

PAPER DETAILS

TITLE: Bernard Suits'in Oyun ve Spor Anlayisi Üstüne (Spor Felsefesine Dair Bir Çalışma)

AUTHORS: Neslihan FILİZ,Atilla ERDEMLİ,Mehmet Mustafa YORULMAZLAR

PAGES: 21-29

ORIGINAL PDF URL: <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/434004>

Bernard Suits'in Oyun ve Spor Anlayışı Üstüne (Spor Felsefesine Dair Bir Çalışma)*

On Bernard Suits' Understanding of Play, Sport and Games (A Study in the Philosophy of Sport)

Neslihan FİLİZ**

Atilla ERDEMLİ***

Mehmet Mustafa YORULMAZLAR****

Öz

Suits, oyun oynamayı, “gereksiz engelleri aşmak için girişilen gönüllü bir çaba” olarak nitelendirir. Bu çerçevede, İnsanın oyun oynamak istediği için –aşılacak– suni engeller yarattığını; bu engelleri aşmak için izin verilen araç, gereç ve yöntemleri sınırlayan ve dolayısıyla engelleri belirleyen kurallara, – sadece o etkinliği mümkün kıldığı için – uyduğunu belirtir. Suits, bu temel oyun oynama (game playing) tanımından hareketle, oyun (game), oyun (play) ve spor (sport) belirlenimleri yapar. Bunun yanında, bir insanın herhangi bir etkinliğe girme amacının iki şekilde olacağını dile getirir: *ototelik* ya da *araçsal*. İlki, bir etkinliğin *amacının kendisinde olduğunu*; ikincisi, *başka bir amacın aracı olduğunu* ifade eder. Bu bizi, Antikçağ'dan günümüze, Felsefe Tarihinde çokça tartışılan bir ikiliğe götürür: Bir eylem haz (hedone) için mi yoksa mutluluk (eudomania) için mi yapılır? Temelini Mill ve Bentham'ın *Yararcı Felsefe* anlayışından alan İngiliz ve Amerikan düşünme ve yaşama anlayışına göre; İnsan acıdan kaçır ve hazzı yönelir. Böyle bir anlayışla ortaya konan Ütopya düzeni ise insanın herhangi bir yoksunluk duymadığı bir yer olarak ortaya çıkar. Burada Suits, ototelik bir etkinlik olarak oyun oynamayı, Ütopya'nın varoluş ideali olarak çözümler. Buna karşın, gerçek yaşamda, Bir oyun kendisi için yapıldığında, oyuncular oyunla bütünleşerek ve oyundan zevk alarak mücadele ediyorlarsa, iş, aile, toplumsal ilişkiler, sanatsal yönelimler kısacası gerçek dünya yaşantılarının hepsinin üzerinde bir yoğun eylem gerçekleştiriliyorsa ve bu eylemde ne madalya ne onur ödülü vb. gözetilmeden eylemin kendisi amaçsa, aslında bu oyun tıpkı bir *Ütopya yaşamı* gibidir.

Anahtar kelimeler: Spor Felsefesi, oyun, spor, ototelik etkinlik, araçsal etkinlik

* Çalışma, Neslihan Filiz'in “Bir Oyun Teorisi ve Sporda Özgürlük Sorunu” adlı Doktora tezinin bir bölümünü içermektedir

** Doktora Öğrencisi, Marmara Üniversitesi, Sağlık Bilimleri Enstitüsü, Beden Eğitimi ve Spor Anabilim Dalı, neslif@gmail.com

*** Prof. Dr., İstanbul Üniversitesi, Edebiyat Fakültesi, atillaerdemli@yahoo.de

**** Doç. Dr., Marmara Üniversitesi, Spor Bilimleri Fakültesi, mehmet.yorulmazlar@marmara.edu.tr

Abstract

Suits describes game playing as “voluntarily attempt to overcome unnecessary obstacles”. In this context, he states that human beings create artificial obstacles – to be overcome – and follow the rules, which limit the permissible means to overcome the obstacles and so specify the obstacles, – just because they make the activity possible-. He clarifies the concepts of play, game and sport with reference to his definition of game playing. Likewise, he asserts that there are two reasons to engage in an activity: *autotelic* or *instrumental*. The first one expresses that *the activity is undertaken as an end in itself* and the second one expresses *the activity is undertaken as a means to something else*. This understanding reminds us the dichotomy which has been discussed in the History of Philosophy ever since the Ancient Times: is an activity done for pleasure (hedone) or happiness (eudomania)? According to the British and American way of life which is grounded in the Utilitarianism of Mill and Bentham, human beings generally seek pleasure and avoid pain. The Utopian world arising from this understanding, becomes a place in which human beings do not need anything. With this, Suits presents autotelic game playing as the ideal of existence for Utopia. On the other hand, the game becomes a Utopian life; when it is played for itself and the athletes play by becoming integrated with the game and with relish. It becomes a Utopian life, when the athletes engage in an activity that is beyond work, family, social relations, artistic tendencies or real daily life, in a word and at the same time when there is no other reason such as winning a prize or an honorary award etc. other than the activity itself.

Keywords: Philosophy of Sport, play, game, sport, autotelic activity, instrumental activity

GİRİŞ

Suits, bir felsefe profesörü olarak, akademik yaşamını kendi özgün oyun teorisini (theory of games) kurmak üzere eserler vererek geçirmiştir. Bu bağlamda, bir oyun teorisi kurabilmek için; oyun (play), oyun (game) ve spor (sport) kavramlarını ve bu kavramlar arasındaki bağlantıları çözümleyerek, ‘oyun-oynama (game playing)’ tanımını yapmaya çabalamıştır. Dolayısıyla, sağlam ve tutarlı bir tanım kurgulayabilmek için yaşamın birçok boyutunda ve birçok yaşama etkinliğinde bu kavramların izdüşümlerini takip ederek teorisini geliştirmiştir. Spor Felsefesi alanında yapılan çalışmalarda hem bu kavram belirlenimleri çerçevesinde kendisine başvurulmuş hem de kavram belirlenimleri, oyun teorisi kurgusu ve bu kurgunun yaşamın diğer boyutları ile ilişkisi tartışıla gelmiştir.

Bu çalışma, Suits’in oyun teorisini oluşturan kavramlarını açıklamayı, bu kavramlar arasındaki ilişkiyi ortaya koymayı ve genel anlamda Suits’in oyun ve spor anlayışını değerlendirmeyi amaçlamıştır.

GEREÇ VE YÖNTEM

Felsefe Tarihi’ne mal olan çalışmalar; hem önceki felsefelerden süre gelen felsefelerin etkisiyle hem içinde bulundukları tarihsel dönemin felsefe etkinliklerinden ve hem de çağının toplumsal, bilimsel olaylarından etkilenir. Bu çalışmada, Suits’in nasıl düşündüğü, hangi düşünce geleneği içinde hareket ettiği ve böylece ele aldığı kavramları yorumlayışı, bu bakış altında incelenmiştir.

1.Aşama: Amacın Belirlenmesi: Bir filozofun görüşü değişik bakımlardan irdelenip yorumlanabilir. Bu nedenle, çalışmanın amacının önceden belirlenmesi daha derli toplu bir inceleme getirir.

Çalışmamızda bu anlayışla, Suits'in, oyun ve spor görüşünden hareketle bir oyun teorisi belirlenimi tartışılmıştır. Amacın belirlenmesinde yol gösterecek olan 2. aşama yani *Tanım* olduğundan, bu aşamada amacın ne olduğu da sorgulanmıştır.

2.Aşama: Tanım: Filozofun temel eserleri, makaleleri, filozofa yapılan itirazlar ve filozofun onlara verdiği yanıtlar ile filozofun temel savı ve savları belirlenmiştir.

3.Aşama: Çözümleme: Filozofun temel savı ya da savlarının çözümlemesi yapılmıştır. Bu bağlamda taşıyıcı kavramlara nasıl bir tanım getirdiği görülmüştür. Bundan sonra, bu temel kavramlar bağlamında dile gelen savların temellendirilmelerine bakılmıştır. Hangi felsefeler, hangi bilimsel verilere dayanarak temellendirdiği gözden geçirilmiştir.

4.Aşama: Birleşim (Sentez): Suits'in oyun ve spor anlayışı ile Ütopya üstüne genel bir görüş sunulmuştur.

[Suits (2012); *Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya* kitabını Sokratik Diyaloglarda bulduğumuz yöntemi andıran bir biçimde yazmıştır. Bu yöntemle, günlük dilde 'oyun (game)' olarak ifade edilen örneklerin 'oyun öğelerini (elements of game)' içerip içermediğini inceleyerek bir 'oyun oynama (game playing)' tanımına ulaşmaya çabalamıştır.]

Bu aşamada, önceki bölümlerde Suits'in oyun (play), oyun (game) ve spor anlayışı çözümlemeleri, Onun Ütopya düşüncesi bağlamında sentezlenmiştir.

BULGULAR

Bir oyun teorisine (theory of games) nereden başlamak gerekir? Yanıt, soruya yaklaşım biçimine ve kabul edilen temel anlayışla kavramlara göre farklılık gösterecektir. Yanıtların her biri oyun (ve giderek spor) anlayışımıza, oyunla ilgili görüşlerimize, tutumlarımıza yenilik ve zenginlik getirecektir.

Suits bir oyun teorisi (theory of games) denemesine girer. Konuya girişi *Çekirge Oyun, Yaşam ve Ütopya* kitabında farklı boyutlarıyla incelediği ve biçimlendirdiği oyun oynama (game playing) tanımı ile olur. Suits ilkin '*game*' olarak oyun kavramını irdelerken spor ve oyun (game) kavramlarının temel ayrımını ortaya koymaya da çabalar. Daha sonra '*play*' olarak oyun kavramını ele alır. Oyun teorisini bu ayırmadan ve çalışmalardan yola çıkarak geliştirir. Son olarak Suits (1988), bazı sporların diğer bazı sporlardan farklı olduğunun ayırımına vararak, sportif etkinlikleri iki farklı şekilde betimler: "sportif oyunlar" ve "sportif performanslar".

Bu gelişme çizgisinde Suits'in ortaya koyduğu oyun teorisine baktığımızda, bunun 'oyun (play)', 'oyun (game)' ve 'spor' kavramlarının birbiriyle ilişkileri ve ayırmalarını çözümleme denemesi olduğunu görürüz.

Suits (2012)'in oyun oynama (game playing) tanımı kısaca şöyledir: “*Oyun oynamak, gereksiz engeller uyarınca bir gönüllü çabadır*”.

Bu tanımda söylenmek istenen nedir? İlkın, karşımıza *gereksiz engeller* kavramı çıkar. Kavramla anlatılmak istenen, oyun oynamak için sonradan belirlenmiş, birlikte kabul edilmiş, ayrı deyişle uzlaşım sal ve oyun bitince yaptırıcı gücü ya da hükmü kalmayan, oyunu belirleyen aletler, araçlar, alanlar, yöntemler ve kurallardır. Bunlar oyunda nelerin yapılması; nelerin yapılmaması gerektiğini söyledikleri için engeller olarak dile getirilmektedirler. Oysa oyun oynarken kişi bu engellerle oyuna özgü zorlukları aşar ve bunu kendi istek ve istenci (iradesi) ile, dışardan bir zorlama olmadan yapar. Oyun oynamak isteyen kişi, bu engellere uymak için gönüllüdür ve gönüllülüğü, engellerin getirdiğı sınırlamalara rıza göstermesindedir. Bu durumun en canlı örneğini çocuk oyunlarında görebiliriz. Çocuk oyunlarının da, oyunu belirleyen aletleri, araçları, alanları, yöntemleri ve kuralları vardır. Örneğin bir *çelik-çomak oyunu*, *örneğin bir saklambaç oyunu* vd. hep belli ve kesin kurallar uyarınca oynanır. O oyuna katılmak isteyen çocuk dışardan bir zorlama olmadan, kendi isteğı ile oyuna katılır ve bütün bu kuralları baştan gönüllü olarak kabul eder. Eğer bu kabullenme olmazsa, ya oyun bozulur ya da kurallara uymayan oyundan çıkartılır. Çocuk bu kurallar bağlamında tüm oyun gücünü ortaya koyacaktır ve bundan hem zevk alacaktır, hem takımıyla hem de oyunla bütünleşecektir. O sırada gerçek dünyada yapılacakların hiçbirini anımsanmaz, dikkate alınmaz.

Bu belirleme uyarınca *oyun oynama* şu özellikleriyle karşımıza çıkmaktadır:

- Bir sorunun üstesinden gelinir;
- Bu çaba “gereksiz” olarak adlandırılan bir engel uyarınca olur;
- Bu gönüllü bir çabadır.

Bu belirleme genel olarak ‘*oyun*’un ve özel olarak da ‘*spor*’un gerçek üstü bir faaliyet olduğunu düşündürmektedir. Burada, *Çekirge Oyun*, *Yaşam ve Ütopya* adlı kitapta ele alınan Ütopya konusuna, kısaca değinip, geçmekte yarar var: Suits’e göre Ütopya da oyunun bu gerçek üstü olma özelliğıyle ilişkili olabilir. Çünkü, ekonomik, politik, psikolojik vb. günlük, gerçek yaşamaya ait sıkıntılardan Ütopya’da da uzaklaşılır; orada da yaşamının olmazsa olmazı oyun oynamaktır. Ancak, burada sözü edilen oyun oynama (game playing) bir oynamadır (playing). O halde, Ütopya’daki oyun oynamaların her biri herhangi bir başka amaca ulaşmak için yapılmadığından amacı kendinde etkinliklerdir, yani ‘ototelik’¹ tir.

Suits (1967a; 1967b; 2012) ‘*oyun oynama*’yı dört kavramda temellendirir:

I. Prelusorik 2 Amaç

Her oyunun bir amacı vardır; amaç ortadan kalktığı zaman oyun etkinliğı dağılır. *Prelusorik* amaç, herhangi bir oyun için ya da özel bir oyunun oynanması ile doğrudan ilişkili değildir;

1 ‘ototelik’, amacı kendisinde olan; kendi içinde değerli/iyi anlamlarına gelir.

2 ‘lusorik’ kelimesi, Latince ‘oyun’ anlamına gelen *ludus* kelimesinden türetilmiştir. Bu çerçevede, ‘prelusorik’ kelimesi de, ‘oyun öncesi/oyundan önce’ anlamına gelir.

o daha geniş bir kapsamı içerir. Bundan dolayı, ‘bir parçası olabileceği herhangi bir oyundan önce ya da ondan bağımsız olarak tanımlanabilir’ bir amaç olarak belirir. Dolayısıyla ‘kazanmak’ ya da ‘kaybetmek’ gibi durumlar prelusorik amaç değildir. Örneğin, bir yüz metre yarışında prelusorik amaç, atletlerden birinin diğer atletlerden önce bitiş çizgisine varmasıdır. Her atlet bir biçimde bu amacı düşünür, ona göre çalışır. Kuşkusuz prelusorik amaç yalnızca sporla da ilgili değildir. Örneğin günlük yaşamımızda sürekli olarak bazı amaçları ön görüp, ona göre eyleyiz. Aristoteles’in deyişi ile *causa finalis* bütün var olma sürecinde etkili olduğu gibi insan yaşamının her alanında da geçerlidir.

[*Causa finalis*, diğer bir deyişle, *son neden*; “‘bir şeyin yapılmasının asıl nedenidir’ örn.; yürümenin, kilo vermenin, temizlenmenin, ilaçların ve cerrahi araçların nedeni sağlıktır” (Falcon, 2015). Suits de buna dair şöyle bir açıklama yapar: Aristoteles’in dediği gibi uğruna başka şeyleri yaptığımız, ama kendisi başka hiçbir şeyin uğruna yapılmayan şeylerdir” (Suits, 2012)].

2. Kurucu Kurallar

Bir oyunun, belirli bir oyun olması için o oyunu belirleyen kurallara *kurucu kurallar* denir. Bir oyunda, oyunu belirleyen kuralların dışına çıkıldığında, prelusorik amaç bulunsa bile, o oyun bozulmuştur. Çünkü oyun belirlenen amaca uygun kurallar ile gerçekleşir. Örneğin; öncelikle dayanıklılık ölçen bir yarışta, atletlerden birinin kestirme yola saparak yarışı önde bitirmesi, kurucu kurallara uymadan yarışmasıdır ki, bu ulaştığı amacı geçersiz kılmaktadır. Öte yandan, bir oyunun kurucu kuralı, o oyunun sınırlarını çizer. Dolayısıyla, o oyun için izin verilen araç, gereç ve yöntemini belirleyerek, o oyunu diğerlerinden ayırır.

Burada, bir koşu yarışının kurucu kuralları o yarışı uzun mesafe ya da kısa mesafe diye belirlemez. Bundan dolayı, sözü edilen etkinliği, yürüme yarışından ayıran aynı mesafenin yürümek ya da koşmak eylemlerinden hangisi ile kat edildiğidir. O halde, belirli bir oyunu, o oyun olarak belirleyen, o oyunda izin verilen araç, gereç ve yöntemi belirleyen olanaklardır. Peki bu olanaklar nedir?

3. Lusorik Olanaklar

Bir oyunun prelusorik amacına ulaşmak için kurucu kurallar uyarınca kullanılabilir olan araç, gereç ve yöntemlere *lusorik olanaklar* denir. O halde, bir koşu yarışının kurucu kurallarınca izin verilen olanağı ‘koşarak ipi göğüslemek’ olarak ortaya konur. Daha önce de sözü edildiği gibi, benzer bir etkinlik olan yürüme yarışının kurucu kurallarınca izin verilen olanağı ‘yürüyerek ipi göğüslemek’ olarak belirlenir. Bir yürüme yarışı ile bir koşu yarışını birbirinden ayıran en temel ayrımı ortaya koyan, o etkinliği belirli bir etkinlik olarak sınırlayan da bu lusorik olanaklardır. Dolayısıyla, spor ya da oyun türlerinin gelişmesi de, lusorik olanaklar uyarınca olur.

Eğer bir koşu yarışında amaç sadece ‘ipi diğerlerinden önce göğüslemek’ ise, bunun için kullanılabilecek olan birçok olanak vardır, ancak bu olanakların çoğu kurucu kurallar uyarınca yasaklanmıştır. Peki, atletler neden kurucu kurala uyma tavrı gösterir?

4. Lusorik Tavır

Bir sporcu ya da oyuncu, oyunun amacına ulaşmak için kurucu kurallara uyuyorsa, o oyunu o oyun olarak oynamak istiyordur. *Lusorik tavır*, lusorik olanakları sınırlayan kurucu kurallara – sadece o etkinliği mümkün kıldığı için– gönüllü olarak uymadır. Dolayısıyla, lusorik tavır aynı zamanda ‘oyuncu tavrı’dır. Örneğin; doping yapan bir sporcu ya da oyuncu, kurucu kuralları ihlal etmiştir. Çünkü, kendi sınırlılıkları çerçevesinde hareket etmeyerek, izin verilen araç, gereç ve yöntemi aşmak istemiştir, fakat doping alarak girdiği etkinliğin kurucu kurallarını bozduğu için aslında o etkinliği, o etkinlik uyarınca yapmamıştır. Bu nedenle, o sporcu ya da oyuncu için, sözü edilen etkinlik aslında bir oyun ya da spor değildir.

Bu noktada, Suits’in tüm bu öğeleri kapsayan ana tanımına bakalım: *Oyun oynamak, belirli bir duruma (prelusorik amaç); kuralların izin verdiği araç, gereç ve yöntemler (lusorik olanaklar) ile ulaşmayı gerektirir. Bununla beraber, izin verilen araç, gereç ve yöntemleri sınırlayan kuralların (kurucu kurallar) benimsemesi de oyun oynamak iradesinden (lusorik tavır) kaynaklıdır* (Suits, 1967a; 2012).

Suits, birçok çalışmasında, neyin oyun oynama olup olmadığını incelerken, yaygın olarak ‘oyun (game)’ olarak adlandırılan ya da adlandırılmayan çeşitli etkinlikleri bu tanıma referans alarak çözümler. Bunların içinde; stratejik insan ilişkileri, casusluk ve cinsellik gibi etkinliklerin yanı sıra satranç, dağcılık, koşu vb. etkinlikler de yer alır. Dolayısıyla, bu etkinlikleri, oyun oynama tanımına uygunlukları üzerinden ‘oyun’ ya da ‘oyun değil’ olarak sınıflandırır. Bu açıdan bakıldığında, oyun olmayan bazı etkinliklerin spor da olmadığı anlaşılır. Örneğin; stratejik insan ilişkileri, casusluk ve cinsellik gibi etkinlikler.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Oyun rastgele bir insan etkinliği değildir. Her oyun belli bir amaç uyarınca gerçekleştirilen önemli bir insan etkinliğidir. Bu bağlamda Suits (1977; 1988; 2004), etkinlikleri amaç bakımından iki öbekte toplar:

1. Amacı kendinde olan: **Ototelik etkinlik**
2. Bir amacın aracı olan: **Araçsal etkinlik**

Bu iki kavram günümüzde önemle ortaya çıkan başka iki kavramı düşündürür: **amatör** ve **profesyonel**.

Birey herhangi bir etkinliği yapmaktan haz duyuyorsa; orada kendisini aşmanın, yaratıcı olmanın coşkusunu yaşıyor ve o etkinlikten mutlu oluyorsa *amacı kendisinde olan; ototelik bir etkinlik* yapmaktadır. Öte yandan; birey herhangi bir etkinliği farklı bir amacı gerçekleştirmek için yapıyorsa, etkinliği sonunda o amaca ulaşmaktan mutlu olacaksa, yaptığı bir *araçsal etkinliktir* (Erdemli, 2008). Araçsal etkinlikte bireyin her zaman oyunun kurallarına isteyerek bağlı kaldığı söylenemez; çok zaman kurallara uymaya zorlanmaktadırlar.

Burada şöyle bir soru akla geliyor: *Suits'in tasarladığı Ütopya yaşamında oyun oynama (game playing) bu amaçlardan hangisine girmektedir?*

Bir yanlış anlama ile Suits'in Ütopya yaşamında oyunun can sıkıntısını giderme amacı taşıdığı öne sürülebilir. Böyle bir durum Ütopya düzenine karşıdır ve onu yıpratıp, çökertebilir. Ütopya söz konusu yorumda dile geldiği gibi ciddiyetten uzak bir yaşama biçimi değildir. Ayrıca bir Ütopya düzeninde yaşayanların yaşantılarının yalnızca oyun olması beklenemez, beklenmemelidir de. Burada, Suits'in görüşü ile Huizinga'nın görüşü karşı karşıya gelmektedir. Huizinga (2013)'nın *Homo Ludens (Oynayan İnsan)* adlı kitabından hareketle insanın bütün yaşantılarının, yaptığı her eylemin bir oyun olduğunu söylemek gerekmektedir.

Suits'e göre, "İster ailesinin geçimini sağlamak ister bir görelilik kuramı ortaya koymak olsun, çoğu insan için yaşam yararlı *bir şey* yaptığına inanmadıkça sürdürmeye değmez" (Suits, 2012). Öte yandan oyuna bütünüyle baktığımızda, ciddi yaşam uğraşları arasında hoşça geçirilmiş özgün zaman etkinlikleri de olamaz. Oyunun daha başka bir biçimde belirlenmesi gerekir. Soruyu şöyle soralım: *Ütopya düzeninde oyun, ototelik etkinlik midir, yoksa araçsal etkinlik mi?*

Biraz önce değinilen çocuk oyunları örneğini anımsayalım. Ütopya dünyası gerçek yaşam olmadığına göre, çocuk oyunları örneğinde olduğu gibi *amacı kendisinde olan bir etkinlik* öne çıkmaktadır.

Suits, Ütopya'da sahip olunacak herhangi bir şey kalmadığı için "bize gereken, yarara yönelik olanla özünde değerli olanın ayrılmaz bir şekilde birleştiği ve etkinliğin kendisinin başka bir amacın aracını oluşturmadığı bir etkinliktir" diyerek bu gereksinimi en iyi şekilde "oyun"un karşıladığını şöyle ifade eder: "Çünkü oyunda yalnızca, etkinliğin tümünü, yani oyun oynama durumunu gerçekleştirmek yolunda aşmak için uğraşabileceğimiz engeller vardır. Oyun oynamak (game playing), Ütopya yaşamını yaşanılır kılmak için gereken çabayı sağlar" (Suits 2012). Bu noktada, burada öyle olduğu kabul edilen şöyle bir durum var: Bir Ütopya var ve orada oyunu konuşuyoruz. Oysa durum böyle değil. Bir oyun kendisi için yapıldığında, Oyuncular oyunla bütünleşerek ve oyundan zevk alarak mücadele ediyorlarsa, iş, aile, toplumsal ilişkiler, sanatsal yönelimler kısacası gerçek dünya yaşantılarının hepsinin üzerinde bir yoğun eylem gerçekleştiriliyorsa ve bu eylem de ne madalya ne onur ödülü vb. gözetilmeden eylemin kendisi amaçsa bu oyun tıpkı bir *Ütopya yaşamı* gibidir. Böyle bir Ütopya yaşamının en önemli bozucusu oyunun oyundan başka bir amaç için oynanmasıdır. Bu tür amaçlar oyunun *yaşamının üzerinde olma* özelliğini ortadan kaldırmaktadırlar. Oyunun kendisi için, oyun için oynanması gerekir. [Atilla Erdemli (2002), *Spor Felsefesi* adlı kitabında sporun ne için yapılmaması gerektiğini geniş biçimde anlatır].

Oynayan insan o zaman gerçeklikteki katılığın üzerinde özel bir zaman geçirecektir. Üstelik bu zaman sert kurallar uyarınca yaşanan ve sanki bir Ütopya düzenindeymişçesine keyifli bir zaman olacaktır. Suits, belki de, insanın tüm yaşamını 'oyun (play)' ya da diğer bir deyişle 'oynama (playing)' olan etkinliklere adanmanın 'ütopik' olduğunu düşündüğünden, bir Ütopya tasarlamıştır. O'nun Ütopya fikrinden yola çıkarak, 'oyun (game)' ya da 'oyun oynama (game playing)' ve 'oyun

(play)’ ya da ‘oynama (playing)’ karşılığını anlamak mümkündür. Suits, günlük yaşamada “iş” olarak adlandırılabilir “organize” olmuş etkinliklerin tamamının Ütopya düzeninde *spor olacağını belirtir*. “Yani iş olarak gördüğümüz her şey, hatta organize uğraşın her türlü örneği Ütopya’da var olmaya devam ediyorsa, spor haline gelir....Öyle ki hokey, beysbol, golf, tenis gibi sporların yanı sıra iş yönetimi, hukuk, felsefe, üretim yönetimi, motor tamiri, reklam gibi pratik amaçlara yönelik, sonsuza dek uzanan sporlar da vardır” (Suits, 2012). Bu bir çelişki değilse nedir? Burada örtük kalmış bir yaşama ve insan anlayışı fark ediliyor. İnsan tüm etkinliklerini bir oyun olarak, kendi özü gereği yapacak olursa, bu durumda o bir Ütopyadaymışçasına yaşar. Böyle bir anlayış gerçekten bir Ütopya düzenidir. Orada birey kendisine sunulmuş, doğru ve geçerli olduğu uyarılmış davranışlar yerine, kendi içselliğinden, kendi özünden türeyen bir *içkin ahlak* uyarınca yaşayacaktır.

Suits’in oyun kavramından spor kavramına geçişini görebilmek için *Sporun Öğeleri* başlıklı makalesine bakmak gerekir. Bu makalede Suits, spor olarak adlandırdığı etkinlikleri, ilkin oyun oynama tanımının tüm öğelerinin yanında, ‘fiziksel beceri oyunu olma’ ve ‘belirli bir süre devam eden takipçiye sahip olma’ ve ‘kuralları, organizasyonu vd. belirleyen bir geleneğe/kuruma sahip olma’ ölçütleriyle tamamlar (Suits, 1973). Ancak daha sonra yaygın olarak ‘spor’ diye adlandırılan tüm etkinliklerin oyun oynama öğelerini içermediğini fark eder. Örneğin; dalış sporunun prelusorik amacı yoktur. Sadece bazı sporların oyun oynama olmamasından dolayı, sporu ikiye ayırır:

1. **Sportif oyunlar:** Futbol, basketbol, hentbol, koşu, boks, buz hokeyi vb.
2. **Sportif performanslar:** Dalış, cimnastik, buz pateni vb.

Bu noktada, Suits’in görüşünde bir spor sınıflandırmasıyla da karşılaşmıyoruz. Oysa *sportif oyunlar* ve *sportif performanslar* ayrımı bir spor sınıflandırmasını çağrıştırmaktadır. Suits, görüşünde ağırlıklı olarak çözümlemeci bir tutumla oyun ve spor kavramlarını ele almıştır. Kavram çözümlemelerinin spor gibi insanla dolu olan bir konuda ne kadar yeterli olacağı tartışılması gereken bir konudur. Nitekim, insan neden oyun oynar? İnsan neden spor yapar? gibi soruları kitabında da, makalelerinde de pek bulamayız. Bu iki soruyu yanıtlayabilmek için *insanın varlık yapısı* önemli çıkış noktaları verecektir. Örneğin, Suits belirlediği ototelik anlayıştan hareketle *yaratıcı oyun ve/veya yaratıcı spor* kavramlarına girebilirdi. Bu kavramlar bakımından oyun ve spor anlayışları günümüzde giderek önem kazanan bir başka kavrama bizi götürecektir: *Sportif Özgürlük*. Oynayan insan ya da sporcu mekanik bir iş mi yapmaktadır? Oyunu ve sporu ne ölçüde mekanizm ile açıklayabiliriz?

Çocuk oyunları çocuğa neşe, sevinç vermektedir. Çocuklar oyun oynarlarken veya kendilerine özgü sporları yaparken yaşadıkları coşkulu mücadeleyi büyüdükçe kayıp mı ediyorlar? Suits’in içinde yaşadığı felsefe ortamına hiç uzak olmayan iki önemli İngiliz düşünürü var: Bentham ve Mill. İngiliz ve Amerikan düşünme ve yaşama anlayışına önemli etkileri bulunan bu iki düşünürün temel dayanakları aynıdır: *İnsan haz isteyen bir varlıktır. İnsan acıdan kaçır ve hazzıya yönelir. En önemli ceza hazzdan uzak kalmak ve de acı çekmektir* (Bentham, 1988; Mill, 1978). Bu iki düşünür de Haz kavramını mutluluk ile örtüştürmektedirler. Mutluluk ve haz arasında ilişkiler

bulunmasına karşın tam olarak örtüştikleri söylenemez. *Haz (hedone)* ve *mutluluk (eudaimonia)* ayrılığı; ilk kez Antikçağ'da Sokrates ile Sofistlerin görüş ayrılığında ortaya çıkar. Bu ayrılık giderek gelişir. Kıta Avrupası felsefe ortamında ağırlıklı olarak *mutluluk* önemsenirken, İngiliz ve Amerikan dünya görüşlerinde ağırlıklı olarak *haz* yer bulur. Şimdi burada bir soru gündeme geliyor: oyun ile *haz* ve/veya *mutluluk* arasında bir ilişki var mıdır; varsa nasıl bir ilişkidir? Bu soru yukarıda değindiğimiz oyun ve spor etkinliklerinin bir mekanik etkinlik olup olmadıklarıyla da ilgilidir.

Bu sorun neden bu kadar öne çıkıyor? Çünkü, insan yaşamında ne *haz* ve ne de *mutluluk* kendi başına ortaya çıkmaz; ancak bir etkinlik, belli bir amaca yönelik bir eylem ile insan bu duygulanımları yaşar. Şimdi soru şu; mekanik bir etkinlik sporcuya *haz* ya da *mutluluk* verir mi? Bunun için profesyonel sporcuların hangi bakımdan ve ne kadar mutlu olduklarına bakmamız gerekir. Ayrı deyişle bir sporcu *ototelik etkinlikten mi, yoksa araçsal etkinlikten mi* *haz* duyar ya da mutlu olur? Suits'in görüşünden bakarsak, bu soruya *ototelik etkinlik* cevabını vermemiz gerekmektedir. Yukarıda Erdemli'nin görüşünden hareketle şöyle bir saptama yapmıştık: "Birey herhangi bir etkinliği yapmaktan *haz* duyuyorsa; orada kendisini aşmanın, yaratıcı olmanın coşkusunu yaşıyor ve o etkinlikten mutlu oluyorsa *amacı kendisinde olan; ototelik* bir etkinlik yapmaktadır. Öte yandan; birey herhangi bir etkinliği farklı bir amacı gerçekleştirmek için yapıyorsa, etkinliği sonunda o amaca ulaşmaktan mutlu olacaksa, yaptığı *araçsal etkinlik*dir" (Erdemli, 2008). Araçsal etkinlikte bireyin her zaman oyunun kurallarına isteyerek bağlı kaldığı söylenemez; çok zaman kurallara uymaya zorlanmaktadırlar. Bireyin yapıcı ve yaratıcı olduğu etkinlikler, birey ister oynuyor ister spor yapıyor olsun, onun kendi özgürlüğünü yarattığı, ototelik etkinliklerdir. Antikçağ'dan günümüze insan ve yaşama sorunu üzerine düşünenlerin hemen hepsi insanın mutluluğunu yapıcı ve yaratıcı etkinliklerinin olağan sonucu olarak görmüşlerdir. Öyleyse, buradan hareketle sorulması ve incelenmesi gereken başka bir sorun ortaya çıkar: *Spor* ve *oyun* ile *özgürlük* ilişkisi nasıldır?

KAYNAKLAR

- Bentham, J. (1978). *The Principles of Morals and Legislation*. London: Prometheus Books.
- Erdemli, A. (2002). *Temel Sorunlarıyla Spor Felsefesi*. İstanbul: E Yayınları.
- Erdemli, A. (2008). *Spor Yapan İnsan*. İstanbul: E Yayınları.
- Falcon, A. (2015). "Aristotle on Causality" içinde Edward N. Zalta (ed.), *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*.
<https://plato.stanford.edu/archives/spr2015/entries/aristotle-causality>.
- Huizinga, J. (2013). *Homo Ludens*. (Çev.: M. A. Kılıçbay). 4.baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Mill, J. S. (1978). *On Liberty*. London: Hackett Publishing.
- Suits, B. (1967a). What Is a Game?, *Philosophy of Science*, 34(2):148-156.
- Suits, B. (1967a). Is Life a Game We Are Playing?, *Ethics*, 77(3):209-213
- Suits, B. (1973). "Elements of Sport" içinde *The Philosophy of Sport: A Collection of Original Essays*, Robert G. Osterhoudt (ed.). IL: Charles C Thomas Publishers. ps. 48-64.
- Suits, B. (1977). Words On Play, *Journal of the Philosophy of Sport*, 4(1):117-131.

- Suits, B.** (1988). Tricky Triad: Games, Play, and Sport, *Journal of the Philosophy of Sport*, 15(1):1-9.
- Suits, B.** (2004). Venn and the Art of Category Maintenance, *Journal of the Philosophy of Sport*, 31:1, 1-14.
- Suits, B.** (2012). *Çekirge Oyun Yaşam ve Ütopya*. (Çev.: Süha Sertabiboğlu) 2. Baskı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.