bakan “özne”yi değiştirdiği söylenebilir. Kant’a ve modern anlayışa yöneltilen eleştiriler de öznenin konumuna ilişkin olarak devam eder. Franz Brentano, Aristoteles’i tekrar okuyarak, öğrencilerinin fenomenoloji disiplini kurmasına vesile

---

<sup>8</sup> Nesnenin tarihini tamamen keyfi bir biçimde kronolojik olarak yazdığımdan oluşabilecek yanlış anlaşılmalara engellemek adına; burada bahsi geçen fikirlerin zamana ait olup bir sonraki fikre yerini bıraktığına dair bir kanı oluşmamalı. Örneğin Franz Brentano, Orta Çağ nesne anlayışını tekrar yorumlamıştır. Daha ileri okuma için A.Cevizci’nin aktarımıyla: R. Grossmann, Phenomenology and Existentialism, London, 1984 – Paradigma Felsefe Sözlüğü, İstanbul, 2000

<sup>9</sup> Kant’la aynı dönemde yaşamış olan David Hume (yaklaşık bir on yıl kadar önce doğmuş), nedensellik ilkesine duyduğu şüphe ve deneycilik düşüncesiyle Kant’a ilham vermiştir. Modern bilimin temelleri Kant’ın Hume’a karşı çıkışları üzerine kuruludur. Hume’un nedensellik ilkesiyle ilgili bkz. İnsanın Anlama Yetisi Üzerine Bir Soruşturma – David Hume – çev. Oruç Aruoba – Hacettepe Üniversitesi Yayınları – 1976 ya da bkz. İnsan Doğası Üzerine Bir İncelemenin Özeti – David Hume – çev. Ece Aydoğdu, Uğur Ekren – Kutadgubilig Felsefe-Bilim Araştırmaları Dergisi, Sayı 10, Ekim 2006, s.195-207

olur. Sözer'e göre Brentano'da nesne, yeniden Ortaçağdaki anlamıyla "duyulan şeydir", yani duyulduğu gibi ele alınan şey. (Sözer, 1995: 69) Öğrencisi Husserl, Kant'ın aşkın nesnesi üzerinden nesneyi tekrar tanımlayıp özneyi tekrar merkezi bir konuma getirirken, diğer bir öğrencisi Alexius von Meinong özneyi dışarıda bırakan salt bir nesne teorisi geliştirir. Bu teoride sanal nesnelere de tanımlayan Meinong sanal nesneye dair matematikçilerden daha geniş bir perspektif sunar.<sup>10</sup>

Günümüz felsefesinin başka bir yaklaşımı da Thomas Nagel'in zihin felsefesiyle birlikte gelir. İnsanın doğayı kavrayışını ve zihnin bilim içinde inceleme alanının tekrar incelenişini ele aldığı "Yarasa Olmak Nasıl Bir Şeydir" makalesi, özne-nesne sorusuna farklı bir bakış açısı getirir:

Bir nesneyi duyularımız üzerinde bıraktığı izlenime dayanarak değil, onun daha genel etkilerine ve insan duyuları dışında başka araçlarla keşfedilebilir olan özelliklerine dayanarak tanımlarız. İnsana ait belirli bir bakış açısına ne kadar az bağlı olursa, yaptığımız tanım da o kadar nesnel olur. (Nagel, 2015: 157)

Nagel'a göre nesne, öznenin bağımsız olarak anlaşılması imkansız bir şeydir. Nesnelere, ancak zihnimizde belirledikleri halleriyle algılanabilirler ve herkesçe aynı algılanan ortak bir kanının varlığından söz edilse bile öznel bakış açısını buradan çıkarmak mümkün değildir. Çünkü "Mona Lisa tablosuna baktığımda yaşadığım görsel deneyim belirli bir niteliğe sahiptir ve beynimi inceleyen biri tarafından izi sürülemez. Orada Mona Lisa'nın küçücük bir görüntüsünü görse bile, onu deneyimle ilişkilendirmek için hiçbir nedeni olamaz." (Nagel, 2015: 157) Dolayısıyla öznenin nesneyi algılaması onunla etkileşimi dahilindedir. Ve birinin bu algıyı bilebilmesi için o öznenin bakış açısına sahip olması gerekir. Nesnenin kendinden var olan bir şey olup olmaması konusunda bir şey söylemez, nesnelliği, anlama yetisinin yolculuk edebileceği bir yol olarak düşünür. (Nagel, 2015: 156) Böylece özne kendinden ne kadar uzaklaşabilirse o kadar nesnel olur. Ancak burada bilginin imkânsızlığına götürecek noktada türsel bir kavrayışın olasılığından bahsederek, bir epistemolojik soruna

---

<sup>10</sup> Bkz. Alexius von Meinong – Theory of Objects – translated by Isaac Levi, D. B. Terrell and Roderick M. Chisholm – Realism and the Background of Phenomenology – ed. Roderick M. Chisholm – Free Press – 1960

saplanmaktan kurtarır. Söylenmek istenen, insanın başka bir canlı (ya da zihin) olmanın nasıl bir şey olduğunu düşünmesi (metinde bu yarasa olarak örneklenir) insan dili ile ifade edilen önermelerin doğruluğuna dayanmayan gerçekler olduğu sonucuna götürür düşüncesidir. Ancak bir yandan da olguların varlığı özneye bağımlı değildir. Örneğin “Cantor bulmadan önce herkes Kara Veba tarafından yok edilmiş olsa bile sonluötesi sayılar olurdu”. (Nagel, 2015: 153)

Bazin, sinemanın gerçekliğini açıklarken fotoğrafın nesnesini kullanır. Dudley Andrew, Büyük Sinema Kuramlarında Bazin’inin gerçeklik anlayışını şöyle açıklar:

Teknoloji sinemayı görülebilir gerçekliğin tahminlerine git gide daha da yaklaştırıyor olabilirken ve insan zihni fotoğrafa, onun gerçekçiliğine bir tür kör vefayla inanmaya hazırken, film imgesi açıkça içinden çıktığı gerçekliğin birebir aynısı değildir. Fotoğrafa “ışığın içindeki bir kalıp” der. Fotoğraf, “bir ölüm maskesinin döküm kalıbına dökülmesi” gibi nesnesinin bir “izlenimini” alır. Gerçek nesne değildir, ancak onun gerçek ve doğrulanabilir “iz sürücüsü” olan “parmak izidir”. Bu tip izler tarafından psikolojik olarak sersemletildik, çünkü onlar aslında bize hatırlattıkları nesnelere tarafından bırakılıyorlardı. . (Andrew, 2010: 231-232)

Bütün bu nesne tartışmasının önemi, aslında bir nevi özneyi bir yere koymak zorunda olunmasıyla ilgilidir. Gerçekliğin nasıl olduğu ve onu nasıl kavradığımız, bilgi sürecinin bir koşuludur. Bu eylemde bulunan öznenin kendine ve nesneye bakış açısını, dolayısıyla mevcut üretiminin nereye konumlandırılacağını da belirler. İnsanın algısı duyu verileri üzerindeki karşılaştırmalara dayalıdır ve varoluşun temeli, onu algılayan öznenin, nesnenin neresinde durduğuyla ilgilidir. Buna göre basitçe örnek vermek gerekirse; sinemanın, resmin, müziğin ve sanal gerçekliğin vb. nesnesi farklıdır, çünkü özne, her birinde, aynı nesneye (bu anlamıyla eşyaya ya da göstergeye) farklı bir gözden bakar. Nesneyi farklılaştıran da bu bakış açıdır. Dış gerçekliğe dair bakış açısı, - Nagelvari bir söylemle Mona Lisa’nın zihindeki tezahürü, onu zihinde var eden şeydir ve bu her zaman öznellik taşır. Bu yüzden bu göstergenin gerçeklikle ilişkisinden çok, onu nereden alımlandığı daha büyük bir önem taşır. Derrida’nın metnin okuyucuya ait olduğunu söylediği söylem tam olarak bu noktada geçerliliğini korur. Metin okuyucuya aittir çünkü onu yazan öznenin zihni diğerine apaçık değildir. Dolayısıyla metin (bu

anlamda gerçeği algıladığımız her şey) okuyucunun mecburi yeniden yaratımına ihtiyaç duyar. Özne, diğer özneyi anlamak için kendi bakış açısına başvurmak durumunda kalır. Başka türlü, bu bakış açısı ortadan kaldırıldığında, diğer özneyi anlamak için elinde bir aracı kalmamış olur. Bu yüzden Espen Aarseth kendi siber metin açıklamasını diğer metinlerden ayırırken yaşadığı problemi, “Onlar neyin okunduğuna odaklanırken, ben nereden okunduğuna odaklandım” (Aarseth, 1997: 3) diyerek çözer.

Bu noktada sorulacak soru: Sanal dünyada nesne nerede durmaktadır? Ya da başka bir ifadeyle: Nesne, zihin ve sanal dünya arasındaki geçişlilik nasıldır? Çünkü gerçeklikten alımlanan nesnenin özneye karşıt ya da öznenin dışında duran olması, dijital bir ortamda tam manasıyla gerçekleşmeyebilir. Tabii ki bu, nesnenin ne olarak tarif edildiğine göre değişkenlik gösterir. Ama sonuç itibarıyla zihin onu bir şekilde duyulamaktadır. Bu duyum gerçek olanla sanal olanı birbirinden ayırabilmesine rağmen, duyulamayı aynı şekilde yapar.

“Sanal” terimi bilgisayar jargonunda ‘bir şeyin yerine geçen’ gibi durumları ifade etmek için kullanılır. (Poster, Yeni Medya Kuramları içinde, 2017: 118) Böyle bir tanımın zorunlu getirisi “simülasyon” kavramı olmaktadır. Bir şeyin (gerçekliğin) yerine geçen; gerçekliği yeniden kuran ve farklı bir gerçeklik yaratan anlamına da gelir. Bu kurulan gerçeklik de “sanal gerçeklik”tir. “Sanal gerçeklikler, gerçeklerden farklı olarak, oyun ve keşfetmeyi akla getirmektedir ve yeni bir hayal gücü seviyesi oluşturan eğlenceli imajlardır.” (Poster, a.g.e., 2017: 119) Bilgisayar ve diğer yeni medya araçları düşünüldüğünde mantıklı gelen bu açıklamayı “sanal” denince yüzyıllardır yapılan tartışmanın göbeğinde oturan nesne konulduğunda değişen dünyayı açıklamak için kullanmak mümkün değildir. Sanal denince ilk akla gelen de “matematik nesnelere”dir. Matematik nesnelere dünyasında sanallık farklı bir açıdan ele alınır. Aslında bu bakış açısı da ilk yapılan tanımı ötelememekte ama yapılacak tek açıklama olamayacağını da gösterebilmektedir.

Şimdilik medya kuramcılarının “sanal dünya” algısını bir kenara koyup, bu zamana kadar felsefecilerin bu konuya ne gibi yaklaşımlarda bulunduğunu görmek uygun olacaktır. Çünkü belki de en çok matematiksel nesnelere söz konusu olduğunda

insan zihni tartışmaya açılmaktadır. Hiçbir zihin felsefesi sanal nesneyi göz ardı edememektedir. Esas problem de sanal gerçekliğin tamamen insanın zihinsel yaratımı mı yoksa insanın dışında bulunan ve keşfine muhtaç bulunan bir yerde mi olduğudur. Matematikçilerin bu konuya yaklaşımı en basit haliyle aşağı-yukarı şöyledir:

Formalizm'e göre matematik insan zekasının bir ürünüdür. Bu anlayışta matematik nesnelere sanal niteliktedir.

Platoncular, matematiğin bizden bağımsız, uymamız gereken kendi nesnel yasaları olduğu görüşünü benimser. Sanal nesnelere birtakım özellikleri vardır. Bunların hiç değilse bir bölümü nesnel olarak belirlenebilir. Platoncu açıdan bakıldığında, bu nesnelere insan icadı olduğu savı yanlıştır.

Sezgici (ya da inşacı) açıdan, Platoncu görüşün tam tersine, matematiksel nesnelere insan zekasının ürünüdür.

Formalistlere gelince, onlar işin içinden hemen her şeyi yadsıyarak çıkmaktadırlar. "Matematiksel nesne" denen bir şey olmadığı için bunların doğasına ilişkin bir sorun da yoktur. (Davis & Hersh, Matematiksel Düşünme içinde, 2000: Ek-6)

Bütün bu tartışmanın bu çalışmayı ilgilendiren kısmı, dijital olanın sayısallıkla birebir örtüşürlüğüdür. Bilgisayar (ya da benzer dijital bir ortam) için bir gerçeklikten bahsedildiğinde bu tamamen sayısal bir biçimde ifade edilmiş bir şeyin tezahürüdür. Bu yüzden dijital bir ortamın ontolojisi yapılacağı zaman bu doğrudan matematik felsefesini de ilgilendiren bir meseleye dönüşür. Bu yüzden sanallıkla ilgili "bir şeyin yerine geçme" durumu yalnızca belli bir bakış açısını yansıtmaktadır. Örneğin Platon böyle bir açıklamaya muhtemelen şöyle bir soruyla yanıt verirdi: "Hangi şeyin yerine geçen?" Bu soru da doğrudan sanal olanla gerçek olan arasındaki uyuma (ma) durumuna götürürdü.

Bir şeyin yerine geçme durumu, yerine geçilecek şeyin varlığını kabul etmek gerekliliğini doğurur. Böylece sorulacak ilk soru da "bir üçgen ya da matematiksel bir formül benzeri bir şey neyin yerine geçmiş durumudur?" olurdu. Konu dijital bir yaratımın göstergesel dünyası olduğunda (yani sanal ortamda top oynama, araba ya da uçak sürme vb.) yerine geçme durumu anlaşılır hale gelmektedir. Ama böyle göstergesel bir üretim olmadığında, örneğin bir araba simülasyonunun grafiksel yapısı ortadan

kalktığında, hala sanal olanın bir yerine geçme durumu olduğu iddia edilebilir mi? Bu sorulara verilen cevaplar yeni gelişen teknolojiye bağımlı sorular olmadığından cevapların Antik Çağ'dan itibaren izi sürülebilir. Tek fark, dijital ortamın tamamen insan zihnine bağımlı yapısının değişip, zihinden bağımsız bir ortama da aktarılabilir hale gelmesidir. Belki de yaşanan karışıklığın sebebi budur.

Her ne kadar sanal olan, insandan bağımsız bir mecrada dolayım lanabilir olsa dahi, onun gerçekliği yine de zihne bağımlıdır. Sanal dünya, insandan bağımsız, gerçeğin yerine geçmiş varolmayanlar bütünü olarak görünür olsa da, bu üretim gerçeğin yerine geçmeyecek, kendine has bir gerçeklik yaratacaktır. Hatta Baudrillard'a göre gerçek, simülasyona öykünecektir: “(...) simülasyon ürünü hipergerçek, gerçeğin her yerde şaşırtıcı biçimde ona benzemesine neden olmaktadır.” (Baudrillard, 2018: 43)

Matematik zaman dışı, öncesiz var olan ideal bir gerçekliğe ilişkin bir çalışma olmadığı gibi, yapay simge ve for müllerden kurulu satranç türünden bir oyun da değildir. Tersine, nesnel olarak doğrulanabilen sonuçlar ortaya koyan bilimsel türden bir çalışmadır, matematik. Matematiğin bir konu olarak varlığı bir sorun değil, bilinen bir gerçektir. Bu gerçeğin abartmasız ve eksiksiz anlamı, kavramsal ilişkileri konu alan, “bir kez anlaşıldığında kuşkuya yer bırakmayan” kesinlikte bir düşünme veya argüman olmasıdır. (David & Hersh, a.g.e., 2000: 215)

Yani matematiksel düşünmenin, nesnel dünyanın yerini alan bir sistem değil, kendi başına bir nesnellik taşıdığıının iddiasıdır bu. “Satranç türünden bir oyun” gibi oynadığımız “yapay” for müller bütünü de değildir. Sonuçlarını nesnel olarak doğrulayabildiğimiz “bilimsel bir gerçek”tir. Peki bu argüman dolayısıyla bahsedilebilecek “nesnel olarak doğrulama” meselesini nasıl görmeliyiz? Açıkça belirtilen matematiğin sanal olan nesnesiyle birlikte kurduğumuzda, bu “nesnellik” neye dönüşür? Doğrulan şey, matematiksel olanın nesnel dünyadaki yansıması mıdır yoksa kendi sanal nesnesinin doğrulaması mıdır? İki türlü de matematiğin nesnesi değişmemektedir, yalnızca gerçek nesneyle arasındaki bağlantı probleme dönüşmektedir. Yine de “kuşkuya yer bırakmayan”, sanal nesnenin, birebir kendine benzeyeni bulursa dahi “gerçek” nesne olamayacağıdır. Ama tam tersi, gerçek nesnenin

gerçekliğinden kuşku duyulabilir ama sanal nesnenin sanallığı pek de kuşku duyulur bir şey değildir.

Bunun sebebi 16. yy felsefesiyle anlatılan düşünen öznenin kuşku duyulmayacak yerinin sağlamlığıdır. Aslında bugün gelinen noktada da dış gerçeklik algısı için insan öznelliğinden çıkılması gibi bir koşul aranmamaktadır. İnsan faktörü göz ardı edilebilir bir faktör değildir ve bu yüzden onun zihninin dışındaki dünyanın varlığını kanıtlamaya çalışmanın beyhudeliği de kabul edilmiş görünmektedir. Bugünkü fizik, gözlemcinin konumuyla değişen gerçekliğin ve insanın bir nesne olarak varlığının olay örgüsünü inceleme durumunu tamamen değiştirdiğinin farkındadır. Bununla savaşmayıp tersine bu “görelî” durumu da değişkenlerin arasına katıp gerçekliği bu şekilde kurmaktadırlar. “Dünya (Fizikçi Paul Dirac’a göre) nesnelere meydana gelmez, bize neyin görüldüğünü ve görünen şeylerin nasıl davrandığını anlatan soyut matematiksel çerçevelerden oluşur.” (Rovelli, 2018: 121) Bu görüş, pozitivist düşüncenin Aydınlanma’dan beri dayattığı ve kanıksamakta çok da zorlanmadığımız gerçek dünya fikrine ne kadar da aykırı bir düşüncedir. Ama bugün fizik, maddenin hareketini incelerken, tam olarak da onun nasıl hareket ediyor gibi görüldüğünden yola çıkmakta, bu görünüş meselesinin yüzyıllarca gerçeklik algımızda bulunduğu kötü yeri de umursamamaktadır. Matematiksel olarak ifade edilen ve doğrulanabilir sonuçlar yaratan her şey, görünüşteki davranışlarıyla matematiksel göstergelerinin uyduğu deneylerle desteklendikten sonra, bilimsel olarak “gerçek” olma onurunu da kazanır. “Düşünmenin konusu, kavranabilen ya da kavranamayan şeylerle ilgili soyut düşüncelerden hareketle doğaya kurallar yerleştirmeyi istemek yerine, doğanın temel kurallarını ve hareketin varlığını ele almaktır.” (Cassirer, 2016: 13)

Dikkati çeken nokta, yine de matematiksel olanın sanal olduğu düşüncesinin terkedilmemiş olmasıdır. Sadece bu “yapay” olma durumunun, aslında “yapaylık” değil, insan zihninin mecburi çerçevesi olduğunun kabulüdür.

### 1.2.3. Dijitali Yaratmak, Oynamak ve Yaşamak

Yeni medya ortamlarının diğer medya ortamlarından en büyük farklılıklarından biri onun sayısal yapısıdır. Binark yeni medya ortamlarının “ne”liğini oluşturan özellikleri şöyle sıralamaktadır: Dijitallik, etkileşim, hipermetinsellik, multimedya biçemselliği, kullanıcı türevli içerik üretimi, mevcudiyet hissi ve yayılım. (Binark, 2014: 16) Dijital oyunların adı üstünde “dijital” olması ve yeni medya ürünlerinin bir örneği olması açısından bahsedilen ayrımlar önemlidir. Bu bölümde onun “dijital” yani “sayısal” olan yapısına ve bunun yarattığı farklılığa bakılacaktır.

“Yirminci yüzyıl, mesajların bir noktadan diğerine geniş bir dağılımına izin veren iletişim sistemlerinin kullanılmasına tanıklık etti, önce analog bilginin elektrikleştirilmesiyle, ardından dijitalleştirme yoluyla zamanı ve mekanı fethetti. Eleştirel sosyal teorisyenler arasında, bu teknolojilerin politik etkileri konusunda bir tartışma yaşandı, bir taraf (Benjamin, Enzensberger, McLuhan) potansiyel demokratikleşmeyi, diğer taraf ise (Adorno, Habermas, Jameson) özgürlüğü tehlikeye sokacak tehlikeleri görüyordu.” (Poster, 2001: 47)

Bilginin dijitalleştirilmesinin etkisi, onun materyal bir yapının sahip olamayacağı bir hareket alanına kavuşmasını sağlar. Bu alanı eleştirel teorinin iki tarafının bakış açısından da görmek mümkündür. Ama iki görüşün de hemfikir olduğu şey gerçekten de dijitalleşmenin zaman ve mekan gözetmeyen yapısıdır. Bu yapının özgürleştirici mi yoksa kısıtlayıcı mı olduğu ise farklı bir mesele olarak ayrıca incelenebilecek geniş bir konudur. Bu çalışmada dijital yapının içeriğe ve dolayısıyla onun kullanıcılarında yaptığı dönüşüme bakılacaktır.

Geleneksel medyayı “yeni medya” olarak tabir edilen medyadan ayıran özelliklerin başında onun dijital yapısının geldiği daha önce söylenmişti. Medya araçları bilgiyi aktarmak için kullanılan ara eleman olarak tanımlanabilir: Öyleyse sayısal olarak yapılan temsiller ne gibi farklılıklara yol açar? Arada bir aracı olduğunda özne ve nesne arasında dolayimli kurulan ilişki, sayısal temsil boyutunda, gerçeklikle bağlantısı çok daha zayıf kurulur. Ama bu durum öznenin gerçeklik algısından kopmasından ziyade varolan gerçekliği algılama şeklini dönüşüme uğratar. Gerçeklik aranan değil yaratılan

bir nesne olur; yani temsil edilir. Bu da dijital ortamın yarattığı hipergerçektir. Gerçeklik algısı değiştiğinde öznenin etkileşimde bulunduğu nesne de dönüşüme uğrar. Bu dönüşümü Manovich iki sonuç altında inceler:

“Bilgisayarlardaki sıfırdan oluşturulmuş veya analog medya kaynaklarından dönüştürülmüş olsunlar, tüm yeni medya nesnelere dijital koddan oluşur; onlar sayısal temsillerdir. Bunun iki önemli sonucu vardır:

1. Yeni medya nesnesi formel (matematiksel) olarak tanımlanabilir. Örneğin, bir görüntü veya şekil matematiksel bir fonksiyon kullanılarak tanımlanabilir.
2. Yeni medya nesnesi algoritmik manipülasyona tabidir. Örneğin, uygun algoritmalar uygulayarak fotoğraftaki "gürültüyü" otomatik olarak kaldırabilir, kontrastını artırabilir, şekillerin kenarlarını bulabilir veya oranlarını değiştirebiliriz. Kısacası, medya programlanabilir hale gelir.” (2001: 49)

Matematiksel fonksiyonlarla temsil edilen, dönüşen nesnelere, dolayısıyla insan için “oyuncak” haline gelirler. Matematiğin en büyük yardımı, insan zihninin etkinliğiyle doğayı (ya da gerçekliği) bağdaştırabilmesinde yatar. Matematiksel olarak temsil edilen her bilgi, insanın doğrudan müdahalesine de açılmış olur. Geleneksel medyada (örneğin; fotoğraf, sinema vb.) nesnelere yine temsiller üzerinden alınır ama gerçeklik üzerinden yapılan oynamalar dijitaldeki kadar nüfuzlu olmazlar. Bir film stüdyosunda yaratılan bir çöl, sinema perdesinde izleyici için gerçek bir çöl haline gelebilir ve öyle algılanabilir (ki bu da beklenir), ancak yine de çöl temsili olan stüdyo gerçektir, daha doğru tabiriyle bir materyaldir. Sayısal temsil, materyal olana ihtiyacı ortadan kaldırır. Hatta “fotoğraftaki gürültüyü otomatik olarak kaldırarak” gerçekliğin “daha gerçek” görünmesini bile sağlayabilir.

“Sesler ve görüntüler dijital olarak kodlandıktan sonra, mükemmel ve süresiz olarak çoğaltılabilirler. Bilgiyi metalaştırma çabası, dijital yeniden üretimin görünmez bir tuğla duvarına çarpıyor. Sesler, görüntüler ve dil dijital olarak kodlandığında, materyal kayıt defterinden çıkarılır.” (Poster, 2007: 74)

Bilginin materyal olmaması, materyal olan bir nesnenin başına gelebilecek felaketlere maruz kalmayacağı anlamına da gelir. Bir kitabın, film şeridinin ya da kumaşın başına gelebilecek eskime, yıpranma, yanma, yok olma gibi durumlara karşı

koruma sağlar. Ancak dijital olarak depolanan bilgi belki de en büyük tehdidin altına girer ki, o da ulaşılabilirliktir. Umberto Eco'nun "Gülün Adı" kitabında anlattığı, kimsenin girmesine izin olmayan kütüphanedeki kitaplar için söylenebilecek olanın tam tersi bir durum ortaya çıkar: Bilgi gizlenemez. Bu da daha önce bahsedilen özgürlük ve kısıtlama sonuçlarının ikisini birden önceler. Bilgi, ulaşılabilirlik konusunda sonsuz özgürlüğe kavuşur ama insan müdahalesinden kurtarılmayacak kadar ulaşılabilir olduğundan, değişir, dönüşür ve yok olur.

"(...) her yerde tuhaf denilebilecek bir şekilde orijinaline benzeyen bir evrende yaşıyoruz. Şeyler harıl harıl kendi ikizlerini üretmeye çalışıyorlar. Ancak geleneklerin iddia ettiği gibi bu şeylerin yakında ortadan kalkması söz konusu değildir; zira artık ölme hakkı da ellerinden alınan şeylerin yaşama hakkı da ellerinden alınmıştır." (Baudrillard, 2018: 27)

Bu yüzdendir ki dönüşüme uğramış gerçeklik temsillerinin gerisindeki gerçeğe ulaşmanın imkanı yoktur ve zaten böyle bir çaba da kalmamıştır. Şeyler nasıl temsil ediliyorsa öyle alınırlar ve gerçekten ziyade bu temsillerin sundukları bilgiye konu olur. Bilgi (enformasyon) bugünün dünyasını kuran en büyük güç olarak, dijitalleşen medyayla da nüfuz alanının sınırlarını genişletir. Zaten zamandan ve mekandan bağımsız bilgi dolaşımı imkanı, ona bu gücü veren en büyük etmendir de.

(...) dijital teknoloji, ses, görüntü ya da veri, her tür mesajın paketlenmesini sağladığında, bağlantıları kontrol merkezlerini kullanmaksızın iletebilen bir ağ oluşturuldu. Dijital dilin evrenselliği ve iletişim sisteminin ağ oluşturmaya yönelik saf mantığı, yatay, küresel iletişim için teknolojik koşulları hazırladı. (Castells, :58)

Dijital olanın nesnesi, temsiller düzleminde sanal yapıya sahiptir. Bu anlamda küresel olarak dolaşıma giren bilgi, bu sanal nesnelere olmaktadır. Dijital yapısı tanımlanan yeni medyanın bir ürünü olan dijital oyunlar için de, nesnesinin dijitallik içinde aynı sonuçları doğurduğu söylenebilir. Yani, nesnesi gerçeklikle dolayımı önemsiz olan temsiller sistemidir ve matematiksel fonksiyonlarla tanımlanabilen ve programlanabilen nesnelere. Dijital oyun nesnesinin dijital yapısı, onun varlık

meselesinin matematiksel nesnelere kıyaslanmasının ama bir yandan da varlık alanının gerçeklikten farklı bir konuma yerleştirilmesinin de başlıca sebebidir.

#### **1.2.4. Siberkültür, Sibermetin ve Multimedya**

Dijital olanın açıklamasının devamında, dijital oyunların kendi “ortam”ının (medium) dahil olduğu bağlamların da incelenmesi gerekecektir: “Farklı türden iletişim araçları ile yeni sistemin etkileşim potansiyelinin birleşmesi” (Castells, 2008: 485) anlamında *multimedya* ve bu medya türünün oluşturduğu yeni medya kavramları *hipermetin*, *sibermetin* ve *siberkültür*.

Hipermetin (hypertext) bir multimedya ürünüdür. Geleneksel medyanın “metinselliğinden” farkı görsel, işitsel malzemeleri bir araya getirebilmesinden kaynaklanır. “Film artık baskıdan ayrı değildir. Kitaplar filmleri kapsayabilir, filmler de kitapları. Bu birleşime multimedya ya da yeni medya diyoruz.” (Monaco, 2001: 489) Bu anlamda dijital oyunlar da “hipermetinsel”dir.

Nelson ‘hipertext’ dediği, bilginin yatay bilgi bağlantılarına dayalı olarak örgütlendiği yeni bir sistem hayal ediyordu. Berners-Lee ile çalışma arkadaşları, bu öncü bakış açısına çoklu medya dünyasından uyarlanan yeni teknolojiler ekleyerek, işitsel-görsel bir dil kazandırdılar. CERN ekibi, ‘hipertext’ dokümanları için ‘hipertext markup language’ (HTML) denen bir format yarattı; bilgisayarların, TCP/IP protokolünün üstüne ekleyip kendi özgül dillerini uyarlayabilmeleri için İnternet’in esneklik geleneği dahilinde tasarlanan bir formatı bu. Aynı zamanda web tarayıcıları ile web ‘server’ları arasında iletişimi yönlendirecek bir “hipertext” aktarım protokolü (HTTP) oluşturup, uygulama protokolündeki bilgiyle, istenen bilgiyi bulduran bilgisayar adresindeki bilgiyi birleştiren standart bir adres formatı, ‘uniform resource locator’ı (URL) yarattılar. (Castells, 2008: 65)

Castells’in burada sürecini anlattığı *hipermetin*, yine de dijital oyunların interaktif yapısını açıklamak için doğrudan işe yaramamaktadır. “Çevrimiçi metin herkese açık olduğu ve birtakım bağlantı noktaları (linkler) kullandığı için kullanıcı, kolayca sayfalar ve metinler içinde ve arasında hareket edebilir. Hipermetin (hypertext) dediğimiz bu yeni metin, çok geniş, birbirine bağlı, tutarlı ve sayısız metnin varlığını

ifade etmektedir.” (Binark, 2015: 17) Metnin içinde gezinmek, kullanıcının seçimlerine dayalı olsa da, hazır linkler ve belli metinler arasındaki geçişlerde kullanıcı konumunu kaybetmemektedir. Halbuki, bir dijital oyunda, hazır linklerle metinler arasındaki bağlantıyla metinleri kuracak olan oyuncudur. Hazır metinler değil, metin olasılıkları vardır. Hangi metinler üzerinden nasıl bir anlatı yaratılacağı tüm seçenekler içinden belli olur. İşte Aarseth dijital oyunların bu metinsel yapısı için *sibermetin* (cybertext), edebi anlatı yapısını açıklamak için de *ergodik edebiyat* (ergodic literature) kavramlarını kullanmıştır.

Okuyucunun metnin içerisinde ilerlerken alması olası olan; “geribildirim” sürecinde sisteme “girdi” olarak geri dönecek kararlar, okuyucunun “konvansiyonel” okuma eyleminde hiç üstlenmediği kadar yaşamsal bir role sahip olmasına neden olur: “Sibermetin kullanıcısı”, yapacağı seçimlere bağlı olarak, metnin bazı bölümlerine hiç “uğramaması” gibi sonuçlara yol açabilir ve yine bu seçimlere bağlı olarak, metnin anlamı sürekli yeni baştan, başka şekillerde üretilir. (Dündar, 2011: 121)

Bu iki kavram (cybertext ve ergodic literature) oyunun metinsel yapısını anlamak açısından önemlidir. Sibermetin, yeni medyanın aslî kavramları olan hipermetinden ve çoklu medya yapısından apayrı bir şey değildir. Onu farklılaştıran aslında oyunsallığın getirisi interaktiflik de denebilir. Hipermetin, kullanıcıların ve metinlerin arasında bağlantılar (linkler) kurduysa, sibermetin, dijital ortamdaki metinle, o ortamın başındaki gerçek oyuncu arasındaki bağı kurmuştur, denebilir. Bu haliyle Aarseth’in *siber* (cyber) kavramını seçmiş olması da bir hayli uygun düşmektedir. “Sibernetik terimi ve özellikle de doğduğu ‘siber-’ öneki, bilgisayarla ilgili ve teknolojik olan herşeyi dramatikleştirmek için çoğu zaman gevşekçe kullanılır (özellikle insan-makine ilişkilerine atıfta bulunurken).” (Rutter & Bryce, 2006 :142)

Aarseth’in kendi şemasıyla gösterilecek olursa: (Aarseth, 1997: 21)

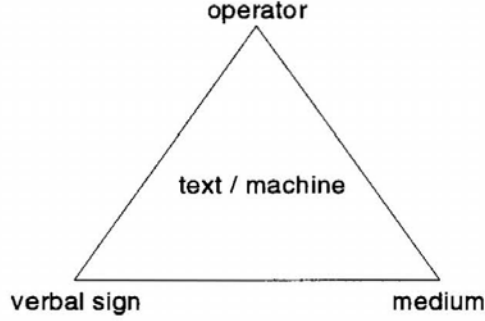


Figure 1.1. The Textual Machine

Bu şemaya göre “metinsel makine”(the textual machine); ayakları “sözel işaretler” (verbal sign), ortam (medium) ve kullanıcı (operator) üzerinde duran üçlü bir sac ayağıdır. Bu anlamda kullanıcının makineyle etkileşimi geleneksel anlamda bir araç kullanımı değildir. İletişim şemasına hayli benzerlik taşıması anlamında, makineyle “kullanıcı olan insan”ın iletişimidir.

Ne de olsa, Kartezyen epistemoloji - katı özne- nesne dualizmi ve eski moda felsefi düşünen benlik antropolojisi ile - pazarlamacıları ve tüketicileri, örneğin bir iPhone ile olan ilişkisinin artık obje-kullanan-benim için bir sorun olmadığını takdir etmekten caydırır. Bu, insanların ve makinelerin "sibernetik birimleri" oluşturduğu bir "birleşme" iken, Siri ile konuşmak (Apple, bunun “akıllı kişisel asistanımız” olduğunu söyler) bir “iletişim”dir. (Scharf & Dusek, 2014: 587)

TDK’da “güdüm bilimi” olarak türkçeleştirilen *sibernetiğin* kelime kökenini, kavramı ilk ortaya atan Wiener “Yunanca kubernetes, veya *dümenci (steersman)*, kelimelerinden türettiğim sibernetik, sonuç olarak *idareci (governor)* kelimemizi türettiğimiz aynı Yunanca kelimedir” (Wiener, 1989: 15) diye açıklar. “Bu, 'geri bildirim mekanizmalarının' önemli bir rol oynadığı bilgi akışları yoluyla hem kontrol hem de iletişim teorisiydi.” (Hassan & Thomas, 2006: xx) Bu haliyle siber- ile başlayan bir iletişim kavramından yalnızca bilgisayar gibi bir multimedya ortamında bulunması anlaşılmaz; kavramın, araçla biyolojik kullanıcı arasında etkileşim sağlayan aracı

konumunda olduđu düşünülür. Bu aracılık hali de doğrudan geribildirim (feed-back)'le ilgilidir.

Dümencinin kullandığı gemi ve mermi (missile) hareket alanı hedefe giderken çok sayıda yeni figür ortaya çıkarır: William Gibson'un kahramanları, geniş siberuzam arazilerinin içinden geçen "veri kovboyları"; bir hareket simülatörünün "sürücüsü"; bilimsel veri setleri ve bilgisayar veri yapıları, moleküller ve genler, yeryüzü atmosferi ve insan vücudu arasında dolaşan bir bilgisayar kullanıcısı; ve son olarak fakat aynı derecede önemli, Doom, Myst ve sonsuz imitasyonlarının oyuncusu. (Manovich, 2001: 218)

Bahsedilen siber- başlıklı kavram metin (text) ile ilgili olduğunda, geleneksel metin görüşlerinden ne anlamda farklılaştığını da anlamak gerekir. Araçsal bakış açısının baskınlığı su götürmez olan *sibermetin* açıklamasından anlaşılacağı üzere, daha önce bahsedilen Derrida ya da Heideggervari bir kullanımı beklemek de doğru olmaz. Çünkü metin zaten okuyucuyla şekillenen bir aracılık halindedir. Ayrıca dijital ortamda veri izinin de silinmediği göz önünde tutulursa *sous rature* gibi bir kavramın varlığı aşıkâr ve açıklamaya gereksiz kalacaktır. Bu anlamda metnin göstergelerinden ziyade gösterenler bütünüünün incelenmeye alınması daha muhtemeldir. Zaten Aarseth de "Bu çalışmada kullanılan *metnin* anlamı gösterenlerin yapısal (veya metafiziksel) galaksisine göre filolojik (veya gözlemlenebilen) eserlere daha yakındır." (Aarseth, 1997: 20) diye metinden ne anladığını açıkça belirtmiştir. Bu durum bir tavırdan ziyade belirtildiği gibi bir mecburiyettir. Metafiziksel açılımların hepsi, (anlam ve alımlama süreçleriyle ilgili olarak) zaten hipermetin ve interaktiviteye içkindir. Bu anlamda da: "Siber metin kavramı, ortamın karmaşıklıklarını edebi değişimin bütünü oluşturan bir parçası olarak göstererek metnin mekanik organizasyonuna odaklanır." (Aarseth, 1997: 1)

Metnin değişen şekli, etrafında kurulan kültürü de etkiler. Çünkü daha önce burada uzun uzadıya bahsedilen "kültür" kavramı, insanın üretimiyle doğrudan bağlantılıdır. İnsan üretimi bir göstergeler dünyasıdır ve bu dünya insanın iletişim becerisine bağımlıdır. İletişim de, yazının icadıyla binlerce yıldır büyük oranda metinsel üretim çevresinde yapılır. Bu yüzden "kültür" kavramı da değişen üretim biçimiyle siber- başlıklı kavramlara eklenir.

Aksine, Poster için yeni medya ve teknoloji, sanal gerçeklik ve yenilikçi iletişim ve öznellik biçimleri gibi yeni deneyim alanlarını yaratan özgün ortamlardır. Tıpkı baskı kültürünün modern çağında, rasyonel bir özne yaratan kitaplar gibi, multimedya döneminde de, Poster, sanal topluluklarda, siberuzamda ve ortaya çıkan Siberkültür ilişkilerinde özgün kültürel kimlik ve tecrübe biçimleri ortaya çıktığını iddia eder. (Kellner & Durham, 2006: 450)

### **1.3. Dijital Oyun ve Oyun Teorileri**

Dijital oyunun açıklamasından önce sırasıyla insan ve onun oluşturduğu kültür, oyunun bu kültürdeki yeri, teknolojik gelişmeler ve bunun oyunu nasıl dönüşüme uğrattığı ve en son da dijitallik ve onun yaratısı sanal dünya algısı ve dönüşüme uğrattığı medya araçlarına bakıldı. Bu açıklamaların sonunda artık dijital oyunun kendisine dair bir görüş bildirecek kavramlar oluşmuş oldu. Dijital oyunun kullanıcısı, içinde bulunduğu kültür ve araçla etkileşimi bir mesele olarak ele alınabilir. Bunun için önce genel olarak güncel oyun teorilerine bakılacak ve sonra dijital oyun tanımları, türlere göre değişirliği göz önüne alınarak, açıklanmaya çalışılacaktır.

#### **1.3.1. Oyun Teorileri ve Kuramsal Çerçevesi**

Oyuna güncel bakış açısının mimarı olarak Huizinga'yla başlayarak, günümüzde oyun denince ne anlaşıldığı meselesi irdelenecektir. Tarihsel süreçte oyun ve oynayan insan felsefe-bilim çerçevesinde incelenmişti. Şimdi, tüm bu bilgiler ışığında nasıl bir oyun kavramıyla karşı karşıya olunduğu meselesine bakılmalıdır. Gelişen teknoloji ve dönüşen kültürel dinamikler dolayısıyla oyun bugün, Herakleitos'un dama taşlarıyla oynayan Aion'undan çok daha öte bir şeylere evrilmiştir.

Herakleitos'ta izlerini gördüğümüz *paidia* ve bu kavramla birlikte gelen *ludus* kavramlarının tam da bu bölümde incelenmesi uygun görünmektedir. Çünkü bu iki kavram arasındaki ilişki, oyuna dair bakış açımızın dönüşümünü de özetlemektedir. İki kavram da öteden beri kullanılagelmesine rağmen; oyun kuramcılarının bu iki kavramı birbirinden ayırıp öyle incelemek istemeleri de belli nedenlerden dolayıdır. Daha önce

bu iki kavramdan *paidia* Antik Yunan filozoflarında, *ludus* ise Roma dönemindeki etkinliklerin toplu adı olarak gösterilmiştir. Bu bağlamları unutulmadan kavramlar, bugün de kullanılabilen açıklamalara destek sağlamaktadırlar.

Ludic kelimesi oyun ya da onunla ilgili bir anlama gelir ve Huizinga'nın Homo Ludens kitabının başlığındaki gibi oyun için Latince bir kelime olan ludus'tan türetilmiştir. Ludik aktiviteler sadece oyunları değil, aynı zamanda "oyunmak" olarak düşündüğümüz oyun dışı davranışların tümünü de içeren aktivitelerdir: Yavru bir kedinin bir ip yumağıyla oynaması, iki üniversite öğrencisinin bir Frizbi'yi ileri geri fırlatması, çocukların oyuncak tırmanma merdiveninde oynaması gibi. (Salen & Zimmerman, 2004: Chapter:22, s.3)

Oyun-dışı davranışlar için verilen örnekler çoğaltılabilir:.

Oyun sadece boş zamanın karakteristiği değil, aynı zamanda eğitim (örneğin eğitici oyunlar), politika (kampanyaların oyunsu formları, parti üyelerini karar alma süreçlerine dahil etmek için oyun ilkelerinin kullanılması) ve hatta savaş (bilgisayar oyunlarına benzeyen arayüzler, insansız uçak kullanımı - insansız uzaktan kumandalı uçaklar - bir PlayStation savaşını tanıtmak) gibi oyunun zıddı olarak kabul edilen alanlarda ortaya çıkmaktadır. (Raessens, 2010: 6)

Bu tanımlar ve örnekler aslında yepyeni fikirler değildir. Bu çalışmada daha önce, savaş ve eğitim gibi "ciddi" meselelerin yine oyun olarak yaşandığından bahsedilmişti. Platon'da görülen savaşçıların savaş dışında yaptıkları dövüş oyunları ve özellikle Roma'da görülen savaş stratejilerinin oyunsu özelliklerine dikkat edilebilir. Yine Herakleitos ve Platon'da hatta daha sonra da Augustinus'ta oyunun eğitim alanında kullanıldığına da işaret edilmiştir. Burada farklı olan, modern insanın zihninde oyun olarak yer alan aktivitelerin boş zaman doldurma aracı olması, bu yüzden de ciddi meseleleri pek de oyun kavramına dahil düşünülme istenmemesidir. Oyunun ciddiyetle birlikte düşünülmemesinden ötürü; belki de tarihsel olarak geriye bakıldığında, çok uzak kalmış olan olayların üzerine konuşmak kolaylaşırken; içinde yaşanan zamanın ciddiyetinin daha derinden hissedilmesi onun oyunsu özelliğinden bahsetmeyi zorlaştırıyor olabilir. Oyunun titiz yapılmış bir tanımı, (örneğin Huizinga'da olduğu gibi) bu hassasiyeti giderebilir ve güncel hayatta oyunun var olduğu alanları görmeyi

kolaylaştırabilir. Jesper Juul'dan alıntılanarak geçmiş dönemde yapılan oyun tanımlarına bir göz atılabilir.<sup>11</sup>

**Tablo 1.1: Yedi Oyun Tanımı**

Kaynak	Tanım
Johan Huizinga 1950,13.	[...] olağan hayatın dışında yer aldığı hissedilen, özgür ve “kurmaca” ama yine de oyuncuyu tamamen içine çekme yeteneğine sahip bir eylem. Oyun her tür maddi çıkar ve yarardan arınmış bir eylemdir. Bu eylem bilhassa sınırlandırılmış bir zaman ve mekanda gerçekleşmekte, belirli kurallara uygun olarak, düzen içinde cereyan etmekte ve kendilerini gönüllü olarak bir esrar havasıyla çevreleyen veya alışılmış dünyaya yabancı olduklarını kılık değiştirerek vurgulayan grup ilişkileri doğurmaktadır. <sup>12</sup>
Roger Caillois 1961, 10-11	[...] aktivite olarak esasen: özgür (gönüllü), ayrı (mekan ve zaman içerisinde), kesin olmayan, verimsiz, kurallarla yönetilen, hayal ürünü.
Bernard Suits 1978,34.	Oyun oynamak, sonuca götürmede daha yeterli olanı yasaklayıp daha az yeterli olanı serbest bırakan ve yalnızca bu tür bir etkinliği olanaklı kıldığı için kabul edilen kuralların izin verdiği

<sup>11</sup> Jesper Juul. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds (Kindle Location 336). Kindle Edition.

<sup>12</sup> Türkçesi: Huizinga, J. (2006). Homo Ludens: Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı, s.31

araç ve yöntemleri kullanarak belli bir duruma ulaşmaya yönelik bir etkinliğe girmektir.<sup>13</sup>

E. M. Avedon and Brian Sutton-Smith 1971, 7. En temel seviyesinde bir oyunu güçler arasında muhalefet olan, bir usül ve kurallar tarafından sınırlandırılmış, eşitsizlik içeren bir sonuç ortaya çıkarmaya çalışan gönüllü kontrol sistemleri uygulaması olarak tanımlayabiliriz.

Chris Crawford 1982, chapter 2.

Dört ortak etmen algılıyorum: temsil (öznel bir gerçeklik alt kümesini temsil eden, kurallara bağlı, kapalı bir sistem) etkileşim, çatışma, ve emniyet (bir oyunun sonuçları, her zaman oyun modellerinden daha az serttir).

David Kelley 1988, 50.

[...] Oyun, elde edilecek bir nesneyi ve buna ulaşmanın izin verilen yollarını belirleyen bir dizi kuralın oluşturduğu bir eğlence şeklidir.

Katie Salen and Eric Zimmerman 2004, 96.

Oyun, oyuncuların ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanan, kurallarla tanımlanan yapay bir çatışmaya girdiği bir sistemdir.

---

<sup>13</sup> Türkçesi: Suits, B. (2012). *Çekirge- Oyun, Yaşam ve Ütopya*. Çev. Süha Sertabiboğlu. İstanbul : Ayrıntı, s.49

Caillois, *paidia* ve *ludus* kavramları alır ve kuramının temeline koyar. Sınıflandırma yaparken de bu iki kavram etrafında şekillenen bir tablo çizer. Bu tablodaki kavramların hepsinin İlkçağdaki izlerini takip etmek mümkündür. Caillois, bu kavramları genel bir oyun tanımı yapacak şekilde düzenler.

**Tablo 1.2:** Oyunların Sınıflandırması

	AGÔN (Rekabet)	ALEA (Şans)	MIMICRY (Simülasyon)	ILINX (Vertigo)
<u>PAIDIA</u>  Hengame Tahrik Aşırı kahkaha  Uçurtma uçurmak Solitaire Sabır Çapraz bulmaca  <u>LUDUS</u>	Yarış Güreş Vb. Atletizm (düzensiz)  Boks, Bilardo Eskrim, Dama Futbol, Satranç  Yarışmalar, Genel olarak spor	Tekerleme oyunları Yazı tura  Bahis Rulet  Basit, kompleks ve saymalı piyangolar	Çocukların girişimleri İllüzyon oyunları Ebelemece, Silah oyunları Maskeler, Kılık değişirmeler  Tiyatro Genel olarak gösteriler	Çocukların “dönmesi” Ata binmek Sallanmak Sekmek  Volador Gezici karnavallar Kayak yapmak Dağa tırmanmak İp üstünde yürümek

**Kaynak:** (Caillois, 2001: 36)

Genel olarak tüm oyunların bu tablonun neresinde olduğunu kestirmek kolaydır. Çoğu oyun, tablonun bir köşesinde olmaktan ziyade birkaç özellekle birlikte hareket eder. Özellikle dijital oyunlarda bunu görmek daha kolaydır. Çünkü dijital bir futbol oyunu rekabet özellikli (agôn) bir oyun olduğu kadar, çoğu kez aynı zamanda simülatif (mimicry) özellikler de taşımaktadır.

Oyun kuramcıları tarafından en çok şikayet edilen şey belki de oyunun tanımının yapılmasının zorluğu ya da imkansızlığıdır. Birçok farklı oyunun birbirine benzer ya da tamamen apayrı şeyler olması, hangi türden bir tanımlama yapılırsa yapılsın kapsayıcı

bir özellik taşımasını engellemektedir. Halbuki görüldüğü üzere birçok filozof, oyunun tanımını yapmaya gerek duymaksızın felsefelerinde oyunu kullanmış ve başka açıklamalara eklemişlerdir. Sorun da buradadır: Oyun birçok kavrama göre öncül nitelik taşır, kendisini tanımlamak için gerek duyduğu kavram ağacının (Porphyrios'un ağacı)<sup>14</sup> daha üstte bulunan diğer kavramları; doğrudan oyunla ilişkilendirilebilen kavramlar olmadığı gibi, aslında bir tanımda gerek duyulandan biraz daha geneldir. Huizinga'nın da belirttiği gibi; oyun kültürden eskidir ve aslında kültüre dahil ederek açıklanabilen tüm insan etkinliklerinden farklı özellik taşır. Dolayısıyla iki kavram arasında ters kapsayıcı bir ilişki vardır. İşin kötüsü; kültür kapsayıcı özellik taşıyan bir kavram olarak, tanım yaparken çok kullanışlı olsa da oyun; öncüllük özelliği taşıırken kapsayıcı bir özellik göstermez. Yani oyun, tanımı yapılırken başka bir kavram altına girmeyi çoğunlukla reddederken aynı zamanda başka kavramların tanımında da rol üstlenmez. Oyun başka bir tanımın üst kavramı olarak rol üstlendiğinde, ast kavramının neliğini değiştirir. Örneğin; savaş stratejilerinin oyunsu özelliğinden bahsedilebilmesine rağmen savaş bir oyun olarak tanımlanamaz. Aksi takdirde kavramın neliği değişir; savaş değil savaş oyunu olur.

Bu problem Platon'un Lakhes diyalogunda (Platon, 2001a) cesaretin tanımını yapmaya girişip en sonunda pes etmesine benzemektedir. Platon da diyalogun sonunda cesaretin ne olduğunu bilmediklerini değil, tanımını yaparken herkesin hemfikir olacağı bir nokta bulamadıklarını kabul etmiştir. Oyunun tanımı yapılırken de yaşanan sorun tamamen budur. Burada belirtildiği gibi böyle bir sorun yalnızca oyuna has bir durum da değildir. Cesaret, erdem vb. kavramlar belki de bir üst bilinç gerektirirken, oyunun insan hayatındaki rolünden ötürü tanımlanmasının zorluğunu kabul etmek güçleşiyor olabilir. Wittgenstein'in da dediği gibi: "çünkü felsefi problemler dil tatile gittiği zaman ortaya çıkar." (2006: 33)

---

<sup>14</sup> "Kavramların veya umumi fikirlerin, daha çok kaplamcı, bakımdan ele alınan bir açıklaması şemalaştırılarak ortaçağda Porphyrios'a bir ağaç kazandırmıştır. Cins ve neviler azalan kaplam (şümül), çoğalan işlem (tazamun)'e veya çoğalan kaplam azalan işleme göre düzenli bir sıraya konulmakta; kavramlar arasındaki ayırt ve münasebetleri tayinde esas olarak zıd neviler halinde ikiye bölünerek (dichotomie) (...) kaplam tükeninceye kadar inilmektedir." Porphyrios. (1986). *Isagoge*. Çev. Betül Çotuksöken. İstanbul: Remzi, s. 82

### 1.3.2. Dijital Oyun Tanımları

Yukarıda bahsedilen zorluklara rağmen, bir dijital medya ürünü olarak oyunlara dair tanımlamalar bir nebze kadar yapılabilmelidir. Bu tanımlar, kendilerinden önceki kapsayıcı olma gayretindeki diğerlerinden farklı olarak, yalnızca dijital ortamda olma durumunu içermektedir. Yine de bu araçsal kısıtlama dahi varolan problemleri tamamen gidermemektedir. Yine de çalışmanın yalnızca dijital oyun nesnesine dair olmasından dolayı, kuramcıların dijital olana getirdikleri yeni bakış açıları işe yarar görünmektedir.

Önceki bölümde kendinden önceki oyun tanımları verilen Juul'un, dijital oyunları gözeterek yaptığı tanım, altı özellik etrafında şekillenir: "Bir oyun, değişken ve ölçülebilir bir sonucu olan; farklı sonuçların farklı değerlere atandığı, oyuncunun sonucun etkilenmesi için çaba harcadığı, oyuncu sonuca duygusal olarak bağlı olduğunu hisseden ve aktivitenin sonuçları tartışılabilir olan, kural tabanlı bir sistemdir."<sup>15</sup>

Oyunun kural bazlı ve ölçülebilir sonuçları olması, önceki görüşlerle birebir uyuşmayan tanımlamalardır. Bunun sebebi de dijital (sayısal) olanın mevzuya giriş yapmasıdır. Bu haliyle dijital ortamda olsun olmasın, oyun olarak nitelendirilen her türlü etkinlik, daha önceki dönemlerde oyun olarak nitelenmiş olan diğer bazı türleri dışarıda bırakacak şekilde daralır. Çünkü araçsallık, oyunu bir sistem olarak algılanmaya zorlar. Bu haliyle Juul'un kitabının başında arkadaşıyla birlikte oynadığından bahsettiği Tic-Tac-Toe oyunu,<sup>16</sup> dijital bir ortamda olmasa da bir oyundur. Değişen; oyuna bakış açımızdaki sistemsel dönüşümdür. O halde buradaki tanımda; Huizinga'nın üstüne basa basa söylediği kültürden ve insandan bağımsız bir oyun tanımını görmek mümkün değildir.

"Bununla birlikte, dijital öncesi tanımları dijital oyunların daha yaygın hale gelmesinden sonra yapılan tanımlarla karşılaştırmak da aydınlatıcıdır. Daha önceki oyun

<sup>15</sup> Jesper Juul. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds (Kindle Locations 400-402). Kindle Edition.

<sup>16</sup> Jesper Juul. Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds (Kindle Location 12). Kindle Edition.

tanımları oyunları bir etkinlik olarak vurgularken, modern tanımlamalar oyunları sistem olarak vurgulamaktadır. Bu, oyunların tanımlarının dil oyununda bir değişiklik olarak görülebilir, oyunların değişmesiyle ilgili yaşam biçiminden kaynaklanabilir.” (Arjoranta, 2014)

Tanımlamalarda düşülen bulanıklığı aydınlatmak adına, felsefede böylesi bulanıklıklara en kolay çözüm olan hermeneutik yaklaşım ya da pozitivist filozofların çözümü olan dilsel bazlı çözüm imdada yetişmektedir. Oyun kuramcılarının, oyunun tasarım kısmının dijital oyunların büyük bir kısmını işgal etmesinden dolayıdır ki, sanat kuramcılarının başvurduğu yöntemlere başvurması çok da şaşırtıcı değildir. Öte yandan diğer kısım da, mevcut bilimsel geleneğin izin verdiği ölçüde temkinli açıklamalar yapmaktadırlar.

“Alman Kültür Konseyi başkanı, Olaf Zimmerman, kısa süre önce bilgisayar oyunlarının kültürel ürünler olarak anlaşılması gerektiğini iddia etti (Zimmerman 2008). Ayrıca bilgisayar oyunlarını yeni kültürel ve medya olayları kadar ciddiye alan genç bilimsel oyun çalışmaları geleneği ile temsil edilmektedir. Bir filozofun bakış açısına göre, bu (...) bilgisayar oyunlarının belirli sanat ürünleri gibi belirli kültürel ürünler olarak görüp göremeyeceği sorusunu incelemeyi amaçlamaktadır.” (Feige, *Computer Games and New Media Cultures* içinde, 2012: 93)

Bu temkinlilik durumu sadece oyun kuramlarına has bir durum olmayıp, genel olarak sosyal bilimlerin kendi meşruiyetini kanıtlama çabasında düştüğü ilk çukurdur. Oyun kuramları, geçmişine bakıldığında, omzuna oturacak büyük devler bulamadığından olmalıdır ki, yeni açılan bu alanı kurtarmak adına ciddi çaba göstermektedir. Bu çabanın en göze çarpanı da, varlığı göz ardı edilemez bilimsel bir olgu olan dijital ortamlardır. Bu haliyle Huizinga, Caillois vb. isimlerin yaptığı açıklamaların gölgesinde en bilimsel atılım tam da bu ortamın oyuna sağladığı kurtarıcı kimliğe sarılmak olacaktır. Örneğin:

“X, görsel bir dijital ortamda bulunan bir artefakt ise, bir eğlence nesnesi olması amaçlanan ve sözü edilen etkileşim modlarından birinin veya her ikisinin de kullanımıyla bu eğlenceyi sağlaması amaçlanmış bir video oyunudur: kural ve objektif

oyun veya etkileşimli kurgu.” (Tavinor, 2009: 6) gibi bir oyun tanımında dijital ortamın getirdiği farklı bakış açısı daha iyi görülmektedir. Hatta Rutter & Bryce’a göre “Dijital oyunlar, oyuncunun müdahale ettiği ve yanıt verdiği mantıksal, prosedürel, matematiksel bir dizi parametre aracılığıyla oluşturulan bilgisayar yazılımlarıdır” (2006: 139)

Bu problemi bertaraf etmenin belki de en kolay yolu, felsefeciler için de, iletişim kuramcılarının bulduğu çözümle felsefi bakış açısını birleştirebilmekte yatar. Salt varlık alanı, yani medya ortamı üzerinden yapılan bir tanımın eksilteli yapısının sebebi, varlık alanının içindeki varlıksal yapıyı (nesneyi) göz ardı etmesidir. Aynı şekilde salt nesne üzerinden yapılan tanımlar da, sanat üzerine yapılan tartışmaların dahil olduğu “anlatı” ve “edebiyat” tartışmalarına dahil olur ve bazı oyun kuramcılarının da en rahatsız olduğu mesele, dijital oyunun bir anlatı yapısı olarak görülmesinin yarattığı indirgemeci yaklaşımdır. Kaldı ki aynı indirgemeci yaklaşım, belki de Nagel’in materyalist indirgemeci yaklaşıma getirdiği eleştirisiyle birebir örtüşür halde (Nagel, 2015) ortam (medium) üzerinden yapılan açıklamalarda da mevcuttur. Bu varlık alanı ve varlığın kendisini uzlaştırmak için en basit yöntemi; matematikçilerin sanal nesneye dair yaptıkları açıklamaların uzun uzadıya tartışmalarında görmek mümkündür. Anlatı yapısı illa ki ortaya bir “edebî” tartışma açmak zorunda değildir. Bir önermenin (ya da algoritmanın) içeriği ve “anlatıdan yoksun” sembolik gösterimi arasındaki ayrım yüzyıllardır matematikçiler tarafından bilinen bir olgudur. Bunu çözümenin yolu da sanal nesneye dair tutarlı bir açıklama yapabilmekte yatar. Sanal nesneye dair yapılacak tutarlı bir açıklama sonucunda da “Tetris” gibi anlatısı olmayan bir oyunla, oyunların sınır türü (borderline) kabul edilen “The Sims” arasında bağdaşıklık kurmak kolaylaşacaktır.

### **1.3.3. Dijital Oyun Türleri ve Değişen Paradigmalar, Görüşler**

*Dijital Oyun Rehberinde* yer alan “Dijital Oyun Kültürü Sözlüğü”ne göre (Binark& Bayraktutan& Fidaner, 2009: 349- 366) oyun türleri şöyledir: Aksiyon oyunu, Benzetim oyunu (simülasyon), Bilmece oyunu, Eğitsel oyun, FPS, FRP, Gündelik oyun,

İnternet oyunu, Korku oyunu, Sandbox game, Macera oyunu, Masa oyunu, MMOG, MMORPG, MUD, RTS, RPG, Spor oyunu, Strateji oyunu, Tanrı oyunu ve TPS.<sup>17</sup>

Muhtemelen bu listeye eklenecek başka oyun türleri bulunabilir. Örneğin yine aynı eserde geçen “Ciddi Oyunlar” (Bayraktutan, Dijital Oyun Rehberi içinde, 2009: 313) ve Demirbaş’ın makalesinde geçen “Platform Oyunları, Sanat Oyunları” (Demirbaş, 2015) vb.

Böylesi uzun ve anlamsız bir listenin verilmesinin nedeni, bu şekilde yapılan tür ayrımının anlamsızlığının fark edilmesini kolaylaştırmak içindir. Zaten Demirbaş da, böylesi sınıflamanın herhangi bir bilimsel tavır içermediğini belirterek, yukarıda sıralanan oyun türlerinin birbirinden bağımsız özellikler baz alınarak yapıldığını bir tabloyla basitçe göstermiştir:

**Tablo 2.1:** Popüler Tür Adlandırmaları ve İşaret Ettikleri Nitelikler

Oyun Türü	Türü Belirleyen Özellik
3 Boyutlu oyunlar	Oyun dünyasının niteliği
Kitlesel çevrimiçi oyunlar (MMO)	Oyuncu sayısı ve oynanış
Platform oyunları	Oyun mekanizmaları ve oyun dünyası
Birinci şahıs aksiyon (FPS) oyunları	Kamera açısı, tema
Gerçek zamanlı strateji oyunları	Zamanın işleyişi ve oynanış
Macera oyunları	Oyunda anlatının işleniş biçimi

**Kaynak:** (Demirbaş, 2015: 364)

İşin en garip kısmı da, alt alta yapılan sıralamanın getirdiği karmaşayı çözmek adına, oyun kuramcılarının çok daha karmaşık sınıflama sistemleri önermeleridir. Örneğin Demirbaş’ın da makalesinde bilimsel yaklaşım olarak kabul ettiği, Aarseth ve arkadaşlarının, oyun türleri tablosu için hazırladıkları şablon (akt. Demirbaş, 2015: 372) şöyle görünmektedir:

<sup>17</sup> Adı geçen oyun türlerinin açıklamaları yine aynı sözlük içinde verilmiştir.

**Tablo 2.2: Aarseth- Smetstad- Sunnana Modelinde Ana ve Alt Boyutlar**

<b>Sanal mekan</b>	<b>Perspektif</b>	Bütüncül
		Pozisyona göre
	<b>Konumlandırma</b>	Mutlak
		Görel
	<b>Çevre dinamikleri</b>	Yok
		Sabit
Serbest		
<b>Fiziksel mekan</b>	<b>Perspektif</b>	Bütüncül
		Pozisyona göre
	<b>Konumlandırma</b>	Konum temelli
		Uzaklık temelli
		Her ikisi de
<b>Dış Zaman</b>	<b>Temsil</b>	Benzer
		Keyfi
	<b>Teleoloji</b>	Sonlu
		Sonsuz
<b>İç Zaman</b>	<b>Aciliyet</b>	Var
		Yok
	<b>Eş zamanlılık</b>	Var
		Yok
	<b>Tur kontrolü</b>	Var
		Yok
<b>Oyuncu bileşimi</b>	<b>Bileşim</b>	Tek oyuncu
		Tek takım
		İki oyuncu
		İki takım
		Çok oyuncu
		Çok takım
<b>Oyuncu ilişkisi</b>	<b>Oyuncu bağı</b>	Değişken
		Sabit
	<b>Değerlendirme</b>	Bireysel
		Takım
		Her ikisi de
<b>Mücadele</b>	<b>Engeller</b>	Aynı
		Duruma göre değişken
		Rakibe göre değişken
	<b>Hedef</b>	Mutlak
Görel		
<b>Oyun durumu</b>	<b>Değişkenlik</b>	Geçici
		Kalıcı
		Sınırsız
	<b>Kaydedilebilirlik</b>	Sınırsız
		Sınırlı
		Yok

Böylesi bir kategorizasyonun kullanımı, muhtemelen basitçe kavramsal alt yapıyı kurmak için yeterli malzemeyi vermektedir. Ancak en büyük soruyu da cevapsız bırakmaktadır. Ve bu soru iki oyuncunun birbirine “Ne tür bir oyun oynuyorsun?” sorusuna verile(meye)n cevaptır. Kabul edilmelidir ki, örneğin *Crusader Kings* adlı oynuyorsa oyuncu, basitçe “Ortaçağ’da geçen bir strateji oyunu oynuyorum” diye cevap verecektir. Bilimsel olmayan ama sorunun da cevabı olan bir cümledir bu. Eğer kategoriler meselesi oyunun dışına taşınırsa sorun daha net anlaşılacaktır.

Bilimlerin sınıflandırılmasının babası Aristoteles’tir. Eksik veya sıkıntılı, günümüzde bilimler hala onun koyduğu kategoriler altında sınıflandırılmaktadır. Bilimleri, inceledikleri nesnelere göre sınıflandırmış ve bunun sonucunda örneğin canlı varlıkları inceleyen biyoloji ile cansız varlıkları inceleyen fizik gibi kategorilere ulaşmıştır. Ancak kategorileri bu kadar basit ve sınırlı değildir. Aristoteles yalnızca bilimleri değil, tüm varlıkları mantıksal bir çerçevede sınıflandırmaya çalışmış ve en sonunda onun ekolünden Porphyrios da, Aristoteles’in kategorilerinden hareketle ünlü ağaç şablonunu yapmıştır.<sup>18</sup> Yukarıdaki oyun türü sınıflandırmalarının arasındaki farka da bu açıdan bakılabilir. Bu bölümün başında yazılan rasgele listenin, Aristoteles’in bilimlerin sınıflandırması ustalığına sahip olmadığı söylenebileceği gibi; yine de ikinci modelin Aristoteles’in ve ekolünün, varlıkların tümünü sınıflandırmada başvurduğu ilkelerle benzerlik taşıdığı söylenebilir. Sonuç olarak tüm bu tartışmalar mantıksal bir argüman için yeterli malzemeyi sağlamasına rağmen sağlıklı bir türsel sınıflandırma da sunamamaktadır. Yine de bu bölümde tartışılacak olan esas konuya ışık tutabilmekteler: Türler arasında oyuna dair algı ve bu algıyla beraber nesnenin konumu değişmekte midir ve öyleyse nasıl değişmektedir?

Aslında genel yargı, öznenin (bu anlamda oyuncunun) değişen konumunun nesnenin konumunu da değiştireceği yönünde olmalıdır. Oyuncu oyunu kendi gözlerinden mi görmektedir yoksa yarattığı bir karakterin gözlerinden mi sorusu, aynı zamanda oyuna dair algıyı da gözler önüne sermektedir. Böylesi bir ayırım oyun türlerine

---

<sup>18</sup> Porphyrios ağacına dair bu çalışmanın “Oyun Teorileri ve Kuramsal Çerçevesi”ne bakılabilir.

ilişkin olmaktadır; yani oyunda, oyuncunun bakış açısı nerededir, nesnesi nedir ve özne-nesne etkileşimi ne şekilde olmaktadır; hatta kullandığı dijital ortamın farklılığı bile türsel ayrıma işaret edebilmektedir. O yüzden dijital oyun türlerinin nesne bilgisi için tek değil ama öncel bir bilgi sunduğu da iddia edilebilir. Araştırmanın ilk gözeteceği husus, oyunun nesnesinin konumu olacağından incelenecek örneklerin de türlerine göre farklılıklar içermesine özen de gösterilmesi gerekecektir. Bu araştırmada da örnek seçiminde bu tavır sergilenmiş ve nihayetinde nesnelere arasında bir özdeşlik kurulması amaçlanmışsa da, örneklerin sağlıklı bir ayrım ortaya koyabilmesi açısından türsel farklılıklarına hassasiyet gösterilmiştir. Bir sonraki bölümde yapılan örneklem seçiminde gözetilen hususların arasında aynı zamanda türsel kapsama sahip olmasına dikkat edildiği görülebilir.

#### **1.4. Dijital Oyun Nesnelerinin Kültürel Varlık Alanları ve Pokemon, Tetris ve The Sims Örnekleri**

Örneklerin seçiminde belli bir sistem gözetilmişse de bir noktada keyfi sayılabilecek bazı tercihlerde de bulunulmuştur. İncelenecek örneklerin nesnelere bakımından birbirlerinden farklı olmaları en önemli ayrım olmasına rağmen, farklı nesnelere sahip tüm oyunlar arasından bu örneklerin seçilmesinde, oyunların genel olarak oyunla ilgilenmeyenlerin dahi bildiği seçeneklerden seçilmesine özen gösterilmiştir. Bu çalışmanın yalnızca oyun kuramcıları ya da oyunseverler tarafından değil, aynı zamanda sosyal bilimlerin birçok alanında çalışan kişilerce de faydalanılacağı düşünüldüğü böyle bir keyfi tercihe başvurulmuştur.

İlk bölümün sonunda seçilen örnekler, öncesinde açıklaması yapılan kavramlar dolayısıyla kültürel bağlamlarında incelenecek ve diğer bölümün sonundaysa çalışmanın esas amacı olan, nesneyi bağlamından kopararak tekrar incelenecektir. Bu yüzden seçilen örnekler, içerdikleri nesnelere kültürel bağlamları ve anlatı özellikleri bakımından farklılıklarına göre ayrılmış ve öyle seçilmiştir.

Tetris (Alexey Pajitnov, 1985); nesnesinin neredeyse bir anlatısı olmaması bakımından önemlidir. Örnek, tüm diğer anlatıdan yoksun oyunların adına seçilmiştir. Tetris'in nesnesinin; Solitaire, tavlâ, satranç vb. oyunların nesnesinin incelenmesinde örnek teşkil edebileceği düşünülmüş, anlatıdan bağımsız olmasıyla diğer oyunların arasından seçilmiştir.

The Sims (Will Wright, 2000), nesnesinin bağlamının gerçek dünyada bulunması bakımından önemlidir. Simülasyon tarzı oyunlara ve rol yapma oyunlarına da örnek teşkil etmektedir. Nesnesi, gerçek nesnelere birebir taklidir. Hatta daha sonra çıkan versiyonlarında kullanılan varolmayan nesnelere dahi (cadılar, vampirler, uzaylılar vs.) kendi orijinal bağlamlarında kullanıldıkları yani gerçekte nasıl algılıyorsak öyle temsil edildikleri söylenebilir. Bu yüzden nesnesinin gerçek olana yakınlığı sebebiyle ikinci örnek olarak seçilmiştir.

Üçüncü ve son örnek olarak seçilen Pokemon (Satoshi Tajiri, 1996) ise, hem dünyasının hem de nesnesinin tamamen kurmaca olması dolayısıyla önemlidir. Nesnesi mitolojik ve tarihi bağlamlarından tam anlamıyla kopuk olmasa da, bu bağlamlar deforme edilmiş ve kendi dünyasına uygun biçimde tekrar uyarlanmıştır. Örneğin oyunda bir "legendary pokemon" olan "Ho-oh", aslında hem özellikleriyle (ateş pokemonu olması, ölüp dirilebilme veya diğer pokemonları diriltebilme) hem de görünüşüyle mitolojideki "anka kuşuna" bir öykündür. Ancak "Ho-oh" oyunda bir pokemondur, anka kuşu değildir ve o dünyada mitolojiden farklı bir anlatı içinde bulunur. Anka kuşuna benzerliği, mitolojik göstergelere sahip olunmadığı takdirde, oyunda hiçbir şekilde belirtilmez. Nesnesinin bağlamı kısmen koparılmış, tamamen hayal ürünü nesnelere sahip olmasıyla gerçek nesneyle hiçbir bağdaşırılığı olmamasından ötürü Pokemon oyununun yerinde bir örnek olduğu düşünülmüştür.

Bu üç oyun, anlatısal farklılıklarının yanında, içinden doğdukları ve temsil ettikleri kültürel bağlamlar açısından da birbirlerinden ayrılmaktadırlar. Örneğin *The Sims* ve onu önceleyen oyun *SimCity*'de üzerine anlatı yapısının kurulduğu kültür, Avrupalı bir kentsel (urban) yaşamın dinamikleriyle örülüdür. Hatta Konzack'a göre "

Wright, SimCity ile estetik bir sibernetik kentsel yapı felsefesi sunuyordu” (The Video Game Theory Reader 2 içinde, 2009: 35) Öte yandan birçok yerde Pokémon’un doğrudan Japon kültürüyle ilişkilendirildiğini görürüz. Örneğin Bainbridge, “Pokémon’un metinsel kökenlerinin, anlatı stiline ve hikaye anlatımı modelinin Japonya’nın kendi çevresiyle olan zor ilişkisini nasıl ifade ettiğini” (Bainbridge, 2014b: 400) değerlendirirken, “Pokémon nesne ağı, Japon kültürüne daha geniş bir giriş kapısı ve Japon kültürünün uluslararası alanda yaygınlaştığı bir kanal olarak işlev görmektedir.” (Bainbridge, 2014a: 1) diyerek de bu ilişkiyi iki taraflı olarak tanımlamış olur.

Tetris’de ise durum farklıdır. Çünkü Genvo’ya göre “Tetris, herhangi bir anlatı yönüne sahip görünmeyen bir oyun”dur. (The Video Game Theory Reader 2 içinde, 2009: 134) Hatta Feige’ye göre “bir sanat” bile değildir. (Computer Games and New Media Cultures içinde, 2012: 102) Bu örneklerden dolayı kültürel bir gösterge olarak Tetris’i incelemeye çalışmak büyük bir zorlama gibi görünmektedir. Ancak yine de anlatsal bir yapı olarak inceleme yapmaya çalışan görüşler de yok değildir.

Feige, Tetris ve SimCity üzerinden örnekleyerek anlatıbilim (narratology), oyunbilim (ludology) ve bunların içinden kurulmaya çalışılan bir oyun tanımı çabasını açıklar. Bu alanlar üzerinden yapılan oyun tanımlarının içlem (exclusive/tazammun) ve kaplam (inclusive/şümul) özellikleri dolayısıyla sundukları oyun tanımlarının niteliğini değerlendirir. Ona göre “tanımlayıcı bir proje olarak anlaşılan anlatıbilim teorileri ya bilgi verici değildir, çünkü çok kapsayıcıdır (şümul) ya da çok yanlıştır çünkü çok münhasırdır (tazammun).” (Computer Games and New Media Cultures içinde, 2012: 99) Bunun nedeni de Tetris’in anlatsal yapı olarak ayrıcalıklı durumudur. “Ludolojik bakış açısına gelince, çok kapsayıcı olma eğiliminde olduğu anlaşılmaktadır” çünkü “bazı bilgisayar oyunları, kurucu özelliklerinin çoğunu, geleneksel bilgisayar oyunlarından ziyade, filmlerle (etkileşimli film oyunlarını düşünün), edebiyatla (erken metin maceralarını düşünün) vb. paylaşıyor gibi görünmektedir”. (a.g.e., 2012: 100) Bunun sebebi de SimCity gibi, bilgisayar oyunu olma özelliğinin sınır teşkil ettiği örneklerdir.

Bu açıklamalar dolayısıyla seçilen örneklerin bu çalışmadaki gücü daha net anlaşılacaktır. Örneğin; “Pokémon, bizim doğanın temsil edilme, etkileşimde bulunma ve onu içirme şeklindeki düşüncelerimizi teşvik ede(n)” (Bainbridge, 2014b: 409) bir “hayali doğa simülasyonu” olmasından ötürü de kurgu boyutunun ötesinde bir oyun modeli çizmektedir.

### **Tetris Örneği**

Tetris, yapısal olarak, sisteme karşı rekabet edilen (agôn), hangi tetriminonun sırasının geldiği şans faktörüne bağlı (alea) ve ilerledikçe hızlanarak vertigo hissi veren (ilinx) bir oyundur. Bu özellikler bir *ludik aktivite* olan yapısından çıkarsandığı gibi, aynı şekilde bir anlatı yapısına da bağlanarak açıklanabilir. Yine de daha önce belirtildiği gibi böylesi bir yaklaşım fazlaca zorlama olacaktır. Bu yüzden, geçerli bir kavram oturtma peşinde, farklı görüşler ortaya çıkmıştır: “Tetris meselesini, anlatıbilim ve ludoloji arasındaki karşıtlıkla ilgili olarak analiz ederken, Post, bu ayrımın işe yaramaz olduğunu ve oyunu söylem göstergebilimi (semiotics of discourse) analiz etmenin çok daha verimli olduğunu kabul etmektedir.” (Ruffino, Computer Games and New Media Cultures içinde, 2012: 120) Öte yandan Ruffino’nun bu açıklamasına karşılık; “Edebi teori bazı oyunların analizinde faydalı olabilirken; diğer oyunların farklı bir perspektiften incelenmesi en iyisidir. Tetris gibi bir oyunun Parcheesi veya futbol oyunundan daha kurgusal bir dünya yarattığı söylenemez. Diğer oyunlarda kurgusal dünya oyuna ikincildir ve sonuç olarak bir aksesuardan başka bir şey değildir” (Rutter&Bryce, 2006: 99) açıklaması verilebilir.

Hikayeler ve oyunlar prototipik kategorilerdir (veya Wittgenstein’in terminolojisinde, aile benzerliğine dayalı kategorilerdir). Birbirleri arasında taşmalar olur ve diğer kategorilere göre kesinlikle sınırlandırılmazlar. Bu nedenle, hikayelerin merkezi prototipi, aksiyon, fotoğraf çekimi ve macera video oyunları gibi, uzay-zaman içinde hareket eden akıllı vasıtalar (intelligent agencies) dayanan oyunlara benzer, oysa diğer oyunların - Tetris gibi - hikayelerle daha zayıf

bağlantıları vardır. (Grodal, The Video Game Theory Reader içinde, 2003: 141)

Grodal'ın “zayıf” olarak nitelendirdiği anlatısal bağlantılar, Tetris'te hiç anlatının olmadığı görüşüne bir karşı çıkıştır. “Temel anlatı biçimi, doğuştan gelen beyin modüllerine dayanan ve dilsel bir temsili olan veya olmayan algı, duygu, biliş ve motor hareketleri (pecma) düzenlemenin bir yoludur.” (Grodal, a.g.e., 2003: 152) Tetris dilsel bir temsili olmayan ama beynin motor hareketleri, algı ve biliş gibi beyin faaliyetlerine bağlı olduğundan, Grodal'a göre, “anlatı kategorisinin altına düşmektedir.” Bu, daha önce bahsedilen “zorlama” meselesinin uç örneklerinden biri sayılabilir çünkü düzenlenmiş algı, duygu, biliş ve motor hareketlere “dilsel” de olmayan bir örnek olarak “bisiklet sürme” eylemi verilebilir. Oyunsal bir eylem olsa da “bisiklet sürme” eyleminin anlatısal bir yapısının olmadığı aşıkardır. Anlatı, o eylem metinsel bir yapıya döküldüğünde ortaya çıkar. “Bisiklet sürme” üzerine yapılan bir simülasyonunun “bisiklet sürme” anlatısı vardır. Ancak “bisiklet sürme”nin kendi başına bir anlatısı yoktur. Tetris için de böylesi bir ifade altında anlatıya dahil olduğunu söylemek büyük bir indirgemecilik olur. Çünkü Tetris'in metinsel bir yapısı yoktur. Daha felsefi bir argümanla söylenecek olursa: Anlatı dilsel ifadeye mecburdur.

Salen & Zimmerman, oyunun teması ve yapısı arasındaki “simbiyotik” ilişkiyi açıklar:

“Tema, kazanımları derinden gömülü olan karmaşık bir yapıya giriş noktası sağlayabilir. (...) Ayrıca temsilin, oyuncunun asimile etmesi için çok fazla olabilecek karmaşık bir yapıyı somutlaştırmak için bir kısayol olarak kullanılabileceği gerçeği de var. (...) Tetris'teki parçalar neden ekranın üstünden aşağı doğru hareket eder? Onlar tuğla! Tema yapıya keyfi sınırlamalar ekleyebilir ve keyfi sınırlamalar çoğu zaman iyi bir şeydir.” (2004: Commissioned Game 2: 8)

Bu açıklamada en dikkati çeken şey Tetris'in nesnesinin tuğla olmasıdır. Tetris, ancak böylesi bir tanımlama dolayısıyla bir anlatıya sahip olabilir. Aynı “bisiklet sürme”

eylemi gibi, bir tuğlanın düşmesi durumunu bir nevi “simüle” edebildiği için... Ama yukarıdaki alıntıda da belirtildiği gibi bu anlatı yalnızca tematiktir, yani aslında Tetris, bir tuğla simülasyonu değildir. Ama Salen & Zimmerman için “Tetris basitçe yerçekimi kuvvetinin bir simülasyonudur” ve “Tetris, yerçekimi veya yapının özellikle doğru veya bilgilendirici bir simülasyonu olmayabilir, ancak doğruluk ve bilgilendiricilik mutlaka bir oyun simülasyonunun konusu olmak zorunda değildir.” (2004: Chapter 27: 4). O halde denebilir ki; Tetris bir simülasyon değil ama yerçekimini simüle eden bir *simülasyon oyunudur*. Dolayısıyla en başta belirtilen agôn, alea ve ilinx özelliklerine simülasyon - yani mimicry- da eklenmiş olur.

Tetris’in anlatı yapısına dair, Grodal’ın yaklaşımından daha radikallerini bulmak mümkündür. Bogost, farklı iki uçta duran örnekleri alır ve kendi “birim işlemleri” (unit operations) açısından değerlendirir. Verdiği uç örneklerden ilki Murray’in *Hamlet on the Holodeck* çalışmasında Tetris’e dair:

“Tetris, 1990’lı yıllarda Amerikalıların iş yükü altında ezilmiş yaşamlarının - dikkatimizi gerektiren görevlerin sürekli bombardımanının ve bir sonraki saldırıya yer açmak için bir şekilde aşırı kalabalık programlarımıza uymamızın ve masalarımızı temizlememizin mükemmel bir mizansenidir.” açıklamasıdır. (Murray’den akt. Bogost, 2006: 100)

Bogost bu açıklamanın karşı ucuna da Eskelinen’in karşı çıkışını koyar. Eskelinen’in, Murray’e karşı çıkabilmek için verdiği örnek şöyledir:

“Biri, satrancı mükemmel bir Amerikan oyunu olarak yorumlasaydı, aynı derecede önemli olurdu çünkü hiyerarşik olarak örgütlenmiş beyaz ve siyah topluluklar arasında sürekli bir mücadele var, cinsiyetler eşit değil ve yenmiş taşlar için sağlık hizmeti bulunmaz. Elbette, çok önemli bir farkla: Bu tür bir analizden sonra, satranç oynayan toplulukta hiçbir entelektüel geleceğiniz olamaz.

Asıl oyun üzerinde çalışmak yerine Murray, sözde içeriği yorumlamaya çalışır ya da daha da iyisi, kendi favori içeriğini ona yansıtır; dolayısıyla Tetris’i oyun yapan özelliklerden hiçbirini öğrenmemiş oluruz. Bu yorumsal şiddetin

açıklaması eşit derecede korkunç görünmektedir: Ne pahasına olursa olsun, oyunlar oyun olamayacağı için, bir hikaye bulma veya uydurma kararlılığı. Çünkü eğer öyleyse, görünüşe göre (oyunların) üzerlerinde çalışmak mümkün değildir.” (Eskelinen’den akt. Bogost, 2006: 100)

Bogost, Eskelinen’in aksine iki yorumu da korkunç bulur çünkü Murray ne olursa olsun bir hikaye bulmaya çalışırken, Eskelinen ise dünyevi referansı gizleme peşindedir. Göstergeler üzerinden, eğer gösterilenler tutarlı bir biçimde verilebilirse, farklı anlatılar bulma çabasında çok da yanlış bir şey yoktur. Ama tekrarlamak gerekirse: Temsillerin doğru ve tutarlı yapılması şarttır.

Murray’in yorumunda göze çarpan sorunlardan biri, yorumun bağlamında bulunan mekan; diğeri ise zamandır. Oyun 90’lardan önce Rusya’da yapılmış ve Japon bir şirket (Nintendo) vasıtasıyla satışa çıkmıştır. Yine de araştırmacı, bu temsilin tamamen başka bir kültüre (örnekte Amerikan kültürü olarak geçmektedir) entegre olduğunu da gösterebilme özgürlüğüne sahiptir. Ama bu temsil Murray’in iddiasının aksine pek de “mükemmel” olarak nitelendirilemez. Öte yandan Eskelinen’in satranç üzerinden verdiği şakacı örneğin, satrancın Hint menşei bir oyun olduğu düşünülürse, belki sistematik bir araştırmayla gerçeklik içerdiği bile keşfedilebilir. Ve çok uğraşılırsa, iki kültür arasında (Hint ve Amerikan) hiyerarşik örgütlenmeler üzerinden bağ da kurulabilir. Ancak yine de burada bahsedilen olasılıklar, iki yorumun indirgemeci tavrını törpülemeye yetmeyecektir.

### **The Sims Örneği**

Crawford *The Sims*’i “gündelik hayatı simüle eden” bir oyun olarak tanımlarken onun “anlatı hayatının küçük bir kıvılcımını göster(diğini)” de iddia eder. (The Video Game Theory Reader içinde, 2003: 262) “Üzülerek söylemeliyim ki, The Sims gerçek interaktif hikaye anlatımına ulaşmaya yaklaşmaz bile. Onu ilgilendiren ev idaresidir, drama değil.” (a.g.e., 2003: 261) Halbuki Grodal için “ Oyuncak bebek oyunu Sims (...), saldırgan olmayan sosyal dünyayı modellemek(tedir)” ve oyunun kahramanları aynen

insanlar gibi “empati kurma, aşık olma ve kıskanma” gibi “beden dili hareketleri” gösterir. (a.g.e., 2003: 151)

Ludoloji üzerinden bakış açısı sunan Frasca, simülasyon oyunlar incelenirken kullanılabilir bir “manipülasyon kuralları” sunar. “tasarımcı bir kazanma senaryosundan mahrum bırakmış olsa bile, ideoloji sadece hedef kurallarla aktarılmaz” diyerek bu manipülasyonun ideolojik olduğunu söyler ve bu görüş uyarınca The Sims’in ideolojik yapısını açıklar:

The Sims gibi bir oyun farklı ırklardan, cinsiyetlerden ve yaşlardan gelen karakterleri sergilemektedir (farklı vücut yapıları ve cilt renkleri arasından seçim yaparak kendi karakterinizi tasarlamak için bir araç bile edinebilirsiniz). Bununla birlikte, The Sims’in tasarımcılarının eşcinsel çiftlerle uğraşma şekli sadece temsil yoluyla olmamaktadır (örneğin, oyunculara eşcinsel pankartlar yerleştirmelerine izin vererek), bununla ilgili ayrıca bir kural da oluşturmaya karar vermişlerdir. Bu oyunda aynı cinsiyetten ilişkiler mümkündür. Başka bir deyişle, eşcinsellik gerçekten oyuncular için bir seçenektir ve simülasyonun modeline dahil edilmiştir. Bununla birlikte, biz, tasarımcıların aynı cinsiyet ilişkilerini reddettiği muhafazakar bir oyunu mükemmel bir şekilde hayal edebiliriz. Eşcinsellik, The Sims'in amacı değil, sadece bir olasılıktır. (The Video Game Theory Reader içinde, 2003: 231)

Frasca'nın belirttiği ideolojik dinamiklerin, The Sims'in anlatısal ve biçimsel yapısına aynı anda dahil olduğu görülmektedir. Bu yüzden de sadece bir “ev idaresi” olduğu yönündeki tanım doğru değildir çünkü The Sims bundan çok daha fazla bir anlatıya sahiptir. Anlatı, olasılıklar arasında gezinmeyi mümkün kılan sibermetinsel yapıya bağlı olarak ortaya çıkar. Yani görünüşte oyunun dilsel olarak açıklanmış bir ideolojisi olmasa bile, sibermetinsel yapı bu dilsel bağlantıyı rahatça kurmaktadır.

Salen & Zimmerman “Unutulmamalıdır ki, bir oyun tasarım şeması bütün oyunlara uygulanabilir olmalıdır. Bu nedenle Simülasyonun Oyunu Olarak Oyunlar şemasını önerirken, herhangi bir oyunun bir simülasyon olarak kabul edilebileceğini

savunuyoruz” (2004: Chapter 27: 4) açıklamasında bulunur çünkü onların savunduğu oyun modelinde simülasyonun çok temel bir yeri vardır. Öyle ki simülasyon özelliği barındırmayan bir oyun düşünülemez. Daha önce bahsedildiği üzere, Tetris gibi, çoğu kuramcı tarafından anlatıdan yoksun sayılan, bir oyun bile simülasyon sayılabilir. Simülasyonun kendisinin kültürel anlatılarla bağlantısı göz önüne alındığında bu kuramcılardan daha sonrasında “oyunlar kültürdür” savunusunun da gelmesi beklenir ki öyle de olmuştur. “The Sims sadece banliyö simülasyonu değil, gerçek oyun kapsamının ötesinde kalan ideolojik gerçekliğe dayanan kültürel etkileşimin bir temsilidir.” (Salen&Zimmerman, 2004: Chapter 29: 2)

“Oyunlar kültürdür” gibi bir ifadenin fazla kapsamlı olmasından dolayı kastedilen şeyin açıklanması gerekmektedir. Salen & Zimmerman devamında “Bütün oyunlar kültürün bir parçasıdır. Herhangi bir oyun biçimsel veya deneysel nitelikleri açısından çerçevelenebildiği gibi, kültürel nesnelere olarak statülerine göre de çerçevelenebilir” diyerek bu açıklamayı yapar. Oyunun kültürel yapısının da oyuna dair açıklamalarının temelinde bulunmasından ötürü böyle geniş bir çerçeve çizmeleri anlaşılır bir tavidir. Ancak Huizinga’nın “oyun kültürden eskidir” sözü hatırlanacak olursa, oyunun tamamen kültür kavramının altına yerleştirmek pek olası görünmemektedir. Oyun ve kültür birlikte gelişen ama kesinlikle birbirinin tanımını yapmayan kavramlardır. İkisinin de kapsamı eşit genişliktedir ve elbette ki ortak alt kümeleri olduğu durumu da yadsınabilir değildir. Evet, oyunlar kültürel bir ürün olarak değerlendirilebilir ve incelemeye konu olabilir ama bu oyunları kültür yapmaz. Zaten “kültürel nesnelere olarak” tabiri de açıklamaya bu nedenle konulmuş gibi görünmektedir. Bu, üzerinde Pikachu resmi olan bir bardağın, nesne olarak konumuna benzemektedir. O hem içine kahve konulup içilen bir mutfak eşyasıyken aynı zamanda üzerindeki resim dolayısıyla bir franchise ürünüdür. Konuya bu bakış açısıyla bakıldığında mesele daha açık hale gelmektedir.

Oyunlar anlatı yapısı umursanmadan safi yapısal olarak ele alınsa da oyunların kültürel nesne olması durumu değişmez. Çünkü özellikle de dijital bir oyun, kendisi

kapital olan bir nesnedir. Öte yandan dijital oyunların anlatı yapılarında üretim ilişkilerinin doğrudan tezahürünü görmek de mümkündür. Yani The Sims gibi bir oyun, hem kendisi bir kapitalist üretim ağının nesnesiyken, bir yanda da bu ilişkiyi kendi anlatı yapısında simüle eder. Rutter & Bryce açıklamasını, bu üretim ilişkilerini konu eden Birmingham Okulu'nunun fikirlerinden yola çıkarak yapar. Bu Okul, İtalyan Marksist Antonio Gramsci'nin hegemonya kavramını ele alırken “sınıf baskısı, rıza yoluyla var olur ve toplum içinde meşrulaştırılır” fikrini öne sürmektedir ve bu fikir de Rutter & Bryce'a göre birçok oyunun anlatı yapısı içinde rahatça gözlemlenebilir. Örneğin: “The Sims'in ana teması (bir ana teması olmasa bile), karakterinizin mesleki kariyer gelişimi ve gittikçe daha fazla artan tüketici ürünleri edinmesidir.” (Rutter&Bryce, 2006: 152)

Oyunların kendisinin bir tüketim metası olmasının yanında içeriğinde de böylesi göstergeler bulundurması aslında pek de garip değildir. Bunun nedeni bu çalışmanın başında insan ve oyun arasındaki ilişki dolayısıyla açıklanmıştır. Oyunlar, insanların toplumla kurdukları bağdan bağımsız değildir ve aslında bir nevi onunla bağ kurabilme araçlarıdır. Bu yüzden oyunların kültürel bağlamlarını gerek anlatısal gerekse yapısal olarak incelemek mümkündür. Bir oyun anlatıdan ne kadar kopuk olursa olsun, yine de mevcut bulunduğu kültürün bir göstergesi olmayı sürdürür.

### **Pokémon Örneği**

Daha önce bahsedilen mevcut bulunduğu kültürün bir göstergesi olma durumunu en iyi yansıtan örneklerden biri de Pokémon'dur. Hatta Pokémon örneği, globalleşen kültürün de uygun nesnesidir çünkü etkileşimde bulunulan her toplumda farklı karşılanmış ve o toplumun yapısına da uygun hale getirilmeye çalışılmıştır. Tabii ki bu, baskın ideolojik tavrın gölgesinde olmuş ve esas menşei olan Japonya'dan bir anlamda kopmasını ve, kapitalist üretimin baskınlığını gözler önüne seren bir şekilde, etkisini Amerika üzerinden gerçekleştirmesine sebep olmuştur. Pokémon böylesi global bir tüketim malzemesi olarak, ilk doğum şekli olan oyunsal yapısının da ötesine geçer. Bu yüzden Pokémon'un nesnesi medya çalışmalarında büyük bir önem teşkil etmektedir.

Pokémon'nun menşei kültürün doğrudan tezahürü olması sebebiyle Bainbridge, metinsel analizde “yerel teorinin (vernacular theory)” altında incelenebileceğini önerir. (Bainbridge, 2014b: 399) Bunun nedeni Pokémon'un aslında o dönem Japonya'da, doğa-insan ilişkisi açısından ortaya çıkan birçok kültürel üründen biri (ve en ünlüsü) olmasıdır. Modern çağın Japonya'sında, insanın doğayla etkileşiminin oldukça kısıtlı olduğu bir devirde, doğayla ilişki kurmaya çalışan insanın ürünüdür. Bu ürünün dünyanın başka bir yerinden ziyade Japonya'da ortaya çıkması ise, çevresel problemlerin bir devlet meselesi olarak algılanıyor olmasındandır. Çevresel problemler, Japonya dışındaki birçok ülkede de büyük bir problem olarak algılandığındandır ki; belki de Pokémon'un dünyanın her yerinde bu kadar kabul görmesinin bir sebebi de budur.

Balmford, 8 yaşından küçük çocuklarla ilgili, çocukların 120 pokemonun üstünü tanımlamak ve karakterize etmek için inanılmaz bir kapasiteye sahip olduğunu tespit ettiği bir çalışmanın baş yazarıydı ancak aynı rubrik, gerçek hayat florasına ve faunaya uygulandığında, (aynı çocuklar) yarıdan daha azını tanıyamadılar. (Bainbridge, 2014b: 409)

Balmford'un ortaya koyduğu bu problem yerel değil küresel çapta bir probleme işaret etmektedir. Ama aynı zamanda modern hayatın yaşama pratiklerinin de doğrudan bir göstergesidir. Çünkü kentsel hayatın içinde çocuklar, Pokémon'un dünyasıyla, gerçek dünyadan daha çok haşır neşirler. İnsanın doğayla bir arada yaşama pratiği için seçtiği yollar daha önce de belirtildiği gibi, onunla oynama, sınıflama, dönüştürme; kısacası ona hakim olma şeklindedir. Kentsel yaşam içinde, doğayla sınırlı etkileşimi dahilinde de insanlar, ulaşabildikleri ve onlara doğanın içinde olduğu hissini veren başka mecralara yönelmektedirler. Pokémon başka bir çok bilgisayar oyunu gibi, gerçek doğanın simülasyonu olmanın ötesinde bir deneyim sunar. Gerçek dünya yerine farazi olanını verir ve bu dünyayı keşfetmenin sınırlarını da ortadan kaldırır. Her yeni çıkan Pokémon oyunuyla, oyunun dünyasına daha fazla Pokémon ve şehir eklenir ve oyun oynanmaya devam ettiği sürece de bunun sonu gelmeyecek gibi görünmektedir.

Pokémon'un yaratıcısı, Tajiri Kojiro, röportajlarında hayalinin, şehirleşmiş bir Japonya'da sürdürülmesi zor bir etkinliği, (yani) ormanda böcekleri toplayan bir çocuk olarak yaptığı gibi, çağdaş Japon çocukların böcek benzeri canlıları tanımlamayı ve onlara bakmayı öğrenerek doğa ile yeniden bağlantı kurmalarını sağlayacak bir bilgisayar oyunu yaratmak olduğunu belirtmiştir. (Tobin, 2002: 57)

Kojiro'nun hayali gerçekleşmiştir; ama kendine has bir şekilde yalnızca Pokémon dünyasıyla sınırlı olarak. Bu etkinlik daha sonra Japonya'yla sınırlı kalmayıp, onlarca ülkeye de yayılmıştır. İlginç olan, bu yayılımın diğer kültürlerle Japonca üzerinden olmamasıdır. İngilizce, Almanca, Fransızca vb. dillere çevrilen Pokémon, daha küçük marketlerde İngilizce pazarlanmıştır.

Benzer şekilde, Pokémon'un Fransızca, İtalyanca ve Almanca sürümleri için akıllı isimler geliştirilmiştir. Aslen Fushigisou olarak adlandırılan 'çim' tipi Pokémon - Japonca fushigi (garip) ve sou (bitki) kelimelerinin bir kombinasyonu - İngilizce olarak Ivysaur, Fransızcada Herbizarre ve Almancada Bisaknosp olarak değiştirilmiştir. (Tobin, 2002: 59)

Türkiye'de de bu pokémon, *Ivysaur* adıyla pazarlanmıştır, Japoncasıyla değil. Bu anlamda Pokémon'u bir Japon kültür ürünü olarak görmektense, kapitalist pazarın pek de yöresel olmayan tüketim ürünü olarak görmek daha mümkündür. Çünkü Japonya dışındaki ülkelerde Pokémon'un Japonya'yla bağlantıları çok da belirgin değildir. Tobin bu durumu, Iwabuchi'nin "cultural odor (kültürel iz)" kavramıyla açıklar:

Japon bilgisayar oyunları ve anime kültürsüz manzaralar, milliyetsiz karakterler ve melez metinler arası referanslar gibi deodorize edilmiş tropik bölgelerden oluşur. Mise en scene açıkça Japonca değilse (örneğin, Princess Mononoke gibi bir folklorda veya Crayon Shinchan gibi yerli bir komedide olduğu gibi), Japon anime illüstratörleri, onlar ve okurları anime karakterlerinin öyle görünmelerini bekledikleri için mu-kokuseki (milliyetsiz, nationality-less) karakterleri yaratır. Sanırım Satoshi (Ash), Kasumi (Misty), Nurse Joi (Joy), Professor Okido (Oak) ve Pokémon'daki diğer belirli ya da belirsiz tüm Japon görünümlü insan karakterlerin yaratılmasında olan şey budur. (Tobin, 2002: 58)

Tobin ve Bainbridge'in bakış açısından bakıldığında, Salen& Zimmerman'ın "oyunlar kültürdür" savı daha bir doğruluk kazanmaktadır. Çünkü Pokémon gibi tamamen farazi bir dünya dahi, tamamen oluştuğu kültürün göstergesi sayılmaktadır. Mesele Pokémon gibi, anlatı yapısı aşıkâr oyunlarda çok belirgin gibi görünüyor olabilir. Ama meseleye böyle yaklaşmak sonrasında Murray'in Tetris için yaptığı türden açıklamaların yöntemini de kabule götürür. Böylesi bir yöntemin yanlışlanabilecek bir tarafı bulunmasa da bilimsel olarak ortaya konmak istenen genel-geçer yargıları vermekte zorlandığı da göz ardı edilemez. Genel bir oyun nesnesi araştırmasında araştırmacı, hususi olarak çalıştığı örneğin nesnesinden ziyade, bahsedilen tüm örnekleri de kapsayabilecek bir tanım ortaya koyma gayesine düşmelidir. Burada sözü geçen Pokémon'a dair yapılan araştırmalar, ne kadar incelikli yapılmış olurlarsa olsunlar, aslında global pazar, küreselleşme, Japon kültürü ve Amerikan kültürünün global etkileri gibi kültürel konular üzerinedir; Pokémon oyununun nesnesine dair değildir. Bu yüzden ontolojik bir açıklama için göz ardı edilemeyen ama temel bir iskelet de sunamayan çalışmalardır. Tüm bu açıklamaların ardında bu örneklerin nesnelere ilişkin temelde özdeşlik içerdikleri ve bu özdeşlik üzerinden incelenebilecekleri bir alan mevcuttur. Bu da dijital oyunun nesnesi ve varlık alanının titiz bir incelemesiyle ortaya çıkacaktır.

## İKİNCİ BÖLÜM

### DİJİTAL OYUNLARDA NESNE KAVRAMI VE VARLIK ALANI

#### TANIMI

Dijitalliğin getirisi olarak değişen varlık alanlarına dair, en kolay anlaşılabilir nesne teorisini Meinong'un sunduğu söylenebilir. Dijital olan varolanlarla alakalı bir yer olmadığından, orası için varoluşun bir önemi yoktur ki, bu da doğrudan Meinong'un 'bağımsızlık' ilkesine yönlendirmektedir.

Pozitif bilimlerin dahi Einstein'la birlikte tam şeklini alarak değişen evren tasavvuru ve nesneye bakış açısı elbette felsefeyi ve diğer tüm disiplinleri etkilemiştir. Nesne bilgisi insanın duyu verileriyle birebir örtüşür durumda olduğunu söylemek doğru değildir. Nesnenin bulunduğu konum bu kadar bulanık olduğunda da varoluşun nesneye bir koşul olmasını beklemek bilgi edinilecek alanı daraltmak anlamına da gelecektir.

Bu vesileyle Marshall McLuhan'ın ünlü "The medium is the message" (İletişim aracı iletinin kendisidir) savının önemi tekrar anlaşılır. Özne hem nesneye hem kendisiyle de bir nesne olarak iletişim kurabileceği bir araç üzerinden varlık alanını tekrar tanımlar. Kendine ait kuralları olan bu yeni alanda her şeyi tekrar anlamlandırır. Özne nesneyi algılamak için nesneye birlikte özneyi de yeniden kurar. Gerçeklik bu özne-nesne ilişkisi bağlamında algılanabilir. Ancak öznenin, gerçekle ilişkisi kullandığı araçlara da mahkûmdur. Bunun için belli bir yerde bulunmaya ihtiyaç duyarlar ve bu yer de bahsedilen "aracın" kendisidir.

Dijital oyunlar, bir araç olarak neredeyse tüm diğer ortamları içermeye kapasitesine sahiptir. Bu yüzden diğer medya araçlarına araştırma yaklaşımlarıyla incelenmeye çalışılmış, her disiplin diğer disiplinleri bu açıdan eleştirmiştir. Çünkü dijital oyunlar nihayetinde tüm medya araçlarının birleşmiş hali değil, onların olanaklarına sahip başka bir medya aracıdır. Kendi kurallarına sahip ve bu kurallar dahilinde özneye yeni bir konum verebilen dolayısıyla da nesnenin de yerini değiştiren bir araçtır.

Dijital olan her ne kadar gerçek olana yakınsarsa yakınsasın, gerçeklikte bulunma durumundan tamamen farklı bir olguyu paylaşır. Nesne insan zihninin ürünü olarak ortaya çıkar ve bu anlamıyla varolmayan bir nesnedir (nonexistent object). Ancak özneyle kendine has etkileşim alanı paylaşmasıyla ve o alanın kurallarıyla, zihinden farklı bir yer edinir.

Dijitalite içinde nesneyi inceleyebilmek için farklı bir nesne anlayışına ihtiyaç duyulmaktadır. Dijital oyunların bir anlatı yapısı olarak mı ya da yalnızca bir yazılım (software) olarak mı ele alınacağı yoksa dijitaliten dışındaki diğer tüm oyunlarla ortak noktaları ve farklılıklarının nasıl ele alınacağı sorunsalı bu yüzdendir. Çünkü oyun kendisi olarak oyuncu olan özneyle etkileşim dahilinde olan bir nesnedir ve gerçektir. Ancak oyunun özneyle etkileşimi yalnızca bundan ibaret değildir. Oyunun kurallarıyla oluşturduğu ayrı evren kendi nesnesini yaratır. Özne hem kendisi hem de başka bir nesne olarak bu yapı içinde nesneyle tekrar ilişkiye girer. Bu alan, zihninde tecrübe ettiği varolmayan nesnelerin farklı bir tecrübe alanına kavuştuğu alandır. Burada nesne de özneyle ilişkisi de sanaldır. Ancak özne özne olmayı, nesne de nesne olmayı sürdürdüğü ayrı bir varlık alanını paylaşırlar.

Meinong'dan hatırlanacak olunursa nesne “varoluşa karşı kayıtsızdır.” Nesnenin nesne olabilmesi için bu türden bir koşula ihtiyacı yoktur. Bunun en kolay anlaşılır olduğu mecra da dijitaliten olduğu alanlar olmaktadır. Meinong'un varolmayan nesnelere (nonexistent object) sadece düşünülür olmasıyla mantık alanına ve ontolojisine dahil etmesi yeterince geniş bir alanı işaret etmekteyken, salt düşünülür olanın dışına çıkan insan zihninin en rahat tezahürünü bulduğu dijital ortamda bu nesne teorisine ihtiyaç daha da görünür olmaktadır.

## **2.1. Nesne Bilgisi ve Varlık Alanı**

Dijital olanı açıklamaya girişmeden önce, bu çalışmada dijital olmayan nesneden ne olarak bahsedildiğinin oturtulması gerekmektedir. Çünkü tutarlı bir ontoloji yapabilmek için nesnelerin bağlamının düzgün kurulması gerekir ve nesnelere o bağlamda her an nesne olabilmeliler. Benzer bağlamlar içinde nesne olarak bulunan ama

farklı bir örnekte nesne sayılmayan bir durum sistematik bir inceleme için yeterince sağlam bir zemin hazırlamaz. Bu yüzden dijital ortamın nesnesinin dijital olmayan varlık alanlarında da nesne olabilmesi gereklidir. Bu bölümde o yüzden genel olarak nesne tanımını verildikten sonra bu nesne tanımını uyarınca sanal nesne tanımını verilmeye çalışılacaktır. Bu sanal nesne tanımının dijital ortamla olan bağlantısına ise daha sonraki bölümlerde yer verilecektir.

### **2.1.1. Tarihsel Süreçte Nesne Bilgisine Yaklaşımlar**

Her ne kadar başlık “tarihsel süreçte” olsa da, tarihin bütünündeki nesneye dair anlatımların tamamının verileceği düşünülmemelidir. Bu bölümün amacı; çalışmanın sonunda örnekler üzerinden de açıklanacak olan nesne anlayışına zemin hazırlayan felsefi görüşleri sunabilmektir. Bu görüşler aynı zamanda, gerçek nesne ve sanal nesne ayrımının yapılabilmesi için temel teşkil edecektir.

Bahsedilen sebepler uyarınca tanımlanacak sanal bir nesnenin (özellikle de bir medya ortamından alınıyorlarsa) ampirik koşullar gereğince “gerçek” olandan nasıl ayırt edileceğine dair; görgücü filozofların açıklamaları baz alınarak bu tarihsel sürece bir başlangıç yapılacaktır.

Ele alınacak ilk görüş Berkeley’in görgücülüğü üzerine olacaktır çünkü özellikle dijital oyunların araçla ilişkisinin, Berkeley’in nesne ve özne ilişkisine çokça benzer tarafları olduğu görülecektir. Basitçe, nesnenin yalnızca özne onu duymuluyorken var olduğunu iddia eden bu görüş; dijital nesnenin kullanıcıya bağımlı yapısıyla birebir örtüşürdür. Örneğin; bu çalışmanın yazıldığı Word dökümanı, bilgisayar kapandığında hiç varolmamış gibi yok olmaktadır. Varlık alanı ortamın kendisi olduğunda, ortamın “fişi çekildiğinde” varlık alanı olma özelliğini de yitirir. Varlık alanı olmayan nesne de yok olur.

Öte yandan Condillac’ın daha önce de bahsedilen duyumlar üzerine oturtulmuş olan bilgi kuramı da, dijital olanla pratiklerimizin belli duyular üzerinden gerçekleşmesi meselesini açıklamak konusunda destek sağlamaktadır. Onun örneğinde yalnızca koku duyusu verilen heykel önündeki nesneyi (örnekte gülü) algılamaya çalışırken, dijital

mecrada nesnelere çođu zaman yalnızca görme duyusuyla; renkleri ve hareket esasında nesnelere ardışıklığı (gerçek hayatta da olduđu gibi) algılayarak ayırt edilebilmektedir.

Hume içinse meselenin özü Berkeley'in iddiası kadar bağımlı halde değildir. Öncelikle o özne duyumlamadığında nesnenin yok olduğunu düşünmez. Ama nesnenin öznenin bağımsız bir varolan olabileceğine dair bilgiye de sahip olamayacağımızı iddia eder. Ona göre herhangi bir olguyu ne kadar sayıda deneyimlersek deneyimleyelim, doğa yine de o olgunun nedenini bize açık etmeyecektir. Nedensellik insanın zihninde varolur, bunun doğayla örtüşür olduğunu iddia etmek de yalnızca bir inanma meselesidir. Daha önce bahsedilen Tetris meselesi hatırlanacak olursa, tetriminoların neden yukarıdan aşağıya düştüğü sorusuna, onların aslında tuđla olduđu cevabı verilmişti. Gerçek dünyanın fiziki kurallarıyla bağıdaşlılığı olmayan bir mecrada bile insanın, fizik kanunlarını taklit ediyor oluşu da bu inancın bir tezahürüdür. Çünkü Tetris tuđla oyunu olsun diye yaratılmamıştır; öykünülen nesnenin tuđla olmasından dolayı tuđla gibi hareket etmesi gerektiği düşünölmüş olmalıdır.

Öte yandan nesnelere bir fenomen olarak görmek ise, başlı başına kurtarıcı bir tutum olmaktadır. Çünkü tuđla nesnesinin gerçekte ve dijital ortamda hareketine bakmak yerine, onu bir fenomen olarak ele alıp bir örnek olarak inceleyebilme lüksüne erişilir. Nesnelere insan zihni dışında varolması önemli değildir çünkü zaten insan için önemli olan tam da zihnindeki tezahürüdür. Nesnelere, algılandıkları halleriyle kabul eden fenomenoloji, dijital bir ortamdaki nesneyi gerçeklik bağlamına göre değil, tam da o mecrada nasıl görünüyorsa öyle ele almayı uygun bulmaktadır.

### **2.1.2. Nesne algısı**

Gerçeklikte öznenin ilişkide bulunduđu nesne, bir ressamın elinden bir kanvas üzerine, bir kağıda ya da her hangi bir yüzeye aktarıldığında bu nesneye dair, geçmişe yönelik bir izlenim kalır. Tablonun üzerindeki şekiller nesneye atıfta bulunur ama birebir nesnenin kendisini vermez. Ressamın sunduđu, kendi zihninde beliren nesnenin bir 'izdüşümü'dür. "İkinci elden bir kopyasıdır." (Derrida, 1997) Hiçbir zaman belli bir nesneye atıfta bulunmayabilir, bambaşka anlamlara gönderme de yapabilir. Resim

kendine ait başka bir nesne haline gelir ve gerçekte bulunan nesneyle bağlantısızdır. Göstergelerin bağlamı izleyicinin yeniden kurması üzerinden zihinde ya da “dil”de gerçekleşir. (Derrida, 1997)

Bu noktada Bazin’in fotoğraf için bahsettiği gerçek nesnenin “gerçek ve doğrulanabilir iz sürücüsü” ya da “parmak izi” tabirleri açıklanmaya ihtiyaç duyar. Fotoğraf, izleyicisinin yeniden kurmasına muhtaç olması bakımından resimden pek de farklı değildir. Gerçekliğin birebir kopyasını çıkardığı, Bazinvari bir söylemle “ışığın içindeki kalıbını” aldığı söylenebilir. Yine de nesnenin kendisine işaret edilmemektedir. Yapılan eylem fotoğrafta ya da resimde olsun, gerçek nesneyle bağlantısı kesilmiş bir göstergeler bütününe işaret etmeye devam eder. Bazin’in işaret ettiği kurguyla yeniden inşa edilen gerçeklik tanımından farklı bir inşa sürecinden bahsedilmektedir. Bu da dilde varolan, gerçekliğe işaret edemeyen göstergeler bütünüdür.

Derrida’nın, “konuşmanın dahi düşüncenin ikinci elden bir kopyası olduğu” söylemini daha ileriye taşımak gereksiz olacaktır (Derrida, 1997). Gerçek nesne ve düşünce arasındaki mesafe göz ardı edilecek olursa, öznenin nesneyle gerçeklik üzerinden tecrübesi ve onun ‘izdüşümleri’yle izleyici arasındaki yeniden kurma süreci arasında bir fark gözetilebilir. Basit bir örnek verilecek olursa, bir at, gerçeklikte üzerine binip gezme tecrübesi yaşanan nesne olmasıyla, bir fotoğraf ya da resimden “ben”de bulunan ‘at tecrübesine’ gönderme yapması bakımından farklılık içerir. İki durumda da nesne basitçe ‘at’ gibi görünüyorsa da aslında iki farklı ‘at’tan söz edilmektedir. İki farklı at, aslında, nesnenin, özneyle etkileşimde bulunduğu araca göre değişen varlık alanlarıdır. Burada düşünce ve dil arasında bulunan, göstergeler bağlamında bir anlaşmazlık sorununa değinmeden yalnızca nesnenin değişen varlık alanının izleyicinin (okuyucu ya da oyuncunun) nesneye ulaşmak için kullandığı aracın yarattığı değişime işaret edilmektedir.

Nesne ve özne tartışmasının bu noktadan sonra konuyu ilgilendiren kısmı, bahsedilen araçlarla ilgili olacaktır. Özne hangi aracı kullanırsa kullansın nesnenin “ikinci elden bir kopyası”nı çıkarıyorsa, bu kopyalar arasında da özne ve nesne için değişim gözetmek mümkündür. Öznenin ‘izleyici’ ya da ‘okuyucu’ olması durumunda,

içerdiği tecrübe bakımından araç, anlamı da beraberinde getirir. Gerçekliğe dair algı, aracısız elde edilen tecrübeye ilişkindir. Gerçeklik her ne kadar gerçek hayata çok benzer bir kurgu içinde yeniden yaratılmış bir film içinden alınmaya çalışılıyor olsa da, ‘izleyici’, izleme durumunu perdenin (ya da ekranın) karşısından sürdürdüğü müddetçe gerçekliğe dair bağlantısını yitirir. Tamamıyla sokağın ortasında unutulmuş bir kameranın kurgulanmadan sunulan görüntüsü dahi bu bağlantıyı kurmada yetersizdir. Çünkü gerçeklik algısı nesnelere zihindeki izdüşümlerinden değil öznenin birebir tecrübesinden doğar.

Bir ‘at’ nesnesi gerçeklikle bağlamı açısından ‘kanatlı at’tan farklıdır. Öznenin bir ‘kanatlı at’ tasavvuruna ulaşmak için başvuracağı tecrübe bilgisi yoktur. Resimde görülen at, duyulanan gerçek atın zihinde yeniden kurulmuş haline işaret ederken, ‘kanatlı at’ için böyle bir şeyden bahsetmek mümkün değildir. ‘Kanatlı at’ nesnesi farazi bir anlam bağlamında yer alır, gerçeklikte bulunmadığından dildeki yeri de spekülattır. Nesne tartışması içinde sanal nesnelere gözardı etmek bu nedenle mümkün olabilmektedir. Yeri yalnızca zihinde bulunan bir ‘kanatlı at’ yalnızca dilde var olur, yalnızca bir isimdir. Tanımların hepsi bir kurmaya içinde yer alır.

Meinong’un nesnelere dair fikrinde Hume’un felsefi görüşlerinin etkisi görülebilir. Hume’a göre daha önce tecrübe edilmemiş bir nesneyi tasarlayan zihnin sınırları daha önceki deneyimlerle çizilidir. Onun örneğini aktarırsak :

Erdemli bir at tasarımı yapabiliriz; çünkü kendi duygumuzdan erdemi kavrayabiliyoruz ve bunu, tanıdığımız bir hayvan olan atın görünüşü ve biçimi ile birleştirebiliyoruz. Kısacası, düşünmenin bütün malzemesi dış ya da iç duygumuzdan gelmez: bunların sadece karışımı ya da bileşimi zihin ve istemeye aittir. Ya da felsefi dille söyleyecek olursam, bütün idealarımız ya da zayıf algılarımız, izlenimlerimizin ya da canlı algılarımızın kopyalarıdır. (1976: 14)

‘Kanatlı at’ böylece kendi başına bir varoluşa sahip bir nesne değildir. Onu nesne yapan şey öznenin kurduğu ilişkidir. Ancak bu türden bir sanal nesnenin var olmadığını söylemek var olduğunu söylemek kadar kadar olanaksız olduğundan “modus obliquus” (dolaylı bir biçimde) olarak bir nesne sayılabilir. (Brentano, 2005: 36)

Nesnenin var olup olmaması burada çok da önem arz etmez. Brentano'nun ve öğrencisi Meinong'un kazandırdığı kolaylık, var olmayan nesnelere de izinin sürülebileceği bir alan yaratmalarıdır. Bu sayede herhangi bir anlatı yapısında karşılaşılan nesnelere ilişkin anlatının biçimsel özelliklerine saplanmadan yalnızca içerikten nesneyi koparıp öznenin konumuna göre varlık alanı hakkında yorum yapılabilir. Öznenin aracısız edimi için gereksiz olabilen bir araştırma biçimini, anlatının aracıyla değişen varlık alanının getirebileceği farklı perspektifler için öneme sahiptir.

### **2.1.3. Varlık Ve Varolan/Olmayanın Varlık Alanı**

Bu başlık altında ele alınması gereken ilk sav belki de “Varlık vardır, yokluk yoktur” olmalıdır. İlkçağ filozoflarınca öne sürülen bu düşünce evrene dair basit görünen ama derinine inildiğinde gittikçe gizemli hale gelen bir görüş sunar. Varlık denen şey zaten vardır ve yokluk olarak bahsedilen şey varlığın olmaması durumudur ama varlık asla yok olamaz. İnsanın bilgisine konu olan her şeyi eşit derecede varlık kavramı çatısının altına koyarak, insanın bilgisine konu olmayan bir şeyin zaten var olamayacağını belirterek, yokluğu varlığın bir yüklemi haline getirir. Yokluk bu tanım itibarıyla varolan bir şeyin orada olmamasıdır.

Bu anlamda da varlık alanı evrenin tamamıdır ve -yokluk olamayacağından- evrene dahil olmayan hiçbir şey de yoktur. Bu görüş Antik Yunan'lıların matematiksel gösterge olarak yalnızca reel sayıları kullanmalarına, sayı sistemlerinde ise “0” sayısının hiç bulunmayışına yol açmıştır. Halbuki onlardan çok uzak bir coğrafya olan Hindistan'da mantık üç değer üzerinden yapılmıştır: Varlık- yokluk ve “0” sayısını bulmalarına yol açan görüş, hiçlik. Hint mantığında, Yunan mantığına benzer şekilde yokluk varlığın bir yüklemidir. Ama ikisinin de bulunmadığı bir alan vardır: o da hiçliktir. Dinsel sistemleri de basitçe ifade edilecek olursa; yaşam ve ölüm döngüsü ve hiçliğe karışma şeklindedir. Ölüm bir yok olma biçimi değil, yaşam döngüsünün bir parçasıdır. Ruhun ölümsüzlüğüne inançları Platon'un inancından farklıdır. Ruh, beden ölümüyle başka bir dünyaya yolculuk etmez. Çünkü onların görüşünde dünya yalnızca materyalist açıdan duyulanan dünyadan ibaret değildir. Dünya tüm boyutlarıyla bir

bütündür. Ruhun bu dünyadan ayrılması onun tamamen hiçliğe karışması anlamına gelmektedir.

Antik Hint mantığının günümüzdeki mantığın gelişiminde büyük bir rol oynamış olması bundandır. Yapay zeka teknolojilerine dair kullanılan mantık, bilinenin aksine iki değerli değil üç değerlidir. Bulanık mantığın üç değerli yapısında kullanılan sayılar: “0”, “1” ve “ $\frac{1}{2}$ ”dir.

Varolan ve varolmayan meselesine bakış açısı da aynı Hint ve Yunan mantıkları arasındaki farklarda olduğu gibi ele alınacaktır. Örneğin Meinong’a göre varolmayan bir nesneyi yok saymak, onun düşünceye dahi konu olmadığını da iddia etmektir ki bu da açıkça yanlıştır. Bu anlamda onun Antik Yunan düşüncesini desteklediği düşünülebilir. Ancak o insan bilgisine konu olan herşeyin var sayılacağını değil tam aksine varolma durumunun nesneyi tanımlayan bir özellik olmadığını iddia eder.

Meinong’un Antik Yunan düşüncesinden izler taşıyan bir felsefe savunmasında şaşılacak bir şey yoktur çünkü hocası Brentano Aristoteles ve Ortaçağ üzerinden şekillenen bir felsefeye sahipti ve bu felsefesi Husserl de dahil bir çok öğrencisini etkilemişti. Fenomenolojinin kurucusu sayılan Husserl’in bu disiplini böylesi temeller üzerinden atmış olması da gayet anlaşılır bir durumdur.

(...) Aristoteles şunu söylemekte oldukça haklıdır: “bu şöyledir” demekle yargısıyla uzlaştığımızı işaret etmekteyiz ve bununsa söz konusu yargının doğru olması ve doğruluğun kişinin yargı vermesinin dışında varlığa sahip olmamasından başka bir anlamı yoktur. Bir başka deyişle o kesin bir biçimde ve gerçeklikte değil sadece bu gevşek ve uygun olmayan anlamda varolur. Eğer bu Aristotelesçi öğretiden ayrılıp yanlış yola saparsak ve kurmaca şeyleri sözcüğün uygun anlamında varlığa sahip şeyler olarak alırsak en kötü karışıklıklara yol açabiliriz. O zaman elmanın yanı sıra elmanın varoluşu olduğu kadar elmanın varolmayışının varolmayışı da olabilir ve bu ad infinitum (sonsuzca) sürüp gider böylece sonsuz karışıklık sonsuzca çeşitlenir. (Brentano, 2005: 34)

Nesne bilgisi için Brentano’nun Aristoteles mantığından kopmadığı açıkça görülebilir. Varolma kipini, matematiksel algoritmaların izdüşümlerini gerçeklikte bulduğu bir düzlemden çıkarır. Varolma/olmama, gerçekte bulunma ya da varlık sahibi

olma anlamlarının dışında kullanılmasıyla hem psikolojik açıdan özne-nesne etkileşimi için hem de mantıksal açıdan kullanılan nesnelere neliğinin konuya dahil olmasını engellediği için felsefi anlamda tekrar önem kazanır.

Bu fikir etrafında çeşitlenen fenomenolojik nesne teorileri de, bu çalışmanın öngördüğü biçimde asıl vitrinini dijitallik içinde bulmuş gibi görünmektedirler. Brentano'nun Aristoteles alıntısına geri dönecek olursa; “bu şöyledir” gibi bir ifade, zihinde itibar ettiği düşünceyle nitelediği şey arasındaki bağlantıya ilişkin bir bilgi vermediğinden, gerçekten de kişinin yargısından başka bir ifade taşımadığı savunulabilir. Örneğin:

Bir kentauros kesinlikle varolmamasına ve bu yüzden de yarı insan yarı at biçiminde bir bedene sahip hiçbir kentauros olmamasına/ bulunmamasına rağmen, “kentauros yarı insan yarı attır” gibi ifadeler ileri sürülmekte ve bu tür ifadeler için izin verilmektedir. (Brentano, 2005: 33)

“Kentauros yarı insan yarı attır” gibi bir ifade “kentauros” a değil, “kentauros” hakkındaki yargımıza işaret etmektedir. Bu önemli bir ayrımdır çünkü modern insanın efsanelerle gerçeklik arasındaki ayrımları kurması için kullanması gereken bir mantıktır. Hume'un “Mucizeler Üzerine” yazısında;

“Tanıklardan, insan tanıklığından elde edilen deliller geçmiş tecrübe üzerine kurulu olduğundan, tecrübesine göre farklılık gösterir ve herhangi bir bildirinin bir objeye biraradlığının sürekli mi değişken mi olduğunun anlaşılmasına göre, ya bir ispat ya da ihtimal olarak görülür. Bu gibi yargılar için dikkate alınması gereken birkaç yandurum vardır ve bunlarla ilgili doğabilecek bütün anlaşmazlıkları karara bağlamada kullandığımız temel ölçü her zaman tecrübe ve gözlemden çıkmazdır.” (Hume, 1976: 91) diyerek de nesnenin gerçekliğine ilişkin nasıl bir yol izlenmesi gerektiğine (ya da izlenecek en güvenilir yolun hangisi olduğuna) dair fikir verir. Bu sayede bir taşın üzerine yontulmuş “Medusa” ya da “kör bilge”nin anlattığı hikayeler için gerçeklikte bir bağlantı kurulamayacağı bilinir. Botticelli'nin “Pallas ve Kentaur” resminde görülen, ressamın hayal gücüdür, resim vardır ama kentaur diye bir şey yoktur.

Varolma yüklemi nesnelerin gerçeklikle bağlantısı üzerinden tartışıldığında anlaşılmayan pek bir kısım yok gibi görünse de aslında resimdekinden ya da anlatı yapısındakinden farklı bir mecrada dolayımlandığında nesnenin konumunun değiştiğini görmek şaşırtıcı olmaktadır. Hume’un üstüne basa basa söylediği “tecrübe ve gözlem” yöntemlerinin kentaurların varlığına ilişkin uygulanabilir olduğu bir alan bulunmaktadır: Bu da “gerçeğin yerini alan simülakrlar” (Baudrillard, 2018) dünyası yani dijital simülasyon alanı ve o alanın “sanal nesne”sidir.

## **2.2. Sanal Nesneye Dair Varlık Alanı Araştırması**

Nesneye dair fikri netleştirdikten sonraki adım çalışmanın esas konusu, yani sanal nesnelere olmalıdır. Ancak bu bölümde çalışmanın amacı henüz gerçekleştirilmeyecek, dijitalliğin sanal nesneyi ne şekilde dönüştürdüğünden ziyade onun gerçeklikte algılanışı üzerinde durulacaktır. Varolan bir sanal nesne ile (örneğin kare) varolmayan bir sanal nesnenin (örneğin yuvarlak kare) varlık alanları tartışılacak, bu tartışma varolan/olmayan gerçek nesneyle ilişkileri bakımından çözümlenecektir. Farklı disiplinlerin sanal nesneye dair fikrinin aslında insanın nesneyle etkileşimi üzerinden değiştiği gösterilecek, etkileşim meselesinin nesnenin gerçekliği üzerinde nasıl bir etkisi olduğu açıklanmaya çalışılacaktır.

### **2.2.1. Sanal Nesne ve Disiplinler Arası Bir Araştırma**

‘Sanal’ TDK’daki tanımıyla “Gerçekte yeri olmayıp zihinde tasarlanan, mevhum, farazi, tahmini” (2011: 2024) anlamına gelir. *Bazı araştırmacılar sanal gerçekliği uzvarlık (telepresence) terimi ile kullanıcının uzak bir ortamla çevrilmiş olması olarak tanımlarken, bazı araştırmacılar çoğaltılmış gerçeklik (augmented reality) terimi ile gerçek görüntülerin üzerine bilgisayarla hazırlanmış görüntüler ve metinlerin eklendiği bir ortam olarak tanımlamıştır. Bazıları ise sanal gerçekliği amacı ve işlevi çerçevesinde değil de, kullandığı donanımlar ile betimlemeyi uygun görmüştür.* (Bostan, 2011: 149) Bu tanıma göre ilk başta bahsedilen ‘karşımda duran şey’den farklı bir şey

olduđu düşünülebilir. Zaten sanal nesne tartışmasının en önemli sıkıntısı da gerçekliğe dair yerinin hep kaygan bir zeminde olmasından dolayıdır. Sanal nesne zihinde tasarlanan ve farazi bir nesne olarak mantıksal bir argüman içinde kullanıldığında doğruluk değeri vermez. Yani, “Hobbitler Shire’da yaşayan ayakları kıllı, kısa boylu yaratıklardır” gibi bir cümlenin gerçeklikte doğruluđuna bakılamayacağından, mantıksal bir argüman olarak da kabul görmez. Böyle bir argümanla yapılan her çıkarsama da doğruca yanlış ya da geçersiz sayılacaktır. İşin ‘Hobbitler’ kısmında akla yatmayan bir kısım görülmüyor gibiyse de ‘sanal nesne’ denince bu kategoriye dahil olan tek örnek bu olmadığından işin o kısmında tartışma ilginçleşir. Çünkü zihinde tasarlanan, farazi ve tahmini olana en kolay örnek aslında masal kahramanlarından önce ‘sayı, küme, doğru, üçgen’ gibi kavramlarla matematiksel nesnelere dir. Elbette tartışmanın sonunda hiçbir zaman Hobbitler bir mantıksal argüman için gerçeklik açısından bir doğruluk değeri vermeyecektir ama tartışılması olanaksız bir varlık alanından da çekip çıkarılması öngörülmektedir. Bunun için matematiksel nesneye dair tartışmalara bir göz atmak yerinde olacaktır.

Matematiksel nesnelere dair ilk görüş Platonculara aittir. Platon için sayıların varlık alanı ‘idealar’dır. Özne bu bilgiye zaten sahiptir ama dünyaya gelirken unutmuştur (amnesia). Dolayısıyla yaşanan dünyaya uyumluluk göstermesi zorunluluđu yoktur, insan düşüncesi dışında bir gerçekliğe sahiptir. Bu tarz bir realizmi savunanlar arasında G. H. Hardy ve Kurt Gödel gibi yakın dönem matematikçileri de vardır. Gödel’in What is Cantor’s Continuum Problem’daki açıklaması şöyledir:

Matematiksel sezgi türünden algılamayı duysal algılamadan daha az güvenilir saymak için hiçbir neden görmüyorum. ... Set-kuramsal paradoksların matematik için yarattığı sıkıntının duysal yanılgıların fizik için yarattığı sıkıntıdan daha fazla olduğu söylenemez. Matematiksel sezgi verilerini, duyu organlarımızla ulaştığımız nesnelere ilişkin değildir diye, Kant’ın ileri sürdüğü gibi, salt öznel saymak yanlıştır. Tam tersine bu verileri de nesnel dünyanın bir parçası sayabiliriz. (akt. Yıldırım, 2000: 57)

Bu görüşe tepki olarak ortaya çıkan ‘Nominalizm’ ise matematiksel ya da bu tarz soyut nesnelere nesne sayılmayacağını iddia ederler. Basit bir mantıkla ‘2’ diye bir

nesne yoktur, '2 parmak', '2 kalem' vardır. Böyle bir tanımla matematiğin konusu olmadığı iddia edilebilir ve ampirik bilimlerle ilişkisi tehlikeye girebilir. Zaten nominalistlerin de iddiası matematikçilerin "...sayı, küme, fonksiyon türünden nesne ve ilişkilerle değil, belli formel kurallar çerçevesinde birtakım simge ve formüllerle uğraşan" kişiler olduğu yönündedir. (Yıldırım, 2000: 58) 'Yapımcılık' ise iki görüşün arasında yer alır. Platoncuların iddia ettiği gibi kendi başına idealar dünyasında ya da doğada var olan nesnelere olmadıkları gibi nesne olmayan yalnızca isimden ibaret bir şey de değildir.

Matematikçilerin sanal olana dair bu görüşleri genel olarak soyut olana bakış açısını yansıtmaktadır. İnsanın gerçekliğe dair algısı, fikirlerin doğaya uyumunun sorgulanması şeklinde ilerler. Matematiğin bilimle iç içeliği ve vazgeçilmezliği ister istemez sanal olanın tartışmasını ampirik bir bakış açısına taşır.

Matematikselsel fizik, öznel-yaşanmış nitelikleri objektif sayısal belirlemeler haline getirirken hiçbir sınırla kısıtlanmış değildir. Matematikselsel fizik bu yolu sonuna kadar katetmek zorundadır; o ilk baştaki temel bilinç yapısında durup kalmaz. Çünkü matematikselsel fiziğin bilgi olgusu içindeki görevi, sayılabilir şeylerin hepsini sayıya, her niteliği niceliğe, her özel oluşumu genel bir düzen şemasına dönüştürmeve bu dönüştürme sayesinde bu oluşumları bilimsel olarak "kuşatmak"tır. (Cassirer, 2016: 141)

Konuya sadece matematik nesnelere açısından bakıldığında bir sorun yokmuş gibi görünse de 'sanal' olan genel itibariyle zihinde tasarlanan, soyut kavramları içerdiğinden, matematiğin konusu dışına çıkıldığında verilen cevapların yetersizliği rahatça görülebilir. Bu yazıda amaçlanan, insanın pozitif bilimlerin dışında 'sanal nesne'yi kullanımında doğan sıkıntıyı bertaraf edebilmektir. Fizik biliminin yanısıra 'sanal nesne'nin farklı mecralardaki varlık alanının tartışma alanının içine dahil edilmesiyle nesneye dair farklı görüşlere ihtiyaç duyulur. Daha önce örnek verildiği gibi edebiyat ürünleri, mitolojiye dair nesnelere ve tüm kurgulanmış, gerçeklikte yeri olmayan nesnelere için konuşma alanına ihtiyaç vardır. Özellikle dijital medyanın nesnesine dair bakış açısı getirilmeye çalışıldığında böylesi tanımlara daha çok ihtiyaç duyulduğu görülebilir.

Bu nedenle, herhangi bir yeni medya nesnesi - Web sitesi, bilgisayar oyunu, dijital görüntü vb.- inşa etmeye yardımcı olmasının yanı sıra, bazı dış referansları temsil etmektedir: Fiziksel olarak varolan bir nesne, diğer belgelerde sunulan tarihsel bilgiler, şu anda kültürün tamamı tarafından veya bazı sosyal gruplar veya çıkarlar tarafından kullanılan bir kategori sistemi. Tüm kültürel temsillerde olduğu gibi, yeni medya temsilleri de daima önyargılıdır. Fiziksel gerçekliğin bazı özelliklerini, birçoklarının arasında bir dünya görüşü, mümkün olan sayısız diğerlerinin arasında mümkün bir kategoriler sistemi olarak diğerlerinin pahasına temsil eder / inşa eder. (Manovich, 2001: 40)

### **2.2.2. Etkileşim Temelli, Gerçek Nesne ve Sanal Nesne Farkları**

Gerçeklik, özne onu nasıl algılıyorsa öyle değişir ve nesnesi de varolabilmek için özneye ihtiyaç duyar. Öznenin bilgisine konu olmayan bir nesnenin varlığından söz edebilmek mümkün değildir. Öznenin nesneyle etkileşimi dolayısıyla gerçeklik kurulur ve özneyi var eden de bu gerçeklik içinde nesneye göre olan konumudur. Bu haliyle öznenin gerçek nesneyle etkileşimi de onu algıladığı vasıta ile değişime uğrar.

Gerçek bir nesne: üzerinde bu çalışmanın yazıldığı masa olsun, öznenin masayla etkileşimi, onu çalışmasını üstüne koyduğu bir platform olarak kullanması üzerinden gerçekleşir. Yani bu masa, yapıldığı ağacın bir parçası değil, masa olarak varlığa kavuşur. Bu aslında Aristoteles'in form meselesinde de görülen bir tanımlamadır. Bir masayı, masa olarak tanımlamak için onun ağaçtan olması bir ön koşul değildir. Ama bu masanın (yani şu an üstünde bu çalışmanın yazıldığı) ağaç olması onun zorunluluğudur. Bu masanın parçalanması durumunda da, masa olma işlevini yerine getiremeye bile, masa olmayı sürdürür. Parçalanmış bir masa olur, çünkü özne onu öyle algılıyordu. Tabii ki masanın geçmişini bilmeyen biri için paramparça bir ağaç yığını olarak görünecektir. O halde de onunla bu haliyle (yani parçalanmış halde) etkileşime giren özne için masanın gerçekliği bir ağaç yığını olacaktır. Etkileşime girilen nesne öznenin dışında da olsa, onun nesne olarak var olduğu alan insanın zihni olmaktan öteye geçemez.

Gerçeklik için etkileşim meselesi böyle ikircikliyken sanal olanla öznenin etkileşimi ne türlü olur? Sanal nesne gerçek olmayan nesne demek değildir. Gerçek olmayan nesne sayılmamasının sebebi özneye ilginç bir etkileşim şekli olmasından kaynaklanır. İlginç olmasının sebebi; aslında gerçek nesneyle etkileşime çok benzer olmasıdır.

### **2.3. Dijital Oyun Nesnesi ve Varlık Alanına Dair Yaklaşımlar**

Sırasıyla nesneyi, sanal nesneyi, onun varlık alanlarını ve varlık-yokluk yüklemelerini inceledikten sonra nihayet çalışmanın esas amacının açıklanacağı bölüme gelmiş oldu. Bu bölüm, dijital oyunların bir varlık alanı olarak nasıl işlev gördüğünü açıklayacak ve daha önce tanımlanan sanal nesnenin bu araç içinde nasıl tezahür ettiğine bakılacaktır. Dijital oyunun nesnesi, gerçeklik temeli üzerinden nasıl bir ifade kazanmakta ve varlık meselesinde nasıl yüklem almaktadır? Bu soruya verilecek cevap öncelikle oyunu oynayan oyuncu ya da kullanıcı üzerinden daha sonra da bu varlık alanı dolayısıyla kurulacak dijital algıyla özne-nesne etkileşimi dolayısıyla yapılacaktır. Daha sonra meselenin özü olan varolmayan nesnenin dijital varlık alanındaki sanal niteliği incelenecek ve varolma/olmama durumu tekrar tartışılacaktır. Bölümün en sonunda ise daha önce kültürel varlık yapısı üzerinden incelenen Tetris, The Sims ve Pokémon oyunları nesnesinin, tam da bu bölümdeki açıklamalar uyarınca nasıl bir nesnel yapı sergilediği gösterilecektir.

#### **2.3.1. Dijital Oyun Öznesi: Oyuncu, Programcı, Tasarımcı**

Dijital oyun öznesine dair getirilecek yaklaşımlar, tahmin edileceğinin aksine, pek de özne-nesne problemi üzerinden ilerlemeyecektir. Çünkü çalışmanın başında uzun uzadıya “oyun”un ne olduğu tartışılmış olsa da, “oyuncu” meselesi, ontolojik bir özne meselesi olmanın ötesinde sıkıntılar taşır. Daha sonraki bölümde özne ve nesnenin etkileşiminden bahsedileceği zaman, “oyuncu” kavramı üzerindeki bulanıklığı net olarak

belirtmek ve yola öyle devam etmek gerekir. Çünkü bu çalışmada “oyuncu” zaten bir özne olarak farklı bir konuma yerleştirilecektir.

Çalışmanın “oyuncu”nun konumuyla derdi tamamen ontolojik bir sebepten olsa da, bu bölümde terimsel yapılan bir yanlış yaklaşıma yer verilecektir. “Oyuncu” ontolojik bir eleman olmanın yanı sıra, oyun kuramcıları tarafından üzerinde çalışılacak bir kavram olarak da ele alınmaktadır ve ludolojinin de üzerinde en çok durduğu kavramlardan biridir: Peki ne demektir?

Türk Dil Kurumunun belirttiği oyuncu sözcüğü: 1. Herhangi bir oyunda oynayan kimse, 2. Sinema, perde veya bir gösteride rol alan sanatçı, aktör, aktris, 3. Oyunu seven, 4. Düzenici, hileci, 5. Çok oyun yapan, oyundan oyuna geçen (kimse) anlamlarında kullanılır. (TDK, 2011: oyuncu maddesi) Ama bu açıklama, evrensel anlamda oyun kuramcılarının kullandığı kavram için herhangi bir anlam içermez. Sebebi çok basittir ama yarattığı karmaşayı çözmek pek de o kadar kolay değildir.

Öncelikle güncel oyun disiplini içinde kullanılan “oyuncu” kavramının birden fazla karşılığı vardır: *gamer*, *player* ya da *gameplayer*. (Perron, The Video Game Theory Reader içinde, 2003: 254) Perron yazısında “gamer” ve “player” arasındaki farklılıkları arar. “Oyuncu (the gamer) zorluğun tadını çıkarır ve oyunu kazanmak ister” (a.g.e., 2003: 253) olarak tanımladığı “gamer” kavramının yanında “SimCity serisinin ve The Sims’in yaratıcısı Will Wright, oyuncular (players) hakkında, onun paidia video oyunlarının oyuncularından (gamers) daha fazla konuşur” (a.g.e., 2003: 254) diyerek “player” kavramının farklılığını açıklamaya çalışır. Bu tanımlardan anlaşılacağı üzere “player” denilen kişi *paidia* oynayan kişiyken (yani daha spontan, kuralsız ya da amaçsız), “gamer” kazanma odaklı oynayan daha sistematik bir kişidir (yani “*ludus player*”). Böyle bir ayrımı yapmaya iten itkinin ne olduğuna dair fikir yürütürsek de muhtemelen yapılan bu ayrıma işaret etmek gerekir. Çünkü video oyunlar, örneğin bir seksek oyunundan daha sistematiktir ve bilimsel bir disiplin altında incelenmeye ihtiyaç duyulduğunda da iki kavramı muhakkak birbirinden ayırmak gerekir. Çünkü ne hikmetse seksek ya da evcilik oynayan biriyle *Mortal Combat* ya da *Mario* oynayan kişinin aynı kişi olduğunu söylemek bilimsel olarak hataya yol açmaktadır. Bu hatanın

temelinde de oyuna yapılan ikili ayırım: *ludus* ve *paidia* yatmaktadır. Eđer oyunlar bu iki başlık altında incelenecekse en tabi surette oyuncuyu da bu kavramlar bağlamında tanımlamak gerekecektir. Sorulacak sorulardan ilki: “Böyle bir ayırma gereksinim var mıdır?”, olmalıdır.

Oyunların tanımını yapabilmek için belki de sistemsellik özelliđi ya da kurallar üzerinden bazı tasniflerin yapılması zaruri olabilir. Bu zorunluluk, Aristoteles’in felsefeyi disiplinlere ayırma sebebiyle benzerlik içerir: Araştırmayı kolaylaştırmak. Ama hiçbir disiplin, nesnesini tasniflerken aynı zamanda öznesini de böylesi tasniflemeye ihtiyaç duymamıştır. Kimlere biyolog denir, nöro-biyologla psikiyatristin sınırları nerede başlar nerede biter gibi sorular pek de bilimsel değildir. Mesele ortada duran olguyu incelemektir ve bilimsel olan olguya verilen cevaplardır. Buna karşılık elbette ki biyologla psikiyatristin görev tanımını yapan disiplinler vardır (örneğin sosyoloji) ama o disiplinler de mesleđi icra edenin “insan” olmasından ötürü bu ayırma ilgi duyabilir. Yoksa öylesi bir ayırma disiplinin kendi tanımını için ihtiyaç duyulmaz.

Yine de böylesi bir tasnife ihtiyaç duyulmuş olması durumunda da sıkıntıyı kovmak kolay olmamaktadır. Çünkü bu şekilde yapılacak bir tanım, neredeyse yapılan tüm diđer tanımlar gibi en büyük problemi içerir; o da dildir. Yukarıda da belirtildiđi üzere “oyuncu”nun karşılıđıyla, “gamer, player ya da gameplayer”ın karşılıđı pek de tutarlı değildir. Bu tutarsızlık belli bir hatadan meydana gelmemektedir, aslında tutarsız olan dil ve tabi olduđu kültürler arasındadır. Burada çok rahatsızlık verici ve bilimsel bir disiplinde bulunmasından pek hoşnut olunmayan bir tespit yapılmak durumundadır ki bu da; bilimsel bilginin üretildiđi coğrafyanın bilgiye etkisidir. Her ne kadar bu koşul, bir disiplinin temelinde aranmak istenmese de ne yazık ki dilsel bağlamda çıkan sorunu netleştirmenin de başka bir yolu yoktur. Oyun kuramcılarının çoğunlukla “Batı” (oryantalist söylemle Batı; daha spesifik hale getirilecek olursa Hint-Avrupa dil ailesine mensup coğrafyalar da denebilir) menşei ülkelerden olması ve kullanılan kavramların bu coğrafyanın dil ailesi etrafında şekillenmesi ve daha da önemlisi mevcut teknoloji dilinin ve üretiminin de yine bu ülkelerde olması gerçeđi ne yazık ki terminoloji kurulumunda

göz ardı edilecek bir olgu değildir. Perron terminolojiyi kurabilmek adına “gamer” ve “player” terimlerinin önceki kullanımlarına göz atar:

Oyuncu (the gamer) terimi, 1620- 1630 yılları arasında, Oxford İngilizce Sözlüğü'ne göre “ Av (game) avlayan kişi” anlamına gelmektedir. Nihayetinde konu üzerinde daha fazla etkiye sahip olan diğer iki kelime ile, ikisinde herhangi bir oyundaki bir oyuncuyu tanımlayan, “gamester” ve “gamner” ile ilişkilidir. Samuel Johnson'un İngilizce Sözlüğü'nde (1755), “gamester” terimi “şiddetle oynamaya bağımlı biri” olarak açıklanmaktadır. Ama “gamer”dan hiç bahsedilmez. Günümüzde ise, video oyunları bu terimin kullanımını “gameplay” olarak yaygınlaştırmıştır. (Perron, a.g.e., 2003: 253)

Bu açıklamadaki problemi fark etmek için belki de çok farklı bir dil ailesine mensup olmak yeterlidir. Gerçekten de “game” İngilizcede avcılık etkinliği esnasında avlanan “av”ın adıdır. Çünkü o coğrafyadaki av geleneğiyle daha doğuya gidildiğinde karşılaşılan av geleneği birbirinden tamamen farklıdır. Bu yüzden de Türkçede “av” ile “oyun” un aynı kelimeyle ifade edilmiyor oluşu da tesadüf değildir. Benzer bir probleme, tam tersi olarak “çalgi çalmak” meselesinde karşılaşılr. Çünkü “play an instrument” olarak karşılanan “enstrüman çalmak” cümleleri arasında da “oyun”un kullanımı bakımından farklılık görülür. Aynı şekilde “oyun havası” ya da “oynamak” olarak kullanılan ve “dans etmek” anlamına gelen kullanımı görmek de mümkündür. “(...) gerek ‘Oyun’, gerek ‘büğü’nün (...) çeşitli anlamları yanında, her ikisi de şamanın, kam’ın, bahşı’nın karşılığıdır.” (And, 2012: 19) Metin And’ın da belirttiği üzere “oyun” Türkçede bir etkinliğin yanısıra doğrudan bir kişiyi niteleyen bir isimdir de. Anlamında şamanlık geleneğinden izler taşıyan bir kelimenin de, avcılık geleneğini oyunla aynı kelime olarak ifade etmesi beklenmez. Yine de bu durum avcılığın oyunsu özelliğini yok etmemektedir ama birebir aynı etkinlik olmasını da engellemektedir. Zaten esas problem oyuncu kavramıyla ilgili olduğundan burada avcılık meselesinin kökenine derinlemesine inmeye de gerek bulunmamaktadır.

Konuya geri dönelecek olursa; “player” ve “gamer” arasındaki farkın yalnızca dil aileleri bazında olduğu, sistematik bir ayırım yapmak için yeterli evrenselliğe sahip bulunmadığı söylenebilir. “Oyuncu” kavramı, her dilde, mensup olduğu kültürün

çerçevesini çizer ve bu durum aslında pek de ludologların hoşuna gidecek bir olgu değildir. Perron, kavramın açıklamasını yapma ihtiyacını, Seymour Chatman'ın *Coming to Terms: The Rhetoric of Narrative in Fiction and Film* kitabından bir alıntıya dayandırır:

Her disiplinin şartlarını periyodik olarak incelemeye ihtiyacı vardır. Terimler sadece etiketler değildir: Bir teoriyi -bir anlamda, hatta meydana getirerek- temsil ederler. Terimlerini inceleyerek, bir teorinin önerdiği kavramları test eder ve netleştiririz. Bu açıklama ile işimize yardım edip etmeyeceklerine daha iyi karar verebiliriz. (a.g.e., 2003: 253)

Chatman'ın belirttiği kavramların başlı başına teorinin kendisini temsil etmesi durumu gayet doğru bir tespit olmasına rağmen; Perron'un "oyuncu" kavramına getirdiği açıklama, kendi amacından saparak, yalnızca kültürel bir çerçeve çizmektedir. Bu problemi "diğer diller"e örnek olarak verdiği "Fransızca" da çözememektedir (a.g.e. 2003: 254) çünkü bahsedilen diller hem aynı coğrafyaya hem de aynı dil ailesine mensuptur. Hatta bazı kuramcılara göre aynı dilin farklı coğrafyalarda dönüşüme uğramış halleridir. Tüm bu meseleler de "oyuncu" kavramına evrensel geçerlilikte, bilimsel bir tanım vermeyi güçleştirmektedir. Zaten belirtildiği üzere böylesi genel-geçer bir tanımlamaya da gerek yoktur.

Oyuncu kavramının kullanımına ilişkin ön kabuller netleştikten sonra; artık "oyuncu" kavramının altını dolduran tüm anlamlar bağlamında, özne olarak konumu burada rahatça tartışmaya açılabilir.

Daha önce bahsedilen "ben" in kendine dışarıdan bakması, aslında "ben" öznesinin nerede kurulduğuna göre değişkenlik gösteren bir eyleme dönüşebilir. Ben, "ben" i nereden algılar? "Özne, etrafındaki nesnelere varlığıyla kendini konumlandırır, başka nesnelere var olmadığı sürece nesnelere algılayamaz" fikri Condillac'tan devşirilirse, öznenin kendini algılayışı da "benlik" fikri oluşumunda öncül bir "ben" fikriyle mi yoksa Condillac'ın iddia ettiği gibi bellekten mi geldiğine (Cevizci, 2000: Condillac maddesi) dair bir fikir oluşabilir. Buna göre "ben" dediğinde bunu nerede denildiğini de belirtmek gerekir. Bütün duyularından arınmış mermer bir heykele yalnızca koku alma duyumu verilse ve bir gül koklatılsa, bu mermerin yalnızca güle dair

bir izlenimi olur. Sadece bu veriye dayanarak bir benlik fikri oluşmaz. Bu çıkarıma göre gülden ve daha sonra duyumsanan başka nesnelere arındırıp bulunan şey “ben”dir. O halde Lacan’ın çokça atıfta bulunulan “ayna metaforuna” gerçekçi bir anlamda bakılırsa; hakikaten aynada kendine bakan insan kendini aynada yansıyan görüntüden ayırarak mı algılar? Aynanın yüzeyi bu anlamda Condillac’ın heykelinin burnundaki koku mekanizmasını engelleyen kabuk mudur? Mecazi olarak bu kabuk aşıldığında gerçek “ben”e ulaşılabilir mi? Bu sorulara belki de ciddi cevaplar vermeye çalışmak durumu bulanıklaştırarak safsataya götürür gibi görünür. Ancak amaçlanan şey bu soruları sorarak “ben”in nerede algılandığının daha rahat kavranmasıdır. Tabii ki ben aynadaki görüntüden ibaret değildir ve aynanın yüzeyinin ötesi olmadığı gibi, orada “ben” olarak görülen şey de bir ışık oyunudur. İşte burada üzerinde tartışmak istenen nokta da bu “ben” olarak görülen şeyin ne olduğudur. Bunun doğal bir sonucu olarak “ben”in algılanışının hangi nesne üzerinden dolaylanıyorsa, ona göre kurulması kaçınılmazdır.

En basit haliyle aynadan (ya da sudaki, cilalanmış bir yüzeydeki vs.) kendini algılayan özne, bu eylemi başka bir nesneden gerçekleştirdiğinde ne gibi bir farklılık oluşur? Örneğin daha önce bahsi geçen Mona Lisa’nın kendini Da Vinci’nin eserinde ya da aynada gördüğü halinde bir farklılık var mıdır? Burada, aynadaki gerçek yansımayla yağlı boyanın fırça darbeleriyle oluşan ufak farklılıklar kastedilmemektedir. Mona Lisa, tablodaki kendine baktığında aslında, Da Vinci’nin zihninin bir ürününe, onun zihninde oluşturduğu imgenin ikinci elden bir kopyasına bakıyordur. Da Vinci bile aynı tabloya baktığında zihnindeki imgenin izdüşümünün birebir aynısını gördüğünü iddia edemez. Derrida, Heidegger’den aldığı “sous roture” kavramıyla, (Spivak, of grammatology içinde, 1997: xvii) bu ikinci elden durumunu daha net bir biçimde açıklamıştır.

Peki ya bu algı dramada ne duruma gelir? Sinemada ve tiyatrodaki rol yapan oyuncu, izleyici ve tüm bunları yaratan yazar ya da yönetmenin “ben” algısı nasıl olur? Örneğin “Kurtlar Vadisi” dizisinde “Çakır” karakterini oynayan oyuncu (Oktay Kaynarca), dizide “Çakır” karakteri öldüğünde bunu nasıl dile getirir? Burada canlandırılan karakterin, gerçek tarihte var olan bir karakter olup olmaması bu noktada önemli değildir. Sorulmak istenen, varsayımsal bir dünyada Oktay Kaynarca’nın eve

gittiğinde bu olayı nasıl anlattığıdır? “Dün dizide beni öldürdüler” ya da “Dün dizide Çakır’ı öldürdüler” söylemleri arasında nasıl bir farklılık vardır? (Oyuncunun psikiyatrik bir problemi olmadığını varsayarak) Bunun abartılmış bir dil oyunu olarak görülme ihtimali var elbette. Ancak bu söylemin dil oyunu olmanın ötesinde gizlediği bir anlamı olma ihtimali de var. “Çakır” a dair yaratılan imge tamamen Oktay Kaynarca’nın imgesine dayanır. İzleyicide (ve Oktay Kaynarca’da) var olan “Çakır” karakteri aynı zamanda Oktay Kaynarca’nın kendisidir de. Burada kurguyu abartıp “Çakır” karakterini aynaya baktırıp kim olduğunu da sorulabilir. Varılmak istenen, rol yapmanın şizofrenik bir hal olduğu savunusu değil, tam tersi bu sorgulamayla oyuncunun “ben” söylemini sağlam bir zemine oturtmaktır. Oktay Kaynarca’nın benliği Oktay Kaynarca’dır. Dolayısıyla eve gittiğinde “Ben öldüm” diyen Oktay Kaynarca, paradoks yaratmıyor, mecazi bir kullanımda bulunuyordur. Yine de bu durum “Çakır”ı Oktay Kaynarca’yla özdeşleştiren izleyici zihni için aynı anlamı ifade etmez. Hatta “Çakır” karakteri için farklı oyuncularından birini seçmiş yönetmen için imgenin böyle bir özdeşleştirme yaratmadığı bile söylenebilir. Oyuncu da rolü gereği dizide oynadığı sürece “Çakır” için hayali bir “ben” yaratır.

Magritte’nin ünlü “Bu Bir Pipo Değildir” tablosunun söylediği şey resim sanatıyla ilgili yazılıp çizilen tartışmaların özeti gibidir. Foucault’nun görünen nesne ile aslında olan nesne arasındaki ayrımı açıklamak için bu tabloyu temel alması şaşırtıcı değildir.<sup>19</sup> Bu bir pipo değildir, bu bir Mona Lisa da değildir.

Bu nedenle Robinson Crusoe Cuma’nın ayak izlerinden Cuma’ya benzedikleri için korkmamıştır, o ayak izleri gerçekten Cuma tarafından bırakıldığı için o izlerden korkmuştur. En lirik ve çağrıştırmacı tarzıyla Bazin diyordu ki, dağcı Herzog tarafından Everest’in zirvesinde çekilmiş kaba fotoğrafları severiz çünkü “Fotoğraf makinesi orada insanın kederinin yüzüne bastırılmış Veronika’nın eşarbi gibi durmaktaydı” (Andrew, 2010: 232)

---

<sup>19</sup> Foucault’un aynı isimli eseri için Bkz. Foucault, M. (2010). Bu Bir Pipo Değildir. çev. Selahattin Hilav. İstanbul: YKY

Bazin'in gerçekçi sinema anlayışı uyarınca, onun en büyük savunusu fotoğrafın ve aynı anlamda sinemanın gerçeğin kendisini yansıtabilen bir araç olmasıydı. Kurguyla gerçekliğin yeniden üretimini yadsımasa da onun inancı, teknolojinin giderek bizi daha çok gerçekliğe yaklaştıracığıydı. Bu yüzden fotoğraf Cuma'nın ayak izleri gibi gerçeğin bir benzerini yaratıyor olsa da, izleyici (ya da Robinson Crusoe) oradaki ayak izlerinin gerçekten Cuma tarafından bırakıldığını bilir. Bazin'in iddiası böyledir ancak bu çıkarımda ayak izleri Cuma'nın ayak izlerine benzediği için ona ait olduğu iddia edilmiyor mu? O izlerin Cuma tarafından bırakıldığı görülmediği sürece (ki Magritte'e sorulsa muhtemelen "onun tarafından bırakılsa bile" derdi) ayak izlerinin ona ait olduğuna emin olunabilir mi? Bazin açıkça fotoğraf sanatındaki görünen gerçeklikten şüphe duymaz ama bu bizi yine en baştaki soruya, bu gerçekliği nereden alımladığımız sorusuna yönlendirir. Fotoğrafın altına "Bu ayak izleri Cuma'ya aittir" yazılmadığı sürece, göstergeler bizi hiçbir zaman Cuma'ya götürmeyebilir. Bu şekilde yüzer-gezer anlam sabitlenmeye çalışıldığında bile amacına ulaşamayabilir. "Bu bir pipo değildir" en nihayetinde öznedede pipoyu çağrıştırabilir. Yine de Crusoe'nun korkusu kendi öznesini nesneden ayırırken yaşadığı bir durumdur. Cuma'nın kendisi ya da ayak izleri olması önemli değildir. Gerçeklikle kurduğu ilişki iki türlü aynı durumu yaratmaktadır. Burada sorulması gereken soru iki türlü Crusoe'nun ne gördüğüdür. Verilecek cevap da Crusoe'nun özne olarak nesneyle arasına nasıl bir mesafe koyduğuna göre değişkenlik gösterecektir.

Bazin, kameranın ya da fotoğraf makinesinin gerçeklik yaratımıyla tiyatro arasında ayırım yapar. James Monaco bu farkı şöyle açıklar:

Varlık ile uzam gerçekliği kavramları, belirsizliğin değeri kavramıyla yakından ilişkilidir. Bazin (...) sinema ile tiyatro arasındaki ayırımın bu alanda yattığını öne sürer. Sinemada inkâr edilemeyecek yalnızca tek bir gerçeklik vardır: Uzamın gerçekliği. Tiyatroda ise tersine uzam kolayca yanılsatıcı olabilir. Burada inkâr edilemeyecek tek gerçeklik izleyici ile oyuncunun varlığıdır. Bu iki indirgeme her iki saygın sanatın da temelidir. (Monaco, 2002: 387)

Sinemanın oyuncusu böylece Cuma'nın ayak izleri olmuş olur. Tiyatroda oyuncu ve izleyici arasında dolaylımsız bir ilişki kurulur. Tiyatro uzamının gerçek uzamla

bağlantısı olmadığı “orada olmadığı” için söylenebilir. Sinemada ise şüphe götürmez olan “orada olan” yaratılmamış uzamdır. Oyuncu, kurgunun bir nesnesi, yani hayali “Çakır” imgesidir. Bu anlamda uzam ve oyuncu arasındaki fark nedir? Bir mekan, gerçekçi anlatımla kendisi olarak ifade edilmiş olsa bile izleyiciye Bazin’in ifade ettiği kadar dolaysız mı görünür? Bu iddia “Çakır” olarak değil Oktay Kaynarca’nın başka bir yerde Oktay Kaynarca’yı oynamasıyla aynı sorunsalı taşır. Oktay Kaynarca kameranın karşısında olduğu müddetçe gerçekliğin dışında kalır. Mekan da bu anlamda oyuncuyla aynı kaderi paylaşır. Tiyatro oyuncusu için de durum farklı olmayacaktır. Derrida’nın daha önce bahsedilen savunusu bizi gözün gerçekliği algılayışını da gerçeğin kendisinden ayıracaktır. Nesne, özne tarafından yorumlanır ve bir kurgu içinde gerçek olmaktan çıkar. Tiyatronun oyuncusu bu anlamda, sinemanın oyuncusundan farklı olarak bir resim (ya da perdedeki imge) değil, kanlı canlı bir insan olsa bile, onun uzamla bağlantısal kurgusu, sinemadakinden çok da farklılık içermez. Kaldı ki tiyatronun uzamını oyuncuyla paylaşma imkanı bulunan seyirci için belki de tiyatronun nesnesi daha gerçekçidir. Ancak “orada bulunma” durumu seyirci için yaşadığı kurguyla özdeşleşmesini sinemaya göre zorlaştırıyor olabilir ki, bu durum seyircinin neyin daha gerçekçi görüldüğüyle, neyin gerçekten olduğu sorularına farklı cevaplar vermesini sağlar.

Oyuncunun özne olarak nesneyi algılayışının asıl önemi dijital ortamda netlik kazanmaktadır.<sup>20</sup> Nesneyle pratikte ilişkisi farklılaşır, bu yüzden de öznenin rolü değişir. Örneğin gerçek bir at nesnesi, öznenin gerçeklikle bağdaştırdığı, dolaylı olarak alımladığını düşündüğü uzamda bulunur. Atın bendeki tezahürü imgelerden dolayılanır, ancak kendisinin orada olduğuna dair öznenin deneyimsel bir bilgisi vardır. Atın fotoğrafı ya da bir filmdeki gösterimi, gerçek atla pratiğinin deneyimlenmesinden çok, yalnızca imgesinden gerçeğine çağrışım yapan ve özneye orada gerçek bir at olduğuna inandıran hayali göstergesidir. Bir resimde görülen atsa doğrudan onu yaratan sanatçının zihninin ürününe yönlendirir. Artık gerçek bir ata bakıldığına dair kanı gittikçe

---

<sup>20</sup> Bu çalışma “oyuncu” kavramının diğer dillerde olduğundan farklı kullanımını, Türkçenin azizliği olduğu kadar, sağladığı bir avantaj olarak da görme eğilimindedir.

belirsizleşmektedir. Dijital bir oyunda bu durum kendine dönüşlü bir hal alır. At, bir yaratıcı (sanatçı, grafiker, yazılımcı) tarafından tasarlanır. Bu haliyle resim gibidir ancak oyuncu onu farklı bir varlık alanında deneyimleyebilmektedir. Aynı zamanda oyuncu, izleyicidir; yaratıcı anlatıcı olma durumunu paylaşır.<sup>21</sup> Benlik algısı da buna istinaden bambaşka bir hale bürünür. Artık hayali imge, aynı zamanda zihinde “ben” gerçekliğinin kısmen yerini alır. Sanal gerçeklikte ölen oyuncu Oktay Kaynarca gibi mecazi bir anlatım gerçekleştirmeyecek “Ben öldüm” dediğinde var olan bir olguya gönderme yapacaktır. Bu olguda bahsi geçen “ben” ontolojik olarak ikircikli bir yerde bulunur. Bir yandan oyuncunun deneyimlediği nesnenin kendisi (bu anlamda yarattığı avatarı), bir yandan da ekranın başında oturan izleyici öznedir. İkisi aynı kişidir ancak bakış açısına göre nesneyle arasındaki mesafe değişkenlik gösterir. Sanal gerçekliğin içinde iç içe geçmiş bir benlik algısı varken, oyuncu “kritik mesafenin olduğu yerde”, izleyici olmayı aynı anda sürdürebilmektedir. (Raessens, 2010: 23)

Sonuç olarak özne nesneyi algılamak için nesneyle birlikte özneyi de yeniden kurar. Gerçeklik bu özne-nesne ilişkisi bağlamında algılanabilir. Ancak öznenin, gerçekle ilişkisi kullandığı araçlara da mahkûmdur. Özne, ancak nesneyle karşı karşıya olabildiğinde “benlik” algısı yaratabilir ki, bunun olabilmesi için belli bir yerde bulunmaya ihtiyaç duyarlar. Metnin içinde okuyucu, dil evrenini “ayna” olarak kullanarak bu çıkarımı gerçekleştirebilir. Ama yine de tüm bu bağlamlar metnin ne olduğuna göre farklılık gösterir. Burada anlatılan öznenin, nesne üzerinden kuruluşu da iletim aracının kendisine işaret eder. Bu, metin, uzam, kamera ya da sahne olabilir. Böylece Marshall McLuhan’ın ünlü “The medium is the message” savı tekrar anlam kazanmış olur. Mesajı taşıyan (araç) mesajın kendisi haline gelir ve bu özne-nesne ilişkisi için, öznenin nesneyi algıladığı araç olarak da algılanabilir. İletişim bireysel ve kendine dönüşlü düşünüldüğünde demek istenilen daha iyi anlaşılacaktır. Çünkü gerçeklik, özne için onun neresinde durduğuna göre değişecektir.

---

<sup>21</sup> Yazar ve okuyucu arasındaki fark yok olduğunda yazarın ne olduğuna dair bkz. Espen Aarseth – Cybertext, Perspectives on Ergodic Literature – The Johns Hopkins University Press – 1997 – chapter eight, Ruling the Reader: The Politics of “Interaction”, s.162, 177

### 2.3.2. Dijital Oyunlarda Aracın Yapısöküm Yoluyla Açılanan Varlık Alanı

Varlık alanı dijital bir ortam, hatta dijital bir oyun olduğunda sanal nesneye ne olur? Matematiksel temsillerde, sanal nesnelere ne bir varolan ne de bir varolmayan nesne olarak deneyimlenmediği daha önce gösterilmişti. Sanal nesnelere kurulu bir formül için kullanılan deyim “bulmak” olur “yaratmak” ya da “uydurmak” değil. Formülleri “buluyor” olmak, sanal nesnelere dair, dışarıdan gelen bir bilgi akışı olduğu anlamına gelir ki, bu savı desteklemek aynı zamanda bu bilginin dışarıda da varolduğunu kabul etmek demektir. Bu konudaki görüş ayrılıkları, böylesi bir bilgi akışının, ne olduğuna ne de olmadığına ikna etmek konusunda yeterli değildir.

Matematikteki tartışmalar bir kenara konulup, dijital bir ortamda, bu dışarıdan gelen bilgi meselesine bakıldığında ne değiştiği görülür? Sanal nesnelere geleneksel medya araçlarında gösterildiğinde yaşananlardan farklı bir durumdur bu.

Örneğin, bir işlem geleneksel olarak bir kağıda yazıldığında, bu durum işlemi varolan yapmamaktadır. Üzerinde işlem yazılı olan kağıt bir varolandır. Aynı mesele Goya'nın meşhur “Çocuklarını Yiyen Satürn” tablosu için de geçerlidir. Goya'nın bu olayı resmetmiş olması olayı varolan yapmaz ancak resim bir varolan olur. Hem de niteliği değişerek, çünkü kimse ona bir kanvas demeyecektir, o artık “Çocuklarını Yiyen Satürn”dür.

Dijital ortamın hileci yapısı da burada belli olmaktadır. Çünkü Goya'nın ünlü tablosunu dijital ortamda bir varolan gibi kabul etmek pek de kolay olmamaktadır. Orada ancak gerçek olanın bir temsilinden bahsedilebilir, asıl tablo Madrid'deki müzesindedir, dijital olan aslının yerine geçmektedir. Daha önce sanallık için bahsedilen yerine geçme meselesi de burada devreye girmektedir. Yine de matematiksel bir işlem için sorun asılı kalmaktadır. Dijital ortamda matematiksel nesnelere ne olduğu sorusunun cevabı aslında “dijital ortam”ın kendisidir.

Dijital ortam, matematiksel göstergelerle oluşturulmuş bir ortam olduğu için zaten nesnesi de sanal olmaktadır. Zaten bu çalışmada sanal nesnelere varlık alanı

problemine yaklaşım da, kendi varlık alanı ikircikli bir konumda bulunan matematiksel nesnelerin kendilerine bir varlık alanı açılmış olmasındandır. Yine de dijital bir ortam varolan nesne problemini bertaraf etmeye yetmemektedir, o nesnenin özneyle etkileşimi birinci meseledir. Bu yüzden dijital ortamın interaktif bir yapı göstermesi, sanal nesnelerin varlığı için birinci koşuldur. Ancak o zaman yerine geçme ve temsil meselelerinden, bulanıklığa düşmeden bahsedilebilir, çünkü öteki türlü dijital ortamın gerçekliğe dair bir nevi “katalog” çıkardığı söylenmiş olur.

Yine de problem dijital ortamın interaktif bir yapı göstermesiyle de bitmemektedir. Çünkü interaktivite gerçek nesnelere arasında olduğu zaman kavramı pekiştirmek zor olmaktadır. Dijital ortamın interaktif mecrası olan sosyal medyadan bahsedildiğinde, kullanıcıların (temsilleri ne şekilde olursa olsun) gerçek kişiler olduğu göz ardı edilememektedir. Ama bu çalışmanın esas konusunu varolmayan nesnelere oluşturmaktadır ve dijital bir ortamın varolmayan bir nesneyi ne şekilde temsil ettiğine bakılmak istenmektedir. O halde varolmayan nesnelere etkileşime girilebilecek bir ortama ihtiyaç vardır ki; bu da açıkça dijital oyunlardır.

Dijital bir oyun için kullanıcının gerçekliğinin bir önemi yoktur. Nesnelere hiyerarşisinde oyuncu, diğer dijital nesnelere farklı bir konumda bulunmaz. Bunun nedeni de ortamın bir “oyun” olması: Yani kurallarla ve sınırlamalarla belirlenmiş ve oyuncunun bunlara uymasını, diğer oyunlara göre çok daha “katı” bir şekilde bekleyen bir mecra. Kurallar, aynı zamanda oyuncunun konumunu da değiştirir. Çünkü oyuncu, oyuna müdahale eden kişi değil, oyunu oynayan kişidir. Dolayısıyla, özellikle de dijital ortamda, oyuncu bir özne olarak değil daha çok bir nesne olarak temsil edilir. Aslında “oyunsal alan” içinde oyuncu da bunu talep etmektedir.

Oyuncunun nesne olduğu bir durumda özne kimdir? Oyunun kurallarını yazmış olan tasarımcı değildir, çünkü o da tasarladığı ortamın bir nesnesi haline gelmiştir. Aslında cevap soruda gizlidir: Öznenin konumunu değiştiren ve içinde bulunan herşeye nesne muamelesi yapan dijital oyunun kendisidir. Aslında oyun da değil sistemsel bütünlüğüdür. Özne için “ben” tanımı yapılmaya alışılmış olduğundan, anlaşılması güç bir savdır bu. Ama işin özünde yine de “ben” kelimesi yitmemektedir. Cevap temsiller

düzeninde yatar. Oyuncu, dijital oyunun bulunduğu ortamın “kullanıcısı” olarak bir öznedir. Ama oyun bu durumu umursamaz, kullanıcıyı bir “oyuncu” olarak dijital ortamın içine sokar ve onu nesne yapar. Yani “Pınar” bilgisayarın başında oturan bir kişi olarak öznedir, ama “Larae” karakteriyle oynarken, oyunun sistemi tarafından “Larae” karakteri olarak muamele görür. “Larae” ise oyunun içinde, diğer sanal nesnelere etkileşim halinde olan bir nesnedir. Buradaki sınır “ekrandır”. Dijital oyun, gerçekliği içine kabul etmez. Ama gerçek olduğunu iddia ettiği bir alan da açmaz. Yalnızca oyuncudan, içinde bulunduğu ortama gerçekmiş gibi muamele etmesini bekler. Bu açıdan “Pınar”, “Larae” ile temsil edilir ve temsiller ortamında “Pınar” bu sisteme dahil edilmez. Bilgisayar ekranında Goya’nın tablosuna bakan “Pınar”, bilgisayarı, iki gerçeklik arasında bir köprü olarak kullanır; ama dijital oyunlarda köprü kurulacak böylesi bir gerçeklik bulunmamaktadır.

### **2.3.3. Nesnenin Dijital Algıyla Dönüşümü: Dijital Oyun Öznesi ve Nesnesinin Etkileşimi**

Dijital oyunların, özne ve nesne arasındaki etkileşimi nasıl değiştirdiği gösterildikten sonra bu etkileşimin nasıl olduğunu da açıklamak gerekir. Özne ve nesne kavramlarının da içeriği doldurulduğundan ötürü bunu yapmak için de bir engel kalmamış olur.

Özne, ekran aracılığıyla sınırın gerçeklik tarafında bulunan özneyken, nesneyle etkileşimi, kullandığı araçla olan etkileşiminden ibarettir. Aracın daha önce bahsedilen, gerçeklikte bulunan masa ve üstünde duran bilgisayarla olan etkileşimi gibi. Ancak bu nesne dijital oyunun nesnesi değildir. Araç dijital oyunun kendisi olduğunda, özne artık masa başında oturan özne olmamaktadır ve bu yüzden etkileşimi de değişmektedir. Gerçeklikte bulunan özne, dijital oyun varlık alanı olarak kabul edildiğinde, ekranı bakış açısı haline getirir. Ekranın dışında bulunanlar o varlık alanına dahil değildir, o yüzden özne yalnızca ekranla sınırlı kalır. Yani özne oyuna bakan ve onu oynayan ekranın bakış açısıdır.

Tetris gibi, oyuncunun doğrudan görünmediği oyunlarda anlaşılması daha kolay olan bu görüşün, özellikle oyuncunun bir avatari vasıtasıyla oynadığı oyunlarda kavranması biraz daha zor gibi görünmektedir. Ama oyuncunun, oyunun içinde gezindiği avatari; özne değil de nesne olarak kabul edildiğinde, özne, Tetris'te olduğu konumuna tekrar kavuşur. Öznenin dijital nesneyle etkileşimi de böylece doğrudan oyunun sunduğu dünya, uzam ya da genel anlamıyla varlık alanı içinde gerçekleşir. Ekranın ötesindeki hiçbir etkileşim, öznenin oyunun nesnesiyle kurduğu etkileşim olmamaktayken, böyle bir sınırlamayla sanal nesne, etkileşim alanının içine girmiş olur.

İnsanın gerçek nesneyle etkileşimi nasıl, kendisi de maddi bir gerçeklik taşıyan bedeni vasıtasıyla oluyorsa; dijital oyunlarda da nesne olarak bulunan oyuncu diğer nesnelere öyle etkileşir. Tabi ki daha önce Salen & Zimmerman'ın tüm oyunların yapısında simülasyon özelliğinin bulunması gerekliliğini belirttikleri gibi, bu etkileşim de bir “-miş gibi yapma” eylemine dönüşecektir. Yani oyunun kuralları gereği gerekli olan tüm etkileşimler, oyunda bulunduğu kabul edilen duyuşal veriler ışığında, sanki oyuncunun avatari bu duyumlara sahipmiş gibi yapılır. Ekranın öte yanında canı acımasa, aşık olmasa, düşmese, ıslanmasa hatta ölmese de, sanal gerçeklik içinde tüm bunları yaşar ve bu yalnızca psikolojik bir süreç olarak değil aynı zamanda özne- nesne iletişimi dahilinde olur. Yani “Laræ” karakteri, uçan atına binip uçtuğunda, uçuyormuş gibi yapmaz: Gerçekten uçar. Ama bu gerçeklikteki uçmadan farklıdır, çünkü oyunun gerçekliği, onun kurallarına bağlıdır. Dolayısıyla gerçeklikteki uçmaya öykünür (ki burası simülatif kısmıdır) ama oyunun içinde kendi gerçekliği olan başka bir uçma eylemi gerçekleştirir. İşte bu etkileşim, sanal nesnenin, varolmayan nesneden tamamen farklı bir şey olduğunu göstermektedir.

### **2.3.4. Araç Olarak Dijital Oyunlar ve Varolmayan Nesnenin Sanal Varlık Alanıyla Özgürleşmesi**

“Güneş açmazsa yağmur yağacak” :  $[p' \rightarrow q]$

“ $[p' \rightarrow q]$ ” türünden bir sanal gösterge, “Güneş açmazsa yağmur yağacak” gibi bir içeriğe işaret edebilmektedir. Bu sanal göstergenin (‘) işareti “Güneş açması” olgusunun içeriğini etkiler ve “Güneş açmazsa” gibi bir olumsuzlamaya çevirebilir.

Sanal gösterenin böylesi bir yeteneği, içeriğe (gösterilene) yönelik bir fonksiyon tavrı sergilemesinden kaynaklanır. “ $[p' \rightarrow q]$ ” bir içerik algoritması olarak içeriği dönüştürme ve temsil etme yetisine sahiptir.

Yine de “ $[p \rightarrow q]$ ” türünden bir önerme yalnızca “Güneş açması” ve “yağmur yağması” gibi olguları nitelemez:

“Kalem doluyorsa (kalem) yazar” ya da

“Bir Pidgeotto 36. seviyeye gelirse Pidgeot’a evrilir” gibi önermeleri de sembolik olarak temsil eder. Bu türden birbiriyle tümünden alakasız içeriklerin doğruluk değerlerini göstermek için böylesi tek bir formül kullanılabilir. Bu durum fizikle matematik disiplinleri arasında da görülür. Formüllerle açıklanan sembolik göstergeler aslında evrende gerçeklik taşıyan (olmakta olan) bir olguya işaret eder (temsil eder).

Çünkü her şey, en basit ölçme bile, belli teorik kabullere; duyulabilir olanın dünyasından alınmayan, tam tersine düşünmenin postülatı olarak bu dünyaya taşınmak zorunda olan sabit "ilkeler"e, "hipotezler"e ya da "aksiyomlar"a dayanmalıdır. Bu anlamda, fizikçinin gerçekliği, görüşlerin nicelik ve ölçü ilişkilerini, onların belirli fonksiyonel karşılıklılıklarını ve bağımlılıklarını ifade etmeye yarayan, varolan şeylerle ya da özgülüklerle ilgili değil de soyut düşünce sembolleriyle ilgili bir cisimleşme olarak, tamamen aracılık edici bir şey anlamındaki doğrudan algı gerçekliğine karşıt durumda bulunmaktadır. (Cassirer, 2016: 19)

Bu yüzden aynı durumun dijital ortamda varolmayan nesne için yaşanması pek de garip bir durum değildir. Sanal nesne, dijital göstergeler aracılığıyla nesneyi temsil eder. Burada bahsi geçen nesnenin gerçeklikte varolup olmamasının bir önemi yoktur. Çünkü sanal nesne, varolmayan nesneyi de varolan nesneymiş gibi temsil eder.

Meinong’un nesnelere teorisinde iddiası; düşünülür olan, var olsun ya da olmasın hatta bu var olması imkansız ‘yuvarlak kare’ gibi bir şey de olsa nesne sayılacağıdır. Basit bir mantıkla bu varsayım, yuvarlak kare düşünen biriyle, hiçbir şey düşünmeyen

biri arasındaki ayrıma işaret etmek içindir. Sonuç olarak nesne sayılmaması yuvarlak kareyi düşünen kişinin düşüncesinin bir nesnesi olmadığı sonucuna çıkarır ki bu açıkça yanlıştır. (Ekren, 2010)

Bir video oyun düşünürsek; bu oyun kulede hapsolmuş prensesi kurtarmak için ejderha öldürmemiz gereken bir oyun olsun, özne (ya da oyuncu) için burada oyunun kendisi bir nesnedir. Onunla etkileşimi dahilinde “oyunu oynama, kazanma ve kaybetme unsurlarıyla oyun gerçek bir nesnedir. Ancak oyunu kazanmak için öldürdüğümüz ejderhanın kendisi sanaldır.” (akt. Jorno, 2009) Ejderha diye bir şey yoktur dolayısıyla burada oyuna biçimsel ve oyuncuyla etkileşimi dahilinde bakmamız gerekiyor gibi görünebilir. Ancak Meinong açısından bakıldığında; oyunun kendisinin ötesinde oyunun anlatısı içindeki her öge de nesne sayılır. Anlatının içinde ejderha, kentaur, kanatlı at vs. geçiyor olması önemli değildir. Her biri birer nesne olarak ele alınmalıdır. “Çünkü varoluş nesneyi tanımlayan bir ölçüt değildir.” (Ekren, 2010: 21) Meinong nesne teorisini gerçek bir bilim saymış, fizik gibi bilimlerin nesneyi incelerken onun olgular üzerinden durumunu incelediğini belirterek gerçek bir bilimin tam olarak nesne bilgisini açıklaması gerektiğini öne sürerek eleştirmiştir.

Meinong’un nesnelere ilişkin bu argümanı aslında onları özgürleştiren de bir süreçtir. Kendisi de felsefesinde iki temel ilke sunar: “Bağımsızlık (independence) ve Kayıtsızlık (indifference)” (Ekren, 2010: 21) Bu ilkeler mantıksal çıkarımların bir sonucudur. Meinong’un nesneye dair temel tezlerine bakılacak olursa bu ilkeler daha rahat anlaşılacaktır:

M1. Düşünülebilir, mümkün, tam olsun ya da olmasın hatta paradoks taşıyın ya da taşımasın her şey nesnedir.

M2. Pek çok nesne varolmaz ve pek çok durumda herhangi bir varlık tarzına ya da ne olursa olsun herhangi bir varlık formuna sahip olmaz.

M3. Varolmayan nesnelere bir şekilde kurulmuşlardır ve az ya da çok belirli doğallara sahiptirler. Bu sebeple de özelliklere (Sosein) sahiptirler...

M4. Varoluş herhangi bir nesneyi belirleyen (karakterize eden) bir özellik değildir. Daha eski dilde ifade edilirse varlık (Sein) bir nesnenin belirleniminin ya da özünün parçası değildir.

M5. Her nesne onun varolup olmamasıyla ilgisiz olan özelliklere sahiptir ya da daha kısa bir biçimde ifade edilirse öz varoluştan önce gelir.

M6. Bir nesne onun varolup olmamasıyla ilgisiz olan özelliklere sahiptir. Mesela, yuvarlak ve kare olarak belirlenmiş bir nesne olan yuvarlak kare; hem kare hem de yuvarlaktır. (Ekren, 2010: 21)

Bu savlardan anlaşıldığı üzere Meinong, nesnenin varlığı (Sein) ile onun özellikleri (Sosein) arasındaki bağımlılığı kaldırır. “Varoluş Meinong’a göre gerçek bir yüklem değildir” bu yüzden de nesne için varoluşun bir önemi yoktur. Nesne böylece “varoluşa karşı kayıtsızdır.” (Ekren, 2010: 22)

Böylece ele alınan medya ürünü (aracı) anlatı yapısından nesnelere ayırt ederek de incelenebilir. Bunu yaparken fantastik edebiyatın inceleme biçimlerine ya da ludic araştırma yöntemlerine başvurmak durumunda kalınmaz. Video oyunları ya da “Ergodic Literature” (Aarseth, 1997) dahilindeki tüm metinleri biçimselliklerinin arkasında nesnesine odaklanabilecek bir yol bulunur.

Oyun çalışmalarında oyuna drama ya da dilbilim üzerinden bakmanın getirisine karşı çıkışlar, “oyunun dilden farklı bir şey olması” ve “dama ya da tetris gibi içinde anlatı yapısı bulunmayan oyunların varlığı”ydı. (Işığın, 2012: 11) Meinong’un nesnelere teorisi uyarınca her tür medya ürününe aynı gözden bakılabilir. Anlatı bulunsun ya da bulunmasın nesne olarak incelenmesine bir engel teşkil etmez. Oyunun oyun olarak nesne olmasından farklı bir anlamda, oyunun nesnesine bakılabilir. Tetris için kullanılan şekiller, dama için kareler ve içinde yürütülen pullar... Bu inceleme bir başka araç için bağlantı kurulabilecek bir zemin hazırlayabilir. Damanın nesnesiyle, ‘mahjong’ arasında ya da bazı strateji oyunları ile hatta ‘amiral battı’ gibi oyunlarla ilişkisi incelenebilir. Bu incelemeyi yapabilmek için anlatının edebi koşullarına bakmaya gerek yoktur.

Nesnenin ne şekilde varolduğunu inceleme zorunluluğundan kurtulduğumuzda, özneye ilişkiye girdiği araç açısından, bu aracın kendine has özelliklerine bakmaksızın nesneyi ele alabilme özgürlüğüne sahip oluruz. Ele aldığımız nesne araç dahilinde kendi varlık alanını belli edecektir. Bu çoğunlukla var olmayan nesnelere için insan düşüncesinin kendisi olacaktır ve araç somutluk içeriyor olsa dahi düşüncenin kendisi varlık alanı olarak ele alınabilecektir.

Kanatlı at resimde ya da bir metinde bulunduğu haliyle özne için varolmayan nesne oluşu anlaşılması kolay haldedir. Oyun içinde öznenin kanatlı atla etkileşimi ve dolayısıyla kanatlı atın nesne olarak varlığı farklılaşacaktır. Salt bir dil oyunu olarak öznenin ‘Pegasusa binip ejderhayı öldürmeye gidiyorum’ gibi bir argümanı söylemesine imkan tanıdığı için değil, öznenin özne olarak kendine bakış açısının da değişmesiyle alakalı bir durum yarattığı için de önemlidir. Oyuncu gerçekliğe dair algısını yitirmez ancak oyun içinde kendine başka bir gerçeklik alanı açar. Burası oyunun kuralları ve biçimiyle alakalı bir alandır. Nesne, oyuncunun gerçekliğe dair argümanlarıyla değil, oyunun kendine ait gerçekliğine bağlıdır. Ejderha ideal anlamda bir ejderha değildir, oyun içinde ‘Pegasus’a binip öldürdüğü’ ya da ‘üzerine binip prensesi kurtardığı’ ya da ‘Lich King’ten kurtarıp birlikte maceralara atıldığı’ ejderhadır. Ejderha, kendi başına bir nesne olarak ele alındığında ve bu nesneye bir varlık alanı kazandırıldığında, nesnenin her araçta, anlatı yapısında ya da herhangi bir durumda değişimi incelenebilir. Sanal nesnenin gerçekliği, içinden biçimlendiği araç dahilindedir.

Kültürel bir araştırma dahilinde Doğu ve Batı kültürlerinde ejderhanın değişen anlamları, oyunlardaki ya da fantastik edebiyattaki tezahürlerine bakılabilir. Burada kastedilen şey bu değildir. Ejderhanın kültürel açıdan değişen anlamlarından ziyade ‘orada bulunan ejderha’nın nasıl konu edileceği önem taşır. Var olmayan bir nesne için ‘oradalık’ bir önem taşımıyor gibi görünebilir ama özne açısından sahip olduğu ‘ejderha’ tıpkısının aynısı başka bir oyuncuda bulunsa dahi farklı bir nesnellik içerir. Nesnenin tanımını gereği de bu ayrımı yapma zorunluluğu doğar. Farazi bir dünya dahi olsa öznenin bulunduğu alan orasıysa, oranın dahilinde bir nesne algısı vardır. Ejderha gerçekte yoktur ama oyunda vardır ve özne orada o ejderhanın üstünde uçuyordur.

Nesne ve özne için diğer medya araçlarında böylesi ayrımları yapmak güçtür. Çünkü çoğunlukla zaten böyle bir ayrım yoktur. Metinsel bir içerikte karşılaşılan nesne yine de tamamen öznenin zihninde bir yere muhtaçtır. Ancak dijitallik içinde medya ürünleriyle özne arasındaki bağ öznenin zihninden farklı bir şeye dönüşür. Yine zihinsel bir ürün olan nesne, zihnin dışında bir mevcudiyete kavuşur. Oyuncunun ya da izleyicinin kendisine göre tasavvur ettiği, şekillendirdiği bir nesne değildir, kendi

kuralları içinde dönüşüme ve değişime uğrayan özneye kendine has etkileşime uğrayan nesnedir. Bu yüzden sinemanın nesnesinden farklılık içerir. Sinemada da öznenin tasavvuruna bırakılmayan bir ejderha tasviri yapılabilir. Anlatı yapısı içinde kendine has bir karakter yüklemesi yapılarak biricikleştirilmeye çalışılabilir. Ancak o kendi anlatısı içinde hapsolmuş bir ejderha olmaktan öteye gidemez. Çünkü özne o anlatı yapısının içinde değil, uzağında bir izleyicidir. Araç interaktif bir sinema örneği dahi olsa öznenin gerçekliği bulunduğu odadan ya da filmi izlediği salondan farklı bir yer olmayacaktır.

## **2.4. Pokemon, Tetris ve The Sims Oyunlarının Varlık Alanı ve Nesnel Bağlamda Özdeşlikleri**

Önceki bölümün sonunda (2.4.) yer alan örnekler; bir oyun, tüketim ürünü ve kültürel bir üretim olarak Pokémon, Tetris ve The Sims oyunlarının ve nesnelere ilişkin sorgulamıştı. Bu açıdan, bugüne kadar kuramcıların, bu oyunları hangi bağlamlardan inceledikleri ve verilerinin örneklere dair neler sunduğuna bakılmış oldu. Bu bölümde ise; bu bölümü önceleyen başlıklarda tartışılan sanal nesne bağlamında, önceki açıklamalardan bağımsız, salt nesne olarak, bahsedilen örneklere tekrar bakılacaktır.

Bogost, *The Phenomenology of Videogames*'e “Jesper Juul, çalışmanın uygun nesnesindeki çatışmanın “kurallar veya hikaye” den “oyuncu veya oyuna” geçtiğini ikna edici bir şekilde savunur: Fakat dijital oyunların temel bir bileşeni bu zıtlıklardan herhangi birinde hala eksiktir: o da bilgisayarın kendisidir” (Bogost, 2008: 22) diyerek başlar. Bu ümit verici başlangıcın devamında “oyunun fenomenal görünüşleri” olarak “resimler, sesler, tuşlar ve titreşimli gürültülü motorlar”dan bahseder ve bunların hepsinin “insan oyuncularında algıları tetikleyerek harekete, tepkiye ve anlamlara birleştiren” “girişler” (inputs) ve “çıkışlar” (outputs) olduğunu söyler. (Bogost, 2008: 26) Bu açıklamada yanlış bir şey olmamasına rağmen, bakış açısında belli bir paradigmaya devamlı bir atıfta bulunulduğu görülebilir. Bu da güncel pozitif bilimlerin şüpheye mahal vermeyen tavrının muhteşem destekçisi: materyalizmdir. Elbette bilgisayar oyunlarına bir fenomen olarak bakıldığında ilk göze çarpan, doğrudan

bilgisayarla olan münasebeti olacaktır. Çünkü bir fenomen olarak “bilgisayar oyunu” tabii surette “oyun”dan farklıdır. Yine de bilgisayarda oynanan bir oyunun, onun bilgisayarla ortak olan fenomenleri (örnekte resim, ses vb olarak belirtilen) ötesinde bir şey olduğu gerçeği de vardır. Mesele realizm perspektifinden ele alınacak da olsa, daha önce örneği verilen “Çocuklarını Yiyen Satürn”, resmin kendisinden ayrı bir nesne olmak zorundadır. Bu açıdan Bogost’un üstünde durduğu, oyuncuda duyumları tetikleyen bu fenomenler için, oyuncuda uyandırdığı ya da kurduğu algının ötesinde bir şey söylemek mümkün değildir. Böyle bir açıklama da konuyu en başa döndürecek; yani Bogost’un karşı çıkışla başladığı ikili zıtlıklar olan “kurallar veya hikaye” ve “oyuncu veya oyun”a. Çünkü hikayeden ve oyuncudan bağımsız bir fenomen olarak bilgisayar, materyalist bir açıdan oyunu, reel fenomenlerin oyuncudaki izdüşümünden başka bir şey olarak görmez. Mesele ses cihazlarından gelen sesle, görsel cihazlardan gelen görüntü; hatta daha da ötesinde dokunma ve koku mekanizmalarını tetikleyen cihazların gönderdiği veriler bazına indirgenir ve oyunun kendisi de bütün bu göstergeleri birleştiren bir sistem olarak algılanır. Bu sistemi böyle kabul etmek, ilk bakışta insan bilinci meselesini ortadan kaldıran ve realist bir bakış açısından nesneyi “orada olan şey” olarak gösteriyor gibi görünebilir. Ancak aslında oyuncu tüm bu yapıyı duyumlarına bağımlı olarak kuran “kullanıcı” olarak başrolde olmayı sürdürür. Oyun bir fenomen olarak oyuncudan ayrı bir yerde bulunmaz, oyuncu meselesi yalnızca onun bilgisayar ortamı söz konusu olduğunda bertaraf edilebilir. Oysa fenomenolojik açıdan amaçlanan ilk başta hiç de böyle bir ayırım değildir.

Bu çalışmada Meinong’un varolmayan nesnelere dair bakış açısının kullanılacak olmasının en temel sebebi de budur: Bir nesnenin varolma durumunu bir ön koşul olarak kaldırması. Varolma durumu nesneyi nesne yapan biricik özellik olmayınca, maddi mekanizmalara bağımlı fenomenler ve göstergelerine de ihtiyaç duyulmaz. Nesne, gerçeklik içinde bulunmak zorunda değildir. Meinong, bu çalışmanın da daha önce gösterdiği gibi, bu açıklamayı en iyi gösteren örneğin ideal nesnel olduğunu savunur; çünkü;

(...) Böyle bir görünümde var olan ufacık doğruluk en kolay şekilde gerçekten var olan (bestehen), ancak hiçbir şekilde bulunmayan (existieren) ve sonuçta hiçbir şekilde gerçek olamayan (wirklich) ideal nesne ile gösterilebilir. Benzerlik ve farklılık bu tür nesnelerin örnekleridir: belki de, belli koşullar altında, gerçeklikler arasında var olurlar; ama kendileri gerçekliğin bir parçası değildir. (Meinong, 1960: 79)

Tetris'in nesnesi, onun kod, resim ya da ses görüntülerinden bağımsız ya da tüm bunlarla birlikte ayrı bir nesnedir. Varlığından ya da gerçekliğinden bahsedilemez ama nesne olarak bulunur ve bu da Meinong'un nesnenin *Sein*'i dediği şeydir. Varolan bilgisayar ve onun parçalarıdır ve bu yüzden de nesne varlık alanına bağımlı olarak tanımlanır. Tetris nesnesi için onun resim, ses vb özellikleri onun *Sosein*'idir ve "(...) bir *Sosein*'den sadece bir *Sein* önceden bildirilmişse konuşabiliriz." (Meinong, 1960: 82)

Bu çalışmanın kendine mesele ettiği sıkıntı da buradadır: Konu dijital oyunlar olduğunda, üzerine konuşulan nesnenin sınırları devamlı keyfi biçimde tekrar çizilmektedir. Ancak bu sınırlar hiçbir zaman nesne için değil aksine her zaman ortam için çizilir. Nesnelerin varlığından her zaman söz edilmesine rağmen konu nesnelere ilgili konuşmak olduğunda başka kavramlar devreye girer ve biri olmadan diğerini açıklamanın bir yolu kalmaz. Dijital oyun, daha önce Bogost'un bahsettiği kurallar ve hikaye zıtlıkları mevzu bahis olduğunda nesnesi de ideal bir evrene yerleştirilirken, oyuncu ve oyun zıtlığı doğrudan özneye ve varlık alanına yönlendirir. Sonuç olarak oyunun esas nesnesi (örneğin; tetriminolar) üzerine konuşulması mümkün olmayan bulanık bir yerde kalır. Halbuki Tetris'in nesnesi, gerçek bir nesne için bahsedilebilecek "orada bulunma" özelliğini göstermektedir. Ama varolma kendisine yüklenemeyecek bir nesnedir çünkü aslında varolmayan bir nesnedir. Daha önce sanal nesneye örnek olarak verilen matematik nesnelere dijital olanın nesnesinin örtüşürlüğü burada ortaya çıkmaktadır: "Benzer şekilde, sayılabilene ek olarak sayı mevcut değildir; birincisinin var olduğunu varsayarsak; bunu açıkça var olmayana da sayabileceğimiz gerçeğinden biliriz." (Meinong, 1960: 79) Meinong'un bu açıklaması da doğrudan Aarseth ve Calleja'nın şu sorusuna cevap niteliğindedir: "Henüz kimsenin oynamadığı bir oyun tasarladığımızda, bu oyun zaten var mıdır, yoksa birisinin onu ortaya çıkarması için

oynamasını mı beklemeliyiz?” (Aarseth & Calleja, 2015) Soru şöyle de sorulabilir: “ $E=mc^2$  Einstein onu bulmadan önce var mıdır yoksa Einstein bu formülün içerildiği makaleyi yayınladığında mı var olmuştur?” Birbirinden farklı içerikte görünen ama aynı nesneyi işaret eden iki soru: Sonuç olarak cevap bizi yine oyuncudan ve tasarımcıdan apayrı bir yere yönlendirmektedir ki bu yer de çalışmanın başından beri işaret ettiği sanal nesnenin açıklamasıdır. Oyunun nesne olarak konumuyla, varolma durumu birbirinden ayrılmadığı için düşünülen bir yanlışlıktır bu. Soru aslında bir safsatadır ki öyle olsun diye sorulmuştur ve verilecek cevapta da oyun nesnesinden bahsedebilmek için onun ortaya çıkmasını, varolmasını, gerçek olmasını beklemek zorunluluğu yoktur: Oyun nesnesi vardır (konu olması bakımından) ve tasarlandıktan ya da oynandıktan sonra da “varolur” ancak tasarlanmasa ya da oynanmasa da bir oyundur. Sebebi de çok basit; çünkü her seferinde düşünceye konu olan şey bir oyundur; olsa da olmasa da bir oyundan bahsedilmektedir. Öyle bir oyunun olmaması, o oyunun nesnesinin olmadığı anlamına gelmez; oyunun varolmayan bir nesne olduğu anlamına gelir. “Yuvarlak kare olmadığını bilmek için, yuvarlak kare hakkında bir yargım olması gerekir.” (Meinong, 1960: 83)

Meinong bilimleri, nesnelere olguları üzerinde durduğu ve tam manasıyla bir nesne bilgisi veremediği için eleştirir. Bu çalışmanın, oyuna dair yapılan çalışmalar için de eleştirisi tam olarak budur: “(...) farklı bilim alanlarının sınırlarıyla ilgili belirsizlikler iki çelişki şeklinde dikkate değer olabilmektedir: ya bilfiil araştırılan alanlar birbirlerine yayılarak istismar etmekte ya da birbirlerinden ayrılmakta ve sonuç olarak ortaya el değmemiş bir alan bırakmaktadırlar.” (Meinong, 1960: 77) Önceki bölümde, seçilen örneklere dair ifadelerin sıkıntılı durumu bundandır. Her araştırmacı, seçtiği örneği mensup bulunduğu bilimsel çerçeve içinden tanımlar ki bu oldukça normaldir: Sıkıntı, nesnenin tanımına geldiğinde mensup olunan bilimsel tavrın paradigmasını es geçmenin güçlüğüdür. Çünkü çoğu zaman bilimsellik aşamasında bu paradigmlar göz önünde bulundurulmazlar: Bir bilimin paradigmaları aslında o bilimin kendisinin konusu değildir. Bilim, üzerinde konsensüs olan bir ön kabulü alır ve kendine zemin yapar, daha sonra bu zeminin üzerine yerleştirdiği iskele üzerinden bilimsel yapıyı kurmaya başlar.

Zemini sorgulamak yapının sađlamliđını sarsacađından ve kabuller olmadan yargılara varmanın m¼mk¼n olmamasından ¼t¼r¼ bu sorgulamanın o bilimin dıřından yapılması gerekir. ¼zellikle dijital oyunlar iin bilimsellik, onun mekanik kurulumunu g¼zettiđinden, mekanik olarak nesne iin ařıkar olan tavır, oyunun nesnesi iin bulanıklařır. Bir m¼hendis, yazılımcı ya da tasarımcı iin ve bunların ¼tesinde aynı zamanda tarihi, sosyolog veya psikolog iin; oyun bir nesne olarak tam da bilimsel sınırlar onu ne řekilde evreliyorsa ¼yle alınmaya m¼saittir. Daha ¼nce de belirtildiđi gibi, oyun kendi bařına bir nesne olarak diđer disiplinlerin de konusu olabilmektedir. Ama b¼yle bir tavır oyunun nesnesi iin terkedilmeli ve herhangi bir bilimsel tavrın kendi zeminini sarsmadan bu konuyu aıklamasının m¼mk¼n olamayacađı kabul edilmelidir. Bu y¼zden nesne meselesi her zaman ontoloji ve epistemolojinin konusu olagelmıřtır.

Bu bilgiler ıřıđında seilen Pok¼mon, Tetris ve The Sims ¼rneklerinin nesnelerinin, farklı bilimsel tavırlar uyarınca tanımlarından dođan farklı aıklamaların ¼tesinde; bu nesnelerin, bir oyun nesnesi olarak buldukları aynı bađlam aıklanmaya alıřılacaktır. Burada g¼zetilecek en ¼nemli kořul, nesnenin anlatı iinde varolan gerekliđi meselesi ile nesnenin varolması durumunun yarattıđı ikircikli durumun bertaraf edilmesidir. Bu y¼zden nesnesinin bađlamlarının varolma ve gereklik aısından farklılık g¼stermesine dikkat edilerek ¼rnek seimi yapılmıřtır.

“Maddiliđini oyunun aynı olup olmamasını belirlemek iin kullanamayız ama tersine oyunun ¼ncelikle farklı insanlar iin farklı olabilecek zihinsel bir yapı olarak var olduđunun farkına varabiliriz. Bu aıdan bakıldıđında, oyuncular arasında tamamen ¼rt¼şebilir olsun ya da olmasın, oyunlar ideal nesnelerdir.

Bu aynı zamanda maddi d¼zeyde de geerlidir. Tetris dediđimiz oyun (aslen 1984’te Alexey Pajitnov tarafından tasarlanan ve uygulanan) artık maddi anlamda tek bir oyun olamaz, ¼nk¼ birok uygulamada ve birkaç farklı kural setiyle varolur. ¼te yandan Paintball ve bilye oyunu gibi oyunlar k¼lt¼rler ve oyuncu toplulukları arasında ¼nemli farklılıklar g¼steren kural setlerine sahip olduklarından, ¼ncelikli olarak maddi olmaları ile tanımlanmaktadır. ” (Aarseth, Calleja, 2015)

Oyunları bir arada tanımlayabilmek için onların “ideal nesnelere” olduğunu kabul eden görüş aynı zamanda farklılıklarını belirtmek için de onların maddi yapısını dikkate almaktadır. “İdeal nesne” maddiliğe zıt olarak konulamadığı gibi daha önce de belirtildiği gibi salt zihinsel bir yapı olarak da kabul edilememektedir. Bu anlamda Paintball ya da bilye oyununun maddi yapısı, ideal nesnesinin konumunu değiştirmedeği gibi, oyunun ideal nesne olması zaten maddilikle ilişkilendirilebilir bir durum değildir.

İdeal nesnelere ise “zamandışı varlıklar” adı verilir, ideal nesnelere en sık sözü edilen örnekleri sayılar, ideal geometrik şekiller (noktalar, doğrular vb.) ve bunlar arasında geçerli olan ilişkilerdir. İdeal nesnelere ilişkin örnekler arasında, somut nesnelere gerçekleşen özellikler olarak değil, nesnelere soyutlanan özellikler olarak düşünülen; dolayısıyla, kendinde güzellik, adaletin kendisi diye adlandırılan “güzellik”, “adalet” ve “erdem” gibi kavramlar yer alır. (Ajdukiewicz, 2007: 88)

Problem “kare şeklindeki bir taş”la “kare” arasında olanın aynıdır. Tetris nesnesi, Gameboy’da ya da bilgisayarda oynanan Tetris oyunundan farklıdır ve, Aarseth ve Calleja’nın belirttiği gibi, ikincisi oyuncuların alımlamasında doğan farklılıklarından kaynaklanır. Ama “Tetris” bir nesne olarak oyuncunun alımlamasından bağımsızdır. Çünkü oyuncu, oyunun maddi ortamı söz konusu olduğunda konuya dahil olmaktadır. Tetris için, bulunduğu maddi ortam göz önüne alındığında, bu ortam bilgisayar, oyun konsolu, telefon, televizyon vb. olmaktadır ve nesnesi de Tetris oyununun kendisidir. Oyuncu bu ortamın kullanıcısı olarak bulunduğu ortamdan oyun da her ortam ve oyuncu için değişiyor gibi görünmektedir. Ama Tetris’in kendisinden değil de onun nesnesinden bahsedilmesi gerektiğinde, onu oyunun bağlamından çıkarmak gerekir. Çünkü Tetris’in nesnesi, Tetris’ten bağımsız değildir ve bu bağlamın üzerinden yapılacak tanım da her zaman Tetris’in kendisine ve bulunduğu maddi ortama gönderme yapacaktır. Bu bağlamı, aralarındaki doğrudan ilişkiyi kesmeden yapabilmeyen yolu varlık alanını ve özneyi değiştirmek olacaktır. Maddi ortam ve bunun kullanıcısı devreden çıktığında, artık Tetris’in nesnesini, Tetris’ten bahsetmeden tanımlayabilmenin yolu açılmış olur. Bu haliyle Tetris bir sibermetin olarak bulunmaz, hatta bir metin olarak bulunmaz; çünkü Tetris, nesnesini içeren bir varlık alanı olarak görev yapmak durumunda kalır.

Metinsel olabilecek olan yapısı, nesnesinin kullanıcısı olmadığından (ya da artık kullanıcı olarak nitelendirilmediğinden) anlamsızlaşır. Oyuncunun, bilgisayarın başında bulunan gerçek bir insan kullanıcı olarak, Tetris’le etkileşimi gözardı edilmeden nesnesiyle etkileşimine bakılamayacağından; doğrudan nesnesiyle etkileşimi göz önüne alındığında öznenin niteliğinin değiştiği gözlemlenir. Çünkü oyunun nesnesiyle etkileşimde bulunabilmesi için nesneyle birlikte oyunun içinde bulunması gerekir ve bu durumda oyunun kendisi bir varlık alanı olarak içindeki herşeye nesne muamelesi yapar. Dijital oyunlarda kuralların (legal yöntemlerle)<sup>22</sup> dışına çıkılması pek de mümkün olmadığından, oyunun içindeki oyuncu faaliyetleri (bazı oyunlarda avatar olarak bulunan) ve nesnesinin etkileşimine bu açıdan bakılması gerekir.

Tetris’in bir varlık alanı olarak sınırları kurallarıyla belirlenir ve bu kuralların nesnesi tetriminolar ve aynı zamanda oyuncunun faaliyetleridir. Bir sonraki tetriminonun ne olacağı olasılıklar dahilindeyken aynı şekilde oyuncunun oyun alanı da belli olasılıklarla sınırlıdır. Yani oyuncunun faaliyeti keyfiyette ziyade belli olasılıklardan birini seçme şeklinde ilerler. Bu seçim oyunun kurallarının dışına çıkamaz. Tetris’in oyuncusu, bilgisayarın başında aynı zamanda kahvesini içen, koltukta oturan ya da arkadaşıyla muhabbet eden kullanıcı olamaz. Çünkü Tetris oyununda kahve, koltuk vb nesnelere bulunmaz. Oyuncu tetriminoları döndüren kişidir ve bu yüzden bir kişi değildir. Oyuncu, oyunun onu var eden bir parçasıdır ve o bilgisayarın ya da oyunun bulunduğu herhangi bir ortamın kullanıcısı olan kişi değildir. Tetris’in nesnesi için onun oyuncusu ekrandan bu varlık alanına bakabilen ve böylece ona dahil olan bir nesnedir. Bu açıdan Tetris’in öznesi de onu alımlayan kullanıcının baktığı ekranın kendisidir.

İki oyuncu GTA IV’ün Liberty City’de bulunduğu sisteme kodlanmış önceden paketlenmiş oyunlara katılabilir veya sanal oyun alanında çok oyunculu moda kendi oyunlarını oluşturmaya karar verebilirler. Bu yüzden oynadıkları oyunun kuralları ya kod tarafından desteklenir ya da sosyal olarak kararlaştırılır (dijital olmayan oyunlarda olduğu gibi). Oyuncular ayrıca şehri gezmeye ve sohbet etmeye

---

<sup>22</sup> Aslında “legal yöntemler” olarak bahsedilenin içeriği muğlaktır. Çünkü bir dijital oyunda yapılabilen hileler de yine oyunun kendi sisteminin dışında değildir.

karar verebilirler. İkinci durumda, etkileşimi bir oyundan ziyade sanal bir ortamda paylaşılan bir etkinlik olarak kabul etmek daha doğru olacaktır. Bu, oyun olarak adlandırdığımız nesnelere (veya bunların içindeki nesnelere) etkileşimin tamamının oyun benzeri etkinliklerle sonuçlanmadığı anlamına gelir. (Aarseth & Calleja, 2015)

O zaman oyun nedir? *Grand Theft Auto IV* oyununun kurallarında “sisteme kodlanmış” çok oyunculu bir mod bulunmaktadır. Bu modlar (yoksa da mod yazılabilen açık yazılımlı olma durumu) oyuna içkindir. Oyuncuların şehirde gezmeye çıkması, baştan yazılan kurallar değil, varolan kurallara bağlı olarak oluşan olasılıklardan biridir. Oyuncuların birbirleriyle etkileşime girmeleri de bu şekilde tanımlanmış kurallardandır. Kurallar nezdinde oyuncuların birer nesne gibi muamele gördüğü hatırlanacak olursa; iki oyuncunun ve onların oyun içindeki diğer nesnelere etkileşiminin oyuna ilişkin olması gerekmektedir. Eğer iki insanın birbiriyle muhabbet etmesi oyunsal olmayan bir faaliyetse, yukarıdan aşağıya düşen tuğlalar da aynı şekilde oyunsu değildir. Onları oyun yapan, oyunun varlık alanı içinde bulunmalarındır. Buradaki kaygan zemin bilgisayar başındaki kişiyle oyunun içinde oyuncuyu özdeşleştirmekten kaynaklanmaktadır. Oyunun başındaki bilgisayar kullanıcısı, oyunu bir muhabbet aracı olarak kullanıyor olabilir; ama oyunun içinde bir oyuncudur ve yine de tüm faaliyetleri oyunun kuralları dahilindedir. *Grand Theft Auto IV* gibi bir oyun, varolan senaryo uyarınca şehirde türlü suçlar işleme oyunu olarak tanımlandığında belki oyun-dışı faaliyet daha anlamlı hale geliyor olabilir ama *Grand Theft Auto IV* zaten bu şekilde tanımlanabilir bir oyun değildir. Oyunda varolan senaryo oyunun yalnızca bir parçasıdır, ancak bahsedilen bütün olasılıklarla birlikte varlık alanı tam olarak tanımlanabilir. Oyunun içinde, oyuna dahil olmayan bir şeyin bulunması mümkün değildir. Oyuna dahil olmadığını düşündürten şey en başta yapılan yanlış tanımlamadır. Yanlışlık oyunda değil onun nasıl kategorize edildiğindedir. Bilgisayar kullanıcısı ile oyunun içindeki oyuncunun niyetleri, bu aynı kişi olsa bile, birbirinden farklı olabilir. Oyuncunun amacı reel biri olarak sosyalleşmek olsa da, oyunun içinde oyunu oynamak durumundadır ve oyunun muhabbet fonksiyonunu kullanarak oynamaya devam etmekten başka çaresi yoktur.

Yaptığı şey ne olursa olsun oyunun içinde oyun olmak durumundadır çünkü bütün parçadan ayrı bir şey olamaz.

Tetris'in öznesinin ekranla sınırlı olması durumu mantıksal olarak saçma görünebilir. Bu sorun, dijital olmayan oyunların özneye etkileşimi açıklanarak giderilebilir.

Oynamak için dijital bir araca ihtiyaç duyulmayan oyunlar, (örneğin; daha önce bahsi geçen Paintball, bilye oyunu, sek sek ya da masaüstü oyunlar gibi) gerçeklikte bulunmasından ötürü öznesi ve nesnesinin konumu da belirgindir. Özne oyunu oynayan kişidir, bu tartışmaya açık değildir; çünkü oyunun nesnesiyle doğrudan etkileşim kuran o oyunu hem oynayan hem de nesnesini kullanan kişidir. Oyunun alımlandığı ortam gerçekliktir. Gerçeklik sınırları çizilmeye gerek duyulmayan, fazlaca kapsamlı bir ortam olduğundan, gerçekliğin içinde bulunan “bilye” nesnesinden bahsederken, onu oyunun nesnesi olarak kullanmak için çok da çabaya gerek yoktur. Bilye oyununun nesnesi bilyedir ve öznesi de onu oynayan kişidir.

Dijital oyunlar söz konusu olduğunda, gerçeklik ortamından değil bir bilgisayar ortamından bahsedilmektedir ve bu durum bilgisayarı aslında gerçeklik içinde yeni ve kendine has bir gerçeklik ortamı yaratan bir araç yapmaktadır. Ortada bir araç olmadığından oyunun kendisiyle dolaysız olarak etkileşen oyuncu için, artık dijital ortamda böyle bir dolaylımsızlıktan bahsedilemez. Tetris'in oyuncusu, Tetris oyununun nesnesiyle başka bir araç dolayısıyla etkileşmek durumundadır. Bu yüzden de öznenin konumu bu aracın sınırlarıyla çizili olmak durumundadır. Bilye oyununun nesnesiyle Tetris oyununun nesnesi arasındaki farklılık buradadır. İkisi de mevcut bulunduğu oyunun nesnesi olmasıyla aynıyken, varlık alanı bakımından farklılaşırlar. “Bilye” bir oyunun nesnesi olarak aynı “Çocuklarını Yiyen Satürn” gibi hem gerçek hem ideal bir konumdadır. Maddi açıdan gerçek bir nesnedir ama oyun nesnesi olması durumu bilyelere farklı bir anlam yükler. Tetris için böyle bir durumdan söz etmek mümkün değildir. Çünkü Tetris'in nesnesi, Tetris oyununa dahil olmaktan başka bir varlık alanına sahip olamaz. Tetris'in nesnesi yalnızca Tetris'in nesnesidir. Bilyeler gibi kendi başına

maddi bir varlığa sahip değildir. İşte bu yüzden bu çalışmada, dijital oyunun nesnesi açıklamasında varolma durumunun gereksizliğinden bahsedilmektedir.

Verilen örnek Tetris olduğunda oyuncunun, oyunun nesnesiyle etkileşimi daha doğrudan gibi görünmekteyken; Aarseth ve Calleja'nın verdiği *Grand Theft Auto IV* örneği görülebileceği üzere çok daha kafa karıştırıcı olabilmektedir. Bu durumu aydınlatılmak adına *Grand Theft Auto IV* yerine, nesnesinin gerçeklikle bağlantısı daha doğrudan olan *The Sims* örneğini vermek daha yerinde ve açıklayıcı olacaktır.

Bir algoritma, farklı bir anlamda oyun deneyiminin anahtarıdır. Oyuncu oyun boyunca ilerledikçe, bu oyun tarafından oluşturulan evrende işleyen kuralları yavaş yavaş keşfeder. Gizli mantığını, kısacası algoritmasını öğrenir. Bu nedenle, oynama eyleminin (game play) bir algoritmayı takip etmekten kaçtığı oyunlarda, oyuncu başka bir şekilde de olsa bir algoritma ile uğraşır: Oyunun kendisinin algoritmasını keşfeder. Bunu hem mecazi hem de kelimenin tam anlamıyla kastediyorum: örneğin, "Quake" gibi bir birinci şahıs aksiyon oyununda (first person shooter) oyuncu sonunda ve bu şartlar altında düşmanın soldan görüneceğini, yani oynama eyleminden sorumlu algoritmanın bir kısmını gerçek anlamda yeniden inşa edeceğini fark edebilir. Veya, Sim oyunlarının efsanevi yazarı Will Wright'ın farklı bir formülasyonunda, "Oyunun oynanması, kullanıcı (sonuçları görüntüleme ve kararları girme) ve bilgisayar (sonuçları hesaplama ve bunları kullanıcıya gösterme) arasında sürekli bir döngüdür. Kullanıcı bilgisayar modelinin zihinsel bir modelini oluşturmaya çalışmaktadır." (Manovich, 2001: 197)

Manovich'in oyunun algoritmaları olarak kastettiği şey, yukarıda daha önce oyunun kuralları olarak bahsedilen şeydir. Yine yukarıda oyuncunun eylemi/ faaliyeti olarak açıklanan da Manovich'in "*game play*" ifadesinin karşılığıdır. Algoritmalarından oluşan oyun sistemi, oyuncunun oyunla nasıl etkileşeceğini de anahtarıdır. Dikkati çeken bir diğer nokta ise alıntıda bilgisayarın kullanıcısı olarak geçen öznedir. Oyuncu oynama eylemini gerçekleştirir ve bu eylem bilgisayarı kullanmaktan farklıdır. Diğer önemli bir nokta ise Manovich'in oyunların algoritmalarından sapan eylemlerin de aslında oyunun algoritmalarına dahil olduğunu ifade etmesidir. Sim oyunlarında

kullanıcı oynama eylemiyle oyunun algoritmalarını öğrenmeye çalışır: The Sims oyunu budur.

(...) en basit satranç oyunu veya The Sims (Maxis Software, 2000) bile, tasarlanmış bir nesne tarafından verilen olasılıkları araştıran oyuncularla ilgilidir. Bir oyunda tasarım, yapı ve oyun arasında aracılık eder; bir oyun sistemi sadece oyun gerçekleşecek şekilde tasarlanmıştır. (Zimmerman, The Video Game Theory Reader 2 içinde, 2009: 29)

Oyunun gerçekliğe öykünmesinin temel sebebi de oyuncunun bu algoritmaları kişisel deneyimlerinden yola çıkarak keşfetmesinin - bir anlamda- mümkün olmasıdır. The Sims, bu yüzden çok geçerli bir örnektir, çünkü oynama eylemi zaten oyunu keşfetmeyle aynı şeydir. Dolayısıyla oyunda yapılan hiçbir eylem algoritmadan sapar olarak görünmez. Bu anlamda *Skyrim*, *Grand Theft Auto IV* ve *Pokémon*'dan farklıdır: Yazarının da dediği gibi, başlayıp biten bir anlatının lineer yapısından çok, oyuncu deneyiminin döngüselliklerinin bir göstergesidir. Bilgisayarın kullanıcısı için oyunun kurallarının sınırlarını keşfetme eylemi, bir oyun içinde yine oyuncuyu yönlendiren, sınırlandıran ve bir nesne gibi muamele eden bir yapı gösterir. Yani The Sims, oyunun kendisi bir nesne olarak da bilgisayarın kullanıcısı için oyunsal bir faaliyettir, çünkü daha önce de belirtildiği gibi bazı kuramcılara göre The Sims bir “evcilik oyunu”dur. Aynı zamanda Tetris'te de gösterildiği gibi oyunun içindeki nesnelere iletişimi belirli algoritmaların (ya da kuralların) sınırları dahilinde olasılıklara bağlıdır. Bu haliyle özne- nesne etkileşiminin hangi dijital oyun olursa olsun benzerlik gösterdiği söylenebilir.

Bainbridge, Pokémon franchise ürününün aslında içindeki nesnelere, yani pokémonlarla ilgili olduğunu söyler. (2014a) Çalışması Pokémonun nesnesine dair olsa da aslında bir nesne teorisi ortaya koymaz. Ama nesnelere yaklaşımından nesne dendiğinde ne anladığı kolayca gözlemlenebilir.

Öncelikle böylesi bir franchise ürününde, kapitalist bir tüketime konu olan Allison'ın tabiriyle “hem şeyleştirilen (ekonomik olarak değer biçilen) hem de kişiselleştirilen (şefkat, bağlanma ve sevgi için ilham veren sevimli canavarlar)”

(Allison'dan akt. Bainbridge, 2014a: 6) diye tanımlar. Şeyleştirilerek kapitalist üretime konu olan Pokémon değil içindeki sevimli canavarlardır: Yani oyunun nesnelere. Bainbridge, iki makalesinde de (2014a-b) Pokémon oyununun nesnesinin varlığını sorgulamaz. Pokémonların gerçekte varolmadığı bilinen bir olgu olduğundan bu nesnelere doğrudan varlıklarına işaret etmeye çalışmak saçmadır. Ancak göz ardı edilemeyecek önemli bir olgu, bu nesnelere insan hayatındaki doğrudan müdahalesi ve kültüre etkisidir. Bainbridge nesnelere, ortamlarından bağımsız incelerken aslında bir anlamda bu çalışmanın varmaya çalıştığı yöntemsel bakış açısını da uygulamaktadır. Yine de pokémonları birer nesne olarak ele alabilmek için onun insanların dolayımındaki yansımalarına bakmaktadır ki bu anlamda nesnelere bağlamlarından kopuk düşünmediği de söylenebilir. “Böylece, bir mal ve hizmet ağının en önemli parçası olan fan duyarlılıklarının, ihtiyaçlarının ve arzularının bağını oluşturan *nesne* (cep canavarı (the pocket monster), takas kartı (the trading card), peluş oyuncak) budur” (Bainbridge, 2014a: 6) gibi bir açıklama, nesnenin oyuncu tarafından doğrudan gerçeklikten alımlandığı bir bakış açısına sahiptir. Nesnenin kültürel bağlamını incelemek için oyuncuyu yok etmek anlamsız bir sonuç vereceğinden Bainbridge, nesneye doğrudan temas edebilmek için içinde bulunduğu ortamı görmezden gelmektedir. Bu yaklaşım, bu çalışmanın önemini yalnızca nesnelere dair bir bakış açısı sunulmak istendiğinde yapılması gereken ön kabulleri göstererek perçinlediği gibi; nesneye yaklaşım kültürel bir bağlam içermediğinde ise ne olması gerektiğini söylememektedir. Aslında gerçek bir nesne teorisi için nesnenin algılandığı bağlamın göz ardı edilmesinin doğru bir sonuç vermeyeceği çok rahat görülebilir. Bilimsel bir bakış açısı nesnenin bilgisinin öznenin en uzak bağlamda karşılığını bulacağını düşünür. Bu yüzden “cep canavarları” kültürel bir fenomen olarak ele alınmadıkları her alanda, kendi başlarına bir fenomen olarak nesnel bir yerde bulunurlar. Bu nesnel bağlam da, aynı gerçeklikte olduğu gibi özne olan insanla nesneye aynı şey olarak muamele yapar.

Pokémon oyunundaki nesnelere tasarımları “her ne kadar mitolojiden (ejderhalar), doğadan (atlar, köpekler), bilimden (miknatislar), animasyondan (hayaletlerden) ve bazen de esprili tek gömleklerden” alınmış olsa da, Bainbridge'in

örneđiyle; “Psyduck, psişik olmaktan ziyade (adından da anlaşılacağı gibi) basitçe görünme ve melodramatik olarak çekebilme yeteneđine sahip bir ördektir.” (‘2014a: 8) “Psyduck” aslında ne ördektir ne de psişiktir; hem psişik hem de ördektir. Bu tabir daha önce Meinong’un yuvarlak kare için verdiği tanımın aynısıdır. Bir nesne olarak gerçeklikte bulunmayan “Psyduck”, gerçeklikteki izdüşümleri arandığında kendisi olarak bulunduğu nesne olmayı sürdüremez. Bu durum The Sims’in nesnesi için olduđuyla aynıdır. Gerçekliđi kopyalıyormuş gibi görünse de, nesne oyunun nesnesidir, başka bir şey olması mümkün değildir. Bu yüzden oyunda “Psyduck” olarak bulunan nesne, bir ördek olarak bulunmaz. Nesne bir ördek olarak bulunsa bile o yine de gerçek bir ördek değildir ve kendisinden başka hiçbir şeyin de yerine geçmemektedir.

## SONUÇ

Tüm bu anlatılanlar ışığında; Tetris'in, The Sims'in ve Pokémon'un nesnelерinin, dijital oyun bir varlık alanı olarak ele alındığında ve nesnenin özneyle etkileşimine bakıldığında özdeş oldukları söylenebilir. Hepsinin oyun içindeki varlığı (ya da olma durumu) aynıdır; oyuncunun konumu aynıdır ve dijital oyun bir varlık alanı olarak tüm örneklerde aynı kapsamı yaratmaktadır.

Daha önce amaç olarak ortaya konulan insan faktöründen bağımsız bir nesne için, bu çalışma, öngördüğü üzere gerekli altyapıyı dijital yaratımlarda özellikle de dijital oyunlar ve simülasyon alanında bulmuş görünmektedir. Öznenin konumunun değişimi en rahat dijital oyun nesnesi ele alınırken görülebilmektedir. Özne araçla ve bu anlamda varlık alanıyla doğrudan bağlantı içinde ele alındığında, gerçeklikte olduğu gibi ama farklı bir boyut içinde yeniden kurulur.

Nesnenin de, özneyle hangi düzlemde bulunduğuna göre neliği değişir. Varolma kipi, dijital oyun ortamında farklı bir anlama sahiptir ve bu anlamda gerçeklikte varolmayan nesne olarak konumlandırılmış bir nesne simülasyon alanında özneyle farklı bir yoldan etkileşime girer. Bunun nedeni özneyle etkileşim düzleminin gerçeklikten sanallığa kaymış olması ve dijital oyun nesnesinin sanal nesne olarak tavır sergilemesidir. Ancak dijital oyunun nesnesi diğer dijital yaratımların nesnesinden interaktiflik boyutunda farklılık göstermektedir. Bu farklılığın nedeni de, dijital oyunun araç içinde araç olmasındandır.

Yani, dijital bir yaratımın nesnesi her zaman sanaldır ve sanal nesne gerçekliğin temsili olarak iş yapar. Bu durum matematik nesnelер için de her zaman öyle olagelmiştir. Dolayısıyla yalnızca bu açıdan getirilen yaklaşımlarda öznenin konumu sabit kalmakta ve sanal nesneye dair getirilen açıklamalarda gerçeklik içerisinden çıkmak durumundadır. Bu anlamda sanal nesne için öznenin alımlamasından başka bir açıklama getirmek mümkün değildir çünkü içerik gözardı edilemeyecek biçimde sanal nesneye içkin bir temsiller düzeni yaratmaktadır.

Öte yandan, dijital oyun ve simülasyon alanında gerçekliğe dair bir temsiller düzeni bulunmamaktadır. Özne gerçeklikteki konumundan edilir. Aracın kullanıcısı olarak değişmeyen gerçeklik düzleminde bulunan özne, dijital oyunun araç içinde araç olmasıyla (örneğin; bilgisayar oyunu bilgisayar içinde farklı bir araç olarak ele alındığında) özne, sanal gerçeklik içinde sanal bir nesne olur. Araçsallığın dışında aslında Ortaçağ felsefesinde ve güncel pozitif bilimlerde de görüldüğü üzere; özne gerçeklikte de gerçekliğin nesnesi olarak diğer nesnelere algılar. Bu durum sanallıkta da değişmemektedir. Özne simülasyon alanının getirdiği interaktif yapı dolayısıyla sanal gerçekliğin sanal nesnesi olarak diğer sanal nesnelere algılar. Buradaki ayrımı ekran sağlamaktadır. Sanal özne, gerçeklikteki özneyi ekranla bölünmüşlük sayesinde temsil eder. Dijital oyunun araçsal yapısı gerçekliği içine kabul etmediğinden dışarıdaki kullanıcıyı gözardı ederek, ekranın perspektifinden sanal özneye nesne muamelesi yapar.

Öznenin konumu bu şekilde değiştiğinde, varolmayan nesnenin sanal gerçeklikteki tezahürü için, varlık kipine ihtiyaç duymaksızın bir tanımlama yapılabilir. Bu tanımlama içerikten bağımsız, etkileşimsellik dolayısıyla yapılmak durumundadır. Sanal nesnenin temsil ettiği içerik gözetilmeksizin nesnenin kendisine dair argüman sunmak mümkün hale gelmektedir.

O halde, dijital oyunun nesnesine, oyuncu alımlamalarındaki, anlatı yapılarındaki ya da buldukları ortamın donanımsal çeşitliliğindeki farklılıklar gözetilmeksizin bakılabilir. Bir transmedya anlatısı olması hiçbir koşulda gözardı edilemeyen Pokémon örneği dahi, nesnesine böyle bir bakış açısıyla bakıldığında aynılaşır. Araştırmacı bir oyunun nesnesini ele alacağı zaman tam olarak oyun içerisinde nasıl etkileşiyorsa o şekilde incelemekte özgür olabilir. Bu sav edebi anlatıya yapıbozumcu bakış açısıyla bakıldığında gelen özgürlüğe benzemektedir ve amacı da aynıdır. Bir dijital oyun nesnesi pek çok perspektiften incelenebilir ama perspektifler gözetilmek istenmediğinde safsataya düşmeden seçilecek yollardan birinin bu olduğu iddia edilmektedir. Böylesi bir yöntemle mantıksal olarak doğrulanabilir argümanlar sunmak mümkün olabilir ve klasik ontolojik tavır, araya giren başka değişkenlerle uğraşmadan nesne bilgisi üzerinde rahatça oynayabilir.

Bu çalışma Meinong'un deyimiyle "dokunulmamış bir alan" kalmaması için uğraşmaktadır. Bunun için de sistematik bir titizlikle dijital oyunun varlıksal yapısını analiz etmiş ve tek tek parçalar arasındaki ilişkiyi felsefi bir tavırla ortaya koymaya çalışmıştır.



## KAYNAKÇA

- Aarseth, E. (1997). Cybertext. Baltimore: The Johns Hopkins University
- Aarseth, E. & Calleja, G. (2015). The word game: the ontology of an indefinable object. 10th International Conference on the Foundations of Digital Games içinde. California
- Ajdukiewicz, K. (2007). Felsefeye giriş. Çev. Ahmet Cevizci. İstanbul: Say
- And, M. (2012). Oyun ve bugün: türk kültüründe oyun kavramı. İstanbul: YKY
- Andrew, J. D. (2010). Büyük sinema kuramları. Çev. Zahit Atam. İstanbul: Doruk
- Arjoranta, J. (2014). Game definitions: a wittgensteinian approach. Game Studies. volume 14 issue 1, August 2014. Erişim adresi: <http://gamestudies.org/1401/articles/arjoranta>.
- Augustinus. (1993). İtiraflar. Ortaçağda felsefe içinde. Çev. Betül Çotuksöken & Saffet Babür. İstanbul: Kabcacı.
- Aydoğan, F. (2017). Yeni medya kuramları. İstanbul: Der
- Bainbridge, J. (2014). "Gotta catch 'em all!" pokémon, cultural practice and object networks. The IAFOR Journal of Asian Studies. Volume 1, issue 1
- Bainbridge, J. (2014). 'It is a Pokémon world': the pokémon franchise and the environment. International Journal of Cultural Studies. Volume 17, issue 4: 399-414
- Baudrillard, J. (2018). Simülakrlar ve simülasyon. Çev. Oğuz Adanır. Ankara: DoğuBati
- Benjamin, W. (2002). Pasajlar. Çev. Ahmet Cemal. İstanbul: YKY
- Binark, M. & Bayraktutan, G. & Fidaner, I. B. (2009). Dijital oyun rehberi: oyun tasarımı, türler ve oyuncu. İstanbul: Kalkedon

- Binark, M. & Bayraktutan, G. (2008). Kùltür endüstrisi ürünü olarak dijital oyun. İstanbul: Kalkedon
- Binark, M. (2015). Yeni medya çalışmalarında araştırma yöntem ve teknikleri. İstanbul: Ayrıntı
- Bogost, I. (2008). The phenomenology of videogames. Stephan Günzel, Michael Liebe and Dieter Mersch (Ed.). Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games içinde. Potsdam: University Press, 22-43
- Bogost, I. (2006). Unit operations: an approach to videogame criticism. Cambridge: MIT
- Brentano, F. (2005). Gerçek ve kurmaca nesnelere. Çev. Uğur Ekren. Kutadgubilig Felsefe-Bilim Araştırmaları Dergisi, 7, 33-37
- Cassirer, E. (2016). Rölativite teorisi üzerine. Çev. Milay Köktürk. Ankara: Hece
- Castells, M. (2008). Enformasyon çağı- ekonomi, toplum ve kültür. Çev. Ebru Kılıç. İstanbul: Bilgi Üniversitesi
- Cevizci, A. (2001). Ortaçağ felsefesi Tarihi. Bursa: Asa
- Cevizci, A. (2000). Paradigma felsefe sözlüğü. İstanbul: Paradigma
- Challaye, F. (1998). Dinler tarihi. çev. Samih Tiryakioğlu. İstanbul: Varlık
- Condillac, E. B. (1989). Duyumlar üzerine inceleme. Çev. Miraç Katırcıoğlu. İstanbul: MEB
- Condillac, E. B. (1992). İnsan bilgilerinin kaynağı üzerinde deneme. Çev. Miraç Katırcıoğlu. İstanbul: MEB
- Cotterell, A & Storm, R. (2011). Büyük mitoloji ansiklopedisi. Çev. Emel Lakşe. İstanbul: Alfa
- Crawford, C. (2003). Interactive storytelling. Wolf, M. J. P. & Perron, B. (2003). The video game theory reader içinde.

- NY: Routledge, 259- 274
- Çotuksöken, B. & Babür, S. (1993). Ortaçağda Felsefe. İstanbul: Kabcacı
- David, P. J. & Hersh. R (2000). Sanal nesnelere varlık sorunu. Çev. Yıldırım, C. Matematiksel düşünme içinde. İstanbul: Remzi Kitabevi, Ek-6, 213- 216
- Demirbaş, K. Y. (2015). Dijital oyunlara "oyun türü" yaklaşımlarının sorunları: "platform oyunları" türü örneği. Selçuk İletişim, Cilt: 9, Sayı: 1: s.363-387
- Derrida, J. (1997). Of grammatology. Çev. Gayatri Chakravorty Spivak. Baltimore: The Johns Hopkins University
- Ducasse, P. (1972). Büyük felsefeler. Çev. Nihal Önel. İstanbul: Varlık
- Duralı, Ş.T. (2006). Felsefe-bilim nedir. İstanbul: Dergâh
- Durham, M. G. & Kellner, D. M. (2006). Media and cultural studies. MA: Blackwell
- Dursun, Y. (2014). Oyunun ontolojisi. Ankara: DoğuBatı
- Dündar, B. (2011). Kitap nesnesi- nesne olarak kitap. İstanbul: AkınNalça
- Ekren, U. (2010). Alexius von meinong ve nesnelere teorisi. Kutadgubilig Felsefe-Bilim Araştırmaları Dergisi, 17, 9-26
- Feige, D. M. (2012). Computer games as work of art. Fromme, J. & Unger, A. (Ed.) Computer games and new media cultures: a handbook of digital games studies içinde. Dordrecht ; New York : Springer, 93-106
- Foucault, M. (2010). Bu bir pipo değildir. çev. Selahattin Hilav. İstanbul: YKY
- Frasca, G. (2003). Simulation versus narrative: introduction to ludology. Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Ed.). The video game theory reader içinde. NY: Routledge,

- Fromme, J. & Unger, A. (2012). Computer games and new media cultures: a handbook of digital games studies. Dordrecht ; New York : Springer
- Genvo, S. (2009). Understanding digital playability. Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Ed.). The video game theory reader 2 içinde. NY: Routledge, 133- 149
- Gökberk, M. (2008). Felsefe tarihi. İstanbul: Remzi
- Grodal, T. (2003). Stories for eye, ear, and muscles video games, media, and embodied experiences. Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Ed.). The video game theory reader içinde. NY: Routledge, 129- 156
- Hamilton, E. (1996). Mitologya. Çev. Ülkü Tamer. İstanbul: Varlık
- Hançerlioğlu, O. (1976). Düşünce tarihi. İstanbul: Varlık
- Hassan, R. & Thomas, J. (2006). The new media theory reader. NY: Open University
- Herakleitos. (2014). Fragmanlar. Çev. Cengiz Çakmak. İstanbul: Alfa
- Huizinga, J. (2006). Homo ludens: oyunun toplumsal işlevi üzerine bir deneme. Çev. Mehmet Ali Kılıçbay. İstanbul: Ayrıntı
- Huizinga, J. (1997). Ortaçağın günbatımı. çev. Mehmet Ali Kılıçbay. Ankara: İmge
- Hume, D. (1976). İnsanın anlama yetisi üzerine bir soruşturma. Çev. Oruç Aruoba. Ankara: Hacettepe Üniversitesi Yayınları
- Hume, D. (2006). İnsan doğası üzerine bir incelemenin özeti. Kutadgubilig Felsefe-Bilim Araştırmaları Dergisi 10, 195-207
- Işığın, İ.A. (2012). Etkileşimsellik sorunu çerçevesinde dijital oyun-

- anlatı ilişkisi. Yayımlanmamış doktora tezi, Ankara Üniversitesi, Ankara
- Jorno, L. (2009). The reality of games. The Philosophy of Computer Games, Oslo. Erişim adresi: [https://www.researchgate.net/publication/265453093\\_The\\_Reality\\_of\\_Games](https://www.researchgate.net/publication/265453093_The_Reality_of_Games)
- Juul, J. (2005). Half-Real: video games between real rules and fictional worlds. Kindle Edition. Erişim: 2018
- Kant, I. (1993). Arı usun eleştirisi. Çev. Aziz Yardımlı. İstanbul: İdea
- Konzack, L. (2009). Philosophical game design. Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Ed.) The video game theory reader 2 içinde. NY: Routledge, 33- 44
- Malinowski, B. (1990). Büyü, bilim ve din. çev. Saadet Özkal. İstanbul: Kabalcı
- Manovich, L. (2001). The language of new media. Cambridge: MIT
- Marcuse, H. (1985). Eros ve uygarlık. Çev. Aziz Yardımlı. İstanbul: İdea
- Marshall, G. (1999). Sosyoloji sözlüğü. Çev. Osman Akınhay & Derya Kömürcü. Ankara: Bilim ve Sanat
- McNeill, W. H. (2002). Dünya tarihi. çev. Alâeddin Şenel. İstanbul: İmge
- Meinong, A. (1960). Theory of objects. Translated by I. Levi, D. B. Terrell and R. M. Chisholm. In R. M. Chisholm (ed.). Realism and the Background of Phenomenology. İçinde. Illinois: Free Press
- Monaco, J. (2002). Bir film nasıl okunur?. Çev. Ertan Yılmaz. İstanbul: Oğlak
- Nagel, T. (2015). Zihin ve evren. Çev. Özge Çağlar Aksoy. İstanbul: Jaguar
- Oldroyd, D. (2004). İnsan düşüncesinde yerküre. Çev. Ülkün Tansel.

Ankara: Tübitak

Perron, B. (2003).

From gamers to players and gameplayers: the example of interactive movies. Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Ed.). The video game theory reader içinde. NY: Routledge, 237- 258

Platon. (2000).

Devlet. Çev. Sabahattin Eyuboğlu & M. Ali Cimcoz. İstanbul: Türkiye İş Bankası

Platon. (2001).

Lysis/Lakhes. Çev. Sabahattin Eyuboğlu. İstanbul: Sosyal

Platon. (2001).

Protagoras. Çev. Nurettin Şazi Kösemihal. İstanbul: Sosyal

Platon. (2014).

Şölen. Çev. Eyüp Çoraklı. İstanbul: Alfa

Platon. (2007).

Yasalar. Çev. Candan Şentuna & Saffet Babür. İstanbul: Kabalıcı

Porphyrios. (1986).

Isagoge. Çev. Betül Çotuksöken. İstanbul: Remzi

Poster, M. (2017).

Postmodern gerçeklikler. Aydoğan, F. (Ed.). Yeni medya kuramları içinde. İstanbul: Der, 111- 130

Poster, M. (2001).

The information subject. London & NY: Routledge

Poster, M. (2007).

The mode of information: poststructuralism and social context. Cambridge: Polity Press

Raessens, J. (2010).

Homo ludens 2.0, the ludic turn in media theory. Universiteit Utrecht

Ross, D. (2002).

Aristoteles. Çev. Ahmet Arslan & İhsan Oktay Anar & Özcan Kavasoglu & Zerrin Kurtoğlu. İstanbul: Kabalıcı

Rovelli, C. (2018).

Gerçeklik görüldüğü gibi değildir. Çev. Tolga Esmer. İstanbul: Can

- Rutter, J. & Bryce, J. (2006). Understanding digital games. London: Sage
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). Rules of play - game design fundamentals. Cambridge: MIT
- Scharf, R. C. & Dusek, V. (2014). Philosophy of technology: the technological condition: an anthology. Chichester: Wiley Blackwell
- Sena, C. (1974). Filozoflar ansiklopedisi 1. ve 2. Ciltler. İstanbul: Remzi
- Skirbekk, G.& Gilje, N. (1999). Antik yunan'dan modern döneme felsefe tarihi. çev. Emrullah Akbaş & Şule Mutlu. İstanbul: Üniversite
- Sözer, Ö. (1995). Felsefenin ABC'si. İstanbul: Kabalıcı
- Suits, B. (2012). Çekirge- oyun, yaşam ve ütopya. Çev. Süha Sertabiboğlu. İstanbul : Ayrıntı
- Tavinor, G. (2009). The definition of videogames revisited. The Philosophy of Computer Games Conference. Oslo
- Tobin, J. (2002). Pikachu s global adventure. Children, Young People Media Globalisation and, 53.
- Tunalı, İ. (2007). Grek estetik'i. İstanbul: Remzi
- Tuncel, B. (1938). Tiyatro tarihi, Cilt 1. İstanbul: İstanbul Devlet Basımevi
- Wiener, N. (1989). The human use of human beings: cybernetics and society. London: Free Association Books
- Williams, R. (1993). Kültür. çev. Suavi Aydın. Ankara: İmge
- Wittgenstein. L. (2006). Felsefi soruşturmalar. Çev. Deniz Kanıt. İstanbul: Totem
- Wolf, M. J. P. & Perron, B. (2003). The video game theory reader. NY: Routledge

Wolf, M. J. P. & Perron, B. (2009).

The video game theory reader 2. NY: Routledge

Yıldırım, C. (2000).

Matematiksel düşünme. İstanbul: Remzi Kitabevi

Yıldız, E. (2007).

Aiōn'un oyunu. Kutadgubilig Felsefe-Bilim Araştırmaları Dergisi. Mart, Sayı 11. İstanbul: Dergâh

Zimmerman, E. (2009).

Gaming literacy: game design as a model for literacy in the twenty-first century. Wolf, M. J. P. & Perron, B. (Ed.). The video game theory reader 2. NY: Routledge, 23- 32

Zizek, S. (2011).

İdeolojinin yüce nesnesi. Çev. Tuncay Birkan. İstanbul: Metis