

Dil Oyunları ve Oyun Teorisi Üzerine....

Mustafa Altun

8 Ağustos 2003

-

"Bir sözcüğün anlamı onun nasıl kullanıldığıdır."

Çünkü sözcük, dilimize dahil olduğu zaman öğrendiğim şey budur. (Kesinlik Üstüne, 61)

Bu yüzden "kural" ve "anlam" kavramları arasında bir mütakabiliyet vardır. (Kesinlik Üstüne, 62)."

"Mekân-dışı, zaman-dışı bir hayâlden değil, mekânsal ve zamansal bir olgu olan dilden bahsediyoruz... Ama ondan, oyunun kurallarını anlatırken, satranç taşlarından bahsettiğimiz gibi bahsediyoruz, fiziksel özelliklerini betimliyoruz."

'Bir sözcük gerçekte nedir?' sorusu, 'Satrançta bir taş nedir?' sorusuna benzer." (Felsefî Araştırmalar, 108)

Wittgenstein'dan[1]

Kesinlik Üstüne ve Felsefî Araştırmalar adlı çalışmalarında Wittgenstein, dili genel anlamıyla bir satranç oyununa, sözcükleri de ileri sürülen taşlara benzetir. Dilbilimciler de modern zamanlarda Saussure'dan başlayarak dili bir sistem olarak görme eğilimindedir. Noam Chomsky Kartezyen yaklaşımıyla bunu daha üst seviyeye getirerek biyolojik anlamda da bütün insanlığı kapsayan bir dil sisteminden yola çıkarak kuramını temellendirir. John Nash'le zirvesini bulan Oyun Teorisi'nde de sistem yaklaşımıyla karar verme mekanizmalarını betimleyen stratejik bir oyun düzeneği üzerine matematiksel hesaplamaları da içeren bir tutum sergilenir. Hayatın bizatihi kendisinin oyun olduğu gerçeğinden hareketle tiyatro da Oyun Teorisi'ne benzer biçimde hayatı modelleyen, simüle eden bir görüntü arz eder.

Bütün bu yaklaşımların hepsi de kimi doğal konuşma diliyle, kimi matematik diliyle, kimi de hem sözel, hem de vücut diliyle "oyun"un ne olduğuna dair ipuçları sunarlar.

Wittgenstein'ın sözlerine dönersek, "Bir sözcük gerçekte nedir?" cümlesiyle, "Satrançta taş nedir?" cümlesi matematikteki özdeşlik ilkesine benzer bir ilişkiyi gündeme getiriyor. Wittgenstein'ın dilin bir oyun olduğunu özdeşlik kurarak ifade etmesi ne kadar doğru bir yaklaşım? Belki de bunun sorgulanması gerekiyor. Bunun için "oyun"un ne olduğunu tanımlamalıyız.

Oyun, belirli kurallar dahilinde iki ve daha fazla oyuncunun kazanmaya odaklı eylem stratejileri belirlemesiyle belirli bir zaman dilimi içinde karşılıklı olarak oynanır. Kimi oyunlar rastlantısaldır, talih oyunları gibi, kimi oyunlar hem rastlantısal, hem de kişinin beceri ve öngörüsüne dayanır, tavla gibi, kimi oyunlar da sadece ve sadece kişinin bilgi, beceri ve öngörüsüne bağlıdır, satranç gibi.

Üç kategori içinde dil oyunu acaba hangisine dahildir? Genellikle sözcükleri bilinçli olarak seçtiğimizi varsayarsak, dil oyunu satranca daha yakındır, diyebiliriz. Ama

bilinci yerinde olmanın ölçüsü ne? Dil kazalarının sebebi beynin kontrolü elden çıkarıp rastlantıya dayanması mıdır?

Wittgenstein'dan John Nash'e geldiğimizde, Oyun Teorisi'nde de rasyonalite kavramı bilgi, beceri ve öngörüğü içeren bir karar verme sürecini betimliyor. Duygunun, istemsiz davranışın; kurallara ve uygun stratejiler geliştirmeye dayalı bir oyunun dengelerini alt üst edebileceği Nash sonrası Oyun Teorisi geliştiricilerinin eleştirdiği bir nokta olarak karşımıza çıkıyor. Dil kazaları ile karar verme sürecini etkileyen duygu ve istemsiz davranışlar arasında bu bağlamda bir ilişki kurulabilir mi? Sanırım buna evet, diyebiliriz. Zaten bu eleştirel yaklaşım, yeni bir oyun teorisini gündeme getirmiş: Tiyatro teorisi.[2] İrrasyonel etkenleri de içine alan yeni bir oyun teorisi yaklaşımı. Kuralları hiçe sayanları da kapsadığı söylene de Oyun Teorisi'ne toptan karşı olanlar, bu teoriyi ortaya atanları hayatın bizatihi kendisini soyut matematik kavramlarıyla ifade ettikleri için imkânsız istemekle itham ediyorlar.

Anlaşılan o ki, hemen bütün oyun yaklaşımları, bir tür modelleme ya da simülasyona dayanıyor. Ta eski Yunan'dan bu yana dile getirilen doğayı ya da gerçeği taklit etme eğiliminin başka bir yansıması. Ama nasıl ki, taklit hiçbir zaman asılın yerini tutamazsa, bu yaklaşımlar da körlerin fili tarifi misali sistem yaklaşımları ya da modellemeler yoluyla hakikatin sırrına tam anlamıyla mazhar olamayacaklardır. Kanımca her model ve simülasyon, bunu gerçekleştirenin bilgisinin sınırlarının dışına çıkmayacağı için eksik ve güdük kalacaktır.

Ama bu realite, bizim oyuna dair düşüncelerimizi kökten değiştirmemeli. Oyun, hayatımızın merkezinde yer almaya devam etmeli. Kendimizi, başkalarını ve evreni anlamamız belki de buna bağlı. Kim bilir?

Kaynaklar:

[1] Robert Fogelin, "Wittgenstein'in Felsefi Eleştirisi", Wittgenstein: Sessizliğin Grameri, Cogito Dergisi, Yapı Kredi Yayınları, İstanbul, Güz 2002, Sayı: 33, s.95

[2] Oyun Teorisi ve Rekabet Oyunları, <http://www.ytukvk.org.tr/arsiv/oyun.htm> (5 Ağustos 2003'te indirilmiştir.)