

Hans-Georg Gadamer'in oyun anlayışı ve oyunun bir yöntem olarak eğitimde kullanımı

Fahri Kars* - Emel Koç**

Öz

Hans-Georg Gadamer, düşünce tarihi ve hermeneutik gelenek içerisinde kendine has düşünceleri ve kavramsal çerçevesiyle önemli bir yere sahip düşünürlerden biridir. Özellikle Hermeneutik ile ilgili görüşleriyle dikkat çeken düşünür önyargı, gelenek, otorite, ufukların kaynaşması, etkin tarihsel bilinç kavramlarının yanında özellikle oyun kavramını da ele almış ve görüşler ileri sürmüştür. Oyunla ilgili görüşlerinin temelinde kendinden önceki bir çok filozofun etkisi olsa da Gadamer yine de kendine özgü bir oyun anlayışı ortaya koymuştur. Gadamer oyuna dair ortaya koymuş olduğu anlayışla yeni ufukların açılmasını sağlayan önemli düşünürlerden biridir. Görüşleriyle oyunu, boş zaman ve eğlenceli vakit geçirme eğiliminden kurtarmaya çalışmış, bilimsel yöntemin alanını aşan tecrübeler olan felsefe, sanat ve tarihte hakikate ulaşmanın yollarından biri olarak ele almıştır. Başka bir ifadeyle Gadamer, bilimin dışında kalan bu tecrübe tarzlarının hakikat iddialarının nasıl meşrulaştırılabileceği sorunuyla ilgilenmiştir. Ancak Gadamer için oyun yalnızca bununla sınırlı bir etkiye ve öneme sahip değildir. Öyle ki ona göre insan kültürü, insan yaşamının temel işlevlerinden biri olan oyun olmadan düşünülemez. Oyuna yüklenen anlamın bu kadar önemli ve derin olması nedeniyle bu çalışmada özellikle “Oyun nedir?, Oyunun düşünce tarihindeki ele alınış şekilleri nelerdir?, Gadamer’e göre oyundan ne zaman bahsedilir ve burada ne ima edilir?, Gadamer’in oyun anlayışı, eğitim-öğretim süreçlerinde bir yöntem olarak kullanıldığında ne gibi sonuçlar doğurur?” gibi sorulara yanıt bulmaya çalışılmıştır.

Anahtar kelimeler: Hermeneutik, Hans-Georg Gadamer, felsefe, oyun, eğitim

Hans-Georg Gadamer's understanding of play and the use of play as a method in education

Abstract

Hans-Georg Gadamer is one of the thinkers who has an important place in the history of thought and hermeneutic tradition with his unique thoughts and conceptual framework. In addition to the concepts of prejudice, tradition, authority, fusion of horizons, active historical consciousness, he has also dealt with the concept of play and put forward his views on hermeneutics. Although his views on play are based on the influence of many philosophers before him, Gadamer has nevertheless put forward a unique understanding of play. Gadamer is one of the important thinkers who opened new horizons with his understanding of play. With his views, he tried to save the game from the tendency to spend leisure and fun time, and considered it as one of the ways to reach the truth in philosophy, art and history, which are experiences that exceed the field of scientific method. In other words, Gadamer was interested in the problem of how the truth claims of these modes of experience outside of science could be legitimized. However, for Gadamer, play does not have an impact and importance limited to this. According to him, human culture cannot be conceived without play, which is one of the basic functions of human life. Since the meaning attributed to play is so important and profound, this study tries to find answers to questions such as “What is play?”, “What are the ways in which play is handled in the history of thought?”, “When is play mentioned according to Gadamer and what is implied here?”, “What are the consequences when Gadamer's understanding of play is used as a method in educational processes?”.

Keywords: Hermeneutics, Hans-Georg Gadamer, philosophy, play, education

* Sorumlu Yazar. Doktora, Gazi Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Enstitüsü, e-posta: fahrikars@gmail.com, ORCID-iD: 0000-0002-7095-1456

** Prof. Dr., Gazi Üniversitesi, Gazi Eğitim Fakültesi, e-posta: emelkoc@gazi.edu.tr, ORCID-iD: 0000-0001-6358-0581

Giriş

Oyun, tüm yaş gruplarındaki insanlar için ilgi ve dikkat çekici en temel olgulardan biri olmuştur. Bu ilgi sayesinde insanlar, eğlenceli vakit geçirme, fiziksel, bilişsel, sosyal ve duygusal gelişimlerini destekleyecek aktiviteler gerçekleştirebilmelerinin yanı sıra oyun sayesinde günlük yaşamlarına yönelik prova yapma imkânı da bulmuşlardır. Bu nedenle oyun insanoğlu için sıradan bir olgu olmanın aksine gelişimi açısından sevgi ve beslenme kadar önemli bir yere sahiptir.

İnsan açısından bu denli önemli olan oyunun kesin tanımı konusunda bir belirleme yapmak düşünüldüğü kadar kolay değildir. Çünkü oyun kavramı birçok disiplinin ilgi alanına girdiği için onun açık ve net bir tanımını yapma noktasında mutabakat sağlanamamaktadır. Buna rağmen oyuna dair bazı tanımlar ileri sürülmüştür. Oyun *Türk Dil Kurumu Sözlük*'ünde (2023), yetenek ve zekâ geliştirici, belli kuralları olan, iyi vakit geçirmeye yarayan eğlence şeklinde açıklanmıştır. *Cambridge Dictionary*'de (2024) ise aynı kavram insanların oynadığı, genellikle biraz beceri gerektiren ve bazı kurallara göre oynanan eğlenceli bir aktivite veya spor şeklinde ifade edilmiştir. Oyuna yönelik yazılmış eserlerden biri olan *Book of Games* kitabının ilk satırlarında Tanrı'nın insanın kendi içinde her türlü mutluluğa sahip olmasını istediği, insanların da bu mutluluğa ulaşmak için birçok yol denediği ve bu denemelerin sonucunda da pek çok oyun ve oyun parçası buldukları ifade edilmiştir (Golladay, 2005, s. 3). Caillois'e (2001, s. 9-10) göre oyun; zorunlu olmayan, belirli bir zaman ve mekânla sınırlandırılan, sonucu önceden belli olmayan, kendi kuralları olan ve hayal kurmayı sağlayan bir faaliyettir. And (2012, s. 27-37) ise oyunu, şaman ile ilişkilendirerek tanımlamaktadır. Ona göre, oyunun farklı anlamları dikkate alındığında, bunların birçoğunun şamanın büyüsel merasimlerdeki farklı öğeleri kapsadıkları görülmektedir. Şaman katıldığı merasimlerde dans etmekte, ses ve çalgı ile müzik yapmakta ve dramatik öğelere başvurmaktadır. Bu şekilde oyun kavramıyla tiyatro, dans ve seyredilmeye değer çeşitli nitelikteki oyunların menşei şamanda ve onun eylemlerinde karşımıza çıkmaktadır. Bir kurama göre ise oyun, insanları ve hayvanları yaşamın ilerleyen süreçlerindeki ciddi iş ve uğraşlara hazırlamak ve yetiştirmek içindir. Ancak "Oyun nedir?" sorusu yalnızca sözlüklerdeki tanımlarla ve belirli kuramlarla yetinilerek yanıtlanabilecek bir soru değildir. Bu soru düşünürlerin metinlerinde de kendisine yer edinen önemli bir soru olmuştur. Bu nedenle oyun, yalnızca çocukların ilgilendiği bir alan değil düşünce dünyasında da ilgi çeken olgulardan biri olmuş, dolayısıyla birçok düşünür tarafından ele alınmış ve sorgulanmıştır.

Bu çalışmada Hans-Georg Gadamer'in oyun anlayışını ve oyunun bir yöntem olarak kullanılması durumunda eğitim-öğretim süreçlerinde ne gibi etkileri olabileceği irdelenmiştir. Ancak Gadamer'in oyunla ilgili düşüncelerine geçmeden önce oyun kavramının düşünce tarihinde nasıl ele alındığına kısaca değinmek yerinde olacaktır.

1. Düşünce dünyasında oyun kavramı

Oyun kavramından söz edildiğinde şüphesiz ilk sırayı *Fragmanlar* adlı çalışmasında oyunla ilgili fragmanı ile birçok düşünürü etkileyen Herakleitos'a vermek gerekir. Herakleitos'un 52. Fragmanı farklı vurgularla çevrilmiş olsa da onun oyuna verdiği önemi göstermesi açısından dikkate değer bir fragmandır. Söz konusu fragman birçok düşünür tarafından farklı ifadelerle dile getirilmiştir. Örneğin Çevik (2020, s. 18) bu fragmanı, "Yaşam bir çocuk oyunudur dama taşlarıyla oynanan, krallık çocuğa aittir." şeklinde ifade etmiştir. Öte yandan Krell (1972, s. 63-93) ise "Aion, dama oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur." cümlesiyle bahsi geçen fragmanı ifade etmiştir. Aynı fragmanı Miller ise "Zaman bir oyun tahtasındaki taşları hareket ettiren oynayan bir çocuktur. Krallık çocuğa aittir." şeklinde belirtmiştir (Miller, 1970; akt. Dursun, 2014, s. 23). Bu fragmana ilişkin düşünceleri ile Heidegger ve Gadamer gibi büyük düşünürleri de etkileyen Nietzsche (1963, s. 32) ise 'aion'u, Zeus ve ateş ile denk tutmuştur.

Bu bağlamda, Nietzsche'ye göre Herakleitos için evren, Zeus'un ya da fiziğe daha uygun bir ifadeyle ateşin kendisiyle bir oyundur.

Herakleitos'un oyun ile ilgili değinilmesi gereken bir diğer fragmanı 70. Fragmandır. Bu fragman, Kranz (1994, s. 66) tarafından "Çocuk oyunları (Tanrıya göre) insanların düşünceleri"dir şeklinde çevrilmiştir. Aynı fragmanın bir başka çevirisi de "Çocuk oyunu diyordu insanların düşüncelerine" şeklinde yapılmıştır. Herakleitos'un bu ifadesi, insan düşüncelerinin de bir oyun olduğu fikrine ulaşmak açısından önemlidir.

Oyuna dair fikirler öne süren düşünürlerden biri de Platon'dur. Platon, taklit ve kukla kavramlarından hareketle insanla tanrılar arasında bir oyun olduğunu söylemiştir. Ona göre bu oyunun insanla ilgili tarafında taklit, Tanrılar ile ilgili tarafında kukla kavramı yer almaktadır. Ancak Platon'un düşüncesinde insan, her ne kadar Tanrı ile ilişkisinde kukla olsa da bu onun tamamen iradesiz olduğu anlamına gelmemektedir. Ayrıca Dursun'a göre Platon oyunu, 'iyi mimesisin' bir tarzı olarak tanımlamıştır. Bu durum insanın Tanrıların oynadığı daha yüksek oyunu temsil ederek onlarla bağlantı kurabildiğini gösterir. Dolayısıyla Platon'a göre insan, rolüne sadık kalarak ve olabildiğince güzel oyunlar oynayarak yaşamalıdır. Bu onu özgürleştiren ve aktif kılan şeydir ve gerçekleştirilmesi de mimesis ile olur. İnsan büyük ölçüde kukla, birazı da hakikatten pay alma esasına uygun olarak yaşayacaktır. Bunun için yapması gereken oyunbaz bir şekilde ideal olanı taklit etmektir (Dursun, 2014, s. 30-32; Platon, 1998, s. 279-281).

Platon oyunun bireylerin eğilimlerini belirleme hususundaki önemine de vurgu yapmıştır. Ona göre bu belirlemedeki en önemli pay eğitime düşmektedir. Çünkü oyun yaşındaki bir çocuk ancak eğitimle doğru yönlendirilebilir. Bu bağlamda Platon'a göre eğitim, oyunvari olmalıdır. Oyunvari eğitim sayesinde bireylerin karakterleri daha iyi anlaşılabilir ve bu sayede yaratılışına uygun bir yerde konumlandırılması sağlanmaktadır. Dolayısıyla Platon'da oyun, yurttaşın yaradılıştan eğilimli olduğu işlevi mükemmellik ereğine uygun olarak yerine getirmesini sağlayacak bir biçimlendirme sürecidir (Platon, 2013, s. 188).

Oyun kavramı için bir başka kilometre taşı Schiller'dir. Schiller, oyunla ilgili düşüncelerini ortaya koyarken duyuşal ve akli güdü ayırımından hareket etmiştir. Ona göre bu iki güdü arasında sürekli bir gerilim vardır. Bu gerilimin nedeni duyuşal güdüde zaman ve değişim etkiliyken, akli güdüde zaman ve değişimin etkili olmamasıdır. Söz konusu gerilime rağmen bu iki güdü yine de birlik içinde kavranmaya ihtiyaç duyarlar. Ona göre her ikisinin de bir arada etkili olduğu "zamanı zaman içinde yok eden, oluşu mutlak varlıkla, değişimi aynılıkla bağlamaya yönelik" oyun güdüsüdür. Dolayısıyla oyun güdüsü, zorunluluğu ve rastlantıyı bir potada kavrayan bir konumdadır. Schiller'e göre oyun güdüsünün bünyesinde barındırdığı bu zıtlıkların bir aradalığını anlatan en iyi ifade 'ne o ne bu hem o hem bu' ifadesidir (Schiller, 2001; akt. Dursun, 2014, s. 36-37).

Schiller (2001, s. 72) de Platon gibi oyunun eğitim süreçlerinde etkili olabileceğini iddia etmiştir. Schiller'in estetik eğitimle amacı aklın özdeyişiyle "insan güzellikle yalnızca oynamalı ve insan yalnızca güzellikle oynamalı"dır anlayışını uygulamaktır. Çünkü ona göre, kelimenin tam anlamıyla insan nerede ise orada oynar ve sadece oynadığı yerde tam insandır.

Nietzsche'ye göre ise oyun, yapısında zorunluluğu ve olumsuzluğu barındıran 'istememin oyunu'dur. İnsanın içinde yer aldığı bu isteme aslında bir gücü isteme oyunudur. Çünkü hem dünya hem de insan gücü istemekten başka bir şey değildir. Nietzsche bu durumu nerde canlı gördüysem orda güç istemi gördüm şeklinde ifade etmiştir. Bu yaklaşım oyunla ilişkilendirildiğinde gücü isteyen insan, oyuncak olmaktan ziyade oyuncu olabilmeyi ve oynamayı talep eden olarak karşımıza çıkmaktadır. Burada kastedilen yaşamayı isteme değil, uğruna ölümü göze alacak kadar riskli ve tehlikeli bir oyunun oynandığı gücün kendisidir. Bu oyun en güçlüsünden en güçsüzüne kadar oynanır. Oyunda güçsüzü, güçlüye hizmet etmeye kendi güç istemi ikna etmektedir. Çünkü güçsüzün isteminde dahi, efendi olma istemi vardır. Bu istem güçsüzün vazgeçmek istemeyeceği tek hazzdır. Nietzsche'ye göre bu istemi doğuran

ilke ise kendini aşmadır. Kendini aşmak isteyen insan, öteki ile karşılaştığında öteki üzerinden kendini veya kendisindeki ötekini alt etmek, aşmak ister. Bunu gerçekleştirebilmesi için de ötekinin üzerine basması ve tırmanması gerekir. Güç isteminde var olan oyun da bu noktada ortaya çıkmaktadır. Gücü elinde bulunduran tırmanır ve tırmanmak isteyenleri de boyunduruğu altına alır (Dursun, 2014, s. 45; Nietzsche, 2001, s. 126).

Nietzsche aynı zamanda iyi oyuncuların özelliklerini de ortaya koymaya çalışmıştır. Ona göre iyi oyuncu, başkalarının kendisini seyretmesini isteyen, kendi oyununu oynayan oyuncudur. İyi oyuncuların bütün ruhları bu isteğin içindedir. Onlar kendilerini oynarlar, kendilerini türetirler. Bu oyuncuların oyunlarını sergiledikleri mekân da dünya oyunudur. Bu dünyada; gücün, kuvvetin oyunu, türlü kombinasyonlar dâhilinde oynanmaktadır. Buna göre oyun, kendinde bir döngüsellğe sahiptir ve bu döngüsellik sayesinde çeşitli oyunlar ortaya çıkmaktadır. Bir başka deyişle, birçok oyunu oyun yapan, oyunun bu döngüsellik ve çember durumudur (Dursun, 2014, s. 50; Nietzsche, 2001, s. 161).

Oyunla ilgili yapılan çalışmalar dikkatle incelendiğinde fikirlerine sıkça rastlanan düşünürlerden biri de Huizinga'dır. *Homo Ludens* kitabının ön sözünde oldukça cesur bir giriş yaparak Huizinga, insanı tanımlarken kullanılan homo sapiens (akıllı insan) ve homo faber (alet yapan insan) terimlerinin yanında homo ludens (oyun oynayan insan) teriminin de kullanılması gerektiğini belirtmiştir. Ona göre hem insan hem de hayvan için geçerli olan ve akıl yürütmek ve alet yapmak kadar önem taşıyan üçüncü bir işlev de oyun oynamaktır. Bu düşüncesini daha da ileriye taşıyarak insan uygarlığının oyun olarak ve oyun içinde geliştiğini öne sürmüştür. Huizinga'ya göre oyun yalnızca çocukları değil medeniyetleri ve kültürleri de geliştirmekte ve dönüştürmektedir. Bu nedenle oyun kültürden daha eskidir. Buna gerekçe olarak kültürün ortaya çıkabilmesi veya kendisini gösterebilmesi için her zaman insan varlığına ihtiyaç duyduğunu ileri sürmüştür. Ancak oyun için durum aynı değildir. Huizinga'yı bu şekilde düşünmeye sevk eden şey "hayvanların oyun oynadığı" düşüncesidir. Ona göre, hayvanlar oyun oynamak için insanı beklememişlerdir. Huizinga bu düşüncesini desteklemek için insan uygarlığının oyun kavramına hiçbir temel özellik katmadığı iddiasını ortaya koymuştur. Çünkü hayvanlar tıpkı insanlar gibi oyun oynamaktadır. Bundan dolayı oyun bütün temel özelliklerini hayvan oyunlarından yola çıkarak belirlemiştir (Huizinga, 2018, s. 8).

Huizinga, aynı eserinde oyunla ilgili özelliklere de değinmiştir. Ona göre her oyun; özgürce oynanan, gerçek hayatın dışına çıkıp kendine özgü doğası olan, zaman ve mekân bakımından sınırlılığı olan, kültürel bir olgu olarak sabit bir biçim kazanan, mutlak ve üstün bir düzen gerektiren yapıya sahiptir. Huizinga ayrıca oyuna ait unsurlar arasında gerilime önem vermiş ve oyunun gerilim olduğunu iddia etmiştir. Ona göre gerilim unsuru; oyuncunun becerisini, cesaretini, azmini, gücünü ve elbette dürüstlük gibi manevi meziyetlerini sınama işlevi gördüğü müddetçe oyuna belli bir etik değer katar. Çünkü oyuncu ne kadar hırslı olursa olsun, oyunun kurallarına bağlı kalmak zorundadır. Kuralları çiğneyen veya onları göz ardı eden kişi, bir oyunbozandır. Oyunbozan sözde oyuncu veya hilebazla aynı şey değildir. Çünkü sözde oyuncu hem oynuyormuş hem de görünüşte hâlâ oyunun büyümlü çemberini kabul ediyormuş gibi davranır (Huizinga, 2018, s. 19-23).

Oyun kavramına ilişkin literatür incelenirken hem tarihsel arka plandan oldukça etkilenen hem de bu kavramın içeriğini zenginleştiren düşünürlerden bir diğeri Heidegger olduğu görülür. Onun oyunla ilgili düşüncelerinde 'oyun alanı' kavramı oldukça önemlidir. Oyun alanı kavramı ile öncelikli olarak oyunun oynanabilmesi için özel olarak hazırlanmış yer ifade edilir (TDK, 2023). Heidegger oyun alanı kavramını ortaya koyarken 'yeryüzü' ve 'dünya' kavramları arasında geçen mücadeleden ilham almıştır. Ona göre, yeryüzünün kendini kapatan, gizleyen, dünyanın ise kendini açan bir yapıya sahip olması iki kavram arasındaki mücadeleyi doğurmuştur. İşte bu mücadelenin yaşandığı alanın Heidegger'deki karşılığı 'oyun alanı' kavramıdır. Heidegger'in düşüncesine göre oyun alanı aydınlatılmış

alandır ve bu nedenle var olanlar belli oranlarda gizliliklerinden feragat ederler. Ancak feragate rağmen, var olan yalnızca aydınlatılmış olan oyun alanı içinde gizlenebilir (Heidegger, 2007, s. 44; Heidegger, 2001, s. 53).

Heidegger ayrıca insanın oyun alanındaki yerinde belirleyici bir etkiye sahip olan ‘varlığın kaderi’ kavramını da tanımlamıştır. Bu bağlamda varlığın kendisini kimi zaman sunduğu ve geri çektiği durumdan söz etmiştir. Ona göre varlığın kendini sunmasından kader çıkmaktadır. Bu sunma ve geri çekme hareketleri varlığın oyun hareketleridir. Heidegger’e göre varlığın oyun hareketlerinin bir tarihi vardır. Bu oyun hareketleriyle birlikte, dönemlerin aniden beliren tarihselliğinden söz edilebilir. Bu bakış açısıyla yaklaşıldığında dönemlerin de özgür birer oyun olduğu söylenebilir (Dursun, 2014, s. 71).

Heidegger, varlığın ve dönemlerin oyunundan bahsettiği noktada ‘İnsanın bu oyun alanındaki hareketlerinin temel karakteristiği nedir?’ sorusunu sormuş ve soruyu yanıtlarken “düşünme, dinlenme, kuluçka, sıçrama ve aşma” kavramlarını kullanmıştır. Heidegger’e göre, kuluçka sözcüğü, varlığın kendisini sunması ama aynı zamanda özünde geri çekilmesi yani gizlenmesidir. Çünkü “kuluçka” kelimesi, varlığın kendini gizlemeye çalışmasının bir başka adıdır. Bu duruma kuluçka demesinin nedeni ise varlığın kendisini bahşetmesiyle birlikte sonraki bahşetmeye kadar hazırlık evresinin olmasıdır. Oyuna katılan insan açısından düşünüldüğünde, varlığın bu hareketinin veya sunmasının düşünülme ve dinlenip duyulma, yani herhangi bir tarzda anlaşılma evresi olduğu söylenebilir. İnsan varlık tarafından bahşedilene çeşitli şekillerde duyar. İnsan bu bakımdan her çağ ve dönem boyunca o çağ ve döneme özgü olan duyularda bulunur (Dursun, 2014, s. 74-75; Heidegger, 1991, s. 65).

Heidegger’e (1998, s. 68) göre, gizini-açmanın kaderi, daima, insan üzerinde tamamen hâkimdir. Ancak bu kader, zorlayıcı olan bir eli kolu bağlanmışlık hali değildir. Çünkü insan ancak kaderin alanına ait olan ve yalnızca itaat etmeye zorlanan biri değil, dinleyen ve işiten biri haline geldiğinde tam da özgür hale gelir. İnsanın dinleyen ve işiten biri olarak özgür biri haline gelmesi ve özgür oldukça da dinleyip işitmesi, onun varlığın oyunundaki rolünü gösterir. İnsan, özünün tehlikede olduğu bu oyunda böylece nasıl oynaması gerektiğini öğrenme yolunda, önemli bir adım atmış olur (Dursun, 2014, s. 77).

Oyun ile ilgili önemli değerlendirmelerden biri de Heidegger’in öğrencisi Gadamer’den gelir. Gadamer’in oyunla ilgili düşüncelerine geçmeden önce onun felsefi hareket noktasına kısaca değinmek oyuna dair görüşlerini anlamamız açısından faydalı olacaktır.

2. Hans-Georg Gadamer’in oyun anlayışı

Gadamer hermeneutik ile ilgili düşünceleriyle ve ortaya koymuş olduğu provokatif kavramlarla insan bilimleri için yeni ufukların açılmasını sağlayan önemli düşünürlerden biridir. Felsefi anlamda Gadamer’in temel derdi anlamamanın doğru kurallarını oluşturmaya dair pratik sorunlar değil, anlama fenomenini gün yüzüne çıkarma isteğidir. Nitekim Gadamer’in temel amacı anlam bilimleri için kılavuz olabilecek bir el kitabı üretmek veya belirli kurallar geliştirmek değildir. Bu nedenle ona göre asıl mesele, anlam bilimlerine bir yöntem bulma meselesi değildir.

Gadamer, *Hakikat ve Yöntem* adlı eserinde gerçekleştirmiş olduğu incelemelerle, modern bilimin içerisinde yer aldığı metot anlayışına karşı direnç göstermiştir. Ona göre bu direnişin ortaya konulmasındaki en önemli neden, bilimsel yöntem kullanılarak ulaşılamayacak hakikat tecrübelerini araştırma ve meşruiyetlerini sorgulama isteğidir. Bu nedenle anlam bilimlerinin felsefe, sanat ve tarih gibi bilimin dışında kalan deneyim türleriyle yakın bir ilişkisi olduğunu düşünmüştür.

Gadamer’e göre bilimsel yöntem dışında kalan bu tecrübe türlerinin hakikat iddiaları anlama fenomeni ile meşrulaştırılabilir. Nitekim Gadamer, felsefe tarihine verilen önemin, bu iddiasını desteklediğini düşünmektedir. Tarihi felsefe geleneği bağlamında anlama fenomeni

en üstün tecrübedir. Zira temel felsefe yapma tecrübesi, klasik eserler tarafından inşa edilen hakikatlerin çağdaş dönemlerin bilinci tarafından ne reddedilebilir ne de aşılabilir olmasıdır. Bu nedenle büyük filozoflar tarafından kaleme alınan eserlerin anlaşılmasında, bilimsel yöntem kullanılarak ulaşılamayacak hakikatlere ulaşılmaktadır. Büyük düşünürlerin metinleri için olan durum Gadamer'in hermeneutik anlayışında sanat tecrübesi için de geçerlidir. Gadamer'e göre sanat eserinde, farklı bir yolla ulaşamayacağımız bir hakikatin tecrübe edilmesi, sanatın felsefi önemini oluşturmaktadır. Felsefi tecrübe gibi sanat tecrübesi de bilimsel bilincin kendi sınırlarını teslim etmesi için yapılmış çok açık ve kesin bir uyarıdır (Gadamer, 2008, s. XXXV). Gadamer'in *Hakikat ve Yöntem* adlı eserindeki incelemelerin, sanat eserleri aracılığıyla bize ulaşan hakikat tecrübesini savunacak bir estetik bilinç eleştirisiyle başlaması bu uyarıyı perçinlemektedir.

Gadamer'e göre sanat eserinde deneyimlenen şey insanın bir şeyi ve kendisini o anda fark etmesi ve hatırlamasıdır. Ancak Gadamer burada hatırlama ile farkına varmanın karıştırılmaması gerektiği konusunda bir uyarıda bulunmuştur. Ona göre bu iki kavram bir ve aynı şey olarak anlaşılırsa farkına varmanın tam olarak ne olduğu kavranılamaz. Yeniden tanımanın ve kavramanın, kimlik noktasının belirlenimi olarak eserin belirlenimi, böyle bir kimliğin çeşitlilik ve farklılıkla bağlantılı olmasını da kapsar. Çünkü her eser anlayanlar tarafından kendi bilgi ve tecrübesine göre doldurulması gereken bir oyun alanı bırakmaktadır (Gadamer, 2005, s. 38). Herhangi bir sanat eserini anlama girişiminde bulunanların çabaları böylelikle bir oyuna karşılık gelmekte ve eserin gerçek yapısı daha açık bir hâl almaktadır.

Gadamer, anlamının doğrudan doğruya kendisini sorgularken ve sanattan tüm insani olgulara yayılan bir yaklaşım sergilerken, sanatı hermeneutiğinin temeline koymaktadır. Onun felsefi hermeneutiğinde sanat, ne yalnızca sübjektif ve insanın varlığına dayalı özgürlükten doğan bir eylem ne de tamamen nesnel bir eylem olarak tanımlanabilir. Bunun yerine, ontolojik bir bağlamda ele alınır, kendi varlık yapısıyla şekillenir ve oyun şeklinde kendisini gösterir (Manav, 2022). Nitekim Gadamer oyun kelimesiyle, insanın yaratma ve eğlenme eylemini veya tavrını, oyuna katılan insan öznelliğinin hürriyetini kastetmemektedir. Peki Gadamer oyun derken tam olarak neyi kastetmektedir? Gadamer'in aklında organize sporlardaki bariz oyun örneklerinin yanı sıra, metaforik anlamlar da dahil olmak üzere sonsuz çeşitlilikteki gerçek oyun olgusu vardır. Bu oyunlara örnek olarak ışığın oyunu, dalgaların oyunu, dişlilerin ya da makine parçalarının oyunu, uzuvların karşılıklı etkileşimi, güçlerin oyunu ve kelimeler üzerine oyunlar verilebilir (Lawn, 2006, s. 90).

Gadamer (2005, s. 32), bütün bu oyun örneklerinin hepsini kapsayacak şekilde oyunun insan yaşamının temel işlevlerinden biri olduğunu ifade etmiştir. Çünkü ona göre insan kültürü oyun olmadan düşünülemez. Gadamer, insan hayatında bu kadar etkili bir olguyu ele alırken kendisine öncelikli olarak “Ne zaman oyundan bahsederiz ve burada ne ima edilir?” sorusunu sormuştur. Bu soruyu yanıtlarken kendisinden önceki düşünürlerle hesaplaşmıştır. Nitekim Gadamer'in oyuna dair düşünceleri Schiller'in estetiğinden gelen modernist kavramların uygunsuzluğunu göstermeyi amaçlayan estetik bir tefekkür bağlamında ortaya çıkmıştır. Gadamer amacının oyun kavramını, Kant ve Schiller'de karşılaşılan sübjektif anlamından kurtarmak olduğunu ifade etmiştir (Grondin, 2001, s. 1).

Schiller'in temel estetik kategorisi, teorik bilimin ve pratik oyunculuğun etkili bir şekilde karşıtlık kurduğu oyundur. Ona göre özne, oyunda yalnızca kendisiyle ilgilenmeli ve baskılardan kurtulmalıdır. Çünkü estetiğin özerkliği, öznenin kendi içindeki özgür oyununa dayanmaktadır. Ancak Gadamer Schiller'in aksine oyunla, sanat tecrübesine atıfla söz ettiğinde, hiçbir şekilde sanat eserinden haz alanların zihin durumunu ve oyuna katılan sübjektivitenin özgürlüğünü sürece dahil etmemiştir. O doğrudan sanat eserinin kendi oluş modunu kastetmektedir.

Gadamer oyuna katılan sübjektivitenin özgürlüğünü sürece dahil etmediği için oyun ile oyuncunun hareketini birbirinden ayırmıştır. Ancak bu ayırım oyuncunun oyunu ciddiye

almasına engel değildir. Gadamer’e göre oyuncu, oyunun yalnızca bir oyun olduğunu ve amaçlarını ciddiyetinin belirlediği bir dünyada var olduğunu bilir. Çünkü oyuncunun deneyiminde aktif ve özenli varoluşumuzu belirleyen normal kurallar, oyun faaliyeti süresince askıya alınır. Yani oyun, ciddi olan tarafından bir amaca bağlanmış olarak görülür. Ancak oyunun amacına ulaşabilmesi için oyuncunun bunları bilmesi yetmez, aynı zamanda oyuncunun oyunda kendisini unutması gerekir (McCusker, t.y).

Bu noktada oyunla ilgili Gadamer’in üzerinde durduğu önemli kavramlardan biri olan “ciddiyet” kavramı karşımıza çıkmaktadır. Ona göre ciddiyet, sanılanın aksine bize oyunun dışına çıkma çağrısında bulunan bir şey değil, oyunu oyun yapan şeydir. Eğer birey veya oyuncu, oyunu ciddiye almıyorsa oyunbozandır. Çünkü oyunbozanlar, oyunu ciddiye almadıkları için oyuna gerektiği gibi katılmazlar. Aksine oyunbazlık ise, oyuna kendini kaptırmaktır. Bu nedenle Gadamer, oyuna dair düşünceleriyle öznel sanat anlayışını eleştirmektedir. Çünkü ona göre estetik deneyim, egemen bir öznellik deneyiminin aksine bizi içine çeken, tüm varlığımızın tehlikede olduğu bir oyunun içine düşmektir (Grondin, 2001, s. 2; Kirby & Graham, 2016). Kısacası oyunun gerçek deneyimi içine çekilmektir. Bu bakış açısıyla düşünüldüğünde oyunun karşısı ciddiyet değil oyuna katılmamaktır.

Gerçek deneyimi “içine çekilmek” olan oyun; oyuncuya, oyuna bir nesnenin karşısındaymışçasına davranma imkânı vermez. Yani bir sanat eseri veya oyun, bağımsız bir öznenin incelediği bir nesne olarak deneyimlenmez (Nielsen, 2021). Oyuncu, oyunun ne olduğunu ve yapmakta olduğu şeyin yalnızca bir oyun olduğunu çok iyi bilir fakat neyi bildiğini bilmez. Gadamer’e (2008, s. 210) göre oyunun bu yapısından dolayı, oyunun doğası ile ilgili sorunun cevabı, oyuncunun subjektif düşüncesinde aranmamalıdır. Çünkü sanat eseri, bilmenin aksine varolan öznenin karşısında bir nesne değildir. Aksine sanat eseri gerçek varlığını, tecrübe eden kişiyi değiştiren bir tecrübe olmasında bulur. Bunun nedeni sanatın öznesinin onu tecrübe eden kişinin sübjektivitesi değil, aksine sanat eserinin kendisi olmasıdır.

Gadamer’e göre oyunun, oynayanların bilincinden bağımsız kendine ait bir özü vardır. Bir öze sahip olan oyun hiçbir öznenin veya oyuncunun olmadığı yerde de varlığını sürdürür. Oyunun öznenin bağımsız bir varlık yapısına sahip olması, oyuncuların oyunun öznesi olmadığı gerçeğini gözler önüne sermektedir. Ancak buna rağmen oyuncular oyun sürecinde tamamen işlevsiz değildir. Bunun nedeni oyunun sunumun oyuncular vasıtasıyla yapıyor olmasıdır.

Gadamer’in oyunla ilgili vurgu yaptığı önemli noktalardan birisi de oyunu, bir son noktaya götürecek herhangi bir amaca bağlı bulunmayan “bir ileri-bir geri hareket”tir. Gadamer oyunun, gidiş geliş hareketinin kendi kendini takip ettiği bir düzeni temsil ettiğini ve sürekli tekrar yoluyla kendisini yenilediğini söyler. Ona göre oyunun hareketinin, kendisini bir sona götürecek hiçbir amacı olmadığı gibi hiçbir temeli de yok gibidir. Bütün bunlara rağmen oynanan şeydir oyun (Giles, 2008, s. 141).

Gadamer’e göre oyun, oyunun ileri-geri hareketinin kendi kendiliğindenmişçesine izlediği bir sistemi yansıtmaktadır. Bu ileri geri hareket yalnızca hedeften değil aynı zamanda belirli bir çabadan da yoksundur. Harekete ait bu özelliklerden dolayı oyun, sanki kendi kendine meydana geliyor gibi bir izlenim vermektedir. Oyunun genel yapısı, oyuncunun oyun içinde kaybolmasını sağladığı gibi varoluşunun fiili gerilimini oluşturan sorumluluk alma yükünden de kurtarmaktadır. Bu durum aynı zamanda, oyunda ve oyunun kendi kendini yenilemesinde ortaya çıkan kendini tekrarlamada da görülmektedir.

Oyunun ona katılan oyunculara önceliği, oyuncular tarafından özel bir tarzda yaşanmaktadır. Oyuncu için daha riskli olan oyunun kendisidir. Kişi yalnızca ciddi olasılıklarla oynar. Bu durum kişinin olasılıklara olasılıklardan biri kazanacak, sanki diğer olasılıklara üstün gelecek kadar dalması anlamına gelir. Oyunun oyuncuyu etkisinde bıraktığı çekim bu riskte yer almaktadır. Kişi aynı zamanda tehlikeye sokulmuş ve geriye

döndürülemez biçimde sınırlandırılmış bir karar verme özgürlüğünün tadına varır. Aynı durum ciddi konular için de geçerlidir. Kişi kendi karar verme özgürlüğünün tadına varmak adına acil kararlar almaktan kaçınıyorsa veya ciddiyetle yaklaşmadığı ve kendilerini seçmesi halinde hiçbir risk doğurmayan ihtimallerle oynuyorsa Gadamer'in ifadesiyle bu kişi "oyun çocuğu"dur (Gadamer, 2008, s. 215-216).

Oyun özgürlüğü; kendi gerilimleri, engelleri ve zorlukları olmadan anlaşılabilir. Oyun özgürlüğü en temelde, günlük amaçlar dünyamızı karakterize eden kısıtlamalardan, gerilimlerden ve anlaşmazlıklardan bağımsız olmaktır. Bu bağımsızlığın nedeni oyunun oyuncuyu kendi içine çekmesidir. Ancak oyuna girmek, kendini oyun kurallarına, uygulamalarına ve geleneklerine tabi kılmak olduğu için bilinen manada olmasa da bir nevi özgürlük de sınırlanmış olur (Nielsen, 2021, s. 121).

Gadamer (2008, s. 216-217), her oyunun kendine özgü ruha sahip olduğunu iddia etmiştir. Ona göre oyunlar bu yapısından dolayı farklılık gösterirler. Farklı ruhların ortaya çıkmasındaki temel etken oyunu oluşturan ileri geri hareketin çeşitli şekillerde gerçekleşmesidir. Bir oyunun kendine özgü doğasını, oyun alanının doldurulma tarzını belirleyen kurallar ve düzenlemeler oluşturur. Bu yaklaşım oyunun olduğu her yerde geçerlidir. Oyunun gerçekleştirildiği oyun alanını, oyunun doğrudan kendisi içeriden belirler ve böylece oyunun hareket düzenini kısıtlar. Ayrıca oyun alanı oyunun hareketi için özellikle seçilmiş alan olduğu için insanın kendi başına oynadığı açık alanlardan farklıdır. Bu farklılığın temel nedeni insan oyununun, bir oyun alanını gerektiriyor olmasıdır. Oyuna tahsis edilen alanın sınırlı bir yapıya sahip olması bu alanı, amaçlar dünyasına geçişi ve vasıtası bulunmayan bir dünya olarak konumlandırır. Buradan hareketle denilebilir ki, hareketi ve faaliyeti dışsal bir hedefe ya da faaliyete göre düzenlemek yerine içeriden belirlendiği için, gündelik dünyamızdan ve onun sayısız işlevsel görevinden farklı bir oyun dünyası ortaya çıkmaktadır.

Gadamer'in oyun anlayışı için önemli olan hususlardan birisi de hem oyunu hem de oyuncuyu ortak bir noktada buluşturan oyunun sunumudur. Çünkü oyunun sunumu aynı zamanda oyuncunun da sunumunu sağlamaktadır ve bu da oynanarak gerçekleştirilir. Ayrıca oyun daima sunum olduğu için oyunun görevi sunumda yer alır. Sunum konusunda bilinmesi gereken bir diğer husus sunumun bir başkası için olduğudur. Dahası sunum potansiyel olarak bir başkası için sunumdur ve oyun olarak sanatın karakteristik özelliğidir. Bu durum oyunun kapalı dünyasının, deyim yerindeyse duvarlarından birisinin yıkılması anlamına gelmektedir.

Oyunun sunumu konusunda Gadamer'in dikkat çekmeye çalıştığı konulardan bir diğeri oyuncu sayısındaki artıştır. Gadamer'e göre oyuncu sayısı arttıkça oyun hem herhangi bir için sergileniyor olmaktan hem de izleyiciyi hedeflemekten uzaklaşmaktadır. Dahası seyirciler önünde oynanan oyunlar bile seyirciler için değildir. Oyunların bu şekilde gösteriye dönüşmeleri, oyun olma özelliklerini kaybetmelerine neden olur. Bu nedenle oyunu gösteriye çeviren dört duvar yokluğu değildir. Aksine seyirciye açıklık oyunu kapalı hale getiren nedenlerden biridir. Oyun olarak oyunun ne olduğuna seyirci karar verir.

Gadamer'e göre oyunun özelliklerini kaybetmesine neden olabilecek tutumlardan birisi de oyuncunun oyunun ruhunu geri plana iterek bütün dikkatleri kendi üzerine çekerek seyirciyi eğlendirmeye yönelmesidir. Böyle durumlarda bütün ilgi oyundan ziyade oyuncunun becerilerine kaymaktadır. Ancak unutulmamalıdır ki oyunun kendisi hem oyuncuları hem de seyircileri içine alan bir bütündür. Aslında en temelde oyun, oyun içinde yer almayan, ancak oyunu izleyen kişi tarafından tecrübe edilir ve kendisini tasarladığı şekliyle kişiye sunar.

Oyuncular açısından bu, rollerini herhangi bir oyundaki gibi basitçe icra etmedikleri anlamına gelir. Oyuna katılma tarzını, artık oyunun onları bütünüyle içine çekmesi değil, tersine kendi rollerini oyunun bütününe göre ve bütünüyle bağlantılı şekilde oynamaları belirler. Oyun bu şekilde bir temsile dönüştüğünde, tam bir değişim gerçekleşir. Oyun, seyirciyi oyuncuların yerine geçirir. Aslında, oyuncu ile seyirci arasındaki farklılık burada

ortadan kalkar (Gadamer, 2008, s. 220-221). Bu nedenle oyunu anlamıyla düşünme gerekliliği hem oyuncu hem de seyirci için geçerlidir.

İnsan oyununun sanat olmakla asıl mükemmelliğine ulaştığı değişim, Gadamer tarafından “yapıya dönüşüm” olarak adlandırılmıştır. Bir yapıya dönüşme, varlığın mutlak bir özerklik geliştirmesi, önceki halinden tamamen ayrı yeni bir varlık biçimine bürünmesi anlamına gelmektedir. Bu nedenle dönüşüm, yalnızca sanatın yapıya dönüşü değil aynı zamanda katılımcının dönüşümünü de vurgular. Bunun sonucunda sanat ve sanatçı iki varlık haline gelir ve sanat kalıcı ve sürekli bir yaratım halini alır. Dolayısıyla yalnızca bu değişim yoluyla oyun, oyun olarak düşünülebilecek ve anlaşılabilecek şekilde ideal durumuna ulaşabilir. Oyun yalnızca bu durumda oyuncuların temsil aktivitesinden ayrı bir şey olarak ortaya çıkar ve oyuncuların oynadıkları şeyin saf görünüşünde var olur (Gadamer, 2008, s. 221-222).

Gadamer’e göre dönüşüm, daima değiştirilen şeyin aynı kalması ve sürdürülmesi anlamına gelen değişim değildir. Aksine dönüşüm, bir şeyin aniden ve bir bütün olarak başka bir şey olmasıdır; bu kendisi olan diğer dönüşmüş şey, daha önceki varlığı yok olan şeyle mukayese edildiğinde, onun hakiki varlığıdır. Birinin dönüştüğü ifade edildiğinde bununla tam olarak kastedilen, onun sanki başka bir kişi olduğudur. Burada birinden diğerine götüren herhangi bir aşamalı değişim olamaz; çünkü biri diğerinin reddidir. Bu nedenle daha önceden var olan şeyin artık var olmaması Gadamer’de yapıya dönüşüm olarak karşımıza çıkmaktadır. Ancak kendisini sanat oyununda temsil eden şey, devam eden ve fakat aynı zamanda, şimdi var olan, kendisini sanat oyununda temsil eden şey, başlangıcından beri aynı şekilde devam eden ve gerçekten var olan şeydir (Cesare, 2013, s. 50-51).

Bu durum sübjektiviteden yola çıkmanın, asıl sorunu görmezden geldiğini ortaya koymaktadır. Artık var olmayan şey oyunculardır. Oyuncuların hiçbirinin kendilerine ait varlıkları yoktur; onlar yalnızca oynamak anlamına gelecek şekilde de var değildir. Oyunu oyuncudan hareketle tanımlamaya çalışırsak, o zaman oyun açıkça dönüşüm değil, kılık değiştirme olur. Kılık değiştirerek kendini gizleyen bir adam, tanınmak istemiyor, başka biri olarak görünmek, kendisi sanılmak istiyordur. Bu yüzden, keşfedilmek ya da tanınmak istemez. O başka birini oynar, fakat bunu, bizim bir şeyi gündelik ilişkilerimiz içinde oynadığımız tarzda yapar. Başka bir ifadeyle, sadece “-imiş” gibi görüldüğümüz, rol yaptığımız, izlenim yarattığımız tarzda yapar. Bu tür bir oyunu oynayan kişi, sürekliliğini inkâr ediyor gibidir (Gadamer, 2008, s. 223).

Yapıya dönüşüm basitçe başka bir dünyaya dönüşme değildir. Oyun elbette başka bir dünyada, kapalı bir dünyada gerçekleşir. Fakat bir yapı olduğu sürece, tabiri caizse, o kendi ölçüsünü kendinde bulmuştur ve kendisini kendisi dışında hiçbir şeyle ölçmez. Bu yüzden, sunum icrası mutlak şekilde kendi içinde ikamet eden bir şey olarak var olur. O artık, her benzerliğin gizli ölçüsü olarak gerçeklikle hiçbir mukayeseye izin vermez. O, onda daha üstün bir hakikat dile geldiği için, bütün bu mukayeseleri aşar. Sanatın yüksek değerinin felsefe tarihindeki en radikal eleştirmeni Platon bile bazen, bir yandan hayatın komedisinden ve trajedisinden, diğer taraftan sahnedeki komediden ve trajediden, aralarında farklılık gözetmeksizin söz eder. Çünkü insan oyununun kendisine açılan anlamını nasıl görmesi gerektiğini biliyorsa bu farklılık ortadan kalkar. Sunumun verdiği haz her iki durumda da aynıdır. Bu haz bilginin verdiği mutluluktur (Gadamer, 2008, s. 223-224). Bu nedenle yapıya dönüşüm diye adlandırdığımız şeye anlamını veren budur. Bu dönüşme hakikate dönüşmedir. Nitekim hakikat, oyunun anlamlı bir şekilde gerçekleşmesinde ortaya çıkar. Hakikat oyundaki bir oyuncu gibi katıldığımız bir şeydir. Buradan hareketle Gadamer’in oyun anlayışı hakikate giden eğlenceli yol olarak da ifade edilebilir. Çünkü oyun yalnızca eğlenceli vakit geçirmek için bir araç değil aynı zamanda içinde hakikati barındıran bir süreçtir (Parris, 1999).

Gadamer’in oyun ile ilgili önemle üzerinde durduğu hususlardan biri de “dil oyunu”dur. Gadamer dil oyunu ile özellikle oyunun diyalojik karakterine vurgu yapmaktadır. Buradaki diyalojik karakter anlama ve konuşmayı barındıran ve Martin Buber’in de ifade

ettiği gibi insanın tüm varlığıyla katıldığı insani bir buluşmadır (Buber, 1970; akt. Arnett, 2018). Nitekim Vilhauer de dil oyununu “muhatapların oyunu” olarak ifade etmiştir. Muhatapların oyunu olarak ifade edilen şey en temelde diyalog olarak anlamak veya diyalog aracılığıyla anlamaktır. Bu nedenle Gadamer’e göre anlamak, asla verili bir nesne ile öznel bir ilişki değildir. Daha ziyade, kendi bakış açımızın ötesine geçip dünyayı ve kendimizi kavramamızı sağlayan daha evrensel bakış açılarına doğru ilerlediğimiz dinamik, sosyal ve çok sesli bir bağlantı sürecidir (Vilhauer, 2010, s. 49).

Anlamanın dinamik ve çok sesli bir süreç olmasını sağlayan şey Gadamer’e göre “ufukların kaynaşması”dır. Ufukların kaynaşmasını oyun bağlamında önemli kılan şey oyunda karşımıza çıkan ileri-geri hareketin bir başka sürümünü bünyesinde taşıyor olmasıdır. Ortak bir konuyu birlikte ifade etme oyunu olarak ufukların kaynaşması, farklı oyuncular ve onların anlam bağlamları arasında devam eden, açık uçlu bir hareketin olduğu oyundur.

Ufukların kaynaşmasındaki bu açık uçluluk oyunu besleyen en önemli unsurdur. Eğer bu açık uçlu yapı olmasaydı oyun ve sanat bilimselleşir ve tek bir yola mahkûm edilirdi. Oysaki ortak bir konunun farklı şekillerde ifade edilmesi ve oyunun buna müsaade etmesi ileri-geri hareketi aktif kılmakta ve sanatı tekdüzelikten kurtarmaktadır. Gadamer’de ufukların kaynaşmasını sağlayan ve sanatın bir ileri-bir geri hareketini bir volkanik patlama gibi harekete geçiren şey ise şüphesiz önyargılarımızdır.

Önyargı kavramının önem kazanmasının nedeni belirtildiği gibi ufukların kaynaşmasını harekete geçiren gücün çıkış noktasını oluşturuyor olmasıdır. Gadamer, önyargı ile ilgili düşüncelerinde Aydınlanma düşüncesiyle tamamen zıt bir anlayışa sahiptir. Ona göre önyargılar, kendi başlarına kötü ya da anlayışımıza engel değildirler. Aksine herhangi bir anlama olasılığını mümkün kılmak gibi üretken bir işleve sahiptirler. Burada dil oyunları açısından önemli olan husus önyargıların test edilmesine izin vermektir. Bu sayede anlayışımızın yalnızca önyargılarımız tarafından yönetilmesine izin vermemiş oluruz. Bu noktada Gadamer’in düşüncesindeki oyuncunun oyuna bağlılığının diyaloga bağlılık gibi farklı bir tarzıyla karşılaşılmaktadır. Oyunda oyuncular nasıl ki kendilerini oyuna bırakıyorlarsa diyalogda da kişi kendi önyargılarını sürece dahil etmeli ve onların düzeltilmesini sağlamalıdır. Dolayısıyla önyargıların kontrol edildiği bir süreç içinde kalabilmek için kendimizi oyun içinde tuttuğumuzdan emin olmalıyız (Vilhauer, 2010, s. 54).

Oyun içinde kalınabilmesi için de ötekine veya metne açık olmak gerekir. Bu nedenle bir şeyi anlamaya çalışan kişi, hâlihazırda düşündüklerinden farklı bir şey duymaya, ötekiliğin kendini göstermesine izin vermeye ve kendi önyargılarının farkına varmaya hazır olmalıdır. Açıklık, geleneksel metnin veya sanat eserinin bizimle konuşmasına, bize hitap etmesine, bizi etkilemesine ve hatta düşüncemizde bizi dönüştürmesine izin vermek anlamına gelir. Bağlantısız bir gözlemci olarak geride durmak, kendini ya da ön kabullerini riske atmak değildir. Kendini oyunun dışında tutmaktır. Gadamer sürekli olarak anlamanın tam tersini talep ettiğini göstermeye çalışmıştır. Anlamak ancak kişi kendini oyunun içinde tutarsa mümkündür (Vilhauer, 2010, s. 54-55).

Kişinin kendisini oyun dışında tutmadan gerçekleştirdiği dil oyununu yani diyalogu Gadamer *Hakikat ve Yöntem* adlı eserinde şöyle ifade etmiştir:

Söyleşiyi ‘yürüttüğümüzü’ söyleriz; fakat bir söyleşi ne kadar hakiki söyleşi ise, söyleşide her bir partnerin söyleşiyi yürütme iradesinin payı da o kadar azdır. Bu yüzden, hakiki söyleşi asla yürütmek istediğimiz söyleşi değildir. Aksine, genel olarak söyleşiye daldığımızı ya da hatta söyleşinin bir parçası olduğumuzu söylemek çok daha doğrudur. Bu nedenle söyleşen partnerler söyleşinin yöneticileri olmaktan çok yönetilenleridir. Kimse söyleşinin neyi ‘ortaya çıkaracağını’ önceden bilemez. Bütün bunlar söyleşinin kendine has bir ruhu olduğunu ve söyleşinin içinde gerçekleştiği dilin söyleşiye kendi hakikatini taşıdığını gösteriyor. (Gadamer, 2008, s. 575)

Yalnızca Gadamer’in düşüncesinde değil insanlığın her döneminde önemi kabul edilen oyunun yeri, sadece düşünürlerin zihinleri, yazmış olduğu kitaplar veya özel bölmeli sahneler değildir. Bütün bunlara ek olarak oyunun, insanın gelişimi ile kendini tanıması ve

tamamlamasındaki en büyük kurumlardan biri olan eğitimde kendisine yer bulması önemli ve kaçınılmaz bir ihtiyaçtır. Gadamer'in oyun anlayışının bir yöntem olarak kullanıldığında ne gibi sonuçlar doğuracağına ilişkin husus, sorgulanması ve değerlendirilmesi gereken bir konu olarak karşımızda durmaktadır.

3. Hans-Georg Gadamer'in oyun anlayışının eğitim öğretim süreçlerinde bir yöntem olarak kullanımı

Gadamer'in oyun anlayışını bir yöntem olarak ele almak her ne kadar Gadamer'in yönetime dair düşünceleriyle çelişiyormuş gibi görünse de çalışma kapsamında hedeflenen bunun tam tersidir. Oyunun bir yöntem olarak değerlendirilmek istenmesindeki temel amaç Gadamer'in de ifade ettiği üzere her tür özel ve kişisel etkiyi dışarda bırakmak değil, aksine her türlü özel ve kişisel etkiyi eğitim öğretim süreçlerine dahil etmektir. Bu nedenle çalışma kapsamında yöntemden kast edilen Gadamer'in oyun anlayışını oluşturan temel tavır ve tutumu eğitim öğretim süreçlerine aktif olarak yansıtmaktır.

Gadamer'in oyuna dair düşüncelerinde özellikle “ciddiyet, açıklık, oyunbazlık, oyunbozanlık, içine çekilmek, oyunun bir ileri-bir geri hareketi, oyun alanı, özgürlük, yapıya dönüşüm ve dil oyunu” gibi kavramlar ön plana çıkmakta ve bu kavramlar oyunun genel çerçevesini oluşturmaktadır. Çalışmanın odak noktası ve ana problemi olan “Gadamer'in oyun anlayışı, eğitim-öğretim süreçlerinde bir tavır ya da yöntem olarak kullanıldığında ne gibi sonuçlar doğurur?” sorusunu yanıtlamaya çalışırken belirtilen kavramlar bizlere önemli ipuçları sağlamaktadır

Bilindiği üzere öğrenme, kuramsal olarak insan yaşamının her döneminde gerçekleştirilebilen bir etkinliktir. Ancak bu etkinliğin nitelikli bir şekilde gerçekleşebilmesi için insanın kendisini öğrenmeye kapatmaması gerekir. Bu nedenle öğretme yoktur öğrenme vardır denilebilir. Eğer birey öğrenmeye kapalı ise öğretmen ne kadar iyi bir öğretici olursa olsun, ne kadar iyi program geliştirirse geliştiren öğrenme gerçekleşmez (Ural, 2015, s. 78). Bu noktada Gadamer'in oyun anlayışının önemli kavramlarından biri olan “açıklık”, hem öğretmenler hem de öğrenciler için alternatif bir yol sunabilir. Ona göre açıklık, bir metnin, sanat eserinin veya ötekini bizimle konuşmasına izin vermektir. Açıklık sayesinde birey hem kendi gelişiminin hem de ötekini gelişimini başlatacak sürecin ilk adımlarını atmış olacaktır. Dolayısıyla Gadamer'in oyun anlayışının bir yöntem olarak kullanıldığı eğitim öğretim sürecinde öğretmenler ve öğrenciler kendilerini ötekine açma imkânına kavuşabilirler. Kendini ötekine açmayla birlikte öğretmen ve öğrenci hem daha nitelikli eğitim deneyimi yaşama hem de neleri bilip neleri bilmediklerinin farkına varma olanağı bulabilirler.

Edgar Morin (2010, s. 4) de *Geleceğin Eğitimi İçin Gerekli Yedi Bilgi* başlıklı kitabında “açıklık”ın önemine vurgu yapmıştır. Morin kitabında “açıklık ve akılsallık”ı birbiriyle bağlantılı şekilde ele almıştır. Ona göre akılsallık; çevrenin, uygulamanın, kültürün, başkasının ve korteksin denetlenmesinden oluşur. Ancak bütün bu denetlemeler akılsallığın, kendisini tartışmaya açık tutmasıyla mümkündür. Böyle bir açıklık Morin'e göre hata ve yanılmalara karşı en iyi koruyucudur. Aksi takdirde öğretme olarak içine kapanır ve akılsallaştırmaya dönüşür.

Gadamer'e göre bu açıklığın ortaya çıkmasında etkili olan temel öge nitelikli diyalogdur. Nitelikli diyalog, ötekini bir nesne olarak gören anlayıştan farklı bir yapıya sahiptir. Aksi takdirde bunun, yalnızca bir tarafın konuştuğu ve diğer tarafın dinlediği tek yönlü bir bilgi aktarımından veya Ural'ın (2015, s. 58) ifadesiyle “enseden iletişim”den bir farkı olmaz. Bu nedenle nitelikli diyalog, her iki tarafın da kendini açtığı ve Gadamer'in ifadesiyle ufukların kaynaştığı bir yapıya sahiptir. Ufukların kaynaşması, iki ufukun da tek ve aynı ufka dönüştüğü anlamına gelmez. Bu bir öğrenme sürecidir ve birey bu şekilde kendi ufkunu genişletir ve daha öncesine oranla daha çok şey anlar. Bu nedenle ufukların

kaynaşmasıyla birlikte öğretmen ve öğrenci, eğitim sürecinde aktif olarak yer alma ve daha nitelikli bir öğrenme süreci gerçekleştirme imkânı bulabilirler.

Freire (2019, s. 69) de eğitim ortamında yer alan her iki paydaşın yani öğrenci ve öğretmenin aktif olması ve karşılıklı etkileşime açık olmaları gerektiğini belirtmiştir. Freire'ye göre öğretmek, bilgi aktarmak değil, bilginin üretimi ve inşası için imkân yaratmaktır. Eğer eğitim süresince birey, öğretmeni kendini biçimlendiren bir özne, kendisini de öğretmen tarafından şekillendirilen nesne olarak kabul ederse kendisini, bilen bir özne tarafından aktarılan bilgi parçalarını alan kişinin pasif durumuna indirger. Böyle bir kişinin harici bellekten hiçbir farkı olmaz. Böyle bir yaklaşımla birey sahte bir özneye dönüşür. Bu nedenle eğitim-öğretim sürecinde bütün öğretmen ve öğrenciler aynı olmamakla birlikte, eğitme -öğretme görevini yerine getiren kişi öğrettikçe biçimlenirken öğretilen kişi de süreç içinde kendini biçimlendirir. Bu manada öğrenmek, bilgi ve içerik aktarmaktan ibaret değildir. Çünkü öğrenmeden öğretmek mümkün değildir. Öğreten, öğretme eylemi sırasında öğrenir ve öğrenen de öğrenme eylemi içindeyken aynı zamanda öğretilir. Bu karşılıklı eğitim sürecinin oluşmasında Gadamer'in felsefesinin ve oyun anlayışının mihenk taşlarından olan ufukların kaynaşması, istenilen etkiyi sağlayacaktır.

Diyalogun, Gadamer'in oyun anlayışını bir tavır ya da yöntem olarak güçlü kılmasının bir başka nedeni de öğretim ortamında bulunan herkesin kendini ifade etme, soru ve sorunları ortaya koyma, ötekini muhatap alma ve ötekine muhatap olma becerilerini geliştirmesidir. Bu becerilerin gelişmediği toplumların yaşadığı en temel sorun, insanların birbirlerini anlayamadığı bir yığın haline gelmeleridir. Morin, bu duruma çözüm olarak eğitimle insanlara, birbirlerini nasıl anlamaları gerektiği öğretilmelidir düşüncesini öne sürmüştür. Bunun yolu da diyalogdan geçmektedir. Bu nedenle Gadamer'de oyunun diyalojik karakteri aynı zamanda çağdaş okuldaki beklenen ve sınıflarda gerçekleşmesi umulan nitelikli etkileşimi de sağlayacaktır. Çünkü gerçekleşmesi beklenen etkileşimin niteliği, öğrenci-öğretmen ve öğrenci-öğrenci iletişiminin niteliği ile doğrudan ilişkilidir (Ural, 2015, s. 58; Morin, 2010, s. xi).

Freire'ye (2019, s. 46) göre eğitim felsefesinin ilk ilkesi, uzman olarak öğretmen ile başka bir biyolojik-fizyolojik kap olarak öğrenen arasındaki geleneksel farkın sorgulanmasıdır. Ona göre sadece, devam eden bir diyalog dahilinde bir şekilde farklı alanları işgal eden iki öğrenenin olması durumunda eğitimden söz edilebilir. İki katılımcı da bu ilişkiye kendi bilgilerini taşımaktadır. Bu sayede kimin ne bildiği ve birbirlerine neler öğretebilecekleri ortaya çıkacaktır.

Freire'nin vurguladığı bu husus Gadamer'in oyunun diyalojik karakterinde “önyargı” olarak karşımıza çıkmaktadır. Gadamer'e göre önyargı, bireylerin bilinçli olarak farkında oldukları bir şey değildir. Zira bireyler, kendilerini anlamadan önce, içine doğdukları ve içinde yaşadıkları ailede, toplumda ve devlette kendilerini apaçık bir şekilde anlamış ve anlamlandırmış olurlar. Aynı düşünce Morin (2010, s. 9) tarafından “kültürel damgalama” olarak karşımıza çıkmaktadır. Kültürel damgalama, doğumdan itibaren insanları önce aile kültürünün, ardından okul kültürünün damgasıyla damgalar, daha sonra üniversitede ya da meslek hayatında sürer gider. Her iki düşünür tarafından ortaya konulan bu durum eğitim söz konusu olduğunda sıkça kullanılan “eğitim ailede başlar” cümlesinde somut karşılığını bulmuştur.

Öğretmen ve öğrenci, önceden edinmiş oldukları önyargılar yığınıyla, Morin'in ifadesiyle kültürel damgalanma ile öğrenme ortamındaki yerlerini almaktadırlar. Bu noktada bir öğretmen veya öğrenci tarafından takınılması gereken tavır, önyargıya karşı bir önyargı değil, önyargılarını test etmesine imkân sağlayacak tavır ve tutum olmalıdır. Burada önemli olan husus öğretmenlerin ve öğrencilerin ön bilgilerini veya önyargılarını eğitim-öğretim ortamında rahatça ifade edebilecekleri bir ortam oluşturmaktır. Gadamer'in oyun anlayışı, hakikate ulaşmada, önyargı ve geleneğe vermiş olduğu önemden dolayı böyle bir eğitim

ortamının oluşmasını sağlayacaktır. Özellikle Gadamer'in dil oyunları bağlamında ortaya koymuş olduğu diyalog yöntemi önyargıların test edilme sürecinde hem öğretmenin hem de öğrencinin aktif katılımını sağlayacaktır. Gadamer'in ifadesiyle yeter ki öğretmen ve öğrenci "oyunbozan" değil "oyunbaz" olsunlar.

Önyargıların eğitim-öğretim süreçlerinde test edilmesi aynı zamanda hem öğretmen de hem de öğrenci de "eleştirel düşünme" becerisinin gelişmesine hizmet edecektir. Eleştirel düşünmeyle birlikte bireyler hem kendi ön bilgilerini hem ötekine ait ön bilgileri eleştirel bir bakış açısıyla ele alıp değerlendirecektir. Bu sayede bireyler hazır bilgilerle yetinmeyecek ve bilgi ile kuruntuyu birbirinden ayırt edebilecektir.

Ayrıca Gadamer'in önyargıları test etme düşüncesi eleştirel düşünmenin yanında Kuçuradi tarafından ortaya konan "değerlendirme eğitimi"ne de katkıda bulunabilecektir. Zira Kuçuradi'ye göre değerlendirme eğitimi; değerlendirme alıştırmaları yaptırarak, bireylere eylemleri, olayları, durumları, bilgileri, düşünceleri, normları, teorileri, dünya görüşlerini, bilim yapıtlarını, sanat yapıtlarını ve edebiyat yapıtlarını ezbere ele almanın ne olduğunu ve bunları doğru değerlendirmenin yolunu göstermeyi amaçlayan bir eğitimidir. Bu eğitimle kişiler, günlük yaşamlarında ve meslek yaşamlarında adım başı kendi adlarına yapmış oldukları değerlendirmeleri, olabildiğince doğru yapmaya çalışabilirler ve değerlendirmelere dayanarak eylemde bulunabilirler (Morin, 2010, s. xii). Böyle bir eğitim anlayışı modern eğitim anlayışından farklı bir yapı ortaya koyacaktır. Çünkü burada önemli olan kişisel etkileşim, önyargı veya geleneğe karşı düşünmek değil, onlar aracılığıyla bilgiye erişmektir. Gadamer açısından böyle bir yaklaşım görecelilik değildir. Ona göre bir şeyleri bilmeye nasıl ulaşıldığı bir bilim laboratuvarında çalışmaya benzemez, aksine bir oyun oynamaya benzer. Çünkü eğitim-öğretim sürecinde karşılaşılan materyaller yalnızca yorumlayıcı çalışmayla canlanır.

Etkili bir öğretim yöntem ve tekniğinden beklenenler yalnızca yukarıda değinilenler değildir elbette. Bunlara ilaveten kullanılan herhangi bir yöntem yalnızca bilineni tekrarlamamalıdır. Aynı zamanda farklı görüşlere de ulaşabilmeyi veya farklı görüşlerin de ortaya çıkmasını sağlayabilmelidir. Böyle bir yaklaşım şüphesiz hakikate daha uygun bir yaklaşım olacaktır. Nitekim Parris'in de ifade ettiği üzere hakikat zaten bilineni tekrarlamak ile sınırlı değildir. Aynı zamanda konunun farklı yönlerinin daha önce hiç görülmemiş şekillerde anlaşılması olanağını da içermektedir (Parris, 1999, s. 100).

Hakikate yönelik bu açıklama Gadamer'in oyun anlayışının önemini veya bir yöntem olarak kullanıldığında hangi konuda fayda sağlayacağını ortaya koymaktadır. Nitekim Gadamer'in oyun anlayışı da eğitim süreçlerinde öğretmen veya öğrencinin konulara farklı bakış açılarıyla yaklaşmasına katkı sağlayabilir. Çünkü Gadamer'in oyun anlayışına göre oyunda yer alan kişiler yalnızca kendi bakış açılarını tecrübe etmemekte aynı zamanda ötekinin bakış açısını da anlamaya ve tecrübe etmeye çalışmaktadır. Bunu da yukarıda üzerinde durduğumuz açıklık ilkesi ve ufukların kaynaşması yoluyla gerçekleştirmektedirler. Bunun olabilmesi için de Gadamer'in de ifade ettiği üzere oyuncunun kendisini oyuna kaptırması gerekir. Ancak bu sayede oyun gerçek amacına ulaşır.

Oyuncunun kendisini oyuna kaptırması düşüncesinin eğitim sürecindeki karşılığı, öğrencinin veya öğretmenin, eğitim ortamında yalnızca bedeniyle değil aynı zamanda zihinsel ve duyuşsal yönleriyle yani bir bütün olarak yer almasıdır. Yalnızca bedenin eğitim ortamında olması, öte yandan zihnin ise eğitim ortamının uzağında bulunması nitelikli bir eğitimin en temel düşmanlarından biridir. Bu nedenle iyi bir yöntem, öğrenciyi ve öğretmeni bütün yönleriyle sınıfta tutmayı başarabilmelidir. Bunun gerçekleşebilmesi için de Gadamer'den esinlenerek öğretmen ve öğrencilerin "oyunbozan" değil "oyunbaz" olmaları gerekir. Oyunbazlığın en temel yolu da önemli olanın oyuncu değil oyun olduğunu bilmektir. Bu durumu eğitim ortamına uyarladığımızda öğretmen için önemli olan yalnızca bir şeyler aktarmak, öğrenci için de yalnızca yüksek notlar almak değildir. Bütün bunların aksine her iki

tarafın da amacı bir bütün olarak sürece katılmak ve bir bütün olarak gelişmek olmalıdır. İşte bu amaca ulaşmada Gadamer'in oyun anlayışı eğitimin bütün paydaşlarına olumlu bir etki yapacaktır.

Gadamer'in oyun anlayışı aynı zamanda öğrencilerin ve öğretmenlerin eğitimi bir yarış ve rekabet alanı olarak görmeleri konusunda da olumlu yönde değişikliklerin ortaya çıkmasını sağlayabilir. Peki Gadamer'in oyun anlayışındaki hangi öge veya ögeler rekabet konusunda olumlu değişikliklerin ortaya çıkmasını sağlar? Burada üzerinde durulması gereken ögeler oyunun diyalojik yapısı ve ufukların kaynaşmasıdır. Bu iki öge birbirinden tamamen kopuk iki farklı öge değildir, aksine birbirlerine neden sonuç ilişkisi ile bağlıdır. Burada önemli olan diyalogun içerisinde yer alan her iki tarafın da, anlaşmak ve orta yolu bulmaya gönüllü olmasıdır. Bu gönüllüğün ortaya çıkmasını sağlayacak olan şey de “ötekinden de bir şeyler öğrenebilirim” anlayışıdır. Bu anlayış Gadamer'in diyalojik oyun anlayışının temelini oluşturmaktadır. Nitekim ona göre diyalektik sanatı her tartışmayı kazanabilme sanatı değildir. Aksi bir tavırla gerçekleştirilen diyalog anlayışı toplumlar ve bireyler arasında sürekli bir gerilime sebep olacaktır. Ancak Gadamer'de diyalog, sofistlerde olduğu gibi saldırı ve fethet ruhuyla değil, kişinin diyalog ortağının nasıl haklı olabileceğini anlamaya çalıştığı işbirlikçi ruhla gerçekleştirilir. Bu sayede öteki ile birlikte yaşama kültürü ve farklılıklara saygı anlayışı da gelişir. Tüm bu nedenlerden dolayı Gadamer'in diyalojik oyun yapısı ve ufukların kaynaşması anlayışı eğitim süreçlerinde de olumlu sonuçların çıkmasını sağlayabilir (Vilhauer, 2010, s. 100-101).

Bir tavır ya da yöntem olarak Gadamer'in oyun anlayışı lisans düzeyinde ve özellikle eğitim fakültelerinde bir yöntem olarak kullanıldığında olumlu bir etki yaratabilir. Örneğin eğitim fakültelerinde öğrenciler farklı sınıf düzeylerinde olsa da “Okul Deneyimi ve Öğretmenlik Uygulaması” derslerini almaktadır. Gadamer'in oyun anlayışı hem bu derslerin daha amaca uygun yapılmasına hem de öğrencilerin meslek hayatlarına faydalı bir ön hazırlık yapmalarına katkı sağlayabilir.

Okul Deneyimi ve Öğretmenlik Uygulaması derslerine hazırlık niteliğinde lisans düzeyindeki öğrencilere sınıf ortamında bir oyun kurgusuyla uygulama yaptırılabilir mi?” sorusu sorulabilir. Yukarıda Gadamer'in oyun anlayışı bir yöntem olarak kullanıldığında ne gibi sonuçlar doğurabileceğine ilişkin yaptığımız değerlendirmeler dikkate alındığında; bu sorunun cevabı büyük oranda “Evet”tir. Çünkü bu eğitim bir oyun alanı belirlenerek, doğaçlama veya önceden hazırlanmış bir metin üzerinden, belirli kurallara uyularak verilebilir. Böyle bir kurgu öğretmen adayları için faydalı olabilir. Ayrıca bu kurgu sayesinde sınıf yönetimi ile ilgili çok sık kullanılan “sınıf içerisinde birçok şey öngörülemezdir” anlayışını da öğrenciler tecrübe ederler. Bu oyun temelli tecrübe sayesinde öğretmen adaylarında Polkinghorne'nin ifade ettiği durumlara göre değişen, ayrıntılara açık ve doğaçlama niteliğine sahip bilgelik de gelişir. Çünkü pratik bilgelik deneyimlemeden önce hazır değildir; daha ziyade oyunun hareketi böyle bir bilme olanağını açar kapatır. Bu nedenle Gadamer'in oyun anlayışı sadece ilköğretim ve ortaöğretim düzeyinde değil lisans eğitimi düzeyinde de faydalı olabilir (Giles, 2008, s. 151).

Nitekim Palmer da bu noktaya işaret etmiştir. Ona göre birçok öğretmen öğrencilerle canlı bir karşılaşma yaşayacağını ya farkında olmadıklarını ya da korktuklarını belirtmiştir. Bu korkunun yaşanmaması için de kendilerini koruma çabasıyla meşgul olurlar. Bu meşguliyetin neticesinde onlar öğretmen-öğrenci ilişkisinin kontrolünü sağlarken öğrencilerin sesini kısma çalışırlar. Ancak Gadamer'in ortaya koymuş olduğu oyun anlayışı, öğretmenin daha güvenli bir iletişim kurmasını sağlarken aynı zamanda öğrencinin de sesini daha arzu edilen bir düzeyde duyurmasını sağlayacaktır. Özellikle ufukların kaynaşması ve ötekini anlamaya çalışma düşüncesi hem öğrenci hem de öğretmen adayını birçok kaygıdan kurtaracaktır. Nitekim öğretmen olmayı öğrenmek, yaşanan ilişki anlarına karşı duyarlı olmayı, farkına varmayı ve algıyı değiştirmeyi gerektirir (Giles, 2008, s. 158-159).

Eğitim ortamında kullanılan birçok yöntemin karşılaştığı zorluklar, oyun söz konusu olduğunda da yaşanmaktadır. Oyun açısından kritik olan husus, öğrencilerin oyunu günü birlik gerçekleştirilen bir oyun olarak görmeye meyilli olmalarıdır (Kuschner, 2012, s. 243). Bu algıyı ortadan kaldıracak en önemli öge öğretmendir. Öncelikli olarak öğretmen, öğrencilere süreci açık ve anlaşılır bir şekilde izah etmelidir. Bunu yapabilmesi için de öğretmenin hem kendisi ikna olmalı hem de hangi yöntem olursa olsun kullanacağı yönteme hâkim olmalıdır. Gadamer'in ifadesiyle öğretmen yönteme kendisini tam olarak yerleştirmelidir. Eğer öğretmen yönteme hâkim değilse eğitim-öğretim süreci hiçbir öğretim kazanımının gerçekleştirilemediği bir sürece evrilir. Örneğin Gadamer'in oyun anlayışını bir yöntem olarak kullanmak isteyen bir öğretmen eğer Gadamer'in düşüncelerini bilmiyorsa muhtemelen çocukların ders süresi boyunca yalnızca eğlenceli vakit geçirdikleri eğitim sürecinin baş aktörü olur.

Okul ve oyuna yönelik algılar üzerinde etkili olan bir diğer husus onlara yüklenen görevdir. Okula, çocukların öğrenmesini sağlama, oyuna ise çocukların eğlenmesini sağlama görevleri yüklenmiştir (Kuschner, 2012, s. 243-244). Bu görevlere göre hareket edildiğinde kesinlikle oyun ve okul yan yana gelmemelidir. Ancak bu oldukça hatalı bir anlayıştır. Çünkü çocuklar eğitim hayatına atılmadan önce birçok şeyi oyunlar aracılığıyla öğrenmektedirler. Bu nedenle sanki oyun boş zaman aktivitesiymiş gibi bir algı çocukların gelişimine olumsuz bir etki yapar. Ayrıca okula ve eğitime yönelik bu olumsuz imajlar çocukların okula ve eğitime karşı olumsuz tutum geliştirmelerine neden olabilir. O halde burada öğretmenin yapması gereken çağının Nasrettin Hocası olmaktır. Nasıl ki Nasrettin Hoca güldürürken düşündürmeyi başardıysa, öğretmen de oyun veya farklı yöntemleri kullanarak eğlendirirken öğrenmeyi ve öğretmeyi gerçekleştirebilmelidir.

Buraya kadar yapılan değerlendirmelerden hareketle Gadamer'in oyun anlayışının, eğitimde önemli bir yeri olan "katılmak her şeydir." ifadesinin somut bir şekilde hayata geçmesini sağlayacak etkiye sahip olabileceği söylenebilir. Bu etki sayesinde Sokrates'in ifade etmiş olduğu gibi bilmediğimiz bir şeyi bulmanın mümkün olmadığına ve onu aramamamız gerektiğine inanmaktansa insanın bilmediği şeyleri araması gerektiğine inanıp daha iyi insanlar, daha cesur ve daha az tembel insanlar olabiliriz (Vilhauer, 2010, s. 105-106).

Sonuç

İnsanın yaşantısında önemli bir yeri olan oyunun, çocukların eğlenceli vakit geçirmek için yaptıkları etkinliklerin toplamından daha derin bir anlam ve önemi vardır. Nitekim bu önem düşünce dünyası tarafından da fark edilmiş ve birçok düşünür oyuna dair görüşler ortaya koymuştur. Bu düşünürler arasında yer alan Gadamer, oyunu; sanat, sanat tecrübesi ve anlama ilişkisi bağlamında ele almıştır. Gadamer'e göre sanat tecrübesi, bilimin dışında kalan bir tecrübe tarzına sahip olduğu için onun hakikat iddialarının meşrulaştırılması bilimsel yöntemle temellendirilemez. Ona göre, sanat tecrübesi ve benzer tecrübelerin meşrulaştırılmasının yolu anlama fenomeninden geçmektedir.

Gadamer, sanatı ve sanat tecrübesini anlamının merkezine koyarak hem anlamının ne'liğini ortaya koymaya hem de sanattan tüm insani olgulara yayılacak bir anlayış geliştirmeye çalışmaktadır. Dahası onun hermeneutik anlayışında sanat, bir oyun olarak karşımıza çıkmaktadır. Ona göre oyun, sanat eserinin bulunuş tarzıdır. Çünkü her sanat eseri, onu algılamaya, anlamaya ve yorumlamaya çalışan bireyler için doldurulması gereken bir oyun alanı bırakmaktadır. Dolayısıyla oyun Gadamer'in düşünce dünyasında boş zaman aktivitesi değil sanattaki hakikati ortaya koymaya çalışan bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır.

Gadamer'in hakikate ulaşma noktasında oyuna olan vurgusu, eğitimin dışında tutulamayacak kadar dikkat çekici ve çarpıcıdır. Öyle ki, çağımızda ortaya konulan birçok

eğitim anlayışı veya yaklaşımı, oyun olgusuna vurgu yapmakta ve eğitimin oyunsallaştırılmasına, oyunun eğitim içinde konumlandırılmasına özen göstermektedir. Gadamer'in oyun anlayışı da bu noktada oldukça önemli fırsatlar sunmaktadır. Ona göre oyun, bir oyunbaz ciddiyetinde oynanan, bireylerin içerisinde kendilerini unuttukları ve içine çekildikleri, gündelik yaşamın sorumluluklarından uzaklaştıkları ve aynı zamanda belirli sorumlulukları olan, karşılıklı değişim ve dönüşüme açık olunan belirli bir zaman ve mekânda oynanan bir olgu olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu anlayışla geliştirilen oyun olgusunun tavır ya da yöntem olarak kullanılması, bireylerin oyunla gelişip serpilmesine ve bireylerin bir bütün olarak yani bilişsel, duyuşsal ve psiko-motor gelişimlerine hizmet edebilir. Ayrıca Gadamer'in oyun anlayışı, aynı zamanda öğretmenlerin gelişimine de katkı sunabilir.

Kısacası, Gadamer'in oyun anlayışıyla birlikte öğretmen ve öğrenciler hem kendilerini hem de neleri bilip bilmediklerini daha iyi kavrayacaklardır. Çünkü bu süreçte öğrenci bir ses kayıt cihazı, öğretmen ise yalnızca bir bilgi aktarıcı değildir. Aksine karşılıklı etkileşim ve diyalog yoluyla birbirlerinin gelişimine katkı sunan iki paydaş konumundadırlar.

Kaynakça

- And, M. (2012). *Oyun ve bugün*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Arnett, R. C. (2018). Gadamer: Ethics and the dialogic character of play. *Language and Semiotic Studies*, 19-35.
- Caillois, R. (2001). *Man, play and games*. Chicago: University of Illinois Press.
- Cambridge Dictionary. (2024). "game". Erişim adresi (8 Mayıs 2025): <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-turkish/game>
- Cesare, D. D. (2013). *Gadamer: A philosophical portrait*. Bloomington: Indiana University Press.
- Dursun, Y. (2014). *Oyunun ontolojisi*. Ankara: Doğu Batı Yayınları.
- Freire, P. (2019). *Özgürlüğün pedagojisi* (G. K. Gevinç, Çev.). İstanbul: Yordam Kitap.
- Gadamer, H. G. (2005). *Güzelliğin güncelliği* (F. Tepebaşılı, Çev.). Konya: Çizgi Kitabevi.
- Gadamer, H. G. (2008). *Hakikat ve yöntem 1. cilt* (H. Arslan, Çev.). İstanbul: Paradigma Yayınları.
- Giles, D. L. (2008). Exploring the teacher-student relationship in teacher education: A hermeneutic phenomenological inquiry (Yayımlanmamış doktora tezi). AUT University.
- Golladay, S. M. (2005). *Alfonso X's Book of Games*. <http://jnsilva.ludicum.org/HJT2012/BookofGames>
- Grondin, J. (2001). Play festival. and ritual in Gadamer: On the theme of the immemorial in his later works. L. K. Schmidt (Ed.), *Language and linguisticality in Gadamer's hermeneutics* (s.51-58) içinde. Boston: Lexington Books.
- Heidegger, M. (1991). *The principle of reason*. Indiana University Press.
- Heidegger, M. (1998). *Tekniğe ilişkin soruşturma* (D. Özlem, Çev.). İstanbul: Paradigma Yayıncılık.
- Heidegger, M. (2001). *Poetry, language, thought*. Harper & Row Publishers.
- Heidegger, M. (2007). *Sanat eserinin kökeni* (F. Tepebaşılı, Çev.). Ankara: De Ki Basım Yayın.
- Herakleitos. (2020). *Fragmanlar* (C. Cengiz Çevik, Çev.). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.
- Huizinga, J. (2018). *Homo ludens* (O. Düz, Çev.). İstanbul: Alfa Yayıncılık.
- Kirby, C. C., & Graham, B. (2016). Gadamer, Dewey, and the importance of play in philosophical inquiry. *Philosophy of Play*, 8-20.
- Kranz, W. (1984). *Antik felsefe* (S. Y. Baydur, Çev.). İstanbul: Sosyal Yayınlar.

- Krell, D. F. (1972). Towards an ontology of play: Eugen fink's notion of spiel. *Research in Phenomenology*, 63-93.
- Kuschner, D. (2012). Play is natural to childhood but school is not: The problem of integrating play in to the curriculum. *International Journal of Play*, 242-249.
- Lawn, C. (2006). *Gadamer: A guide for the perplexed*. Continuum.
- Manav, F. (2022). Hermeneutik ve sanat felsefesi: Gadamer'de sanat ve sanat eseri üzerine. *Akademik Sanat*, 110-116.
- McCusker, P. (t. y.). The hermeneutic significance of Gadamer's account of the ontological relation between play and art: https://www.academia.edu/4291815/The_Hermeneutic_Significance_Of_Gadamer_s_Account_Of_The_Ontological_Relation_between_play_and_art
- Morin, E. (2010). *Geleceğin eğitimi için gerekli yedi bilgi* (H. Dilli, Çev.). İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.
- Nielsen, C. R. (2021). Gadamer on play and the play of art. T. George & G.-J. Heiden (Ed.). *The Gadamerian mind* (s.139-154) içinde. Routledge.
- Nietzsche, F. (1963). *Yunanlıların, trajik çağında felsefe* (N. Hızır, Çev.). İstanbul: Elif Yayınları.
- Nietzsche, F.(2001). *Böyle buyurdu Zerdüşt* (T. Oflazoğlu, Çev.). Ankara: Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Parris. D. (1999). Reception theory: Philosophical hermeneutics, literary theory, and biblical interpretation (Yayımlanmamış doktora tezi). Nottingham of University.
- Platon. (1998). *Yasalar* (C. Şentuna ve S. Babür, Çev.). İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Platon. (2013). *Devlet* (C. Saraçoğlu ve V. Atayman, Çev.). Bordo Siyah.
- Schiller, F. (2001). *İnsanın estetik eğitimi üzerine bir dizi mektup* (G. Aytaç, Çev.). Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Türk Dil Kurumu. (2023). *Türkçe sözlüğü*. Türk Dil Kurumu.
- Ural, A. (2015). *Hafif ağır denenceler*. Ankara: Pegem Akademi.
- Vilhauer, M. (2010). *Gadamer's ethics of play*. Lexington Books.

Araştırmacıların Katkı Oranı: (Birden fazla yazarlı makaleler için)

1. Yazar: % 50

2. Yazar: % 50

Çatışma Beyanı: “Hans-Georg Gadamer’in oyun anlayışı ve oyunun bir yöntem olarak eğitimde kullanımı” isimli makalemiz ile ilgili herhangi bir kurum, kuruluş, kişi ile mali çıkar çatışması yoktur ve yazarlar arasında çıkar çatışması bulunmamaktadır.