

## KÜMELER KÜMESİNİN OYUNU\* ([Kostas Axelos](#))

Hiç lafı gevelemeden iki alıntıyla başlayalım: İliki Marx'tan. Marx *Kapital'*de, kapitalist sistemin, işçinin kendi işinden "kendi fiziksel ve zihinsel güçlerinin bir oyunu olarak" keyif almasına mani olduğunu yazar. Diğer alıntı Heidegger'den. "Metafiziğin onto-teolojik doğası"nda [*Özdeşlik ve Ayrım*] şöyle der: "Varlık'ın özü bizatihi Oyun'dur." Bu iki alıntı hiç de birbirinden kopuk, ayrıksı ya da alakasız değildir. Yine *Kapital'*de Marx "oyun" sözcüğünü oynak bir şekilde kullanarak şöyle der: "aynı zamanda yeknesak çalışma sinir sistemine okkalı bir saldırıdır, kasların muhtelif oyunlarını tahakküm altına alarak, gerek fiziksel gerek zihinsel tüm serbest faaliyeti zapteder." Buna mukabil *Akılın İlkesi'*nde [*The Principle of Reason*] Heidegger şöyle sorar: "Varlık hakkında düşünürken... oyunun özünden mi başlamalıyız?" Marx yabancılaşma ve sömürünün, işçinin kendi faaliyetlerini oyun olarak ortaya koymasını engellediğini düşünür. Kapitalizmin arzulan ilgası, insanların muhtelif faaliyetlerinin kendini oyun içinde ve oyun olarak ifadesine izin verirdi. Böylece çalışma (zorunlu) ile oyun (serbest) arasındaki ayrım ortadan kalkmış olurdu. Marx bu fikir üzerinde etraflıca durmamıştır. Heidegger'e göre oyun, oyun zemini üzerinden kavranabilecek olan Varlık'ın özünü teşkil eder fakat bunun tam tersi doğru değildir. Bu düşünce de saman alevi gibi geçmiştir. Heidegger bunun üzerine gitmemiş, çıkacak sonuçların peşine düşmemiştir. Hatta, görünen o ki, bu fikri terk etmiştir. Marx, ontolojik ufukta, *ontiko-*(ontolojik) düşünmektedir. İnsan çalışmasını üretim ve dünyanın oto-üretimini mümkün kılan *techné* olarak düşünür. Oyun haline gelebilecek olan, işte bu pratik dünya-yapıcı çalışmadır. Ontik'e takan Heidegger *ontolojiko-*(ontik) olarak düşünmektedir. Varlık'ın insan tarafından unutulmuş olan anlamı hakkında düşünür. Varlık ve insanın varlığı birbiriyle ilintili olduğuna göre, Varlık'ın anlamı Oyun'da saklı olabilir.

Marx ve Heidegger; ikisinin arasında yer alan, oyunun Heraklitos etkisindeki modern düşünürü Nietzsche ile birlikte, felsefe ve metafiziğin ötesine geçmeyi denerler. Dünya'yı ya da Varlık'ı aşkın bir ideal ilkeye, Doğru, İyi ve Güzel'in kaynağına bağımlı kılmaması bakımından bu düşünce "metafelsefi" olarak adlandırılabilir.

Peki bu öteye geçen felsefe ve düşünce, yani Oyun, nerede ve nasıl karşımıza çıkar? Oyunun yerini ve durumunu bulmaya çalışarak başlayalım.

İnsanın oyununu dünyanın oyununa bağlayan temel güçlerin oluşturduğu büyük kümede karşımıza çıkar oyun. Bu oyun; dil ve düşünceyle, çalışma ve mücadeleyle, aşk

ve ölümlle, bu küme dahilindeki insan oyunu olarak, dünyadaki oyunlar kümesi olarak açığa çıkar. Temel güçler büyük güçlere nüfuz ederken, büyük güçler kümesi de temel güçlerin oyununa yön vererek bu oyunu dünyanın dolayımlanmış oyununa uydurur. Sözkonusu büyük güçler: büyü, mitos, din, şiir, sanat, siyaset, felsefe, bilim ve *techné*dir. Temel güçler kümesi ile büyük güçler kümesi arasındaki oyun, [logos](#) ile [praxis](#) arasındaki *oyuna* dayanır.

Eflatun'dan bu yana insanın oyununu dünyanın oyununa bağlayan oyun hep metafiziken düşünölmüştür. Oyun-olmayan üzerinden, oyuna ve oyun-olmayana hükmeden kavramlarla düşünölmüştür. Bu idealist felsefe Hegel'den bu yana en üst noktasını ve sonunu yaşıyor. Öyleyse felsefi düşünceye ne olmakta? Felsefe bilimlerin temeliydi. Şimdi ise Felsefenin kümesi bizzat bilimler kümesinde zuhur ediyor. Bilimler kümesinin iki altkümesi vardır (hernekadar bu ayırım yeterince sorunsallaştırılmıyorsa da):

- a) doğal bilimler,
- b) sosyal bilimler.

Bunların ikincisinde şu unsurlar kümesi baskındır: mantık, lojistik, dilbilim, psikolojik antropoloji ve sosyoloji.

Peki felsefenin akıbeti?

1. Felsefe, tarih felsefesine iltica etmektedir.
2. Yerini bilimlere bırakmaktadır.
3. Ön-felsefe olmaktan çıkıp meta-felsefeye; küresel ve parçalı, açık, dünya-çapında ve gezegensel olan çok-boyutlu ve sorgulayıcı düşünceye doğru yol almaktadır.

Bu süreçte, muhasebe meraklıları için haneye bir kazanç bir de kayıp yazmalı. Kayıp şudur ki, bilimler düşünmekten ziyade üretir. *Tekno*-bilimsel olarak işler ve dönüştürürler. Kazanç olarak ise önyargılı düşünmenin ötesine geçme ihtimali bulunmaktadır.

Tüm felsefi düşünceler, Dünya'nın Varlık'ına – çok-boyutlu ve açık bir dünyanın parçalı ve parçalanmış bütününde varlığın oluşuna [*becoming*] kafa patlatmıştır. Bu üç biçimde fakat daima dünyada bir gerçeklik olarak tasavvur edilmiştir: 1) *Logos-[physis](#)* olarak (Yunan düşüncesinde), 2) *Logos-Tanrı* olarak (Yahudi-Hıristiyan düşüncesinde), ve 3) *Logos-insan* olarak (modern Avrupa düşüncesinde).

Düşünen insanlığın büyük düşünceleri bu üç mefhumdan ibarettir. Hem eşzamanlı [*synchronic*] hem artzamanlı [*diachronic*] olarak var olmuşlardır, ancak bunlardan ikincisi düşünce tarihinde daha yaygın ve belki de daha önemlidir.

Tanrı tecelli ettiğinde *physis* ölür. Tanrı, insana –Tanrı'nın oğluna ve insanın çarmıhta can veren oğluna– dönüşerek ölmeye başlar ve kendini Özne olarak her şeyin merkezine yerleştiren insanın onu öldürmesiyle son nefesini verir. Ne var ki, bizzat insan da kendi *aşkınlığına* doğru dört nala koşmaktadır. Felsefenin sonuyla birlikte hümanizm de güdüklüğünün kusurluluğu içinde telef olur. Nesnel, düşünen, etkin bir özne olarak insan daha şimdiden, çok uzun sürecek olan vefat sürecine girmiştir. Sosyal bilimler insanı kurmaz. Aksine, günümüz sosyal bilimlerinin önde gelen isimlerinden Lévi-Strauss, söylediği şeyin önemini tam olarak kavramadan şöyle demiştir: “sosyal bilimlerin son görevi insanı kurmak değil, onu çözmektir.” İyi ama çözümlü neye dönüşecek?

“Dünyanın oyunu” daha önce nasıl ifade edilmişti? Heraklitos ve Eflatun, *Meseller*'inde Hz. Süleyman, Schiller ve Novalis, Marx, Nietzsche ve Heidegger, Fink, bunu neredeyse açıkça, neredeyse eksiksiz biçimde dile getirmişlerdir.<sup>1</sup>

“Oyun” kelimesinin “dünyanın oyunu” manasındaki anlamı yavaş yavaş daha belirgin hale geliyordur sanırım. Buradaki oyunun manası artık insan oyunu yahut dünya içindeki oyun değil; “bizatihi” dünyanın oyunu, oyun olarak dünya, oyunun tezahürü ve burada insan(ın oyunu) ile dünya(nın oyunu)nun – birleşmek üzere – buluşmasıdır. İnsan oyuncunun ferishtahıdır [*par excellence*]. Fakat durmadan alt edilir. Dünya verili ya da kabul edilmiş kurallara – halen uysa da – artık uymamaktadır. Bu kuralları kombinasyonlarıyla birlikte yutar. Zira, kümeler kümesi gibi kurala-tabii olan tüm bu kümeler, *her şeyin ötesinde*, bize dünyadaki anlamların yorumlarını ve imkanlarını sunarlar. İnsanın oyunu ve dünya tarihi oyunu oynayan dünyanın-oyunu, onunla oynayan biz oyuncularından daha güçlüdür.

Temel güçler ve büyük güçler, hepten ve kısmen, özgül oyun kümelerine bağlıdır. Dilbilim *dili* birleşimsel [*combinatory*] bir sistem, göstergeler ve kurallar arasındaki bir oyun olarak görür. Lojistik olarak mantık, *düşünceye* kendine has kuralları olan sibernetik bir oyun muamelesi yapar. Marx'ın “iktisat” ve “siyaset” anlayışına göre çalışma oyun haline gelmelidir ve iktidarı ele geçirme mücadelesinde oyunun muhtelif biçimleri harekete geçirilir. Gezegensel çağda çeşitli *aşk* oyunları aşkın formunu ve tözünü arar: neredeyse dolaysız cinsellikten başlayıp erotikten geçerek ailenin problematik doğasına varıncaya dek. Son olarak *ölüm* ile oynarız. Bizi zapteden ölümcül oyunlar. Tüm bunlar olurken daha nice *oyunlar* oynarız. Oyunun kendisi ne ciddidir ne oyuncu, ne zorunludur ne gereksiz. *Mitoloji*, çağdaş mitoloji, bilgisayarları

kullanarak tüm mitleri kodlayıp onlarla oynar. *Din*, kısmen mitten arındırılmış da olsa, mitolojik oyunu oynamakta ısrar eder ve kutsal sistem içerisinde insanın oyununu ilahi oyuna bağlar. *Şiir* ve *sanat* her geçen gün daha açıktan oyun haline geliyor.<sup>2</sup> Dünya *siyasetinin* iyi kötü ampirik oyunu halen ve aktörlerine rağmen oynanmaya devam eder. Bu oyun giderek daha fazla *teknoloji* oyunlarınca belirlenip *bilim* tarafından şekillendirilir. (Örneğin matematik ve siyaset bilimi, olasılık teorisi ve ilgili stratejilerini Oyun Teorisinin başlıca unsurları olarak görür.) Düşüncenin kendisi, merhum *felsefeyi* ve onun yerini alan teknikleşmiş bilimleri sorgulamak suretiyle oyunu, yani dünyanın oyununu, insanı dünyaya bağlayan oyunu, kümeler kümesinin oyununu tasavvur etmeye çalışır.<sup>3</sup>

“Dünyanın oyunu” çağının önünde bir kavramdır, fakat bununla beraber doğru yönde atılmış bir adımdır: oyunu maskeleyen ve reddedenler dahil tüm düşünce ve deneyimlerin oyununun zaman-mekanını oluşturur. Sloganlar ve dünya görüşleri çağında, yeni bir dünya görüşünün şiarı değildir. Dünya oyununun gezegensel düşüncesi – ki tatbik edilmeye başlamış olmakla birlikte daha yolun başındadır – bizim asli görevimizdir. Farklı oyun plan ve şemalarına gönül vermiş olsak bile, onları deneyimlemeye ve düşünmeye çalışalım. Oyundaki tüm ortaklar ve rakipler problematik hale gelse de biz bu meseleden – sorguladığımız ve bizi sorgulamakta olan şeyden – nesnel ve mutlak bir şey yapmayı reddedelim.

Peki günümüzde ne düşünebilir, ne yapabiliriz?

1. Mitten arındırılmış ilahiyat üreterek, kendini tanrının ölümü ilahiyatına adayarak veya dünyevi bir dinin kuramlarına ve ayinlerine kendini feda ederek, çoktan tarihe gömülmüş olan mutlak logos-Tanrı yeniden canlandırılabilir.

2. Teknobilimsel bir taarruz ile diğer iki antik mutlağa – tabiata ve tarihsel insana – saldırırken, ileri teknik bilimsel araştırmalara kalkışılabilir.

3. Yönetimi ve iktidarı tahkim veya alaşağı etmek amacıyla pragmatik veya mesihvari politikalar peşinden koşulabilir.

4. Varlık arayışı/tahkikatı, onun nisyanı ve gizlenişini düşünen bir düşünce ile devam ettirilebilir ki söz konusu gizleniş daha sonra kendisini de gizleyerek bizi muallakta bırakacaktır. Bu Parmenides, Eflatun, Kant ve Heidegger’in tuttuğu yoldur.

5. Dünyanın oyunu üzerine –varoluşun tüm zorlukları göze alınarak– düşünmeye başlanabilir; dilbilgisi ve sözdizimi aracılığıyla, onun çağrısına kulak vererek, zıtların birleşimini kabul eden, oyunbaz, kıvrak ve tutarlı ve fakat temelsiz bir düşünceyle. Bu Heraklitos, Hegel-Marx ve Nietzsche’nin tuttuğu yoldur.<sup>4</sup>

6. Yazmanın alelade oyunları ve temrinleri arasına yenilikler yaparak sürdürülebilir ki, bu da kuramsal, şiirsel, edebi ve kutsal kitabi kisveler altında, ehemmiyetsiz [*de la désignifiance*] olanın muhtelif müsveddelerinin sürgit devamını sağlar.

Yukarıdaki altı imkan da bize açıktır. Öte yandan felsefe = metafizik, çoktan sonu gelmiş ve miadı dolmuş olsa da çeşitli yollardan bekasını sürdürecektir.

Dünyanın oyunu hakkında düşünmeye yeltenenlerin karşısına şöyle bir soru çıkar: insanın oyunu ve dünyadaki oyunlardan dünyanın oyununa ve ikincisinden baştakilere nasıl geçeri? Muhtemel cevap şudur: geçişken varlık, geçici varlık insan sayesinde. İnsan ile dünya arasındaki soru-cevap oyunu insanların “canevinde” vuku bulur. Çünkü bu iki küme, bir kümeler kümesi oluşturma eğilimindedir.

Enerji-maddeler kümesi, yaşayan maddeler kümesi, nörofiziksel ve sosyo-tarihsel enerjiler kümesi, gerek kendi içlerinde gerekse aralarında, çatışkı, tezat ve çelişkiden azade değildir. Her sistem, her oyun yapısı, bir çekim gücüne ve bir itim gücüne sahiptir. Homojenliğe (birleşmeye) yönelen sürece – ona karşı koymak ve onu tamamlamak , hatta onu imha etmek suretiyle – heterojenliğe (ayrışmaya) meyleden süreç eşlik eder. Bu iki bileşik ve almaşık süreç, hem her sistemin kendi içinde hem de sistemlerin sistemi dahilinde birbirine muhalefet eder. Neden? Çünkü hiçbir zaman mükellef ve eksiksiz bir tahakkuk/gerçekleşim [*actualisation*] yoktur. Tam da içkin çelişki ve çatışkılardan dolayı. Şeyler dünyada oynaşmaktadır. Kesinlikle. Hem potansiyel olarak hem de gerçekleştirmeler düzeyinde. İşte *bu*, oyunun ne “olduğudur”.

Peki oyunun ve oyunların okurları ve failleri olarak bize düşen nedir? Bizim görevimiz, dünyanın oyununda diğer tüm oyunları ama en başta da dünyanın oyununu okumayı öğrenmeye dayanır. (Sadece okumayı değil; gerektiğinde kuralları alt üst ederek oynamayı da). Her soruna dair çoklu perspektiflerle (özne-nesne ikiliğinin ötesine geçen) deneyler yaparak. Mesele –söylenemez, adlandırılmaz, oynanamaz olan – dünyanın oyununa; onu indirgemeci, tektarafli, emperyalist yöntemleriyle tükettiğini iddia eden küçük sistemlere tıktırmadan, sükunet ve hüzünle temas etmektir. Bizden dil ve düşünce oyunları, çalışma ve mücadele oyunları, aşk ve ölüm oyunları talep eden oyuna hazır olmalı. (Hayat yaşamaya değer ya da değmez değildir, zira mesele – yaşamak için bir sebep olsun ya da olmasın – onu yaşamak değil, onu oynamaktır). İçimizden geliyorsa yükseklerine ulaşmaya çalışarak. Kuşkusuz artık elit oyuncular veya bir oyuncular eliti yoktur. Yine de kuralları, daha doğrusu *oyunun tarzını* üretkenlikle büyütüp yoğunlaştıran, muhtaç olduğumuz kişiler vardır. Zira hepimiz her daim bu oyunun acemisiyizdir. Çünkü oyun mütemediyen bizden kaçır. Fakat bize ilham veren de odur. Şüphesiz, apaçık ve korkusuzca şunu kabul etmeyi de

öğrenmeliyiz ki, her şey alt edilmiştir [*dejouer*]. Tüm oyunlar çoktan oynanmıştır. Dolayısıyla size kalan da aynı şekilde, bu derste sözü edilen o duyulmamış, bu yazıda bahsedilen o çözülmemiş oyunun, kümeler kümesinin oyununun üzerine oynamaktır [*dejouer*].

\* 1967-1970 arasında Basel, Cenevre, Belgrad, Zagreb, Bonn, Amsterdam, Leiden ve Prag Üniversitelerinde konferanslarda sunulmuş, 1970'te kaleme alınmıştır.

Çeviri: Siya Traore

## NOTLAR

- 1 Karş. *Arguments d'une recherche* (Paris: Minuit, 1969) içinde "Brève introduction au jeu de monde", ve doğal olarak, yani oyunsal olmayarak "Le jeu du monde" (Paris: Minuit, 1969).
- 2 Pek çok roman ve tiyatro-oyunu oyunu dile taşımıştır. Tabii burada tamamını saymamız mümkün değil. *Kumarbaz'*da genel olarak insanın sorunsallarından söz eden Dostoyevski'yi düşünün. Herman Hesse *Boncuk Oyunu'*nda, bizzat kendi kültürünü oluşturmayan fakat birleştirici ilişkisel bir oyunda geçmiş kültürün tüm biçimlerini bir araya getiren küçük, elitist bir devletin hikayesini anlatır. Bir bilim-kurgu romanı olan *Null-A Dünyası'*nda Van Vogt, yeryüzündeki hükümet politikalarına karar veren bir bir oyun makinasını tasvir eder. Pirandello ve onun roller oyununu takip eden Beckett, insan komedisinin oyununu, *Krapp'ın Son Bandı'*nın biteviye saçıldığı *Oyun Sonu'*nun oyununu, anlamlı ve absürd olanın, trajedi ve komedinin ötesinde, oyunun nihilistçe tekrarıyla sahneye taşır.
- 3 Karş. *Vers la pensée planétaire* (Paris: Minuit, 1964) içinde "Introduction à la pensée planétaire".
- 4 Elbette 4. ve 5. seçenekler birbiriyle ilintilidir.