

Felsefi Soruşturmalar'da Oyun Kavramının Kuruluşu Üzerine Wittgenstein

Wittgenstein: On the Constitution of the Game Concept in Philosophical Investigations

Sercan ÇALCI*

Özet: Bu yazıda, Ludwig Wittgenstein'in dil oyunları kuramının en önemli bileşenlerinden birisi olan oyun kavramının *Felsefi Soruşturmalar*'daki evrimi inceleniyor. Wittgenstein'in *Tractatus*'ta ortaya koyduğu dil felsefesinin sınırlı evreninden dil oyunlarının çoklu dünyasına geçişinde hem bir metafor hem de bir kavram olarak rol oynuyor oyun sözcüğü. Anlamın kullanım kavramıyla birlikte düşünüldüğü bu yeni bağlamda artık gündemde olan bir meta-dil arayışı değil, dil-oyunlarının gündelik dil içerisinde yarattığı anlam akışlarıdır. Bu bağlam, dili yalnızca temsili bir sistem olarak görmek yerine onu yeni ifade olanaklarının alet çantası olarak görmeyi mümkün kılıyor.

Anahtar Sözcükler: Wittgenstein, oyun, dil-oyunları, emir, arzu, anlam, kullanım

Abstract: In this text, the evolution of the concept of game in *Philosophical Investigations* is studied as one of the most significant components of the language-game theory. Word game plays a part both as a metaphor and a concept in Wittgenstein's transition from the restricted universe of the philosophy of language presented in *Tractatus* to the multiple world of language-games. In this new context in which sense is discussed with the concept of using, a search for a meta-language is no longer at issue but the sense-flux that language-games produce in daily language. This context makes possible an approach in which language can be taken as a tool box for the possibilities of new expressions instead of a representative system.

Keywords: Wittgenstein, game, language-game, order, desire, sense, using

“Yalan söylemek öğrenilmesi gereken bir dil-oyunudur, diğerlerinin hepsi gibi”.

Ludwig Wittgenstein

“Doğru cevabı satranç olan bir bilmecede geçmeyen tek sözcük hangisidir?” diye sorar Stephen Albert ve Yu Tsun şöyle cevap verir: *“satranç sözcüğü”* (Borges, 2007, 86). Borges'in *Yolları Çatallanan Bahçe*'sinde Çinli bilge Ts'ui Pen'in yapıtı da zaman sözcüğünü bir kez bile anmayan ama aslında zaman üzerine bir bilmeceye dönüşen, bir yerlerde bulunduğu varsayılan labirentin ta kendisidir: yapıtı, zaman, labirent...

Wittgenstein'in *Felsefi Soruşturmalar*'ı için Borges'in sorusunu şöyle soruyoruz: *“yanıtı dil-oyunları olan bir sorunun her soruluşunda geçen sözcük hangisidir?”* Yu Tsun şöyle cevap verebilir: Tabii ki oyun sözcüğü.

Çinli bilge Ts'ui Pen'in romanında mutlak bir zaman kavrayışının ötesinde tüm olasılıkları içine alan, çatallanan bir zaman ya da sonsuz zaman dizileri diyebileceğimiz bir zaman anlayışıyla karşılaşır Stephen Albert ve şöyle söyler: *“Zaman sayısız geleceğe doğru çatallanıyor.*

* Arş. Gör., Akdeniz Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, Felsefe Bölümü, sercan.calci@yahoo.com

Bunlardan birinde ben sizin düşmanınızım” (Borges, 2007, 89). Ts’ui Pen aslında bir bilmece, bir labirent inşa eder: sözünü ettiği labirent tam da metinde örülü olan sonsuz zaman ve olasılık dizilerinin labirentidir. *Felsefi Soruşturmalar* belki de kendisi oyuna, dil oyununa dönüşen, oyun üzerine bir metin olarak okunmalıdır; içinde labirentin bir tarifi bulunan bir labirent-oyun olarak:

“203. Dil, yollardan oluşan bir labirenttir. Bir yönden geldiğinde yolunu bilmektesindir; aynı yere başka bir yönden geldiğindeyse yolunu kaybetmişindir artık” (Wittgenstein, 2007, 100).

Bir metni sınırlarında okuma denemesi değişik perspektiflerden birçok soruyu gerektirecektir. Örneğin birçok yorumcunun söylemiş olduğu gibi oyun kavramı *Felsefi Soruşturmalar* içerisinde aslında bir tür “oyun analojisi”ne mi dönüşmüştür? Yani oyunlarla dil arasında bir tür benzerlik ilişkisi olarak mı kurulmuştur ilişki? Bir metafor mudur yoksa oyun sadece, bir tür model mi? Peki bir oyun icat edilebilir mi? Ve Wittgenstein’in da sorduğu gibi buradaki “...-ebilir” ne anlama gelmektedir? Bir oyun sadece kuralların bilinmesiyle oynanabilir mi? Örnek olarak satranç oynayabilmek için satranç taşlarının adlarını bilmek yeterli değildir, sözcüklerle bir oyun oynayabilmek için de sözcükleri artık sadece nesnelerin adları olarak düşünmek yeterli değildir. Peki, satranç kurallarını ve taşların adlarını biliyorsam satranç oynayabileceğimi iddia edebilir miyim? İddialarımız da bir tür oyunun, bir yaşama bağlamının parçaları değil midir? Peki ya kural ihlalleri, bunlar da bir kuralın öğrenilme süreçlerine dahil değil midir?

Wittgenstein’in *Felsefi Soruşturmalar*’da betimlediği dünya, yaşamdaki deneyimlerin farklı ve paradoksal yapısını göstermektedir. Kurallar tarafından değil de kendi evrimleri tarafından belirlenen tekillikler olarak oyunlar, bu paradoksal yapıyı taşıyan güçlü imgeler olarak düşünülebilir. Bu açıdan kuralların oyunları belirlediği geleneksel oyun kavramlarının terk edildiği bir metinle karşı karşıyayız. Kural ve oyun ilişkisi basitçe bir neden-sonuç ilişkisi olarak düşünüldüğünde artık dikotomik bir mantığın tüm oyun sürecini gölgelediği bir hiyerarşi kurulmaya başlar. Kural belirleyici olan oyun da belirlenen olur biter; sanki oyunlar olmaksızın kurallar tek başına varmış gibi. Wittgenstein bu tehlikenin, metafiziğin her yere sızan aşkın ve dikotomik yapısının, tümüyle farkındadır. Sıradan bir özne-nesne ilişkisinin oyunları kavramak için yeterli bir bakış açısı sağlamadığı ortadadır. İşte yapılması gereken tam bu anda oyunlara süreçler olarak bakmaktır, tamamlanmamış, bitmemiş, bir sona doğru ilerlemeyen süreçler olarak. Bunun en iyi ifadesini *Felsefi Soruşturmalar*’ın 83. fragmanında görürüz. Oyunlar, süreçlerdir ve kurallar da süreçler içerisinde konulur. Oyunu önceleyen hiçbir değişmez kural olamaz. Oyun, kuralın nesnesi değildir. Kurallar yalnızca işaretlerdir, hatta Wittgenstein kuralları yol levhalarına benzetir (Wittgenstein, 2007, 59). Şimdi, bir kuralın ardında ne aramalı? Yani kuralların koyulmasını belirleyen kurallar da var mıdır? Arkasında başka bir kural yoksa kural koymanın kendisi *kuralsız* bir şey mi olacaktır? Bu sonsuza kadar geri götürülebilir bir dizi olmaya mahkumdur. Kuralı belirleyen şey nasıl olur da kuralsız olabilir? Bu temel, eğer varsa, nerede aranmalı? İşte oyun kuramı bize dil-oyunlarının sürecine aşkın herhangi bir sabit kuralın olamayacağını göstermekle birlikte bu şekilde tasarlanan bir kuralın temelsiz olduğunu da düşündürür. Öyleyse yapılması gereken iki şey vardır. Birincisi kuralların da birer dil-oyunu olarak oluşturulduğunu betimleyecek bir oyun kavramı üretmektir. Bu yolla Wittgenstein düşüncesi, hem özel bir duyum olarak ağır sözcüğüyle oynanan oyunların özel bir dil oluşturup oluşturamayacağını *soruşturur* hem de emir ve arzu sözcükleriyle oynanan dil-oyunlarının yapısını çözümlenmeyi başarır. İkincisi ise, anlamı belirleyen nesneyle sözcük arasındaki uyum ya da karşılık gelme üzerinden değil; sözcüklerin çoklu kullanımları yoluyla düşünüldüğü bir bağlamı yaratmaktır. İşte bu yolla artık arzu kavramı bir duruma karşılık gelen basit bir sözcük olarak tek boyutlu olmaktan kurtulacak, bir eylem ve etkinlik olarak kendi anlamını edimsel varlıkların ve tekilliklerin yaşayan dünyasında çoğaltacaktır.

adını duyduğu nesneyi getirerek bir eylem gerçekleştirmektedir (Wittgenstein, 2007, 24). Karşılık kuramı içerisinde kalınarak bu eylem açıklanamaz, çünkü eğer sözcük sadece nesnelere adıyla burada sadece bir işaret edimi gerçekleştirebilir. Oysa B sanki ustası ona ‘sütünü getir’ demiş gibi davranır. 7. fragmanda Wittgenstein örneğine yeniden döner, dil oyunlarına ve öğrenme süreçlerine ilişkin önemli betimlemeler yapar. A ile B arasındaki gibi bir dil onun için ilkel bir dil olarak görülebilir ve sözcüklerin kullanım süreçlerinin bütününe dil-oyunları der. Bu oyunlar, çocukların bir dili öğrenme süreçleriyle iç içe olan bir oyun olarak görülür. 8. fragmanda bu örneğin daha da geliştirildiğini görürüz ve artık A, B’ye sadece ‘sütün’ demez, onun yerine örneğin ‘üç plaka şuraya’ der ve B üç adet plakayı A’nın göstermiş olduğu noktaya götürür (Wittgenstein, 2007, 26). Plaka sözcüğünün işaret yoluyla bir öğrenme sonucu ortaya çıktığını söyleyebiliriz, ama tam burada Wittgenstein bize şunu sorar ‘şuraya ve bu’ da işaret edilerek mi öğretilir?’

Wittgenstein ileride bir sözcüğün karşılığı ile onun taşıyıcısı arasında çok önemli bir ayrım yapar ki bu ayrım karşılık kavramını da artık nesne ve ad ilişkisinin ötesine taşır. Eğer karşılık dediğimiz şey sözcükleri nesnelere adları olarak kuruyorsa, nesne ortadan kalktığında sözcüğün ve anlamın da yok olması gerekirdi. Örneğin ben, Platon dediğimde artık hayatta olmayan birine işaret ederim ama onun hakkında bir cümle kuruyor ve bunu kullanarak bir anlamdan söz edebiliyorum. İşte tam burada Wittgenstein Platon sözcüğünün karşılığının artık hayatta olmayan Platon olmadığını söyler bize. Hayatta olmayan Platon ‘Platon’ sözcüğünün taşıyıcısıdır. Sözcüğün taşıyıcısı artık yoktur ama sözcük bir anlama sahiptir. Karşılık, artık bir kullanım süreci içerisinde anlamını bulur ve anlam bir sözcüğün kullanımıyla açığa çıkar.

Başkasının Ağrısı

Oyun başkalarının nasıl oyun oynadığı seyredilerek öğrenilebilir mi? Bu yolla nelerin kural olduğu nelerin kural ihlalleri olduğunu nasıl ayırırız? Peki ya bu başkası tam da ‘ağrı’ sözcüğüyle bir oyunun içindeyse? Örneğin başımızda çok şiddetli bir ağrı hissettiğimizi söylediğimiz bir arkadaşımız kendisinin de aynı ağrıya sahip olduğunu söylüyor ya da doktorumuz sanki bu ağrıyı ona tümüyle betimlemişim gibi bana ve arkadaşıma aynı ilacı yazıyor. Buradaki temel sorun bir iç duyumun bir başkası tarafından bilinip bilinmeyeceğidir ki bu sorun özel bir dilin mümkün olup olmadığına ilişkin bir başka önemli soruyu doğurur. Özel dilin mümkünlüğüne ilişkin soruşturma *Tractatus*’un meta-dil projesinden başka bir bağlama gönderme yapar. Meta-dil arayışı dünyanın anlamını kendi dışında başka bir tutarlılık düzleminde izlerken artık söz konusu olan anlam, dil-oyunlarına içkindir. Mümkün olan ve olmayan, mantığın ve aşkınlığın sınırlarından çözümlenemez; mümkün olan ve olmayan dil-oyunları bağlamında düşünülebilir. *Tractatus* projesi bu açıdan dile getirilebilirin sınırlarını çizer ve çizdiği sınır üzerinden dünyaya bakar. Bir olgu durumu ile ona ilişkin herhangi bir değer tümcesi arasında bu anlamda mantıksal bir zorunluluk yoktur.

“Dünyanın anlamı, dışında yatsa gerek. Dünyanın içinde her şey nasılsa öyledir, her şey nasıl olup-bitiyorsa öyle olup biter; içinde hiçbir değer yoktur-olsaydı bile hiçbir değer taşımazdı” (Wittgenstein, 2005, 167).

Wittgenstein’in *Tractatus Logico-Philosophicus*’ta sergilediği dünya tasarımı olgu bağlamı yoluyla ve mantıksal uzam içerisinde kalınarak ifade edilir (Wittgenstein, 2005, 15). Ancak, dünya şeylerin basit bir toplamından ibaret değildir. Söz konusu dünya tasarımı, birbirinden yalıtılmış şeylerden değil kendisi gibi olmakta olan olgu bağlamlarından oluşur. Dünya bir ilişkisellik bu anlamıyla ama mantıksal uzam içerisindeki olgular yoluyla kendi belirlenimini edinir. Wittgenstein’in *Tractatus* projesiyle *Felsefi Soruşturmalar* metni arasında basitçe bir kopukluk ya da süreklilik varsaymak mümkün değildir bu yüzden. Projeleri, hedefleri ve araçları açısından epey farklılıklar taşıyan bu iki metin arasında ilişkisellik kavramı devreye

Gramer, bir tür temel olarak düşünölmüştür burada. Dilsel labirentin incelikli bir haritası olarak gramer, geçitleri, caddeleri ve çıkmazlarıyla bu eski şehrin içine çizilmiş bir haritadır. Özün gramerde dile getirildiğini söyleyecektir bize Wittgenstein. Peki, burada tözsel bir nitelik mi yükler gramere? Gramer, bu antik şehrin bir haritası olarak yorumlanmalıdır. Şehrin sokakları eskidikçe ve yerine yeni caddeler yapıldıkça, yeni yapılar meydana geldikçe bu harita da değişecektir ve gramerin değişmeyen bir yapı olmak anlamıyla tözsel olarak yorumlanması mümkün görünmemektedir. Bir temel olması itibariyle gramer, labirente içkin bir haritadır ama tamamlanmamış, sınırları ve kuralları oyunlarla birlikte değişen bir harita.

431. fragman bize ‘emir ile yerine getirilişi arasında bir uçurum vardır’ der ve bu uçurumun anlamıyla doldurulabileceğini söyler (Wittgenstein, 2007, 146). Diyelim ki ben bir emir veriyorum ‘bu kitabı şuraya götür’ gibi bir emir. Birinin kendine verdiği emirleri saymazsak bir emir hep bir başkasını varsayar. Bu başkası ne dediğimi anlamıyor ve emri yerine getiremiyor. Ama bu emrin ne anlama geldiğini anlayan bir başkası da emri bilinçli olarak yerine getirmiyor. Emir, kendisinin uygulanişından bağımsız olarak var olabilir gözükse de bir emrin yerine getirilişi emirden bağımsız olarak var olabilir mi? Verdiğim emri duymayan ama emrin uygulanişını gören biri, bunu (kitabın şuraya götürölüşü) bir emrin uygulanişını olarak mı görür? Ama emirlerle oynanan dil-oyunları da diğer oyunlar gibi bir yaşantıyla ve bir yaşama biçiminin parçası olarak gelirler. Okul, kışla, akıl hastanesi, cezaevi tüzükleri bir ‘rehabilitasyon’ ve ‘topluma hazırlama’ söylemiyle ifade edilirken, emrin içinde olduđu bir tür gramerle ilişki kurulmaksızın düşünölebilir mi artık? Belki de emirsiz bir yaşama tarzı için bir tür ipucu taşıyıcı dil-oyunları içlerinde. Emri kendisine karşı çevirecek bir stratejiye olanak tanır.

Arzu ve Dil Oyunları

Bir emir nasıl ki ‘emrediyorum’ gibi bir tümcenin sınırlarının dışında emir ve uygulanişını arasındaki uçurumda temellenen etkinliklerle dil-oyununa dahil olursa, arzu da ‘istiyorum’un dışında, ‘tatmin olmamışlığın’ dışında üretici bir etkinlik olarak arzulama kavramıyla ifade edilebilir. 440. fragmanda Wittgenstein arzusuyla tatmin edilmemişliği birbirinden ayırır.

“‘canım elma çekiyor’ demek şu demek değildir: elmanın, tatmin edilmemişlik hissimi gidereceğine inanıyorum. Bu tümce arzunun değil, tatmin edilmemişliğin dışavurumudur” (Wittgenstein, 2007, 147).

Wittgenstein ‘emir, yerine getirilişini emreder’ diyordu, belki de arzu kavramı için buradan hareketle şöyle söyleyebiliriz: arzu kendinin gerçekleşmesini arzular ya da arzu, kendi gerçekliğini üretir. Arzu ve onun gerçekleşmesi bir dil-oyunu içerisinde birbiriyle buluşur. Wittgenstein, arzu ve arzulanan şey arasındaki ilişkiden, beklenti ile gerçekleşmesinin dil-oyunlarındaki görünömlerine geçer ve birkaç örnek verir. Bunlardan birinde, birisinin nişan aldığını görür ve ‘bir patlama bekliyorum’ derim. Ardından atış yapılır (Wittgenstein, 2007, 147-8). Atışla birlikte bir gürültü de duyarım ve şu soruyu sorarım: bu gürültü de beklentim de içerilmiş miydi? Belki de gürültünün kendisidir beklentimi gerçekleştiren. Tam bu geçidin sonunda Wittgenstein çok zekice şunu sorar:

“Patlama beklediğim kadar gürültülü değildi- beklentinde daha mı gürültülü patlamıştı yani?” (Wittgenstein, 2007, 148).

Wittgenstein’in arzuyu bir eksiklik olarak anlayan düşünce imgelerinden kopararak, arzuyu kendi gerçekleşmesiyle bağlantılı olarak, dilsel bir süreçte ifadesini bulan bir etkinlik olarak düşünmesi bence yeni bir arzu kavramının kapılarını aralar. Arzulamak dediğimizde artık nesnesinden yoksun bir öznenin yönelimini anlamayız bu düşünce içinde. Arzu da bir dizi kullanım içinde yeni anlamlar kazanır. Arzulamanın ‘tatmin edilmemişlik’ olarak düşünöldüğü

bir dil-oyunu artık yerini, arzunun olumlu anlamlarını öne çıkaracak bir şekilde bir 'süreç', 'oluş', 'etkinlik' olarak anlam kazandığı bir oyuna bırakır. Bu da arzuya ilişkin yeni bir dil-oyunu yani yeni bir yaşantı, yaşama tarzı demektir.

Sonuç Yerine

Forte

Wittgenstein'in *Felsefi Soruşturmaları*nı okurken, metnin bir labirent-oyun olarak örüldüğünü düşündüm. Wittgenstein bu metinde oyun etkinliğini, kurucu bir kavram olarak işletmiş görünüyor; ama bu, sistematize edilebilir türden bir kuruluş gibi görünmüyor. Kendisinin de söylemiş olduğu gibi açıklamalardan betimlemelere doğru bir geçiş var bu metnin örgüsünde. Bu yüzden bir oyun tanımıyla başlamak yerine onları örnekler içinde, gündelik dil içinde betimliyor.

Kullanım etkinliği burada en göze çarpan betimlemelerden biri. Burada dilsel olaylara ilişkin bakış açılarında büyük bir kırılma karşısındayız. Kullanım teriminin gelişimiyle, karşılık kavramı nesne-ad ilişkisinden bir adın taşıyıcısıyla ilişkisine doğru kaydırılıyor. Bu da dil oyunlarının çeşitliliği içerisinde oyun oynamayla dil arasındaki bir dizi benzerliğin üretilmesiyle ilerleyen bir sürece dönüşüyor.

Bir oyun tanımı yerine Wittgenstein, oyunlar arasındaki benzerlik ağı olarak aile benzerlikleri kavramını üretir. Bu, oyunların bir aile oluşturma süreçlerine ilişkin bir kavramdır. Benzer bir şekilde dil dediğimiz şey de benzerlik ağları yoluyla bir tarif edinir, herhangi bir nesnenin tanımlanma biçimlerinin ötesinde.

Wittgenstein'in metninde çarpıcı olan bir betimleme de onun 'arzulamak' üzerine söyledikleridir. Arzu kavramı, artık bir eksiklik, hiçlik imgesinden koparılır; bir etkinlik ya da süreç olarak dil-oyunları içinde üretici bir karakter edinmektedir. Arzu, kendi gerçekleşmesini arzular.

KAYNAKÇA

- Altınörs, A. (2002). *Dil Felsefesi Sözlüğü*. İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Borges, J. L. (2007). *Ficciones*. Çev. Tomris Uyar, & Fatih Özgüven. İstanbul: İletişim Yayınları.
- Deleuze, G. (1990). *The Logic of Sense*. Trans. by Mark Lester, & Charles Stivale. New York: Columbia University Press.
- Deleuze, G., & Guattari, F. (1994). *Anti-Oedipus*. Trans. by Robert Hurley, Mark Seem, Helene R. Lane. The Athlone Press, London.
- Glock, H. J. (2008). *What is Analytic Philosophy*. New York: Cambridge University Press.
- Hadot, P. (2009). *Wittgenstein ve Dilin Sınırları*. Çev. Murat Erşen. İstanbul: Doğu Batı Yayınları.
- Saussure, F. (1998). *Genel Dilbilim Dersleri*. Çev. Berke Vardar. İstanbul: Multilingual.
- Soykan, Ö. N. (2006). *Felsefe ve Dil*. İstanbul: Mtv Yayınları.
- Stroll, A. (2000). *Twentieth-Century Analytic Philosophy*. New York: Columbia University Press.
- Wittgenstein, L. (2005). *Tractatus Logico-Philosophicus*. Çev. Oruç Aruoba. İstanbul: Metis Yayınları.
- Wittgenstein, L. (2007). *Felsefi Soruşturmalar*. Çev. Haluk Barışcan. İstanbul: Metis Yayınları.

