

T.C.
İSTANBUL ÜNİVERSİTESİ
SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ
FELSEFE VE DİN BİLİMLERİ ANABİLİM DALI
FELSEFE TARİHİ BİLİM DALI

YÜKSEK LİSANS TEZİ

MODERN DÖNEMDE OYUN OLARAK SANAT

Beyza YILDIZ

2501190185

Tez Danışmanı

Yrd. Doç. Dr. Zeynep Münteha KOT

İSTANBUL – 2023

ÖZ

MODERN DÖNEMDE OYUN OLARAK SANAT

BEYZA YILDIZ

Oyunun kavramsal ilk izlerine Herakleitos'un fragmanlarında, Platon ve Aristoteles'in felsefesinde rastlanmaktadır. Oyun kuramına sanatla ilişkisi üzerinden ilk kez değinen Friedrich V. Schiller olmuştur. Oyunun kültürün temelini oluşturduğunu iddia eden Huizinga, alanın en önemli çalışmalarından birini yapmış ve "Homo Ludens" kavramını literatüre kazandırmıştır. Friedrich Nietzsche, oyunun sanatla bağlantılarını güçlendirmiştir. Onun görüşlerinden etkilenen Eugen Fink, oyunu bir femonen olarak görmüş ve felsefi sisteminin temeline yerleştirmiştir. Çağdaş düşünürlerden Hans-Georg Gadamer ise oyun ve sanat eseri deneyimleri üzerinden, oyunun ontolojisini incelemiş ve festivaller, ritüeller, ayinler ve spor müsabakaları gibi kolektif oyunlarda etkili olan seyirci figürünün önemini ortaya çıkarmıştır. Bu tezin genel amacı bahsi geçen düşünürlerin oyuna dair görüşlerini ve oyun kuramlarını incelemektir. Ayrıca bu tez, ortak bir oyun tanımına ulaşmayı, bu sayede oyun olarak sanatın kapsamını ve önemini ortaya koymayı amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat Felsefesi, Oyun Kuramı, Oyun Olarak Sanat, Friedrich Schiller, Hans-Georg Gadamer

ABSTRACT

The first conceptual traces of play can be found in the fragments of Heraclitus and the philosophy of Plato and Aristotle. Friedrich V. Schiller was the first to mention game theory in relation to art. Huizinga, who claimed that play forms the basis of culture, made one of the most important studies in the field and introduced the term *Homo Ludens* to the literature. Friedrich Nietzsche strengthened the connections of play with art. Eugen Fink, influenced by his views, saw the game as a phenomenon and placed it at the basis of his philosophical system. Contemporary thinker Hans-Georg Gadamer, on the other hand, analyzed the ontology of play through the experiences of play and artwork, and revealed the importance of the spectator figure, which is effective in collective games such as festivals, rituals, rites and sports competitions. The general aim of this thesis is to examine these thinkers' views on play and their theories of play. In addition, this thesis aims to reach a common definition of play, to reveal the scope and importance of art as play.

Keywords: Philosophy of Art, Play Theory, Art as Play, Friedrich Schiller, Hans-Georg Gadamer

ÖNSÖZ

Oyunun hem teorik hem de pratik düzlemde ortak yaşam tecrübemiz üzerindeki etkisini düşünmeye başladığımda oldukça geniş bir literatürle karşılaştım. Felsefeden edebiyat ve psikolojiye, sosyolojiden kültür araştırmalarına kadar pek çok alanda oyunun farklı açılardan incelendiğini gördüm. Günlük hayatımızın her noktasına nüfuz etmiş oyun, varsayıldığından daha derinlikli bir yapıya sahip. Bu derinliği sanat aracılığıyla görebiliyoruz. Modern dönem sonrası filozofların metinlerinde oyun kuramı ve sanat ilişkisine dair kavramların kullanılmaya başlanması ve bu alandaki sosyolojik çalışmaların artması tez konumun şekillenmesinde etkili oldu. Özellikle sanat felsefesi üzerine çalışma isteğim ile oyuna olan merakım birleştiğinde ortaya hem oyun kavramının felsefe tarihi içindeki serüvenini hem de Schiller, Gadamer, Fink gibi filozofların oyun/sanat kuramlarını incelediğim bu çalışma çıktı.

Oyun kavramına dair literatürü, çalışmanın soruları ve amacı doğrultusunda sınırlamak istediğimde birkaç güncel kaynak dışında, kavramın sınırlı ve farklı anlamlarda literatüre dağılmış olduğunu fark ettim. Tez sürecinde karşılaştığım en büyük zorluk, oyunun doğal ve geniş kullanımını akademik açıdan daraltmak ve sınırlı kaynaklardan yola çıkarak tutarlı bir oyun tanımına ulaşmaktı. Bu çalışma, öncelikle oyunun potansiyelini araştırmayı ve oyunun felsefe sınırları içindeki rolünü sanat aracılığıyla incelemeyi amaçlamaktadır. İlk bölüm, düşünce tarihi içinde oyuna dair kayda değer tanımlar yapan ve yorumlanmaya uygun görüşleri olan filozoflardan hareketle, doğrudan oyunun incelenmesinden müteşekkildir. İkinci bölümde ise oyun/sanat kuramları ekseninde, Schiller, Fink, Gadamer ve Huizinga'nın görüşleri incelenmiştir.

Bu tezin ortaya çıkmasında ve felsefeye olan ilgimin artarak devam etmesinde katkıları olan birçok kişiye teşekkür etmem gerekir. Öncelikle akademik hayatımın yönünü belirledikleri kadar, temsil ettikleri bütün değerler ve ilkeli duruşlarıyla nasıl yaşamam gerektiği konusunda bana yol gösteren kıymetli hocalarım; Prof. Dr. Ekrem DEMİRLİ'ye, Prof. Dr. Ayhan ÇİTİL'e, Doç. Dr. Oğuz HAŞLAKOĞLU'na teşekkürü borç bilirim. Akademik katkılarına ek olarak manevi desteğini, güler yüzünü ve hoş sohbetini hiç eksik etmeyen sevgili hocam Doç. Dr. Gülüşan GÖCEN'e

minnettirim. Tez konumun ortaya ıkmasında kıymetli fikirler veren Prof. Dr. Muharrem HAFIZ'a ve bana inanarak tezimin son hâline gelmesine yardım eden danışmanım Yrd. Do. Dr. Zeynep Mnteha KOT'a teŖekkr ederim. Birlikte yrttgmz oyun atlyesi sayesinde sorularımın canlı kalmasını saėlayan ve bu srete desteėini hi esirgemeyen kıymetli Aykut ERTUėRUL'a ve bu uzun serveni gzelleŖtiren, heyecanımı diri tutan arkadaşlarıma teŖekkr ederim.

Hayatı paylaŖmakla kalmayıp son ana kadar tezlerimizi birlikte yazdıėımız, akademik ve duygusal desteėiyle hep yanımda olan eŖim Mustafa NGR'e ve beni bugnlere getiren kıymetli aileme; ayrıca ikimize birden oyun arkadaşlıėı yapan kedimiz Sofi'ye teŖekkr ederim.

Beyza Yıldız
İstanbul – 2023

İÇİNDEKİLER

| | |
|--------------------------|-----|
| ÖZ..... | II |
| ABSTRACT..... | III |
| ÖNSÖZ..... | IV |
| KISALTMALAR LİSTESİ..... | VI |
| GİRİŞ..... | 8 |

BİRİNCİ BÖLÜM

DÜŞÜNCE TARİHİNDE BAZI OYUN DURAKLARI

| | |
|---|----|
| 1.1 Antik Dönemde Oyunun Rolü..... | 13 |
| 1.1.1 Platon'un Oyuna Bakışı..... | 16 |
| 1.1.2 Aristoteles'in Poetika'sında Oyun..... | 22 |
| 1.2 Oyunun Ontolojisine Bütüncül Bir Yaklaşım: Friedrich Nietzsche..... | 25 |
| 1.3 Alternatif Bir Oyun Teorisi Denemesi: Bernard Suits..... | 33 |
| 1.4 Roger Caillois'un Oyun Tanımı ve Tasnifi..... | 39 |

İKİNCİ BÖLÜM

MODERN DÖNEMDE OYUN SANAT KURAMLARI

| | |
|--|----|
| 2.1 Estetiğin Kuramsal Olarak Oyun ile İnşası: Friedrich Schiller..... | 43 |
| 2.1.1 Etiğin Sınırlarında Estetik Oyun..... | 49 |
| 2.2 Yaşam Fenomeni Olarak Oyun: Eugen Fink..... | 51 |
| 2.2.1 Fink'in Metafiziğin Oyun Yorumuna Eleştirisi..... | 52 |
| 2.2.2 Fink Düşüncesinde Oyun ve Sanat İlişkisi..... | 55 |
| 2.3. Yapıya Dönüşüm Olarak Oyun: Hans-Georg Gadamer..... | 58 |
| 2.4 Homo Ludens'te Felsefe ve Sanat: Johan Huizinga..... | 63 |
| 2.4.1 Kültürün Şiir, Müzik ve Dans Aracılığıyla Oyuna Dönüşümü...69 | |
| SONUÇ..... | 75 |
| KAYNAKÇA..... | 78 |

KISALTMALAR LİSTESİ

A.e. : Aynı eser

Alm. : Almanca

Bkz. : Bakınız

C. : Cilt

Çev. : Çeviren

Der. : Derleyen

Ed. : Editör

S. : Sayfa

V.b : Ve benzeri

Vol : Volume

GİRİŞ

Modern dönemle birlikte rasyonelleşen ve metafizik alanla bağı kesilen insan yaşamı içinde oyun, yeniden yükselişe geçmiştir. Antik zamanlardan Aydınlanma ve Sanayileşme öncesine kadar yani insan hayatı kompartımanlara ayrılıp mekânikleşmeden önce oyunun kavramsal düzlemde inceleneyeceği bir zemin bulunmamaktadır. Söz konusu zaman aralığını referans göstererek, oyunu çok geniş bir anlamda ele alabiliriz: Eğlence ve boş vakit geçirme aracı olarak oyunlar, rekabet temelli spor oyunları, sanatla birleşip temsil üzerinden kurulan oyunlar; örneğin tiyatro sinema ve kamusal olana açık performans sanatları gibi. Edebiyat ve psikoloji alanlarında da oyunun yankıları olmuştur. Modern dönem öncesinde oyun, hayatın içinde süren, ayrı bir zaman dilimiyle sınırlanıp bir tür oyalanma olarak görülmeyen eylemler bütünüydü. Ancak her dönemde sanatla bağlantısı göz önünde bulundurulduğunda oyunun değerine ve ciddiyetine dair tartışmalar olmuştur.

Siyasi, toplumsal, ekonomik vb. alanlarda hızla gerçekleşen dönüşümler düşünüldüğünde 20. yüzyılda oyunun özellikle ön plana çıktığından bahsedilebilir. Burada oyunun kökenine dair bir noktaya açıklık getirmek önemlidir. Oyunu irrasyonel bir faaliyet olması bakımından modern insanın kaçamağı olarak görmek yanlış olacaktır. Aynı şekilde oyunu tarihsel arka planı üzerinden ele almaya çalışmak da ona bir başlangıç belirlemek handikabına yol açmaktadır. Oyun insanoğlunun varlığına ilişik bir biçimde kendi varlığını sürdürügelmiştir. Huizinga'nın oyun üzerine yaptığı çalışmada adeta kültürel bir kazı yapılarak bu sonuca ulaşılmıştır. Bu arka plan göz önüne alındığında çalışmamızın amacı, oyunun bütüncül bir tanımına ulaşmanın mümkün olup olmadığı sorusu ekseninde oyunun sanatla ilişkisini modern dönem filozofları üzerinden araştırmaktır. Ekonomi, sosyoloji, psikoloji gibi alanlarda tartışılan oyun kuramları bizim tezimizin kapsamına dahil edilmemiştir.

Oyun kavramının İngilizcede iki farklı kullanımı vardır: "Play" ve "game". Türkçeye her ikisi de oyun olarak çevrilmektedir. Aralarındaki nüansı kurallı olup olmamaları belirler. "Game" ile belirli bir amaç taşıyan, kuralları olan, kurallara uyulduğu takdirde sürebilen, rekabete ve kazanmaya dayalı oyunlar kastedilir. "Play" daha serbest, amaçsız, sürece dayalı, eğlence ve hazzın önce geldiği oyunlar için

kullanılmaktadır.¹ Bu ayrımı dikkate alarak çalışmamızda “play” anlamına gelen oyunun sanatla ilişkisini inceledik. Ancak Suits, Caillois gibi bazı düşünürlerin oyun tasnifleri, yapılan tanımlardan anlaşılacağı üzere “game” üzerinden yapılmıştır.

Bu bağlamda çalışmamızın birinci bölümünde oyunun düşünce tarihi içinde rolünü felsefi açıdan inceledik. Bu kapsamda ilk durağımız “Antik Dönemde Oyunun Rolü” oldu. Herakleitos’tan başlayarak Platon ve Aristoteles’in felsefesinde oyun kavramını inceledik. Bu dönemler oyunun toplum düzeninden ayrılmadığı, sahne sanatlarının, spor müsabakalarının rutin olarak sürdüğü dönemlerdir. Platon düşüncesinde sanata getirilen eleştirilerin *mimesis* üzerinden temellenmesiyle oyunun ilişkisi araştırılmıştır. Aristoteles’in tragedya hakkında görüşleri üzerinden oyunun *mimesis* ve *katharsis* ile bağlantısını incelemeye gayret ettik.

İkinci bölümde ise “Modern Dönemde Oyun Sanat Kuramları”nı: Friedrich Schiller, Eugen Fink, Hans-Georg Gadamer, Johan Huizinga’dan hareketle inceledik. Bu düşünürlerin oyunun sanatla ilişkisine dair görüşleri ve kuramları günümüze kadar etkisi sürdürmüştür ancak öne çıkarılmamıştır. Huizinga’nın çalışmasını, doğrudan felsefi bir çalışma olmamasına rağmen bu başlık altında incelememizin sebebi, *Homo Ludens*’te felsefi ve sanatsal açıdan oyunun rolünü incelemiş olmasıdır.

Bu tezde yararlandığımız kaynaklar hakkında bilgi vermek gerekirse; “Antik Dönemde Oyunun Rolü”nü incelediğimiz başlıkta, Herakleitos’un *Fragmanlar*’ı, Platon’un özellikle *Devlet* ve *Yasalar*’ı ve Aristoteles’in *Poetika*’sı başvurduğumuz ana kaynaklar olmuştur. Erdal Yıldız ve Güvenç Şar’ın *Herakleitos’un Oyunu: Herakleitos Fragmanlarına Yorumlar* kitabı, konumuzla ilgili fragmanların farklı yorumlarına erişmek noktasında faydalı olmuştur. Ayrıca Nilgün Toker’in “Oyuna Girme ve Oyunu Seyretme: Platon’a Karşı Aristoteles” başlıklı makalesi, Aristoteles ve Platon’un oyuna bakışlarını kavramak noktasında yardımcı olmuştur. Armand D’Angour’un “Plato and Play: Taking Education Seriously in Ancient Greece” makalesi ise Antik dönemde oyunun eğitimle bağlantısını incelemesi ve Platon’un oyunu toplum yaşamında nerede konumlandığını açıklaması bakımından faydalı olmuştur.

¹ Erman Akıllıbaş, Kutalmış E. Ceylan, “Oyunlaştırmanın Pazarlamadaki Gücü”, *Anasay*, sayı: 14, 2020, s. 43-80.

Birinci bölümde “Oyunun Ontolojisine Bütüncül Bir Yaklaşım: Friedrich Nietzsche” alt başlığında Lawrence Hinman’ın “Nietzsche’s Philosophy of Play” isimli doktora tezi önemli kaynakların başında gelmektedir. Ancak Nietzsche felsefesinin genelinde oyuna dair yorumlara rastlamak mümkün olduğundan *Tragedya’nın Doğuşu, Böyle Buyurdu Zerdüşt* ve *Yunanların Trajik Çağında Felsefe* gibi pek çok eserinde Nietzsche’nin sanat/oyun hakkındaki görüşlerine ulaşmak mümkündür.

Bernard Suits’in *Çekirge, Oyun, Yaşam, Ütopya* eseri oyun kavramının teorik bilgilerin yer yer diyaloglar hâlinde bir kurgu içinde tartışıldığı özgün eserlerden biridir. “Alternatif Bir Oyun Teorisi Denemesi: Bernard Suits” başlığı altında bu eseri incelememizin sebebi eser boyunca, tezin ortak bir oyun tanımına ulaşma amacına cevap aranıyor olmasından ileri gelmektedir. Suits, eserini akademik bir metin gibi inşa etmek yerine cevabını aradığı sorularla birlikte, oyunu bir yöntem olarak kullanmıştır.

Birinci bölümün son başlığı “Roger Caillois’un Oyun Tanımı ve Tasnifi” başlığında faydalandığımız *Man, Play and Games* eserinde, Caillois kendine ait bir oyun tanımı yaptıktan sonra oyunun sosyal fonksiyonlarından, türlerine göre nasıl tasnif edilmesi gerektiğinden bahsetmektedir. Caillois’un eserini farklı kılan en önemli unsurlardan biri *play* ve *game* arasındaki farklılıklar üzerinden psikolojik ve matematiksel yaklaşımlara kadar geniş ve özgün bir çalışma yapmış olmasıdır.

İkinci bölümün ilk alt başlığı “Estetiğin Kuramsal Olarak Oyun ile İnşası: Friedrich Schiller”e gelindiğinde ana kaynağımız; Schiller’in hem oyun kuramını zikrettiği hem de estetik görüşlerini temellendirdiği *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar*’ı oldu. Ömer B. Albayrak’ın *Alman Düşüncesinde Sanat ve Aşkılık* eseri ise Alman idealizmini genel hatlarıyla kavramak ve Schiller’in sanata bakışını netleştirebilmek için ufuk açıcı bir kaynaktı.

“Yaşam Fenomeni Olarak Oyun: Eugen Fink” başlığı altındaki incelemelerimiz için ana kaynağımız *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun: Fink*’in felsefesinde oyunu bir yöntem olarak kullanması sebebiyle tercih edilmiştir. Bu eser, Fink felsefesinin kapsamlı olarak yer aldığı en önemli kaynakların başında gelmektedir.

İkinci bölüm alt başlıklarından “Yapıya Dönüşüm Olarak Oyun: Hans-Georg Gadamer” incelememizin ana kaynağı Gadamer’in *Hakikat ve Yöntem*’in I. cildi

olmuştur. Gadamer'in estetik üzerine görüşlerini ve oyun festival ilişkisini aktardığı eseri *Güzelin Güncelliği* ise konuya dair özet ve anlaşılır bilgiler sunmasıyla çalışmamıza kolaylık sağlamıştır. Bert Olivier'ın "Gadamer, Heidegger, Play, Art And the Appropriation of Tradition" makalesi de Gadamer'in felsefesinde oyun sanat ilişkisinin sarıh bir anlatımını sunduğu için başvurduğumuz kaynaklardan oldu.

Huizinga'nın *Homo Ludens* eseri oyuna dair literatürün başyapıtlarından biri kabul edilmektedir. Bu eserde oyunun hem kökenine hem de kültürle birlikte şekillenme sürecine açıklamalar getirilmiştir. Oyunun ciddi bir faaliyet olarak konumlandırılmasına, Antik ve modern dönem arasında oyunun insan hayatında geçirdiği rol değişikliğine vurgu yapan Huizinga'nın eseri, oyunun genel özelliklerini tespit etmek, tarihsel ve kültürel arka planını görmek konusunda çalışmamıza şekil vermiştir.

Prof. Dr. Yücel Dursun, doktora tezinin kitaplaştırılmış hâli olan *Oyunun Ontolojisi*'nde Herakleitos'dan başlayarak oyunun ontolojisi bağlamında Gadamer, Derrida, Heidegger, Huizinga, Nietzsche gibi düşünürlerin görüşlerini incelediği için bu eser tezimizin ana kaynaklarından biri olmuştur. Doğrudan oyunun ontolojisinin incelendiği Türkçe tek telif eser olması bakımından da çalışmamızın önünü açmıştır. Ayrıca Michael Y. Bennett'in, *Analytic Philosophy and the World of the Play* başlıklı eseri oyun dünyasına farklı bir perspektiften yaklaşarak çalışmamıza yeni sorular kazandırmıştır.

Lisansüstü çalışmalardan bahsetmemiz gerekirse: Hazal Gülce Güleç'in 2019 yılında İstanbul Üniversitesi bünyesinde hazırlamış olduğu "Oyun ve Sıkıntı Üzerine Felsefi Bir İnceleme" başlıklı yüksek lisans tezinde, oyunun tarihçesinden felsefi arka planından bahsetmiştir. Tezin ilk bölümü, Gadamer, Caillois, Bernard Suits hariç bizim incelediğimiz filozofların oyun görüşleriyle tamamlanırken ikinci bölümü ve üçüncü bölümleri bizim çalışmamızdan ayrılmıştır. Bizim çalışmamız oyunun sanatla ilişkisine yoğunlaşırken Güleç'in tezinde oyun, sıkıntı ve yeniden yaratım gibi kavramlar incelenmiştir.

Bir başka lisansüstü çalışma Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik ve Cam Anasanat Dalı'nda, F. Sedef Kermen tarafından 2005 yılında hazırlanan "Sanat Olarak Oyun, Oyun Olarak Sanat" başlıklı yüksek lisans tezidir. Bu tezin amacı, oyunun sanatla nasıl ilişkilendiğini anlamaktır. Ancak tezin kapsamı

bizim alıřmamızdan farklı olarak ok geniř tutulmuřtur. Gereklik kavramının incelenmesiyle bařlayan tezin, yalnızca sanat dūřüncesine ayrılan bir bōlümü ve seramik sanatının oyunla iliřkisine dair rneklerin sunulduęu bir son bōlümü bulunmaktadır. Sanat ve oyun iliřkisinin sanat kuramlarına ve tarihsel dōnemlere gōre detaylandırıldıęı bu tezde dūřünürlerin gōrūřleri felsefi aıdan incelenip karřılařtırılmamıřtır. Yaratıcılık edimi üzerinden incelenen sanat ve oyun iliřkisi Sürrealizm, Dadaizm ve kavramsal sanat gibi pek ok farklı ekol üzerinden ele alınmıřtır. Kendi alıřmamızda Gadamer, Huizinga, Caillois, Fink, Suits gibi dūřünürlere ait gōrūřlerin ayrı alt bařlıklar altında inceleniyor oluřu ve konumuzun bu isimlerin yorumlarından hareketle felsefi bir incelemeyle sınırlanması bizim alıřmamızın Kermen'in tezinden ayrıřtıęı noktalardır. Ancak bu alıřma da literatüre kapsamlı bir řekilde kaynaklık etmiř ve bizim tezimiz iin ilham kaynaęı olmuřtur.

1. Bölüm: DÜŞÜNCE TARİHİNDE BAZI OYUN DURAKLARI

1.1 Antik Dönemde Oyunun Rolü

Antik Yunan'da oyun pek çok formda kültürel faaliyetlere içkin olarak görünmektedir. Oyun, müzikle birlikte dini törenlerin, sosyal etkinliklerin, ritüellerin, kutlamaların ve müsabakaların ana unsuru olmuştur. O dönemin dünyasında savaşlar, eğlenceler, müsabakalar gibi toplumun çoğunluğunun katıldığı faaliyetler belli ritüeller üzerinden gerçekleştiği için oyunun günlük hayatta renk katmadığı alan yoktur diyebiliriz. Dönemin hukuk sisteminin bile bu açıdan tiyatral bir tarafı vardır. Homeros ve Hesiodos gibi toplumda saygı duyulan ozanlar bilgeliklerini şiirler, destanlar ve hikâyeler aracılığıyla entelektüel oyun denilebilecek bir tarzda sunmaktadır. Öte yandan oyun anlamına gelen *paizein*, çocuk anlamına gelen *pais* ve eğitim anlamına *paideia* kelimesinin etimolojik yakınlıkları Yunanlılar için oyunun çocuklar ve eğitim faaliyetleriyle sınırlı kaldığını düşünmeye sebep olabilir. Ancak oyun yetişkinlerin ciddiyetle yürüttüğü işler ve müzik, spor, dans gibi faaliyetleri de kapsayacak geniş bir anlamda kullanılmaktadır.

Felsefe tarihinde oyunun ilk kavramsal izlerine, Herakleitos'un 52. fragmanında rastlanmaktadır: "Zaman (*Aion*)², bir oyun tahtasındaki taşları hareket ettiren oynayan bir çocuktur."³ Buradaki "*Aion*" kelimesi Nietzsche, Heidegger ve Eugen Fink gibi pek çok filozof tarafından kendi felsefi anlayışlarına göre farklı şekillerde yorumlanmıştır. Bu farklı anlayışlara değinmeden önce oyun kavramının, evrenin yaratılışı, birliğin çokluğa gelişi ve değişimin nasıl gerçekleştiği gibi metafiziksel sorunlar özelinde yorumlandığını belirtmek gerekir. Ayrıca *Aion*, çocuk oyunları ya da doğrudan oynama edimi olarak da anlaşılmıştır ancak çocuk oyunu kısmında daha çok teşbih yapılmıştır.

² Uzun ömür, ezeli-ebedilik, "Plotinos'un dile getirdiği gibi aion Varlık'ın 'varolma tarzı'dır.", F.E. Peters, **Antik Yunan Felsefesi Terimleri Sözlüğü**, Paradigma Yayınları, İstanbul, 2004, s. 19.

³ Herakleitos, **Fragmanlar**, 52. (Bu çeviri David Miller'a ait, **Oyunun Ontolojisi** s. 23), Ayrıca 70. fragmanda insanların sanılarını çocukça oyunlar olarak adlandırmıştır. Ancak burada bizim inceleyeceğimiz anlamda çocuk oyunu/oyuncağı değil, hakikatin insanların çoğu tarafından bilinemeyeceği kastedilmektedir. Herakleitos'un fragmanlarının ayrıntılı yorumları için bkz., *Herakleitos'un Oyunu: Herakleitos Fragmanlarına Yorumlar*.

Nietzsche *Yunanların Trajik Çağında Felsefe*’de şöyle der: “Herakleitos’a göre evren (Die Welt), Zeus’un bir oyunudur yahut fiziğe uygun bir deyimle, ateşin kendisi ile oyunudur. Bir olan işte ancak bu anlamda, aynı zamanda çok olandır.”⁴ Burada oyunun nedeni ve sonrasında ziyade oyunun varoluşla ilişkisi üzerinde duran Nietzsche, hep teyakkuzda bir oyun oynama güdüsünün başka dünyaları hayata geçirmesini (büyük) çocuk ve sanatçı üzerinden inceler. Ahlaki sorumluluklar olmadan yapma ve yıkma, oluş ve bozuluş ancak sanatçının temaşa hâlinde ve çocuğun oyununda yer alabilir.⁵ Nietzsche Herakleitos’un fragmanını yorumlarken oyunun estetikle bağını sanatçı ve çocuk benzerliği üzerinden kurmaktadır. Bu fragmanın farklı yorumlarından hareketle oyuna dair kavramsal tanımlar da oluşmaya başlamıştır. Nietzsche Herakleitos’un oyununu, kendi ilkesinin kendine haiz olduğu amaçsız bir varlık olarak görmüştür. Çocuğun oyuncağını bazen oynayıp bazen atma keyfiliğine sahip olması gibi sanatçı da eseri üzerindeki zorunluluklardan azade olduğunda üretmektedir. Ona göre Herakleitos: “(...) dünyayı oluşturan gücü, taşları oyunla oraya buraya yerleştiren ve kumdan tepeler yapıp yeniden yıkan bir çocuğa...” benzetmektedir.⁶ Herakleitos’un bu fragmanı üzerine yapılan yorumlardan birinde bu yapıp yıkma hâli Dêmiourgos’a atıfla anlaşılmıştır: “(...) başkaları ise, Herakleitos’a uyarak, yapıcının (Dêmiourgos) da oyun oynayarak yarattığını söylediler.”⁷

Aion kelimesine “ömür” anlamı verilerek yapılan bir diğer yorumda ise Herakleitos’un bu fragmanla kastettikleri şöyle açıklanmıştır:

“(...) biz hem bir ömrün, yaşamının, hem de belli belirsiz ancak akıp giden, süregiden bir zamanın içindeyiz (...) bu yaşamının kurallarını, ilkelerini aslında ömrün kendisi, o velet dediğimiz çocuk, koyuyor. Bu ömür öyle bir ömür ki, neyi ne zaman nasıl

⁴ Friedrich Nietzsche, **Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe**, çev. Nusret Hızır, İstanbul, Elif Yayınları, 1963, s. 32-33.

⁵ **A.e.**, s. 36.

⁶ Friedrich Nietzsche, **Tragedyanın Doğuşu**, çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2021, s. 144.

⁷ Proclus, **The Commentaries of Proclus on the Timaeus of Plato**, çev. Thomas Taylor, London, 1820, s. 281.

yapacağına yine kendisi karar veriyor, bu kararı vermesi de hem kurallı çünkü kurallı kendisi koyuyor hem kuralsız çünkü onun kuralı kendine özgü.”⁸

Bir çocuğun ellerinde olan yaşam onun hükümdarlığında süren oyunu istediği gibi oynaması ile şekillenmektedir. Kuralları kendisinin koyduğu, sonra bozduğu süregelen oynama hâli olarak görülen *Aion* bir ilke olarak okunduğunda geleneksel Herakleitos yorumlarının dışına çıkılarak ona *arkhe* denilebilir.⁹ Bu noktada Heidegger’in fragmanı nasıl yorumladığına bakmak yerinde olacaktır. Heidegger *Aion*’u birden fazla anlamda kullanır: *logos*; *physis*, *kosmos*, dünya-zamanı, varlığın kaderi. *Logos*, söz ve akıl anlamlarına ek olarak Heideggerci terminolojide “toplamak, biriktirmek, birini diğerinin yanına koymak” anlamına gelirken *physis*; ortaya çıkan/çıkartan dışarıya açılan/açtırandır, gizini açandır, bundan dolayı gizlenendir.¹⁰ Bu kavramların hepsi *Aion*’u imlemektedir. Heidegger fragmandaki “oynayan çocuk” imgesini ise varlığın kaderi ile ilişkilendirir. Varlığın kaderinin oynayan bir çocuk olarak görülmesinin üzerine, Heidegger’in oyuna bakışını irdeleyen şu soru sorulmalıdır: Bu çocuk neden oynamaktadır? “O oynar çünkü oynar. Oyuna batar. Oyun nedensizdir.”¹¹ Heidegger oyunu pek çok kavramla ilişkilendirerek bir tür zemin hâline getirir, bu sebeple Heidegger’in görüşleri daha çok oyunun ontolojisi bağlamında incelenmeye uygundur.

Herakleitos’un fragmanı kendisinden neredeyse iki bin yıl sonrasına bir sorgulama alanı açmıştır ve bu bakımdan oldukça önemlidir ancak Antik dönemin genel ruhuna hâkim olan oyunvari yaşamdan da bahsetmek gerekir. Her şeyden önce mitolojik Tanrıların insanlar gibi savaştıkları, yiyip içtikleri, birtakım duygulara sahip oldukları bir inanç ortamında hem Tanrıların kendisi oynamaktadır hem de Tanrılar için oynanmaktadır. Örneğin Yunan Orfik dini mitlerinde oyuncaklarla oynayan küçük bir çocuk olarak tasvir edilen yüce Tanrı Dionysos’un hikâyelerini bulmak

⁸ Erdal Yıldız, Güvenç Şar, **Herakleitos’un Oyunu: Herakleitos Fragmanlarına Yorumlar**, Dergâh Yayınları, 2016, s. 68.

⁹ A.e., s. 71.

¹⁰ Yücel Dursun, **Oyunun Ontolojisi**, Ankara, Doğu Batı Yayınları, 2019, s. 27.

¹¹ Martin Heidegger, **The Principle of Reason**, çev. Reginald Lilly, USA, Indiana University Press, 1991, s. 113.

mümkündür.¹² Öte yandan agonal oyunlar, turnuvalar, olimpiyatlar, müsabakalar günlük hayatın birer parçası olarak görülmektedir. Ayrıca Yunan sanatının öne çıkan yapılarından olan tragedya da oyun çatısı altındadır: “Atina tiyatrosu, diğer parlak edebi ifadelerin yanı sıra, Antik çağda kelimelerle, sahnelerle ve karakterlerle oynanan oyunun en parlak örneklerini temsil eden Aristophanes komedisinin mekânı olmuştur.”¹³ Antik dönemde oyun yalnızca mitosa ve günlük yaşama sızmış değildir. Sanattan felsefeye kadar pek çok alanda oyunun izleri takip edilebilir. Nitekim Huizinga bu konuyu *Homo Ludens*'te kapsamlı olarak incelemiştir ve felsefenin oyunsal biçimlerini sofistler üzerinden derinleştirmiştir. Sofistlerin arkaik kültürel hayatın içindeki rolü, şaman, kâhin, şair gibi figürlerin paralelinde görülmüştür. Ayrıca sofistler oyun ustalarıydılar; kelimelerle, ahlaki değerlerle, yanılsama ve gerçeklik arasındaki ayrımlarla oynamaktaydılar. Sofistlerin rekabetçi oyunlardaki namından Freud şöyle bahsetmektedir: “Mümkün en iyi gösteriyi sunmak ve bir rakibi halkın gözü önünde cereyan eden bir çarpışmada yenmek; birden fazla kişi arasında oynanan oyunun bu iki büyük devindirici gücü, sofistin faaliyetinde daha ilk bakışta görülür.”¹⁴ Retorik kabiliyetleri, söz oyunları, hitabetleri ve bilmeceleri ile öne çıkan sofistler aynı zamanda Yunanlıların eğitim konusundaki rehberleri olmuşlardır. Yine de Platon, onların kimseyi gerçek bilgeye ulaştıramayacağını ve ancak hokkabaz, sihirbaz hükmünde olduklarını düşünmüştür.¹⁵ Felsefeyi hakikate ulaşmanın yolu olarak konumlandırmasına ve Sofistler'in görüşlerini çürütmeye çalışmasına rağmen Platon, eserlerini diyaloglar şeklinde ve esnek bir dil kullanarak yazdığı için bir noktada oyun çatısı altında değerlendirilmeye açıktır.

1.1.1 Platon'un Oyuna Bakışı

¹² David L. Miller, **Gods and Games: Toward a Theology of Play**, Ohio, The World Publishing Company, 1970.

¹³ Johan Huizinga, **Homo Ludens**, çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2020, s. 188.

¹⁴ Sigmund Freud, *The Freud Reader*, "Creative Writers and Daydreaming", ed. Peter Gay, W.W. Norton & Company, 1989, s. 436-42.

¹⁵ Platon, **Sofist**, çev. Furkan Akderin, İstanbul, Say Yayınları, 2015, 231b-232a.

Platon'da (MÖ 428-348) oyun kavramı, öncelikle eğitime katkısı yönünden ve mimetik oluşu üzerinden ele alınmıştır. Yurttaşların erdemli davranışlar sergilediği, iyiliğin ve adaletin hâkim olduğu ideal bir devlet fikrine sahip olan Platon, halkın yasalara tâbi olmaları ve kendi kabiliyetleri doğrultusunda devlet içindeki rollerini bulmaları için eğitimi kritik bir enstrüman olarak kullanır. İyi bir yurttaş olabilmenin yegâne şartı ruhsal ve bedensel eğitimden geçmektir. Spor ve müzik de bu eğitimin araçları olarak kullanılır. Henüz oyun çağında olan çocuklar, büyüdüklerinde seçecekleri alana oyun aracılığıyla yönlendirilmelidir. İdeal devletin kurulabilmesi için herkesin kendine uygun alanlarda çalışıyor olması gerekir. Bu alanların ve kabiliyetlerin keşfedilebilmesi için eğitimin sanki oyun oynuyormuş gibi verilmesi önemlidir. Platon, *Devlet*'te: "Eğitimin onlar için bir oyun olmasını sağlayacaksın. Böylece onların yaratılıştan neye elverişli olduklarını da daha iyi anlarsın."¹⁶ derken oyunu "...çocukluktan başlayarak erdem yolunda mükemmel bir yurttaş olmanın"¹⁷ anahtarı olarak vazetmiştir. Özellikle bu bakış açısı günümüzde hâlâ etkilidir. Modern psikolojinin önemli araçlarından biri olan oyun terapileri ve oyunun çocuğun gelişimi üzerindeki etkilerini ortaya koyan bilimsel çalışmalar ile Platon'un bu sözleri benzerlik göstermektedir.¹⁸

Çocuk eğitimiyle sınırlı kalmadan farklı oyun tanımları ve türleri üzerinden hareket ederek sanat ile bağlantı kurulmak istenildiği takdirde Platon'un sanata dair görüşlerine daha yakından bakmak gerekir. Fakat öncesinde Platon düşüncesinde insanın nasıl yaşaması gerektiğiyle ilişkilenen bir oyun yorumundan kısaca bahsetmek gerekir. Platon, canlıların Tanrı karşısındaki durumunu kuklaya benzetir ve insanlar Tanrılar arasındaki oyuna katılmalıdır. İdeal olana iyiyi taklit ederek, ezgilerden iyi olanları söyleyerek,¹⁹ olabildiğince güzel oyunlar oynayarak erişilebilir.²⁰ Nihayetinde Tanrılarla (veya Tanrılara) böyle oyunlar oynamak onları cezbetmenin bir yolu olarak görülmüştür. Bu şekilde yaşayan insan, hakikatten pay almış, doğasına uygun olarak davranmış olacaktır.²¹ Platon'a göre insanın mimetik oyunlar oynamasını sağlayan

¹⁶ Platon, *Devlet*, çev. Sabahattin Eyüboğlu, M. Ali Cingöz, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2010, 537a.

¹⁷ Platon, *Yasalar*, çev. Candan Şentuna, Saffet Babür, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2012, 643e.

¹⁸ Bkz., D. W. Winnicott, *Oyun ve Gerçeklik* ve Aletha J. Solter, *Oyun Oynama Sanatı*.

¹⁹ Platon, *Yasalar*, 812c.

²⁰ A.e., 803c.

²¹ A.e., 804b.

kukla/oyuncak olması aynı zamanda “onun en üstün yanıdır.”²² Çünkü oyunun insanı Tanrılar düzeyine çıkarma imkânı barındırması açısından kişiyi hakikate muhatap kılan bir yönü de vardır. Platon, insanı Tanrı’nın oyuncakı olarak bütünüyle iradesiz olarak görmez; aksine bu durumun, erdemleri geliştirmek için bir araç olduğunu düşünür. *Yasalar*’da, her ne kadar insan bir oyuncak gibi tasarlanmış olsa bile onun aklıyla iyi ve doğruyu seçebileceği söylenir:

“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 sinirler ve ipler gibi bizi çekiştiriyorlar ve birbirlerine karşı oldukları için bizi karşı eylemlere sürüklüyorlar: işte erdem ve kötülük arasındaki ayırım da burada bulunur. Akıl herkesin bunlardan birini hep izlemesi, hiç peşini bırakmaması, öteki sinirlerin çağrısına karşı koyması gerektiğini söyler (...)²³

Oyun doğası itibariyle “gerçekdışı”, “gayr-i ciddi”, “nedensiz” ve “mış gibidir.” Her bir özelliği ile oyunu ve oyun gibi olanı hayatın farklı alanlarında görmek mümkündür. Pratik hayatın taklidi olması bakımından çocukların oyunları ciddi eylemler olarak yorumlanmaz ancak çocuk, bu oyunlar sayesinde yetişkin olduğunda yaşayacağı hayata dair tecrübe ve bilgi edinmiş olur. Oyunun ciddiyetsizliği belki de yaşamın ciddi hâlinin hayali bir kurgu içinde taklit edilmesinden doğmaktadır.²⁴ Pragmatik açıdan ise oyun, içine girildiğinde yeni bir varlık alanı oluşturması ve sorgulamadan kurallarına tabi olunması bakımından oynayanları zaman ve mekânın etkilerinden uzaklaştırır. Adeta dünya içinde yeni bir dünya kurulmuş olur. Sanatın da buna benzer işlevleri vardır ve bazı sanat dalları taklide yaslanarak büyür. Bu bağlamda Platon’un sanat eleştirisinin zeminini oluşturan *mimesis* kavramı oyunun da temel unsurlarından biridir. Platon’un şiire ve sanata getirdiği eleştirilerin temel sebebi, hakiki olanın taklit edilerek insanların aldatılması tehlikesidir. Bu eleştirinin oyunu da kapsadığı söylenebilir.

²² A.e., 803c.

²³ Platon, *Yasalar*, 644e-645a.

²⁴ Eugen Fink, *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, çev. Necati Aça, Ankara, Dost Kitabevi, 2015, s. 93.

Platon pek çok eserinde sanata karşı eleştirel söylemlerde bulunmuştur. Her ne kadar *Philebos* diyalogunda güzelin neliği, nerede ve nasıl bulunduğu ilk kez sorgulanmış, estetik bir yargı yöntemi önerilmiş olsa da Platon sanatı, taklidin taklidi olarak görmüştür.²⁵ Sanat eğitim amacıyla ya da halkın cesaretini artırmanın gerektiği savaş durumlarında yararı gözetilerek kullanılabilir. Platon bunda bir sakınca görmemektedir. Hatta çocukların iyi eğitilmesinde, dinledikleri şiir ve hikâyelerin önemini de vurgular. Sanatın eleştirilmesi çok yeni bir şey yaratma iddiasında²⁶ olduğu ve bu yaratma faaliyetiyle hakikat olmayan şeyleri hakikatmış gibi gösterdiği durumlar için geçerlidir. Böyle bir sanat da halkı yanıltmış ve gerçeklerden uzaklaştırmış olacaktır. Platon'un bu tutumu, yalnızca sanatın kendisine değil aynı zamanda onu ortaya koyan sanatçıya da yönelir. Örneğin kurduğu siteye bir dram şairi (ozan) gelse bu şaire kapıya kadar eşlik edilmesi ve onun başka bir siteye gönderilmesi gerektiğini söylemiştir.²⁷ Aynı şekilde ressamı da “hakikatten iki kez uzak” bir aldatma faaliyeti içinde oldukları düşüncesinden dolayı eleştirmiştir.²⁸ Hakikatten uzaklaşma tehlikesine rağmen sanatın Platon için önemsiz olduğu söylenemez. Sanata yönelttiği eleştiriler, hakikat bilgisiz *doxada*²⁹ yer alan her şeyin olumsuz görüldüğü bir paradigmanın sonucudur. Antik Yunan'da bugünün güzel sanatlarını tanımlayacak münferit bir kavram yoktur ancak sanat için, zanaat, ustalık gibi faaliyetlerinin hepsini karşılayacak şekilde *tekhnê* sözcüğü kullanılmaktadır. “*Tekhnê* aynı zamanda bir *poiesis* olarak da anlaşılmalıdır.”³⁰

Tanrısal esinti (*theia moira*) taşıyan şiirler yazdıkları için şairler aynı zamanda Tanrı'nın tercümanları olarak görülmüşler ve eğer devlet için önemleri ispatlanırsa,

²⁵ Platon, **Devlet**, 596a-599a.

²⁶ Hem şiir hem de yaratım anlamlarına gelen *poiesis* kavramı, var olmayan bir şeyi var etme olarak anlaşılmalıdır. **Şölen** 205c'de: “Böylece her sanatın yaptığı bir *poiesis*'tir, her yaratan da *poietes*'tir” diye ifade edildiği üzere özellikle Tanrısal ilham ile yazan şairler ve onların yazdığı şiirler bu ayrım içinde değerlendirilmektedir.

²⁷ Platon, **Devlet**, 398a.

²⁸ **A.e.**, 598b, Ressam, duyular aleminden herhangi bir nesneyi tuvaline aktardığında, (Platon dizgin ve gem örneğini verir) o nesnenin nasıl yapıldığını bilemez yalnızca gördüklerinin bir taklidini oluşturmuştur ve taklit ettiği şeyin bilgisinden ve doğruluğundan uzaktır.

²⁹ Varlığa dair yanlış kanaat, sanı.

³⁰ Oğuz Haşlakoğlu, **Platon Düşüncesinde Tekhnê**, Bursa, Sentez Yayıncılık, 2016, s. 49. **Tekhnê* aynı zamanda bilgi değeri taşımaktadır. Resim ve heykelden matematik, astronomi, geometriye kadar sınırları yaratıcı her türlü yapıp etme faaliyetlerini kapsayacak kadar geniştir.

Platon onları kabul edeceğini söylemiştir.³¹ Bu durum Platon felsefesinde bize sanatın dışlanıp büsbütün önemsizleştirilmediğini göstermektedir. Eleştiriler (hakikati incelemeleri bir yana) estetik açıdan değil, daha çok ahlaki ve siyasi açıdan yapılmıştır. Iris Murdoch'un bu konuyla ilgili yorumu şu şekildedir: "Platon kaba bir şekilde didaktik (pratik) olanla değil de estetik (derin düşünmeye dayalı) olanla açık açık ilgilenir görüldüğünde bile, onun için estetik olanın ahlaksal olduğu çünkü estetikle ruhu tedavi edebildiği oranda ilgilendiği unutulmamalıdır."³² Kurulan devlette her bir yurttaşın görevini en iyi şekilde yerine getirmesi, devletin korunması ve sürdürülmesi, yurttaşların mutluluğa ulaşması ahlaki ve siyasi düzene ayrıca yasalara bağlıdır. Bu düzen için tehlikeli görülen şairlere yapılması gereken onları sitenin dışına göndermektir. Platon düşüncesinde Tanrılarla alay edildiği gerekçesiyle şiirlerin içeriğine dair birkaç eleştiri yapılmış olsa da sanatsal değer ya da estetik yeterlilik üzerinden değerlendirme yapılmamıştır.

Nasıl ki Platon düşüncesinde sanat, Platon'un hakikate olan tavrı üzerinden değerlendiriliyorsa oyun için de konuyu benzer şekilde ele almak mümkündür. Her ne kadar Platon, eğitim düzlemi dışında doğrudan oyun üzerine bir görüş beyan etmemiş olsa da şayet oyun hakikate erişmenin taklidi ya da ona ulaşmanın provası şeklinde görülebilirse o zaman Platon düşüncesinde oyunun öneminden bahsedilebilir. Şayet çocuk oyunu ele alınmış bile olsa orada oyunun tamamen gerçek(miş) gibi sürdüğü bir durum vardır. Bu yüzden çocuk, oyunu ciddiyetle sürdürür. Bu tavır *agathona* (en iyi, yüce) ulaşmak isteyen herkesin hakikatle kurduğu ilişkiye benzemektedir ve ulaşana kadarki süreç oyundan farklı değildir. Bu oyunla, ressamın resmi gibi hakikate üç derece uzak olmak kastedilmez. Aksine oyun hakikate ulaşmayı sağlayan bir basamak olarak anlaşılmalıdır.

Platon, Sokrates ile tanışmadan önce şiir ve trajediler yazmıştır. Aynı zamanda eserlerini tiyatro sahnesinde sergilenmeye uygun diyaloglar şeklinde oluşturmuştur.³³ Bu diyaloglardaki dilin esnekliği sebebiyle öğrencisi Aristoteles tarafından eleştirilmiştir. Platon'un oyunun doğasını bildiğini ve oyuna hiç de uzak olmadığını

³¹ A.e., 607d.

³² Iris Murdoch, **Ateş ve Güneş: Platon Sanatçıları Niçin Dışladı?**, çev. Serdar Kırkoğlu, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2008, s. 21.

³³ Friedrich Copleston, **Felsefe Tarihi: Platon**, İstanbul, İdea Yayınevi, 1998, s. 8.

sahneye verdiği önemden de anlayabiliriz. *Devlet* diyalogunun mağara alegorisi bahsinde dönüşümün gerçekleşip (*doksadan aletheiaya* dönme), hakikatin müşahede edilmesi için sahnenin değişmesi anlamında *periaktoi* kelimesi kullanılır.³⁴ Bu kelime ile üç adet üçgen prizmanın döndükçe sergilenen oyun için gerekli sahne tasarımının değişmesi kastedilmektedir.

“İşte der Socrates, *psuche* de bu şekilde doxa sahnesinden hakiki varlığın bulunduğu *aletheia* sahnesine döner. İşte bu dönüştür ki *philosophia*'nın Platon düşüncesindeki bütün esasını ortaya koyar: *Philosophia* tümüyle tecrübeye dayalı biçimde *psuche*'de bütünsel bir dönüşüm meydana getirme amacı taşır. Bu dönüşün etkisiyle *psuche* dönüşerek *katharsis*'e uğrar ve arınırken bağlarından çözülerek hürleşir.”³⁵

Hakikate ulaşmayı tasvir eden bu sahne değişiminin oyun ile alakası şöyle kurulabilir: Sahnedeki sergilenenin oyun olması bir yana yaşanan deneyimin kendisi ancak oyunun içinde açığa çıkabilir gibi görünmektedir. Sıradan, günlük bir oyun esnasında tecrübe edilen durumlarda, oyunun mekânı ve oynayanlar değişir ama hep bir mekân ve zaman içinde olmak zorunluluğu değişmez (sahne şartı). Platon düşüncesinde oynayan kişiler için *katharsis* söz konusudur ancak seyredene yönelik böyle bir değişimden bahsedilemez. Yalnızca sahnedeki aktörün kendisi için *aletheiaya* dönüş vardır. Oynayan ve seyreden arasındaki bu ayrım Aristoteles'in *Poetika*'sında belirginleşmiş ve Aristoteles *katharsisi* daha çok seyirci üzerinden temellendirmiştir.

Hakikate erişmek ve oyun tecrübesi arasında benzerlikler olduğu kadar farklılıklarda vardır. Örneğin Platon'un sahne değişiminden sonra yani hakikat tecrübe edildiğinde bu durum, tecrübe edende kalıcı bir dönüşüm meydana getirir. İnsan bildiği hâlde unuttuklarını tekrar hatırlar.³⁶ Ancak buna zıt olarak oyun tecrübesi dairesel bir formda sürmektedir. Tekrar ve tekrar oynanır. Başlangıç noktası ile bitiş noktası aynıdır. Oyuna, amaçsız ve oynama sürecini önceleyerek yönelmek de bu döngüsellik doğurmaktadır.

³⁴ Oğuz Haşlakoğlu, "Platon Düşüncesinde Aletheia", **Kaygı**, Uludağ Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, 11, 205-209.

³⁵ A.e., s. 208.

³⁶ Platon'un **Devlet**'de (621a) bahsettiği *Lethe* yani unutuş ırmağıyla ilgi mitte bu ırmaktan içip hakikati unutarak dünyaya düşülür. *Anamnesis* kavramı da unutulmuş her şeyin hatırlanması anlamında kullanılır.

Netice itibariyle buradan oyunda hakikat tecrübesi açığa çıkar ya da çıkmaz şeklinde bir sonuca varılamaz ancak oyunun böyle bir potansiyele sahip olup olmadığı sorgulanabilir. Platon için *noesis* yoluyla hakikat müşahedesi gerçekleşirken *dianoia* (muhakeme) düzleminde tabiri caizse bir kez sıçrama gerçekleştikten sonra geride kalan basamağa dönüş yoktur.³⁷ Sonuç olarak hakikat bağlamında oyunun potansiyeline dair bir sorgulamanın Platon düşüncesinde olumlu karşılandığını söylemek zordur.

1.1.2 Aristoteles'in *Poetikası*'nda Oyun

Aristoteles'in (MÖ 384-322) sanat anlayışında öne çıkan *mimesis* ve *katharsis* kavramlarını oyunu oluşturan temel kurallar üzerinden okumak mümkündür. Aristoteles'in Platon'dan farklı olarak bu kavramları nasıl tanımladığı ve nasıl kullandığı konusunda *Poetika*'ya başvurulabilir. Genel hatlarıyla sanat felsefesine dair temel bilgilerin yer aldığı ancak özel olarak edebiyat çatısı altında şiir sanatının incelendiği *Poetika*'da sanatın neliği *poesis* üzerinden incelenmez. Aristoteles bunun yerine bütün sanatların özünün *mimesis* olduğunu düşünmektedir.³⁸ Ona göre *mimesis*'in psikolojik temelleri vardır: İlk olarak şiir sanatını ortaya çıkaran taklit içtepisi, insanın doğası gereği taklit etmeye meyilli olmasından ve taklit ederek bilgiye ulaşmasından ileri gelmektedir. İkinci olarak da insanlar ortaya çıkan taklit ürünlerinden hoşlanmaktadır. Bu her iki durumu Aristoteles insanın doğuştan gelen karakteristik özellikleri olarak görmektedir.³⁹ Yani hem taklit etme içgüdüleriyle doğarız hem de taklit sonunda ortaya çıkanlara beğeni ile bakarız. Platon'un *mimesisi* hakikat karşısında değersiz görmesine karşın Aristoteles taklidi "insanın ana özelliği ve insan bilgisinin ana motifi" olarak düşünmüştür.⁴⁰ Taklit edilenlerden hoşlanma durumu insanın öğrenme arzusu ve hazzı ile ilişkilendirilir:

³⁷ *Anôterô ekbainein*, sıçrayarak yükselme, mecazen sıçrama tahtası.

³⁸ David Ross, **Aristoteles**, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, s. 431-432.

³⁹ Aristoteles, **Poetika**, çev. İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, 1987, s. 16, 1448b.

⁴⁰ İsmail Tunalı, **Grek Estetiği: Güzellik ve Sanat Felsefesi**, Ankara, Fol Yayınları, 2022, s. 109, "Çünkü insan insan olarak Aristoteles için bir *zoon mimetikaton*dur."

“(...) Gerçeklikte hoşlanmayarak baktığımız bir nesne özellikle tamamlanmış bir resim hâline geldiğinde bu kez ona hoşlanarak bakarız; örneğin tiksinti uyandıran hayvanların ve cesetlerin resimlerinde olduğu gibi. Bunun nedeni, öğrenmenin verdiği derin hoşlanmadır; bu hoşlanma yalnızca filozoflara değil tüm insanlara özgüdür.”⁴¹

Harmoni ve ritim de doğuştan insana hoş gelen sanatsal unsurlar arasında değerlendirilmiştir. Bu unsurların aktif olarak görüldüğü ve oyun kavramını incelemeye en uygun zemini sağlayacak olan tragedya, Aristoteles için yüce eylemlerin taklididir. Bir tragedyada bulunması zorunlu altı öge vardır: Öykü (*mythos*), karakterler (*ethe*), dil kullanımı (*leksis*), düşünce (*dianoia*), görsellik (*opsis*) ve şarkı (*melopoeia*).⁴² Aristoteles bunların içinden öyküyü, eylemlerin düzenlenme şekilleri için kullanır ki bir tragedya için en önemli unsur olay örgüsüdür. *Mimesis* ile başlayan oyunun *katharsis* ulaşabilmesi, anlatılan öykünün ve karakterlerin taklit ettikleri eylemler sayesinde mümkün olmaktadır. Bahsi geçen öğeler tragedyaya özel olsalar dahi oyunu oyun yapan şartlarda müşterektirler. Belirli bir zaman ve mekânda, kurallar çerçevesinde, en az bir oynayan olmak kaydıyla ve oyunun türüne göre bir kurgu (öykü) içerisinde gerçekleşen eyleme oyun denilmektedir.

Platon’un *mimesis* ve sahne değişimine (*periaktoi*) bakışında Aristoteles’ten ayrıştığı nokta Platon’un *mimesis* tanımından çıkarılabilir: “(...) *Mimesis* oyuna değil öncelikle ve esasen oyuncuya has bir fiil itibariyle oyunun kendisinden değil oyuncudan gelmesidir. Oyun, oyuncu olduğu için vardır ve gerek *mimesis* gerekse *katharsis* ve *periaogôgê* de (çevrilme, dönme) sadece ve öncelikle oyuncuda ve oyuncuyla mümkün fiillerdir.”⁴³ Platon sahnedeki aktör üzerinden bu kavramları temellendirirken Aristoteles oyunun kendisini öne çıkarmaktadır. Çünkü Platon oyuncunun değişimiyle ve hakikate ulaşmasıyla ilgilenmekte; oyunu bunun için araç olarak görmektedir. Bununla bağlantılı olarak Aristoteles oyunun unsurlarını ve seyredenler üzerindeki etkisini (*katharsis*) *Poetika*’sında detaylandırmıştır. Oyunun kendisini ve seyirciyi esas alan Aristoteles’le başlayan bu bakış açısının izlerine çağdaş düşünürlerden Gadamer’de de rastlanmaktadır. Gadamer için oyuncular ve

⁴¹ Aristoteles, **Poetika**, s. 16-17.

⁴² Aristoteles, **Poetika**, çev. Ari Çokana, Ömer Aygün, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2018, s. 16.

⁴³ Haşlakoğlu, **Platon Düşüncesinde Tekhne**, s. 136.

seyirciler oyunun gerçekleşmesi için aracılık ederler. Ona göre oyunun anlamı kendi-kendisini oynamasıyla açıklanır.⁴⁴ Aristoteles'in taklit üzerine söylemlerinin güncel bir yorumu *Hakikat ve Yöntem* 'de şöyle ifade edilmektedir:

“İnsan bir şeyi taklit ettiğinde onu bilebileceği tarzda doğrularak varlık kazanmasına imkân hazırlar. Çocuk bildiği şeyi doğrularak ve bu süreçteki kendi varlığını teyit ederek, taklit ederek oynamaya başlar. Keza, Aristoteles'in de işaret ettiği gibi kamufle olmaktan hoşlanırken, kıyafetlerinin altında keşfedilmesi ve tanınması gereken başka bir şey varmış gibi davranarak kendilerini gizlemeye çalışmazlar; tam tersine yalnızca temsil ettikleri şeyin temsilini amaçlarlar. Çocuk, kesinlikle kamufle olduğu kıyafetle tanınmak istemez. Onun temsil ettiği şeyin var olması gerekir ve bir şeyin tahmin edilmesi gerekiyor ise, o işte tam da budur. Onun ne "olduğunun" bilinmesini ister.”⁴⁵

Çocuğun kamufle olduğu kıyafetle tanınmak istememesiyle oyuncunun sahnede giydiği kostüm içinde girdiği rolün gerçekliği arasında yadsınamaz bir benzerlik vardır. Oyunun gerçekle bağının güçlenmesi, taklidin gerçekten ayrılamamasına bağlıdır. Bu düzlem için oyun deneyimini gerçekçi kılan en önemli unsurların başında duygular aracılığıyla kurulan özdeşlik vardır. Taklit olarak başlayan oyunun gerçeğin temsili olmasından aldığı güçle “gerçek” bir etki bırakabilmesi Aristoteles'in *katharsisini* ortaya çıkarmaktadır. Acı ve korku gibi duygular üzerinden yaşanan arınma bir noktada taklidin unutulması ve o anın gerçekliğinden şüphe duyulmamasıyla sonuçlanır ki zaten “tragedyanın ödevi, uyandırdığı acıma ve korku duygularıyla ruhu tutkularından temizlemektir (*katharsis*).”⁴⁶ Herhangi bir oyun türü doğrudan böyle bir amaç taşımaz. Oyun başladığında dış dünyadan kopulması yalnızca oyunun içinde kalma hâli ve bu hâllerden alınan haz *katharsis* benzeri bir durum gibi görülebilir ancak nihayetinde oyunun ruhu arındırmak, kişiyi daha iyi bir noktaya taşımak gibi amaçları yoktur. Aristoteles *katharsisi* arınma hâli olduğu kadar bir haz

⁴⁴ Hans-Georg Gadamer, **Hakikat ve Yöntem I**, çev. İsmail H. Yavuzcan, Hüsamettin Arslan, İstanbul, Paradigma Yayıncılık, 2008, s. 156-157.

⁴⁵ **A.e.**, s. 159.

⁴⁶ Aristoteles, **Poetika**, s. 22.

biçimi olarak da görmektedir.⁴⁷ David Ross trajedinin yalnızca ruhu arındırmayı hedefleyen ahlakçı bir amacı olmadığını ve güzel sanatların, yararlı sanatlardan farklı olarak hazzı amaçladığını belirtir: “*Katharsis*’ten doğan haz, salt rahatlama ve eğlenmeninkinden farklı, özel bir tür hazdır.”⁴⁸ Ross tragedyanın en çok bu hazzı hedeflediğini düşünmektedir ayrıca bu seyretme eylemine bağlı olarak oluşan bir hazdır.

Gerçekliğin sanat aracılığıyla taklit edilmesi sonucu doğan *katharsis* yalnızca tragedyadaki acıma ve korku duygularının açığa çıkması olarak görülmemelidir. Her ne kadar *katharsis* ile etik bağlamda toplumsal ve kişisel fayda amaçlanıyor olsa da tragedyaya bunlardan fazlasıdır. Genel oyun türleri için de aynı durum geçerlidir. Haz ve eğitim için ya da oyalanma aracı olarak görülen oyunlar aslında yeni bir gerçeklik yani oyunun kapalı evrenini yaratabilirler ve bu esnada yaşanan deneyimin gerçek hayattan bir farkı yoktur. *Mimesis* ve *katharsis* sanattaki konumları itibariyle hâlâ güncel tartışmalara konu olurken, benzeri bir şekilde oyunun olduğu her yerde var olmaya devam edeceklerdir.

1.2 Oyunun Ontolojisine Bütüncül Bir Yaklaşım: Friedrich Nietzsche

Oyun pek çok unsurun bir araya gelmesiyle oluşur ancak bu unsurların hepsi farklı oyun türleri açısından değişkenlik gösterebilir. Oyunun kendisi, oyuncu, oyun mekânı ve oyunun kuralları çatı unsurlar olarak ele alınmaktadır. Sahne sanatları ve spor müsabakaları gibi performans temelli oyunlar söz konusu olduğunda devreye seyirci unsuru da girmektedir. Bu unsurların nasıl ve ne şekilde oyunu oluşturduğunu ve sanatla nasıl ilişkilendiklerini kavrayabilmek için birkaç felsefi paradokstan hareketle doğru soruları sormak gereklidir. “*Theseus’un Gemisi*”⁴⁹ ve “*Sorites*”

⁴⁷ Nilgün Toker, “Oyuna Girme ve Oyunu Seyretme: Platon’a Karşı Aristoteles”, **Toplum ve Bilim Dergisi**, sayı 103.

⁴⁸ Ross, **Aristoteles**, s. 440.

⁴⁹ “*Theseus’un Gemisi*” paradoksunun bilinen en eski anlatımı 1. yüzyılda Plutarkhos tarafından aktarılmıştır.: Savaştan dönen Theseus, gemisini tamir için gemi yapımcılarına bırakır. Gemi yapımcıları bir tahtayı söküp yerine aynı boyut ve şekilde yeni bir tahta koymuşlardır. Sonra bir tane daha söküp yine aynı şeyi yaparlar. Geminin tüm tahtaları teker teker, her tahta aynı boyut ve şekilde yeni bir tahta ile değiştirilene kadar bu şekilde değiştirilir. Asıl soru şudur: Bu yeni ya da farklı bir gemi

paradokslarından hareketle ilk sorumuz şudur: Oyun hangi unsurlara sahip olmadığında artık oyun değildir? Sorites yani yığın paradoksu üzerinden: Bir kum yığını göz önüne alındığında, kum taneleri teker teker çıkarılırsa hangi noktada yığın artık bir yığın olmaz? gibi sorular sorulmuştur. Sadece tek bir kum tanesi çıkarıldığında geriye kalan kum tanelerinin artık bir yığın oluşturmadığı söylenebilir mi? Ancak, bir noktada geriye sadece tek bir kum tanesi kalacaktır ve tek bir taneye yığın denilemez. Özetle “Sorites” paradoksu bir şeyin ne kadarı çıkartıldığında aynı şey olarak kaldığını sorar.⁵⁰ Micheal Bennett ise bu paradokstan hareketle bir drama metninden kaç satır eksildiğinde drama metni özelliğini koruduğunu sorgular.⁵¹ Plastik sanatlar, sahne sanatları hatta edebiyat için de benzeri bir sorgulama mümkündür. Ancak bu paradoksların ve akabinde doğan soruların ontolojik bir analizi de söz konusu sorguya dahil edilmelidir.

Oyun kavramının bütünlüklü bir tanımına ve başka hangi kavramlarla ilişkilendiğine Nietzsche (1844-1900) felsefesinde epey yer verilmiştir. Hatta Heidegger, Derrida ve Fink bir bakıma onun açtığı yolu takip edip konuyu çatalandırmış ve genişletmişlerdir. Nietzsche felsefesinde oyun, insan faaliyetlerinin en yükseği olarak görülür. Ayrıca oyun tragedya özelinde sanat ile bağlantısı ve yaşamın olası en iyi formu olması bakımından da değerlendirilmektedir. Öncelikle Nietzsche için Yunan tragedyası estetik bir oyundan ibarettir. Bu oyun, “iradenin sonsuz haz bolluğu içinde kendi kendisiyle oynadığı oyundur.”⁵² Nietzsche Yunan Tanrıları Apollon ve Dionysos’un özellikleri ve temsil ettikleri güçler üzerinden genel sanat anlayışını ve tragedyayı açıklamaktadır. Apollon sınırları, akli, dengeyi, görselliğin ön planda olduğu sanat dallarını temsil ederken; Dionysos’un, müzik ve sahne sanatlarını, coşkuyu, kendinden geçişi ve metaforik bir sarhoşluğu imlediği görülür.⁵³ Bu zıt kutuplar tragedyada birleşir. İzleyenleri etkisi altında alan koro

midir? Eğer öyleyse, hangi noktada yeni ya da farklı bir gemi hâline gelmiştir? Ayrıca orijinal paradoksun başka bir varyantı vardır: Ya atılan tüm tahtalar yeni tamir edilen geminin hemen yanına yeniden monte edilirse hangisi ya da her ikisi de mi orijinal gemi olur?

⁵⁰ Michael Y. Bennett, **Analytic Philosophy and the World of the Play**, New York, Routledge, 2017, s. 62-63.

⁵¹ A.e., s. 64.

⁵² Senail Özkan, **Nietzsche: Kaplan Sirtında Felsefe**, İstanbul, Ötüken Neşriyat, 2004.

⁵³ Friedrich Nietzsche, **Tragedyanın Doğuşu**, çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2021, s.17.

(müzik) aynı zamanda dilsel olanın (oyun metninin) gücüyle bütünlük kazanmaktadır. Apolloncu etki oyunun kurallarını, sabitliği ve tek tek onu var eden unsurlarını verir. Dionysoscu etki ise oyunun dinamik, sürekli tekrar eden ve haz veren doğasını oluşturur.⁵⁴ Nietzsche bu iki etkinin birleşiminden doğan oyunun ne olumsal ne de tamamen zorunlu olduğunu düşünmektedir. Bu husustan *Tan Kızılığı*'nda şöyle bahsetmektedir:

“Zorunluluğun demir elleri, talihin zar maşrapasını sallayıp oyunlarını sonsuza dek oynarlar. Her derecede amaca uygunluk ve akıllılıkla tamamen benzer görünen zarlar gelmek zorunda. Belki de bizim arzularımız ve amaçlarımız böyle atılan zarlardan başka bir şey değildir ve biz, aşırı dar kafalılığımızı kavramak için sadece çok yetersiz ve kibirliyiz: Yani demir ellerle zar maşrapasını sallıyor olmamız ve kasıtlı eylemlerimizde zorunluluk oyununu oynamaktan başka bir şey yapmıyor olmamız. Belki! Bu belkiyi aşabilmek için yeraltında ve bütün yüzeylerin öteki tarafına konuk olup Persefone'nin masasında onunla bizzat zar atmak ve bahse girmek gerek.”⁵⁵

“Kasıtlı eylemlerle oynanan zorunluluk oyunu” için zar atılması çelişik bir ifade gibi görünmektedir. Ancak bu söylemden anlaşılması gereken sonsuza dek süren bir oynama hâlinin olumsal ve zorunlu olanı aynı anda içeriyor olmasıdır. Dolayısıyla “Apolloncu ve Dionysosçu iki kuvvet, olumsalın ve zorunluluğun birlikteliğinden oluşan, bir tür ‘belirli belirsizlik’ oyununun iki temel aktörüdür” denilebilir.⁵⁶ Bu bağlamda Nietzsche düşüncesinde bütününe oyun dediğimiz kum yığınının ne Dionysosçu ne de Apolloncu etki çıkarılamaz ki kalanına hâlâ oyun denilebilsin.

Her ne kadar oyun Apolloncu ve Dionysosçu kuvvetlerin birlikteliğinden doğsa da Nietzsche felsefesinde Dionysos'un ayrı bir yeri vardır. Nietzsche külliyatını yayımlayan editör Mazzino Montinari'ye göre Nietzsche felsefesi: “Dionysos'un felsefesidir, aynı olanın ebedî tekerrürünün felsefesidir.”⁵⁷ Neticede Dionysos, yapan, yıkan, duyguları büyük bir coşkunlukla yaşayan, öldüren, diriltiren ve haz duyan bir

⁵⁴ Lawrence Hinman, *Nietzsche's Philosophy of Play*, Doktora tezi, Loyola University Chicago, 1975, s. 43-45.

⁵⁵ Friedrich Nietzsche, *Tan Kızılığı*, çev. Hüseyin Salihoglu, Ümit Özdağ, Ankara, İmge Kitabevi, 2014, s. 113. (Persefone, Yunan yeraltı Tanrıçası.

⁵⁶ Yücel Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, Ankara, Doğu Batı yay., 2019, s. 42.

⁵⁷ Özkan, *Nietzsche: Kaplan Sırtında Felsefe*, s. 190.

Tanrı'dır. Oyunun ve dansın formuna bu Tanrı'nın özellikleri daha uygun düşmektedir. Nietzsche tüm varlığa Dionysos'un gözüyle bakar. Ona göre "Dionysos için ıstırap negatif bir şey değil, bilakis yaratıcı bir tahrik ve teşvik unsurudur; insanı hayata bağlayan ve yaşama gücünü artıran bir mecburiyettir."⁵⁸ Sanatın oyun formunda bir yaratım ortaya koyabilmesi bu Tanrı'yla olan bağlantısına bağlıdır.

Nietzsche'nin "güç istenci" ve "üst-insan" (*übermensch*) kavramları da oyunla ilişkilendirilmektedir. Yücel Dursun *Oyunun Ontolojisi*'nde bu ilişkiyi şu şekilde vurgular: "Dionysosçu sanatın temelinde yatan fenomen bize 'istemenin oyununu' anlatır. Buna göre, 'isteme', kendisiyle büyük bir ebedi haz (*lust*) içinde oynamaktadır. Bu haz ve oyunun bütün görünüşleri Dionysosçu sanatta görülebilir."⁵⁹ Oyun mekânı olarak dünya ve oynayan olarak insanın konumu "isteme" konusunda önemlidir. Nietzsche dünyayı, gücü isteme ve gücün oyun alanı olarak görür. Buna da "dünya oyunu" (*weltspiel*) demektedir.⁶⁰ Dünya oyunu ile kastedilen "dünya-da" oyun değildir. Dünya oyunu tikel oyunlardan ziyade varoluşun sanat aracılığıyla tezahürüne dair çatı kavramdır. Peki bu oyun sahnesinde insan nerede durmaktadır? İnsan tanrıların oyuncuğu olmayıp, gücü, oyunculuğu ve bir bakıma fâilliği talep edendir.⁶¹

"Hayatı seyretmenin güzel olması için hayat oyununu iyi oynamak gerekir; ama bunun için de iyi oyuncular istenir. İyi oyuncu olduklarını gördüm bütün büyüklenenlerin. Onlar oynarlar ve isterler ki başkaları onları seyretmeye can atsınlar, bütün ruhları bu isteğin içindedir. Onlar kendilerini oynarlar, kendilerini türetirler; onların yakınında hayatı seyretmeyi severim, karadüşüngüye bire birdir. Bunun için esirgerim büyüklenenleri, onlar karadüşüngünün hekimleridirler, beni oyuna bağlar gibi insana bağlarlar da ondan."⁶²

Hayat oyunundan ve iyi oyuncularından bahseden bu alıntıda dikkat çeken noktalardan biri Nietzsche'nin oyun ve oyuncu hariç üçüncü bir gruptan daha bahsetmesidir: Seyredenler. Aynı soruyu tekrar soralım: Seyirci unsurunu oyundan çıkardığımızda

⁵⁸ A.e., s. 196.

⁵⁹ Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, s. 42.

⁶⁰ Hinman, *Nietzsche's Philosophy of Play*, s. 84-85.

⁶¹ Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, s. 43.

⁶² Friedrich Nietzsche, *Böyle Buyurdu Zerdüşt*, çev. Turan Oflazoğlu, İzmir, Cem Yayınevi, 1990, s. 137.

hâlâ oyunun varlığından bahsedebilir miyiz? Aslında bu unsur, sahne sanatlarının, müsabakaların, spor oyunlarının, ritüellerin çıkarılamaz bir parçası olarak gözükmektedir. Ancak burada Nietzsche'nin kastı, seyircinin zorunlu olarak bulunması gerektiği değildir. Oynayan herkes izlenmek isteyebilir ancak yine de "kendini oynamak, kendini üretmek" esastır. Oyunun ontolojisini tartışmak için onu kendisine eklenmiş her ilinekten ayırmaya ve en saf formunda görmeye çalışılacaksa eğer; "kendini oynama" meselesi bir turnusol kâğıdı vazifesi görebilir. Bu düşünceye göre insan, oyunun aktörü ve güç isteyen olarak merkezde konumlanır. Kendini oynama, insanın iç sesini dinleyip dış otoritelere dayanmadan hareket edebildiği fail bir konumu imlemektedir. Yalnızca üst-insanların yakınında hayatı seyretmeyi sevdiğini söylenen Nietzsche için oyun, nasıl bu insanların en üstün faaliyeti olabilmektedir?

Nietzsche *Böyle Buyurdu Zerdüşt*'ün başında insan ruhunun aşması gereken basamakları anlattığı üç aşamalı bir dönüşüm metaforu kurar. İnsan yaşam sahnesinde sırasıyla deve, aslan ve çocuk olarak ruhunu özgürleştirmelidir. Deve, toplumsal normların kabul edildiği, ahlaki olana uygun davranıldığı ve bunların yükünün üstlenildiği bir evreyi temsil etmektedir. Nietzsche deveden şöyle bahseder: "Nedir ağır olan? diye sorar dayanıklı tin, sonra diz çöker bir deve gibi ve iyice yüklenmek ister. Nedir en ağır olan, ey kahramanlar? diye sorar dayanıklı tin, alayım sırtıma da kıvanayım [övüneyim] gücümle"⁶³ Deve bütün dayanıklılığı ve görev bilinci ile acılara göğüs gererken, çölde yaşayacağı dönüşüme bu sayede hazırlanmaktadır. Dayanıklı ruhu temsil eden deve özgürleşmek için aslanlaşmalıdır. Çölde karşısına doğru olanı, topluma faydalı olanı, ahlaki olanı dayatan, "yapmalısın" diyen bir ejderha çıkar. Ancak aslan ona karşı "istiyorum" demektedir. Nietzsche o ejderhanın dile gelişini şöyle anlatır:

"Binlerce yıllık değerler bu pulların üstünde parıldar ve şöyle der ejderlerin en zorlusu: Nesnelere bütün değerleri bende parıldar. Bütün değerler çoktan yaratılmıştır ve bütün yaratılmış değerlerim ben. Gerçek, "İstiyorum" diye bir şey olmayacak artık."⁶⁴

⁶³ Friedrich Nietzsche, *Böyle Buyurdu Zerdüşt*, çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2018, s. 19

⁶⁴ A.e., (1990), s. 32.

Peki fedakâr, sadık ve dayanıklı bir hayvanda eksik olan nedir ki yerine aslan gerekmektedir? Aslan “kutlu bir hayır” diyerek ödevlerin ve geleneğin dışına çıkmalı, onlardan özgürleşmelidir. Devenin sabır ve sebat ile yüklendiği her ne varsa aslanın cesaret ve gücüyle geride bırakılmalı ve bu sayede yeniden yaratımın yolu açılmalıdır. Ancak aslan olmak da yetmez. Bir çocuğun yapıp aslanın yapamadığı ne olabilir diye sorar Nietzsche:

“Masumiyettir çocuk ve unutuş, yeni bir başlangıç, bir oyun, kendi kendine dönen bir çarktır, bir ilk hareket, kutlu bir “evet” deyiştir. Evet, kutlu bir evet-deyiş gerekir yaratma oyununa. Kardeşlerim: Şimdi kendi istemini ister ruh, kendi dünyasını kazanır dünyayı kaybeden.”⁶⁵

Aslan’ın “hayır”ı ile yıkılan ne varsa çocuğun “evet”i ile yeniden inşa edilir. İşte bu çocuğun en üstün faaliyeti ise tıpkı sanatçının üretiminde olduğu gibi, oynamaktır. Böylesi bir benzerliğe, Nietzsche’nin sanatçı ve çocuğun ahlaki sorumluluklardan uzak, yalnızca kendisi için bir eylemde buldukları yönündeki görüşlerinde de rastlamak mümkündür.⁶⁶ İnsan; sanatçı ve çocuk rollerinde olmadan dünya oyununun neresinde durmaktadır? Nietzsche bu soruya insanın seyirci ve edilgen olduğu tabiat karşısındaki konumu üzerinden cevap vermiştir:

“O (tabiat) bir oyun oynar: bu oyunu o görür mü görmez mi bilmiyoruz, mamafih o bu oyunu bir köşede durmakta olan bizler için oynar. Onun oyunu sürekli yenidir, çünkü o daima yeni seyirciler yaratır. Onun en güzel buluşu hayattır, ölümse daha çok hayat elde etmek üzere icat ettiği bir hile.”⁶⁷

Sanatkârın bakıp ilham aldığı, tabiatın oyunudur. Burada fail ve aktör olan hatta oyunu yöneten kozmik iradedir. Yani Nietzsche oyun ve sanatı insani bir faaliyet olarak değerlendirmeden önce “kozmetik bir faaliyet” olarak değerlendirmiştir.⁶⁸ Bir eser

⁶⁵ A.e., (2018), s. 21.

⁶⁶ Nietzsche, **Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe**, s. 32-33.

⁶⁷ Özkan, **Nietzsche: Kaplan Sirtında Felsefe**, s. 199.

⁶⁸ A.e., s. 200.

meydana getirmek kozmosun oyununa, yapıp yıkmasına benzediği ölçüde yaratıcı olmaktadır. Yaratıcı oyuna geçilmesi ise ancak ruhun özgürleşmesiyle mümkün görülmüştür. Bu özgürlük, Nietzsche’de doğrudan oyuna yönelik değildir. Özgürlük daha çok oyuncunun sahip olması gereken hâldir. Hinmann tam da bu noktada önemli bir soru sormaktadır: “Yaratıcı oyun ne ölçüde keyfidir?”⁶⁹ Hinmann’ın iddiası, Nietzsche’deki yaratıcı oyunun keyfi olmadığı yönündedir. Bu iddianın ilk sebebi yukarıda bahsi geçen ruhun dönüşümüyle paralel olarak insanın bütün varlığını ortaya koyduğu bir gelişim sürecinin sonunda yaratıcı oyunun gerçekleşiyor olmasıdır. İkincisi ise yaratıcı oyunun keyfi ve alelade olmayıp kurallar ve sınırlar çerçevesinde ortaya çıkmasıdır. Özetle:

“Bu anlamda, yaratıcı bir şekilde oynamaya başlamak keyfi bir olay değildir. İkinci olarak, oyun sadece kaprisli bir faaliyet değildir, Zorunlu olarak düzenin yaratılmasını içerir. Asıl soru, kişinin yarattığı özel düzenin keyfilikten başka bir şey olduğu üçüncü bir anlam olup olmadığıdır. Başka bir deyişle, oyunun düzen yaratması gerektiğini kabul edersek, herhangi bir düzen yaratmak tamamen serbest midir? Nietzsche'nin “sınırlar olduğunu, yaratıcı oyunun bazı sınırları tanıdığını” düşündüğünü iddia ediyorum.”⁷⁰

Böylece Sorites paradoksundan mülhem soruyu tekrar sorarak oyunun ontolojisine dair Nietzsche üzerinden bir sonuca daha varılabilir: Sınırlar ve kurallar olmaksızın oyundan bahsedilemez. Yaratıcı oyun ve yeni bir düzen ile, oyun-sanat bağlamında özgür ruhların eylemleri kastedilmektedir.

Son olarak Nietzsche düşüncesinde “dünya oyunu” ve “kendi kendine dönen çark” ifadeleri bağlamında öne çıkan bir çember imgesi vardır. Yücel Dursun’un tezinde öne sürdüğü şekliyle; “...birçok oyunu oyun yapan ontolojik bir ipucudur oyunun döngüsellik ve çember durumu.”⁷¹ Bu imgeyi doğuran düşünce en temelde dünyayı bir oyun sahası olarak görmeye dayanır. Nietzsche için dünya, gücün ve istencin sonsuz kombinasyonda tekrarlandığı ve her olasılığın belli *bir* zamanda *bir*

⁶⁹ Hinman, *Nietzsche’s Philosophy of Play*, s. 98.

⁷⁰ A.e., s. 100.

⁷¹ Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, s. 47.

kez gerçekleştiği bir yerdir. Bunu kısaca: “*In infinitum* kendi oyununu oynayan ve sonsuz biçimde kendini sunan önceden tekrar etmiş bir *döngüsellik* olarak dünya” şeklinde ifade eder.⁷² Çember imgesine dair perspektifi daraltacak olursak tikel oyunlara da uyarlanabildiğini görürüz. Öncelikle oyunda düzgün doğrusal bir ilerleme yoktur. Zaman ve mekân sınırları dahilinde her oyun için bir başlangıç ve son tayin edilir. Ancak oynama hâli ve isteği süregendir. Hedefler ve amaçlar üzerinden oynanmayıp sürecin kendisi esas kabul edildiğinden oyunun çember imgesiyle ilişkilmesi son derece makuldür.

Oyun çemberinde Nietzsche’nin üçlü dönüşümünde olduğu gibi hep başlangıç noktasına yani çocuğun oyununa dönme hâli vardır. Ancak oyunun işlevi, deneyim olarak yarattığı etki ve potansiyeli göz önüne alındığında çember imgesini daha çok helezonik bir döngü şeklinde düşünmek de mümkündür. Bu düşüncenin Nietzsche’nin çember imgesinden farklı olarak ilk avantajı oyunu çok katmanlı ve aynı zamanda yukarıya doğru devam edecek şekilde betimliyor olmasıdır. Böylece oynama hâlinin keyfiliği üzerinden oyunun bir oyalanma ve eğlenme aracı olarak görülmesinin önüne geçilebilir. İnsan ruhunun özgürleşme yolculuğunda olduğu gibi yukarıya doğru her dönüş yeni bir başlangıca evrilir. Nihayetinde oynayarak dönen bir çarkın yani dünyanın içinde kendine yeni oyunlar kuran insanın, bu duruma nasıl yazgılı olduğunu Nietzsche şöyle anlatmıştır:

“Masalın ve oyunun çocukluğa ait olduğunu düşünürüz: biz miyoplar! Sanki herhangi bir yaşımızda masalsız ve oyunsuz yaşayabiliriz de! Gerçi bunu farklı adlandırır ve duyumsarız, ama tam da bu durum, bunun aynı şey olduğunu gösterir- çünkü çocuk da oyunu kendi işi ve masalı kendi hakikati olarak duyumsar. Yasamın kısıllığı, dönemlerini titizlikle birbirinden ayırmaktan korusun bizi -sanki her dönem yeni bir şeyler getirmiş gibi- ve bir şair de bir kez gerçekten masalsız ve oyunsuz yaşayan, iki yüz yaşındaki insanı gösterebilir.”⁷³

⁷² A.e., s. 47.

⁷³ Friedrich Nietzsche, **İnsanca Pek İnsanca: Karışık Kanlar ve Özdeyişler**, c. II, çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2015, s. 122.

Oyunu, insan hayatının her evresinde olması gereken ve kendisinden kopamadığımız bir olgu olarak gören Nietzsche, oyunun gerçek potansiyelini açığa çıkarmıştır. Bu potansiyel “ne sanatsız ne oynusuz” diyebileceğimiz bir önemle ortaya koyulmuştur.

1.3 Alternatif Bir Oyun Teorisi Denemesi: Bernard Suits

Felsefe profesörü olan Bernard Suits’i (1925-2007) ve eseri *Çekirge: Oyun, Yaşam, Ütopya*’yı bu başlık altında incelememizin iki ana sebebi var: İlki eserin, Platonvari denilebilecek bir biçimde hem diyaloglar şeklinde kurgulanmış hem de Sokratik bir üsluba sahip olmasıdır. İkincisi, Bernard Suits felsefi açıdan oyun kuramını incelerken, boş vakit, ahlak, kurallar, şüphe ve sağduyu gibi pek çok kavrama referanslar vererek oluşturduğu karakterlerin etrafında dönen bir oyun kurmuştur. Böylece eser oyun tanımına, oyunun içindeyken ulaşmaya çalışmanın özgün bir denemesi olmuştur. Bernard Suits henüz giriş bölümünde kitabın bir oyun kuramı oluşturmaya adanmış olduğunu, başka oyun kuramlarına ya da sosyoloji, psikoloji gibi alanlara katkı sağlamak gibi bir amacının bulunmadığını belirtir. Ana kahraman olan Çekirge, Ezop’un meşhur masallarından birinde geçen ağustos böceğini temsil etmektedir. Oyunun, eğlence ve aylıklığın sembolü olarak görülen bu masal kahramanı Bernard Suits için bir ütopyacısıdır. Çekirge kışı çıkarmasına yarayacak yiyecekler için çalışmamıştır ve bundan dolayı öleceğini bilmektedir. Son anlarında yanında müritleri Sağduyu ve Kuşkucu vardır. Aralarında geçen diyaloglarda oyuna dair ilk sorgulamalar başlar. Çekirge kendi doğası gereği oynayıp aylıklık ettiğini ve bunun dışına çıkıp çalışırsa Tanrı’ya karşı gelmiş olacağını düşünmektedir. Çekirge ölmeden önceki son anlarında müritlerine sürekli gördüğü bir düşten bahsetmektedir ki aslında bu düş oyunun sınırlarına dair genel bir varsayım içerir:

“Bu düşte bana yaşayan herkesin günlük uğraşlarını sürdürdüklerini sanırken, aslında birtakım karmaşık oyunlar oynadıkları açıklanıyor. [...] Marangozlar yalnızca işlerini yaptıklarına inanırken aslında bir oyun oynamaktadırlar; tıpkı politikacılar, filozoflar,

âşıklar, katiller, hırsızlar ve rahipler gibi. Hangi işi ya da etkinliği düşünürseniz düşünün, o aslında bir oyundur.”⁷⁴

Metindeki ilk felsefi sorgulama ciddi bütün eylemlerin aslında birer oyun olup olmadığı konusuyla başlamıştır. Çekirge gördüğü düşte; insanlara günlük işlerinin bile oyun formunda olduğunu anlatır ancak tam bu esnada gördüğü kişiler birden yok olur; kendisi de düşünden uyanır. Çekirgeye göre bir çatıyı onarmak da oyundur, tarlayı sürmek de. Duydukları gerçeklik karşısında insanların yok olması ve Çekirge'nin de uyanması ironiktir. Böylece oyuna ve düşe dışarıdan karışan gerçeklik bilgisi her ikisini de bozmaktadır.

Sağduyu ve Kuşku, Çekirge'nin düşünden ne anlamaları gerektiği üzerine kendi aralarında konuşmaya başlarlar. Hikâyede geçmişe dönerek yaz boyunca oyun hakkında neler tartıştıklarını aktarırlar. İlk vardıkları sonuç Çekirge'nin ütopyasında oyunun boş zaman etkinliği olmadığıdır. Çekirge'ye göre oyunun sınanabilir bir tanımına ulaşmak için oyunun öğelerinde bir uzlaşma gerekmektedir. Bu uzlaşmaya göre oyunun temelde dört ana ögesi bulunur: 1. *Amaç* 2. *Amaca ulaşmak için gerekli araç ve yöntemler* 3. *Kurallar* ve 4. *Lusorik tavır*.⁷⁵

Bernard Suits, ilk olarak oyunun amaç ögesini kendi içinde üçe ayırır: Bunlar oynamak (oyuna katılmak), kazanmak ve diğerlerini yenmektir. Suits bunlar arasından oyunun amacını “kazanmak” ile sınırlayarak soruşturmasına devam eder. Araç ve yöntemleri, lusorik tavra izin verenlerle sınırlar ve boks maçında rakibini yenmek için silah kullanan bir sporcu bu duruma örnek gösterir. Oyuncu kazanma amacını yerine getirmiştir ancak kullandığı yöntem oyun dışı olduğu için böyle bir müsabakaya oyun denilemez. Kurallara gelince onlar da kendi içinde ikiye ayrılır: Kurucu kurallar ve beceri kuralları. Oyun daha başlamadan, oynamayı mümkün kılan yasaklar ve izinler, kurucu kurallardır. Bu kuralların dışına çıkıldığında zaten oyun bozulmuş olur. Beceri kurallarıysa bu genel çerçevenin içinde oyunu iyi oynamayı sağlayacak kurallardır. Suits'in amacı oyunun tanımına ulaşmak olduğunda “iyi oyun” için gerekli olan bu kuralları es geçmiştir. Oyunun son ögesi olan lusorik tavır ise oyuncunun tutumuyla ilgilidir. Bu tutumla gündelik hayatta bir anlamı olmayan yasak ve kurallara oyun

⁷⁴ Bernard Suits, **Çekirge, Oyun, Yaşam, Ütopya**, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012, s. 23.

⁷⁵ **A.e.**, s. 51.

içinde sadık kalınması kastedilmektedir. Bir amaca ulaşmak için daha iyi yöntemler dururken daha kötülerini kullanmak ancak oyunda mümkün olmaktadır. Çünkü iyi ya da kötü oyunun kuralları böyledir ve gerçek hayatta buna benzer bir tavrın örneği de yoktur. Bu dört ögenin açıklanması sonucunda Çekirge yaklaşık bir oyun tanımına ulaşır:

“Oyun oynamak belli bir duruma (prelusorik amaca), yalnızca kuralların izin verdiği araç ve yöntemlerin (lusorik olanakların) kullanılmasıyla varılmaya çalışıldığı; kuralların, daha etkisiz araç ve yöntemler lehine daha etkili olanlar yasaklandığı (kurucu kurallar) ve kuralların salt o etkinliği olanaklı kıldığı için benimsendiği (lusorik tavır) bir uğraştır. Ayrıca yukarıdakine göre daha basit ve deyim yerindeyse daha kullanışlı versiyonu olan aşağıdaki tanımı da öneriyorum: Oyun oynamak, gereksiz engelleri yenmek için gönüllü bir girişimdir.”⁷⁶

“Gereksiz” ve “gönüllü” ibareleri önemlidir çünkü oyunun sanat ile bağı buradan kurulmaktadır. Özgür bir eylem olarak oyun yaşamın ciddi kısımlarını dışarıda bırakır ve bunu zorunluluk üzerinden yapmaz. Bu sebeple sanat ve oyuna yalnızca kendileri için yöneliriz. Güzeli, amaçsız amaçlılık olarak gören Kant’ın bu düşüncesi⁷⁷ Suits’in oyun tanımına da uygun düşmektedir. Ayrıca oyun günlük hayattan zaman ve mekân olarak da sıyrılır.⁷⁸ Tüm bunlara ek olarak oyun çıkarsız olmak durumundadır. Bu sebeple profesyonel oyuncular yani bu işten para kazananlar Suits’e göre oyun tanımının dışındadır.

Çekirge, Kuşkucu’nun itirazlarına cevap verirken üç davranış biçiminden bahseder: Aylaklar, hilebazlar, oyunbozanlar. Çekirge bu üç karakterin de oyun oynamadığını söyler. Bir satranç oyununda olsalar nasıl davranacaklarını örneklerle anlatır. Aylak, satranç oynarken kurallara uyar ama asıl amaç olan mat etmeye yönelmez. Hilebaz, kazanmak için aşırı hırslıdır bundan dolayı kuralları ihlal edip rakibini aldatmanın yollarını arar. Oyunbozan için kazanmanın da kuralların da bir

⁷⁶ A.e., s. 56.

⁷⁷ Immanuel Kant, **Yargı Yetisinin Eleştirisi**, çev., Aziz Yardımlı, Ankara, İdea Yayınları, 2011, s. 72-73.

⁷⁸ Metin And, **Oyun ve Bügü**, İstanbul, YKY Yayınları, 2012, s. 28.

önemi yoktur; oyunu bozmak ona yeter. Suits bu durumu şöyle özetler: “Aylaklar kuralları izler; ama amaçları izlemezler, hilebazlar amaçları izler; ama kuralları izlemezler, oyuncular hem kuralları hem de amaçları izler, oyunbozanlar ise ne kuralları ne de amaçlar izler.”⁷⁹ Ancak oyunbozanlık için şunu da ekleyebiliriz: Şayet oyun durmaksızın devam eden bir olguysa bozulan her oyun aslında yenisini başlatmış olur. Kuralların ihlali de kural hâline gelebilir. Benzeri bir durumu sanat için de düşünebiliriz. Örneğin Avangard döneme bakıldığında kuralların değişmesi ya da yok sayılmasıyla yeni sanat akımlarının ortaya çıktığı görülür.⁸⁰ Oyun/sanatta amaçsızlık amaç, kuralsızlık da kural hâline gelebilmektedir. Bu değişim, yalnızca plastik sanatların malzeme ve teknikle ilgili kurallarını değil aynı zamanda sanat eserine yüklenen misyonu da kapsar. Toplumsal ve ahlaki amaçlarla yapılan sanatın dönüşümü de bir bakıma sanatsal oyunbozanlıktır. Mevcut oyun/sanatın kuralları ve amaçları izlenmediği takdirde oyun/sanat bitmez; aksine yeni kurallarla ya da kuralsızlıkla, yeni amaçlarla ya da amaçsızlıkla her zaman devam etmektedir.

Bernard Suits kitabında bu kuralsızlık bahsini detaylandırarak iki karakter arasındaki diyaloglardan oluşan bir bölüm yazmıştır. Kuralsız bir oyunun imkânsızlığına varan soruşturmada önce İvan ve Abdül’ün bütün kuralları ihlal ederek sonu kavgayla biten satranç oyunlarından bahsedilir. İkili kurallarla sınırlanmaksızın galip gelebilecekleri bir oyun düşünmeye çalışırlar. Ancak her seferinde en az bir şartın onları sınırladığını fark ederler. Nihayetinde hiçbir kuralın olmadığı “ölümüne bir düello” yapmaktan başka seçenekleri kalmamıştır. Ertesi gün şafak vaktinde buluşmak ve ikisinden birinin ölümüyle sonlanacak son oyunlarını oynamak üzere ayrılırlar. Diyaloglara Sokratik bir üslupla katılan Mantığın Sesi, gece uykuya dalmadan İvan’a sorular sormaya başlamıştır: “Abdül’ü neden ölümüne bir dövüş yapmaya karar verir vermez yok etmedin?” ya da “Neden şimdi gidip öldürmüyorsun?”⁸¹ İvan bu sorularla amacının Abdül’ü ortadan kaldırmak olmadığını asıl isteğinin onu savaşıyor yenmek olduğunu ve bunun için de oyun başlamadan onu

⁷⁹ Suits, **Çekirge, Oyun, Yaşam, Ütopya**, s. 64.

⁸⁰ Ayrıntılı bilgi için bkz., Peter Bürger, **Avangard Kuramı**, çev. Erol Özbek, İletişim Yayınları, İstanbul, 2004.

⁸¹ **A.e.**, s. 87.

öldürmeyeceğini söyleyerek cevap verir. Aynı ses, Çekirge'nin oyunun ögelerinden yola çıkarak yaptığı tanımını doğrular nitelikte bir sonuca ulaşarak diyalogu sürdürür:

“-Yani oynayacağınız bu oyunun bir başlama zamanı olduğunu söylüyorsun.

-Elbette.

-Başka bir deyişle, kabul edilmiş zaman diliminden önce herhangi bir harekette bulunmanızı yasaklayan **bir kural** var?

-**Bir kural** mı dedin?⁸²

Nihayetinde bütün kurallardan azade bir oyun bulduklarını düşünen ikili, başlangıç zamanının şart olduğunu düşünememiştir. Bu da Çekirge'nin oyun tanımını güçlendirir. En azından bir kuralın kabulü zorunludur. Bahsi geçen tartışmalara ek olarak, Suits rekabet içeren oyunlarda hem aynı anda oyundan keyif almak hem de rakibi hezimete uğratıp kazanmak gibi iki amacın bulunmasını paradoks olarak niteleyen Aurel Kolnai'nin bir makalesine atıfta bulunur.⁸³ Ona göre bir şeyin paradoksal olduğuna hükmetmek o şeyi tanımlama çabasından vazgeçmek anlamına gelmektedir ve yarışmalı (ya hep ya hiç) oyunlar paradoksal değildir. Suits, Kolnai'nin birbiriyle uzlaşmadığını düşündüğü iki amacın (keyif almak ve galibiyet kazanmak) aslında öyle olmadıklarını iddia eder. Çünkü oyun esnasında her iki rakip de kazanma ihtimalinden doğan süreçten keyif alırlar ve oyunun sonunda birinin kazanıyor olması sürecin getirdiği keyfi ortadan kaldırmaz. En azından bu iki amaçtan birinde süreç içinde alınan keyif ortaktır. Ancak galibiyet durumunda ortaklıktan söz edilemez.

Kuşkucu karakteri bütün eser boyunca ulaşılan her sonucu sorgulamayı sürdürürken bir denetim mekanizması gibi işlemektedir. Çekirgenin tek bir oyun tanımına ulaşma çabasına Kuşkucu tarafından getirilen eleştirilerden biri de bu oyun tanımının yalnızca hedef güdümlü oyunları kapsıyor olmasıdır. Kuşkucu hedef güdümlü oyunlar hariç rol üzerinden oynanan evcilik, hırsız-polis gibi çocuk oyunlarını ve ayrıca sahnede sergilenen doğaçlama tiyatro oyunlarını örnek vererek yaptıkları tanımın yeterli veya kapsayıcı olmadığını iddia eder. Çekirge her oyunun mutlaka bir amacı olduğunu iddia ederken; Kuşkucu, rol güdümlü oyunların oyun

⁸² A.e., s. 87.

⁸³ Aurel Kolnai, “Games and Aims”, Proceeding of the Aristotelian Society, 1996, 103-28.

başladıktan sonra sadece rolün sürmesi şeklinde devam ettiklerini düşünmektedir. Ayrıca hedef güdümlü oyunlar bir şekilde oyun içi amaçlarla ilerlemektedir. Boş vakti değerlendirmek amacıyla başlamış iki oyunu ele alalım. Çocuklardan biri elinde fazla kâğıt olanın kazanacağı bir oyun oynuyorsa amacı vakit geçirmekten çıkıp o kâğıtları toplamaya dönüşür. Diğer çocuk evcilik oyununda anne rolünü oynamaya başlamışsa amaç hâlâ vakit geçirmektir çünkü bu tarz oyunlar kazanma üzerine temellenmez. Oyun/sanat kuramlarının hareket noktası da bu tür oyunlar ile kurulan benzerliklere dayanmaktadır. Amaç değil süreç oyun/sanatın kaderini belirlemektedir. Bu durumda Çekirge'nin tek oyun tanımı geçersiz görünür. Kuşkucu bunun yerine her iki oyun türünü de kapsayan bir tanım önermektedir: “Oyun diğer etkinliklerin amaç ve araçlarının tersine çevrilmesidir.”⁸⁴ Kuşkucu, Kierkegaard'ın *Baştan Çıkarıcının Günlüğü*'ndeki Johannes'in rol yaparak muhatabını kandırması üzerine kurduğu aşk oyunundan ilham alarak bu tanıma ulaşmıştır.⁸⁵ Çekirge bu tanıma kabul eder ve Kierkegaard'ın, yaşamı estetik olarak ele alışının da benzeri bir tersine çevirme olduğunu belirtir. Kant'ın amaçsız amaçlılığına ve Schiller'in mektuplarına da birer cümle ile değinir ancak Çekirge'nin amacı, kendi soruşturması ile sonuca varmak olduğundan referanslarının görüşlerini derinleştirmekten kaçınmaktadır.

Tersine çevirmenin de dahil olduğu son oyun tasnifi ise “açık oyun-kapalı oyun” şeklindedir. Aslında hedef güdümlü ve rol güdümlü oyun ayrımına benzer olarak açık oyun herhangi bir sonuca varmak veya kazanmak amacı olmayan oyunlar için kullanılır. Suits bu tip oyunları “Nitelik açısından, sistemin sürekli çalışmasını amaçlayan, birbirini olanaklı kılan karşılıklı hareketler” olarak tanımlamıştır.⁸⁶ Bu tanıma girmeyenler de kapalı oyunlardır.

Suits'in bu kurgusal metni boyunca Çekirge'yi ulaştırmak istediği nihai nokta ve çözüm kendi ütopyasıdır. Bu ütopyanın çözüm bölümünde, oyun bir varoluş ideali olarak görülmüştür. Çünkü ütopyada çalışıp çabalayarak elde edilecek şeyler yoktur, zaten herkes her şeye sahiptir; geriye tek bir ihtiyaç kalır o da: “(...) yarara yönelik olanla özünde değerli olanın ayrılmaz bir şekilde birleştiği ve etkinliğin kendisinin

⁸⁴ Suits, *Çekirge, Oyun, Yaşam, Ütopya*, s. 119.

⁸⁵ Soren Kierkegaard, *Baştan Çıkarıcının Günlüğü*, İstanbul, Alfa Yayınları, 2020.

⁸⁶ Suits, *Çekirge, Oyun, Yaşam, Ütopya*, s. 167.

başka bir amacın aracını oluşturmadığı bir etkinliktir.”⁸⁷ Oyun da zaten bu ihtiyacı karşılamak üzere ütopyanın yegâne faaliyetidir.

Çekirge, içinde herkesin oyun oynadığı ütopyayı en başta gördüğü düşten yola çıkarak kurgulamıştı ancak ölmeden önceki son anda Çekirge başka bir düş daha görür. O düşte ütopya çökerek günümüz dünyası hâline gelmektedir. Bu hazin durum şöyle ifade bulur: “Oyunlar yalnızca ciddi uğraşlarımızın arasındaki açıklıkları kapatmak için yararlı oyalanmalar rolüne sürgün edildi.”⁸⁸ Çekirge serüvenin başındaki düşünde insanların hep oyun oynadıklarını görmüştü ancak bu düş bir ütopyadan ibaret kaldı. Sürecin sonunda diğer karakterlerin de katkılarıyla Çekirge oyunu varoluş ideali olarak görmüştür. Buna rağmen Çekirge, sürekli oyunun hâkim olduğu bu ütopyada yaşayan insanların, yararlı bir şey yaptığına inanmadıkça hayatı anlamlı bulamayacaklarını fark etmiştir. Yani Suits’e göre insanı harekete geçiren ve yaşatan asıl unsur, oynama dürtüsü değil; yararlı bir şeyler yapma düşüncesidir. Varılan son noktada hiç bitmeyen bir oynama hâlinin imkânsız olduğu anlaşılmaktadır. Buna rağmen Suits’in oyun teorisi, geleceğin ipuçları olarak görülen oyunların geliştirilmesi ve üzerine ciddi bir şekilde düşünülmesi gerektiğini açıkça ortaya koymuştur.

1.4 Roger Caillois’un Oyun Tanımı ve Tasnifi

Fransız entelektüel, edebiyat eleştirmeni ve aynı zamanda “oyun”, “kutsal” gibi konularda çalışmalar yapan Roger Caillois, Huizinga’nın *Homo Ludens*’inde eksik bulunduğu konular üzerinden çalışmasına yön vermiştir. Caillois’un oyuna dair görüşleri sanat üzerinden yorumlanmaya elverişli olmasa dahi *Man, Play and Games* eseri “...oyunların sınıflandırılabilmesi ve temel kalıplarının daha iyi anlaşılabilmesi bir oyun tipolojisi deneyen tek çalışma...” olma iddiası taşımaktadır.⁸⁹ Caillois ilk olarak *Man and The Sacred*⁹⁰ eserinin sonunda “Oyun ve Kutsal” başlığıyla, Huizinga’nın oyunu kültürel açıdan ele aldığı çalışmasının özgünlüğü ve başarısından

⁸⁷ A.e., s. 212.

⁸⁸ A.e., s. 218.

⁸⁹ Roger Caillois, *Man, Play and Games*, çev. Meyer Barash, University Of Illinois Press, 2001, s. 9.

⁹⁰ Roger Caillois, *Man and The Sacred*, çev. Meyer Barash, Illinois, The Free Press Of Glencoe, 2001, s. 152-162.

bahsetmektedir. Sonrasında çalışmasını derinleştirerek oyunun bu yorumunda bazı noktaların es geçildiğini düşünür. Caillois bir kültürdeki farklı oyun türlerinin farklı işlevleri yerini getirdiği savı üzerinden bir tasnif yapar. Bu tasnife göre oyunlar, amaçlarına ve kurallarına (aslında bir bakıma oynandıktan sonra elde edilen kazanımlar gibi görülebilir) bağlı olarak iki temel kavrama ayrılmaktadır: *Paidia* ve *Ludus*. İlk olarak *Paidia*, çocuğun oyununu çağrıştıran bir biçimde hayal gücünün, neşenin, doğaçlamanın, coşkunun ve duruma göre esneyen kuralların hâkim olduğu oyunlar için kullanılmıştır.⁹¹ *Ludus* ise rekabet ve yarış içeren oyunları değil de daha çok zihinsel/bedensel yetilerin gelişmesini sağlayacak kuralları belirli, ustalık ve beceri isteyen oyunları tarif etmektedir.⁹² Roger *ludus* ve *paidiayı* birbirini tamamlayan kavramlar olarak görür ve bütün oyun türlerini dört temel kategoride inceler: *Agon*, *Alea*, *Mimicry*, *Illinx*.

Agon, rekabete dayalı oyunları kapsamaktadır. İdeal koşullar altında karşı karşıya getirilen rakiplerin yarıştıkları ve kazananın öne çıkarılıp ödüllendirildiği bu oyunlarda dışarıdan yardım almadan kimin hız, dayanıklılık, güç, hafıza, beceri vb. özelliklerinin daha iyi olduğu gösterilmektedir. Satranç, futbol, boks gibi bütün spor müsabakaları *agon*'a örnektir.

Alea,⁹³ oyuncunun kontrolünde olmayan ve rakibe karşı zafer kazanmaktan ziyade şans kimden yanaysa ona göre sonucun belirlendiği oyunlar için kullanılmaktadır. Bu kategoriye en güzel örnekler; zar, rulet, yazı tura, piyango gibi oyunlardır ki Roger böyle bir “zaferin tek zanaatkârı kaderdir” demektedir.⁹⁴ *Agonun* aksine burada oyuncu tamamen pasiftir ve çalışma, deneyim, beceri önemsizdir. *Aleada* oyuncu kendisi dışındaki şartlara güvenerek oyuna katılır. Tavla ve çoğu kart oyunu *agon* ile *aleanın* birleşimi sayılırlar ki hem şans hem de taktikler bu tarz oyunları kazanmayı sağlar.

Mimicry, taklit ve öykünme anlamında hayali karakterler etrafında kurulan ve oyuncuların bu karakterlere uygun davrandığı oyunların kategorisidir. Bu tür oyunlarda kazanma-kaybetme durumu yoktur. Bu oyunların motivasyonu rol

⁹¹ Caillois, *Man, Play and Games*, s. 27-33.

⁹² *A.e.*, s. 14.

⁹³ *Alea* zar oyunu demektir. Jül Sezar'ın meşhur latince deyişi “*Alea iacta est*” yani “Zarlar atıldı”.

⁹⁴ *A.e.*, s. 16.

yapmanın hazzıdır. Çocukların yetişkinleri taklit ederek kurdukları oyunlar, tiyatro, sinema, maskeli ritüeller *mimicrye* örnektir.⁹⁵

Illinx,⁹⁶ yüksek heyecan ve haz içeren, vertigo benzeri bir etki bırakan daha çok fiziksel etkide bulunan oyunlar için kullanılmıştır. Roger bu türe semazenleri ve Meksikalı voladorları örnek olarak verir.⁹⁷ Deflere vuruldukça vecde gelmeye çalışan semazenin dönmesiyle voladorun gökyüzündeki dansı ya da çocukların benzeri oyunları aynı bedensel etkilere sahiptir. Günümüzde lunaparklar *illinxin* işlevini yerine getirmek için uygun oyun alanlarıdır. Ayrıca ekstrem sporlar da bu kategoriye girmektedir.

Roger Caillois'in oyun tanım ve tasnifini daha açık kılmak için *Homo Ludens*'de oyunun kültürün temeli olma iddialarına binaen sorduğu şu soru önemlidir: "Oyunun toplumsal sonuçları nelerdir?"⁹⁸ Caillois'a göre bu soru(n) karşısında elimizde birbiriyle uzlaştırılmaz iki tez vardır: Birinde oyun, tarihsel serüveninden ve potansiyel gücünden bağımsız bir oyalanma aracı olarak yetişkin faaliyetlerinin bir tür bozulmasıdır. Bu sebeple oyun çocukların dünyasında kalmıştır. Diğer durumda ise:

[...] Oyun ruhu, kültürün evrimine izin veren verimli geleneklerin kaynağıdır. Yaratıcılığı, inceliği ve icadı teşvik eder. Aynı zamanda rakip karşısında sadakati öğretir ve rekabetin karşılaşmadan sağ çıkamayacağını gösterir. İnsan, oyundan etkilendiği ölçüde doğanın tekdüzeliğini, determinizmini ve acımasızlığını kontrol edebilir. Düzeni, inşa etmeyi, ekonomiyi, kavramayı ve eşitlik kurmayı öğrenir.⁹⁹

Caillos oyun ruhunu kültürel sonuçları açısından özelde eğitimin genelde ise hayatın işleyişine dair bir kavrayışın gelişmesi açısından temel bir konuma yerleştirmiştir. Bunun sebebi oyunun bireysel ve toplumsal deneyim olarak dönüştürücü bir faaliyet olmasıdır. Caillos'un görüşlerini güçlendirecek şekilde oyun üzerine düşünen Fink, Gadamer, Huizinga, Schiller ve Nietzsche gibi düşünürlerin yorumları da oyunun

⁹⁵ A.e., s. 22.

⁹⁶Yazar bu kavramı Yunanca *ilingo* (baş dönmesi) kelimesinden türetmiştir.

⁹⁷ A.e., s. 23. *Voladores dansı olarak bilinen eski bir Aztek geleneği. 30 metrelik direklere kendilerini ayaklarından bağlayan dansçılar 52 tur atarak kadim bir ritüeli tekrar etmektedir.

⁹⁸ A.e., s. 58.

⁹⁹ A.e., s. 58.

konumuna dair bir ortak bir anlayış etrafında konumlanır. Oyun Caillos'un söylediđi gibi toplumsal faydadan fazlasını içerir ancak yine de bu çalışmalarını önemli kılan ortak temanın altını bir kez daha çizmek gerekirse: Oyun insanın, toplumun önemli ve sahici uğraşlarından biri olarak görülmelidir. Gelişme, üretme ve dönüşmenin aracı olması bakımından oyun üzerine daha çok düşünölmeli ve farklı formlarda hayatlarımıza dahil edilmelidir. Bu pragmatik tema, oyunun sanatla bađı sayesinde, sanat deneyimi sürdükçe kendine yer bularak daha da özgürleşecektir.



2. BÖLÜM: MODERN DÖNEMDE OYUN SANAT KURAMLARI

2.1 Estetiğin Kuramsal Olarak Oyun ile İnşası: Friedrich Schiller

Alman romantiklerinden Friedrich V. Schiller (1759-1805) oyun yazarlığı ve şairliğiyle ön plana çıkan bir filozoftur. Bununla birlikte estetik alanındaki çalışmaları da oldukça önemlidir. Hayatın her alanında kendini gösteren “oyun”u ilk kez kuramsallaştırıp, sanatla ilişkilendirmesi Schiller’in, kendisinden sonra gelen pek çok filozofu da etkilemesine yol açmıştır. Kant ile aynı dönemde yaşayan Schiller’in belli noktalarda Kant’tan ayrılarak ortaya koyduğu bu kuramın nasıl bir tarihsel arka planda ortaya çıktığına ve Schiller’in zihnini meşgul eden ana meselelere değinmek gerekir.

Değişen dünyanın ilk kilometre taşlarından biri olarak karşımıza çıkan Aydınlanma Çağı’nda edebiyat, felsefe ve bilim alanında süratle yenilikler meydana gelirken dönemin düşünürlerini meşgul eden siyasi meseleler, Schiller’i de etkisi altına almıştır. Özellikle Fransız Devrimi sonrasında Schiller özgürlük üzerine düşünmeye başlamış ve sanatın özgürlük ile olan ilişkisini ortaya koymaya çalışmıştır. Başlarda devrimin, insanı yetkinleştirecek imkânlar sağlayacağını düşünen Schiller, akabinde gerçekleşen cinayetler (1792 Eylül Olayları) ve kralın idam edilmesi sonrasında özgürlükle ne yapacağını bilmeyen toplumlar için estetik bir tedavi arayışına girer.¹⁰⁰ Schiller, ihtilalle ıslah edilemeyen toplulukların ancak içsel bir özgürlüğe sahip olmaları ve çıkarıcı zihniyetten arınmaları hâlinde özgür olabileceklerini düşünür. Bu özgürlüğü sağlayacak estetik tedavi; insanın güzele meyletmesiyle ve yalnızca aklın güdümünde değil aynı zamanda duyguların etkisinde sanata yönelmesiyle gerçekleşir.

Schiller estetiğinde öne çıkan ilk unsurlarından biri, estetik eğitim olmuştur. Ancak bu eğitim Schiller’in ideal devlet modeline hizmet etmektedirler. Çünkü Schiller halkın ihtiyaçlarına duyarlı bir devletin, estetik özerkliğe ve nihayetinde insanların özgürleşmesine imkân sağlayacağını düşünüyordu. Onun için ideal devlet; verilen eğitim sayesinde modern insanın parçalanmışlığını ortadan kaldıran, içinde

¹⁰⁰ Rüdiger Safranski, **Romantik: Bir Alman Sorunsalı**, çev. Ali Nalbant, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2013, s. 40.

estetığe ve güzele duyarlı, özgür bireylerin yaşadığı bir devlettir ki aslında tüm romantiklerin buna yakın bir devlet tasavvuru vardır.

Schiller'in amacı yalnızca dönemin siyasi sorunlarına çözüm aramak değil, “insanı etkisine alan ve onun birliğinin parçalanmasında etkide bulunan duyusal ve akılsal gücün olumsuz etkilerinden” kurtarmaya çalışmaktır.¹⁰¹ Bunun yolu da insanın estetik eğitiminden geçmektedir. Schiller'in sanat ve edebiyatın özgürleştirici etkisine olan inancı neticesinde estetiğin kıdemi yükselmiş ve Schiller sonrası romantik kuşak da bunu devam ettirmiştir.¹⁰²

İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar eseri böyle bir arka planda yazılmıştır. Kitap çağın ruhundan ve Kant sonrasında insanın içine düştüğü ikilikten başlayarak Schiller'in kendi ideal, estetik devlet anlayışına kadar uzanan özgün fikirlerini anlattığı yirmi yedi mektuptan meydana gelir. Oyun kuramının sahneye nasıl ve ne şekilde dahil olduğu sorularına cevap aramadan önce bu eserde öne çıkan temellendirmelerden bahsedelim. Schiller içinde yaşadıkları dönemi herkesin ihtiyaç ve fayda üzerinden hareket ettiği bir dönem olarak gördüğü için kendine: “Acaba bana sağladığınız özgürlüğü, dikkatinizi güzel sanatların sahnesinde oyalanmaktan daha iyi bir şekilde kullanamaz mıydım?”¹⁰³ diye sorar. Zira Schiller güzel sanatları oyalanılacak bir mesele olarak görmemektedir. Bu eserde bir yandan sanatla siyasi reform yapılabilceği düşünülürken bir yandan da estetiğin konumu, çağın şartlarının dışında yüce bir yere getirilmeye çalışılmaktadır.¹⁰⁴ Her ne kadar bu şartlar “(...) felsefi soruşturma ruhunu (...)” ve “(...) bütün sanat eserlerinin en mükemmeli olan hakiki bir siyasal özgürlüğün inşasıyla uğraşmayı (...)” gerektiriyor olsa da Schiller bu taleplere karşılık vermesi durumunda ideal sanattan uzaklaşılacağını düşünmektedir.¹⁰⁵ Bu nokta hem Schiller ve hem de diğer romantikler için ortaktır. Ayrıca Schiller, çağa hâkim olan faydacılık ve çıkarıcılığa karşı bir tutumla sanat anlayışını şu şekilde ortaya koyar: “Bu sanat, gerçekliği terk etmek ve dürüst bir cesaretle ihtiyacın üstüne çıkmak zorundadır; çünkü sanat, özgürlüğün kızıdır ve

¹⁰¹ Friedrich V. Schiller, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*, çev. Gürsel Aytaç, Ankara, Fol Yayınları, 2020, s. 35.

¹⁰² Safranski, *Romantik: Bir Alman Sorunsalı*, s. 41.

¹⁰³ Schiller, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*.

¹⁰⁴ Suut Kemal Yetkin, *Estetik Doktrinler*, Ankara, Bilgi Yayınları, 1972, s. 115-130.

¹⁰⁵ Schiller, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*, s. 23.

emirleri maddenin ihtiyacından değil, zihinlerin gereklerinden almak ister.”¹⁰⁶ Böylece maddi olanın tahakkümünden sıyrılan birey iç dünyasındaki bölünmeleri tedavi edecek ve buna bağlı olarak da toplum değişecektir. Kaotik olmayan toplumsal özgürlüğü mümkün kılacak unsur Schiller’e göre siyasal devrim değil; güzel sanat deneyimidir.¹⁰⁷ Sanata yüklenen misyon, halkın maddi ve siyasi ihtiyaçlarının çok ötesinde yankılanmaktadır. “İnsanlık onurunu kaybetmişti. Fakat sanat insanlığın onurunu kurtardı (...)” diyen Schiller, bu misyonun temellerini ortaya koymaya çalışırken güzel sanatlara adanmış bir tavır içindedir.

Yüksek ideallerin bir sonucu olarak en sonunda Augustenburg dükünün himayesini kabul etmiş ve bu maddi/manevi destek sayesinde *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar*’ı kaleme alabilmiştir.¹⁰⁸ Burada Schiller’in sanatın toplum için yapılmasını istediği düşünülebilir ancak durum bunun tam tersidir. Toplumun refahı ve estetik devletin inşası için gerekli olduğu ifade edilen estetik deneyimin kutsanıp idealleştirilmesine rağmen Schiller çelişkili bir biçimde gerçek sanatçının kitlelere değil seçkinler sınıfına hitap edebileceğini söyler.¹⁰⁹ Toplumun yaşadığı tinsel tahribata karşı çıkılmasına rağmen sanat/sanatçılar aracılığıyla “(...) burjuva hegemonyasının hayati bileşenleri (...)”nin yeniden sisteme dahil edilmesi tehlikesi Schiller tarafından gözden kaçırılmıştır.¹¹⁰ Estetik eğitim sayesinde özgür insan (toplum) ve duyarlı devlet ideallerinden bahsedilirken Schiller’in seçkinci tavrı dönemin genel havasını görmek için önemlidir.

Schiller oyun kuramını ortaya koyarken çağın şartları ve tarihi olaylar kadar Kant’ın görüşlerinden de etkilenmiştir. Bu sebeple estetik üzerine mektuplarını yazarken Schiller’i üç ayrı kimlikle görmek mümkündür: 1. Kantçı, 2. Kant’a karşı ve 3. Romantik.¹¹¹ “Sapare aude” sözü Schiller’in dikkatini, aklın her alandaki önemine çekmiş olsa da Schiller tek başına aklın yeterli olmayacağını ve duyularla akıl arasındaki bu kesin ayrımın insanın parçalanmışlığının sebebi olduğunu

¹⁰⁶ A.e., s. 23.

¹⁰⁷ Larry Shiner, *Sanatın İcadı*, çev. İsmail Türkmen, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2020, s. 214.

¹⁰⁸ A.e., s. 216.

¹⁰⁹ Klaus L. Berghahn, “From Classicist to Classical Literary Criticism”, *A History of German Literary Criticism 1730-1980*, Lincoln and London, The University of Nebraska Press, 1988, s. 79.

¹¹⁰ Terry Eagleton, *Estetiğin İdeolojisi*, çev. Ayhan Çitil v.d., İstanbul, Doruk Yayıncılık, 2010, s. 165.

¹¹¹ Yetkin, *Estetik Doktrinler*, s. 119.

düşünmüştür.¹¹² Kant estetiğine eleştirel bir değerlendirme yaptığı ve kendi estetik kuramının temellerini attığı *Zarafet ve Haysiyet*¹¹³ adlı eserinde Schiller güzelin; neliğini, kaynağını ve duyu/akıl dualitesinde nasıl ortaya çıktığını incelemiştir. Bunun sonucunda da Kant'ın katı ahlak anlayışı ve doğa görüşleri üzerinden inşa ettiği sanat felsefesini, Schiller özgürlük üzerinden eleştirmiştir. Kant üçüncü *Kritik*'te: “Doğa sanki sanat gibi görüldüğünde güzeldi; sanat da ancak onun sanat olduğunu bildiğimiz hâlde bize yine de doğa gibi görüldüğünde güzel olarak anılabilir” demiştir.¹¹⁴ Doğa nedenselliğin, ahlak ise özgürlüğün alanında yer aldığı için Schiller sanatı bu düzlemden çıkarmak ister. Çünkü ona göre sanat ile doğanın bir görüldüğü bu anlayış kabul edilemezdir. Nitekim ona göre güzellik, “her zaman özgür bir doğa efekti olarak kalmak zorundadır ve insanın yapısını belirleyen akıl idesi, insana asla güzellik katmaz, buna yalnızca izin verir.”¹¹⁵ Güzelin salt duyu dünyasıyla sınırlanmasına karşı çıkararak “iki dünyanın yurttaşı” şeklinde görülmesi gerektiğini savunur. Böylece güzellik, “duyusal dünyada varlık, akılsal dünyada yurttaşlık hakkı kazanır”.¹¹⁶ Bu ikiliği birleştirme çabası oyun dürtüsünün sisteme dahil olmasını sağlayacaktır.

Estetik eğitimin bireyde ve toplumda iyileşme sağlayacağını düşünen Schiller, insanın iki temel dürtüye¹¹⁷ sahip olduğunu söyler. Bunlar “duyu dürtüsü ve form dürtüsü”dür. Duyu dürtüsü ile insanın maddi yönü kastedilmektedir. Bu hâliyle insan zamanın bir ânı içinde var olsa da birey değildir “(...) kendi kendini düşünmesinin ve eyleminin nesnesi yapmamıştır.”¹¹⁸ Form (biçim) dürtüsü ise insanın akli doğası ve mutlak varlığını temsil eder. Bu dürtü ile insan, evrenselliğe yükselir. Zamana tabi olmaktan çıkarak onu içine alır. Form dürtüsü kişiye hâkim olup evrensel yasalar koymaya ve bir şeyin/nesnenin/öznenin hakikatine dair sabit bir hükme varmaya başladığında insan, duyuların zayıf sınırlarından kurtulmuş ve “... içinde görüntülerin bütün dünyasını toplayan bir düşünce birliğine (*Ideeneinheit*)” ulaşmış olur.¹¹⁹

¹¹² Schiller, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine*, s. 45.

¹¹³ (Alm.) *Über Anmunt und Würde*.

¹¹⁴ Ömer B. Albayrak, *Alman Düşüncesinde Sanat ve Aşknlık*, İstanbul, Alfa Yayınları, 2022, s. 67.

¹⁰⁹ Kula, *Kant-Schiller-Heidegger Estetik ve Edebiyat*, s. 228

¹¹⁶ *A.e.*, s. 229.

¹¹⁷ Türkçeye içtepi olarak da çevrilmiştir ancak Schiller başlığı boyunca “dürtü” kavramı tercih edilecektir. İng. Impulse.

¹¹⁸ Albayrak, *Alman Düşüncesinde Sanat ve Aşknlık*, s. 69.

¹¹⁹ Schiller, *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine* s. 61.

Birbirinden tamamen ayrı olan bu iki dürtünün etkileşimi yoktur. Biri insanı doğallığa çekerken diğeri ahlakiliğe zorlar. Schiller'in bu iki alanı birliğe götüren çözümü, onun Kant'tan ayrıştığı noktadır. Duyusal olan değişim isterken; biçim dürtüsü sabitlik ve yasa koymak ister. Schiller her ikisinin de birbirine hâkim konuma geçmesine engel olunması gerektiğini düşünmektedir.

Algılayan/duyumlayan gücün dünyayla teması çeşitlendirilmeli ve neticede ortaya çıkan imgeler bütünü aklın etkinliğinin en üst noktaya taşınmasına yardımcı olmalıdır. Diğer taraftan bu ayrık ve ilişkisiz iki alanı birleştirecek üçüncü bir dürtü de gerekmektedir. Bu ise oyun dürtüsüdür ki "(...) zamanı zamanın içinde yok etmeye, oluşu mutlak varlıkla, değişimi aynılıkla"¹²⁰ birleştirmeyi sağlar. Schiller oyunun tanımını şu şekilde yapar: "Öznel olarak da nesnel olarak da rastlantısal olmayan, ama buna karşın içsel zorunluluğa da dışsal zorunluluğa da sahip olmayan her şey."¹²¹ Duyu dürtüsünün değişim, form dürtüsünün ise sabitlik istediği yerde oyun dürtüsü (*spieltrieb*) ikisini de içererek aşmaktadır. Aynı zamanda oyun dürtüsü, insanı hem fiziki hem de ahlaki açıdan özgürleştirecek ve adeta iki kutup arasında köprü kurarak birbirleriyle etkileşim (*wechselwirkung*) kurmalarını sağlayacaktır. Duyu dürtüsünün nesnesi canlılık (yaşam), form dürtüsünün nesnesi "bütünsel yapı (*Gestalt*)"dır. Schiller bu ikisinin ortaklığından oluşan oyun dürtüsünün nesnesine "yaşayan bütünsel yapı" adını vermektedir.¹²² Burada kastedilen zıtlıkların bir araya gelmesi sonucunda (sonlu ile sonsuz, gerçeklik ile biçim vs.) insanlığın bir tür kemâl noktaya ulaşmasıdır. İnsanın özü "tüm sınırların sonuna varılması ve ortadan kaldırılması"dır ki bu da ancak güzellik ile mümkündür.¹²³

Schiller için insanlığın evrensel amacının, insanın kendi mutlak varlığının her veçhesini keşfederek özgürleşmesi olduğu düşünüldüğünde oyun dürtüsünün kişiye sağladığı imkân daha iyi anlaşılacaktır.¹²⁴ Ona göre bunun yolu duyu ve form çatışmasından sıyrılarak estetik insan olmaktan geçer. Sanat ve oyunda ereğin yalnızca kendileri olması, Schiller'in istediği özgürleşmeyi sağlar. İyi eylemden güzel olana

¹²⁰ A.e., s. 61.

¹²¹ Albayrak, *Alman Düşüncesinde Sanat ve Aşknlık*, s. 70.

¹²² A.e., s. 71.

¹²³ A.e., s. 71.

¹²⁴ İsmail Tunalı, *Estetik Beğeni*, Ankara, Fol Yayınları, 2020, s. 197.

geçiş olarak görebileceğimiz bu özgürleşme, Schiller'in estetiği ve sanat yapıtını etik üzerinden incelemesiyle mümkün olmuştur. Bu bağlamda Schiller, Kant'ın ödev ahlakını zorunluluk yerine güzellik ve kendiliğindenlik üzerinden yeniden okumuştur. Schiller'e göre tarihin muayyen bir dönemi kendi düşüncelerinin hayata geçirilmiş hâlini temsil ediyordu. Schiller eski Yunan Tanrılarının bu ideali taşıdıklarını ve halkın da böyle yaşadığını düşünüyordu.¹²⁵ Schiller bu idealin bir zamanlar gerçekleşmiş olmasının verdiği coşkunlukla kendi tabiri olan hayat sanatına dair şöyle demiştir:

“İnsan güzellikle *yalnızca oynamalı* ve insan *yalnızca güzellikle* oynamalı. Çünkü insan, nihayet bir kerede söyleyiverelim, kelimenin tam anlamıyla nerede insansa *yalnızca* orada oynar ve *yalnızca oynadığı yerde tam insandır*. Şu anda belki de çelişki gibi görünen bu cümle, ancak ödev ve kaderin çifte ciddiyetinde kullanabildiğimiz zaman büyük ve derin bir anlam kazanacaktır. Size söz veriyorum; bu cümle, estetik sanatın [ästhetischen Kunst] ve daha güç olan hayat sanatının [Lebenskunst] tüm yapısını taşıyacaktır.”¹²⁶

Ancak burada şu noktaya dikkat çekilmesi önemlidir: Schiller'in hem özgün bir felsefi sistem kurmamış olması hem de eserlerinde hâkim olan romantik dil sebebiyle, kişilik, mizaç ve akıl gibi kavramların tanımları müphem kalmıştır. Schiller, oyun dürtüsünü düalizme mahkûm edilmiş insanın yeniden bütün olması için bir çaba olarak sunmuş olsa da bu kavramın, sanatın oyunla bağlantısı açısından yeterliliği tartışmalıdır. Çünkü Schiller bu kavramı, sanat eserleri ve sanat türlerinin oyunla ilişkisi üzerinden kullanmamıştır. Estetik eğitimi kişinin özgürleşmesiyle ilişkilendirip, bu özgürlük üzerinden oyunla bir bağlantı kurmuştur. Kendinden sonra Nietzsche, Gadamer, Derrida, Huizinga, Fink gibi pek çok düşünürün oyunla ilgili görüşlerinde de benzeri bir durum söz konusudur. Ancak oyunu yalnızca temsiliyet ve benzerlik üzerinden mi sistemlerine dahil etmişlerdir yoksa ontolojik olarak oyunun kendisine mi başvurulmuştur gibi soruların cevapları net değildir. Elbette oyunun kendi doğası da buna sebebiyet vermektedir.

¹²⁵ Schiller, **İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine**, s. 35-41.

¹²⁶ A.e., s. 73.

2.1.1 Etiğin Sınırlarında Estetik Oyun

Schiller'in sanat teorisinde ahlak ve güzel kavramlarının incelenmesi, oyunun sanatla bağımlı daha net görmeyi sağlayacaktır. Schiller'e göre güzel kavramı, duyular ve aklın yanı sıra ahlaki deneyim bakımından da değerlendirilebilir. "Güzellik, bütünü oluşturan parçaların 'özgür ve düzgün oyunu' ile oluşur".¹²⁷ Özgürlük ahlaki olanın tercih edilebilmesi için şarttır ve sanat eseri de buna aracılığı açısından ele alınmaktadır. Her ne kadar Schiller için güzelliğin büyüğü gizeminden ileri gelse de bütün sanat yapıtlarının siyasi özgürlük talep etmekten, insanı gereksinmelerden kurtarmaya kadar geniş bir misyonu vardır. Schiller'in bir bakıma Aydınlanma estetiğinin eleştirisi sayılacak görüşleri doğrultusunda şunun altını çizmek gerekir: Güzelin misyonu her ne kadar çok geniş olsa da öğretici ve ahlaki bir sanat anlayışını içermez. Çünkü Schiller sanatı bir amaç ya da eğilim doğrultusunda alımlamanın kendi içinde çelişik olduğunu düşünmektedir. Bu bağlamda sanatın, *özgürlüğün kızı/çocuğu* olarak görülmesi, çocuğun doğal olarak ve özgürce oynamasına atıfla anlaşılmalıdır. Schiller güzele dair şöyle demiştir:

"Güzellik hem 'biçimdir'; çünkü bakıp onu görürüz hem de 'yaşamdır'; çünkü güzelliği 'duyumsarız.' Bir başka anlatımla: Güzellik hem insanın 'durumu' hem de "eylemidir." Güzellik insanın gerekli fiziksel bağımlılığının onun ahlaki özgürlüğünü asla ortadan kaldırmayacağını gösteren önemli bir kanıttır."¹²⁸

Daha önce bahsettiğimiz üzere Schiller, oyunu form veya duyu dürtüsü olarak değil ancak ikisini de kapsadığı hâlde onlardan ayrılan üçüncü bir dürtü olarak görüyordu. Onun güzellik tanımı bunu destekler niteliktedir. Schiller güzelliği için hem biçim hem yaşam olarak düşünmektedir. Ona göre güzel, akıl ve duyu arasındaki ortak kesişim kümesinde yer alır ve ahlaki özgürlüğün kanıtıdır. Fiziksel bağımlılık ile kastedilen ise insanın yalnızca duyu dünyasını alımladığı ve böylece onunla özdeş olduğu durumdur.

¹²⁷ Kula, *Kant-Schiller-Heidegger Estetik ve Edebiyat*, s. 251.

¹²⁸ A.e., s. 295.

Estetik eğitim aracılığıyla bu bağımlılıklardan kurtulmak mümkün görülmüştür. Nitekim Schiller yirmi beşinci mektubunda güzelliğin özgür bakışın bir ürünü olduğundan bahseder. Bu özgürlüğe ulaşabilmenin yollarından biri de estetik sayesinde insanın *kölelik* hâlinde kurtulup salt doğayı duyumsayacak şekilde doğa üzerine düşünmeye başlamasıdır. Asıl amaç insanın birlik ve bütünlüğe ulaşmış bir varlık olabilmesidir ki bu süreçte “(...) ne doğa aklı dışlamalı ne de akıl doğaya egemen olmalıdır.”¹²⁹

Schiller karakter (mizaç) üzerine temellenip gelişen bütünsel bir ahlak anlayışından bahseder ve buna sahip olma durumunu “güzel ruh” olarak adlandırır.¹³⁰ Güzel ruhta doğa ile yasa çatışmayacak, uyum hâkim olacaktır. Böyle bir ruhun ayrı ayrı eylemleri değil bütün karakteri ahlaklıdır. Schiller’e göre zorunluluktan ve amaçlılıktan kurtulan doğal hareket, örneğin “(...) ateşin çevresinde dönen pervane, çayırlarda özgürce koşan at” bile güzeldir çünkü Schiller’e göre güzellik, “görünüş hâlindeki özgürlükten başka bir şey değildir.”¹³¹ Ahlakiliğin zeminini oluşturan *güzelin özgürlüğüne* de estetik oyunlar aracılığıyla ulaşılmaktadır. Bu güzellik içinde her türlü amaca bağımlılık ortadan kalkmış ve kendisi amaç olan özgür devinim (hareket) önem kazanmıştır. Peki güzel ruhtaki uyumla hareket eden sanatçının rolü nedir? Schiller’in tabiriyle sanatsal yaratım esnasında malzemesini özgürce biçimlendiren sanatçının (malzemesine şiddet uygulayan sanatçı) çabası “mümkün olanla zorunlu olanın birliğinden ideali meydana getirmek” olacaktır.¹³² Bu sanatçının hakiki sanat yapıtı ise “sanki yaratıcının elinden çıkmış gibi katıksız ve eksiksiz şekilde (...)” büyüleyici çevresinden çıkmalıdır.¹³³

Schiller de Kant gibi doğada zorunlulukların hâkim olduğunu kabul etse de romantik bir çabayla doğada özgür bir üretim ve sanatsal yaratım imkânı da görmek istemiştir. Bu sebeple güzelliği ahlakla ilişkisi içinde düşünmüştür ki; “(...) ahlaklılık bir eylemin saf iradenin formuyla örtüşmesinde ortaya çıkar” ve bu ilişki içinde “güzelliği bir iradenin saf formuyla ya da özgürlükle benzer” olarak kabul etmiştir.¹³⁴

¹²⁹ A.e., s. 293.

¹³⁰ Friedrich Schiller, *Sämtliche Werke*, c. V, Münih: Hanser, 1962, s. 400.

¹³¹ A.e., s. 593.

¹³² Albayrak, *Alman Düşüncesinde Sanat ve Aşknlık*, s. 68.

¹³³ Kula, *Kant, Schiller, Heidegger-Estetik ve Edebiyat*, s. 285.

¹³⁴ Albayrak, *Alman Düşüncesinde Sanat ve Aşknlık*, s. 72.

O hâlde bir nesneye nasıl güzel diyeceğiz? Schiller özgürlük, ahlakilik ve güzellik kavramlarının nasıl ilişkilendiği meselesi üzerine epey fikir yürütmüştür. Bunlardan hareketle şu sonuca varılabilir: “(...) görünüş dünyasına ait nesne kendisine yabancı bir malzemenin ya da amacın etkisine maruz kalmış olarak değil de sadece kendi kendisi tarafından belirlenmiş gibi görüldüğünde güzel olarak değerlendirilir”.¹³⁵ Doğrudan doğadaki güzellik düşünüldüğünde “yük çeken bir at güzel değilken -kendi dışında belirlenmiştir- özgürce koşan at güzeldir.”¹³⁶

“*Zarafet ve Haysiyet Üstüne*” ve “*Yüce Üstüne*”¹³⁷ eserlerinde ahlaka dair görüşlerini derinleştirmiş ve insanın onurlu yaşamı üzerine ideallerinden bahsetmiş olan Schiller, “Güzelliğin özgür tat almaya yönlendirmediği ve dingin biçimin, vahşi yaşamı dizginlemediği insan nedir ki?” diye sorar.¹³⁸ Bu soruya cevabı ise şöyledir: *İnsan yalnızca oynadığı yerde insandır*. Oyunun ideal, romantik ve estetik ile sıkı sıkıya bağlı bu konumu pek çok açıdan ufuk açıcı olmuştur.

2.2 Yaşam Fenomeni Olarak Oyun: Eugen Fink

20. yüzyılın etkili Alman düşünürlerinden olan Eugen Fink (1905-1975), Edmund Husserl’in asistanlığını yapmış, Heidegger’in ise yakın çevresinde yer almıştır. Bu isimlerin fenomenolojik fikirlerinden beslenerek kendi felsefesini inşa etmiştir. *Nietzsches Philosophie* başlıklı eseri, bizim öncelikli olarak oyun görüşlerinden faydalanacağımız *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun* eserini daha doğru anlayabilmek için önemlidir. Çünkü Eugen Fink oyunu kendi ontolojisinin merkezinde bir fenomen olarak incelerken de kendinden önceki çalışmaları eleştirirken de aslında Nietzsche’nin görüşlerine yakın durmaktadır. Fink’in otuz yıllık çalışmalarından oluşan ve oyunun felsefe, mitoloji, sanat, spor gibi ana başlıklarla incelendiği bu eseriyle ilgili altı çizilerek söylenmesi gerekir ki; aslında oyun dünyaya (bir yönüyle kozmolojiye) ilişmiştir, yani ne dünya ile özdeş ne de ondan farklıdır. Huizinga,

¹³⁵ A.e., s. 72.

¹³⁶ A.e., s. 75.

¹³⁷ (Alm.) Vom Erhabenen.

¹³⁸ Kula, **Kant-Schiller-Heidegger Estetik ve Edebiyat**, s. 289.

Schiller, Gadamer gibi isimlerde oyun, düşünürlerin genel felsefeleri içinde estetik veya kültür açısından incelenirken Fink felsefesinin geneline oyun görüşü sirayet etmiştir denilebilir.

Fink bu çalışmanın metodolojisini ortaya koyarken oyunun doğası gereği pozitif bilimlerce incelenmeye uygun olmadığına altın çizer. Felsefe söz konusu olduğunda ise oyunun felsefenin olanaklı ve uygun bir nesnesi olup olmadığını sorgulamıştır. Oyun ve düşünme faaliyeti ilk bakışta birbirine zıtlarmış gibi görünseler de Fink oyunun kapsamını genişletecek ve yalnızca çocuk oyununu değil bütünüyle insanın yaşamına dahil olan ve onu kuşatan bir oyun anlayışı üzerinden felsefece oyunu inceleyecektir. Bu bağlamda Fink'in yöntemine dair ilk sınır, oyunun bir fenomen olarak kabul edilmesidir. Ayrıca ona göre çalışmasının amacı oyunun ontolojik zemininin araştırılması ya da betimsel kavramlarla açıklanması değildir.¹³⁹ Fink'in oyunu ele aldığı perspektifin kapsamı şu alıntıyla daha net anlaşılacaktır: “Burada, mesele çok daha basit ve daha asli bir şeydir: Belli bir oyun anlayışının güdümünde insanın dünyadaki konumunu kavramak”¹⁴⁰. İnsanın dünyadaki konumu derken, cismani varlığımızın etrafında şekillenen beşerî hayatı ve bu hayatı sürdüren algılarımızı kastetmektedir. Kozmolojik açıdan insanın varoluşu da buraya dahildir. Oyun anlayışının dünya ve sembol kavramları üzerinden açığa çıkması geniş kapsamlı bu bakış açısının sonucudur. Nitekim Fink şöyle sorular sorarak oyuna dair felsefi soruşturmasını da genişletir: “Acaba, insan hayatında bu kadar ikincil gibi görünen şey, bunun ötesine geçerek kozmik bir anlam taşıyabilir mi? Oyun yalnızca sonlu insanın içini yurt edinmiş olmakla kalmayıp, evreni de yurt edinmiş değil midir?”¹⁴¹ Bu sorular, oyunun insan hayatında kenar bir fenomen olmadığını gösterecek yolun yapı taşlarını oluşturmuştur. Böylece Fink oyunun, kültürden, oyuncularından, sosyal hayattaki konumundan bağımsız olarak ontolojisini inceleyecek bir zemin tesis etmeye çalışmıştır.

¹³⁹ Eugen Fink, **Play As Symbol Of The World and Other Writings**, Indiana University Press, 2016, s. 50-54.

¹⁴⁰ Eugen Fink, **Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun**, çev. Necati Aça, Ankara, Dost Kitabevi, 2015, s. 52.

¹⁴¹ A.e., s. 39.

2.2.1 Fink'in Metafizik Oyun Yorumuna Eleştirisi

Şayet oyun gerçektışı ise, gerçeklik nedir? Fink oyun teorisini bu soruşturmadan başlayarak inşa eder. Ona göre tasarlama, hayal etme, “sırf düşünülür olma” gibi eylemlerin nesnelere için “gerçekte yok” denilemez.¹⁴² Bu durumda gerçek olanın “var”, gerçek olmayanın “yok” olarak kategorize edildiği ayrımı korumak da mümkün değildir. Fink bu ayrımı çelişkili kılan durumlardan birinin, düşlerden, imajinasyondan vb. oluşan gerçektışı içeriğe sahip her şeyin aslında gerçek bir bilincin üretimi olduğu düşünmektedir.

Oyun dünyasındaki gerçek dışılığın temsil oyunlarında daha güçlü bir şekilde ortaya çıktığı görülmektedir. Oyuncunun büründüğü rolün ve o rolü ortaya çıkaran temsil zemininin oyuna ait olması ikili bir gerçek dışılık yaratır. Fink'e göre bu durum var olmakta olan görünüşten ibarettir: “Fakat, nasıl ve nerededir bu oyun dünyası görünüşü? Acaba o, gerçekten düş kurduğumuz, fakat bunu yaparken gerçek bir şeyi düşünmediğimiz bir hayal gibi midir?”¹⁴³ Fink'in bu soruları yalnızca sahnede oyunu sergileyen aktörler için değil onların nasıl bir oyun dünyasında olduklarını ayırt edebilen yani gerçek ve gerçektışı ayrımı yapabilen seyirci için de geçerlidir. Bu ayrım yapıldığında temsil yalnızca gerçek hayatın bir yansıması olarak mı görülecektir? Fink gerçekliğe dair ilk olarak: “Şimdi soruyoruz: İnsan oyunu, kendine has bir ‘gerçek dışılık’ tarafından nasıl ve ne anlamda belirlenmektedir?” diye sorar ve “Oyun, bir davranış ve edim olarak, tıpkı insanın diğer etkinlikleri kadar gerçektir”¹⁴⁴ sonucuna ulaşır. Hem oyunun ontolojik zeminini güçlendirmek hem de oyunun gerçek dışı ve gayriciddi olarak tanımlanmasının aslında oyunu sınırladığını göstermek için yürütülen bu tartışmanın asıl sebebi Platon'un idealar kuramına Fink'in, oyun fikri üzerinden eleştiriler getirecek olmasıdır.

Fink, oyun oynamanın gerçek yaşamın taklidi olarak görüldüğü Platon'un sanat eleştirisini hatırlatır ve oyunu bu eleştirinin ötesinde görür: “Oyunu görünüşten

¹⁴² A.e., s. 86.

¹⁴³ A.e., s. 90.

¹⁴⁴ A.e., s. 86.

türemiş, yani bir yansıma olarak düşündüğümüz ve yansımayı da ilkörneksel şeylerin taklidi şemalardaki suretleri sandığımız sürece, hepimiz Platoncu yorumun etkisi altındayızdır.”¹⁴⁵ Oyunu bir dünya sembolü olarak yeniden kurabilmek için de bu etkiden kurtulmak gerekecektir. Platon’un sanat eleştirisi hâlihazırda ideaların taklidi olan nesnelere sanat yoluyla tekrar taklit edilmesinin insanları hakikatten iki kez uzaklaştırdığı iddiasına yaslanıyordu. Fink bu yansıma meselesini oyun bağlamında derinlemesine düşünmek gerektiğini şöyle ifade eder: “(...) yansıma kendini, orijinaline büsbütün bir bağımlılık içinde gösterir”.¹⁴⁶ Fink “yansıma”nın neliği üzerine sorulan soruların asıl ve suret üzerinden ikili bir ayrıma sebebiyet verdiğini düşünür. Ona göre ancak bu sayede varolanın ne olduğu sorulabilir. Platon düşüncesinde görünüşün, oluşun konumu (Fink’e göre varlığa kıyasla daha aşağı bir konum) oyunun taklit eden bir görüntü olarak anlaşılmasına sebebiyet vermektedir. Hâlbuki oyunun gerçek dışı olması oyun için kurucu bir unsurdur.

Zanaat ve güzel sanatlar arasındaki ayrımı ilkesel olarak kabul etmeyen metafizik gelenek¹⁴⁷ içinde sanatın *tekhné* olarak ele alınması “...tamamen şursuz ve aldatıcı bir üretim”¹⁴⁸ ile sanatı, taklidin taklidi olarak görmeye sebebiyet vermiştir. Fink bu durumu oyunun metafizik tarafından alt edilmesi olarak görmektedir. Şairler ve filozoflar arasındaki eski tartışmalar bu bağlamda henüz çözüme kavuşabilmiş değildir. Oyun fenomeninin bu varsayımlar ışığında incelenmesi de yine bu tartışmaların uzantısıdır. Fink oyuna ve dolayısıyla sanata karşı metafiziğin geleneksel bakışını eleştirirken aslında Platon diyalogları ve Sokratik tavrın, oyunsal olduğunu düşünmektedir. Bu düşünüş, Platon’un diyaloglarını sahnelenmek üzere yazmasından ve Sokrates’in ironiyi ve “doğurtma yöntemi”ni adeta muhatapları ile oyun oynamış gibi sürdürmesinden ileri gelmektedir:

“Bir yandan, Platoncu felsefenin kendisi oyunsallık elementinde salınır; yüksek ve yüce bir düşünce oyunudur, tüm ciddiyet ve katılığında kendi kendisine karşı özgür bir mesafeye doğru çözülmüş, şaka içinde ciddi ve ciddiyet içinde şakacı, bütünüyle

¹⁴⁵ A.e., s. 91.

¹⁴⁶ A.e., s. 98.

¹⁴⁷ Fink’in kitap genelinde metafizik gelenek ile özellikle Platon ve Aristo ile başlayan dönemi kastettiği anlaşılmaktadır.

¹⁴⁸ A.e., s. 111.

Sokratesçi ironi ve muamma ile dolu, maskenin cazibesini bilmekte ve denemektedir.”¹⁴⁹

Fink'in getirdiği eleştiriler tam da bu nokta etrafında genişlemektedir ki ona göre “Platoncu dünya tasarımı”, oyunu bir kenara itip görmezden gelmek yerine “dünyanın özünden” kovarak duyular alemine ait kılmıştır.¹⁵⁰ Nihayetinde hakikate ulaşmak adına Platon'un şiir sanatı ya da tragediyalarla yüzleşmesi Fink'e göre onu amacına ulaştırmamıştır. Ayrıca yaşlılık dönemi eserlerinden olan *Yasalar (Nomoi)* kitabında insanların Tanrılarla ilişkisinin oyun üzerinden açıklanması bu meselenin Platon için devam ettiğini göstermektedir.¹⁵¹ Adı geçen diyalogda Platon insanları Tanrı tarafından yapılmış kuklalar, bir nevi oyuncaklara benzetmiştir. Fink bu ilişkiyi Tanrıların insanlara egemen olması ve Tanrıların savaşmak yemek ve içmek gibi insani özelliklerden muaf tutulmasıyla birlikte yorumlar. Platon'un: “Tanrı sıkıntısız olduğu için hep oynayabiliyordur” demesi insanlara bir eksiklik atfedildiğini göstermez.¹⁵² Tanrıların oynaması, Platon'un eleştirdiği anlamda oyunu daha kutsal ve önemli bir pozisyona getirmez. Bu durum daha çok bir mesel olarak görülebilir. Çünkü devlet yasalarının ve en iyi yönetimin nasıl olacağını tartışıldığı bir diyalogda Tanrıların oynamasından bahsedilmiştir.

2.2.2 Fink Düşüncesinde Oyun ve Sanat İlişkisi

Fink'in oyun konusundaki görüşleri, felsefesinin bütününe yayılmış durumdadır. Bu sebeple doğrudan oyun ve estetiği incelediği münferit bir çalışması bulunmamakla birlikte *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun* güzele ve sanata dair yorumlarıyla şekillenmiştir. “Oyun güzele, güzel ise oyuna atfedilmektedir”.¹⁵³ Bu atıftan hareketle yukarıda bahsi geçen Platon'un sanat eleştirileri oyun eleştirileriyle birlikte okunmuştur. Fink'in çabası Alman Romantiklerinin sanatı yüceltme çabasına

¹⁴⁹ A.e., s. 101.

¹⁵⁰ A.e., s. 104.

¹⁵¹ Platon, *Yasalar*, 644e, 645a.

¹⁵² Fink, *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*, s. 105.

¹⁵³ A.e., s. 121.

benzer gibi görünse de öncelikle oyunun ontolojik konumunu yeniden tesis etmeye çalıştığı görülecektir. Sanat, kült, rit, spor, dünya, sembol ve anlam gibi kavramlar, oyun üzerinden genel bir bakış açısıyla yorumlanmıştır. Fink, oyunun metafizik geleneğin eleştirileriyle pasifleştiğini ya da dünyevi hazlarla sınırlandığını vurgular. Bunun alt metninde yatan düşünce, oyunun potansiyeline yüklenen anlamla netlik kazanır. Fink düşüncesinde bu potansiyele oldukça geniş yer verilmiştir.

Oyunun ontolojisi “Mitosun Oyun Yorumu” başlığı altında incelenirken özellikle arkaik zamanlarda oyunun durumu, ritüeller, mitolojik unsurlar ayrıca kültürel oyun (dini oyun) gibi pek çok bağlantı üzerinden antropolojik bir okuma yapılmıştır. Nihayetinde Fink beşerî oyunun dinin, sanatın ve ruhun yüksek oyunlarının temeli olduğu sonucuna ulaşmıştır. Aslında Fink düşüncesinde Nietzscheci anlamda “çocuğun” oyunundan çok da uzaklaşmamıştır. Çocuklarda merkezi bir fenomen olan oyun yetişkinlerin hayatında kenar fenomen olarak kalmıştır. Ancak yetişkinlerden farklı olarak çocuk (ve sanatçı da) bu oyunu yaratıcılığa dönüştürmektedir. “Çocuk oyunu, yetişkin oyununa kıyasla, oyuncuların sihirli yanlarını daha çok yansıtır”.¹⁵⁴ Bu sihirli yanlar sanatsal üretimin de açığa çıkmasını sağlayan “gerçek dışılık” ile bağlantılıdır. Sanatın ve oyunun salt taklit ya da “-miş gibilik” olarak görülmesini eleştirmek, üstelik Fink’in yaptığı şekliyle bunu geleneksel bakış üzerinden eleştirmek, oyunun her şeyi kendi zaman ve mekânında mümkün kılan doğasını açığa çıkartmak olarak yorumlanabilir.

Fink için çocuk açığa çıkmamış bir potansiyeldir; o henüz her şeydir.¹⁵⁵ Sanat ve oyunda da bu durum geçerlidir. Oyun esnasında çocuk her şey olabilmekte, yani bütün rollere girebilmektedir. Bu durum özgürlük olarak değerlendirilir ve Schiller gibi düşünürlerin sanatın özgür olması gerektiğini düşünmeleri temelde sanatın hem yüce hem de sınırsız potansiyeliyle alakalıdır. Fink’in dünyayı (oluşu) oyun üzerinden açıkladığı felsefesi içinde sanatın yerini, ağırlıklı olarak Nietzsche’nin görüşleri üzerinden tayin ettiğinden bahsetmiştik. Bu görüşlere daha yakından bakmak gerekirse insan, “prototipler olarak, oyuncu, yaratıcı, çocuk ve sanatçı”¹⁵⁶ gibi farklı rollerde değerlendirilir. Bu rollerle ilişkisi içinde Nietzsche’ye göre varoluş, ancak estetik bir

¹⁵⁴ A.e., s. 283.

¹⁵⁵ A.e., s. 92.

¹⁵⁶ A.e., s. 287.

fenomen olarak anlaşılabilir. Çocuk masumiyet, “unutuş, yeniden başlamadır, bir oyun, kendiliğinden dönen bir teker, ilk hareket, kutsal bir evet deyiş”tir.¹⁵⁷ Sanatın bir yaratım sürecinde sırf kendisi için gerçekleşmesi, çocuğun oynamak için oynamasına benzetilmektedir. Nietzsche bu durumu şöyle ifade etmektedir: "Bir oluş ve yok oluş, bir yapış ve yok ediş, ahlaki hiçbir töhmet olmaksızın, ebediyen aynı masumiyet içinde, bu dünyada yalnızca sanatçının ve çocuğun oyununda vardır."¹⁵⁸ Oyun ve sanatın yalnızca kendileri için icra edilmesi, potansiyellerinin açığa çıkmasını sağlayacaktır. Nasıl ki çocuk ahlaki bir sorumluluğu olmaksızın oynar, sanatçı da aynı durumda olmalıdır.

Platon’un oyun ve sanatı eğitim için bir araç olarak görmesini eleştiren Fink bu bağlamda özgür ve nedensiz oynanan oyunu hakiki bir tecrübe olması bakımından yüceltmıştır. Nietzsche de bu yüceltmeye katılarak Fink’e öncülük etmektedir: "Ben, büyük görevlerle baş etmenin tek yolu olarak oyunu bilirim."¹⁵⁹

Fink güzelliğin tezahürü ve sanatın icrasında duyuşsal olanın merkezi önemine şöyle dikkat çeker: “Güzellik önce doğanın sihirli bir karakteri ya da sanat eserlerinin ahengi olarak değil, insanın beden güzelliği olarak anlaşılmaktadır”.¹⁶⁰ Sanatsal yaratışlar bedenın tecrübesinde olan duyuşlardan bağımsız düşünülemez zira beden insana ilişmiş harici bir unsur değildir. Aslında tin bile duyuşaldır. Fink’in varoluş, oyun ve sanat tasavvurlarını netleştirmek için beden ve duyuşsallık vurgusunu yakalamak önemlidir. Fink’in idealizm eleştirileri de bedeni ve bedensel olanı aşığılayan fikirlere yöneliktir. Bu durumda oyun ve sanatın idealize edilmiş olması ihtimaline bakmak gerekir. Hâlihazırda Fink beden ve tin, ideal ve gerçek gibi ayrımları kabul etmeyerek oyun ve sanatı bunların dışında okumak istemiştir. Her ne kadar oyunun dünya sembolü olarak düşünülmesi, oyuna duyuşsal alanın ötesinde büyük anlamlar yüklüyormuş gibi gözükse de Fink oyunu kavramsal esnekliğı ve eskiliğı sebebiyle bir tür yöntem olarak sistemine dahil etmiştir. Böyle bir yöntemin özgünlüğü ve kapsamı düşünüldüğünde Fink, en başta amaçladığı gibi oyunun yüksek potansiyelini açığı çıkarabilmiştir. *Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun*’da verilen

¹⁵⁷ Nietzsche, **Böyle Buyurdu Zerdüş**, 2018, s. 21.

¹⁵⁸ Nietzsche, **Yunanların Trajik Çağında Felsefe**, s. 32-33.

¹⁵⁹ Nietzsche, **Ecce Homo**, çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2019, s. 297.

¹⁶⁰ A.e., s. 26.

cevaplardan ziyade sonraki alıřmalara bařlangı noktası olacak sorular eseri derinleřtirmiřtir. Bylece Fink'in grřlerinin oyun ve sanata dair yeni yorumların yolunu aması muhtemeldir.



2.3 Yapıya Dönüşüm Olarak Oyun: Gadamer

Çağdaş düşünürlerden biri olan Hans Georg Gadamer (1900-2002), Schiller ve Kant'ın görüşlerini bir taraftan eleştirip diğer taraftan geliştirerek sanat ve oyuna dair özgün yorumlar getirmiştir. Hermenötiğin insanın özsel varlığı ve deneyimi ile ilgili olduğunu düşünürken Heideggerci bir çizgi takip etmiştir. Gadamer, hermenötiğe dair ayrıntılı görüşlerinin yer aldığı en önemli eseri olan *Hakikat ve Yöntem*'i iki amaç etrafında kaleme almıştır: Birincisi tin bilimlerini araştırmak ve onların doğasını keşfetmek; ikincisiyse sanat deneyimi aracılığıyla hakikat sorununu incelemektir. Bu ikinci amacı doğrultusunda “Sanat Eserinin Ontolojisi ve Hermenötik Anlamı”nı incelerken estetik varlığı oluşturan üç ana unsur etrafında düşüncesini şekillendirir: Oyun, mimesis, ve eşzamanlılık. Bunlardan ilki olan oyun hakkında, Gadamer yaptığı sorgulamayı doğrudan “oyun tecrübesi” üzerinden yürütmektedir. Ona göre en temelde: “Oyunun insan yaşamında temel bir işlevi olduğu bilinmesi gereken ilk konudur, çünkü insan kültürü oyun unsuru olmadan düşünülemez”.¹⁶¹

Gadamer düşüncesinde sanat ve estetik bağlamında oyun, Kant ve Schiller'de ortaya koyulduğu hâlden farklı olarak bireylerin estetik deneyiminden ziyade festivaller, ritüeller, mitler gibi ortak kültür yapılanmaları içinde incelenir. Gadamer, Kant'ın modern estetik üzerine görüşlerinde yaygın olan oyun kavramının subjektif anlamını eleştirerek kendi tanımlarına ulaşır.¹⁶² Oyun bir oyuncunun eyleminde açığa çıkması bakımından subjektiftir. Ancak oyuncu ve oyunu birbirinden ayırdığımızda “oyuncu için oyunun önemli olmadığı söylenebilir: Oyuncunun oynama nedeni budur”.¹⁶³ Gadamer burada tikel oyun türlerini değil oynama edimini ve oyuncuların oyuna yönelme hâlini vurgulamaktadır. Oyunda amacın yalnızca kendisi hâline gelmesi ve içinde bir tür kutsallık barındırması onu agonal (rekabet ve yarışmaya dayalı oyunların genel sınıflandırması) unsurlardan bağımsızlaştırır. Oyun hâlâ bir şekilde oyuncu aracılığıyla kendini açığa çıkartmaktadır. Ancak Gadamer oyunun kendi doğasıyla ilgili tanımlara ulaşabilmek için oyuncu ve oyuncuya dair diğer

¹⁶¹ Hans-Georg Gadamer, *Güzelin Güncelliği*, çev. Fatih Tepebaşı, Konya, Çizgi Kitabevi, 2005, s. 32.

¹⁶² Hans-Georg Gadamer, *Hakikat ve Yöntem I*, çev. İsmail H. Yavuzcan, Hüsamettin Arslan, İstanbul, Paradigma Yayıncılık, 2008, s. 141.

¹⁶³ A.e., s. 142.

unsurlardan değil “tam tersine, oyunun oyun olma modunu, oyun olma modu olarak” sorgulamanın gerekli olduğunu düşünür.¹⁶⁴ Estetik bilinç ve sanat eseri tecrübesini birbirinden ayıran Gadamer, sanat eserini öznenin algılarından geçip orada duran bir nesne olarak görmez. Sanat eseri tecrübe eden kişiyi değiştirerek kendi varlığına kavuşur. Bu durumda sanat eserinin varlığını sürdüren “öznesi” tecrübe edenlerin subjektifliğinde değil ancak eserin kendindedir. Aynı şekilde “oyunun öznelere oyuncuları değildir”¹⁶⁵ yani oyunun oynayanların bilincinden bağımsız bir varlığı vardır. Buna rağmen ancak oynayan birileri olduğunda oyun kendi temsiline ulaşabilir.

Gadamer metaforik anlamları aracılığıyla oyunun, ışığın, renklerin, doğadaki pek çok unsurun, eşyaların, hayvanların değişim ve hareketleri üzerinden geniş bir anlam havuzuna sahip olduğunu düşünmektedir. Bu geniş anlamlar oyunun süregelen ileri-geri hareket hâli ile ilişkilidir. Aynı zamanda bu hareketin devamlılığı oyunun da devamı etmesini sağlar. Gadamer oyunun asli tanımına, belli bir zaman ve mekânda *oynanması (spielt)* ve sürmesi üzerinden ulaşılabileceğini ayrıca yapılan bu linguistik gözlemin doğrudan oyunculara değil oyunun kendisine atıfta bulunduğunu düşünmektedir.¹⁶⁶ Nitekim benzer bir şekilde Huizinga'nın yaptığı modern antropolojik oyun araştırmalarında oyun farklı kültürlerdeki yansımaları üzerinden incelenir ve “kutsal oyun” çatısında şiiirden, ritüellere, ayinlerden mitlere kadar pek çok alanda oyunun hâkim olduğu sonucuna ulaşılır.¹⁶⁷ Oyunu subjektif unsurlarından ayırmak, onun ontolojisine ulaşmayı da olanaklı kılmaktadır. Sanat ile oyunun ortak bir paydada buluşması ve birbirlerine karışması da ancak aralarındaki ontolojik benzerlikler üzerinden mümkün olmaktadır.

Oyun hareketinin (ileri-geri) kendiliğinden gerçekleşmesi, herhangi bir zorakılık içermemesi ve oyuncunun kendini oyunun içinde kaybetmesi sebebiyle Gadamer, “oyunun oyuncunun bilincine önce (...)”¹⁶⁸ geldiğini düşünmektedir. Oyunun bu oluş modu, doğanın genel işleyişiyle o kadar uyumludur ki, insanın oyununa bakarak doğadaki varlıkların da oynadıklarını söylemek yerine doğadaki

¹⁶⁴ A.e., s. 143.

¹⁶⁵ A.e., s. 143.

¹⁶⁶ A.e., s. 145.

¹⁶⁷ Huizinga, **Homo Ludens**, s. 47.

¹⁶⁸ Gadamer, **Hakikat ve Yöntem I**, s. 146.

oyuna bakarak “insanın oynadığını”¹⁶⁹ söylemek daha yerinde olacaktır. Ayrım gözetmeksizin sanatın, insanın gündelik oyunlarının ve doğadaki bütün oyunvari olayların ortak noktası; oyunun kendi kendini sunması ve oynamasıdır. Bu ortaklığı sanatın her alanıyla yüceltiği ve yalnızca kendisi için icra edilmesi gerektiğini düşünen Romantikler ve özellikle oyunu sanatın ideal hâline ulaşmada yardımcı bir güdü olarak konumlandıran Schiller de teyit edecektir. Bu bağlamda oyun olarak sanatın öne çıkan özelliklerinden biri de temsil ve icradır. Çocuk oyunlarında “-miş gibi” davranma zemininden hareketle ortaya çıkan temsilden farklı olarak rit (ayın, tören) ve tiyatrodaki temsilde, izleyiciler bulunur. Ancak seyirciler önündeki bu temsil faaliyeti “çocuğun içinde kaybolduğu saf temsil”¹⁷⁰ değildir. Gadamer’e göre yalnızca seyirci önünde gerçekleşen müsabaka ve yarışmalar, her ne kadar oynayan sayısı arttıkça ve gösteriye dönüştükçe oyun olma özelliklerini kaybetme riskiyle karşı karşıya olsalar dahi aslında yalnızca seyirci için temsil edilmezler.

Çocuğun saf oyunundan farklı olarak, temsil ve icranın dahil olmasıyla oyunun hem kendi doğası (müsabaka, yarış, rekabet temalı olanlar) hem de sanat olarak açığa çıktığı alanlar yeni bir surete bürünmektedir. Gadamer: “Oyun olarak oyunun ne olduğuna seyirci karar verir”¹⁷¹ derken bu yeni sureti tanımlamaktadır. Böyle oyunlar temsil edilmek üzere oynandığından bağımsız bir deneyim sahası içinde serbestçe salınmaz. Gadamer’in tabiriyle “kapalı bir dünya” içinde oynanır. Sanatın icrası, doğası gereği katılan kimse olmadığında bile biri için icradır. Kutsal oyunlar, ritüeller, ayinler her ne kadar temsil üzerinden sanata yaklaşıyor gibi olsalar da aslında icra edilmeleri bakımından onlar da “biri” (öteki veya bir amaç) için oynanmaktadır. Schiller’in özgürlük üzerinden okuduğu yalnızca kendisi için yapılan sanat, Gadamer’de kapalı bir dünyanın içinde “oyun, oyuncu ve seyirci” arasında bir müştereklik üzerinden gerçekleşmektedir. Bu müştereklik yapıya dönüşüm olarak oyunu meydana getirir.¹⁷²

¹⁶⁹ A.e., s. 147.

¹⁷⁰ A.e., s. 152.

¹⁷¹ A.e., s. 104.

¹⁷² Bert Olivier, “Gadamer, Heidegger, Play, Art and The Appropriation of Tradition”, **South African Journal of Philosophy**, 2005.

Gadamer, “insani oyunun sanat olmakla asıl mükemmelliğine ulaştığı bu değişmeyi yapıya dönüşüm” diye adlandırmaktadır.¹⁷³ Oyunun yapı (*Gebilde*) olarak görülmesinin sebebi ilkece tekrar edilebilir olması, oyuncuların temsilinden ayrı bir şey olarak var olması ve kendi unsurlarıyla kaim bir özerkliğe sahip olmasıdır. Gadamer dönüşüm ile belirli ilineklerin değişip tözün aynı kaldığı durumları değil, bir şeyin bütün olarak aniden başka bir şeye dönüşmüş olmasını kasteder; “(...) yapıya dönüşüm, daha önce var olan şeyin artık var olmaması anlamına gelir.”¹⁷⁴ Artık var olmayanlar, oyuncular ve oyuncular yerine ikame edilen sanatçılardır. Çünkü oyun başladığı anda oyuncu kendisine verilen rolü yerine getirir ve kılık değiştirir. Kendi kimliğini gizleyerek oyunun varoluş modunu öne çıkarır. Ancak Gadamer’e göre bu dönüşüm gerçekleştiğinde oyuncu ya da oyun yazarı kaybolup, yalnızca oyunun kendisi var olmalıdır. Ve bu dönüşüm icra esnasında gerçekleşmelidir. Gerçek hayat ve oyun (asıl ve temsil) gibi bir ayrım söz konusu olmadığında ve sahnedeki komedinin/trajedinin gerçek hayatta olandan bir farkı kalmadığında, ki oyun doğası gereği bu böyle olacaktır, gerçekleşen dönüşüm hakikate dönüşmedir. Bununla ilgili Gadamer, “O, şeyleri tekrar eski durumlarına dönüştürecek tılsımlı kelimeyi bekleyen büyü anlamında dönüşüm değil, bizatihi kendisi kurtuluş ve tekrar hakiki varlığa dönüşmedir. Ne olduğu oyunun icrası sırasında ortaya çıkar.”¹⁷⁵ demiştir. Yapı olarak görülen oyun/sanat bu dönüşümle üstün bir oluş modunu temsil ederken gerçekliği kendi hakikatine yükseltir (*aufhebung*).

Yapıya dönüşen oyun, tekrar edildiği hâlde yenilik içerebilir ve bu hâliyle amacı kendinden gelir. Gadamer oyunun bu hâlini Aristoteles’teki *energeia* (bilfiil olma) kavramından hareketle bir tür kendini gerçekleştirme olarak görür.¹⁷⁶ Bu bağlamda: “Oyun, *oyun alanındaki* oyun hareketinin kendilik arzı olan bir yapı aslında: ‘Oynanılan’ özerk bir yapı.”dır.¹⁷⁷ Burada oyun-yapı ya da yapı-oyun müşterekliğindeki kavramsallaştırma aslında temsil üzerinden yapılmaktadır. Çünkü yapı, ancak anlamlı bir bütün şeklinde kendini sunarak yapı olur. Gadamer’in oyun-

¹⁷³ Gadamer, **Hakikat ve Yöntem I**, s. 155.

¹⁷⁴ **A.e.**, s. 156.

¹⁷⁵ **A.e.**, s. 158.

¹⁷⁶ Yücel Dursun, **Oyunun Ontolojisi**, Ankara, Doğu Batı yay., 2019, s. 121.

¹⁷⁷ **A.e.**, s. 121.

yapı dediği şeye de aynı şekilde asli varlığına sunularak (kendi kendini sunarak) ulaşabilir.¹⁷⁸ Gadamer tekrarlı ve ama süreğen bir şekilde yenilik de içeren yapının imkânı üzerinden oyunun ontolojik bağlamına dair bir çerçeve çizmek istemiştir. Tekrarlı yapının farklılığına örnek olarak ise festivalleri verir. Gadamer, her yıl kutlanan festivallerin¹⁷⁹ sürekli bir değişim içerdiğini ve ancak kutlandığı sırada var olabildiğini savunur. Ona göre bu varlık onu kutlayanların toplanıp bir araya gelmesi ve eyleme geçmesiyle oluşmaz. Festival orada kendisi olarak var olduğu için kutlanabilmektedir.¹⁸⁰ Tiyatro, drama gibi sahne sanatları için de aynı durum geçerlidir. Seyirciye sunulmak üzere yazılırlar ancak varlıkları “(...) seyircilerin tecrübelerinin kesişim noktası değildir”.¹⁸¹

Hem yapı-oyun-tekrar hem de seyirci-oyuncu-oyun ilişkisinde Gadamer'in “yapı olarak oyun” nosyonunun önemli bir özelliği daha dikkat çekmektedir o da: Oyunun amaçsızlığıdır. Oyun Gadamer felsefesi bağlamında hermenötik bir fenomen olarak görüldüğünden buradaki amaçsızlıkla kastedilenin nihai bir son ya da anlama ulaşmaksızın oyun hareketinin kendiliğinden sürmesi olduğu anlaşılacaktır. Ona göre: “Seyirci-oyuncu-oyun ilişkisi bakımından ise bu durum, adeta ‘amaçsızlık içindeki amaç’ olarak betimlenebilir”.¹⁸² Oyun kuramlarının geneline hâkim olan bu “amaçsız amaçlılık” oyun içinde özgür olmayla da ilişkidir. Peki oyuncunun ve seyircinin oyuna kendilerini unutmuş gibi kapılmaları, ya da bir sanat eseri karşısında yaşanan benzeri durumlar oyun/sanata yönelimde bir amaç olarak görülemez mi? Ancak sonunda bir kazananın olduğu insani oyunlar ve spor müsabakaları söz konusu olduğunda oyuncu ve seyircilerin amaçlarından bahsedilebilir. Gadamer'in oyun/sanat görüşü bağlamında bakıldığında bu amaçsızlığın oyuncu ve seyirciden ziyade oyunun kendi doğasına ait olduğu anlaşılacaktır. Sanat eseri söz konusu olduğunda da Gadamer benzer şekilde düşünmektedir: “Ne yaratıcı sanatçının varlığının ne de onu icra eden oyuncunun varlığının ne de oyunu seyreden kişinin varlığının sanat eserinin kendi

¹⁷⁸ Monica Vilhauer, **Gadamer's Ethics of Play**, Lexington Books cop., United Kingdom, 2010, s. 46.

¹⁷⁹ Gadamer'in festivali aslında bizdeki bayramlar olarak anlaşılabilir çünkü tekrar ve temsil onlarda da var. Festivaller coşkulu tek seferlik festivaller olarak yapılabildiğinden bayramları da ekleyerek meseleye daha geniş bir perspektiften bakılabilir.

¹⁸⁰ Gadamer, **Hakikat ve Yöntem I**, s. 174.

¹⁸¹ **A.e.**, s. 174.

¹⁸² Dursun, **Oyunun Ontolojisi**, s. 125.

varlığı karşısında herhangi bir meşruiyeti vardır”.¹⁸³ Seyirci de ancak bu sanat eserine kendini bıraktığında hakikate dönüşün çemberine dahil olmaktadır. Sanat eserinin var olma modunun “mutlak bir şimdi”de açığa çıkması durumunda seyircinin de bu mevcudiyet içinde yaşadığı kendini-unutma hâli aynı zamanda seyircinin “kendi kendisine aracılığıdır”.¹⁸⁴

Gadamer’in sanat eserinin unsurları olarak gördüğü diğer iki kavram olan mimesis ve eşzamanlılık aslında oyun-sanatın kendini sunmasıyla açığa çıkmaktadır. Yukarıda bahsi geçen yapı olarak incelenen oyun, taklit ve temsil üzerinden var olmaktadır. Eşzamanlılık ile de bu temsilin sürekliliği sağlanır. Gadamer’e göre buradaki nüans her tekrarın, eserin kendisi kadar orijinal olmasıdır.¹⁸⁵ Dini ibadetlerle, festivallerle ve spor müsabakalarıyla oyun/sanat bağlamında kurulan benzerlik de taklit ve eşzamanlılık üzerinden gerçekleşmektedir.

2.3.1 Estetik Tecrübeye Hakikat ve Oyun

Gadamer, sanatı kendine özgü bir hakikat tarzı olarak görebilmek için öncelikle hakikatin ne olduğunu anlam bilimleri içinde aramıştır. Çünkü anlam bilimleri estetik, politik, tarihsel ya da dini tecrübe gibi ayrımlarla uğraşmak yerine doğrudan tecrübenin nasıl gerçekleştiğini anlamaya çalışmaktadır. Hakikatin neliği sorusu ise Gadamer’i tecrübe (deneyim) kavramına getirmiştir. Gadamer’e göre tecrübe (*Erlebnis*)¹⁸⁶ denilen şey kendisini onu yaşayan kişinin hafızasında oluşturur; dolaysızdır. Tecrübeye konu olan her şey, bir kişi tarafından tecrübe edildiğinden bir tek hayat ile bütün hayatlar arasında yadsınamaz bir ilişki vardır. Gadamer bir tecrübeye en önemli şeyi, onun “hakkında söylenebilecek şeyle veya anlamı

¹⁸³ Gadamer, **Hakikat ve Yöntem I**, s. 179.

¹⁸⁴ **A.e.**, s. 180.

¹⁸⁵ **A.e.**, 172.

¹⁸⁶“Fiil erleben’in tersine, isim Erlebnis’in ancak 1870’lerde yaygınlık kazandığını keşfetmek şaşırtıcıdır. 18. yüzyılda o, hiçbir şekilde bulunmuyor değildi, fakat Schiller ve Goethe bile varlığından habersizdi. Bu kelimenin ilk sahneye çıktığı yer öyle görünüyor ki Hegel’in mektuplarından biridir”. **A.e.**, s. 83. *Dilthey bizzat başımızdan geçen olaylar ve bu sayede biriktirdiğimiz deneyimler anlamında kullanmıştır doğrudan çevirisi ise macera ve yaşantıdır.

sayılabilecek şeyle tüketilememesi” olarak belirlemektedir.¹⁸⁷ *Erlebnis* kavramı da aslında yine estetik tecrübeyi temellendirmek ve sanat eserinin konumunu belirlemek için detaylandırılmıştır. Dilthey ve Husserl ise söz konusu kavramın bütünüyle epistemolojik olduğunu, teleolojik açıdan kullanılıp kavramsal olarak belirlenemediğini düşünmüştür.¹⁸⁸

Gadamer, tecrübenin hayat ile iç ilişkisinin nasıl olacağı sorusu üzerine düşünürken, iç ilişkinin parça ile bütünü ilişkisi olarak anlaşılabilceği sonucuna ulaşır. Gadamer’e göre, her tecrübe, Schleiermacher'in terimleriyle dile getirmek gerekirse, “sonsuz/sınırsız hayatın” unsurlarından biridir.¹⁸⁹ Gadamer için ise her tecrübe, insana hayatın sürekliliğini unuttururken aynı zamanda insan hayatının tamamına da yayılmıştır. Tecrübenin kavramsal analizleri nihayetinde Gadamer *Erlebnis*'in yapısı ve estetiğin oluş modu arasında bir benzerlik olduğunu dile getirir ki zaten bütün analizler estetik deneyimi temellendirmek üzere yapılmıştır. Gadamer estetik tecrübeyi diğer tecrübe türlerinden biri olarak değerlendirmeyi; aksine tecrübenin özü zaten estetik olandır. Bu hâliyle de estetik *Erlebnis* sınırsız sonsuz ve bütünü tecrübesidir. Çünkü sanat eseriyle karşılaşma anında insanın yaşadığı deneyim, hayatın bir anlığına durması ve sonra yeniden bütün varoluşla ilişkilendirilir.

Gadamer Kant'ın, estetiği öznellesirmesini aşarak estetik tecrübenin bilgi olduğunu göstermek istemiştir. Bunun için sanat deneyiminde eserin ortaya koyduğu hakiki deneyimi sorgular. Herhangi bir sanat eserinin deneyimlenmesi için anlama faaliyeti zorunludur. Bu sebeple de eser doğa bilimlerine konu olacak bir nesne değil ancak hermenötik bir fenomen olmalıdır. Kant'ın bilgiyi saf doğa bilimleriyle sınırlaması ve estetiği öznellesirmesi her ne kadar Schiller'in birlik ve özgürlük temalı düşünceleriyle aşılmaya çalışılsa da Gadamer, estetik varlığı anlamının ancak bilginin fenomenolojik eleştirisiyle mümkün olduğunu düşünmektedir. 19. yüzyıl estetiğine hâkim olan anlayış şöyle özetlenebilir:

“Taklit, görünüş, gerçek dışı, illüzyon, büyü, rüya türündeki fikirlerin tümü bir şeyin kendisinden, yani reel varlığından farklı bir şeyle ilişkili olduğunu varsayar. Fakat

¹⁸⁷ A.e., s.92

¹⁸⁸ A.e., s. 83-89

¹⁸⁹ A.e., s. 95

estetik tecrübeye (*Erfahrung*) fenomenolojik dönüş bize, estetik tecrübenin bu ilişkiye göre düşünmediğini, tersine tecrübe ettiği şeyi asli hakikat olarak gördüğünü öğretir.”¹⁹⁰

Buradan hareketle Gadamer estetik tecrübenin gerçekliğin hakiki tecrübesi karşısında yok sayılmayacağını ya da daha aşağıda olamayacağını göstermek niyetindedir. Ancak Kant'tan hareketle hakikatin sınırları bilimsel olanla sınırlandırıldığı sürece bu pek mümkün değildir. Bu sebeple Gadamer tecrübeyi (*Erfahrung*) Kant'ta olduğundan daha geniş ele almak gerektiğini düşünür ki bu sayede sanat eserinin tecrübesi de hakikatin açığa çıkmasını sağlayabilsin. Tecrübenin böyle ön plana çıkması anlam bilimlerinin, sanatın, kültür yapılarının gelişimi adına önemlidir ve bir bakıma aydınlanmacı-pozitivizmin bilgi anlayışına karşı gelişmiştir. Heidegger'den mülhem tecrübe edilen şeyin oluş/varlık modunu sorgulayan Gadamer, bir eserin doğurduğu hakiki tecrübenin onu edinen kişiyi değiştirmeden bırakmadığı kabulüyle hareket etmiştir. Sanat eserinin ontolojisini ve onun hermenötik anlamını incelerken de ilk olarak oyun kavramına başvurulması yukarıda bahsi geçen aynı amaç üzere gerçekleşir. Gadamer amacını: “Bu kavramı, Kant ve Schiller'de bulunan ve modern estetik ve antropolojinin tamamına egemen sübjektif anlamından kurtarmak arzusundayız.”¹⁹¹ diyerek açıkça belirtmiştir.

Sonuç olarak Gadamer oyunun sanat tecrübesi bağlamında konuya dahil edilmesiyle sanatçıdan, sanat eserini tecrübe edenlerden ve onların aldıkları hazlardan bağımsız bir noktaya dikkat çekmiştir. Bu sayede oyun bizatihi sanat eserinin kendi oluş modu olarak tanımlanmıştır.

2.4 Homo Ludens'te Kültür-Sanat-Oyun Bağlantısı: Johan Huizinga

Beşerî oyunun, insanlık tarihi içindeki en eski köklerinden başlayarak, hukuk, felsefe, savaş, bilgelik, sanat, şiir alanlarındaki ve en önemlisi kültür olgusu özelindeki serüvenini Hollandalı tarihçi Huizinga'nın *Homo Ludens* adlı eserinden takip etmek

¹⁹⁰ A.e., s. 115.

¹⁹¹ A.e., s. 141.

mümkündür. Huizinga bu çalışmasında kültürü oluşturan yapılar içinde oyunun rolünden ziyade kültürün nasıl oyunla ortaya çıktığını incelemeye çalışmıştır. Ayrıca oyun ve kültür kavramlarını birleştirmeye uğraşmıştır. Huizinga'nın yaptığı çalışma oldukça geniş kapsamlı ve iddialıdır çünkü *homo faber* (üreten insan) ve *homo sapiens* gibi insan türüne ait genel tanımlara ek olarak *homo ludens* (oynayan insan) terimini kullanmayı önermiştir. Huizinga'nın temel tezini: “önce oyun vardı” iddiasıyla özetlemek mümkündür.

Huizinga insanlığın genel hatlarıyla oyuna temel hiçbir özellik ekmediğini söyler. Bu argüman hayvanların da insanlar gibi oyun oynadıkları ve bu durumu insanlardan öğrenmedikleri varsayımına dayanır. “Neden oynarız?” sorusuna antropolojik, biyolojik ve psikolojik açıdan pek çok farklı cevap verilebilir. Haz, eğlence, rekabet, sağaltım, gerçek dışılık vb. gibi oyuna yönelim sebepleri eser boyunca farklı bağlamlarda incelenmiştir. Huizinga'nın başlangıç noktası ise şöyledir: “Oyunu kültürün içinde, bizzat kültürden önce var olan, kültüre eşlik eden ve bu kültüre başlangıcından içinde yaşadığımız döneme kadar damgasını vuran, verili bir bizzatilik olarak buluruz.”¹⁹² Huizinga oyunun verili olduğunu söyleyerek aynı zamanda rasyonel olarak tam ve kesin bir tanımının yapılamayacağı sonucuna ulaşmaktadır. Ona göre birden çok nedenle hayvan ve insan ortak paydasında her dönemde ve farklı formlarda oyun var olmuştur. Bu noktada Huizinga eleştiriye açık ve iddialı tezler de öne sürer. Ona göre düşünen varlıklar *oyunu ve oynama gerçeğini* bir şekilde fark eder ve kurgulayabilirler. Bu sebepten: “Oyunun varlığı inkâr edilemez niteliktedir”.¹⁹³

Huizinga, oynadığının bilincinde olan insanın evren içindeki konumunun, irrasyonel olması bakımından en iyi oyunun varlığı ile anlaşılabilirliğini düşünür. Ona göre oyunun, kavram olarak incelenmesi için somut bir zeminden hareket etme zorunluluğu yoktur. Nitekim oyunun soyut olarak ele alınması durumunda da aşağıda aktarılan kabuller ortaya çıkmaktadır:

¹⁹² Huizinga, **Homo Ludens**, s. 21.

¹⁹³ **A.e.**, s. 19.

“Hemen hemen bütün soyut bizatihilikleri (adalet, gzellik, hakikat, zihin, Tanrı (inkâr etmek mmkndr. Ciddiyet de inkâr edilebilir ama oyun asla. Oyunu kabul etmek, istense de istenmese de tini kabul etmek demektir. nk z ne olursa olsun oyun, madde deęildir.”¹⁹⁴

Homo Ludens'in oyunun ontolojik yapısını felsefi baęlamda incelemek iin yazıldıęı sylenemez. Aksine kltrle baęlantılı olarak dięer alanlarda oyunun tarihsel serveni incelendięi iin oyun ve tin baęlantısı, oyunun verili olması, inkâr edilemez olması gibi ontolojik yorumlar eleřtiriye aıktır. Ancak deneme trnde yapılan nc bir alıřma iin bu yorumlar gz ardı edilebilir niteliktedir.

Genel oyun tanımlarına gelindięinde ncelikle Huizinga iin oyun-ciddiyet iliřkisini tersine evirerek oyunun ciddi bir eylem olduęunu dřnmřtr. Oyun genelde řaka, komiklik ve glmeye benzerlięinden dolayı eęlence unsuru olarak grlr ve gayriciddi bir eylem olarak algılanır; ancak doęası gereęi kurallara baęlı olarak gerekleřmek durumundadır. Bu sebeple oyuncular ve seyirciler iin olduka ciddidir. Huizinga'ya gre oyunun bir dięer temel zellięi: “Her oyunun, her řeyden nce gnll bir eylem” olmasıdır. řimdiye kadar inceledięimiz btn dřnrlerde oyuna dair ortak unsur olan zgrlę, Huizinga da oyunun oyun olabilmesi iin řart kořmuřtur. Bu zgrlk sayesinde keyif ve haz aıęa ıkmaktadır. Huizinga'nın beřer oyun tanımları řyledir: “Her ne olursa olsun oyun, insan ve sorumlu yetiřkin iin isterse ihmal edebileceęi bir iřlevidir. Oyun keyfe kederdir.”¹⁹⁵ Aynı zamanda onun iin oyun “asıl” olan hayat deęildir. “Gndelik” olanın dıřına ıkılır ve oynayanlar da bunun bilincindedir. Ayrıca oyun belirli sınırlar iinde gerekleřir. “Oyun, tam anlamıyla cereyan eder. Zaman ve mekân olarak bazı sınırların iinde ‘sonuna kadar oynanır’. Kendi akıřına ve kendinde anlamına sahiptir.”¹⁹⁶ Huizinga kendine has zgn bir oyun tanımı yapmadıęı gibi, oyuna yalnızca toplumsal aıdan da bakmaz. Bir tarihi hassasiyetiyle arkaik zamanlarda etkili olmuř mitleri, sporları, geleneklere ve ritellere sızdırmıř oyunları incelemiř ve ancak elindeki bu veriler ıřıęında bir tanıma ulařmıřtır. Bu tanıma gre oyun:

¹⁹⁴ A.e., s. 20.

¹⁹⁵ A.e., s. 25.

¹⁹⁶ A.e., s. 26.

“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 mekânda 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.”¹⁹⁷

Huizinga oyunun ibadetler ve kutsal törenlerle benzerliğini özellikle vurgulamış ve oyunu da bu bağlamda kutsal bir yere koymuştur. Platon bahsinde incelediğimiz şekilde Tanrı'nın oyuncuğu olmak üzere yaratılmış insan, en iyi oyunları oynamalı, Tanrıları cezbetmek için kurban keserek, şarkılar söyleyerek ve dans ederek yaşamalıdır.¹⁹⁸ Huizinga Platon'un oyuna dair bu görüşlerini Fink'in eleştirel bakışından farklı anlamıştır. Fink, ontolojik statü bakımından oyunun değersizleştirildiğini düşünürken; Huizinga, kutsallık ve oyunun özdeş görüldüğünü iddia etmiştir. Ona göre oyun aşağılanmamış aksine soylu bir hâle getirilmiştir. Bu kutsallık atfı üzerinden ayinler, ibadetler, bayramlar ve şenlikler bir tür oyun olarak düşünülmüştür. “Platon'un anladığı anlamda Tanrılara adanmış olan oyunlar hayatın, insanın dört elle sarılması gereken en yüce faaliyetleridir”¹⁹⁹ Huizinga'nın sanatı oyun olarak ele aldığı bölümün incelemesine geçmeden önce söylemek gerekir ki, “...kutsal oyun alanı çocuğun, şairin ve ilkelin kendilerini evlerinde gibi hissettikleri alandır”.²⁰⁰ Nietzsche'nin vurguladığı çocuk ve sanatçının oyununa Huizinga'nın ilkel olanı (yerliler, kabile hayatı sürdürenler ve hatta modernizm öncesi topluluklar da kastedilmiştir) eklemesi, bu çalışmanın literatüre özgün katkısıdır.

2.4.1 Kültürün Şiir, Müzik ve Dans Aracılığıyla Oyuna Dönüşümü

¹⁹⁷ A.e., s. 31.

¹⁹⁸ Platon, **Yasalar**, 812c.

¹⁹⁹ Huizinga, **Homo Ludens**, s. 46.

²⁰⁰ A.e., s. 48.

Huizinga oyunu, doğrudan sanat ve estetikle aynı düzlemde ele almaz. Oyunun özerk ve insanlığın ortak kültürüne önsel olduğu kabulüyle sanatın nasıl oyunsallaştığını inceler. Ona göre güzellik oyuna içkin değilken oyun güzellik unsurlarına yakın olmuştur. Buradan Huizinga'nın sanat-oyun ilişkisine bakış açısını kısaca şöyle tarif etmek mümkündür: Her oyun sanatsal değildir ancak her sanatın içinde biraz oyunsallık mutlaka vardır. Oyunun ritim ve armoniden oluşmasından dolayı sanatla arasında çok fazla ortak bağı vardır. Huizinga bu bağları ortaya koyarken plastik sanatların diğer sanat dallarına oranla oyuna daha uzak olduğunu düşünmüştür. Bunun sebebi ise “malzemeye olan bağımlılıkları(dır)” ve ayrıca “bu malzemenin dayattığı biçimsel olanakların sınırlılığı nedeniyle bu sanatlar, zaten boş alanlarda serbestçe dolaşan şiir ve müzik kadar özgür bir oyun oynayamazlar”.²⁰¹ Plastik sanatların oyunla bağlantısına bu sebeplerden sıcak bakmayan Huizinga'ya göre lirik sanatlar oyuna daha yakındır. Çünkü bu tür sanatlarda estetik faaliyetlerin icra edilmesi, ortak bir deneyim yaşamayı mümkün kılar. Ancak ressam, mimar, heykeltıraş vb. sanatını bir kez ve uzun süren çalışmalar sonucunda malzemeye aktararak var eder. Böyle bir sanat ürününün etkisi müzikal sanatlardaki icra ve temsil ile aynı değildir. Bir heykel, tablo ya da mimari yapı zamansız olarak görülebilir ve eserin etkisi bir icra veya toplumsal katılım olmaksızın sessizce devam edebilir. Ancak mesele eserin somut güzelliği ve bu güzellikten duyulan haz değildir. Huizinga bu sanatlarda, her ne kadar sanatçı üretirken heyecan duysa da “oyun unsuru(nun) seyir ve seyirden duyulan haz”²⁰² esnasında ortaya çıktığına dikkat çekmektedir.

Müzik, taklit, eğlence ya da yüce duyguların ifadesi olarak görüldüğü ve eğitim amaçlı kullanıldığı Antik Yunan'dan, yüceltiği Romantizm'e kadar benzer biçimlerde varlığını korumuştur. Huizinga müziğin arkaik yolculuğuna değinirken oyunla aynı kültürel etkilere sahip oldukları fikrinden hareket etmektedir. Müzik de agonal unsurlar taşımaktadır. En iyi icralar, besteler ve yetenekler daima rekabet ve yarışma hâlinindedirler. Oyunda olduğu gibi belirli kurallara uyulduğu, ahenk ve ritim olduğu gibi korunduğu takdirde müzikten bahsedebiliriz. Huizinga'nın müziğe dair yorumu şöyledir:

²⁰¹ A.e., s. 206.

²⁰² A.e. s. 211.

“Her mzık faaliyetinin z bir oyundur. Bu kkensel olgu, sonuta her yerde, hatta aık bir Őekilde formle edilmediĐi yerlerde bile bilinmektedir. Mzık ister eĐlendirmeye ve neŐe vermeye yarasın, ister yce bir gzelliĐi dile getirsin, isterse kutsal bir ayın karakterine sahip olsun, her zaman bir oyun olarak kalmaktadır.”²⁰³

MziĐin nemli bir unsur olarak kullanıldıĐı dansın oyunla baĐlantısına gelindiĐinde; Huizinga dansı kaynaŐmaya ve zdeŐliĐe gtrmesi sebebiyle en saf oyun biimlerinden biri olarak deĐerlendirir. Burada kabile dansları, Yunan ibadeti iindeki danslar, hatta halkın eĐlenme amacıyla yaptıĐı danslar arasında bir ayırım gzetilmemiŐtir. Maske ve peruklar takılarak, mziĐin saĐladıĐı ritim ve ahenk ile kendine has koreografileri olan dans gsterileri, izleyenler ve dans edenler aısından oyundan farksızdır. Huizinga Őiir zerine olduĐu gibi mzık ve dans zerine de detaylı bir inceleme yapmamıŐtır ancak ayın, riteller, tragedya, ibadetler zeline genellikle kutsallık, icra ve temsil zerinden atıflar yapmıŐtır. Onun iin en genel anlamıyla sanat eseri: “(...) hemen her zaman kutsal evrenin bir parasıdır, onun erdemleriyle ykldr: Byl g, kutsal anlam, kozmik nesnelere temsili zdeŐlik, simgesel deĐer, dinsel trenler”.²⁰⁴ Konu sanatın grnr ve toplumsal olarak tecrbe edildiĐi alanlardan ıkıp Őiirde olduĐu gibi daha soyut ve bireysel bir alana kaydıda Huzinga'nın alıŐmasını derinleŐtirmesi dikkate deĐerdir.²⁰⁵

Oyun ile kltr arasındaki iliŐkinin, geliŐmiŐ toplumlarda zellikle bilim, hukuk, siyaset, din vb. alanlarda zayıfladıĐını dŐnen Huzinga iin bu durumun istisnası Őiir olmuŐtur. Ona gre Őiir her zaman oyunsal alanın iinde ortaya ıkmıŐ ve tarih boyunca da o alanın iinde kalmaya devam etmiŐtir. Burada Őiirin nasıl anlaŐılacaĐına dair bir sınırlama yapılması yerinde olacaktır. Huizinga zellikle arkaik dnemlerde Őiirin nasıl anlaŐılıp, toplumda hangi ihtiyaları karŐıladıĐını bulmaya alıŐırken, ilk olarak Őiirin sadece estetik bir iŐlevi olabileceĐine dair grŐleri reddetmiŐtir. Huizinga'nın Őiire bakıŐı zetle Őyledir:

²⁰³ A.e., s. 207.

²⁰⁴ A.e., s. 212.

²⁰⁵ Huizinga, *Homo Ludens*'te bu konudaki grŐlerine doĐrudan “Oyun ve Őiir” baŐlıĐı altında yer vermiŐtir.

“Serpilmiş ve canlı bütün uygarlıklarda ve özellikle de arkaik kültürlerde şiirin hayati, toplumsal ve dinsel bir işlevi vardır. Her ilkel şiir aynı zamanda ve eşanlı olarak, ibadet, törensel eğlence, toplu oynanan oyun, hayat bilgisi, bilmece veya bilmece çözümü, bilgeliğin öğretilmesi, ikna, büyücülük, kâhinlik, öngörü ve yarışmadır.”²⁰⁶

Huizinga kültürel olarak oyunun işlevini nasıl nitelendiriyorsa, şiiri de benzeri bir açıdan değerlendirir. Diğer sanat dallarında olmadığı hâliyle şiir, oyunun kültürde açığa çıktığı bütün alanlarda kendini göstermiştir. Şiir her ne kadar zamanla belirli zümrelerin faaliyetleriyle yazılan, estetik kaygıların ön plana çıktığı daralmalar yaşasa da “kutsal bir oyun”²⁰⁷ olarak varlığını sürdürmüştür. Alman Romantikleri de şiiri insan kültüründe merkezi bir yere koymuşlardır ancak bu konum sanatın, sanatçı da dahil pek çok olgunun üstünde tutulmasından kaynaklanmaktadır.²⁰⁸ Huizinga’ya göre şiirsel biçim bu alan daralmasını yaşamadan önce estetik bir ihtiyacı tatmin etmese de “...cemaatin yaşamında önemli ve hayati olan her şeyi ifade etmeye yaramaktadır”.²⁰⁹ Ayrıca şiirin “...vezinli yapılar, kıtalar, ses ve ölçü uyumu, karşılıklı şarkılar ve nakarat; epik, lirik ve dramatik ifade biçimleri” gibi çok sayıda türü olsa da bütün kültürlerde ortak olarak şiire rastlanmaktadır.²¹⁰ Şiirsel ifade biçimlerinin Antik çağlardan günümüze kadar her dönemde benzer şekillerde ortaya çıkmış olmasını Huizinga kültürden “daha eski ve daha ilkel bir işlev”e bağlar. Bu işlev elbette oyundur.

Şiirin farklı kültürlerde benzeri ihtiyaçları karşılmasına bazı örnekler verilebilir. Mesela, Fin halk destanı Kalevala, dini hayatın unsurlarını şiir (şarkı) üzerinden yapılan müsabakaları ve bilgi yarışmaları içerir. Ayrıca, Malay *pantum*’u, Japon *hai-kai*’si, Fransız *Débat*’ları, Arabistan’ın müfâhare’si gibi pek çok şiirsel oyun ve agonal etkinlik de Huizinga tarafından incelenmiştir.²¹¹ Bu arkaik toplumlarda

²⁰⁶ A.e., s. 157.

²⁰⁷ A.e., s. 159.

²⁰⁸ Allan Megill, *Aşırılığın Peygamberleri*, çev. Tuncay Birkan, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara, 1998 s. 34.

²⁰⁹ Huizinga, *Homo Ludens*, s. 165.

²¹⁰ A.e., s. 171.

²¹¹ A.e., s.160-165.

şairliğin şiirin önüne geçmesi ve bilgelik olarak yorumlanması da önemlidir. İzlanda mitolojisinin temellerini oluşturan *Edda*'larda şair olmak isteyenlere içirilen içkinin, bütün sorulara cevap verebilen bilge Kvasir'in kanından hazırlandığı aktarılır.²¹² Toplumdaki şairlik rolleri şöyle değişkenlik gösterir: “Şair-sanatçı figüründen, yavaş yavaş kâhin, rahip, falcı, gizbilimci, zanaatkâr şair, filozof, yasa koyucu, hatip, demagog, sofist, sözbilimci figürü ortaya çıkmaktadır.”²¹³ *Edda*'larda aktarılan durum Yunan şairleri için de geçerlidir. İnsanlar bu şairler tarafından anlatılan kozmogonilere inanmışlar ve onların bilgilerinden faydalanmışlardır.²¹⁴ Epik destanlar ve efsaneler bu şairler aracılığıyla halka aktarılmıştır. Huizinga efsaneye özgü oyunsal bir üslubun olduğunu, böylece “Tanrısal unsurun şiirsel ifadesi” şeklinde arkaik kültürlerde varlığını sürdürdüğünü düşünmektedir. Yani efsaneler şiir ve oyunun genel özelliklerini taşıyarak ayinler ve ritüeller gibi toplumsal törenlerde önemli rol oynamışlardır.

Şiirin günlük hayatta kullanılan dilden ayrılarak imgeler aracılığıyla gerçekleştirdiği olguyu oyun olarak gören Huzinga, “şiirsel yaratı faaliyetlerinin tümünün...” hoşça vakit geçirmeye (ayin, bayram, eğlence vb.) dahil olduğunu düşünmektedir. Oyun ve şiir arasında kurulan benzerliğin yalnızca dışsal unsurlara bağlı olmadığını söylemek gerekir. Zira şiir toplumdaki işlevinden ziyade doğası itibarıyla dil oyunu olarak görülmektedir.²¹⁵

“Şiir ile oyun arasındaki bağlantı, yalnızca söylevin dış yapısını ilgilendirmemektedir. Bu bağlantı, hayal gücünün biçimlerine, motiflere, bunların süs ve ifadelerine esastan bağımlı gibi gözükmektedir. Karşımızda ister efsanevi, epik, dramatik veya lirik bir ilham ister ilkel efsaneler, isterse de günümüz romanı olsun, bilinçli veya bilinçsiz amaç hep kelime aracılığıyla, dinleyiciyi (veya okuyucuyu) soluk soluğa tutan gerilimi kışkırtmaktır.”²¹⁶

²¹² A.e., s.158.

²¹³ A.e., s.158.

²¹⁴ Kenan Yonarsay, **Grek Edebiyatı Tarihi**, İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, 3581, İstanbul, 1991, s. 23-24.

²¹⁵ Huizinga, şair Valery'nin şiiri bir kelime ve dil oyunu olarak tanımladığını aktarmaktadır. Paul Valery'nin şiire dair görüşleri için bkz., Paul Valery, **Şiir Sanatı**, Ketebe Yayınları, İstanbul, 2020.

²¹⁶ Huizinga, **Homo Ludens**, s. 172.

Fink düşüncesinde, oyunun itme-çekme hareketi bağlamında yorumladığından bahsetmiştik. Huizinga'nın yukarıda sözünü ettiği gerilim, itme-çekme oyunsal hareketinin kelimeler aracılığıyla yapılmasıdır. Ancak artık bu şiirsel oyun ve edebi türlerin içinde açığa çıkan oyun, arkaik toplumlarda üstlendiği eğlence, eğitim, dini ayinler ve kültürel faaliyetlerin temeli olmak gibi rollerden çıkmıştır. Huizinga'nın sanat da dahil olmak üzere pek çok alanda oyunun kaybolan eski konumunu geri kazanması gerektiğini düşünmektedir. Nitekim ona göre: "Yasa ve savaş, endüstri, teknik ve bilim oyunla olan temasını kaybetmiş gibidir."²¹⁷ Huizinga: "Bir tek şiir, serpilene ve soylu bir oyun kalesi olarak kalmaya devam etmektedir."²¹⁸ demiş olsa da lirik şiir ve destanların artık törenler aracılığıyla sergilenmediklerini ve oyunla bağlantılarının koptuğunu kabul etmektedir. Tiyatro ve müzik ise sahnelenmek/icra edilmek üzere var olduklarından hâlâ oyun formuna bağlı olarak kültürel hayatın içinde aktif rol almaya devam etmektedirler.

Sonuç olarak Huizinga'nın oyunun kültür tarihi içindeki konumundan başlayarak günümüzde hızla ciddileşen toplumlarda nerede durduğuna dair yaptığı tespitler ve araştırmalar oyuna karşı bir teveccüh doğurmuştur. *Homo ludens* kavramı kültür araştırmalarına farklı bir perspektiften bakılmasına öncülük etmekle kalmamış aynı zamanda Antik dönemlerin oyun üzerinden okunmasını da sağlamıştır. Kültür-sanat-oyun üçlüsü, bu bağlamda birlikte incelenmiş ve hangi açılardan benzerlik gösterdiklerine Huizinga'nın ağırlık verdiği dönemler üzerinden örnekler verilmiştir. Cevabının satır aralarında verildiği bir soruyu Huizinga'nın ifadesiyle tekrar sormuş olalım: "Oyun kendine, olağanüstü sanatçıların imgelem alanından daha zengin bir yeri nerede bulabilir?"²¹⁹ Bu soru günümüz kültür anlayışının oyuna bakış açısını değerlendirmek için doğru bir zemin sağlar. Çünkü artık postmodern sanatın önemli temsilcileri olarak video oyunlarından ve sanal gerçeklikle kurgulanan yeni oyun dünyalarından bahsetmekteyiz. Her ne kadar Huizinga'nın çalışması yüzünü geçmişe dönse de çağımızın oyunla ilişkisini anlamak için kılavuz olmaya devam etmektedir.

²¹⁷ A.e., s. 174.

²¹⁸ A.e., s. 174.

²¹⁹ A.e., s. 215.

SONUÇ

Oyunun bütüncül bir tanımına ulaşmak mümkün müdür? Tez boyunca farklı düşünürlerin görüşleri etrafında bu soruya cevap aramıştık. Bu görüşlerden hareketle ulaştığımız tanımları şöyle özetleyebiliriz: Oyun taklide dayanır ve eğitim için bir araç olarak kullanılabilir. Şayet bu oyun bir tragedya ise, seyircilerin *katharsis* yaşamasını sağlayabilir. Oyun en az bir kurala sahip olmak kaydıyla belirli bir zaman ve mekân içerisinde amaçsız olarak gerçekleşir. Tarih boyunca ciddiyetin karşısında görülmüştür ancak kültürün temelini oyun oluşturmaktadır. Yaratıcı bir edim olmasıyla ve taklide dayanmasıyla yeni bir gerçeklik oluşturur bu yüzden sanatla aynı kökten yükselir. Hayatın kendisi oyun fenomeni gibi yapılanmıştır. Oyun bir tür yapma ve yıkma hâli olarak görüldüğünde insanın en üstün faaliyetidir. Bu yüzden özgürlüğün olmadığı yerde oyundan bahsedilemez. Oyun estetik deneyimle benzerlik gösterir. Çünkü “gülün niçinsiz”²²⁰ olması gibi oyun da niçinsizdir. Seyirciler hem oyuna dahil hem oyunun dışındadır. Oyun, temsil ve icra durumlarında kendini sanat olarak gösterir. Kazanma amacına dayanan agonal oyunlarda bile dış dünyayla bağlantının kesildiği yeni bir oyun zamanı akmaya başlar. Oyun deneyimi düzgün doğrusal bir ilerleme değil döngüsel bir gelişim imkânı sunar.

Oyunun bütüncül bir tanımına ulaşmak, kavramsal olarak çok geniş alanlarda ve farklı anlamlarda kullanılması sebebiyle zor görünmektedir. Nitekim görüşlerine yer verdiğimiz düşünürler de oyun kavramını, kendi felsefeleri özelinde farklı anlamlarda kullanmışlardır. Ancak yine de bütün oyun yorumlarında ortak olan bazı noktalar vardır. Bunların temelinde oyun ve gerçeklik arasındaki ayrım bulunur. Huizinga oyunu kültürün temeline koyarken de Fink dünyayı oyun fenomeninden hareketle anlamlandırırken de ve Gadamer oyunu estetik deneyimin alanında incelerken de ortak tema oyunun gerçek hayattan ayrışmasıdır. Bu ayrışma sayesinde oyun, kendi dünyasını inşa ederek ayrı bir zaman ve mekâna sahip olmaktadır. Oyundan bahsedebilmek için en az bir kural olması şartı da bu sayede sağlanmaktadır çünkü oyuna başlangıç ânı tayin edildiğinde, artık oyun kendi zamanında akmaya başlamış demektir.

²²⁰ Dursun, **Oyunun Ontolojisi**, s. 82 * Orta Çağ mistik şairlerinden Angelus Silesius'un şiiri.

Oyun, pratik düzlemde oynanırken de sanat olarak icra edilirken de gayri ciddi değildir. Eğlence, haz, oyalanma, vakit geçirme, taklit, şaka gibi unsurlar oyunun içinde yer alıyor olsa da oyun, gerçek dünyanın yansıması gibi davranır. Bu yansıma fikri üzerinden Platon'un görüşlerinden hareketle oyunun hakikat tecrübesiyle ilişkisini tartışmıştık. Bu tartışmayı sürdürebilmek için oyunu ciddi bir faaliyet olarak kabul etmek gerekir. Platon düşüncesinde sahnede yaşanan dönüşümle ortaya çıkan hakikat tecrübesi oyun alanında ve oyundan hareketle gerçekleşmektedir. Bu ilişkinin genel anlamda oyun tecrübesine uygunluğunu sorguladığımızda ise Nietzsche'ye atıfla oyunun döngüsellığı gündeme gelmektedir. Nietzsche'nin ebedi dönüş fikrinden ve varlığı oyun olarak görmekten bahsederken çember imgesini kullandığından söz etmiştik. Bu imgeden hareketle şu sonuca varabiliriz. Platoncu anlamda hakikat deneyiminde bir geriye dönüşün olmadığı bir hatırlama anı yaşanır, oyundaysa döngüsel, hep tekrar eden bir deneyim yaşanmaktadır. Oyunda açığa çıkan deneyimin dönüştürücü olmadığı söylenemez. Zira öyle olsaydı *katharsis* ve oyun aracılığıyla sanatsal dönüşümler yaşamaktan bahsedilemezdi. Aynı zamanda bu çember imgesi, oyun gibi yapılanmış hayatın süreğenliği ve o hayatın içinde hep yeni oyunlar kurma isteğinin devam etmesini sembolize etmektedir.

Oyunun sanat ile ilişkisine gelindiğinde temsil, icra, yaratıcılık, taklit, deneyim gibi kavramlar öne çıkmaktadır. Bu ilişkiyi inceleyen düşünürler beşerî oyunlardan ziyade oyunun ontolojik zemininden hareket etmişlerdir. Schiller, estetik eğitimi modern insan için gerekli görmüş ve oyun içtepisinin insanın akıyla duyuları arasında dengeyi sağlayacak içsel bir mekanizma olduğunu iddia etmiştir. Fink, oyuna geleneksel bakışı reddetmiş; oyunu dünyayı anlamlandırarak bir fenomen olarak felsefesinin temeline yerleştirmiştir. Gadamer estetik deneyimi açıklayabilmek için oyuna başvurmuştur. Bu estetik deneyimin sınırlarına, ritüeller ve festivaller gibi oyunlar da dahil edilmiştir.

Oyuna yönelmek, estetik deneyimde olduğu gibi güzelin doğal olarak güzel gelmesine benzemektedir. Schiller özgürce koşan bir atın estetik olduğundan bahsetmişti. Burada vurgu özgürlüğe olsa dahi güzel olanın doğal olarak beğeni oluşturduğu gibi biz de doğal olarak oyuna başlarız. Oyunun Schiller'de bir içtepi olarak görülmesi ya da Aristoteles'in taklidin doğuştan geldiğini düşünmesi gibi kendimizi oyuna yönelmiş olarak buluruz. Güzeli fark etmek ve beğenmek, akabinde

sanat eserlerini meydana getiren bir süreci başlatır. Oyun da yalnızca oynama dürtüsünün devamlı sürmesiyle sınırlı kalmaz ve yapıyı yıkmaya, yeniden inşa etmeye, taklit etmeye dayalı sanatsal bir yaratım süreci meydana getirir. Oyun, edebiyat ve sanat alanında özgür ürünler vermenin önemli araçlarından biridir. Bu araç; söz sanatları, şiir, bilmece, hikâye, hitabet gibi alanlarda kullanıldığı gibi en iyi, en sanatsal eserin arandığı bir yarışma olarak da kendini gösterir. Huizinga plastik sanatların, oyunla bağlantısını daha zayıf görmekteydi. Çünkü bu tür sanatlar maddi ve teknik pek çok unsura bağlıydı ve ayrıca sergilenmek üzere yapıldıkları için sabit kalmak durumundaydılar. Resim, heykel ve hatta mimari bile sanatçının kişisel serüveni olarak değerlendirilmekte ve sonunda toplumun beğenisine sunulan eserler ortaya çıkmaktaydı. Bu görüş bizi oyun ve sanat ilişkisinde dinamizmin, değişimin, yeniden yaratımın, temsil ve icra söz konusu olduğunda da seyircinin ne kadar önemli olduğu sonucuna götürmektedir. Bu bağlamda sanatı oyun olarak değerlendirebilmek için, o sanatın devinen, yenilenen, her seferinde farklı yorumlanmaya açık; gerilim, rahatlama ve beğeni gibi duyguları tetikleyen bir sanat türü olması gerekmektedir. Şayet sanat bunlara sahip olamıyorsa o zaman sanatçının kişisel serüveni, oyunun alanına girmektedir. Yaratım süreci başladığı anda yukarıda bahsi geçen oyunsal unsurlar sanatçı tarafından deneyimlenmektedir. Örneğin tragedyanın ya da bir tablonun seyri esnasında yaşanan deneyimin ne kadar oyunsal olduğunu tartışmak başka; oyun yazarının ve ressamın üretim esnasında yaşadıkları oyunsal deneyim başkadır. Özetle, oyun olarak sanatın, eserin kendisinden, yapım sürecine ve sanatçısına kadar geniş bir yelpazede incelenmesi gerekmektedir. Bu çalışma, en azından oyun sanat ilişkisinin modern dönemle derinleşen felsefi yönünü incelemeye gayret etmiştir.

KAYNAKÇA

| | |
|---|--|
| And, Metin: | Oyun ve Būgū , İstanbul, YKY yayınları, 2012. |
| Akıllıbaş, Erman E. Ceylan, Kutalmış | “Oyunlaştırmanın Pazarlamadaki Gücü”, Anasay , sayı: 14, 2020, s. 43-80 |
| Aristoteles: | Poetika , çev. İsmail Tunalı, Remzi Kitabevi, 1987. |
| Aristoteles: | Poetika , çev. Ari Çokana, Ömer Aygün, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2018. |
| Albayrak, Ömer B. | Alman Düşüncesinde Sanat ve Aşknlık , İstanbul, Alfa Yayınları, 2022. |
| Bennett, Michael Y.: | Analytic Philosophy and the World of the Play , New York, Routledge, 2017. |
| Berghahn, Klaus L.: | “From Classicist to Classical Literary Criticism”, A History of German Literary Criticism 1730-1980 , Lincoln and London, The University of Nebraska Press, 1988. |
| Bürger, Peter: | Avangard Kuramı , çev. Erol Özbek, İletişim Yayınları, İstanbul, 2004. |
| Caillois, Roger: | Man and The Sacred , çev. Meyer Barash, Illinois, The Free Press Of Glencoe, 2001. |

| | |
|-----------------------|--|
| Caillois, Roger: | Man, Play and Games , çev. Meyer Barash, University Of Illinois Press, 2001, s. 9 |
| Copleston, Friedrich: | Felsef Tarihi: Platon , İstanbul, İdea Yayınevi, 1998. |
| D'Angour, Armand: | "Plato and Play: Taking Education Seriously in Ancient Greece", Amerikan Journal of Play , vol. 5 no:3, 2013. |
| Dursun, Yücel: | Oyunun Ontolojisi , Ankara, Doğu Batı yay., 2019. |
| Eagleton, Terry: | Estetiğin İdeolojisi , çev. Ayhan Çitil, İstanbul, Doruk Yayıncılık, 2010. |
| Fink, Eugen: | Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun , çev. Necati Aça, Ankara, Dost Kitabevi, 2015. |
| Fink, Eugen: | Play As Symbol Of The World and Other Writings , Indiana University Press, 2016. |
| Freud, Sigmund: | The Freud Reader , "Creative Writers and Daydreaming", ed. Peter Gay, W.W. Norton & Company, 1989. |
| Megill, Allan: | Aşırılığın Peygamberleri , çev. Tuncay Birkan, Bilim ve Sanat Yayınları, Ankara, 1998. |
| Nietzsche, Friedrich: | Karışık Kanılar ve Özdeyişler , çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2015. |
| Nietzsche, Friedrich: | Böyle Buyurdu Zerdüş , çev. Turan Oflazoğlu, İzmir, Cem Yayınevi, 1990. |

| | |
|-----------------------|--|
| Nietzsche, Friedrich: | Böyle Buyurdu Zerdüşt , çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2018. |
| Nietzsche, Friedrich: | Ecce Homo , çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2019. |
| Nietzsche, Friedrich: | Tan Kızılığı , çev. Hüseyin Salihoğlu, Ümit Özdağ, Ankara, İmge Kitabevi, 2014. |
| Nietzsche, Friedrich: | Tragedyanın Doğuşu , çev. Mustafa Tüzel, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2021. |
| Nietzsche, Friedrich: | Yunanlıların Trajik Çağında Felsefe , çev. Nusret Hızır, İstanbul, Elif Yayınları, 1963. |
| Gadamer, Hans-Georg: | Güzelin Güncelliği , çev. Fatih Tepebaşılı, Konya, Çizgi Kitabevi, 2005. |
| Gadamer, Hans-Georg: | Hakikat ve Yöntem I , çev. İsmail H. Yavuzcan, Hüsamettin Arslan, İstanbul, Paradigma Yayıncılık, 2008. |
| Gadamer, Hans-Georg: | Hakikat ve Yöntem II , çev. İsmail H. Yavuzcan, Hüsamettin Arslan, İstanbul, Paradigma Yayıncılık, 2008. |
| Haşlakoğlu, Oğuz: | Platon Düşüncesinde Tekhne , Bursa, Sentez Yayıncılık, 2016. |
| Haşlakoğlu, Oğuz: | "Platon Düşüncesinde Aletheia", Kaygı , Uludağ Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi, 11, 205-209 |
| Heidegger, Martin: | The Principle of Reason , çev. Reginald Lilly, USA, İndiana University Press, 1991. |

| | |
|---------------------|--|
| Hinman, Lawrence: | Nietzsche's Philosophy of Play , Doktora tezi, Loyola University Chicago, 1975. |
| Herakleitos: | Fragmanlar , çev. Cengiz Çakmak, Alfa Yayınları, İstanbul, 2018. |
| Huizinga, Johan: | Homo Ludens , çev. Mehmet Ali Kılıçbay, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2020. |
| Kierkegaard, Soren: | Baştan Çıkarıcımın Günlüğü , İstanbul, Alfa Yayınları, 2020. |
| Kolnai, Aurel: | "Games and Aims" , Proceeding of the Aristotelian Society, 1996, 103-28. |
| Kula, Onur Bilge: | Kant-Schiller-Heidegger Estetik ve Edebiyat , İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2012. |
| L. Miller, David: | Gods and Games: toward a theology of play , Ohio, The World Publishing Company, 1970. |
| Olivier, Bert: | "Gadamer, Heidegger, play, art and the appropriation of tradition", South African Journal of Philosophy , 2005. |
| Özkan, Senail: | Nietzsche: Kaplan Sirtında Felsefe , İstanbul, Ötüken Neşriyat, 2004. |
| Peters, F. E.: | Antik Yunan Felsefesi Terimleri Sözlüğü , Paradigma Yayınları, İstanbul, 2004. |

| | |
|--------------------------|--|
| Platon: | Devlet , çev. Sabahattin Eyübođlu, M. Ali Cingöz, İstanbul, İş Bankası Yayınları, 2010. |
| Platon: | Sofist , çev. Furkan Akderin, İstanbul, Say Yayınları, 2015. |
| Platon: | Yasalar , çev. Candan Şentuna, Saffet Babür, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2012. |
| Proclus: | The Commentaries of Proclus on the Timaeus of Plato , çev. Thomas Taylor, London, 1820. |
| Ross, David: | Aristoteles , İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2014. |
| Safranski, Rüdiger: | Romantik: Bir Alman Sorunsalı , çev. Ali Nalbant, İstanbul, Kabalcı Yayıncılık, 2013. |
| Schiller, Friedrich Von: | İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine , çev. Gürsel Aytaç, Ankara, Fol Yayınları, 2020. |
| Schiller, Friedrich Von: | Sämtliche Werke , c. V, Mönih: Hanser, 1962. |
| Shiner, Larry: | Sanatın İcadı , çev. İsmail Türkmen, 6. bs, İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2020. |
| Solter, Aletha J.: | Oyun Oynama Sanatı , çev. Türe Özer, Dođan Kitap, İstanbul, 2022 |
| Suits, Bernard: | Çekirge, Oyun, Yaşam, Ütopya , İstanbul, Ayrıntı Yayınları, 2012. |

| | |
|--------------------------------|--|
| Tunalı, İsmail: | Estetik Beğeni , Ankara, Fol Yayınları, 2020. |
| Tunalı, İsmail: | Estetik Beğeni , Ankara, Fol Yayınları, 2020. |
| Toker, Nilgün: | “Oyuna Girme ve Oyunu Seyretme: Platon’a Karşı Aristoteles”, Toplum ve Bilim Dergisi , 103. |
| Yetkin, Suut Kemal: | Estetik Doktrinler , Ankara, Bilgi Yayınları, 1972. |
| Yıldız, Erdal: Şar, Güvenç: | Herakleitos’un Oyunu: Herakleitos Fragmanlarına Yorumlar , Dergâh Yayınları, 2016. |
| Yonarsay, Kenan: | Grek Edebiyatı Tarihi , İstanbul Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Yayınları, 3581, İstanbul, 1991. |
| Winnicott, D. W.: | Oyun ve Gerçeklik , çev. Tuncay Birkan, Metis Yayınları, İstanbul, 2013. |