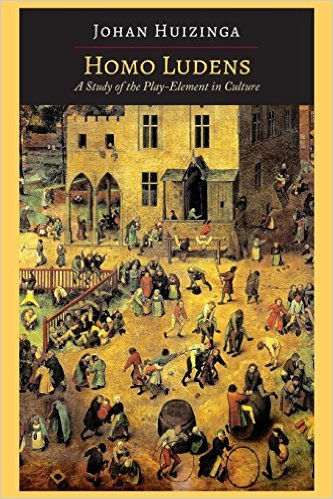
Oyunun Marksist Bir Tanımına Doğru[[1]](#footnote-1)

Oynamak nedir? Tarifi öyle zor bir mefhumdur ki “oyunun diğer faaliyet türlerinden ayrılan aslî özelliklerine dair ciddi anlaşmazlıklar olagelmiştir.” Bu güçlük karşısında Huizinga şu sonuca varır: oyun “mantıksal, biyolojik veya estetik açıdan kesin bir tanıma elverişli değildir.”

Oyunun standart tanımları, oyunun aldığı tüm biçimlerde görülen aslî özellikler olarak üç temel noktayı öne çıkarır:

* Oyun özgürlüktür. Bilhassa içsel ve dışsal zorunluluklardan özgürlüktür.
* Oyun kendi uğruna gerçekleştirilen bir faaliyettir. Oyun ototeliktir (kendinden gayrı bir amacı yoktur – çn.)
* Oyun gerçeklikten ayrıdır.



**TANIMDAKİ SORUNLAR**

Görünüşe bakılırsa oyunun tanımına dair bu resim, üzerinde uzlaşılabilecek en kaba fırça darbeleri ile çizilmiştir. Buna karşın o denli kalıba sığmaz bir mefhumdur ki oyun, en temel varsayımlar dahi eleştiriye açıktır. En başta da oyunun kendi amacı için gerçekleştirilen bir faaliyet olduğu fikri. Farklı duruşlara sahip pek çok kuramcı oyuna dair yazılarının kuramsal dayanağı olarak faydacı-olmayan veya ototelik oyun fikrini kullandılar. Oysa kendi oyun deneyimlerimizi kısaca gözden geçirmek bile bu “gayet basit görünen paradigma”yı bir anda çürütür. Niyet meselesi akla getirildiği anda oyunun ototelik niteliği ister istemez geçerliliğini yitirir. (...) İnsanlar pek çok farklı sebeple oynarlar: eş dost ile sosyalleşmek için, alıştırma yapmak için, ev veya işyerindeki rutinin dışına çıkmak için ve bundan aldıkları zevk için.

Yine de ototelik / faydacı-olmayan [eksenli] yaklaşımın cazip bir yanı vardır. Oyunun geçişken ve gelip geçici niteliğine temas ederek oyunun özüne yaklaşır gibi görünür. Şüphesiz bu cazibe, kısmen de olsa, çalışma ve oyun arasındaki “bariz ikili yapıyı” ifade etmesinden kaynaklanır. Eğer çalışma “doğrudan veya dolaylı ekonomik mecburiyet çerçevesinde gerçekleştirilen araçsal faaliyetlerden meydana geliyor” ise, oyun “özü gereği üretken-olmayan faaliyettir” (...) Fakat tablo oyun/çalışma ikiliğinin bize önerdiği kadar basit değil.

“ ...burada sözkonusu olan, çalışmanın tarihsel olarak belirlenmiş bir çeşididir – hayatı zorlaştıran tüm etkileriyle endüstriyel kapitalizm bağlamındaki çalışma.” Çalışma pekala tarih boyunca meşakkatli, çetin ve kimi zaman tehlikeli olarak görülebilir; fakat öte yandan emeğin yaratıcı ve hayatla barışık bir faaliyet olma imkanını da göz ardı etmemek gerekir. İnsan emeğini sosyal ve tarihsel olarak belirlenmiş [belli bir] biçimi ile bir tutma hatasına düşmediğimiz takdirde, faydacı-olmayan oyun kuramının dayandığı varsayımlar enikonu sarsılır.

Oyundaki özgürlük meselesinin eleştirisi o kadar kolay görünmüyor. Yine de kuramcıların analizlerinde eksik bıraktıkları önemli bir alan var – oyunun koşullarını, biçimlerini ve kurallırını yaratmada özgür olup olmadığımız meselesi.

Oyunun [gerçeklikten] ayrılığı farklı şekillerde yorumlanmaya açık. Doğrudur, oyun çoğu zaman belli bir yerde vuku bulur ve içinde taşıdığı “mış gibi yapma” öğesinin izini taşır. Ancak kelimenin asıl anlamıyla alındığında bu ifade çok da anlamlı değildir. (...) Simmel’in belirttiği gibi, başka yönleriyle ne denli ‘müstakil’ olursa olsun, her oyunun gerçeklik ile belirgin bağları vardır. Aslına bakılırsa bu özellik faydacı-olmayan oyun savının bir uzantısıdır.

Dolayısıyla standart söylemde oyun hayli kafa karıştırıcı bir olgu olarak kendini gösterir. Kesin bir tanımının olmaması sebebiyle oyunun sayısız çelişkileri üzerinden yaklaşık bir kuramsal hat çizilmiştir. Fakat oyunu anlamak için bu çelişkileri çözmeye çalışmaktan ziyade onları benimsemek gerekir. Kullanım değeri ve yabancılaşma kavramlarını kullanarak daha anlamlı ve etraflı bir oyun tanımına ulaşılabilir.

**MARKSİST KURAM ÜZERİNE NOTLAR**

Bu yazıda kullanılan Marksist katvramları ana hatlarıyla açıklamakta fayda var. (...) Her ne kadar yabacılaşmanın sıklıkla yol açtığı sefaletten uzun uzadıya söz etse de, Marx için yabancılaşma öncelikle psikolojik bir mevzu değildir. Yabancılaşma kuramı, bunun yerine, sosyal gerçeklikten kaynaklanan belli toplumsal ilişkilerin bir ifadesidir. Kuramın iddiasına göre insanlığın doğasındaki temel özellik bilinçli emek sarf etme kapasitesidir; yabancılaşma ise kişinin emeği üzerindeki denetimini kaybetmesidir.

Judy Cox’ göre “Kapitalizmin bizi mahrum bıraktığı yaratıcılığı ifade etme çabalarımız, bütün olarak yabancılaşmayı hükümsüz kılamaz... Hayat tarzları ve serbest zaman aktiviteleri bizi yabancılaşmadan kurtaramaz, hatta yabancılaşma okyanusunda küçük özgürlük adaları bile oluşturamaz.”

Buna karşın John Molyneux, sanatın nasıl yabancılaşmamış emeğin ürünü olarak görülebileceğini etraflıca tartışan ikna edici bir sav üretmiştir.

Kullanım değeri teriminin kullanımı çok daha az tartışmaya sebep olur. Marx için bu terim bir eşyanın bir şekilde faydalı olması dışından bir anlam taşımaz:

“Bir şeyin faydası onu kullanım değeri yapar. Fakat bu fayda gökten zembille inmez. Metanın fiziksel özellikleri ile belirlenmiştir ve o metanın dışında bir mevcudiyeti yoktur. Bir meta, söz gelimi demir, mısır veya elmas, dolayısıyla, maddi bir şey olduğu müddetçe bir kullanım değeri, yani faydalı bir şeydir.”

Marx’ın kullandığı örneklere rağmen şurası açıktır ki hizmetler de kullanım değeri teşkil ederler, dolayısıyla fiziksel bir nesnenin yaratılması gerekmez. Doğrusu, metalar yaratmaksızın da pekala kullanım değerleri yaratılabilir.

**OYUN – YENİ BİR TANIM**

Her iki kavramı da incelediğimize göre şimdi onları yeni bir oyun tanımı için sahaya sürebiliriz. Diyebiliriz ki oyun, kullanım değerinin yabancılaşmamış, eşzamanlı üretimi ve tüketimidir. Böyle bir formülasyon alışılmış tanımı birçok yönden aşmamıza yardımcı olur. Oyunu kullanım değeri olarak tanımladığımızda onun insani bir ihtiyaca cevap verdiğini teslim etmiş oluruz. Lev Troçki’nin belirttiği gibi, “Eğlenmeye ve kafa dağıtmaya can atmak, insan tabiatının en meşru arzusudur.”

“İsteklerini doğrudan kendi emeğinin ürünü ile tatmin eden kişi sahiden kullanım değerleri yaratmış olur, metalar değil...”

Oyunun yabancılaşmamış bir faaliyet olduğu söylemek, sözü edilen özgürlük vasfını içererek aşılabilmeyi sağlar. Özgürlük sorusunu kişinin oynamayı seçip seçmemesi ile kısıtlamak yerine, oyuncuların kendi oyun ortamını yaratma ve kontrol etme özgürlüğünü kapsar. (...) Ayrıca, yabancılaşmanın temel özelliklerinden biri olan üretici ile ürün arasındaki ayrılık oyunda bulunmaz, zira oyun dolayımsız ve geri dönüşsüz olarak oyunculara aittir.



Nasıl ki yabancılaşma kuramı özgürlük fikrinin yetersizliklerini ortaya çıkarmaya yardımcı oluyorsa, oyunu kullanım değerlerinin eşzamanlı üretimi ve tüketimi olarak düşünmek de ototelik modelin sınırlarını aşmamızı sağlar. Oyun hâlâ kendi gayesi olarak kabul edilmektedir, ancak bu tanım oyuncuların niyetini hesaba katan teorik tuzağa düşmemizi engeller. Bir yandan da oyunun özü itibarıyla araçsal-olmayan bir faaliyet olduğu mefhumunu lüzumsuz kılar. Bundan böyle oyun diğer insani faaliyet alanlarından esas olarak neyin üretil(me)diğiyle değil, bunun nasıl tüketildiği ile ayrılır. Burada bizzat üretim ediminin kendisi aynı zamanda tüketim edimidir.

**OYUNUN DİĞER ALANLAR İLE İLİŞKİSİ**

Bu yeni tanım, oyun ile insani faaliyetin diğer alanları arasındaki ilişkileri kavrayışımızı da etkiler. Oyunun bilim veya matematik gibi alanlardaki varlığına, ona bir öncelik atfetmeden bakabilmemizi sağlar. Ayrıca oyun ve sanat arasındaki ilişkinin gizemini çözerek “güzel sanatlar oyunun tüm karakteristik özelliklerini taşır” gibi aşırı basitleştirici tezleri reddetmemize olanak verir. Diyebiliriz ki her ikisi de ifade ve imgelemin serbest oyunu ile karakterize edilen yabancılaşmamış insan faaliyeti biçimlerini temsil eder, ancak aralarındaki fark en iyi üretim ve tüketim üzerinden anlaşılır. Oyun gelip geçicidir, sona erdiği anda yok olur; oysa sanat elle tutulur ve ‘gerçek’tir, kullanım değerleri daima var olur.

[Yeni tanımın] en mühim etkisi, çalışma ve oyun arasındaki sınırları yeniden çizmesidir. Artık birbirinin zıttı olarak görülmeleri gerekmez, bunun yerine, belirgin ve ayrı kimliklerini muhafaza etmekle beraber, esaslı bir ortak paydaları vardır. İkisi de kullanım değelerinin üretimini temsil ederler ve bu itibarla ikisi de insani ihtiyaçları karşılarlar.

Oyunun bu yeni tanımı bizi, Huizinga’nın oyuncul ile rekabetçi olanı bir potada eriten muhafazakar uzlaşmacılığının yapabileceğinden daha öteye, “yaratıcılığı oyun olarak anlayan” Platon ile gerçekten mutabık olduğumuz bir konuma getirir.

Çeviri: L udozofi

Kaynakça:

* Axelos, K., Alienation, Praxis and Technē in the Thought of Karl Marx (Austin: University of Texas Press, 1969)
* Burke, R., “’Work’ and ‘Play’” in Ethics, 82, 1 (1971)
* Caillois, R., Man, Play and Games (Illinois: University of Illinois Press, 1961)
* Cox, J., “An Introduction to Marx’s Theory of Alienation”, International Socialism Journal, 79 (1998)
* Gay, P., The Freud Reader (London: Vintage, 1995)
* Giddens, A., “Notes on the Concepts of Play and Leisure”, The Sociological Review, 12, 1 (1964)
* Gruneau, R. “Freedom and Constraint: The Paradoxes of Play, Games, and Sports”, Journal of Sports History, 7, 3 (1980),
* Harman, C., “Comment on Molyneux on Art”, International Socialism Journal, 85 (1999), pp153-57
* Hearn, F., “Toward a Critical Theory of Play”, Telos, 30 (Winter, 1976-77), p148
* Huizinga J., Homo Ludens
* Kane, P., The Play Ethic (London: Macmillan, 2004)
* Marx and Engels: Basic Writings on Politics and Philosophy (New York: Anchor Books, 1959)
* Marx, Grundrisse, available at http://www.marxists.org/archive/marx/works/1857-gru/g14.htm (accessed 17 August 2011)
* Marx, K., “Critique of the Gotha Programme” in Feuer, L.S. (ed.),
* Marx, K., Capital Volume 1 (London: Penguin Books, 1990)
* Marx, K., Economic and Philosophic Manuscripts of 1844 (London: Lawrence & Wishart, 1977)
* Molyneux, J., “Art, Alienation and Capitalism – A Reply to Chris Nineham”, International Socialism Journal, 84 (1999), pp133-42;
* Molyneux, J., “The Legitimacy of Modern Art”, International Socialism Journal, 80 (1998), pp71-102;
* Nineham, C., “Art and Alienation: A Reply to John Molyneux”, International Socialism Journal, 82 (1999), pp75-82;
* Rader, B. G., “Modern Sports: In Search of Interpretations”, Journal of Social History, 13, 2 (1979), pp.307-21
* Riordan, J., “Marx, Lenin and Physical Culture“, available at “http://www.la84foundation.org/SportsLibrary/JSH/JSH1976/JSH0302/jsh0302f.pdf (accessed 17 August 2011)
* Sutton-Smith, B. “The Role of Play in Cognitive Development” in Herron, R.E. & Sutton-Smith, B., (eds), Child’s Play, (London: John Wiley & Sons, 1971), pp 252-260

Oijinal metni okumak için:

<http://inside-left.blogspot.nl/2013/09/towards-marxist-definition-of-play.html>

1. *Inside Left* adlı blogda yayınlanan [Towards a Marxist Definition of Play](http://inside-left.blogspot.nl/2013/09/towards-marxist-definition-of-play.html) adlı yazıdan kısaltılarak çevrilmiştir. [↑](#footnote-ref-1)