

2024, 11(2): 447-456

DOI: <https://doi.org/10.17572/mj2024.2.447-456>

Kitap İncelemeleri

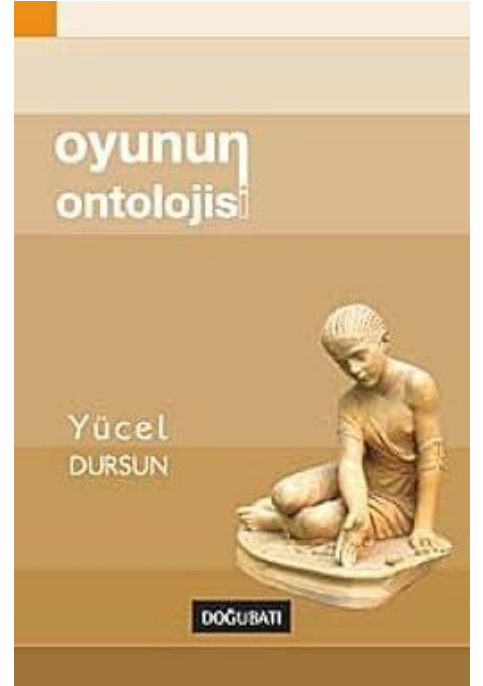
“OYUNUN ONTOLOJİSİ” ÜZERİNE SORUŞTURMALAR

Erdiñ Kaygusuz¹

Dursun, Yücel (2014). *Oyunun Ontolojisi* (1. basım). Ankara: Doğu Batı Yayınları, 185 sayfa, ISBN: 978-605-5063-02-3

Öz

Bu yazıda Prof. Dr. Yücel Dursun'un Doğu Batı Yayınları tarafından felsefe dizisi kapsamında 2014 yılında yayımlanan ve 2019 yılında ikinci baskısı yapılan *Oyunun Ontolojisi* kitabı incelenmiştir. Kitapta oyun kavramı geniş bir felsefi izlekte ontolojik bakımdan ele alınmış ve oyunun varoluşu üzerine yoğunlaşan sorulara yanıt aranmıştır. Bununla birlikte bu inceleme yazısında oyun ontolojisi üzerine yapılan güncel çalışmaların video oyunlarına doğru genişletilmesine yönelik çabalar üzerine de bir değerlendirme yapılmıştır.



Anahtar Kelimeler: oyun, oyunun ontolojisi, oyun çalışmaları, video oyunlar, Yücel Dursun

¹ Erdiñ Kaygusuz, Arş.Gör., Beykoz Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi, kaygusuzerdnc@gmail.com, ORCID: 0000-0002-9581-4458

Yazı Geliş Tarihi: 14.08.2024 | Yazı Kabul Tarihi: 29.11.2024

© Yazar(lar) (veya ilgili kurum(lar)) 2024. Atıf lisansı (CC BY-NC 4.0) çerçevesinde yeniden kullanılabilir. Ticari kullanımlara izin verilmez. Ayrıntılı bilgi için açık erişim politikasına bakınız. Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi tarafından yayınlanmıştır.

INVESTIGATIONS OF “OYUNUN ONTOLOJİSİ”

Abstract

This review is on Prof. Yücel Dursun's book *Oyunun Ontolojisi*, published by Doğu Batı in 2014 as part of the philosophy series and published in its second edition in 2019. The book examines the concept of play from an ontological perspective in a broad philosophical perspective and seeks answers to questions that focus on its existence. The review also discusses and appreciates recent attempts to extend the study of the ontology of play to video game ontologies.

Keywords: play, ontology, ontology of play, game ontology, video games, Yücel Dursun

Oyun nedir; onunla gerçeklik arasında nasıl bir ilişki var ve o, insan yaşamının anlamına nasıl katkıda bulunur? Bunlar gibi çoğaltılıp yinelenebilecek eskimiş fakat henüz kıymetini yitirmemiş çok sayıdaki soru, oyunun özünü oluşturan ve onun tanımlanabilmesini ve ayrıştırılabilmesini sağlayan niteliklerin anlam bakımından sorgulanabilmesiyle ilişkilidir. Gösterdiği varsıl, katmanlı, karmaşık yapıyla bu sorular uygarlıklar tarihi boyunca oyunların yalnızca çocuksu eğlence ya da serbest zaman etkinliği olarak değil, aynı zamanda diğer insanların ve kurumların toplumsal, kültürel ve politik yaşamlarını anlamlandırma ve bunları mümkün kılma, başka deyişle inşa etmesinin olanakları olarak görülmüş ve tartışılmıştır. Oyunun varlık ve anlam üzerindeki aksiyonu Eski Yunan'dan günümüze pek çok düşünürün meşgalesini oluşturmuş ve Herakleitos'tan Nietzsche'ye, Heidegger'den Gadamer'e, Derrida'dan Huizinga'ya değin düşünürler oyunun doğası ve işlevleri üzerine derinlemesine düşünceler geliştirmiştir.

Oyun ontolojisi çok çeşitli bakış açılarını ve disiplinleri kapsar ve düşünürler oyunların özünü sorunsallaştırarak insan yaşamında oyunun önemine değinir. Oyunun ontolojisi, oyunun bir şey olarak neliği ile nerede, nasıl var olduğu ve nitelendirildiği üzerine yoğunlaşır. Felsefede ontoloji nesnelere, özelliklere, olaylar, süreçler ve ilişkiler ile bunların türlerinin ve yapılarının ne olduğu üzerine olması nedeniyledir ki (Smith, 2003, s. 155) oyunun özünü kavramak için onun ontolojik doğasının soruşturulması gerekir. Tam da bu nedenle oyunun varlığı hakkında ontolojik bakımdan bir soru sormak ise oyunun insan yaşamındaki yerini ve işlevini anlamaya olanak sağlayabilir. Zira ontolojik bir sorgulama oyunun ve oynamanın yalnızca ne olduğuyla ilgilenemez, bununla birlikte bu neliğin konumu ve mahiyetiyle meşgul olur. Örneğin Gadamer

(1989, ss. 103-104) için oyun, insanın kendisini ve dünyayla olan ilişkisini yeniden değerlendirdiği bir alan sunarken Heidegger'e (2011, s. 223) göre de insan, dünyaya fırlatılmış bir varlıktır ve varoluşunu sürekli olarak yeniden inşa ettiği için oyunun bu süreçte insanın dünyayla ilişkisinde anlamlandırma için bir alan yarattığını düşünebiliriz. O hâlde böylesi bir sorgulama, oyunun insan ve toplum üzerindeki daha derin izlerini de ortaya koyar. Oyun insanların kendilerini ifade etme ve varoluşsal ve kültürel yapılar içinde anlam yaratma yollarından biri olarak düşünülmalıdır ki ontolojik bir incelemenin temel amacı da budur.²

2018 yılında geçirdiği elim bir trafik kazasında kaybettiğimiz, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Felsefe Bölümü öğretim üyesi Prof. Dr. Yücel Dursun'un, 2014 yılında Doğu Batı Yayınları tarafından felsefe dizisi kapsamında yayımlanan ve 2019 yılında ikinci basımı yapılan *Oyunun Ontolojisi* adlı kitabı oyunun ontolojisine ilişkin derinlemesine bir inceleme sunar. Kitapta oyun kavramı geniş bir felsefi izlekte ontolojik bakımdan ele alınır ve oyunun neliği üzerine yoğunlaşan sorulara yanıt aranır. Bunlardan bazıları oyuna oyun denmesini sağlayan neden üzerineyken bazıları da oyunu oyun yapan bir öz olup olmadığıyla ilgilidir. Bu kapsamda oyun ile oyun olmayanın farkı, oyun ile ciddiyet, oyun ile onun amacı arasındaki ilişkiler, oyun ve gerçekliğin bağıntısı gibi konular kitap boyunca her yönüyle, geniş şekilde incelenir. Dursun'un bu kitabı, Hacettepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Felsefe Ana Bilim Dalında 2008 yılında tamamladığı *Oyunun Ontolojik Durumu: Heidegger, Derrida, Gadamer ve Huizinga* başlıklı doktora tezine dayanıyor.

Oyunun Ontolojisi oyun kavramının sanatlarda, politikada ve felsefede merkezî hâl geldiğinden hareketle insanın, yaşamını oyun oynayan bir varlık olarak sürdürmesiyle ilgili düşünceleri, felsefi olarak ve filozofların gözünden tartışır. Bu aynı zamanda yalnızca oyunun değil ama oynamanın özünü kavramak için de oyunun ontolojik ve epistemolojik doğasının iç içe geçmiş olduğu (Juel Larsen & Kampmann Walther, 2020) konusu üzerine düşünmeye, yazar tarafından açılmış bir kapı bırakır. Düşünüldüğünde, oyunun ontolojik olarak soruşturulması ile oyun oynama pratiğinin epistemolojik olarak soruşturulması birbirine uzak değildir, çünkü oyunun varlıksal durumu ve ne olduğu, onun nasıl deneyimlendiğiyle de doğrudan ilişkilidir. Bu, neyin var olduğu ve bu varlığın nasıl bilindiği arasındaki ilişkiye denk gelir.³ Farklı bir anlatımla, bir şey olarak oyunun durumu ile oyuna ilişkin bilgi edinme süreci iç içedir ve bu, ontoloji ile epistemoloji arasındaki geçişkenliği imler. Bu açıdan Yücel Dursun'un belirttiği gibi, oyun, varoluşun kendisine ilişkin bir anlam arayışı sürecinin parçasıdır: "Felsefede ontoloji ve epistemoloji arasındaki ilişki, aslında nesnenin hem varlık durumu hem de onun kavranma biçimi ile doğrudan alakalıdır. Oyun hem kendisinin ne olduğunun anlaşılmasını hem de onun nasıl oynandığının, yani nasıl deneyimlendiğinin sorgulanmasını gerektirir" (2014, s. 163). Kitabın en

² Ontolojik incelemeler en genel anlamda varlığın, onun doğasının ve yapılarının sorgulanmasını, tartışılmasını, anlaşılmasını hedefler. Bu türden bir incelemenin yalnızca ve her zaman için anlam yaratma sürecini gözetmeyebileceğini kabul ediyorum. Bu tür bir amaç örneğin Heideggerci veya Gadameri ontoloji geçerli olabilir. Ben de tam olarak bunu kastediyorum.

³ Var olanın kendisi ile ona ilişkin bilginin nasıl kategorize edildiği arasındaki ilişkiyi sorunsallaştıran hem lehte hem de aleyhte görüşler söz konusudur. Kimileri epistemoloji ve ontoloji arasındaki farkları bulanıklaştırma eğiliminden bahsederken (bkz. Hall, 2003), diğerleri de bu ikisinin birbirine mantıksal olarak kesinlikle yakın olduğunu savunur (bkz. Grix, 2002).

önemli özelliklerinden biri felsefeye ilgi duyanlar, araştırmacılar ve genel okur için açılan bu kapıda aranabilir.

Kitabın bir diğer kıymeti, sahip olduğu derinlikli yaklaşımla oyun hakkında yapılan çalışmalara emekle katkı sağlamasından kaynaklanır. Dursun'un bu kitabı, oyun kavramını farklı düşünce geleneklerinden yararlanarak kapsamlı şekilde incelediği için okurlara çok boyutlu bir perspektifi görebilme olanağını tanır. Dursun (2014, s. 10) da kitaba yazdığı önsözde buna benzer bir amacı olduğuna değinir ve "okuyucuya oyun düşüncesiyle, ancak çok yükseklerden tadına varılabilecek bir manzarayı görme hissini verebilirim" cümlesiyle niyetini çabucak ele verir. Bana kalırsa, başarılı da olur. Nitekim oynamak ile oyunu algılamak ve onun üzerine düşünmek arasında bir fark bulunur ve bunun ayırdına varmak, biraz tepede konumlanan bir bakışla ancak mümkün olabilir.

Kitap giriş mahiyetinde olanı hariç, iki ana ve bir de sonuç bölümünden oluşur. Bölümler sırasıyla "Felsefe Tarihinde Oyun Kavramı Açısından Bazı Önemli Kilometre Taşları" ile "Oyunun Ontolojik Durumunun Belirlenmesi Çerçevesinde Heidegger, Derrida, Gadamer ve Huizinga" başlıklarını taşır ve her bir ana bölümde birden çok alt bölüm bulunur.

Kitabın ilk bölümü, ikinci bölümde yer alan filozofların oyun düşüncelerine yön veren düşünürlerin incelenmesine ve oyun kavramının tarihsel ardına, yani kavramın gelişimine kaynaklık eden ilksel fikirlere ayrılır. Bu kapsamda öncelikle Herakleitos'un, sonra Platon'un ve ardından Schiller ile Nietzsche'nin oyuna ilişkin görüşlerine dair bir çerçeve sunulur. Bölüm, Herakleitos'un ünlü 52'nci fragmanı olan "Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur" sözü (aktaran Dursun, 2014, s. 15) ile bunun daha başka düşünürlerin yorumlarıyla kazandığı anlamı ele alır. Nietzsche, fragmandaki "Aion" sözcüğünü "oynayan büyük çocuk" şeklinde yorumlarken Heidegger, bu büyük çocuğu, "Varlığın Geschick'i" (sunumu/kaderi) olarak görür. Nietzsche'ye göre bu büyük çocuk, evrenin ve hayatın anlamını ve düzenini oyun oynarcasına belirlerken Heidegger'de büyük çocuk varoluşun kaderini belirleyen güçtür. Bu bölümde ayrıca Platon ve Schiller'in oyunla ilgili düşünceleri de farklı açılardan sunulur: Platon oyunu insanın tanrı veya tanrılarla oynadığı taklide dayalı bir şey olarak görürken Schiller oyunun biçimsel ve maddi bileşenleri üzerine düşünür ve insanın dünyayla etkileşim kurma biçimini oyun kavramı üzerinden açıklar. Platoncu bakış açısına göre tartışma gerektirmez ki oyunun özü onun değişmeyen, kalıcı, ideal olarak tanımlanmış yönüdür ve oyun amacı, kuralları ve yapısı belli olan ve bunlar olmadan "oyun" olamayacak bir varlık olarak kabul edilir. Schiller'in "Spieltrieb" (oyun güdüsü) kavramına ilişkin Dursun'un analizi ise insan doğası ile estetik deneyim arasında kurduğu bağlantı açısından dikkat çekicidir. Dursun (2014, s. 35), Schiller'in oyun güdüsünü insanın estetik ve rasyonel yönleri arasında bir denge unsuru olarak tanımladığını belirtir ve buna göre estetik deneyim içeren oyun insanın hem kendi iç hem de dış dünyasını dengeleyerek varoluşsal bir denge sağlar. Nihayetinde burada değerlendirilen farklı yorumlar, oyunun ontolojik ve epistemolojik boyutlarının

derinlemesine anlaşılmasına katkıda bulunur. Böylelikle ilk bölüm, ikinci bölümdeki düşünürlerin oyun kavrayışlarının anlaşılması için zemin sağlamış olur.

Oyunun Ontolojisi'nin ikinci bölümünde, oyun kavramı Heidegger, Derrida, Gadamer ve Huizinga gibi dört önemli yirminci yüzyıl düşünürünün görüşlerine başvurularak ontolojik açıdan incelenir. Bu bölümde her bir düşünürün oyuna nasıl yaklaştığı ve bu yaklaşımların birbirleriyle bağıntısı üzerinde durulur. Bu noktada Dursun (2014, s. 162), bölümde incelenen düşünürlerin çoğunluğunun oyun kavramına Nietzsche'nin oyun anlayışının etkisiyle yönelim gösterdiğini ve Herakleitos'tan bu yana ele alınan düşüncelerin farklı açılardan da olsa birbirlerini tamamlar nitelikte olduğunu ileri sürer. Bölümdeki tartışmaya göre Heidegger'in oyun anlayışı, onun "oyun alanı" (*Spielraum*) kavramı etrafında, yatay ve zamansal boyutlarda değerlendirilir ve oyun varlığın kendini gerçekleştirme sürecinin bir parçası olarak görülür. Oyunun ne olduğu ve onun bir öze sahip olup olmadığı konusuna gelince, Heidegger'e (2011) göre bir özden söz etmek için ilk olarak varlığın özünü anlamak gerekir. Bu perspektifte oyun bir varoluş biçimi olarak ele alınır ve özü, insan ile dünya arasındaki ilişki tarafından belirlenir. Öyleyse oyun, bir varoluş biçimi olarak özünü oyuncunun dünya ile kurduğu deneyimsel bağ üzerinden kazanır, diyebiliriz. Ayrıca Heidegger'in "Spielraum" (oyun alanı) kavramı, Dursun'a (2014, s. 54) göre zaman ve mekânın oyun yoluyla nasıl yeniden şekillendirildiğine odaklanan önemli bir kavramsal tartışmadır. Çünkü Heidegger'in bu kavramı oyunun insanın dünyayla ilişkisinde ne türden varoluşsal bir işlev gördüğünü ortaya koyar. Bana öyle geliyor ki bu felsefi zeminden yola çıkarak oyun alanı kavramının kültürel ve toplumsal bağlamlara nasıl uygulanabileceği üzerine daha sonraları düşünmek iyi bir fikirdir.

Bölümde tartışılan diğer bir düşünür Derrida'dır. Derrida, oyunu dekonstrüksiyon bağlamında ele alır ve *différance* kavramıyla oyunların anlamların sürekli olarak kaydığı ve hiçbir anlamın sabit ve kesin olmadığı bir anlamı temsil ettiğini düşünür. Derrida'nın oyunu bir farklılaşma süreci olarak ele alması, ontolojik anlamda varlığın merkezleşmesiyle ilişkilidir (Dursun, 2014, s. 95). Bu şu demektir: Oyunun bir özü olup olmadığını sorgulamak elzem olmadığı gibi gerekli de değildir. Nitekim Derrida'ya göre öz arayışı, sürekli olarak anlamın ertelendiği bir süreçtir (Derrida, 2020) ve bu durumda oyun sabit, değişmez ve kaskatı bir öze sahip olmaktan daha çok, farklı bağlamlarda yeniden tanımlanan bir yapı olabilir.

Bununla birlikte Gadamer, oyunu estetik ve hermeneutik bir çerçevede düşünerek oyunun insan deneyiminde önemli olduğunu savunur ve *oyun hareketi* kavramıyla oyunun bir *kendilik sunumu* (*Selbstdarstellung*) olduğunu belirtir. Böylece oyunun ontolojik anlamı ile insanın kendini ve başkalarını anlama sürecinde oyunun yerini anlatır. Gadamer'e göre (1989, s. 108'den aktaran Dursun, 2014, s. 124) oyun, "her şeyden önce bir kendilik sunumudur." Bunun anlaşılabilmesi için Dursun, oyun ve sanat arasındaki ilişkinin Gadamerci yorumunun incelenmesi gerektiğini ve oyunun "mış gibi" karakterine dönmek gerektiğini belirtir. Zira Gadamer için oyun kavramı hem estetik hem de hermeneutik deneyimi anlamak noktasında kullanışlıdır,

çünkü her ikisi de anlamaya dayanır. Bu noktada Gadamer'in teknik ile sanatın üretim biçimi arasındaki farklılığa işaret etmesinden yola çıkıp sanatın bir şeyi kastettiğini, ama kastettiği şey olmadığını; kendi kullanımı bakımından belirlenmediğini söylemek gerekir: Oyunun temel karakteri, "mış gibi" yapmaktır ve oyun daimi olarak bir şeyin yerine geçen sembolik mahiyete sahiptir (Dursun, 2014, s. 117). Bununla birlikte sanat eseri kendini bekleyen bir öznenin karşısında duran sabit bir özne de değildir (Gadamer, 1989, s. 102'den aktaran Dursun, 2014, ss. 118-119). Şu hâlde, özne kimdir? Dursun, bu soruya, Gadamer'in sanat eseri ve bunun hazzına varan kişi arasındaki ilişkiyi, oyun ile oynayan arasındaki ilişkiyle benzer tuttuğu yanıtını verir. Ona göre oyunda ve sanatta tek bir özne vardır; bu özne oyunu ya da sanat eserini deneyimleyen değil, oyunun ya da eserin kendisidir. Bu, oyunun kapalı bir dünyası olduğuna işaret eder. Bu görüş ve yorumlamaya göre kendini sunan oyundur; oyuncunun oyuna dahil olma hareketiyle bunu (kendini sunmayı) gerçekleştirir, diyebiliriz. Bu anlayışta oyun hareketi ve kendini sunma süreci yalnızca estetik bir sanatsal deneyim değil, aynı zamanda varoluşsal süreç ve toplumsal bir iletişim biçimidir (Dursun, 2014, s. 96). Zaten sanat, anlam oluşturma sürecine hem izleyicinin hem de sanatçının katılımını gerektirir ve her iki taraf da bu süreçte dönüşüme uğrar.

Yücel Dursun'un *Oyunun Ontolojisi*'nde Gadamer'in sanat, oyun ve hermeneutik hakkındaki görüşlerini derinlikli bir şekilde analiz etmesi, sanatın ve oyunun estetik deneyim ve anlam üretim süreciyle ilişkisini ele almak için güçlü bir zemin sağlar. Sanat eseri (oyun), oyuncular ve izleyiciler arasında bir iletişim uzamı oluşturur ve bu iletişim süreci anlam yaratmanın felsefi süreciyle örtüşür.

Bölümde son olarak Huizinga'nın görüşlerine başvurulur. Ona göre oyun, yalnızca eğlence etkinliği olmanın ötesinde kültürün oluşumunda kritiktir. Bu çerçevede oyun ile oyun olmayan arasındaki ilişkiden hareketle oyun, toplumsal yapıları ve kültürü şekillendiren bir unsur olarak değerlendirilir. "Oyunun insanın temel özelliklerinden biri olduğu" olduğu tezini, *homo ludens* (oyun oynayan insan) adlandırmasıyla ifade eden Huizinga (2023, s. 14) oyunun kültürden çok daha evvel var olduğunu belirtir: "İnsan uygarlığı, oyun olarak, oyunun içinden ortaya çıkmış ve gelişmiştir." Dolayısıyla Huizinga'ya göre insan kültürünün temel yapı taşlarından biri olan oyunun toplumsal yapılarıdaki rolü göz ardı edilemez (Dursun, 2014, s. 144). Dursun, Huizinga'nın oyun ile kültür arasındaki bu ilişkiyi incelerken oyunun kültürel olarak anlamların ve toplumsal normların üretildiği bir alan olduğunu vurgular. Bu açıdan oyun bir tür kendini ifade etme yolu olarak işlev görür. Dolayısıyla oyun sadece bireysel bir deneyim değil, aynı zamanda toplumsal düzenin ve kültürel normların oluşturulmasında da son derece güçlü bir unsurdur (Dursun, 2014, s. 155). Huizinga'nın teorik mirası, bana kalırsa, insan toplumlarının oyunlarla nasıl şekillendiğini anlamak noktasında epey önemli bir referans noktasıdır. Çünkü kuralları ve ritüelleri olan oyun ile kuralları ve ritüelleri olan insanın toplumsal yapısı ve bu yapıdaki davranış biçimleri arasındaki ilişkiye büyük oranda açıklık getirir.

Dursun, kitabın sonuç bölümünde ise oyunun ikiliklerle ilişkili olduğu, çember kavramının oyun düşüncesinde sıklıkla bulunabileceğini, oyunun dar ya da geniş çerçevesinden bahsedilebileceğini ve muğlak ya da belli bir ontolojiye sahip olduğunu, düşünürlerin incelenen görüşlerine ilişkin bağlama sadık kalarak gösterir. Buna göre insanlar çemberin içindedir ve çemberin içinde oyunlar oynar (Dursun, 2014, s. 174). Yani, kapalı ve sınırlandırılmış bir formu olsa da oyun geniş bir özgürlük alanı ve farklı olanaklar içerir (Dursun, 2014, s. 137). Bu noktada Yücel Dursun (2014, s. 164), oyuna ilişkin bu betimleyici ifadelerinin Arşimet noktasının Nietzsche'nin *ebedi dönüş* (eternal return) fikrinden geçtiğini belirtir. Bilindiği üzere bu fikir, zamanın döngüsel niteliğini ve olayların sonsuz sayıda tekrarını içerir. *Oyunun Ontolojisi* bağlamında ebedi dönüş fikrini oyunla ilişkilendirmek, oyunun yapısı itibarıyla döngüsel olduğunu ve oyuncunun sürekli tekrarlayan deneyimlerini anlamlandırma biçimlerini açıklar. Buna göre oyunlarda bulunan her seferinde yeniden başlama, aynı kurallara tabi olma ve farklı stratejiler geliştirerek yeniden başlanı yeniden deneyimleme süreci, Nietzsche'ci ebedi dönüş anlayışına benzer bir döngüdür. Oyuncu oyun içinde sürekli bir başlangıç ve bitiş döngüsü içinde hareket eder, her seferinde farklı seçimler yapar ve yine aynı kurallarla karşılaşır (Dursun, 2014, s. 145). Bu, oyuncunun varoluşunu kendi deneyimi aracılığıyla zihninde yeniden tanımladığı bir süreçtir. Nihayetinde Dursun'un ele aldığı yaklaşım, oyunların oyuncunun anlam arayışını ve varoluşunu varoluşsal bir döngü içinde yeniden inşa etmesini nasıl sağladığını gösterir. Dursun'a göre (2014, s. 149) oyun, sonsuz bir tekrar sürecinin içinde insanın deneyimini vurgulayan bir alan hâline gelir. Günümüz oynama kültürü açısından düşünüldüğünde de video oyunlar için durum tam olarak budur ve dolayısıyla ebedi dönüş fikrini Dursun'un oyunlar üzerine uygulaması gayet yerindedir.

Oyunun Ontolojisi, takip ettiği izlek, yaptığı tartışma ve öne sürdüğü savlarla birlikte oyunun insan yaşamındaki yerini derinlemesine analiz ederek onun ne olduğunu keşfetmeye yönelik ciddi, kapsamlı, tutarlı ve ikna edici katkı sunar. Kitap, başlangıçta ortaya atılan sorulara referansla oyun ile gerçekliğin sınırlarının nerede başlayıp bittiğini sorgular ve bu sınırların yaşam ve deneyim dünyalarında nasıl belirlendiğini anlamak, oyunun felsefi ve ontolojik doğasını kavramak için önemli bir adımdır. Bu adım günümüzde de takip edilmekte ve oyun ontolojisi önemli bir araştırma alanı olarak varlığını sürdürmektedir. Bugün çok sayıda araştırmacı bilgisayar bilimi, matematik, felsefe, medya ve sanatlar gibi çeşitli disiplinlerden yararlanarak oyuna ve oyun ontolojilerine ilişkin anlayışı genişletmeye devam etmekte ve oyunun toplumsal, kültürel ve teknolojik bağlamlarını da kapsayan geniş bir bakış sunmaktadır. Oyun teorisi (*game theory*) alanında matematikçi John von Neumann ve Oskar Morgenster'in (1944) çalışmaları, bilgisayar bilimi perspektifinden oyunların sistemsal yapılarını çözümleyen Ian Bogost (2006), felsefi bir tartışma sunan Bernard Suits'in (1978) çalışması, Jesper Jull'un (2005) medya çalışmaları alanındaki incelemesi ve Lazzarato'nun (2006) sosyal teoride, sanatı toplumsal ve ekonomik açıdan üretim ve yeniden üretim ilişkisi içinde ele alan bakışı bu bağlamda örnek gösterilebilir. Bu çerçevede farklı disiplinlerden yaklaşım ve verilerle oyunun hem teorik hem de pratik yönlerini incelenir. Örneğin Suits (1978) oyunların ontolojik yapısını felsefi açıdan sorunsallaştırırken Jull (2005) oyunların yarı-gerçeklik temeliyle nasıl bir etkileşim

aracı olduğunu ele alır. Hakeza Bogost'un (2006) çözümlemesi oyunun disiplinlerarası bir fenomen olarak nasıl ele alınabileceğini gösterir. Bununla birlikte oyun ile gerçeklik arasındaki sınırları yeniden tanımlamaya yönelik çabalar da yok değildir. Mosca'nın (2014) belirttiği gibi son yıllarda oyunları sosyal ontoloji merceğinden anlamaya doğru bir geçiş söz konusudur ve bu geçiş oyun çalışmalarındaki çeşitli alt alanların birbirlerine olan bağlılığından yola çıkarak oyunu oluşturan kurallar bütününe doğasına ışık tutar. Bu noktada ontoloji teriminin genel bir varlık çalışmasına veya teorisine atıfta bulunabileceği gibi, bilgisayar bilimlerinde kullanılan anlamıyla ampirik bir alanın resmi bir eşlemesine ve bunların modellenmesine de atıfta bulunduğunu belirtmek gerekir; dolayısıyla bir yanda oyun nesnelere ilişkin işlevsel özelliklerini, bilişenlerini ve bunlar arasındaki ilişkileri soran biçimsel ontolojilere, diğer yanda da oyunların ne olduğunu ve nasıl bir varoluşa sahip olduğunu soran varoluşsal ontolojilere sahip olduğumuzu söyleyebiliriz (Aarseth, 2023, s. 597). Nihayetinde her iki tür ontoloji de özünde, tıpkı Yücel Dursun'un ortaya koyduğu sorular gibi, veyahut onlara benzer diğer temel sorulara yanıtlar arar; kimi zaman teorik olarak, kimi zamansa pratik açıdan.

Bugünlerde oyunların ontolojik temelleri üzerine yapılan çalışmalar modern teknolojilerin ve dijital medyanın da etkisiyle çeşitlenmektedir. İçinde bulunduğumuz çağ etkileşimli medyanın çeşitliliği ve yaygınlığının yanı sıra bunların kendindeki muazzam teknik imkânlarla belirlendiği için oyun ontolojisi üzerine yapılan çalışmalar bu tekniklerle ilişkili boyutları da kapsar. Bu kapsamda video oyunların ontolojisi gibi eskinin teorik birikimlerini yeni tekniklere pratik olarak uygulayan başlıklar öne çıkmaktadır. Video oyun çalışmalarında da ontoloji, şaşırılmayacak şekilde, oyunların doğasının incelenmesidir: varlık ya da varoluş biçimleri ve kendi alanları içindeki çeşitlilikleri. Örneğin her video oyunu benzersiz fiziksel modeller, kurallar, ilkeler, oyun içi etkileşimler, olay örgüleri, içsel anlamlar içerir. Nitekim Huizinga'nın söylediği gibi, "kurallar oyun kavramı için son derece önemlidir" ve "oyun düzen yaratır, kendisi *düzendir*" (2023, ss. 23-24). Etkileşimli kurgu alanında oyunların biçimsel özelliklerini tanımlamak üzere kapsamlı bir model oluşturma girişimi erken dönemlerde Richard Ziegfeld (1989) tarafından yapılmış olsa da Catania Üniversitesi Matematik ve Bilgisayar Bilimleri Bölümüne bağlı araştırmacıların epey yakın zamanda yaptığı bir çalışma (De Martino vd., 2023), video oyunların yapısal unsurlarını modelleyen güncel bir ontoloji sunar. Bu ontolojik model, oyun mekaniği, görsel öğeler ve anlatı yapıları gibi bileşenleri oyunları anlama ve sınıflandırmak için yapılandırılır. Yani özünde, video oyunlarını anlamak için teknik ve veri odaklı bir yaklaşım sunar. Dolayısıyla oyunların neliğini araştırmak yerine, video oyunları tanımlama ve özellik analizi gibi video oyunu kategorizasyonunun teknik yönleriyle ilgilenir. Ancak bilgisayar bilimlerinde ontolojilerin geliştirilmesi, kavramların ve bunlar arasındaki ilişkilerin net bir tanımlamasını gerektirdiği için genellikle felsefi ilkelere dayanır (Sta vd., 2005). Bu nedenle felsefedeki oyun ontolojisi tartışmalarının dijital çağın teknik ve pratik boyutlarına doğru genişletildiğini söyleyebiliriz.

Bu bir anlamıyla her video oyunun kendi ontolojisine sahip olduğunu söylemektir (Belyaev ve Belyaeva, 2019). Bana kalırsa bu çıkarım, Dursun'un oyun ile gerçeklik arasındaki sınırları belirlemeye yönelik iddialarından yola çıkarak dijital çağda video oyunların doğasıyla ilgili tartışmaları daha da zenginleştirebilir. Bu noktada Columbia Üniversitesinde 2007 yılında Liel Leibovitz tarafından tamamlanan, *Thinking Inside the Box: Towards an Ontology of Video Games* başlıklı doktora tezini anmak istiyorum. Leibovitz, tezinde video oyunu oynama deneyiminin ontolojik soruşturmasını fenomenolojik bir bakış ve metodolojiyle yapıyor. Leibovitz'e göre (2007, ss. 297-298) video oyunları, sundukları deneyim ve deneyime bağlı olası sonuçlar bakımından diğer tüm medyalar radikal şekilde ayrılır. Video oyunları, oyuncunun fiziksel oyun deneyimini ve kendisini bedeniyle hem fiziksel bir varlık hem de ekrandaki bir karakter olarak yeniden yapılandırır ve bunun sonucunda oyuncu, öznel bir birey olmaktan çıkar. Yani, oyuncu gerçek yaşamdaki kimliğinden ve bedensel farkındalığından sıyrılır; oyun karakteriyle bütünleşir ve oyun kurallarına tabi hâle gelir. Bu, oyuncunun temsili bir dünyada da var olması anlamına geldiği için söyleyebiliriz ki oyun, ontolojisi gereği oyuncuyu sanal olarak yeniden kurar.

Bitirirken, buradan yola çıkarak, *Oyunun Ontolojisi* kitabının hem klasik sorulara yanıt arayan hem de dijital teknolojilerin ışığında oyun kavramını yeniden değerlendirmek isteyen tüm araştırmacılar için değerli bir kaynak olma niteliği taşıdığını söyleyebilirim. Bu kitabın oyun çalışmaları, medya araştırmaları, bilgisayar bilimi, matematik, felsefe, iletişim ve sanat başta olmak üzere pek çok farklı alan açısından önemli bir kaynak olduğunu düşünüyorum. Bu yazı vesilesiyle, bugün aramızda olmayan felsefeci Bahtiyar Yücel Dursun'u saygı ve rahmetle anıyorum.

Kaynakça

- Aarseth, E. (2023). Ontology. In M. J. P. Wolf & B. Perron (Eds.), *The Routledge companion to video game studies* (2nd ed., pp. 597-606). New York, NY: Routledge.
- Belyaev, D. & Belyaeva, U. (2019). Discourses and semantic tropes of the philosophical explication of video games. *Problemos*, 96, 172-183. <https://doi.org/10.15388/problemos.96.14>
- Bogost, I. (2006). *Unit operations: An approach to videogame criticism*. Cambridge, MA: MIT Press.
- De Martino, S., Asmundo, M. N., Rizzo, S. A., & Santamaria, D. F. (2023). *Modeling the video game environment: the VideOWL Ontology*. In WOA (pp. 191-205). Retrieved from <https://ceur-ws.org/Vol-3579/paper15.pdf>
- Derrida, J. (2020). *Yazı ve fark* (P. Burcu Yalım, çev.). İstanbul: Metis Yayınları.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları

- Grix, J. (2002). Introducing students to the generic terminology of social research. *Politics*, 22(3), 175-186. <https://doi.org/10.1111/1467-9256.00173>
- Hall, P. (2003). Aligning ontology and methodology in comparative research. In J. Mahoney & D. Rueschemeyer (Eds.), *Comparative historical analysis in the social sciences* (pp. 373-404). Cambridge: Cambridge University Press.
- Heidegger, M. (2011). *Varlık ve zaman* (Kaan H. Ökten, çev.). İstanbul: Agora Kitaplığı.
- Huizinga, J. (2023). *Homo ludens: Kültürün oyun unsuru üzerine bir inceleme* (A. Önal, çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Juel Larsen, L., & Kampmann Walther, B. (2020). The ontology of gameplay: Toward a new theory. *Games and Culture*, 15(6), 609-631. <https://doi.org/10.1177/1555412019825929>
- Juul, J. (2005). *Half-real: Video games between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Lazzarato, M. (2006). *The art of the possible: From Utopia to the post-fordist era*. Los Angeles, CA: Semiotext(e).
- Leibovitz, L. (2007). *Thinking inside the box: Towards an ontology of video games*. Columbia University.
- Mosca, I. (2014). Social ontology of digital games. In *Handbook of Digital Games*, Marios C. Angelides, Harry Agius (Eds.), (pp. 607-644). ABD: Wiley-IEEE Press. <https://doi.org/10.1002/9781118796443.ch23>
- Smith, B. (2003). Ontology. In L. Floridi (Ed.), *Blackwell guide to the philosophy of computing and information* (pp. 155-166). Oxford: Blackwell.
- Sta, H. B., Saïd, L. B., Ghédira, K., Bigand, M., & Bourey, J. P. (2005). Cartographies of ontology concepts. *Proceedings of the Seventh International Conference on Enterprise Information Systems*. <https://doi.org/10.5220/0002529904860494>
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, life and utopia*. Canada: Broadview Press.
- von Neumann, J., & Morgenstern, O. (1944). *Theory of games and economic behavior*. Princeton, NJ: Princeton University Press.
- Ziegfeld, R. (1989). Interactive fiction: A new literary genre? *New Literary History*, 20(2), 341–372.