T.C.

BİNGÖL ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

FELSEFE ANABİLİM DALI

# İKİ ANTİK DİSİPLİNİN YOLU: SATRANÇ VE FELSEFENİN ORTAK YÜRÜYÜŞÜ

**Hamza Alperen AYDIN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Danışman**

**Dr. Öğr. Üyesi Fegani BEYLER**

**Bingöl – 2024**

**T.C.**

**BİNGÖL ÜNİVERSİTESİ**

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ**

**FELSEFE ANABİLİM DALI**

# İKİ ANTİK DİSİPLİNİN YOLU: SATRANÇ VE FELSEFENİN ORTAK YÜRÜYÜŞÜ

**Hamza Alperen AYDIN**

**YÜKSEK LİSANS TEZİ**

**Danışman**

**Dr. Öğr. Üyesi Fegani BEYLER**

**Bingöl – 2024**

# İÇİNDEKİLER

BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ ..... III
TEZ KABUL VE ONAY ..... IV
ÖNSÖZ ..... V
ÖZET ..... VI
ABSTRACT ..... VII
TABLO LİSTESİ ..... VIII
ŞEKİL LİSTESİ ..... IX
GİRİŞ ..... 1
1. OYUNUN FELSEFİ VE KÜLTÜREL GELENEĞİ ..... 4
1.1. Antik Düşüncede Oyun: Sokrates ve Platon ..... 6
1.2. Dil Oyunları Aracılığıyla Oyun Kavramını Anlamak: Wittgenstein'ın Katkısı ..... 13
1.3. Dilbilim, Satranç ve Oyun: Ferdinand De Saussure'ün Kuramsal Çerçevesi ..... 15
1.4. Karl Groos'un Görüşünde Oyun ..... 17
1.5. Friedrich Nietzsche'de Yaşam ve Oyun Felsefesi ..... 19
1.6. Jacques Derrida: Oyun ve Sonsuz Anlam ..... 25
1.7. Eugen Fink: Oyunun Dünya Sahnesindeki Rolü ..... 32
1.8. Varoluş ve Oyun: Martin Heidegger ve Hans-Georg Gadamer'in Felsefelerinde Kesişimler ..... 37
1.9. Oyunun Kültürel Boyutları ..... 43
2. TARİHSEL ÇİZGİDE PARALEL YOLLAR: SATRANÇ VE FELSEFENİN GELİŞİMİ VE ETKİLEŞİMİ ..... 49
2.1. Çin ..... 52
2.1.1. Xiang Qi (Çin Satrancı) ve Felsefesi ..... 52
2.1.2. Taoizm ve Satranç ..... 59
2.2. Hindistan ..... 62
2.2.1. Budizm ve Chaturanga ..... 62
2.3. İran ..... 67
2.3.1. Satrancın Kültürler Arası Seyahatinde bir Köprü olarak Sâsânî İmparatorluğu ..... 68
2.3.2. Zerdüştîlik ve Chatrang ..... 74
2.4. Arap Yarımadası ve İslam ..... 79
2.4.1. Dönemin Metinlerinde Felsefe ve Satrancın izleri ..... 86
2.5. Avrupa ..... 96

2.5.1. Rönesans ..... 103
2.6. Satranç Taşlarının Yolculuğu ve Felsefesi ..... 105
3. OYUNUN FELSEFİ BOYUTU: SATRANÇ VE MODERN FELSEFENİN KESİŞİM NOKTALARI ..... 112
3.1. Satranç ve Etik ..... 112
3.2. Satrancın Kuralcı Evreni ve Dil ..... 118
3.3. Satranç ve Felsefi Paradigmalar ..... 122
3.4. Yapay Zekâ ve Satranç ..... 127
SONUÇ ..... 132
KAYNAKÇA ..... 135

## BİLİMSEL ETİK BİLDİRİMİ

Yüksek Lisans/Doktora tezi olarak hazırladığım *İki Antik Disiplinin Yolu: Satranç ve Felsefenin Ortak Yürüyüşü* adlı çalışmanın öneri aşamasından sonuçlanmasına kadar geçen süreçte bilimsel etiğe ve akademik kurallara özenle uyduğumu, tez içindeki tüm bilgileri bilimsel ahlak ve gelenek çerçevesinde elde ettiğimi, tez yazım kurallarına uygun olarak hazırladığım bu çalışmamda doğrudan veya dolaylı olarak yaptığım her alıntıya kaynak gösterdiğimi ve yararlandığım eserlerin kaynakçada gösterilenlerden oluştuğunu beyan ederim.

13/06/2024

İmza

Hamza Alperen AYDIN

**TEZ KABUL VE ONAY**

**T.C.**

**BİNGÖL ÜNİVERSİTESİ**

**SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ MÜDÜRLÜĞÜNE**

*Hamza Alperen AYDIN* tarafından hazırlanan *İki Antik Disiplinin Yolu: Satranç ve Felsefenin Ortak Yürüyüşü* başlıklı bu çalışma, *06/06/2024* tarihinde yapılan tez savunma sınavı sonucunda *oybirliği/~~oy çokluğuyla~~* başarılı bulunarak jürimiz tarafından *Felsefe* Anabilim Dalı'nda Yüksek Lisans tezi olarak kabul edilmiştir.

**TEZ JÜRİSİ ÜYELERİ (Unvanı, Adı ve Soyadı)**

**Başkan**: ……. İmza

**Danışman**: ……... İmza

**Üye**:…….. İmza

**ONAY**

Bu Tez, Bingöl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yönetim Kurulunun ...../..../ 202.. tarih ve ..... sayılı oturumunda belirlenen jüri tarafından kabul edilmiştir.

Doç. Dr. Nebi BUTASIM

Enstitü Müdürü

# ÖNSÖZ

İnsanoğlunun en eski düşünsel oyunlarından biri olan satrancın, evrensel bir oyun olarak hakettiği değeri görüyor olduğunu söyleyebilsek de, tarihin derinliklerinde izleri bulunan bir kültürel ve düşünsel fenomen olarak satrancın felsefi yönüne olan ilgi sınırlıdır. Bir satranç setine baktığımızda, bir tahta üzerindeki sembolik taşlardan fazlasını görebiliriz. Bu oyun, insanlık tarihi boyunca sayısız farklı kültürün düşünsel birikimiyle yoğrulmuş, tarih öncesinde krallara stratejik danışmanlık yapmış, çeşitli toplumların düşünce ve inanç sistemlerine göre evrilmiş, şiirlerde metaforik bir unsura dönüşmüş ve Rönesans ve yapay zekâ ile yeni çağların doğuşuna açılan bir kapı olmuştur. Bu çalışmamla, yeterince ilgi görmeyen satranç-felsefe ilişkisine dikkat çekmeyi ve bu alanda daha fazla keşif, araştırma ve tartışma yapılmasını teşvik etmeyi umuyorum.

Çalışma sürecimde desteğini benden esirgemeyen, akademik gelişimimde bana yol gösteren değerli danışmanım Dr. Öğr. Üyesi Fegani BEYLER'e teşekkürü borç bilirim. Felsefe, yolda olmaktır. Bu yolda yürümemi kolaylaştıran aileme şükranlarımı sunarım.

13/06/2024

İmza

Hamza Alperen AYDIN

# ÖZET


| |
|---|
| **Tezin Başlığı :** İki Antik Disiplinin Yolu: Satranç ve Felsefenin Ortak Yürüyüşü |
| **Tezin Yazarı :** Hamza Alperen AYDIN |
| **Danışman :** Dr. Öğr. Üyesi Fegani BEYLER |
| **Anabilim Dalı:** Felsefe |
| **Bilim Dalı :** |
| **Kabul Tarihi :** 06/06/2024 |
| **Sayfa Sayısı :** IX (ön kısım) + 147 (tez) |
| *Satranç, tarih öncesinden günümüze uzanan bir yolculukta, birçok farklı uygarlığın kültürel ve düşünsel belleğinde önemli bir konuma sahip olmuştur. Bu uygarlıkların her birinin düşünce sistemlerinin inşası aşamasında satranç da eş zamanlı bir gelişim göstermiş, bulunduğu kültürden etkilendiği kadar, o kültürü de etkilemiştir. Doğası gereği soyut ve stratejik özellikler taşıyan satrancın, bu özelliklerin yanı sıra farklı perspektiflerin önemi, şüphecilik, nesnellik, tutarlılık, analiz, soyutlama, öngörü, karar verme, analitik düşünme gibi özellikleri de felsefi düşüncenin niteliklerini yansıtmaktadır. Çalışmada, antik çağlardan günümüze düşünce sistemlerini açıklarken oyun ve özellikle satranç kavramını kullanan filozoflar, bu kavramın felsefi zenginlik sağlamadaki rolü ile birlikte, satrancın kökenleri, gelişimi ve hakim olduğu kültürel ve felsefi geleneklerin nitelikleri arasındaki ilişkiler incelenecek; ayrıca satrancın etik, dil felsefesi, bilim felsefesi, pragmatizm ve yapay zekâ gibi çeşitli felsefi alanlardaki konum ve etkileri tartışılacaktır.* |
| **Anahtar Kelimeler:** *Satranç, Oyun, Satranç Felsefesi, Dil, Oynamak* |

## ABSTRACT


**Title of the Thesis :** The Path of Two Ancient Disciplines: The Symbiotic Journey of Chess and Philosophy

**Author** **:** Hamza Alperen AYDIN

**Supervisor** **:** Assist. Prof. Dr. Fegani BEYLER

**Department** **:** Philosophy

**Sub-field** **:**

**Date** **:** 06/06/2024

*Chess has held a significant position in the cultural and intellectual memory of various civilizations throughout a journey that spans from prehistoric times to the present day. During the construction of each civilization's thought systems, chess exhibited concurrent development, being influenced by the culture in which it was embedded, and in turn influencing that culture. Inherently abstract and strategic, chess not only embodies these characteristics but also reflects philosophical qualities such as the importance of diverse perspectives, skepticism, objectivity, consistency, analysis, abstraction, foresight, decision-making, and analytical thinking. This study will explore the role of philosophers who have used the game, particularly chess, to elucidate thought systems from ancient times to the present, focusing on how the concept contributes to philosophical richness. It will examine the origins, development, and the characteristics of the dominant cultural and philosophical traditions associated with chess. Additionally, the position and impacts of chess in various philosophical domains such as ethics, philosophy of language, philosophy of science, pragmatism, and artificial intelligence will be discussed.*



**Keywords:** *Chess, Play, Philosophy of Chess, Language, Game*

# TABLO LİSTESİ

**Tablo No** **Sayfa**

Tablo 2.1 Farklı dillerde satranç taşlarının isimleri ..... 106

# ŞEKİL LİSTESİ

**Şekil No** **Sayfa**

Şekil 2.1 Xiang Qi - Çin Satrancı ..... 54

Şekil 2.2 Xiang Qi - Çin Satrancı ..... 55

Şekil 2.3 Chaturanga ..... 64

Şekil 2.4 Firdevsî'nin Şehnâme'sinden bir minyatür. ..... 72

Şekil 2.5 10. yüzyıla ait bir Arap el yazmasından bir minyatür. ..... 80

Şekil 2.6 Şatranc ..... 81

Şekil 2.7 el-Adlî'nin Hesaplama Tahtası. ..... 82

Şekil 2.8 Bîrûnî'nin el yazması eserinden (11. yüzyıl) dört oyunculu satranç. ..... 95

Şekil 2.9 Jacobus de Cessolis'in yazdığı De Ludo Scaccorum'un bir sayfası ..... 99

Şekil 2.10 X. Alfonso'nun Oyunlar Kitabı'ndan alınan bir minyatür ..... 101

Şekil 2.11 Lucena'nın Repeticion de Amores adlı eserinin başlık sayfası ..... 102

Şekil 3.1 Piacenza'daki San Savino Kilisesi'nin korosunda bulunan mozaik zemin ..... 113

Şekil 3.2 Mozaikte yer alan "Kral" ve "Yasa Kitabı" ..... 114

Şekil 3.3 The Turk - Mekanik Türk ..... 129

# GİRİŞ

Canlıların varoluşu, doğdukları andan itibaren madde ile etkileşimlerindeki başlıca aktör olarak, dünyayı kavrama biçimlerini belirleyen zihin kapasitelerine dayanmaktadır. Diğer doğal varlıklardan farklı olarak, insanın daha karmaşık zihinsel yeteneklere sahip olması, ona doğum anından itibaren yaşamla derin bir bağ kurma kapasitesi tanır. Bu bağ ve iletişim, bebeklik döneminden itibaren başlayan, öznenin algıladığı nesne ile arasında gerçekleşen bir tür ontolojik oyunu ifade eder. Bilgi edinimi, bebek ve çocuk için bir tür özne-nesne oyunudur. Dünyadaki yerinin farkında olmadan önce dahi insan, oyun ile çoktan tanışmıştır. İnsan, dünya sahnesine adımını attığı ilk andan itibaren bir oyuna dahil olur; bu oyunda kendi rollerini şekillendirirken, oynadığı oyun da onun varoluşunu biçimlendirir. Satranç da temelde bir oyundur ve insanın oyun ile ilişkisine benzer bir şekilde doğduğu kültürden öğrenmiş, doğduğu kültüre öğretmiştir.

Oyunun felsefi doğasına ilişkin tarihsel kökeni Antik Yunan'a uzanmaktadır. Herakleitos dünyayı oluşturan gücü, taşları oyunla oraya buraya yerleştiren ve kumdan tepeler yapıp yeniden yıkan bir çocuğa benzetmiştir. Platon'un ideal düzeninde de, Sokrates'in diyalektiğinde de oyunun izleri görülmektedir. Düşünsel tarihin izini sürebildiğimiz her dönemde oyun kavramını ve satrancı görebiliriz. Ludwig Wittgenstein, Ferdinan de Saussure, Karl Groos, Friedrich Nietzsche, Jacques Derrida, Eugen Fink, Martin Heidegger, Hans-Georg Gadamer gibi modern dönem filozofları da felsefelerini ortaya koyarken oyun kavramına dikkate değer bir önem atfetmişlerdir.

Wittgenstesin'ın oyunu, dil oyunlarında kendisini gösterir. Saussure'ün oyunu, yapısalcılık akımının önemli kuramlarından biri olan sistemini açıklamasında ona yardımcı olmuştur. Groos'un yaşama hazırlayıcı oyunu, evrimsel bir perspektiften bireyde var olan içgüdüleri ortaya çıkaran bir tetikleyicidir. Nietzsche'nin oyunu yaşamın kendisidir, bireyin kendi varlığını güçlendirmesi, dönüştürmesi ve yaratması için oradadır. Derrida'nın oyunu, düşüncenin ve dilin temelini oluşturan oldukça esnek ve dinamik bir süreçtir, bir isyanı temsil eder. Fink'in oyunu, realiteden kesin çizgilerle ayrılmayan, aksine gerçekle iç içe geçmiş, insan doğasına özgü temel bir faaliyettir. Heidegger ve Gadamer'in oyunu, gerçeğin ve anlamın nasıl ortaya çıktığı ile ilgilenir.

Çalışmanın birinci bölümünde düşüncelerini ortaya koyarken oyun kavramını kullanan bu düşünürlerin felsefede antik dönemden bu yana varlığını gösteren oyun

kavramına katkıları ve bu kavramın, söz konusu filozofların öğretilerine sağladığı zenginlik ele alınacaktır.

Kökeni hakkındaki tartışmalarda temel olarak dört temel ekol üzerinde durulan satranç, izini sürebildiğimiz her zaman diliminde ve coğrafyada dönemin düşünsel pratikleri ile eş zamanlı olarak gelişmiştir. İçinde yer aldığı kültürel ve entelektüel dinamikler tarafından biçimlendirilen satranç, aynı şekilde kendisini çevreleyen kültürel ortamı da etkilemiştir. Bulunduğu kültüre göre savaş arabası kaleye, fil piskoposa, vezirler kraliçeye, şahlar krala dönüşmüştür. Kadere ve şansa önem atfedilen toplumlarda zarla oynanmış, rasyonel düşünceye geçiş ile birlikte salt stratejik bir form kazanmıştır. Aristokrasinin egemen olduğu topraklarda başlangıçta bir savaş simülasyonu olarak sarayların oyunu haline gelen bu oyun, bireyin toplumdaki öneminin artmasıyla birlikte halk arasında da geniş bir yankı uyandırmıştır.

Çin satrancında Taoizm'in, Hindistan chaturangasında Budizm'in, Perslerin çatrangında Zerdüştîliğin izlerine ulaşılabilir. Arap Dünyasında felsefenin yükselişe geçmesinde temel bir etken olan Beytü'l-Hikme'yi bir akademiye dönüştüren Abbâsî halifesi Me'mûn'un ve el-Mütevekkil, Mansûr gibi diğer halifelerin satranca olan ilgisi bir tesadüf değildir. Çin felsefesinin ilerlemesiyle paralel olarak Çin satrancı gelişmiş, Hindistan chaturangası Hint felsefesiyle aynı dönemlerde evrilmiş, İslam'ın Altın Çağı'nda felsefenin yükselişiyle birlikte şatranc da bu coğrafyada yaygınlaşmış ve Avrupa'da skolastik düşüncenin hakim olmasıyla felsefe yükselişe geçtiğinde satranç, son halini alarak gelişimini tamamlamıştır. Bu oyun, var olduğu her dönemin felsefi akımları ile özdeşleşerek, bu geleneklerle yoğun ve karşılıklı bir etkileşim içerisinde evrimleşmiştir. Bu önermeler ışığında çalışmanın ikinci bölümünde, satrancın kökenleri ve gelişimi ile bulunduğu kültürde hakim olan felsefi geleneklerin nitelikleri birlikte incelenecektir.

Bilim ve felsefe tarih boyunca kümülatif bir ilerleme gösterirken, satrancın da aynı yoldan ilerlerdiğini söyleyebiliriz. Modern dönem düşünürleri eserlerinde benzer bir yolculuğa eşlik eden bu disiplinleri sıklıkla bir araya getirmişlerdir. Satranç, dilin kuralcı yapısını, etiğin normatifliğini ve varoluşun kaçınılmaz zorunluluğu ile sürekliliğini yansıtan bir fenomen olarak modern felsefede kendine özgü bir yer edinmiştir. Çalışmanın üçüncü bölümünde düşünce sistemlerini açıklarken satrancı

kullanan modern dönem filozofları incelenecek ve satrancın etik, dil felsefesi, bilim felsefesi, pragmatizm ve yapay zeka gibi çeşitli alanlardaki konum ve etkileri ele alınacaktır.

Modern dönem felsefi literatürünü incelediğimizde felsefe ile satrancı ilişkilendiren az sayıda çalışmaya rastlanmaktadır. Her ne kadar çalışmanın üçüncü bölümünde ele alınacak olan birçok modern dönem filozofu felsefelerini ortaya koyarken satrancın somutlaştırıcı yönünü kullanmışlarsa da bu alanda muhtelif çalışmalar ya satrancın bilişsel yönüyle alakalıdır ya da bir soy kütük arayışından ibarettir. Dolayısıyla bu çalışma, satranç ve felsefe ilişkisi bağlamında daha fazla keşif, araştırma ve tartışma yapılmasını teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

# 1. OYUNUN FELSEFİ VE KÜLTÜREL GELENEĞİ

Oyun, insan deneyimini şekillendiren ve karmaşık bir felsefi zeminde incelenen evrensel bir kavramdır. Tarih boyunca birçok filozofun dikkatini çekmiş ve felsefi düşüncede pek çok önemli bakış açısıyla ele alınmıştır. Bu felsefi bakış açıları, oyunun sadece eğlenceli bir etkinlik olmanın ötesinde, insan doğasının derinliklerine dair karmaşık bir anlam taşıdığını ortaya koymaktadır. Satrancın felsefe ile ilişkisini incelemeden önce; "oyun" kavramının insanlık ve felsefe tarihindeki önemli konumunu ortaya koymak, özünde bir oyun olan satrancın düşünsel tarih içerisindeki konumunu daha iyi saptamak adına önemli bir adımdır. Oyun kavramının felsefi yönlerini tanımak satrancın bir oyun olmasının yanı sıra, insan düşüncesinin evrimi ve felsefi düşünceyle nasıl ilişkilendirilebileceği konusundaki önemini vurgulamakta yararlı olacaktır. Oyun, toplumsal evrimle birlikte değişen normlar ve değerlerle birlikte sürekli olarak şekillenen dinamik bir kavramdır, bu da insanın kültürel, sosyal ve bireysel düzeydeki karmaşıklığını anlamak adına önem arz etmektedir.

Satranç da, sadece bir oyun olmanın ötesinde, aynı zamanda kendi evreninde bağımsız bir dil olma özelliği taşıyan, derinlemesine incelenmesi gereken bir fenomendir. Bu oyun, tahtası üzerindeki siyah ve beyaz taşların dansı aracılığıyla bir dilin içsel yapısını anlama çabalarına kaynaklık eder. Oyun kavramına odaklanan birçok önemli filozofun dil felsefesi alanında etkin oldukları göz önünde bulundurulduğunda satranç, sadece stratejik bir mücadele aracı olmanın ötesine geçerek, bir dilin özgün karakteristiklerini yansıtan bir bağımsızlık sergiler. Bu bağlamda, satranç üzerinden yapılan düşünsel bir yolculuk hem oyunun karmaşıklığını hem de dilin derinliklerini anlama amacı güden felsefi bir çaba ortaya koymaktadır. Antik dönem figürleri Aristoteles ve Platon oyunu güç, dayanıklılık ve zekâ mücadelesi olarak değerlendirmişlerdir. Son iki yüzyıl içinde, Kant, Schiller, Nietzsche, Wittgenstein, Heidegger, Derrida, Bakhtin, Gadamer, Fink ve Axelos gibi filozoflar, oyunun farklı yönlerini ve potansiyellerini keşfetmişlerdir. Huizinga,

Caillois, Ehrmann ve Spariosu gibi yazarlar ise bu çeşitli teorileri bir araya getirerek oyunun kültürel etkilerini ortaya koymuşlardır[1].

Antik Yunan düşünce tarihinde önemli bir konumda bulunan filozoflar Platon ve Sokrates, insanın doğası, bilgi, ahlak ve toplum gibi temel konularda derin ve etkileyici öğretileriyle tanınmaktadırlar; bu büyük filozofların, genellikle ciddi konularla ilişkilendirilmelerine rağmen, felsefe tarihinde oyun kavramı üzerine düşünceleri olan ilk filozoflardan olduklarını söylemek yanlış olmayacaktır. Platon'un eserlerinde toplumsal düzenin, bireyin eğitimi ve bilgi edinme süreçlerinin yanı sıra, oyunun rolüne dair önemli ipuçları bulunmaktadır. Sokrates ise öğretim yöntemi olan Sokratik Metod'unun yanı sıra, konuşmalarında sık sık benzetme ve metaforları kullanarak, hayatı bir oyun gibi anlamlandırmıştır.

Nitekim her dönemde felsefenin bir şekilde içinde olmuşsa da yirminci yüzyıl, felsefi düşüncede oyun kavramının öne çıktığı bir döneme işaret eder. Bu dönemde, özellikle Ludwig Wittgenstein (1889-1951) gibi etkili filozoflar, düşünsel arenada "oyun" terimini sıkça kullanarak felsefi gündemi şekillendirdiler[2]. Wittgenstein'ın öncülüğünde yükselen bu düşünceler, dilin doğasını ve anlamın yapısını anlamak için oyun kavramını merkeze alarak önemli bir dönüşüme işaret etmektedir.

Hollandalı filozof ve tarih profesörü Johan Huizinga (1872-1945) da "*Homo Ludens*[3]" isimli eserinde oyun kavramını tarihsel ve kültürel olarak derinlemesine incelemiştir. Oyun, kültürün temel bir yapı taşı olarak değerlendirilmiş ve bu perspektif, politik güç, savaş, ticaret, sanat ve eğitim gibi çeşitli sosyal kurumların altında yatan temel gerçeklik olarak kabul edilmiştir. Oyun, kültürel yapıların şekillenmesinde etkili bir araç olarak düşünüldüğünde, bir toplumun değerleri, normları ve sosyal ilişkilerin dinamikleri üzerinde derinlemesine bir etkisi olduğu anlaşılır. Bu bağlamda, oyunun sadece bir eğlence biçimi olmanın ötesinde, toplumun temel taşlarından biri olarak işlev gördüğü ve kültürel gelişmenin merkezinde yer

---

[1] Vedat Yiğitoğlu, *Oyun Değer-Dijital Oyunlar ve Kullanıcılar Üzerine Bir İnceleme: To the Moon Örneği* (İstanbul: T.C. Maltepe Üniversitesi, Doktora Tezi, 2018), 16.

[2] Ayhan Dereko, "Oyun Kavramı", *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi* 10/20 (2012), 1-42.

[3] Johan Huizinga, *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme* (Ayrıntı Yayınları, 2006).

aldığı argümanı savunulabilir. Bu çalışmanın ortaya konma nedeni olan satranç da en nihayetinde bir oyundur ve satrancın felsefesini anlamak için öncelikle oyunun felsefesini bilmek gerekir.

### 1.1. Antik Düşüncede Oyun: Sokrates ve Platon

Antik Yunan'da oyun kavramı ile ilgili kelimeler incelendiğinde, etimolojik çalışmalarda üç kelime üzerinde durulmaktadır: Paidia, agôn ve athurâ. "Paidia" kavramı, çocuğa ve çocukluğa referans verirken, aslında çocuksu olmayan oyunları tanımlar; "athurâ", somut faydası olmayan bir anlamı ifade ederken, "agôn" ise ritüellere sahip olan törensel oyunları işaret etmektedir[4]. Her ne kadar yaygın kullanım "paidia" olsa da oyunun felsefe ile olan ilişkisinden bahsederken "agôn"u referans almak doğru olacaktır çünkü Antik Yunan kültüründe, agôn terimi yarışma, savaşma gerektiren oyunları kapsar; sporlarda olduğu gibi, vücut gücüne ya da dama, satranç ve benzeri oyunlarda olduğu gibi, zekâ gücüne dayanır[5].

"Agôn" terimi, içinde barındırdığı farklı anlamların temelde "mücadele" ve "müsabaka" gibi birbirine sıkı sıkıya bağlı iki kavramda birleştiği, böylece "yarışma ruhu"nu tam olarak ifade ettiği bir sözcüktür; bu yarışma ruhu, eğitim, felsefe, din, ve ahlak gibi geniş bir içerik yelpazesine sahip olup, aynı zamanda savaşa hazırlık ve sanat gibi alanlarda da büyük bir öneme sahiptir[6]. Öyle ki agôn, sadece fiziksel mücadeleleri değil, aynı zamanda düşünsel, kültürel ve sanatsal mücadeleleri de ifade eder. Platon ve diğer Antik Yunan filozofları, agôn kavramını geniş bir anlamda kullanmışlardır. Onlar için agôn, bireyin kendini aşma, gelişme ve erdemli bir yaşam sürme çabasıyla ilgilidir. Filozoflar, agônu sadece fiziksel rekabetle sınırlamazlar; aynı zamanda düşünsel ve ahlaki mücadeleleri de içeren bir kavram olarak değerlendirirler. Bu bağlamda agôn, bireyin kendi potansiyelini gerçekleştirmesi için bir araç olarak görülmüştür.

---

[4] Sait Gülsoy, "Oyun, Kültür ve Zaman", *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* 62 (Haziran 2019), 320.

[5] Nurhan Tekerek, "Oyun Kavramından Drama'ya Drama'dan Dramatik Eğitim'e", *Tiyatro Araştırmaları Dergisi* 22 (2006), 55.

[6] A. Vedat Çelgin, "Termessos Örneği Bağlamında Agon'ların Antik Kent Yaşamındaki Yeri ve Son Epigrafik Araştırmaların Agonistik Yazıt Repertuvarına Katkısı", *Colloquium Anatolicum* VI (2007), 27.

Huizinga 1938'de yayınlanan "*Homo Ludens*" adlı eserinde oyunun tanımını şöyle yapar: Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayattan başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir[7]. Her mücadele durumunun temelinde oyunun varlığına işaret eden Huizinga, sadece spor ve eğlenceyle sınırlı kalmayan, aynı zamanda toplumun birlikteliğini sağlayan temel kuralları da oyun adı altında ele alır ve bu perspektifle hukuk, savaş, bilgelik gibi hayati konuları da oyunun evrenine dahil ederek, insanların etkileşimini ve toplumsal düzeni anlamak için oyun kavramını geniş bir bağlamda değerlendirir[8].

Johan Huizinga'nın oyun tanımı ve aynı eserde oyuna atfettiği nitelikleri göz önünde bulundurduğumuzda, felsefe ve oyunun kesişiminin köklerinin Antik Yunan'a kadar uzandığını söylemek mümkündür. *Devlet*'te Adeimantos'un Sokrates'e söylediği şu cümle bu noktada aydınlatıcı olabilir: "*Dama oyununda ustalar nasıl acemileri faka bastırır da bir taş süremeyecek hale getirir; senin dinleyicilerin de böylesine kımıldayamaz oluyor, susuyorlar*[9]." Platon, Sokratik diyalektikte belirgin olan kelime oyunu ve sözlü şakalaşmanın, Yunan kültürel alışverişinin uzun süreli geleneğini yansıladığını belirtir. Antik Yunan metinlerinde, kelime oyunlarının resmi ve gayri resmi ortamlarda merkezi bir rol oynadığı görülmektedir. Örneğin, Homeros'un "*Odysseia*"sında kahraman, adını "Kimse" olarak vererek Tepegöz'ü kandırır ve canavarın "Kimse beni kör etmedi!" diye ısrar etmesi, kelime oyunlarının yaygın olduğunu gösterir[10]. Peki, Sokratik yöntemi bu bağlamda incelediğimizde, düşünceyi bir tür zihinsel oyun olarak görebilir miyiz?

Sokrates, çocuklara eğitim verme ve Huizinga'nın (1950) tanımladığı Yunan felsefesindeki (agôn) oyun geleneğinden sapma konusundaki teorileriyle uyumlu bir

---

[7] Huizinga, *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme*, 50.

[8] Gizem Ece Gönül, "Johan Huizinga'nın Homo Ludens'i", *Söylem Filoloji Dergisi* 4/2 (Aralık 2019), 584.

[9] Platon, "Devlet", çev. Sabahattin Eyüboğlu - M.Ali Cimcoz (Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2022), 159.

[10] Arman D'Angour, "Plato and Play: Taking Education Seriously in Ancient Greece", *American Journal of Play* 5/3 (Spring 2013), 305.

şekilde, "makul ve mantıklı" oyunun çeşitli türlerini kullanmıştır. Ayrıca, yasa dışı ve sınırsız oyuna karşı bir karşı duruş olarak Alman varoluşçu filozof Karl Jaspers'in deyimiyle "sorumlu oyun (verantwortlichen spiels)" kavramını ortaya atmış ve böylece felsefe için yeni bir öğretim yöntemi olan Sokratik yöntemi oluşturmuştur[11].

Kısaca ifade etmek gerekirse Sokratik yöntem, diyalog aracılığıyla çelişkili varsayımları açığa çıkararak temelde yatan bir gerçeğe ulaşma sürecidir. Sokrates'in yöntemi, muhataplarına sorular sorarak, iddia ettikleri bilgiyi anlatmalarını sağlamak ve aslında bildiklerini değil, bilmediklerini fark etmelerini sağlamak üzerine kuruludur. Sokrates, bilmediğini bildiği için diyalog, sonunda temel bir sorunun çözümsüz kalmasıyla sonuçlanır[12]. Bir oyunun kuralları olduğu gibi Sokrates'in de diyaloglarda katılımcılardan uymasını istediği kurallar vardır. Sokrates'in yöntemi, katılımcılardan en az iki sesin duyulması, katılımcıların aldıkları konumlarla samimi bir şekilde bağlantılı olmaları, bir katılımcının gerçekte ne düşündüğünü açıklaması ve katılımcıların konumlarını içtenlikle savunmaları gibi belirli kurallara uymalarını talep eder[13]. Huizinga'nın oyunu ifade ederken kullandığı "özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu içerip, iradi bir eylem olmak" tanımını Sokrates'in diyalektik yöntemi için de kullansak hata yapmış olmayız.

Huizinga'nın oyun tanımını Sokrates'in diyalektik yöntemi için kullanmak, iki kavram arasında belirli benzerlikleri vurgulamak açısından çarpıcı olabilir. Huizinga'nın tanımındaki öğeler, oyunun özüne dair genel bir pencere sunar: Özgürce razı olunan, emredici kurallara uygun olarak gerçekleştirilen, amaç taşıyan, gerilim ve sevinç içeren, iradi bir eylem. Sokrates'in diyalektik yöntemi, katılımcıları düşünsel bir oyun içinde çelişkili varsayımları sorgulamaya yönlendiren, özgürce kabul edilen ancak belirli kurallara tabi olan bir süreci içerir. Amaç, daha derin bir gerçeği anlamaktır. Bu bağlamda, Huizinga'nın oyun tanımındaki unsurlar, Sokrates'in

[11] Benjamin Kline Hunnicutt, "Leisure and Play in Plato's Teaching and Philosophy of Learning", *Leisure Sciences* 12/2 (Ocak 1990), 220.

[12] Michel Meyer, "Dialectic and Questioning: Socrates and Plato", *American Philosophical Quarterly* 17/4 (1980), 282.

[13] Kenneth Seeskin, "Socratic Philosophy and the Dialogue Form", *Philosophy and Literature* 8/2 (1984), 181.

diyalektik yöntemi için de geçerli olabilir. Son tahlilde Sokratik yöntemi bir tür zihinsel oyun olarak tanımlamak, oyun kavramının ontolojik yapısı ve Sokratik diyalogların özellikleri düşünüldüğünde tutarlı olacaktır.

Tek başına satranç oynamak kendinden daha güçlü bir rakibe karşı oynamaktan daha zordur. Tek başına satranç oynayan kişi kendi planı ile çelişerek planına sadakatsizlik etmek durumunda kalır. Sokratik bağlamda, kişinin kendi davranışıyla çelişen bir pozisyonu savunması imkansızdır; bu nedenle oyunun, temelde bir kimlik meselesi olduğunu söylemek de yanlış olmayacaktır. Öyle ki bir satranç partisinde neticeye etki eden, oyunun kendi kimliği düzleminde iki farklı kimliğin mücadelesidir. Örneğin, oyuncunun rakibinin kimliğine göre strateji belirlemesi çoğu durumda kaçınılmazdır ki söz konusu strateji rakibin oyunda kazandığı kimliğin yanı sıra aceleci olma, sabırlı olma, yaş, gerginlik düzeyi, müsabadaki konumu gibi oldukça fazla kişisel değişkene de bağlı olabilir. Kısacası Agon'dan ne çıkacağı, onun yürütüldüğü ruha bağlıdır[14].

Felsefe ve oyunun birbirine içsel olarak bağlı olduğunu ilk keşfedenlerden biri olan Platon, oyuna felsefenin bir anlamda kaynağı olma rolünü atfederken, özellikle eğitimde ve karakter gelişimindeki rolünü de tartışır. Platon'a göre felsefe, kendi varlığı itibariyle bir oyun niteliğindedir. Dahası, felsefe ya zevkli bir oyun olmalıdır ya da hiç olmamış gibi azdır[15]. Platon'un felsefi düşünceleri, felsefe ve oyun arasındaki organik bağı vurgularken, bu bağlamda felsefenin öğretici ve karakter gelişimine yönelik bir araç olarak rolünü gözler önüne serer. O, oyunun sadece eğlencenin ötesinde, bireyin düşünsel ve ahlaki gelişimine katkı sağlayan bir disiplin olduğunu düşünür. Platon'un bakış açısına göre felsefi düşünce, oyun aracılığıyla bireyin bilgi ve anlayışını genişletmeyi amaçlar, bu da onu sadece düşünsel bir uğraşın ötesinde, öğrenme ve gelişme sürecine dahil eder.

> *"ATINALI: Öyleyse başlıyorum: başarılı olmak isteyen bir kimsenin çocukluğundan itibaren eğlenirken ya da çalışırken bu amacına uygun şeylerle uğraşması gerekir, diyorum. Sözgelişi, iyi bir çiftçi ya da iyi bir duvarcı olmak istiyorsa, duvarcı oyuncak evlerle oynamalıdır, çiftçi de bunun için yapmalıdır,*

[14] Gavin Ardley, "The Role of Play in the Philosophy of Plato", *Philosophy* 42/161 (1967), 228.

[15] Ardley, "The Role of Play in the Philosophy of Plato", 226.

*bunları yetiştiren kişi de her birinin eline aslının aynı küçük araçlar vermeli, örneğin marangozun cetvel ve çekül kullanması, savaşçının oynarken ata binmesi gibi önceden öğrenilmesi gereken ne kadar bilgi varsa, bunları öğretmeli, oyun aracılığı ile çocukların hazlarını ve tutkularını büyüdüklerinde hedef olarak seçecekleri yere yöneltmelidir. Biz diyoruz ki, eğitimin özü, oyun çağındaki çocuğun ruhunu yetişkinliğinde mükemmel bir insan olması için işinin erdemini gerektiren şeye karşı özellikle heveslendiren doğru yönlendirmedir. Bakın bakalım, buraya kadar söylediklerimi onaylıyor musunuz[16]?"*

Platon'un ideal düzeninde oyunlar, toplumun temel değerlerini içselleştirmesi için kullanılan güçlü bir araç olarak öne çıkar. Ona göre, oyunlar bireyleri eğitmek ve toplumsal düzeni sağlamak adına önemli araçlardan biridir. Öyle ki Platon, çocukların oyunlarının geleceğe yönelik bir hazırlık içinde düzenlenmesi gerektiği ve hatta *Yasalar*'da çocuk oyunlarındaki kuralların bile değiştirilmemesi önerisinde bulunmaktadır[17]. Bireylerin karakterlerini şekillendiren, sosyal becerilerini güçlendiren ve toplumsal sorumluluk anlayışını pekiştiren oyunlar, Platon'un gözünde ideal bir toplumun inşası için vazgeçilmez bir unsurdur.

*"...çocuklarımızın oyunlarını daha başlangıçtan sıkı bir düzene sokmalıyız. Çünkü, çocuklar oyunlarında kuralların dışına çıkarsa, büyüyüp adam oldukları vakit, kanunlara saygı göstermeleri beklenir mi?... Çocuklar, küçükken oyun kurallarına uyarlar ve müzikle düzen sevgisi içlerine işlerse, kötü yetişenlerin tersine, bu sevgi ömürleri boyunca içlerinde kalır; gittikçe daha da kuvvetlenir ve eski düzenin bozulan yanlarını kendiliklerinden yoluna sokarlar[18]."*

Platon'un çocuk oyunlarının eğitici potansiyelini dile getirmesinin, antik dönemde oldukça radikal bir yaklaşım olduğu söylenebilir. Ancak Platon'un oyun kavramı üzerine düşünceleri, ilk bakışta eğitim ve eğitim felsefesi ile alakalı gibi gözükse de aslında eğitimden çok politik teorilerdir. Bireylerin kişisel gelişimlerinden çok adaletli bir toplumun inşası hususuna dikkat çektiği diyaloglarında oyun kavramının yeri hayatidir. Platon, çocuk oyunlarının sürekli değişmesini ve çocukların yeni şeyler keşfetmesini eleştirerek; alışkanlıkların, özellikle de oyun kurallarının değiştirilmesinin, bireylerin yetişkinlik döneminde kurumların ve yasaların

---

[16] Platon, *Yasalar*, çev. Candan Şentuna - Saffet Babür (İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 2007), 76.

[17] Serdar Uslu, *Platon'da Düzen Sorunu* (İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Doktora Tezi, 2007), 38.

[18] Platon, "Devlet", 100.

değişmesine sebep olacağına inanarak, bu durumun toplumun istikrarını tehdit ettiğini iddia edip, çocukların oyunlarının düzenlenmesini savunur.

> *"Hiçbir toplum, oyunun sosyal istikrar için ne kadar önemli olduğunu gerçekten fark etmemiştir. Önerim, çocukların oyunlarını düzenlemektir. Onlara her zaman aynı oyunları, aynı kurallarla ve aynı koşullar altında oynamalarına izin verin ve aynı oyuncaklarla eğlenin. Bu şekilde, yetişkin davranışları ve toplum kendisi stabil olacaktır. Şu anki durumda oyunlar sürekli değiştiriliyor ve modifiye ediliyor, ve yeni oyunlar icat ediliyor, böylece gençler hiçbir zaman iki gün üst üste aynı şeyi istemiyorlar. Onların sabit bir iyi veya kötü davranış standardı veya giyim standardı yok. Herhangi biri, onlara yeni bir şeylerle, farklı şekillerle, renklerle veya başka bir şeyle ortaya çıkan herkesi belirler. Bu durum, toplumsal istikrara bir tehdit oluşturuyor, çünkü çocuklar için bu tür yenilikleri teşvik eden insanlar, gençlerin eskileri reddetmelerini ve yeniyi değer vermelerini sağlayarak, gençlerin karakterini sinsice değiştiriyorlar. Bu tür ifadeleri ve tutumları teşvik etmek, toplum için potansiyel bir felakettir… İnsanlar, çocukların oyunlarını değiştirmenin sadece 'oynamak' olduğunu ve gerçek veya ciddi sonuçlarının olmadığını sanırlar. Bu nedenle çocukları bundan alıkoymak yerine, onları kutsarlar. Fark etmezler ki, çocuklar oyunlarına yenilikler getirirse, yetişkinler olarak önceki nesilden tamamen farklı olan, farklı bir yaşam tarzı arayan, yani yeni yasalar ve yeni toplumsal kurumlar arayan kişiler olacaklardır ve yukarıda belirttiğim gibi, toplum için felaket getireceklerdir [19]."*

Platon'un özellikle yetişkinlerin dünyasına atıfta bulunurken oyun kavramını kullanmasının, dönemin çocuğun mantıksız ve entelektüel olarak aşağı olduğu yönündeki yaygın anlayışına dayanmakta olduğunu söyleyebiliriz. O, oyunun zaman kaybı veya çocuğa ait basit bir fenomen olduğu görüşünün karşısındadır. Aksine, oyun bütünüyle ciddidir ve felsefe ile ilgilidir,ciddi olanı ciddi şekilde ele almak gerekir. Ciddiye alınmaya değer yegâne varlık olarak Tanrı'nın kabul edildiği *Yasalar, 803c*'de insanlar, ilahi olanın ürünleri olarak, en iyi durumda bile Tanrı'nın birer oyuncağı olarak görülmektedirler. Erkeğin ilahi olanla kurduğu ilişki, onun mutluluk ve erdemli bir yaşam için anahtar bir unsurdur ve bu ilişki, oyun terimleriyle ifade edilerek şöyle belirtilir: Bu nedenle, her erkek ve her kadın bu rolü oynamalı ve tüm yaşamlarını buna göre düzenlemelidir[20]. Platon'un yaptığı bu oyun ile kutsallık özdeşleştirmesi,

[19] Platon, akt. D'Angour, "Plato and Play: Taking Education Seriously in Ancient Greece", 299-300.

[20] Platon, *Yasalar*, 280.

kutsallığın oyunun adından dolayı aşağılanmadığı, aksine oyunun kendi kavramına zihnin yüce alanlarına giriş olanağı tanındığı için soylu bir nitelik kazandığı bir perspektife işaret etmektedir[21]. Oyun, sadece yüzeydeki eğlenceli etkinliklerin ötesine geçen, zihinsel bir derinlik içeren bir faaliyet olarak değerlendirilir. Bu perspektifte, kutsallık ile oyun arasındaki bağ, oyunun insan zihnindeki yüce düşünce ve deneyim alanlarına açılan bir kapı olarak görülmesinden kaynaklanıyor olabilir[22]. Oyun, insanların kutsalı anlama ve deneyimleme çabasında bir araç haline gelir. Bu durum, oyunun sadece dünyevi eğlenceyle sınırlı kalmayıp, aynı zamanda derin düşünce ve ruhani keşiflere kapı aralayan bir araç haline gelmesini sağlar. Platon'un oyunu kutsallıkla özdeşleştirmesinin, oyunun potansiyel olarak yüce ve kutsal bir uğraş olduğuna işaret ettiği söylenebilir ki yukarda bahsedildiği üzere oyun Platon'a göre tamamıyla ciddiyetle ilintilidir.

Ciddiyet ile oyun arasında karmaşık bir ilişki olduğunu söyleyebiliriz. İlk bakışta oyun ciddiyetin tam anlamıyla zıddıymış gibi gözükse de böyle bir önerme oyunun ontolojik yapısı düşünüldüğünde oldukça sığ kalacaktır. Örneğin gülme, bazı bakımlardan ciddiyetin karşıtıdır, ama oyunla hiçbir şekilde doğrudan bağlantısı yoktur. Çocuklar, futbol veya satranç oyuncuları, akıllarından asla gülme isteği geçmeden, derin bir ciddiyet içinde oynamaktadırlar[23]. Huizinga'ya göre gülme ve komik olan ciddi-olmayan kategorisine aittir, gülme komik olana neden olur ancak oyunla olan bağlantısı ikincil bir düzeydedir, aynı zamanda oyunun doğası ne oyuncular ne de seyirciler için komiktir. Oyunun, ciddi-olmayanın sadece bir karşıtı değil, aynı zamanda zengin ve katmanlı bir kavram olduğu düşünülmelidir. Ciddi-olmayan, Huizinga'ya göre, oyunda bir serbestlik, yaratıcılık ve sınırsızlık içerir. Oyuncular, belirli kurallar ve çerçeveler içinde serbestçe hareket edebilir, yeni kurallar koyabilir ve bu serbestlik içinde oyunlarını sürdürebilirler. Bu anlamda, ciddi-olmayan, yalnızca gülme ve komik ile sınırlı olmayan, aynı zamanda oyunda var olan derin ve çeşitli unsurları içeren kapsayıcı bir terimdir.

---

[21] Huizinga, *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme*, 39.

[22] Huizinga, Ayinsel biçimler ile oyunsal biçimlerin birbirine çok benzediğini ifade eder fakat burada kastedilen herhangi bir oyunu oynamanın insan zihninde kutsal bir düşünce oluşturduğu değildir.

[23] Huizinga, *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme*, 22.

Söz konusu ciddi-ciddi olmayan ayrımı Platon'un oyun düşüncesinde de önemli bir yer tutar. Bazı filozoflar doğayı ve geleneği ayırmaya çaba gösterirken Platon, onları birleştirmeye yönelik bir çaba içerisinde olmasıyla dikkat çekmektedir; aynı şekilde Platon, oyunbaz[24] ve ciddi olan arasındaki ayrım eğilimine de karşı çıkmaktadır[25]. Platon, var olan ayrımları aşma arzusunu taşıyan bir yaklaşımla, oyunbaz olan ile ciddi olanı birbirine entegre etmeye çalışarak konuya bir bütünlük ideali olarak yaklaşmıştır. Onun felsefesinde, oyunun ve ciddiyetin birbirini dışlamadığı, aksine birbirini zenginleştirdiği bir bakış açısı bulunmaktadır. Bu bağlamda onun, felsefenin ve bilgelik arayışının da bir tür oyun olduğu fikrini benimsediğini söylememiz doğru olacaktır.

### 1.2. Dil Oyunları Aracılığıyla Oyun Kavramını Anlamak: Wittgenstein'ın Katkısı

Ludwig Wittgenstein'ın "*Felsefi Soruşturmalar*" eserindeki oyun tanımına dair ifadeleri, oyun kavramının kesin bir anlama sahip olmadığına yönelik bir izlenim bırakmaktadır. Ona göre oyun, kenarları bulanık bir kavramdır[26]. Bu noktada, Wittgenstein'ın oyun kavramını katı bir tanımla açıklamaya yönelik girişimlerin başarısızlığa mahkûm olduğu düşüncesi, belirli ve yeterli terimlerle bir "oyun"u tanımlamanın zorluğuna dikkat çekmektedir. Wittgenstein'ın bu perspektifi, oyunun geniş, öznel ve bağlamsal bir kavram olmasına dair felsefi bir öneridir çünkü birçok farklı oyun türü arasında net sınırların çizilmesi ve ortak bir tanımın kurulması oldukça müphemdir. Bu bağlamda Wittgenstein'ın yaklaşımı, felsefi bir bakış açısıyla oyun kavramının karmaşıklığını ve çeşitliliğini anlamaya çalışan bir çabanın gerekli olduğunu vurgular diyebiliriz.

> *"Oyun nedir bilmeyen bir halktan iki kişinin bir satranç tahtasının başına geçip hamleleri yaptıkları; hatta bunları tüm ruhsal eşlik-görünümleriyle birlikte yaptıkları düşünülebilir doğal olarak. Ve biz bunu görecek olursak, bu iki kişinin satranç oynadığını söyleriz. Ama şimdi, belli kurallar uyarınca, bizim oyunla bağdaştırmaya alışık olmadığımız bir dizi eyleme —diyelim ki çığlık atma ve tepinmeye —dönüşmüş bir satranç partisi düşün. Ve bu iki kişi şimdi, bildiğimiz*

[24] İngilizce "playful" kelimesi bazı kaynaklarda "şakacı" olarak geçmektedir.

[25] Ardley, "The Role of Play in the Philosophy of Plato", 226.

[26] Ludwig Wittgenstein, *Felsefi Soruşturmalar* (İstanbul: Metis, 2020), 53.

*biçimiyle satranç oynamak yerine çığlık atıp tepinsin; ve o şekilde ki bu süreçler, uygun kurallar uyarınca bir satranç partisine çevrilebilir olsun. Hala eğilim gösterir miyiz bu ikisinin oyun oynadığını söylemeye ve bu ne hakla söylenebilir[27]?"*

Wittgenstein, oyunları belirli bir tanım yerine, oyunlar arasındaki ortak noktaları vurgulayan bir ağ olarak "aile benzerlikleri" kavramıyla ifade eder. Ona göre, "oyun" dediğimiz süreçlere bakıp ortak olanı aramaya koyulduğumuzda bulduğumuz şey akrabalıklardır. Tahta oyunlarından top oyunlarına, kâğıt oyunlarından taş oyunlarına hangi oyunlar üzerinde ortak özellikler bulmaya çalışsak, benzerliklerin ortaya çıkıp kaybolduğunu görürüz. Bu benzerlikleri niteleyen en iyi ifade ise "aile benzerlikleri"dir[28]. Wittgenstein için oyun kavramı, "*Felsefi Soruşturmalar*"ın 67. fragmanında belirtildiği üzere, aile içindeki fiziksel benzerlikler ve mizaç farklılıkları gibi özellikleri paylaşan oyunlar aracılığıyla "oyunlar bir aile oluşturur" ifadesiyle kendisinin vurguladığı gibi, aile benzerlikleri teorisinin gelişiminde kritik bir öneme sahiptir[29]. Wittgenstein'ın örneğinde belirtildiği gibi, oyunları kesin bir şekilde tanımlayamayan bir birey, yine de başka birinin oyunun tanımını ve neden belirli bir faaliyetin oyun olarak değerlendirildiğini anlamasına katkıda bulunabilir[30]. Oyunların tümünü karakterize edecek ortak bir özelliği bulmak ne kadar zor görünüyorsa, dilin tüm kullanımlarında ortak bir özelliği keşfetmek de aynı şekilde imkânsız görünmektedir. Wittgenstein, bu çeşitli yerleşik dil kullanımlarını tanımlamak için "dil oyunları" kavramını ortaya atmıştır.

Wittgenstein, dil konusundaki yaklaşımında da benzer bir düşünce yapısını benimser ve dilin katı bir tanımının ötesinde, içerdiği benzerlik ağları yoluyla tarif edilebileceğini savunur. Dil dediğimiz şey, nesnelerin belirli tanımlarından ziyade, bu nesneler arasındaki benzerliklerin ve ilişkilerin bir ağı olarak anlaşılmalıdır. Wittgenstein'ın dil ve oyunlar arasındaki bu aile benzerlikleri(benzerlik ağları)

---

[27] Wittgenstein, *Felsefi Soruşturmalar*, 99.

[28] Wittgenstein, *Felsefi Soruşturmalar*, 52.

[29] Sercan Çalcı, "Felsefi Soruşturmalar'da Oyun Kavramının Kuruluşu Üzerine Wittgenstein", *Mediterranean Journal of Humanities* 2/2 (26 Aralık 2012), 38.

[30] Catherine Rowett, "Plato, Wittgenstein and the Definition of Games", (2013), 198.

kavramı, sadece belirli örnekleri değil, genel yapıları kapsayarak anlamın daha derin ve karmaşık bir yönüne dikkat çekmektedir.

Wittgenstein, dil, oyun, dil oyunları gibi kavramları içeren felsefesini ele alırken satrançtan sıklıkla bahsetmiştir. Satranç oyununu incelediğimizde, satrancın kendine özgü kurallar ve stratejilerle işleyen bir oyun olduğunu görürüz. Ancak Wittgenstein'ın perspektifinden bakıldığında, satranç sadece belirli kurallara bağlı bir oyun olarak değil, aynı zamanda dil oyunları kapsamında da değerlendirilebilir. Satranç, taşların hareketleri ve oyunun dinamikleri aracılığıyla bir tür dilin kullanımını içerir. Her taşın kendine özgü bir dil içinde anlamı vardır ve taşların pozisyonları arasındaki ilişki, bir dilin sözcükleri arasındaki bağlantılara benzer bir yapı sergiler. Satranç oyuncuları, taşların dilini anlamak ve stratejik bir dil oyunu içinde hareket etmek zorundadırlar. Dil oyunları, belirli bir dilin kullanımını içeren etkinliklerdir ve satrancın tahtası üzerindeki hamleler de bir tür dil oyununu ifade eder. Satrancın içsel yapısı, dil oyunlarına özgü bir şekilde kurallar, anlamlar ve bağlamsal ilişkilerle örülüdür.

Satranç, kendi içinde bir dil oluşturan taşların dansıdır ve bu dans, Wittgenstein'ın dil ve oyunlar arasındaki paralellikleri anlamamıza zengin bir katkı sağlar. Dilin yapı taşları olan kelimelerin anlamını oluşturan ve dil oyunları aracılığıyla ifade edilen bir anlam dünyası, satranç oyunundaki hamlelerde de kendini gösterir. Son tahlilde diyebiliriz ki dil ve dili oluşturan kelimelerde olduğu gibi satrançta bir hamle, bir taşı şu veya bu şekilde hareket ettirmekten ibaret değildir.

### 1.3. Dilbilim, Satranç ve Oyun: Ferdinand De Saussure'ün Kuramsal Çerçevesi

Oyun kavramıyla doğrudan bağlantılı bir çalışması olmasa da[31]; dilin kelimeler yığınından ibaret olmadığını, onun bir dizge sistemi olduğunu[32] söyleyen İsviçre'li dilbilimci Ferdinand de Saussure(1857-1912), yapısalcılık akımının önemli kuramlarından biri olan sistemini açıklamak amacıyla satrancı kullanmış ve satranç

[31] "Oyun" terimi, genellikle Saussure'un dilbilimsel düşünceleri üzerine yapılan yorumlarda ve dil oyunu kavramının geniş bir bağlamında kullanılmaktadır.

[32] Eda Eyi, "Ferdinand De Saussure'ün "Genel Dilbilim Dersleri" Adlı Kitabında Dile Yaklaşım Metotları Üzerine Bir Bakış", *Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 4/2 (Kasım 2021), 149.

taşlarının fiziksel özellikleri yerine zihinsel kavramlar aracılığıyla nasıl tanımlandığını anlatmıştır. Örneğin şahın, ahşaptan, demirden ya da camdan yapılmış oluşu, satranç oyununun kuralları çerçevesinde oyuncuların taşı tahta üzerinde bir kareden fazla hareket edememe yeteneğini etkilemeyen bir durumdur. Şah olarak adlandırılan taşın başında bir taç olmasının, kaç kare ilerleyebileceği üzerinde gerçek bir etkisi bulunmamaktadır. Diğer tüm oyun parçaları da oyunun kodları ve kuralları tarafından belirlenen sınırlamalara tabidirler. Bir satranç oyunu, kendini oluşturan parçalardan daha değerliyse, dil de kendi ögeleri tarafından inşa edilen parçalardan daha değerlidir[33]. Saussure bu metafor aracılığıyla dilin temelde yapıya, kurallara, kendi iç unsurları arasındaki ilişkiye dayandığını ortaya koymayı hedeflemektedir. Tıpkı satrancın taşlarının belirli kuralları ve bir taşın anlamının, tahtadaki konumu ve diğer taşlarla olan ilişkileri tarafından belirlendiği gibi, dilin de belirli sözcükleri vardır ve bu sözcüklerin anlamları, dil içindeki karmaşık ilişkilerle sağlanır.

> *"...nasıl satranç oyunu tümüyle çeşitli taşların birleşiminden başka bir şey değilse, dil de baştan başa somut birimlerinin karşıtlığına dayanan bir dizgeden başka bir şey değildir. Ne bu birimleri tanımaktan kaçınabilir ne de onlara başvurmadan bir tek adım bile atabiliriz[34]."*

Saussure'ün oyunu ele alışını incelemek için onun, langue(dil) ve parole(söz) kavramları arasında yaptığı ayrımı da incelemek yerinde olacaktır. Çünkü Ferdinand de Saussure'ün sahip olduğu dil anlayışı, satranç oyununu bir analoji olarak ele alarak oyun ve dil bağlamında önemli bir bakış açısı sunmuştur. Saussure'ün semiyolojik perspektifinde, dil bir tür sembolik oyun olarak değerlendirilir. Anlam, semboller arasındaki ilişkilerle ve bu sembollerin belirli kurallara göre nasıl kullanıldığıyla belirlenir. Bu yaklaşım, dilin sadece yüzeydeki yapılarına odaklanmak yerine, sembolik bir sistem olarak dilin içsel dinamiklerini anlamaya çalışır. "*Bir kez, oyundaki bir durum tıpkı dilin bir durumu gibidir. Nasıl dildeki bir öğe değerini, öbür*

[33] Eyi, "Ferdinand De Saussure'ün "Genel Dilbilim Dersleri" Adlı Kitabında Dile Yaklaşım Metotları Üzerine Bir Bakış", 149.

[34] Ferdinand de Saussure, "Genel Dilbilim Dersleri", çev. Berke Vardar (Multilingual, Mayıs 1998), 161.

*öğelerin tümüyle kurduğu karşıtlık ilişkisinden alırsa, aynı biçimde taşların karşılıklı değerleri de satranç tahtasındaki konumlarına bağlıdır*[35].”

Satranç, soyut bir kurallar sistemi tarafından yönetilen bir oyundur ve bu yönüyle Saussure’ün “langue” adını verdiği dil anlayışıyla önemli benzerlikler taşımaktadır. Analojide dilbilimin konusunu oluşturan “langue” kavramı, satranç oyununun sınırlı kurallarını temsil ederken, oyuncunun tahmin edilebilen bireysel yorumu ise “parole” kavramına karşılık gelir[36]. “Langue”, satranç taşlarının fiziksel özelliklerinin (şekil, boyut, renk vb.) oyun açısından önemsiz olduğu bir soyutlama sürecini içerir ve somut olarak gerçekleşen maddi uygulama olan “parole”dan önce gelir ve ona bağımlı değildir. Bu soyut sistem, analojide satranç kurallarının bir benzeri olarak tasarlanmıştır ve “langue”u yöneten kurallar, satrancın kurallarıyla benzerlik gösterir biçimde kurgulanmıştır. Bu analoji satrancı kullanarak, dilin soyutluğunu ve kuralların dilin nasıl şekillendiğini belirlemedeki rolünü ortaya koymaktadır. Dil, sembolik ilişkilerin ve belirli kuralların bir oyunu olarak görüldüğünde, dilbilimi üzerine düşünürken oyun kavramı da merkeze yerleşir. Son tahlilde Saussure’ün dilbilimsel perspektifinde dil, semiyotik bir oyun olarak değerlendirilir diyebiliriz.

### 1.4. Karl Groos’un Görüşünde Oyun

Alman filozof ve psikolog Karl Groos (1861-1946), “*The Play of Animals*[37]“ adlı eserinde oyunu, hayvanların hayatta kalmak ve üremek için edinmesi gereken becerilerin kaynağı olarak görür. Üç sene sonra yayımlanan “*The Play of Man*[38]”de ise çocukların, içine doğdukları kültürde etkili yetişkinler olabilmek için neleri öğrenmeleri gerektiğini biyolojik olarak nasıl tasarladıklarıyla ilgili bir teori ortaya koyar. Groos, “*The Play of Man*” adlı ikinci kitabında, hayvan oyunlarından insan oyunlarına uzanan bir perspektifle, insanların oyun aktivitelerini diğer hayvan türlerinden ayıran özellikleri ele alır. İnsanların diğer hayvanlardan farklı olarak daha fazla öğrenme potansiyeline sahip olduklarına vurgu yaparak, insanların daha yoğun

[35] Saussure, “Genel Dilbilim Dersleri”, 137.

[36] Saim Parladır, “Saussure’in Yapısal Dilbilim Kuramının Sosyal Bilimler Metodolojisine Katkısı”, *Sosyoloji Dergisi* 16 (2006), 77-92.

[37] Karl Groos, “The play of animals”, *The play of animals*, ed. Elizabeth L. Baldwin - J. Mark Baldwin (New York, NY, US: D Appleton & Company, 1898), 82-228.

[38] Karl Groos, *Play of Man* (D. Appleton & Company, 1901).

bir oyunlaştırma eğiliminde olduğunu belirtir. Ayrıca, insanların sadece genel becerileri değil, aynı zamanda spesifik kültürlere özgü becerileri öğrenme ihtiyacına da dikkat çekmektedir.

Karl Groos'un teorisi[39], çocukluk döneminin "maddesi" olarak kabul ettiği oyunun, organizmanın oynayabilmesi için gereken içgüdülerin güçlenmesine hizmet ettiğini öne sürer. Ona göre oyun, bireyde var olan içgüdüleri ortaya çıkaran bir tetikleyicidir. Groos, oyun terimini geniş bir anlamda ele alarak yetişkinlere yönelik oyunları, ritüelleri ve yarışmaları inceler ve çocuğun oyununda yetişkini taklit etmenin önemli bir unsur olduğunun altını çizer. Groos'un teorisine göre, oyun sadece çocukların değil, aynı zamanda yetişkinlerin de yaşamındaki önemli bir unsur olarak belirir. Oyunun çocukluk döneminin temel işlevi olduğunu savunan Groos'a göre, çocuklar oyun aracılığıyla ebeveynlik becerilerini pratiğe dökerler. Ayrıca, çocuklarda oyun oynamanın, akıllı davranışların gelişmesine katkı sağladığına inanır. Bu yönüyle Groos'un teorisinin Platon'a atıf yaptığını söyleyebiliriz.

Groos'un perspektifine göre insanlar, diğer hayvanlardan farklı olarak çeşitli kültürlere ait becerileri öğrenme gerekliliğiyle karşı karşıyadır. Bu durum doğal seçilimin, insan çocuklarının büyüklerinin aktivitelerini gözlemleyerek ve bu aktiviteleri kendi oyunlarına entegre ederek, çevreleriyle etkileşim kurma ve öğrenme yeteneklerini güçlendirmelerine yönelik bir teşviği desteklediğini göstermektedir. Groos'a göre oyun, amaçlar doğrultusundaki bir pratiğin ta kendisidir[40]. Yetişkinler, gelecekte karşılaşacakları durumlarda sergileyecekleri davranış biçimlerini, oyun aracılığıyla öğrenirler[41]. Oyun, sadece eğlence veya boş zaman etkinliği olarak değil, aynı zamanda bireyin hayatında karşılaşabileceği zorluklara hazırlık sürecinde önemli bir rol oynar. Bu bağlamda oyunlar, yetişkinlerin pratik beceri kazanmalarını, stratejik düşünce geliştirmelerini ve gelecekteki durumları daha etkili bir şekilde yönetmelerini sağlayan bir öğrenme ve hazırlık aracı olarak işlev görür.

---

[39] Hazırlık veya Ön-Egzersiz Kuramı

[40] Emrah Doğanay - Halil Göde, "Sokaktan Ekrana Çocuk Oyunları", *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 47 (31 Aralık 2023), 162.

[41] Groos, *Play of Man*, 362-365.

Yetişkinler için oyun, genellikle ciddi yaşam meselelerinin gerisinde kalan bir etkinlik olarak algılanırken, çocuklar için yaşamın temel bir bileşeni olma özelliği taşır. Karl Groos'un oyun teorisi, oyunun içsel dinamiklerini ve çocukların yaşamlarındaki merkezi rolünü inceleyerek bu konuya derinlik kazandırmıştır. Oyun ve ciddi aktiviteler arasındaki ayrım, Groos'un perspektifinden bakıldığında, oyunun doğasında var olan özgürlük duygusuyla doğrudan ilişkilidir. Oyun, özgürce ifade edilme ve deneyimleme imkânı sunarak çocukların gelişimine doğrudan etki eder. Oyun ve ciddi aktiviteler arasındaki ayrımdan bahsederken Platon ve Groos'un bu konuya yaklaşımlarının amaç düzleminde farklı olduğunu söylememiz gerekir. Platon'un bakış açısı genellikle etik ve toplumsal bir çerçeve içinde ciddi aktiviteleri değerlendirirken, Groos'un perspektifi daha çok bireysel gelişim ve çocukluk dönemi üzerine odaklanır.

### 1.5. Friedrich Nietzsche'de Yaşam ve Oyun Felsefesi

Sıradışı bakış açısı ve çarpıcı düşünce sistemi ile kendi çağının ötesine geçmeyi başarmış Alman filozof Friedrich Nietzsche (1844-1900), şüphesiz düşünce tarihinde çok önemli bir figürdür. Nietzsche'nin felsefi eserleri, çağının düşünce yapılarına meydan okuyan, sorgulayan ve döneminin alışılmış normlarına eleştiriler getiren çarpıcı eserlerdir. Nietzsche'nin, insanın özünü ve ideal bir insanın nasıl olması gerektiğini ele alan felsefesi "güç istenci", "Tanrı'nın ölümü", "bengi dönüş", "Amor Fati", "üstinsan" gibi temel terimleri içermekte ve bu düşüncelerin merkezinde ideal bir insanın niteliklerini sorgulamaktadır[42]. Oyun ise onun felsefesinde bu temel kavramların ideal insanın yaşam felsefesine götürdüğü yolun şekillenmesinde önemli bir konumdadır.

Nietzsche'de oyun kavramının, onun temel felsefi düşünceleriyle iç içe geçmiş bir şekilde, bireyin varoluşsal deneyimini anlama ve yönlendirme sürecinde kilit bir rol oynadığını söyleyebiliriz. Nietzsche'nin felsefesine göre, insan bilincine yüklenen abartılı ve gerçek olmayan değer, "üstün" güç kavramı üzerinde egemenlik kuran bireyi bir tür "tanrıcılık" oyunun içine girmeye zorlar; bir birey yaşamın bütünsel deneyiminden ayrıldığında, bilincini takdir etmeye başlar ve sağlıksız ve zayıf

[42] Ferhat Kutluay, "Nietzsche: Üstinsan'ın Ölümü", *Siirt Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Fikriyat Sosyal Bilimler Araştırmalar Dergisi* 1/1 (2021), 56.

güdülerini aşabilme yeteneklerinden gurur duyanlar için nihai amaç, sürekli olarak "iyi"ye yönelmek üzere kendisine rehberlik etmektir ki sonuç olarak, bireyler yaşamlarını bu hedefle uyumlu bir şekilde yapılandırdıkça, ahlak ve din gibi kavramların yaratıldığı oyun başlamış olur[43].

Nietzsche'nin düşünceleri, geleneksel değerleri sorgulayarak, bireyin özgünlüğünü ve yaratıcılığını ön plana çıkaran bir temel üzerinde kuruludur. Nietzsche'nin oldukça derinlikli felsefesinde temel kavramların oyun ile ilişkisini birkaç cümle ile ifade etmek oyunun onun felsefesindeki konumunu tam anlamıyla görmek için yeterli olmasa da oyunu satrancın ontolojisine bir giriş olarak ele aldığımız için yerinde olacaktır. Oyun kavramı onun felsefi çerçevesinde, özellikle de ideal insanın yaşam felsefesine doğru yönlendirdiği bir yol olarak ortaya çıkar. Oyun, Nietzsche'nin düşünce sisteminde, insanın hayatını anlamlandırma ve şekillendirme biçimlerinden biridir ve bunun, Nietzsche'nin güç istenci kavramıyla ilişkili olduğunu söyleyebiliriz; çünkü oyun, bireyin kendi varlığını güçlendirmesi, dönüştürmesi ve yaratması ve en önemlisi doğruya ulaşması için bir araç olarak görülebilir. Öyle ki, "güç istenci" konseptinin özünde de insanın içsel doğasının unutulmuş normlarına geri dönme arzusu ve metafiziğin örtüsü altında gizlenen gerçeğe ulaşma isteği bulunmaktadır[44] ve oyunun bu örtünün kaldırılmasında önemli bir işlevi vardır. Oyun, insanın içsel güçlerini keşfetmesine ve bu güçleri ifade etmesine olanak tanır. Bu bağlamda Nietzsche'nin oyun kavramı, bireyin kendini aşmasını, potansiyelini gerçekleştirmesini ve yaşamın anlamsızlığına meydan okumasını sağlar. Nietzsche'ye göre, insanın güç istencinden kaynaklanan ve iyi, kötü, doğru, yanlış gibi değişik terimlerle ifade edilen değerlendirmeler, zaman içinde "gerçeklik" olarak nitelendirilmeye başlanmıştır; ancak insan, bu tanrıcılık oyununda kendini çok kaptırdığında, zamanla bu oyunun bir oyun olduğunu ve hatta daha kötüsü, oyunun kendi uydurduğu bir şey olduğunu unutur[45].

---

[43] Sengün M Acar Vanleene, "Nietzsche'nin Sanat Anlayışı Bağlamında Apollon ve Dionysos", *Felsefe Dünyası* 1/53 (2011), 240.

[44] Ufuk S. Yüksel - Ahmet Emre Ateş, "Nietzsche ve Realizm: Nietzsche'de Güç İstenci Kavramı ve Realist Paradigma", *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 21/0 (10 Ağustos 2019), 219.

[45] Vanleene, "Nietzsche'nin Sanat Anlayışı Bağlamında Apollon ve Dionysos", 240.

Nietzsche'nin oyunu ele alışında oyun kavramının özünde insanın kendi değerlerini yaratma ve yaşamını anlamlandırma sürecinde bir tür özgürlük ve yaratıcılık sahası olma değeri görürüz. Nietzsche, "*Evet, kutlu bir Evet-deyiş gerekir yaratma oyununa, kardeşlerim: şimdi kendi istemini ister ruh, kendi dünyasını kazanır dünyayı kaybeden*[46]" der *Böyle Söyledi Zerdüşt*'te. Burada Nietzsche'nin yaratma oyununa olumlu bir katılım çağrısı yaptığını ve bireyin içsel isteklerini takip ederek kendi yaratıcı oyununu oynaması gerektiğini söylediğini görebiliriz. Aynı eserinde tanrının öldüğünü de bir bakıma bu yaratıcılık oyununun önemine dikkat çekerek yapar.

> *"Bir zamanlar tanrıya küfretmekti en büyük küfür, ama tanrı öldü ve böylelikle bu kâfirler de öldü. Şimdi en korkunç günah yeryüzüne küfretmek ve anlaşılmaz olanın ciğerine yeryüzünün anlamından daha çok itibar etmektir*[47]*!"*

Oyun kavramı bu noktada, geleneksel değerlerin çöküşü ve yeni anlam arayışıyla ilişkilendirilebilir. Nietzsche'nin düşüncelerinde, bireyin kendi değerlerini yaratma sürecinin bir oyun[48] olarak tanımlanabileceğini söylemiştik, tanrının ölümüyle artık insan; sabit, dışsal referanslara bağımlı olmaksızın kendi anlamını inşa etmekle yükümlüdür.

Nietzsche'nin varoluş ve dünyanın estetik bir olgu olarak ebediyen haklı kılınması (bengi dönüş) düşüncesinin temeli, Dionysosçu ifadenin Apollonvari bir formda metafiziksel estetikte bulunmasına dayanmaktadır; ayrıca Nietzsche, bu metafizik bakış açısının ötesinde, insanın kendi varoluşunu bir oyundaki "figür" olarak görmesiyle birlikte, günlük yaşamın ilahi bir oyun olduğunu ima eder[49]. Nietzsche'nin bengi dönüş kavramı, yaşamın zorluklarına olumlu bir kabul ve sevgiyle yaklaşmaya bir atıftır. Bu düşünce, insanın sadece gerekli olanı kabul etmekle kalmayıp, aynı zamanda onu sevmesi gerektiğini vurgular. Nietzsche, Herakleitos'un 52. Fragmanı temel alarak, oyun kavramını kendi "bengi dönüş" terimiyle birleştirip tanımlar; ona

---

[46] Friedrich Wilhelm Nietzsche, *Böyle Söyledi Zerdüşt*, ed. Ali Alkan İnal, çev. Mustafa Tüzel (İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2011), 21.

[47] Nietzsche, *Böyle Söyledi Zerdüşt*, 10.

[48] Yaratma oyunu

[49] Prange, Martine, "The Vital Importance of Play for Humanity", *Tijdschrift Voor Filosofie* 1 (2023), 53.

göre, dünyadaki her şey sonsuz bir döngü ile çoğalır ve bu, bir oyuna benzer[50]. Amor fati (kaderi sevme) doktrini, insanın yaşamındaki her anı, her durumu ve her detayı kabullenmesini, olumlu bir şekilde benimsemesini ve sevmesini önerir. Amor fati, Nietzsche'nin perspektifinde varoluşun zorunlu ve kaderle ilgili boyutunu işaret ederken, insanın kaderini olumlamasını ve onaylamasını da ifade etmektedir. Çünkü bu kader, bireyi kendi benliği haline getirmiştir. Birey kendi eylemlerinin sorumluluğunu üstlenmeli ve bu eylemlerin sonuçlarıyla yüzleşmelidir[51].

> *"Bir insanın büyüklüğünü belli eden bence amor fatidir; insanın hiçbir şeyi geçmişte, gelecekte, sonsuza dek başka türlü istememesidir: Zorunluluğa yalnızca katlanmak, hele onu gizlemek yetmez -her türlü ülkücülük zorunluluğa karşı bir aldatmacadır-, iş onu sevmekte[52]..."*

Nietzsche'nin *Ecce Homo*'da ifade ettiği gibi insan, büyüklüğün formülünü amor fati içinde bulur; yani, insan ne ileriye ne geriye ne de sonsuza kadar hiçbir şeyin farklı olmasını istemez ve sadece gerekli olanı kabul etmekle kalmaz, aynı zamanda onu sever. Bu sevgiyi, Nietzsche'nin varoluşsal perspektifinden, yaşamın bir oyun olduğu ve insanın kendi varoluşunu bir figür olarak gördüğü bir dünyada, her anın değerli olduğuna bir gönderme olarak görebiliriz. Nietzsche, insanın yaşamındaki tüm olayları, iyi ya da kötü, bir bütün olarak kabul etme çağrısında bulunmaktadır.

Oyun, Nietzsche'nin perspektifinde acı ve sevinç arasındaki denge sayesinde hayatın karmaşıklığını ve mükemmelliğini kavramak, eleştirel Sokratik duruşlara karşı bir dengeleyici olarak işlev görmekle kalmaz, aynı zamanda insanlığın ve dünyanın ilahi bakış açısından bir komedi olarak algılanmasıyla birleşir; insanların yaşamı tanrılar için bir komedi olarak anlamaları, hayatın korkunç ve güzel, anlamsız ve değerli yönlerini kabul etmelerine yardımcı olur. Nietzsche'nin oyun felsefesi, insanları trajik olayları mutlu olaylara dönüştürebilen ve hayattan zevk alan varlıklar

---

[50] Filiz Erdoğan Tuğran, "Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri", *Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi* 1/1 (2016), 12.

[51] Sever Işık, "Zerdüşt'ün Yeni Şarkısı: Nietzsche ve Ebedi Dönüş ya da Bir Münkirin Ebediyet Arayışı", *Dört Öge* 3 (Haziran 2023), 151.

[52] Friedrich Nietzsche, *Ecce Homo Kişi Nasıl Kendisi Olur*, ed. Ali Alkan İnal, çev. Can Alkor (İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2009), 40.

haline getirerek, hayatın ağırlığına karşı daha dayanıklı kılan bir yaşama sevinci sunar[53].

Her şeyin oyun gibi görülebileceği yaşamda kuralların, "kutsal değil insani" olduğunu düşünen[54] Nietzsche'nin, oyun kavramı özellikle "*The Birth of Tragedy (Tragedyanın Doğuşu)"* adlı eserinde sanatı ve müziği ele alışında belirgin bir şekilde ortaya çıkar. Ona göre, oyun insan faaliyetinin en yüksek biçimlerinden biridir. Nietzsche, oyunu hayatın anlamını sorgulayan, zevk sağlayan ve insanın varoluşunu haklı çıkaran bir etkinlik olarak değerlendirir. Oyun, Nietzsche'nin bakış açısına göre, insanın yaratıcılığını ortaya çıkaran ve ona anlam katan bir faaliyettir. Nietzsche oyunun, yaşamın anlamının varoluşsal sorularıyla boğuşan insanlar için vazgeçilmez olduğunu ileri sürer ve oyunu, yaşamın onaylanması ya da gerekçelendirilmesi olarak tanımlar. Nietzsche, yaşamın acı ve sevinç arasındaki dengeye dayandığını ve bu denge sayesinde hayatın mükemmel olduğunu savunur. Oyun ise, yaşamın hem sevinci hem de acıyı kapsayan zıtlıklarını kabul ederek, bireylerin yaşamın mükemmelliğini algılamasına olanak tanır.

> *"Bu arada, uyumsuzluktaki müzik bağıntısından yararlanarak, trajik etkiye ilişkin zor sorunu kolaylaştırmış olmayacak mıyız? Şimdi anlıyoruz işte, tragedyada aynı zamanda bakmak isteyip de bakmanın ötesini de arzulamanın ne demek olduğunu: bu durumu, sanatsal olarak kullanılan uyumsuzluk bağlamında, yine böyle, duymak isteyip de aynı zamanda duymanın da ötesini arzulayışımız olarak karakterize etmemiz gerekmişti. Sonsuza yönelik o çabalama, açıkça algılanan gerçekliğin verdiği sonsuz hazda, özlemin kanat çırpışı, her iki durumda da Dionysosçu bir görüngüyü görmemiz gerektiğini anımsatıyor: bu görüngü, bireysel dünyanın oyun gibi kurulup yıkılışının bir ilkhazzın boşalması olduğunu hep yeniden açınlıyor bize; karanlık Herakleitos'un dünyayı oluşturan gücü, taşları oyunla oraya buraya yerleştiren ve kumdan tepeler yapıp yeniden yıkan bir çocuğa benzetişi gibi[55]"*

Nietzsche, uyumsuzluğun sanatsal olarak kullanılmasıyla, bireyin gerçekliği algılama biçiminde sonsuz bir haz arayışını temsil eden Dionysosçu bir fenomenin

---

[53] Prange, Martine, "The Vital Importance of Play for Humanity", 58.

[54] Vanleene, "Nietzsche'nin Sanat Anlayışı Bağlamında Apollon ve Dionysos", 251.

[55] Friedrich Wilhelm Nietzsche, *Tragedyanın Doğuşu*, çev. Mustafa Tüzel (İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2017), 73.

ortaya çıktığını öne sürer. Ona göre birey, Herakleitos'un taşları oyunla oraya buraya yerleştiren ve kumdan tepeler yapıp yeniden yıkan bir çocuğa atfettiği değişim fenomenine paralel bir şekilde dünyayı bir döngü içerisinde bir oyun gibi kurup yıkar. Nietzsche, bu oyunu anlamak için sadece görmek değil, aynı zamanda duymak ve anlamak gerektiğini öne sürer. Bu bakımdan oyun kavramı, insanın varoluşsal deneyimini, dünyayla etkileşimini ve sonsuz arayışını temsil etmektedir.

Nietzsche'ye göre, yaşamın kendisi ciddi ve hatta ölüm-kalım meselesi olmasına rağmen temelde bir oyun olarak algılanabilir hatta oyun, ölümün yaşamın bir eylemi olarak yeniden tanımlanabileceği bir ölüm-hayat meselesidir, burada bireysel olgunluk, çocuklukta var olan oyunun ciddiyetini yeniden keşfetme süreci olarak görülür[56]. Nietzsche, yaşamın sadece ciddi bir varoluş biçimi olmadığını, aksine bir tür oyun olarak da düşünülebileceğini savunur. Ona göre, yaşamın karmaşıklığı ve belirsizliği, bir oyunun heyecanı ve spontane doğasıyla örtüşür. Nietzsche için, yaşamın kendisi bir oyunun dinamikleri içinde anlam kazanır. Dahası, Nietzsche'nin düşüncesine göre, ölüm de yaşamın bir parçası olarak kabul edilebilir. Ona göre, yaşamın anlamı ve değeri, ölümle karşılaştığımızda ortaya çıkar. Ölüm, sadece son bir nokta değil, aynı zamanda yaşamın bir parçası olarak görülmelidir, bir başka deyişle var oluşun bir başka formudur. Nietzsche'ye göre olgunluğa erişmek, çocukluktaki oyunun ciddiyetini tekrar bulma sürecidir ki bu süreç yaşamın tüm karmaşıklığına rağmen onu bir oyun olarak kabul etmek anlamına gelmektedir. Nietzsche bu noktada, yaşamın ve ölümün doğasını yeniden yorumlayarak, bireyin yaşam sürecinde karşılaştığı zorlukları ve mutlulukları bir oyunun parçası olarak görmesini önerir.

Amerikalı filozof Lawrence Micheal Hinman'ın "*Nietzsche's Philosophy of Play*[57]" adlı çalışmasında vurguladığı gibi, Nietzsche'nin felsefesindeki oyun kavramı, oyun kavramı hakkında Yunanlar üzerine yazılan görüşlerin bir gelişimidir. Hinman, Nietzsche'nin olgun düşüncesindeki iki temel oyun türünü detaylandırırken, "türler" kelimesinin yanıltıcı olabileceğini belirtir ve oyunun aslında bir rütbe düzenine dayandığını vurgular. En düşük rütbe, kaotik(chaotic) ve biçimsiz(formless) oyunla tanımlanır. Bu oyun, yaratıcı bir şey yapma gücünden yoksun olanlar için,

[56] Lawrence M. Hinman, "Nietzsche's Philosophy of Play:", *Philosophy Today* 18/2 (1974), 112.

[57] Hinman, "Nietzsche's Philosophy of Play".

kozmostaki güçlerin biçimsiz bir oyunudur. En yüksek rütbe ise, dünyaya düzen, biçim, anlam ve değer veren güçlü, yaratıcı oyundur. Hinman, bu oyunun özellikle çocuk, özgür ruh ve rütbenin en yükseklerine özgü olduğunu belirtir. Hinman bu tür oyunun, önceden geliştirilen çocuk, özgür ruh ve en yüksek rütbe imgelerini birleştiren üst insanın asıl faaliyeti olduğunu gösterir. Oyunun bu rütbe düzeni, en az güçlü olanlardan en güçlülere kadar uzanan bir oyuncu rütbe düzenini de sağlar. Hinman, en az güçlü olanların, oynadıkları oyunları en az kontrol edebildikleri için, sadece asgari düzeyde oyuncu olarak tanımlanabileceklerini ve daha çok oyuncağa benzetilebileceklerini ifade eder. En güçlü olanlar ise, üst insan tarafından somutlaştırıldığı üzere, tam anlamıyla oyunculardır; sadece oynadıkları oyunları kontrol etmekle kalmazlar, aynı zamanda bu oyunların yaratıcılarıdır. Hinman, bu iki ayrı rütbe düzeninin aslında oyunun kendisinde temellendirilmiş tek bir rütbe düzeni olduğunu vurgular. Biçimsiz, kaotik oyun, yorumcunun güç eksikliğinin bir işaretidir ve irade gücü ne kadar güçlüyse oyuncu, daha zayıf olanlar için kaos olan şeye kendi düzenini o kadar fazla dayatır.

Sonuç olarak Nietzsche'nin felsefesinde oyunun merkezi bir rol oynadığı ve Nietzsche'nin temel felsefi düşünceleriyle iç içe geçtiği söylenebilir. Nietzsche, oyunu bireyin kendi varlığını güçlendirmesi, dönüştürmesi ve yaratması için bir araç olarak görür. Bu kapsamda oyun, insanın içsel güçlerini keşfetmesine ve ifade etmesine olanak tanırken, aynı zamanda yaşamın anlamsızlığına meydan okumasını sağlar. Nietzsche'nin güç istenci, Tanrı'nın ölümü, bengi dönüş, Amor Fati ve üstinsan gibi temel terimleri, insanın yaşam felsefesini şekillendirmede oyun kavramıyla güçlü bir ilişki içerisindedir.

### 1.6. Jacques Derrida: Oyun ve Sonsuz Anlam

Yapısökümcülük olarak bilinen eleştirel düşünce yönteminin kurucusu olan Fransız filozof Jacques Derrida(1930-2004), felsefe tarihinin en tartışmalı filozoflarından biridir. Okuyucuları ve eleştirmenleri tarafından birçok farklı yoruma konu olan Derrida, bazılarına göre felsefi bir dehanın temsilcisiyken, diğerlerine göre ise dil ve zekâ oyunları aracılığıyla felsefi hakikatlerin altını oyup, düşünce ve karar

verme süreçlerini felç eden bir şarlatan olarak kabul edilmiştir[58]. Oyun hakkındaki görüşlerine yer verirken Derrida'nın "*Violence and Metaphysics (Şiddet ve Metafizik)*" adlı makalesinde oyun kavramına atfettiği önem, yalnızca şu cümlesi ile bile ortaya çıkmaktadır: *"Yalnızca dünyanın oyunu Tanrının özünü düşünmemize olanak tanır*[59]*."* Derrida'nın oyun kavramı, Batı düşüncesindeki dil merkezli yönelimi temsil eder ve modern Batı fikrinde bir dil devrimi olarak nitelendirilebilir. Bu kavram, dilin insan yaşamının öncelikli bir özelliği olduğu ve insan olmanın her yönünün dille ilişkili olduğu fikrine dayanmaktadır. Derrida oyunu, eski dünyanın yıkımı, mevcut değerlerin yeniden değerlendirilmesi ve Batılı bir bireyin varoluş anlamını kaybetmesi bağlamında ele alır[60]. Bu durumda oyun, mevcut dünyanın yapısal bir koşulu olarak değil, dünyanın kendisinin bir oyun olduğu, yani dünyanın oyunun bir sonucu olarak yaratıldığı ve yapılandırıldığı anlamına gelir.

Derrrida'nın oyun kavramı üzerine düşüncelerini fikirlerine daha önce yer verdiğimiz Wittgenstein'dan bağımsız olarak ifade etmek onun bu konu üzerindeki düşüncelerini anlama noktasında bir tür noksanlık oluşturacaktır. Dolayısıyla oyun kavramı ve Derrida dendiğinde yolun başında Wittgenstein bizi karşılar.

Ludwig Wittgenstein ve Jacques Derrida, felsefi söylemlerin paradigmalarını dönüştüren, felsefi refleksiyon ve spekülasyonun zeminini yeniden şekillendiren iki kritik düşünürdür[61]. Onlar, felsefede epistemolojik ve metodolojik paradigma kaymalarına neden olan yeni düşünme ve ifade tarzları geliştirerek, felsefenin yapısal ve içeriksel öğelerinde derinlemesine üslup değişiklikleri gerçekleştiren öncü figürler olarak kabul edilirler. Wittgenstein ve Derrida'nın katkıları, özellikle dilin ve anlamın yapısı üzerine yaptıkları yenilikçi ve radikal yaklaşımlarla, felsefi araştırmanın sınırlarını genişletmiş ve bu alanda yeni perspektifler açmıştır. Bu iki düşünür, felsefenin geleneksel yaklaşımlarına meydan okuyarak, düşüncenin ve ifadenin

---

[58] Evren Erman Rutli, "Yapısöküm ve Hakikat", *Düşünbil* 13/75 (2019), 22.

[59] Claire Elise Katz - Lara Trout (ed.), *Emmanuel Levinas : Critical Assessments of Leading Philosophers* (London: Routledge, 2005), 116.

[60] Seraly Sh. Tleubayev vd., "The Game as the Essence of Culture", *Espacios* 8/54 (2017), 29.

[61] Jolán Orbán, "Wittgenstein and Derrida: A Comparative Study", *The Paideia Archive: Twentieth World Congress of Philosophy* 32 (1998), 83.

evrimsel gelişimine katkıda bulunmuşlar ve böylelikle, felsefi söylemde paradigmaların ve üslupların dönüşümüne öncülük etmişlerdir.

Bu iki düşünürün felsefesinde dil, anlam ve bağlamdaki benzerliklerle daha da zenginleşen[62] oyun kavramına yapılan özel atıf dikkat çekicidir. Wittgenstein'ın felsefesinde olduğu gibi Derrida'nın düşünsel yapısının temel motifleri arasında oyun kavramının önemli bir yerde durduğunu söyleyebiliriz. Her iki düşünürde de anlamın ontolojisine giden yolda Wittgenstein, düşünsel macerasına dil oyunları kavramını merkeze alarak devam ederken Derrida'da yazı oyunları ön plandadır[63].

Çalışmanın bu bölümünde ismi geçen çoğu filozof gibi Derrida da oyun kavramını felsefesesinin temel motiflerini inşa ederken önemli bir enstrüman olarak kullanmıştır. Nitekim Derrida'da oyun kavramını felsefesindeki temel kavramlardan soyutlayarak açıklamak mümkün değildir. Özellikle dil, anlam, yapısöküm, fenomenoloji, "différance"(ayıram) üzerine düşüncelerinde oyunun yeri tartışmasızdır. En kısa ifade ile oyun Derrida'da, metinler arasındaki göstergelerin sürekli hareketini ve anlamın kaymasını simgelerken, sabit bir merkez veya nihai anlamın yokluğuna atıf yapmaktadır. Bu ifadeyi Derrida'nın felsefesindeki kavramlar bağlamında açıklamak, onun oyun ile ilişkisini açıklamak için kayda değer bir girişim olabilir.

Sabit bir merkez ve nihai anlamın olmayışını Derrida'nın felsefede tarih boyunca süregelmiş olan "yapı" eleştirisi üzerine fenomenoloji düşüncelerinde bulabiliriz. Derrida felsefede hakim olan Batı felsefesinin merkezileşmiş yapılarını ve metafizik anlayışını derinlemesine sorgular ve eleştirir. Derrida, basit bir ifade ile dil ve metinlerin yapısını, anlamın sabit bir köken veya merkeze bağlı olmadığını göstermek için "yapısöküm" yöntemini kullanır ve bu eleştirisiyle, felsefi metinlerin ve kavramların, anlamın katı ve tek yönlü bir şekilde sabitlendiği geleneksel yapılar

---

[62] Peyami Safa Gülay, "Derrida ve Wittgenstein: Dil, Anlam ve Bağlam", *Beytulhikme An International Journal of Philosophy* 12:4/12:4 (2022), 1008.

[63]Bu noktada kastedilen Derrida'nın Dil oyunları yerine yazı oyunlarını koyduğu değildir. Fark, söz ve yazı arasındadır. Örneğin 1978'de kaleme aldığı "Derrida and Wittgenstein: Playing the Game" adlı makalede David B. Allison, her iki filozofun da nesnelerin dünyasının anlamını dil oyunlarında keşfettiklerinde hemfikir olduğunu belirtmiştir. Dil ve dünya, birbiriyle hiyerarşik olmayan, karşılıklı bir ilişki içinde buluşan ortak bir dil bilgisinde birleşir. David B. Allison, "Derrida and Wittgenstein: Playing the Game", *Research in Phenomenology* 8/1 (1978), 93-109.

yerine, anlamın sürekli olarak kaydığı ve çok yönlü olduğu bir alan olarak yeniden değerlendirilmesini savunur. Derrida'nın söz konusu eleştirisinde oyun kavramının, dil ve metinlerin anlamının sabit bir kökene veya merkeze bağlı olmadığını vurgulamanın etkili bir aracı olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır.

Oyun kavramı, Derrida'nın felsefesinde, göstergelerin ve anlamların sürekli hareket halinde olduğu ve bu hareketin sabit bir anlam veya kökenin varlığını sorguladığı bir mekanizma olarak işlev görür. Anlamın, Derrida'nın metin yapısına atıfta bulunduğu bütünlükten sürekli olarak yeniden üretilebilir ve herhangi bir bağlamda yeniden alıntılanarak yeni anlamlara kavuşturulabilir olması, göstergelerin her koşulda alıntılanabilme özelliği sayesinde mevcut bağlamları altüst edebilir oluşundan kaynaklanır[64]. Derrida, oyun kavramını kullanarak, dilin ve metinlerin, birbirleriyle ve okuyucuyla etkileşim içinde sürekli olarak yeni anlamlar ürettiğini ve bu sürecin sonu olmadığını göstermektedir. Derrida'ya göre anlam, sürekli olarak ulaşılamayan ve peşinden koşuldukça bizi bir işaretten diğerine yönlendiren kaçak bir hedef olup, oyun, anlamın sürekli olarak ulaşılamaması ve devamlı olarak ertelenmesi sürecidir[65]. Bu bağlamda oyun, Derrida'nın eleştirisinde ve genel olarak yapısöküm teorisinde, dil ve metnin sabit yapılarından kaçışı ve anlamın sonsuz bir hareketliliği ve çok katmanlılığına işaret etmektedir. Öyle ki oyun kavramı Derrida'nın düşüncelerinde, anlamın merkezi olmayan doğasını ve felsefi düşüncenin, metinlerin dinamik yapısını sunmak adına oldukça önemlidir.

Her ne kadar bu çalışmanın oyun ile ilgili bölümünde Derrida ve oyun kavramının içiçeliğini açıklamakta iken "Derrida'yı anlamak" iddiasında olmasak da Derrida söz konusu olduğunda "différance" oradadır. Derrida, ister Marksizme yeni bir soluk getiren bir politik düşünür, ister çok-kültürlülük, göç ve misafirperverlik gibi toplumsal meselelere özgün katkılar sunan bir yazar, isterse kamusal ve özel alanın dinamiklerini ele alarak, etik ve estetik deneyimlere açık, kabul edici ve sorumlu bir birey felsefesi geliştiren bir filozof olarak ele alınsın, onun ilk dönem eserlerinin, sonraki etik, estetik ve politik çalışmalar üzerindeki etkisinin göz ardı edilemeyeceği

[64] Gülay, "Derrida ve Wittgenstein", 1017.

[65] Ayhan Dereko, "Derrida: Bitmeyen Bir Oyun Hikayesi", *Araştırma Dergisi* 20 (Ocak 2005), 71.

açıktır; Derrida her şeyden önce "Différance'ın yazarı" olarak hatırlanacaktır ve onu anlamanın yolu différance'ı kavramaktan geçmektedir[66].

Derrida'ya göre, différance, geleneksel anlamdaki bir kelime veya kavram olmayıp, fark ve anlamın algılanabilir ile anlaşılabilir arasındaki temel felsefi ikiliği sorgulayan, sesle ifade edilemeyen ancak yazıyla varolan ve Saussure'un işaret sistemini temelinden dönüştüren, farkın kendisinin mümkün olmasını sağlayan yapısal bir unsurdur[67]. Derrida'nın "différance" kavramı, hem sesle ifade edilemeyen hem de anlamın sürekli kaydığı bir yapıyı temsil ederek, felsefede algılanabilir ile anlaşılabilir arasındaki ikiliği aşar ve işaretler arasındaki farklılıkların nasıl oluştuğunu yeniden tanımlar.

Yukarıda Ferdindan de Saussure'ün satrancı bir tür enstrüman olarak kullanarak dili semiyotik bir oyun olarak değerlendirdiğinden bahsetmiştik. Derrida'ya göre tüm düşünceler yorum ve dil tarafından işaretlenir, aslında her şey bir metindir ve yorum hiçbir zaman tam anlamıyla yeterli değildir. Kelimelerle ifade ettikleri fikirler arasında benzerlik yoktur. Konuşmanın veya yazının anlamını tam olarak anlamak sadece işlevsel olarak imkansız değil, yapısal olarak da imkansızdır. Kelimeler dudaklarımı terk ettiği veya kalemden aktığı anda, onların üzerindeki mülkiyetim sona erer. Sözlü ifade, yazılı metin kadar "uzaktır"; İfadelerimin anlamını netleştirme yetisine sahip oluşum, onların algılanışını düzenleyebileceğim anlamına gelmez, tıpkı yazılı bir metnin yorumlanışını yönlendiremem gibi.

Derrida'ya göre "différance" kavramı, farklılıkların etkileşiminden doğan (farkların oyunu, oyunun olanaklılığı) ve kendini herhangi bir statik varlıkta sınırlamayan, bunun yanı sıra tek bir kavramsal isimlendirmenin ötesine geçen, varoluşun sürekli akışını ve yeniden üretimini mümkün kılan bir oyunun potansiyelidir[68]. Derrida, Saussure'un semiyolojik fark anlayışına karşı, gösterilen kavramın kendisi tarafından mevcut olmadığını, ancak diğer kavramlara atıfta bulunarak bir farklar sistemine yazıldığını belirtir; böylece différance, gösterenler

---

[66] Cihan Camcı, "Heidegger ve Derrida'nın Farkı: Differance, Metafiziğin Sınırındaki Oyun", *Felsefe Dünyası* 47 (Ocak 2008), 71.

[67] Martin McQuillan (ed.), *Deconstruction: A Reader* (New York: Routledge, 2001), 16.

[68] Yücel Dursun, *Oyunun Ontolojisi* (İstanbul: Duğubatı, 2014), 96.

arasındaki fark değil, kavramsallaştırma sürecinin ve sistemlerin kendisine olanak tanıyan oyunun ta kendisidir.Différance, her türlü farkın kaynağıdır ama geleneksel teolojik anlamda bir köken değildir çünkü sabit değildir ve logos-merkezciliğin[69] yeniden ele alınmasından sorumludur, bu da différanceın her türlü sistemi hem mümkün hem de imkânsız kıldığını gösterir. Saussure'un gösterenler arasındaki farka dayalı sabit ilişki anlayışına karşın, Derrida différance aracılığıyla, bir kavramın yalnızca diğer kavramlarla kurduğu ilişkiler bağlamında anlam kazandığını ve böylece kavramsallığın kendisinin mümkün olduğunu, bu sürecin ise sabit bir başlangıç noktasına değil, sürekli bir farklılaşma ve erteleme oyununa dayandığını öne sürmektedir[70].

Derrida'nın yapısöküm teorisini ve "fort-da" oyununu temel alarak satranç oyununun bu bağlamda farklı yönlerini inceleyen Alan Aycock, "*Derrida/Fort-Da: Deconstructing Play*[71]" adlı makalesinde Derrida'nın oyun kavramının, satranç üzerinden, yazı ve anlamın sürekli ertelendiği, hiçbir zaman tam olarak sabitlenemeyen bir süreç olduğunu göstemektedir. Geleneksel satranç oyunlarından turnuvalara, mektupla ve bilgisayar aracılığıyla oynanan satranç oyunlarından skittles (hızlı satranç) oyunlarına kadar satranç, Derrida'nın fikirleri doğrultusunda, kuralların ve yapıların her zaman sorgulanabilir olduğu, anlamın ve varlığın kesin olmadığı bir alan olarak değerlendirilir. Aycock, satranç oyununun bu çeşitliliğini, Derrida'nın différance kavramıyla uyumlu bir şekilde, her zaman "başka yerlerde" hareket eden izlerle tanımlanabileceğini belirtir. Aycock, mektupla ve bilgisayar aracılığıyla oynanan satranç partilerinin, oyunun fiziksel varlığından uzaklaştıkça, oyunun ve anlamın daha da ertelendiği, asla tam olarak ele geçirilemediği bir yapıya büründüğünü örneklerle açıklar. Bu durum, Derrida'nın ve "yazının oyunu" kavramlarıyla uyumlu olarak, satranç oyununun, tek bir yapıya veya anlama hapsedilemeyeceğini, her zaman

[69] Derrida, Batı felsefesinde yaygın olan logos-merkezciliği, "varlık metafiziği" olarak eleştirir. Logos-merkezcilik, konuşmanın ve tüm anlam ve söylemlerin türetildiği ayrıcalıklı, ideal ve kendini koruyan bir kimlik olduğu fikrini savunmakta iken Derrida, bu görüşün, yazının yokluk ve konuşmanın varlıkla ilişkilendirildiği, konuşmanın yazıya göre ayrıcalıklı tutulduğu bir yapıyı desteklediğini söyler ve bu ikili karşıtlığı aşarak, dilin ve anlamın herhangi bir sabit merkeze veya temele bağlı olmadığını, bunun yerine sürekli bir erteleme ve farklılaşma (différance) içinde olduğunu savunur.

[70] McQuillan, *Deconstruction*, 18.

[71] Alan Aycock, "Derrida/Fort-Da: Deconstructing Play", *Postmodern Culture* 3/2 (1993).

değişim içinde olduğu fikrini desteklemektedir. Gündelik satranç, oyunun sosyal ve keyfi yönlerini vurgular, kuralların ve rekabetin daha gevşek uygulandığı durumları temsil eder ve anlamın nasıl farklı sosyal etkileşimler ve kişisel tercihler yoluyla inşa edildiğini gösterir. Turnuva müsabakaları, oyunun resmi ve rekabetçi yönünü ortaya koyar, kuralların ve yapıların katı bir şekilde uygulandığı, oyuncuların ve izleyicilerin belirli roller üstlendiği durumları temsil eder ve anlamın nasıl resmi yapılar ve kurumlar tarafından şekillendirildiğini ve sınırlandırıldığını gösterir. Mektupla oynanan satranç, oyunun zaman ve mekan üzerinden nasıl uzandığını ve oyuncular arasındaki ilişkinin nasıl farklı iletişim araçlarıyla inşa edildiğini temsil eder. Bilgisayar satrancı, teknolojinin oyun ve anlam inşasındaki rolünü vurgular. Oyunun nasıl dijital ortamlarda ve yapay zekâ aracılığıyla şekillendirildiğini temsil eder. Skittles[72], da anlamın otoritenin ötesine geçmesini temsil eder. Aycock, bu beş farklı satranç ortamında différanceın, metinlerin ve anlamların sabitlenemeyeceği, sürekli olarak başka yerlere kaydığı ve dönüştüğü fikrine atıf yaparak somut örnekler sunmaktadır.

Son tahlilde oyun, kuralların ve yapıların esnek olduğu, katılımcıların eylemlerinin beklenmedik sonuçlar doğurabileceği bir etkinlik alanı olarak düşünülebilir. Derrida için différance, oyunun felsefi eşdeğeridir diyebiliriz; anlamın ve kavramların sabit bir kökene değil, sürekli değişim ve farklılaşmaya dayandığı bir süreç. Oyun, herhangi bir sonuca veya sabit bir anlama ulaşmaksızın sürekli devam eden progresif ve Derrida'nın düşüncesinde différance, felsefede ve dilde bu sürekli kayma ve farklılaşmanın nasıl mümkün olduğunu açıklayan temel bir yapıyı bize sunmaktadır. Yani, Derrida'nın felsefesinde oyun, düşüncenin ve dilin temelini oluşturan oldukça esnek ve dinamik bir sürece atıf yapar; bu süreçte anlamlar, kökenler veya sabit yapılar yerine sürekli bir değişim ve etkileşim kendini gösterir. Derrida, varoluşumuzun temelinde yatan ve kaçınılmaz bir şekilde içinde bulunduğumuz metafizik oyunun sınırlarının aşılamayacağını belirterek, bu oyunun bilincine varıp onu kuralları olmayan bir özgürlük alanı olarak kabul edip yaratıcı bir şekilde devam ettirmemiz gerektiğini, bunun filozofların Nietzsche'nin "gülme ve dans"ıyla

[72] Satrançta resmi olmayan, hızlı ve genellikle eğlence amaçlı oynanan oyunları tanımlamak için kullanılır. Bu tür oyunlar, daha az ciddi ve katı kurallara bağlı olup, genellikle oyuncuların deneyimlemek istediği spontane, yaratıcı ve risk alınan oyun biçimlerini içerir.

sembolize ettiği "amor fati" ile uyumlu bir biçimde gerçekleştirilebileceğini öne sürer[73]. Varlık, bizim gerçekliğimizi oluşturan bir oyunun ta kendisidir. Varoluşun trajedisini ve kaçınılmazlığını kabul ederek, onu coşkuyla ve özgürce kucaklamak ve anlam arayışını bu zemin üzerinde sürdürmek yapılması gereken şeydir.

### 1.7. Eugen Fink: Oyunun Dünya Sahnesindeki Rolü

Alman düşünür Eugen Fink'in (1905-1975) oyun konusundaki düşüncelerini incelerken, oyun kavramına önemli katkılarda bulunmuş Johan Huizinga'ya yönelik eleştirilerinin, Fink'in kendi teorik yaklaşımının olgunlaşmasında kritik bir rol oynadığını söyleyebiliriz. Fink, Huizinga'nın oyunu realiteden tamamen ayrı ve karşıt bir fenomen olarak ele almasının aksine, oyunun yaşamın bir parçası olarak görülmesi gerektiğini ve gerçekliğin birçok yönünü sembolik olarak içerdiğini savunarak, oyun ve realitenin birbirinden kesin çizgilerle ayrılmadığını, aksine birbirleriyle iç içe geçmiş ve birbirlerini tamamlayan dinamikler olduğunu söyler. Fink'e göre oyun ve yaşamın biraradalığında her zaman bir mesafe vardır; fakat oyun, öğelerinin yaşama ve yaşamın öğelerinin oyunun içine entegre olduğu, yaşamın bir oyun olarak tezahür etse bile tanıdığımız dünyada farklı bir varlık olarak devam ettiği bir birlikteliği ifade eder[74].

Fink, ölüm, iş, güç, aşk ve oyunu insan varoluşunun beş temel fenomeni olarak tanımlar ve oyunu, bu fenomenler arasında özellikle önemli bir yerde konumlandırır[75]. Ona göre oyun, insan hayatının temellerine kadar uzanır ve insanın varoluşsal anlamda kendini anlamasını şekillendirir. Fink, kültürün oyunla doğrudan ilişkili olduğunu savunur ve oyunun, hayal gücü ve hayaller aracılığıyla hayvan oyunlarından farklılaştığını vurgular. Oyun, insan için mutluluğun en etkili çözümü olarak görülür; çünkü oyun sırasında mutluluk, insanın doğrudan deneyimlediği bir şey haline gelir. Ayrıca Fink, oyunun, diğer hayati fenomenlerin aksine kendine yeter olduğunu ve herhangi bir amaca hizmet etmediğini, böylece tamamen özgür ve amaçsız bir faaliyet

---

[73] Emrah Akdeniz, "Derrida'da Kökensiz Düşüncenin Kökeni olarak Différance", *Posseible Düşünme Dergisi/Journal of Thinking* 1/1 (2012), 48.

[74] Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, 157.

[75] Panagiotis Asimopoulos, "The Play in Eugen Fink's Philosophical Reflection", *Journal of Communication and Behavioural Sciences* 2/2 (2021), 51.

olduğunu belirtir. Oyun, aynı zamanda insan kültürünün ve sanatının temel bir ifadesi olarak kabul edilir.

Eugen Fink, "*Play as Symbol of the World*[76] *(Bir Dünya Sembolü Olarak Oyun)"* adlı eserinde, oyunun insan varoluşu ve dünya ile ilişkisini kurma biçimini ele almaktadır. Fink oyunu, varoluşsal bir fenomen olarak ele alır ve onun, insan varoluşunun ve dünyayla olan ilişkisinin temel bir yönünü oluşturduğunu öne sürer. Oyun, Fink'e göre, insanın dünya ile kurduğu ilişkide bir ara alan yaratır; bu ara alan, hem gerçekliğin sınırlarını aşan bir özgürlük sahası sunar hem de insanın dünyayı ve kendisini farklı bir perspektiften deneyimlemesine olanak tanır. Oyun, insanın amaç ve hedeflerin ötesinde, amaçsızca ve kuralsız bir şekilde etkileşime girdiği, böylece dünyayla olan ilişkisinin daha temel, daha anlamlı bir boyutunu keşfettiği bir süreçtir. Fink, oyunun dünya-ilişkisini[77], dünyanın ve içindeki varlıkların sadece araçsal veya nesnel değerlerle değil, aynı zamanda kendiliğinden değerlerle dolu olduğu bir bağlamda değerlendirir. Oyun, bu anlamda, dünyayı ve içindeki varlıkları yeniden değerlendirme ve onlara yeni anlamlar yükleme imkanı sunar. Oyun esnasında, dünyayla kurulan ilişki, katı ve sabit bir temelden ziyade, sürekli değişen ve gelişen dinamik bir etkileşim haline gelir. Bu etkileşim, hem dünyanın hem de insanın sürekli bir dönüşüm ve yeniden şekillenme içinde olduğu bir süreçtir.

Fink "*Play as Symbol of the World*" ve " *The Oasis of Happiness*[78]" adlı eserlerinde genel bir ifade ile oyunu insan varlığının içsel ve karmaşık bir yönü olarak inceler ve oyunun marjinal veya önemsiz bir aktivite olmadığını, insanın ontolojik yapısı için temel olduğunu öne sürer. Oyunun, insanları farklı kılan, yaşamın zorlukları ve arayışlarından oluşan daha geniş bir bağlamda bir "mutluluk vahası" sunan benzersiz bir varoluşsal fenomen olduğunu savunmaktadır. Oyuna katılarak bireyler anlık olarak günlük yaşamın hedef odaklı boyutlarını aşar, amaçlı ancak dış amaçlara tabi olmayan bir faaliyet alanına girerler. Böylece oyun Fink'in söz konusu eserlerinde

[76] Eugen Fink, *Play as Symbol of the World and Other Writings*, ed. John Sallis, çev. Ian Alexander Moore - Christopher Turner (Bloomington: Indiana University Press, 2016).

[77] Fink, *Play as Symbol of the World and Other Writings*, 206.

[78] Eugen Fink vd., "The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play", *Yale French Studies* 41 (1968), 19.

basit bir ifade ile, insan varlığının zenginliğine ve belirsizliğine dair içgörü sağlayan, eğlencenin veya kaçışın ötesinde insanlık durumunu şekillendirmedeki rolünü vurgulayan anlamlı bir deneyim olarak sunulmaktadır.

Oyun, genellikle gerçek hayata zıt bir şekilde "sanal" bir aktivite olarak görülürken, çalışmanın Platon ile ilgili bölümündeki Platon'un fikirlerine paralel bir şekilde Fink de bu anlayışın ontolojik bir değerlendirmeye dayandığını ve "ciddi" eylemlerin aksine oyunun aslında kendi içinde bir değer taşıdığını savunmaktadır. Oyunun esasında, taklit edilen bir şeyin kopyası olmanın ötesinde, gerçek ve sanalın iç içe geçtiği, kendi başına bir değer taşıyan bir alan olduğunu söyler. Fink'in perspektifine göre, oyun ve ciddiyet birbiriyle iç içe geçmiş durumdadır; insan, içsel deneyimlerini ve dışsal gerçekliği aynı zamanda yaşarken, ölümün eşiğinde dahi oyunun içinde bulunabilir. Oyun, oynayanın evrenini yansıtır; fakat bu yansıtma, sadece basit bir aynalama değildir[79].

Fink, insan doğasını düşünürken, oyunun emek, savaş ve aşk kadar önemli bir statüye sahip olduğunu, ancak oyunun olağanüstü bir konuma sahip olması gerektiğini, diğer fenomenlerden daha önemli olduğunu savunur[80]. Diğer etkinlikler gerçekleştirilirken, insanlar sadece bireylerle, yani bireyselleştirilmiş, sınırlı, iç dünyaya ait gerçekliklerle ilişki içinde gibi görünür. Oyun ise, sınırlı gerçekliklerle herhangi bir ilişkiyi aşar ve bütünlük olarak dünya ile bir ilişkiyle karşı karşıya kalır, bu da büyük bir "şey" değil, tüm özel sınırları aşan bir bütünlüktür. Fink, oyunun, oynayanın varoluşunun belirlenmiş sınırlarını aşmasına, kaderin sıkıca tuttuğu iç dünyevi gerçekliklerden kurtulmasına olanak tanıdığını belirtir[81]. Oyun, bizi gerçek ve gerçek dışı boyutların iç içe geçtiği, özgürlüğümüzün köklerindeki oyun benzeri karakteri ve sorumluluğun köklerindeki sorumsuzluğu hissettirir.

Fink'in "oyun dünyası(playworld)" kavramı, gerçekliğin sınırlarının aşıldığı, başlangıçtaki varoluş durumumuzu tanımlayan sonsuz olasılıklarla yeniden bağlantıya

---

[79] Yunus Arslan - Nefise Bulgu, "Oyunla Toplumsallaşma", *Pamukkale Journal of Sport Sciences* 1/1 (2010), 12.

[80] Jan Halák, "Towards the World: Eugen Fink on the Cosmological Value of Play", *Sport, Ethics and Philosophy* 9/4 (02 Ekim 2015), 408.

[81] Fink, *Play as Symbol of the World and Other Writings*, 244.

geçmemize izin veren benzersiz bir varoluşsal alan olarak kendisini göstermektedir[82]. Oyun oynarken, geçici olarak belirlenmiş benliğimizin dışına çıkarız ve maddi nesnelerin ve onlarla olan etkileşimlerimizin alternatif gerçekliklere yol açtığı yaratıcı temsil alanına gireriz. Bu oyun dünyaları, çeşitli rolleri ve kimlikleri keşfetmemize ve deneyimlememize olanak tanıyarak, potansiyel olarak somutlaştırabileceğimiz çok sayıda benliğe bir göz atma olanağı sunar. Bu keşif sadece bir hayal uçuşu değil, aynı zamanda varlığımızın gerçek yaşamlarımızda ifade edilmemiş yönlerini deneyimlememizi sağlayan çok önemli bir özgürlük egzersizidir.

Fink, oyunun insan hayatının anlamını kavramak için kritik bir ayna işlevi gördüğünü söyler ve oyun hakkındaki notlarının (1966)[83] beşinci maddesinde bireyin kendisini ölümlü, işçi, lider, aşık ve oyuncu olarak yansıttığı beş iç içe geçmiş yaşam alanından biri olduğunu vurgular. Oyun, insan davranışının gerçek ve hayali arasındaki paradoksal aralıkta, gerçekliğin yanı sıra kendi kendini tasvir ettiği bir fenomen olarak tanımlanır. Fink'e göre oyun, bireyin hem kendisi ile ilişkisini hem de dış dünya ile etkileşimini aydınlatır, kaybedilen fırsatları telafi etme imkanı sunar ve toplumsal işbirliğinin pragmatik bir formunu temsil eder. Oyun, insanın gerçek ve hayali arasındaki sınırdaki benzersiz konumu nedeniyle hayatın anlamının kavranmasında kritik bir rol oynar. Oyun, insan davranışıyla uyumlu, hayvanlar veya tanrılar arasında metaforik bir benzerlik sunarken, insan ve dünya arasındaki ilişkide derin bir anlam taşır. Oyun, gerçeklik ile olasılık, gerçek ve hayali yanılsama arasında, insanın kendisiyle, varoluşunun anlamıyla ve dünya ile ilişkisinde kendini bulduğu bir alandır.

Fink'in oyun hakkındaki düşüncelerini oyun hakkındaki notlarından hareketle kısaca özetleyecek olursak onun oyunu, insan doğasına özgü ve dövüşmek, çalışmak, sevmek kadar temel bir faaliyet olarak gördüğünü; oyunun, dünyanın hem gerçeklik hem de yanılsamayı içeren karmaşık bir yapıya sahip olduğunu söylemektedir. Fink'e göre oyun, salt bir kaçış veya rahatlama aracı olmanın ötesinde, insan özgürlüğünü ve yaratıcılığını ifade etmenin temel bir yoludur. Oyun aracılığıyla insan, varoluşunun

[82] Stefano Gualeni - Daniel Vella, *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds* (Cham: Springer International Publishing, 2020), 102.

[83] Fink, *Play as Symbol of the World and Other Writings*, 279.

sınırlarını keşfeder. Oyun, insanın dünyayı anlamlandırma ve ona anlam yükleme çabasının bir tezahürüdür.

> *"Oyun oynayan insan düşünmez, düşünen insan da oynamaz. Bunun insan türlerinin karşıtlığını ifade etmesi gerekmez; Aynı insan aslında pek çok temel yaşam biçiminde yaşar; çalışır, oynar, savaşır, sever ve bunun dışında pek çok şey yapar[84]."*

Eugen Fink'in oyun kavramının insanın etik yaşamı üzerindeki derin etkilerini ve etik değerlerin oyunla bağlantısını içeren fikirleri ile bu bölümü noktalayabiliriz çünkü tıpkı diğer düşünürlerde olduğu gibi Fink ve oyun söz konusu olduğunda yüzlerce sayfa analiz yapılabilir ve bu çalışma özelinde bu konunun genel hatlarını çizmek yeterli olacaktır. Eugen Fink; geleneksel Batı felsefesinin, nesnelliği ve akılcı özerkliği, dünyayla bütünsel bir şekilde bağlı olma deneyiminin önüne koymasını eleştirerek, etik alanda dünyayla olan ilişkimizi derinlemesine yeniden değerlendirmeyi tartışmaya açmaktadır. Bu geleneksel perspektifin, varlığımızın içsel ilişkiselliğini ve toplumsal doğasını gözden kaçırdığını savunan Fink, bunun hayatın gerçek koşullarından kopuk bir etik anlayışına yol açtığını öne sürer[85]. Daha dinamik bir etik anlayışı için mücadele eden Fink etik davranışın, varlığımızı tanımlayan karmaşık etkileşimler ve ilişkiler ağının içinde doğal olarak konumlanmış olduğunu savunur. Bu yaklaşım, etiği rasyonel karar verme süreci üzerinden dar bir çerçevede ele almak yerine, oyunun, toplumsal katılımın ve dünyanın bütünlüğü içinde yerimizin derin bir şekilde kavranmasının öneminin altını çizmektedir. Etiği, dünyada-olma durumumuza dayandırarak savunan Fink, bizi sorumluluklarımızı ve etik taahhütlerimizi, dünyaya gömülü oluşumuzu, başkalarına olan bağımlılığımızı ve etik katılımlarımızın hem oyuncu hem de ciddi doğasını kabul ederek yeniden düşünmeye çağırır.

---

[84] Fink, *Play as Symbol of the World and Other Writings*, 78.

[85] Catherine Homan, "The Play of Ethics in Eugen Fink", *Journal of Speculative Philosophy* 27/3 (2013), 290,291.

### 1.8. Varoluş ve Oyun: Martin Heidegger ve Hans-Georg Gadamer'in Felsefelerinde Kesişimler

Felsefeleri oldukça etkili olmuş bu iki önemli düşünürün bu bölümde tek başlık altında incelenmesinin nedeni birinin ötekini bu konuda doğrudan etkilemiş olmasıdır. Heidegger'in oyun kavramı söz konusu olduğunda Derrida'yı da etkilediği söylenecektir fakat bu etki Gadamer'e yaptığı etkiye kıyasla dolaylı[86] bir etkidir. Yani, iki düşünürün yer aldığı tek bir başlık (oyun kavramı özelinde) iki düşünürün de oyuna bakışlarını daha iyi anlamak adına yararlı olacaktır.

Varoluşçu felsefenin önemli isimlerinden Alman filozof Martin Heidegger(1917-1976)'in düşüncesinde sıklıkla yankı bulan "varlık", "hakikat" ve "Dasein" gibi popüler kavramların yanı sıra, onun felsefesinin ikinci döneminde merkezi bir role sahip olan ve genellikle göz ardı edilen "Spiel" (Oyun) kavramı, ve bu kavramın türevleri "Spielraum", "Spiegel", ve "Zeit-Spiel-Raum", onun oyun üzerine düşüncelerinde kritik bir öneme sahiptir çünkü Heidegger'in oyun kavramı, özellikle ikinci dönem eserlerinde ön plana çıkmasına rağmen, onun hem ilk hem de ikinci dönem kavramlarını anlamamıza yardımcı olmaktadır[87]. Heidegger ve Gadamer arasındaki felsefi diyalog, oyun kavramı özelinde Heidegger'in Gadamer'i ne denli etkilediği konusuna açıklık getirecek birçok benzerlik göstermektedir. Bu benzerlikler, her iki düşünürün de varlık, anlam ve gerçeğin nasıl ortaya çıktığını anlamada oyun kavramını nasıl temel aldıklarını da ayrıca göstermektedir. Oyun Heidegger ve Gadamer için kısaca, gerçeğin açığa çıkarılmasında ve anlamın oluşturulmasında merkezi bir mekanizmadır.

Heidegger'in düşüncelerinin Gadamer üzerindeki etkisini, özellikle Gadamer'in hermeneutik felsefesinin temel taşı olan "*Hakikat ve Yöntem*[88]" üzerinden okunması mümkündür. Heidegger'in "alētheia" (gizlenmemişlik[89]) ve "polemos" (çatışma,

---

[86] Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, 53.

[87] Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, 53.

[88] Hans-Georg Gadamer, *Hakikat ve Yöntem*, çev. Ismail H. Yavuzcan - Hüsamettin Arslan (İstanbul: Paradigma Yayıncılık, 2008).

[89] Itohowo Ignatius vd., "Heidegger's Notion of Truth as Alethia: A Critical Exposition", *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)* 5/2 (30 Haziran 2022), 75.

mücadele, savaş, kavga[90]) kavramlarının, Gadamer'in sanat, oyun ve diyalog anlayışı üzerinde önemli etkileri vardır. Gadamer oyunu estetik etkinlik bağlamında değerlendirmektedir ve oyun anlayışının Kant ve Schiller estetiğinin etkisiyle kendine özgü modern antropolojinin öznel ve estetik anlayışından kurtarılması gerektiğini düşünmektedir[91]. Ona göre oyun, katılımcılarının özgürce hareket ettiği, ancak aynı zamanda belirli kurallar ve yapısal sınırlamalar tarafından yönlendirildiği bir alandır. Gadamer'in bu bağlamdaki görüşlerinin, Heidegger'in varlıkların kendilerini nasıl gösterdikleri ve bu süreçte gerçeğin nasıl bir çatışma ve mücadele içinde açığa çıktığına dair düşünceleriyle paralel olduğunu söylemek mümkündür. Öyle ki Heidegger, varlığın temelindeki hareketi, karşıtlıkların bir çatışması olarak yorumlar; bu bağlamda, logos, karşıtların birbirleriyle olan bu mücadelesinin ve dolayısıyla birliğinin ifadesidir. Yani çatışma (polemos), onların kökensel birleşimini, logos'u temsil eder[92].

Heidegger'in "*Introduction to Metaphysics*[93] *(Metafiziğe Giriş)"* eserinin dördüncü bölümünde işlediği, iddialardan bağımsız olarak tanımlanan; somut dünyada ve varlık ile doğrudan ilişkili olup var olanı olduğu haliyle açığa çıkaran bir gerçeklik anlayışını[94] ifade eden "alētheia" kavramı, yukarıda kısaca bahsedildiği gibi, varlıkların kendilerini olduğu gibi göstermeleri ve bu süreçte gerçeğin kendini açığa çıkarması olarak anlaşılabilir ve Heidegger için, varlıkların dünyada nasıl var olduklarını ve nasıl anlam kazandıklarını anlamak için temel bir yoldur. "Polemos" ise, bu gerçekleşmenin temelinde yatan çatışma ve mücadeleyi ifade eder. Varlıkların kendilerini gösterme süreci, sürekli bir gerilim ve çatışma halinde gerçekleşir. Bu kavramların, Gadamer'in hermeneutik felsefesinde önemli bir yer tuttuğunu söylemek mümkündür. Gadamer, "*Hakikat ve Yöntem*"de, sanatın ve diyalogun, gerçeği ve anlamı nasıl ortaya çıkardığı üzerine yoğunlaşır. Gadamer için oyun, bu sürecin

---

[90] Aysun Gür, "Heidegger'de Varolanlar ile Dünyanın İlişkisi Üzerine", *Kaygı. Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, (30 Nisan 2017), 129.

[91] Tleubayev vd., "The Game as the Essence of Culture", 29.

[92] Gür, "Heidegger'de Varolanlar ile Dünyanın İlişkisi Üzerine", 129.

[93] Martin Heidegger, *Introduction to Metaphysics*, çev. Gregory Fried - Richard Polt (New Haven: Yale University Press, 2014).

[94] Erin Kraus, *Heidegger, Aletheia, and Assertions* (Louisiana State University and Agricultural and Mechanical College, Master Of Arts, 2009), 4.

anahtarıdır. Oyunun, katılımcıların kurallara ve yapısal sınırlamalara bağlı kaldığı, ancak bu sınırlamalar içinde özgürce hareket edebildiği bir alan olduğundan bahsetmiştik. İşte oyunun bu doğası, hem estetik deneyimde hem de diyalogda gerçeğin nasıl açığa çıktığını göstermektedir. Gadamer bu noktada, oyunun katılımcıları ve sanat eserinin izleyicileri arasında bir benzerlik kurarak, her ikisinin de anlamın ve gerçeğin ortaya çıkışında aktif bir rol oynadığını vurgular ve oyunun bireylerin ötesinde, özne olmadan var olduğunu ileri sürer; oyunun kendine özgü bir varoluşu ve kendini ifade ediş biçimi olduğunu, oyuncuların oyun içindeki eylemlerinin nedenini bilmediklerini ve oyunun anlık katılımı zorunlu kılan bir katılımcı-oyuncu dinamiğini içerdiğini belirtir[95].

Gadamer ve Heidegger, oyun ve sanat aracılığıyla gerçeğin ve anlamın nasıl ortaya çıktığını benzer şekillerde ele alırlar diyebiliriz. Gadamer, oyunun ve sanat eserinin, katılımcılar ve izleyiciler arasında ortak bir anlam ve gerçeklik oluşturduğunu savunur.

> *"Her temsil potansiyel olarak bir başkası için temsilidir. Bu imkanın tasarlanması, oyun olarak sanatın karakteristik özelliğidir. Oyunun kapalı dünyası, sanki duvarlarından birisinin yıkılmasına izin veriyor gibidir. Apaçıktır ki dini bir rit (ayin, tören, ç.) ve tiyatrodaki bir oyun, çocuk oyununun temsil etmesi anlamında temsil etmez. Onların varlığı kendi kendilerini sergilemeleriyle tüketilmiş olmaz; çünkü onlar aynı zamanda kendileri dışında seyrederek oyuna katılan izleyicilere de işaret ederler. Burada oyun artık ne sırf düzenli bir hareketin kendi kendisini sergilemesi ne de çocuğun içinde kaybolduğu saf temsildir; aksine burada oyun "biri için temsil eden şeydir.""*[96]

Heidegger'in "aletheia" kavramı da, gerçeğin bir açığa çıkma süreci olarak anlaşılması gerektiğini vurgulamaktadır. Her iki düşünür de aslında, anlamın ve gerçeğin, katılımcıların etkileşimi ve sürecin dinamik doğası aracılığıyla oluştuğunu göstermektedir. Gadamer, oyunun yapısal bir dönüşüme uğrayarak bir sanat eseri olarak ortaya çıkışını ve bu süreçte katılımcıların ve izleyicilerin nasıl bir gerçeği tecrübe ettiklerini inceler. Heidegger ise paralel olarak, varlıkların kendilerini

---

[95] Metin Becermen, "Dilthey, Heidegger ve Gadamer'de Anlama Sorunu", *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi* 5/6 (Ocak 2004), 54.

[96] Gadamer, *Hakikat ve Yöntem*, 1/152.

gösterme sürecinin, varlıklar ve onların ortaya çıkış biçimleri arasındaki çatışmayı içerdiğini belirtir.

Gadamer'in sanat eserlerini veya metinleri bir tür "yeniden inşa" olarak değil, "entegrasyon" ya da bir "ufuklar kaynaşması[97]" olarak gördüğünü söyleyebiliriz. Gadamer bu bağlamda Heidegger'in düşüncelerini, -özellikle kavramsal nitelikteki sanat uygulamaları bağlamında- yenilikçi sanat pratiğine oldukça etkili bir şekilde uyarlamıştır. Gadamer, oyunun sadece kendini temsil etme özelliğinin ötesine geçerek, bir izleyici, seyirci veya okuyucu için temsili bir yapı kazandığını belirtir. Gadamer'in temsili yapısının, Heidegger'in sanat eserinin "aydınlık" ve "gizlenme" niteliklerine ilişkin düşünceleriyle uyumlu olduğunu söylemek mümkündür. Heidegger'e göre hakikât dolayısıyla eser, aydınlık ile gizliliğin kadim çatışmasını, dünyayı meydana getirerek ve yeryüzünü temellendirerek sürdürür[98]. Sanat eserinin, izleyici ile etkileşimde bulunarak kendi anlamını ve varlık modunu ortaya koyduğu bir süreçtir bu. Oyun bu bağlamda, sanat eserinin temel bir karakteristiği olarak görülür; çünkü sanat, oyunun bu "kendini temsil etme" ve "birisi için olma" özelliklerini paylaşmaktadır.

Gadamer'in, sanatın varoluşunu anlamada oyun modelini kullanması ve dilin, geleneklerin saklayıcısı ve insan varoluşunun ontolojik ortamı olduğu iddiası, sanatın yenilikçi karakterine giden yolda önemli örneklerdir. Ona göre hakikât dil ve diyalog ile ortaya çıkmaktadır[99]. Gadamer'e göre oyun ise, katılımcıların belirli bir yapı tarafından yönlendirildiği, ancak aynı zamanda bu yapıyı aşan bir fenomendir. Gadamer, "Dünya" ve "Toprak (Yeryüzü)" kavramları arasındaki sürekli mücadeleyi anlatan Heidegger'in "*Sanat Eserinin Kökeni*[100]" eserindeki düşüncelerini, sanatın oyun karakterini anlama anahtarlarından biri olarak kullanmaktadır. Bu mücadele,

---

[97] Arif Akbaş, "Evrensel Yorumbilimin Kurucusu Gadamer'in Felsefi Tefsiri: Hakikat ve Yöntem", *Cihanşümul Akademi Sosyal Bilimler Dergisi* 4/7 (ts.), 44.

[98] Gür, "Heidegger'de Varolanlar ile Dünyanın İlişkisi Üzerine", 134.

[99] Hatice Durna, "Gadamer'de Dilsel ve Tarihsel Koşullar Bağlamında Ön Yargı ve Hakikat", *Artuklu İnsan ve Toplum Bilim Dergisi* 8/1 (16 Temmuz 2023), 156.

[100] Martin Heidegger, *Sanat Eserinin Kökeni*, çev. Fatih Tepebaşılı (Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti., 2007).

sanatın oyun gibi, katılımcıların subjektif niyetlerini aşan ve başarısının değerlendirildiği normatif bir yapı tarafından yönlendirildiği bir süreci göstermektedir.

> *"Eserin sarsılamazlığı yağmurlara inatla karşı koyar ve kendi sakinliğinde yağmurun tıpırtılarınım hissettirir. Ağaç, çayır, kartal, boğa, yılan ve cırcır böceği onun yüce görümüne girer ve zaten kendisi olduklan görünümle gözükürler. Bu ortaya çıkışa, kendinde ve bütünde doğuşa Yunanlılar bir zamanlar "Φυσιζ" derlerdi. Bu aynı zamanda kendi barınağını nereye kurduğunu da aydınlatır. Biz buna yeryüzü deriz. Kelimenin kastettiği ise hem boşaltılmış bir malzeme kütlesinin tasarımı hem de bir gezegenin astronomik tasarımını uzak tutmaktır. Yeryüzü bütün doğmakta olanlann doğumunu kendileri olarak gizleyen şeydir. Yeryüzü gizleyen olarak doğmakta olanlarda bulunur[101]."*

Heidegger'da "Dünya" ile "Yeryüzü" bir çatışma halindedir ve Gadamer'a göre, dünya ve yeryüzü arasındaki bu çatışma, insan Dasein'ının öz yorumunda sezgisel bir açıklığa erişebilirken, yeryüzünün mitolojik ve gizemli sesi şiir dünyasında gerçek yerini bulur; yeryüzü, eserde gizleyici bir öğe olarak, eserin kapalılığını temsil eder ve bu sayede eserde hakikatin ortaya çıkmasını ve dünyanın var olmasını sağlar[102]. Her iki düşünür de oyunun, katılımcıların bireysel niyetlerini aşan ve bu niyetlere ek olarak kendi iç dinamikleri tarafından yönlendirilen bir yapı olduğunu savunmaktadır. Gadamer, Heidegger'in "Dünya" ve "Toprak (Yeryüzü)" kavramlarını oyunun anlaşılmasına katkı sağlayan önemli faktörler olarak değerlendirir. Bu kavramlar sanat eserinin, yalnızca anlaşılabilir bir "dünya" sunmakla kalmayıp, aynı zamanda "yeryüzünün" direncini ve kendini saklama eğilimini de barındırdığı bir gerilimi temsil etmektedir.

Gadamer'in "gelenek" kavramı üzerine düşünceleri de, Heidegger'in "dörtlü" kavramıyla paralellikler taşımaktadır. Gadamer'in düşüncesinde dil ve gelenek, varoluşun kapsayıcılığının ötesinde, onun formunu belirleyen temel unsurlar olarak öne çıkar; Heidegger'in varlığa dil aracılığıyla ontolojik bir boyut kazandırma çabasıyla, dilin yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak görülmesi gerektiği tezi doruk noktasına ulaşırken, Heidegger aynı zamanda varlığın unutuluşunu gündeme getirip,

---

[101] Heidegger, *Sanat Eserinin Kökeni*, 37.

[102] Gür, "Heidegger'de Varolanlar ile Dünyanın İlişkisi Üzerine", 134.

onu yeniden ele alma gayretinde bulunur[103]. Heidegger, insan varoluşunu, gökyüzü, yeryüzü, ölümlüler ve tanrıların oluşturduğu dörtlüyle özdeşleşen, fakat her biri kendi özgünlüğünü koruyarak var oluşunu ifade eden bir süreç olarak görür; bu karşılıklı ilişkilenme ve açığa çıkış durumu "dünya" olarak adlandırılır, insanın ölümlü varlığı bu dörtlü arasındaki etkileşimde kendini bulur ve bu etkileşim Heideggar'da ayna oyunudur (Spiegel-Spiel), dörtlünün bu karşılıklı oyunu diğerlerini de açığa çıkaran döngüsel bir danstır[104].

Heidegger varlığı, herhangi bir yasal düzenlemeye veya rasyonel analize direnen, neden veya amaç olmaksızın, kendi içinde oynayan bir "oyun" olarak düşünür. "Varlığın oyunu" ya da "dünya/kâinat-oyunu[105] (Welt-Spiel)", daha önce belirtildiği gibi nedensellik zincirlerine veya olayların rasyonel bir düzenine uymaz; Varlık, etkisi başka biri tarafından yapılmış veya başka bir etki yaratmış bir şey olarak değil, kendi başına ve temelsiz bir şekilde "oynar". Varlık, temelsiz bir var oluş oyunudur; her ne kadar her şey bir nedene dayansa da, Varlık kendi başına bir nedeni barındırmaz, temellendirir fakat temellendirilemez, tıpkı bir çocuğun sebepsizce oynadığı oyun gibi her şeyin belirleyicisi olur[106]. Bu oyun, varlık ve insan arasında, insanın "varlığın oyununa" katılması ve bu oyun içinde yer alması gerektiği anlamına gelmektedir. Heidegger için "varlığın oyunu", insanın tarih içindeki varoluşunun sonucunu belirleyen, varlığın hakikati ve yanılsaması arasındaki bir "yarışma" veya "mücadele (polemos)"dir ve Varlık, özünde hem açık (aletheia) hem de gizli , hem gerçek hem de yanılsamadır; bu çifte doğasıyla varlık, her şeyin en yükseği ve en derini olan varlığın gerçeği için yüksek bahislerin olduğu bir oyun oynar; Varlık ve insanın bu oyunu, bir diyalog veya etkileşim, bir "karşılıklı oyun"dur. Varlık, insanın dikkatli işbirliğine ihtiyaç duyar, ancak üstünlüğünü korur; insan, varlığın "lütfuna" bağlıdır, ancak dikkatli bir açıklığın sürdürülmesinden muaf tutulmaz[107]. Bu

[103] Durna, "Gadamer'de Dilsel ve Tarihsel Koşullar Bağlamında Ön Yargı ve Hakikat", 152.

[104] Senem Kurtar, "Heidegger ve Şeylerin Sessizliği", *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar* 5/1 (Ocak 2012), 65.

[105] Dursun, *Oyunun Ontolojisi*, 79.

[106] Fahrettin Taşkin, "Heidegger'de Hiç Kavramı Üzerine", *Kilikya Felsefe Dergisi* 2 (Ekim 2022), 50.

[107] John D. Caputo, "Being, Ground and Play in Heidegger", *Man and World* 3/1 (Mart 1970), 40.

bağlamda, "varlığın oyunu", ciddi veya sonuçsuz bir faaliyet değil, varlığın hakikati üzerine oynanan son derece önemli bir "yarış/mücadele"dir.

Heidegger ve varlığın oyunu üzerine kısa bir analizin ardından gelenek konusuna tekrar dönecek olursak; söz konusu iki düşünür, "yeryüzü"nün, insan anlayışı tarafından yaratılmamış bir hediye olarak, anlaşılabilir "dünya"yı nasıl sınırladığını ve insanları "yeryüzü"ne açan şeyin beden olduğu üzerinde hemfikirdir; "yeryüzü", insanın, etkileyen, harekete geçiren ve talep eden bir varlık olarak, arzularını, korkularını ve hedeflerini ifade etmeye yönlendiren duygusal bir zemin olarak görülür[108]. Dolayısıyla gelenek, insanın bedenle ilişkili, duygusal, ilgili ve arzulu benliğinin harekete geçirilmesi sonucu oluşan ifadelerin bir toplamı olarak anlaşılabilir. Bu perspektiften, "yeryüzünün" anlaşılamazlığına rağmen, insanın açıklık veya "dünya" alanında gezinmesini sağlayan şey, yani (Gadamer'e göre kültürel geleneklerin taşıyıcısı olan) dil ile iç içedir. Dil, gelenekle iç içe geçmiş bir biçimde yaşarken, gelenek de kendini sürekli bir dilsel çerçeve içinde sürdürmektedir[109]. Gadamer'in, gelenekle ilgilenmenin "şimdiki zaman ve ilgileri tarafından motive edildiği" yönündeki görüşü, gelenekle daha önceki kuşakların yaratıcı veya muhafazakar bir şekilde nasıl etkileşime girdiğiyle doğrudan bağlantılıdır. Bu ilgiler, "yeryüzünün" insan bedenini nasıl etkilediğiyle ayrılmaz bir şekilde ilişkilidir[110]. Öyle ki, Heidegger'in "dörtlü" kavramının ve bu konudaki detaylı analizlerinin bu anlamda, Gadamer'in gelenek anlayışıyla uyum içinde olduğunu söylemek mümkündür.

### 1.9. Oyunun Kültürel Boyutları

Felsefenin varolduğu bilinen en eski tarihten bu yana kültür ve felsefenin ne denli içiçe olduğu, hangisinin hangisini daha çok beslediği veya bu iki ayrılmaz olgunun ontolojileri ve düşünsel dinamikleri taratışılagelmiştir. Çalışmanın bu bölümdeki amacı, kültür-felsefe ilişkisini analiz etmekten ziyade, bu ilişkide oyunun katkısına değinmek olacaktır. Oyun kavramı düşünüldüğünde, temelde canlının dünya

---

[108] Bert Olivier, "Gadamer, Heidegger, Play, Art and the Appropriation of Tradition", *South African Journal of Philosophy* 21/4 (Ocak 2002), 251.

[109] Durna, "Gadamer'de Dilsel ve Tarihsel Koşullar Bağlamında Ön Yargı ve Hakikat", 152.

[110] Olivier, "Gadamer, Heidegger, Play, Art and the Appropriation of Tradition", 251.

ile ilişkisindeki bireysel bir bilişsellik yeterlidir fakat bireysel bilişsel eylemler, canlıların sosyal etkileşimlerini etkilemesinin akabinde gitgide daha genel, hatta toplumsal bir olgu meydana getirir ki bu olgu kültüre giden yolun ilk basamağıdır. Kültür, insan etkinliklerinin, inançlarının ve değerlerinin toplamı olarak, bireylerin ve toplulukların dünyayı nasıl algıladığını ve anlamlandırdığını şekillendirir. Felsefe ise bu algı ve anlamlandırmalar üzerine düşünmek, sorgulamak ve yeni perspektifler sunmakla ilgilenir. Bu bağlamda, felsefe ile kültür arasındaki ilişkiyi değerlendirirken kültürün felsefeden daha geniş bir alanı kapsadığını söyleyebiliriz. Alparslan Açıkgenç'in "Felsefe-Kültür İlişkisi" adlı makalesinde belirttiği gibi "Felsefenin ortamı kültürdür[111]." Yani felsefe, kültürel bir çerçevede şekillenir ve aslında onun içinde yer alır. Bu önermeyi şöyle ilerletebiliriz: İlerleyen bölümde daha detaylı analiz edeceğimiz gibi oyun bizi kültürden de öncesine götürmektedir[112]. Kültür ve felsefenin insan topluluklarına özgü kavramlar olduğu düşünülse de, oyunun varlığı bu sınırları aşar. Oyunun, hem hayvanlar hem de insanlar için doğal bir davranış biçimi olarak var olması, onun kültürden daha eski bir fenomen olduğunu gösterir. Diğer bir deyişle, felsefenin var olabilmesi için bir zemin olarak kültür gereklidir ve kültürü meydana getiren en önemli fenomenlerden birisi, -canlının dünya ile girdiği bireysel etkileşimdeki kritik önemi düşünüldüğünde- oyundur. Kültür kavramı, insan topluluklarının ortak değerlerini, inançlarını, sanatlarını ve davranış kurallarını ifade ederken insanların bir arada yaşamasını ve etkileşimde bulunmasını gerektirir; ancak oyun, bu tanımın ötesinde, canlıların doğasında var olan ve hayvanların insan müdahalesinden bağımsız olarak evrimleşen, sosyal ilişkilerin, öğrenmenin ve fiziksel becerilerin gelişimindeki temel role sahip olan fenomendir[113].

Oyun, insanın kendini ifade etme, öğrenme, ve sosyalleşme biçimi olarak kültürel pratiklerin temelini oluşturmaktadır. Oyun aracılığıyla bireyler, kültürel değerleri öğrenir ve içselleştirir. Oyunun bireyler ve topluluklar arası ilişkilerde önemli bir köprü görevi gördüğünden bahsetmiştik. Bu doğrultuda toplumsal normlar ve sosyal ilişkiler , bu ilişkilerdeki etik kurallar ve roller oyunlar vasıtasıyla aktarılır,

---

[111] Alparslan Açıkgenç, "Felsefe-Kültür İlişkisi", *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 1/4 (2018), 34.

[112] Huizinga, *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme*, 16.

[113] Huizinga, *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme*, 16.

böylece bireyler toplumsal yaşama uyum sağlar. Bu süreç, kültürel kimliklerin ve toplumsal aidiyetin pekiştirilmesinde önemli bir rol oynamaktadır. Bu noktada, oyun ve kültürün ilişkisine tutarlı bir perspektiften bakıyor olduğumuzdan emin olmak adına Huizinga'nın kültürün oyunsal boyutuna değindiğinirken, oyunların kültürel yaşamın çeşitli yönlerindeki belirgin rolünü işaret etmekten ziyade, kültürün temelinde yatan oyunsal doğaya dikkat çekmek istediğini söylememiz gerekir. Huizinga, kültürel faaliyetlerin ve yapıların ne bir evrim süreci içinde oyunlardan türediği ; ne de kültürün başlangıcında sadece oyun olduğunu ve zamanla bu oyunların dönüşerek kültür haline geldiğini iddia etmektedir. Ona göre esasen kültür, oyun gibi doğmuştur ve kültürel pratiklerin ve etkileşimlerin başlangıcından itibaren bir tür oyunsal etkileşim olarak şekillenmiştir, kültür oynanan bir şeydir[114]. Huizinga, insanın varoluşunu ve ürettiği her türlü çeşitliliği, ibadetten hukuka, savaştan şiire, müzikten dansa kadar geniş bir yelpazede kültürün inşasını oyun aracılığıyla analiz etmektedir[115] fakat oyunun kültürel boyutlarını incelediğimiz bu bölümde kapsamda yararsız bir genişlemeye gitmemek amacıyla bu noktada kültür-oyun ilişkisindeki farklı bakış açılarına odaklanmak yerinde olacaktır.

Kültürün bireyler arasında sosyal etkileşim yoluyla aktarıldığı düşünüldüğünde[116] Aydınlanma döneminde dönemin önemli aydınlarının ve düşünürlerinin buluştuğu, tarihin akışını etkileyen fikirlerin doğuşuna tanıklık eden kafelerden ve bu kafelerde satrancın önemli konumundan yola çıkarak oyunun kültürel boyutunu incelemeye devam edebiliriz. 17. ve 18. yüzyıllarda Londra ve Paris gibi büyük şehirlerde kafelerin ve özellikle satranç oynanan kafelerin sosyal ve kültürel hayatta önemli bir yeri olduğunu söylemek mümkündür[117]. Satranç gibi oyunlara ve entelektüel tartışmalara alan sağlamasıyla bilinen bu kafeler, fikirlerin ve düşüncelerin serbestçe ifade edildiği, paylaşıldığı ve tartışıldığı mekanlar olarak tarihte önemli bir yere sahiptir. Söz konusu kafeler, düşünce ve tartışma için bir alan sağlamanın yanı

---

[114] Huizinga, *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme*, 70.

[115] Gönül, "Johan Huizinga'nın Homo Ludens'i", 585.

[116] Kültür aktarımının yalnızca sosyal etkileşim yoluyla olmadığı yönünde muhtelif tartışmalar ve araştırmalar olduğunu belirtmek gerekir. Örneğin, kültürün genetik yollarla da aktarılabilme olasığı ya da günümüzde teknolojik cihazlar, internet, sosyal medya, yapay zekâ yoluyla da söz konusu aktarımın meydana geldiği konusunda tartışmalar ve araştırmalar mevcuttur.

[117] Ahmet Cevizci, *Aydınlanma Felsefesi* (İstanbul: Say Yayınları, 2017), 33.

sıra, sosyal etkileşim ve entelektüel birlikteliği de teşvik eder. Monarşiye meydan okumaların yaşandığı bu dönemde satranç, aristokrasi tarafından oynanan bir oyundan, tüm sosyal statülerden insanların oynadığı bir oyuna dönüşmeye başlamaktadır.

Dönemin çok sayıda önemli düşünürünün buluştuğu bu mekanlar, tarihin akışını etkileyen fikirlerin doğuşuna tanıklık etmiştir. Örneğin, Fransa'daki Aydınlanma Çağı, Denis Diderot (1713-1784), Jean le Rond d'Alembert (1717-1783), Julien Offray de La Mettrie (1709-1751), Montesquieu (1689-1755), Étienne Bonnot de Condillac (1714-1780), Claude Adrien Helvétius (1715-1771), Nicolas de Condorcet (1743-1794), Paul Henri Thiry d'Holbach (1723-1789) ve Jean-Jacques Rousseau (1712-1778) gibi düşünürlerin, çeşitli kafelerde bir araya gelerek, geniş halk kitlelerini aydınlatma ve mevcut düzeni, evrensel gerçeklikler olarak kabul ettikleri idealler aracılığıyla dönüştürme gayreti içerisinde oldukları bir dönemi ifade etmektedir; bu düşünürler, kamusal alanlarda gerçekleşen bu toplantılar aracılığıyla, bilgi ve fikir alışverişinde bulunmuş, bu süreçte de toplumsal ve politik reformlar yönünde önemli bir etki yaratmayı amaçlamışlardır[118]. Satranç, bu ortamda doğal bir şekilde dönemin en ünlü düşünürlerinin, aralarında Fransa'dan Voltaire, Denis Diderot ve Jean-Jacques Rousseau gibi isimlerin de bulunduğu, tercih edilen bir zaman geçirme yöntemi haline gelmiştir ve bu düşünürler, efsanevi Café de la Régence gibi kahvehanelerde bulunan canlı sosyal ortama dahil olmuşlardır[119]. Café de la Régence, dönemin filozoflarını ve en iyi satranç oyuncularını çeken, aralarında François-André Danican Philidor (1726-1795) gibi isimlerin de yer aldığı, ünlü bir satranç merkezi olarak önemli bir konumdadır. Hatta 1742 yılında, Denis Diderot'un, Café de la Régence'de dönemin gelecek vaat eden genç entelektüeli Jean-Jacques Rousseau ile tanıştığı ve yüzyılın bu iki büyük dehasının, yalnızca Paris'in en saygın satranç merkezinde buluşmakla kalmayıp, saatlerini ya birbirlerine karşı satranç oynayarak ya da diğerlerinin oyunlarını izleyerek geçirdiği bilinmektedir[120].

---

[118] Cevizci, *Aydınlanma Felsefesi*, 51,52.

[119] Florian Vauleon, "Philosophizing the Game The Morals of Chess in Diderot's Rameau's Nephew", *1650-1850: Ideas, Aesthetics, and Inquiries in the Early Modern Era* 20/3 (2013), 18.

[120] Vauleon, "Philosophizing the Game The Morals of Chess in Diderot's Rameau's Nephew", 18.

Diderot ve Rousseau gibi düşünürlerin bu mekanlarda vakit geçirmiş olması, satrancın ve genel olarak oyunların kültürel hayata nasıl entegre olduğunu göstermektedir. Bu bağlamda, satrancın, sosyal sınıflar arası sınırları aşan bir köprü görevi gördüğü ve farklı düşüncelerin çatışmasına ve birleşimine olanak sağladığı söylenebilir. O dönemde oyunun ve dolayısıyla satrancın, bireyler arası etkileşimi teşvik ederek fikir alışverişine olanak tanıdığını ve sosyal sınıflar arasındaki sınırları aşan bir birleştirici güç olarak işlev gördüğünü söyleyebiliriz. Hatta 18. yüzyılda, satrancın günlük yaşantıya doğrudan etkileri olduğu tezi ile birlikte, bu zihinsel mücadelenin, bireyin rasyonel ve entelektüel yeteneklerini ilerletmekte kritik bir pedagojik araç olarak görev aldığı ve askeri, stratejik, ahlaki ve psikolojik eğitim boyutlarıyla insanın doğasına ve toplumsal varoluşuna katkı sağladığı görüşü oldukça yaygındır[121]. Aydınlanma döneminin entelektüel ve sosyal yaşamındaki bu dinamikler, oyunun ve özellikle satrancın, kültürel bir olgu olarak ele alınabileceğini kanıtlar niteliktedir.

Kafelerde gerçekleşen oyunların, fikirlerin serbestçe ifade edildiği ve entelektüel tartışmaların yapıldığı bir ortamda bir tür fikir tetikleyicisi olduğunu söyleyebiliriz. Bu tür sosyal ve entelektüel etkileşimler, bireylerin düşünce yapısını şekillendirmenin yanı sıra, toplumsal normlar ve değerler üzerinde de etkili olmaktadır. Bu durum, satrancın ve genel olarak oyunların, kültürel pratikler ve sosyal yapılar üzerinde önemli bir etkiye sahip olduğunu göstermektedir. Satrancın kültürel boyutuna verilecek son bir örnek bu noktada görüşümüzü pekiştirecektir. Café de la Régence döneminden çıkan daha geniş bir toplumsal bağlamda, satranç büyüklerinin kültürel kahramanlar olduğu fikri ortaya çıkmıştır. Örneğin önemli bir Fransız şairinin, Louis-Charles Mahé de La Bourdonnais(1795-1840)'in 1834'te Alexander McDonnell (1798-1835)'a karşı elde ettiği zaferle Waterloo Muharebesi'nin intikamını aldığını yazmasının akabinde Fransız hükümeti, ulusal kültüre katkısından dolayı La Bourdonnais'e bir emekli maaşı vermiştir[122].

[121] Vauleon, "Philosophizing the Game The Morals of Chess in Diderot's Rameau's Nephew", 28.

[122] Paul Metzner, *Crescendo of the Virtuoso: Spectacle, Skill, and Self-Promotion in Paris during the Age of Revolution* (Berkeley: University of California Press, 1998).

Bir kültürün gelişmesi, genişlemesi ve aktarılması sürecinin ilk evresine tümdengelerek ulaşmak istesek ulaşacağımız nokta tekil bir insan olacaktır. Dolayısıyla kültürün oluşumundaki ilk faktör "bir zihin"dir. Kültür, bir anlamda karmaşık süreçler ve mekanlarda gerçekleşen bir tür zihinsel aktarımdır ve doğası gereği kümülatiftir. Yani bireyin gelişimi bireylerin gelişimine, bireylerin gelişimi topluma yansımaktadır ki gelişim pek tabi tersi yönde de olabilir. Huizinga'dan yola çıkarak oyunun hem hayvanların hem de insanların gelişimi için ne denli önemli olduğundan bahsetmiştik. Satranç da, mantıksal düşünme, sabır ve karar verme süreçlerinde kültürün temeli olan zihni şekillendirmektedir. Her hamle, potansiyel sonuçlarını öngörmek ve karşı hamleleri tahmin etmek zorunluluğunu beraberinde getirerek, oynayan kişinin zaman içinde sadece oyun içinde değil, genel olarak karmaşık durumları analiz etme ve çözüm yolları üretme kabiliyetini artırır. Bu doğrultuda felsefi perspektiften bakıldığında satrancın, bireyin kendisi ve çevresiyle olan ilişkisinde bilinç düzeyinde olmasa da hem bireysel hem de sosyal bir kazanım sağladığını söylemek mümkündür. Dahası, varoluşsal bir metafor olarak satranç, insanın özgür iradesi ile evrenin deterministik yasaları arasındaki ilişkiyi sorgularken, her bir satranç taşının belirli hareket kapasitesi, bireyin yaşamındaki seçimlerin sınırlılığını ve aynı zamanda özgürlüğünü içselleştirmesinde önemli bir işlev görebilir. Son tahlilde bireyin kendisinde gelişen bu tür olumlu davranış değişiklikleri, dönemin kültürel anlayışına da yansıyacaktır. Oyun ve -bu çalışmanın gelecek bölümlerinde daha detaylı analiz edilecek olan- satranç, kültürel bir olgu olarak düşünülebilir ve nitekim, tarih sahnesinde bir çok uygarlığın kültürel gelişiminde önemli bir faktör olarak kendisini göstermiştir.

# 2. TARİHSEL ÇİZGİDE PARALEL YOLLAR: SATRANÇ VE FELSEFENİN GELİŞİMİ VE ETKİLEŞİMİ

Satranç, binlerce yıldır varlığını sürdüren bir strateji oyunu olarak bilinir. Ancak tarihte izi sürüldüğünde satrancın yalnızca bir oyun olmadığı, farklı toplumların düşünce sistemlerinin inşa edildiği her dönemde belirgin bir varlık gösterdiği ve toplumların entelektüel yaşamlarında önemli bir rol oynadığı gözlemlenmektedir. Dolayısıyla satranç, tarihin derinliklerinde izleri bulunan bir kültürel ve düşünsel fenomen olarak değerlendirilebilir.

Bu oyunun kökenleri çalışmanın devamında görebileceğimiz gibi, uzun seyahatler esnasında zamanı değerlendirmek isteyen eski Hint tacirler tarafından atılmıştır. Bu tacirlerin etkileşimde bulunduğu meraklı topluluklar aracılığıyla yayılan satranç, zamanla kralların ve kraliçelerin saraylarında zekânın ve inceliğin bir simgesi haline gelmiştir. Böylesine mütevazı bir tahta oyununun bu derece büyük bir yol kat etmesi gerçekten dikkat çekicidir. Ancak strateji ve savaş kavramlarını barındıran ilk tahta oyunu satranç olmamakla birlikte, bağımlılık yaratan karmaşıklığıyla ilk kez karşımıza çıkan bir oyun da değildir. Peki, satranç bu derece yüksek prestiji nasıl elde etmiştir?

Satranç, yalnızca bir tahta üzerinde küçültülmüş bir savaşı değil, aynı zamanda bir askeri düşünce tarzını ve yaşam felsefesini temsil eder. Bu nedenle, satranç tarih boyunca özellikle savaş stratejileriyle ilgilenen yetkililer tarafından zevkle oynanmıştır. Aslında satranç, yollarda zaman geçirmek için tacirler tarafından yaratılan basit bir oyun olmanın ötesinde, bir zorunluluk sonucu ortaya çıkmıştır. Masanın üzerine bir harita yaymak, bu haritaya çeşitli tehdit ve tehlikeleri temsil eden taşlar veya ahşap işaretler yerleştirmek ve bu parçaları hareket ettirerek güvenli ve karlı bir yolculuk planlamak, satrancın temelini oluşturur. Bu durum, antik dünyada seyahatler sırasında dikkate alınması gereken birçok faktör göz önüne alındığında oldukça yaygındı. Bu nedenle, birinin zamanla bu pratiği bir oyun haline getirmesi kaçınılmazdı.

Satrançtan daha eski olan ve benzer kare veya tahta sistemine sahip, hareket edebilen parçalara dayanan birçok tahta oyunu bulunmaktadır. Bu oyunların tümü stratejiye dayalıdır ve aynı oyun ailesinin üyeleridir. Bu bağlamda, satrancın bu aileye yeni bir ek olarak ortaya çıkması son derece doğal bir süreçti. Yani, satrancın ortaya

çıkışının basit bir şekilde doğal ve evrimsel sürecin bir parçası olduğunu söylemek doğru olacaktır.

Çalışmanın ikinci bölümünün ilk kısmında, satrancın sadece bir oyun olmanın ötesinde bir düşünme aracı olduğunu, tarihte bir oyun olarak belirdiği her dönemde o dönemin felsefesiyle eş zamanlı olarak geliştiği vurgulanacaktır. Üçüncü bölümünde ise, modern halini aldıktan sonra filozofların felsefelerini ortaya koyarken satrancı ne şekilde kullandıkları incelenecektir. Son tahlilde bu bölümün nihai amacı, satranç ve felsefe ilişkisi alanında daha fazla keşif, araştırma ve tartışma yapılmasını teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

Tarihte birçok farklı coğrafyada ve farklı uygarlıklarda, çeşitli biçimlerde ve kurallarla ortaya çıkan satranç, kökeni hakkında tam bir mutabakata varılamamış olması ile birlikte, günümüzde yapılan araştırmalar satrancın en erken izlerinin dört temel ekol üzerinde bulunduğunu göstermektedir: Çin, İran, Arabistan ve Hindistan. Kökeni hakkında yapılan araştırmalar arasında Çin'in konumu diğerlerine nazaran zayıftır çünkü Çin'e ait dokuzuncu yüzyıldan beri var olduğu düşünülen "Xiang Qi" oyunu tarihi antik çağlara uzanan "Go" oyunun zaman içerisinde gelişmiş halidir ve diğer ekollerin satrancı ile karşılaştırdığımızda modern satranca benzerliği yönüyle en az muhtemel olanıdır. Genel kanı satrancın doğu dünyasından batı dünyasına geçtiği üzerinedir. Öyle ki, yapılan araştırmaların genel çerçevesi satrancın Hindistan versiyonunun (Chaturanga चतरु ) birtakım değişimlere uğrayarak batı dünyasına adım attığını göstermektedir[123]. Bilinen ilk ismi olan Chaturanga'nın Hint destanlarında (Mahabbarata ve Ramayana) askeri bir terim olarak geçtiği görülmektedir[124].

Daha sonraki tarihlerde Arap ve Fars kaynakları oyunun kökeni hakkında çeşitli hikayeler sunmaktadır ancak genel olarak kabul görmüştür ki, satranç Hindistan'dan Pers kralı Hüsrev I Anüşirvan'a, bir Hint masallar kitabı olan Kalîlah wa Dimnah'ın Farsça versiyonu ile birlikte tanıtılmıştır ve İran'ın 7. yüzyılda Araplar tarafından

[123] Helena M. Gamer, "The Earliest Evidence of Chess in Western Literature: The Einsiedeln Verses", *Speculum* 29/4 (Ekim 1954), 734.

[124] Arthur Anthony MacDonell, "The Origin and Early History of Chess", (1898), 117-118.

fethedilmesiyle oyun, Orta Doğu, İspanya ve Bizans üzerinden yayılmıştır[125]. İran'ın fethiyle Arap dünyasında tanınmaya başlayan satranç oldukça popüler bir oyun haline gelmiştir. Öyle ki Firdevsi'nin Şehname'sinde satrancın kökeniyle ilgili efsaneler de bulunmaktadır. Satrancın Sanskritçe Chaturanga kelimesinden Arap dünyasına "Şatranc" olarak geçişinin ardından tarihsel süreçteki bazı kural düzenlemeleriyle birlikte modern haline geldiği de bilinmektedir.

Bu çalışma ile satrancın tarihsel serüveninin incelenmesinin en önemli nedeni; tarihsel kanıtların bazı dönemlerde kesin bir sonuca ulaştığından söz edemesek de satrancın yayılışının ve gelişiminin bir anlamda yayıldığı bölgelerin felsefi gelişimleriyle de paralellik gösteriyor olabileceği tezini ortaya koymaktır. Öyle ki satrancın varlığını gösgerdiği tarihsel dönemlerde felsefe satrancı, satranç felsefeyi etkilemiştir. Bu bölgelerdeki düşünce tarihine odaklandığımızda satranç ve varyantları olarak bilinen köklü strateji ve zekâ oyunlarının gelişimi ile bölgedeki felsefi dinamiğin canlılığı arasında pozitif bir ilişki olduğunu görebiliriz. Bu ilişkinin doğrudan bir ilişki olduğu iddiasında bulunmak doğru olmaz fakat yukarıda Aydınlanma döneminde satrancın dönemin kültürüne ve entelektüelitesine yaptığı katkı da göz önünde bulundurulduğunda bu iki antik disiplinin tarihte her zaman birlikte görüldüğünü ve birbiri ile olan ilişkilerinin her ikisine yaptığı katkıyı da göz ardı etmek aynı şekilde doğru olmayacaktır. Çünkü, antik çağlarda dahi düşüncenin olduğu her alanda satrancın ya da varyantlarının izleri de oradadır. Örneğin, Lao Tzu(M.Ö. 571-?) "*Hua Hu Çing*"'de; Çin'in 24 hanedanlık tarihinden ikincisi olan, Han Kitabı'nı derlemedeki rolüyle tanınan Çin tarihçisi, şair ve politikacı Ban Gu (M.S. 32-92)'nun bir hikayesini anlatır ve söz konusu hikayede Lao Tzu bize satrançla ilgili bilinen ilk referansı vermektedir[126]:

> *"Neden gerçeği aramak için telaşa düşesiniz? O, her şeyde ve hiçbir şeyde, tam da burnunuzun ucunda titreşir. Dağda, çam ağacında, kendinizde durup görebilir misiniz? Onu daha fazla bilgi biriktirerek keşfedeceğinizi sanmayın. Bilgi şüphe yaratır, ve şüphe sizi daha fazla bilgiye aç bırakır. Bu şekilde doyamazsınız. Akıllı kişi daha ince bir şeyler üzerinden beslenir: Adlandırılanın adlandırılmamıştan*

[125] Stephan Hillyer Levitt, "Chess—Its South Asian Origin and Meaning", *Annals of the Bhandarkar Oriental Research Institute* 72/73/1/4 (1992), 533.

[126] Gilbert Moore, *The Mysterious Origin And Strange Descent of Chess: The Path of Evolutionary Inventive Drift* (South Carolina: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2015), 19.

*doğduğunu, tüm var oluşun var olmayandan aktığını, tarif edilebilir dünyanın tarif edilemez bir kaynaktan kaynaklandığını anlayarak beslenir. Bu ince gerçeği kendi benliğinde bulur ve tamamen tatmin olur. Peki, dünyanın satranç oyununu kim durup izleyebilir? Aptallar her zaman acele hamleler yapar, ama bilgeler zaferin ve yenilginin daha ince bir şey tarafından belirlendiğini bilirler. Herhangi bir hamle yapılmadan önce mükemmel bir şeyin var olduğunu görürler. Bu ince mükemmellik, yapay hareketler alındığında bozulur, o yüzden huzuru bozmamak için memnun olun. Sakin kalın. Kendi varlığınızda uyumu keşfedin. Onu kucaklayın. Bunu yapabilirseniz, her şeyi kazanırsınız ve dünya yeniden sağlıklı hale gelir. Yapamazsanız, kaybolursunuz*[127]*."*

## 2.1. Çin

### 2.1.1. Xiang Qi (Çin Satrancı) ve Felsefesi

Çin satrancının, ilk yüzyılın ikinci yarısında Hindistan'dan ithal edildiği ve zamanla, özellikle M.S. 839'da Tang Hanedanlığı döneminde iki ekstra parçanın eklenmesiyle bugünkü formuna evrilmesine rağmen[128], eski eserlerin iyi korunamaması ve sistematik literatür eksikliği nedeniyle global Çin toplulukları arasında popüler olan bu oyunun tarihini ve gelişimini detaylandıracak kapsamlı bir inceleme yapmanın zor olduğunu söylememiz gerekir. "Xiang Qi" -bilinen ismi ile "Çin Satrancı[129]"ndan 16. yüzyılda yazılmış bir ansiklopedi olan "Bi ji"de milattan önce üçüncü yüzyılda ortaya çıkan bir oyun olarak bahsedilmektedir fakat bu konuda mutabakat sağlanabilmiş değildir. Xiang Qi üzerine yazılmış erken dönem eserlerin çoğu iyi korunmamıştır. "*Chinese Chess*[130]" adlı eseri ile oyun hakkında detaylı incelemeler yapmış olan H.T. Lau'ya göre, genellikle on iki ciltten oluşan bir kitabın yalnızca üç cildi bulunabilmekte ve bu üç cildin içindeki pek çok sayfa eksik olabilmektedir. Ayrıca, eserlerin tarihleri ve yazarlarının isimleri sıklıkla bilinmemektedir. Günümüzde tam formunda varlığını sürdüren en eski yayın, Lau'ya göre, Ming Hanedanlığı dönemine (1368-1644) tarihlenen ve 1522'de yayımlanan,

---

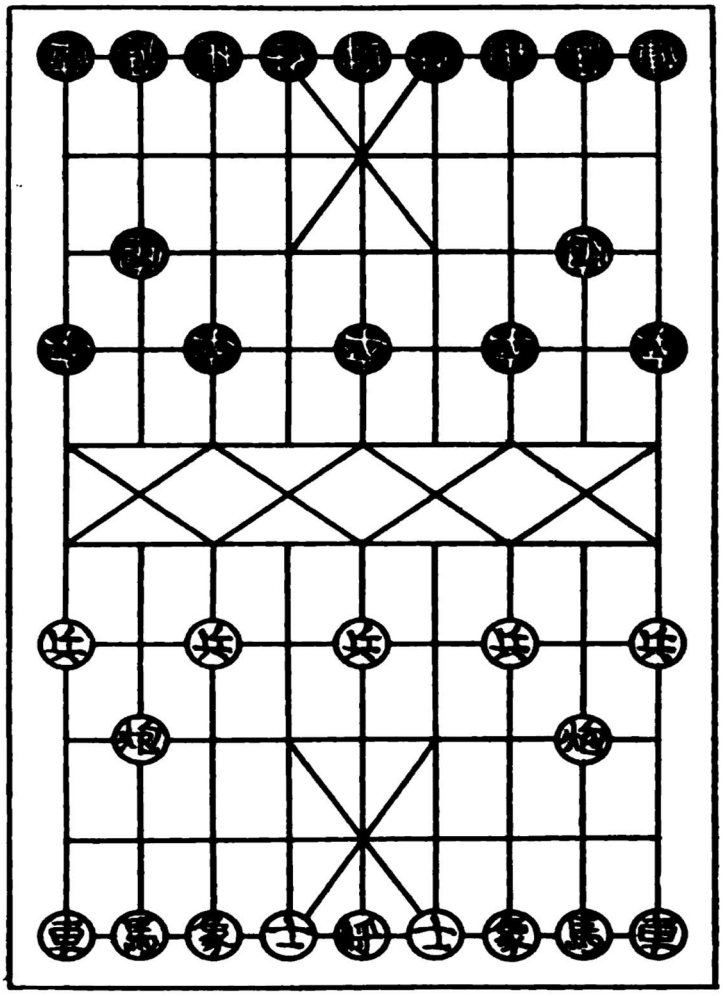
[127] Lao Tzu, *Hua Hu Ching: The Unknown Teachings of Lao Tzu*, çev. Brian Walker (San Francisco: HarperOne, 1994), 10.

[128] H.T. Lau, *Chinese Chess An Introduction to China's Ancient Game of Strategy* (Singapore: Tuttle Publishing, 1985), 9.

[129] Muhtelif kaynaklarda geçen yaygın isimlerinden birisi de "elephant chess (Fil Satrancı)tir."

[130] Lau, *Chinese Chess An Introduction to China's Ancient Game of Strategy*.

yetmiş kısa oyun sonu ve çözümlerinin bir koleksiyonunu içeren bir kitaptır. Edebiyattaki ikinci en eski eser olduğu söylenen on ciltlik bir diğer kitap ise 1570'te ortaya çıkmıştır. Xiang Qi literatüründe bir dönüm noktası Lau'ya göre, Ming Hanedanlığı sırasında Çin satrancı üzerine çıkan son kitap olan ve Jin-zhen Zhu tarafından yazılan "*Portakalın İçindeki Sır*" adlı kitabın 1632'de yayımlanmasıyla atılmıştır. Kitabın adının, içinde birbirine karşı oturmuş iki yaşlı adamın satranç oynadığı devasa bir portakalın büyütüldüğü bir portakal tarlasından esinlenen bir efsaneden türetildiği söylenir. Xiang Qi'nin, geçmişten günümüze ulaşan evrimi, sadece stratejik düşünme ve zekâ oyunu olarak değil, aynı zamanda sosyal, kültürel ve tarihsel bir fenomen olarak incelenmesi gerektiğini göstermektedir. Dolayısıyla Çin satrancının tarihini ve evrimini detaylandıran her çalışma, sadece bir oyunun değil, aynı zamanda bir uygarlığın, kültürün, felsefenin ve onun insanlarının izlerini süren bir çalışma olacaktır.

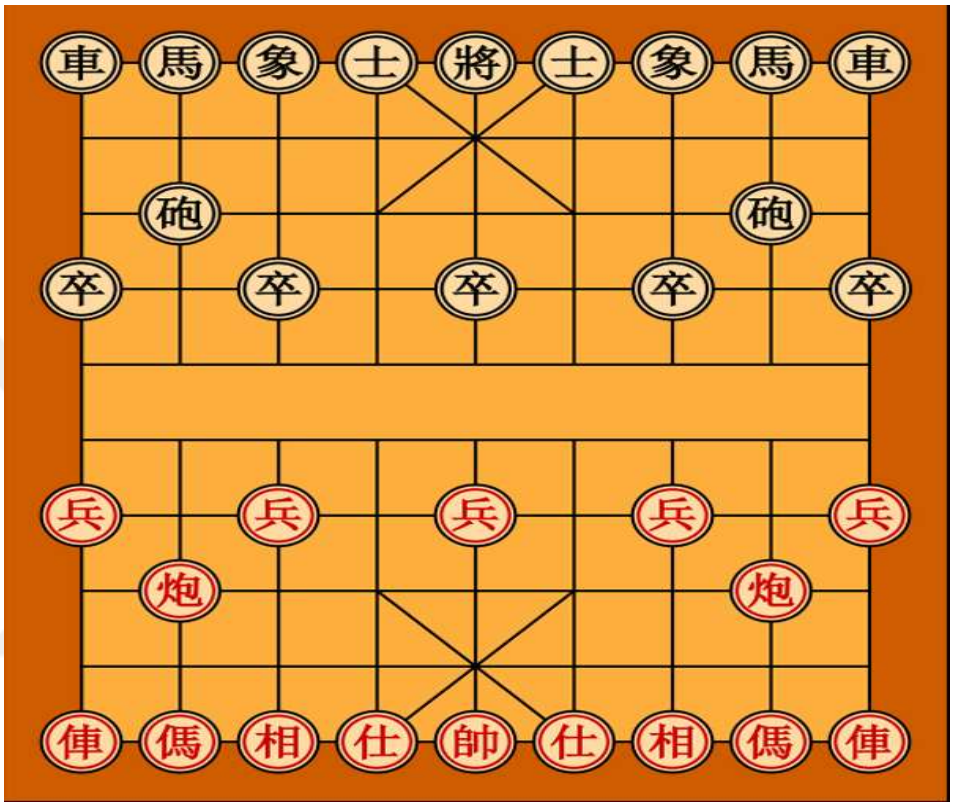


Şekil 2.1 Xiang Qi - Çin Satrancı[131]

Xiang Qi ya da Çin Satrancı, (genel kabule göre) kökeni olan Şatranc'a kıyasla derin bir evrimi temsil etmektedir. Bu oyun, öncülünden önemli bir sapma sergileyerek, hem belirgin tasarlanmış parçalarıyla hem de oyun yüzeyinin stratejik düzeniyle kendini göstermektedir. Parçalar, geleneksel Batı satrancının karmaşık oyma figürlerinin aksine, Çin karakterleriyle yazılmış basitleştirilmiş diskler şeklindedir, bu da onları sadece farklılaştırmanın bir aracı olarak değil, aynı zamanda bir kültürel işaret olarak incelememize olanak sağlamaktadır. Bu parçalar, oyun tahtasının karelerinin içinde değil, noktaları üzerinde konumlandırılarak, geleneksel satranç tahtası tasarımından ayrılır. Xiang Qi tahtası, Batı karşılığında aşina olduğumuz kareli desenden kaçınarak, bunun yerine 10'a 9 noktadan oluşan bir tahta

[131] Harold James Ruthven Murray, *A History of Chess* (Oxford University Press, 1913), 125.

üzerinde oynanmaktadır. Bu düzen, oyunun benzersiz stratejik elementlerini tanıtan iki dikkate değer özellikle vurgulanır diyebiliriz. Bunlardan ilki "Nehir"dir, bir şerit şeklindeki boş alanla tahtayı yatay olarak ikiye böler ve iki karşıt bölgeyi ayırır. İkincisi ise her oyuncuya en yakın kenarda, belirli parçaların özel kısıtlamalar altında faaliyet gösterdiği 9 noktalık bir alan olan "Kale Bölgesi (Palas)"dir.




Şekil 2.2 Xiang Qi - Çin Satrancı[132]

Xiang Qi'deki parçaların hareket parametreleri, oyunun stratejik derinliğini yansıtan bir hassasiyeti göstermektedir. Örneğin Şah yalnızca Kale bölgesi sınırları içinde düzlem üzerinde hareket edebilir ve rakip Şah ile arada herhangi bir parça olmaksızın aynı bölgede yer alamaz. Benzer şekilde Vezirler, Filler, Atlar, Kaleler, Topçular ve Piyonlar her biri kendi benzersiz hareket yetenekleri ve kısıtlamalarına sahiptir, bu da oyunun stratejik olasılıklarının karmaşıklığına ve zenginliğine topluca katkıda bulunur. Xiang Qi'de dikkate değer bir kural, pat durumunun beraberlik anlamına gelmiyor olulşudur. Bir oyuncu yasal bir hamle yapamaz durumda olduğunda mağlubiyet sonucu ortaya çıkar, böylece bu kural modern satrancı

[132] Shifu Careaga, *Understanding Chess Part I: The Art of Chess*, 2019, 11.

karakterize edebilecek sıklıkla uzun süren oyun sonlarını ortadan kaldırır. Bu kararda kararlı bir çözüm felsefesinin hakim olduğunu söylemek mümkündür.

"*The Mysterious Origin And Strange Descent of Chess: The Path of Evolutionary Inventive Drift*[133]" isimli makalesinde Gilbert Moore, oyunun tarihine ve düşünsel ve felsefi önemine değinmiştir. Moore'a göre, Xiang Qi'nin askeri amaçlarla dünyevileşmesi, satrancın kutsal ve gizemli kökenlerinden itibaren yaşadığı evrimi vurgulamaktadır; Tang Hanedanlığı'nda Xiangxi olarak başlayıp Xiang Qi'ye dönüşen bu form, askeri stratejiler için kullanılmasına rağmen ezoterik unsurlar içermektedir. Moore, Bei Song Hanedanlığı'nda M.S. 1000 yılında, her ordu için 16 parçanın bulunduğu 8 x 9, daha sonra 9 x 10 noktalı bir tahtada oynanan Xiang Qi'nin, kutsal ve dünyevi formların çatıştığı en az bir örnek olduğunu belirtir. Ayrıca, Moore, Batı Han İmparatorluğu döneminde yaşamış Çinli şair Wang Bao'nun 6. yüzyıla ait belgesinde, satrancın gök ve yeryüzü olaylarını ve Yin ile Yang'ın prensiplerini temsil etmek için tasarlandığı, ancak aynı zamanda askeri düşünce ve stratejinin de önemli bir rol oynadığı ifade edildiğini aktarır. Moore, Lao Tzu'nun Hua Hu Ching'de, Evreni şekillendiren ve kendini çok sayıda yaşam varlığına bölen ilk ilahi varlık Pan Kou'nun hikayesini anlattığını, bu hikayenin Pan Kou'nun eylemlerinin, özellikle de düşünmeye başladığında dünyaların harekete geçmesinin satrancın metaforik bir anlatımı olduğunu yorumlar. Moore'a göre, Lao Tzu, Pan Kou'nun torunlarının yalnızca içgüdülerini takip etmeleri sonucu dünyayı bozan hamleler yapmaları karşısında, bilge ve yaşlı tanrıların aptalların satranç oyunlarını sessizce izlediklerini ve tüm dünya değişikliklerinin satranç tahtasında sergilendiğini göstermektedir. Dahası Moore, modern satrancın "boşa giden rekabetçi hamlelerini" içermesine rağmen, Pan Kou'nun oyununun, yalnızca "bilge ve yaşlı tanrılar" için olan ve hamlelerin arkasındaki ince unsurlarla "zaferin ve mağlubiyetin kararlaştırıldığı" bir strateji oyunu olduğunu, bu nedenle modern satrançla bağlantılı olduğu oranda bağlantısız olduğuna dikkat çekmektedir.

Bu noktada satrancın, Yin ile Yang'ın denge prensipleri ve evrenin karmaşık yapısını yansıtan bir oyun olarak tasarlanmış olmasıyla, insanlık tarihinde felsefi

---

[133] Moore, *The Mysterious Origin And Strange Descent of Chess: The Path of Evolutionary Inventive Drift*.

düşüncenin ve kozmolojik anlayışın derinliğine indiğini söyleyebiliriz. Bu bağlamda, satrancının kökenleri ve evrimi, bize insan zihninin sadece dış dünyayı değil, aynı zamanda içsel evreni ve var oluşun büyük sorularını da nasıl kavramaya çalıştığının bir örneğini sunmaktadır. Moore'un çalışması, satrancın insan bilincinin ve evrenin anlaşılmasına dair felsefi bir arayışın ürünü olduğunu ortaya koymaktadır. Bu perspektiften bakıldığında, satrancın evrimi ve onunla ilişkilendirilen felsefi temalar, insanlık tarihinin kendini anlama çabasının ve evrensel gerçeklerle olan bağlantısının bir yansıması olarak değerlendirilebilir.

Xiang Qi'nin felsefesinin, denge ve uyumun temel prensiplerini merkeze aldığını söylemek mümkündür. Oyun alanı, iki eş parçaya ayrılarak ve her iki oyuncunun da eşit sayı ve çeşitte figürlerle mücadeleye başlamasıyla, Çin kültürünün her yönünde denge ve uyumun vazgeçilmezliğini sunmakla birlikte bu aynı zamanda, evrenin düzenine ve yaşamın her alanında uyumun sağlanmasının gerekliliğine dair bir inanışa atıftır. Xiang Qi'de stratejinin ve taktiklerin ön plana çıkışı, bireyin yaşam karşısındaki yaklaşımında stratejik düşünmenin ve öngörülü hareket etmenin altını çizer. Oyun, Çin felsefesindeki düşünceli planlama ve bilgece karar verme değerlerini pekiştirerek, oyuncuların hayatta karşılaştıkları zorlukları aşmasında onlara yol gösterir. Bunun yanı sıra, Xiang Qi'nin savaş ve çatışmaların bir modeli olarak kabul edilmesi, tahtadaki hareketlerin ve oyuncular arası dinamiklerin, askeri taktiklerle ve stratejilerle paralellik gösterdiğini göstermektedir.

Kültürel yapıların ve düşünce biçimlerinin, toplumsal pratikler ve simgesel ifadeler üzerindeki etkileri, antropolojik ve felsefi araştırmaların merkezinde yer almaktadır. Xiang Qi ve modern satrancın arasındaki farklılıklar üzerinden, Doğu ve Batı dünyalarının zihinsel ve kültürel yapılarını analiz etmek bu oyunun düşünsel birikime etkisini gösterbilmek açısından çarpıcıdır. Bu iki zekâ oyunu, yalnızca oyunun kurallarında ve stratejilerinde değil, aynı zamanda sosyal yapıları, düşünce biçimlerini ve coğrafi farklılıkları yansıtan derin kültürel simgelerdir.

Xiang Qi ve Satranç arasındaki farklılıklar, her iki oyunun da kökenlerinin ve evrimsel süreçlerinin, onları yaratan kültürel ve tarihsel bağlamların bir yansıması olduğunu göstermektedir. Xiang Qi'nin, Çin'in kolektivist ve hiyerarşik sosyal düzenini; satrancın ise Batı'nın bireyselcilik ve serbestiyet vurgusunu temsil ettiğini

söylemek mümkündür[134]. Bu iki oyun, sadece strateji ve akıl yürütme becerilerini test etmekle kalmaz, aynı zamanda oyuncularına, kendi kültürlerinin ontolojik yapılarını özümseme fırsatı sunar. Xiang Qi'de şahın sınırlı hareket kabiliyeti ve stratejik pozisyonu[135], Çin imparatorunun mutlak yetkisi ve sosyal hiyerarşi içindeki yerini simgelerken; satrançtaki şahın daha geniş hareket özgürlüğü, Batı monarşisinin daha esnek ve bireysel yetkilere sahip olmasının bir göstergesidir[136]. Bu ayrım dolayısı ile, iki kültür arasındaki yönetim ve otorite anlayışındaki temel farklılıkları görebilmekteyiz. Ayrıca Li Ma'nın "*Xiang Qi vs Chess—The Cultural Differences Reflected in Chinese and Western Games*[137]" adlı makalesindeki analizine göre, Xiang Qi taşlarının basit ve soyut tasarımı, Çin felsefesinde önemli bir yer tutan "Yin ve Yang"ın dengesine ve "Wu Wei" ilkesine işaret eder. Satrançtaki figürlerin ayrıntılı ve somut tasarımları ise, Batı düşüncesindeki materyalizm ve somut gerçekliğin önemini yansıtabilir ve buradan hareketle Doğu ve Batı arasındaki ontolojik ve epistemolojik farklılıkları görebiliriz.

Xiang Qi'nin oyun tahtasını ikiye bölen "nehir", Çin coğrafyasının ve tarihi savaş taktiklerinin bir yansımasıdır. Batı'da, Satranç tahtasının merkezinin stratejik önemi, açık alanlarda yapılan savaşların ve kalelerin korunmasına verilen önemi gösterebilir . Her iki oyun da, kendi kültürel kökenlerinin felsefi ve sosyal yapılarını temsil ederken, aynı zamanda küresel bir perspektiften, insan zekâsının ve stratejik düşünmenin evrensel niteliklerini de sergilemektedir.

Nihayetinde Xiang Qi, felsefi anlam ve kültürel yansımalara ulaşmamızı sağlar. Xiang Qi'yi ve tabii ki satrancı, ontolojik yapıların ve epistemolojik sınırların bir yansıması olarak görebileceğimizi söyleyebiliriz.. Bu bağlamda, Xiang Qi ve satranç, bu çalışmanın yapılma amacı ile paralel olarak kültürel mirasın ve felsefi düşüncenin

---

[134] Li Ma, "Xiang Qi vs Chess—The Cultural Differences Reflected in Chinese and Western Games", *Open Journal of Social Sciences* 08/03 (09 Mart 2020), 53.

[135] Daha önce bahsedildiği gibi, Çin satrancında şahın hareket kabiliyeti, "Palas" ya da "Kale Bölgesi" denilen 9 noktalı bir bölge ile sınırlıdır.

[136] Ma, "Xiang Qi vs Chess—The Cultural Differences Reflected in Chinese and Western Games", 54-55.

[137] Ma, "Xiang Qi vs Chess—The Cultural Differences Reflected in Chinese and Western Games".

canlı birer aracı olarak kabul edilmeli, bu oyunların derinliklerinde yatan felsefi boyutlar ve kültürel anlamlar üzerine daha fazla düşünülüp, tartışılmalıdır.

### 2.1.2. Taoizm ve Satranç

Taoizm, Çin'in en eski felsefelerinden biri olarak, tarihin her döneminde hem dini hem de felsefi bir karaktere sahip olmuş, Konfüçyüsçülüğe tepki olarak bireysellik vurgusuyla belirsiz bir tanrısallık anlayışı sunmuş ve yin ile yang arasındaki dinamik dengeler üzerine kurulu bir varoluş görüşü geliştirmiştir[138]. Milattan önce 6. yüzyıl civarında, Doğu'da Lao Tzu ve Batı'da Herakleitos, evrenin felsefesine benzer bir şekilde yaklaştılar. Bu bilge gözlem ustaları, her şeyi sürekli olarak iki uç arasında dalgalanan tek bir enerji akışı sürekliliğinin bir parçası olarak gördüler. Çinliler, karşılıklı zıt uçları yin ve yang olarak adlandırdılar ve bunları her bir kavramın zıt ifadesi olarak kabul ettiler. Yin ve yang, evrensel bir enerji akışının sürekli değişim içindeki iki zıt yönü olarak, her şeyin birbiriyle uyumlu bir denge içinde var olmasını sağlayan, karşılıklı bağımlı ve birbirini tamamlayan kavramlardır[139]. Bu iki kavram birbirini yaratmak ve birindeki dengesizliği dengelemek için birbirini iptal etmek zorundadır, bu da armonik bir etkileşimde gerçekleşmektedir. Her kavramın eşit ve zıt bir formu vardır. Yin ve yang, zıt yönde aynı şey olarak düşünülebilir. Onlar simetriktir. Hatta görünüşte aynı bile olabilirler. Yin, yang'ın yokluğu olarak kabul edilebilir ve tersi de geçerlidir. Oranlar sürekli değişmektedir. Satrançta da 16 adet siyah, 16 adet beyaz taş ve 32 adet siyah, 32 adet beyaz kare bulunmaktadır. Taşlar eşittir, zıttır ama işlev olarak aynıdır (hatta görünüşleri de aynıdır). Satrancın bu ilk bakışta görülebilen nitelikleri dahi bizi dualizmin ötesine ve Tao'ya taşıyan pozitif ve negatifin, erkek ve kadın niteliklerinin, karşıtlıkların bir karışımı olan Taoizm'in yin-yang felsefesine benzemektedir.

Qi kavramı, Yaşam Enerjisini ifade eden, tüm fiziksel varoluşun ve canlılık ile ruhsallığın temelini atan, yer ile gök arasındaki uyumun sembolü olarak Çin düşüncesinde derin bir yere sahip olan bir ilkedir; erken Qin döneminden Savaşan Beylikler dönemine uzanan süreçte, düşünürlerin canlıların ve varlıkların temelinde

---

[138] إبراهيم الوجره, "الأبعاد الفلسفية لنظرية التاو عند لاوتسو", *Mesned İlahiyat Araştırmaları Dergisi* 14/2 (31 Aralık 2023), 114.

[139] Sema Gökenç Gülez, "Çin Düşüncesi ve Kültürü Temel Kavramları 1", *Lotus* 2/2 (Aralık 2022), 69.

yatan Qi'nin hareketi, kaderi ve atmosferi üzerine yoğunlaştıkları, bu nedenle varlığın özünü Qi'nin oluşturduğu fikrini savundukları anlaşılmaktadır[140].Satrancın Taoizm ile ilişkisini istikrarlı bir zeminde incelemek adına bu kavramlar önem taşımaktadır. Söz konusu Taoist anlayış, satrancın stratejik derinliği ve içsel denge arayışı ile ilişkilendirilebilir ki bu yönde çalışmalar mevcuttur. Örneğin Quanzhen Taoizmi'nde, rahipler günlerine sabah beşte başlayıp, tapınak işleri, dersler ve meditasyonun yanında satranç da oynamaktadırlar[141]. Satranç, yin ve yang'ın sürekli değişen dinamiklerini anı anına yansıtan ve oyuncunun hem dış dünyadaki rakibiyle hem de kendi içsel dengesiyle uyum içinde olmasını gerektiren bir oyun olarak rahiplerin huzur ve dengenin uyum içinde birlikte varoluşunu deneyimlediğini söyleyebiliriz.

Taoizm'in temel prensiplerinin, zihinsel disiplin ve strateji gerektiren bir oyun olan satranç ile ilişkisini ve satrancın, bireysel gelişim ve içsel denge arayışında nasıl bir yol gösterici olabileceğini konusunda Shifu R. Careaga'nın "*The Art of Chess*[142]" adlı eserinde Tao ve Qi'nin savaş sanatları ve özellikle satranç oyununa uygulanması üzerine tespitlerinde bulabiliriz. Eserde, yin ve yang kavramlarıyla, enerji akışının ve dengenin önemi vurgulanarak, satranç oyununun yaşamın bir yansıması olduğu tartışılmaktadır. Satranç, Qi'nin hareketi ve dinlenmesi, yani yin ve yang dengesi ile ilişkilendirilerek, oyunun strateji, tahmin ve kişisel varlık durumlarıyla doğrudan bağlantılı olduğu belirtilir. Bu bağlamda, satranç stratejileri, Taoist felsefenin temel ilkeleriyle iç içe geçerek, oyunun sadece zihinsel değil, aynı zamanda ruhsal bir boyutu olduğunu ortaya koyar.

Careaga, Tao (yin ve yang) ve Qi'nin savaş sanatına ve dolayısıyla satranç oynamaya nasıl uygulanabileceği üzerine odaklanmaktadır. Qi, enerji olarak çevrilebileceği gibi hava veya nefes olarak da çevrilebilir ve karanlık maddeye benzer özelliklere sahiptir. Qi'nin hareket etmesi gerektiği, aksi takdirde durgunlaşacağı, ancak daha çok yangın yin tarafından sindirildiği durumda dönüşüme uğradığı belirtilmiştir. İnsanlar yang türü bir tür olduğundan, taze Qi'ye ihtiyaç duyar; aksi

---

[140] Gökenç Gülez, "Çin Düşüncesi ve Kültürü Temel Kavramları 1", 63.

[141] David Bryce Yaden vd. (ed.), *Rituals and Practices in World Religions: Cross-Cultural Scholarship to Inform Research and Clinical Contexts* (Cham: Springer International Publishing, 2020), 5/111.

[142] Careaga, *Understanding Chess Part I: The Art of Chess*.

halde fazla miktarda durgun Qi hastalıklara neden olabilir. Yin ve Yang, madde olmamakla birlikte, tüm maddelerin bu iki kategoriden birine ait olduğu ve bunların karşılıklı etkileşimlerinin eski/durgun Qi'yi taze ve güçlü Qi'ye dönüştürdüğü kuvvetler ve süreçler olarak tanımlanmıştır. Tao, bu sürekli değişim ve dönüşüm sürecidir. Careaga gerçek savaş sanatının anlayışına ulaşmanın, bu konularla doğrudan ilişkili olduğunu iddia eder. Ona göre satranç oynamak da, oyunun kendisinden çok, hayatın hamlelerini ustalıkla yönetmekle ilgilidir. Her durumun iki yönü olduğu ve hayatta her zaman "kartın doğru tarafını oynamak" ile ilgili olduğu fikri üzerine kuruludur. Bu noktada, satrancın tam anlamıyla ustalığının, sadece hamleler, teknikler ve şah matlarla değil, aynı zamanda Qi'nin, enerjinin ve zihinsel odaklanmanın farkında olmakla ilgili olduğunu söyleyebiliriz.

1984'te Ah Cheng tarafından yazılmış olan "*the King of Chess*" adlı eser satranç ve Taoizm ilişkisi bağlamında önem taşımaktadır çünkü eserde satranç, Taoizm'in temel prensiplerinden biri olan "yin ve yang"ın bir yansıması olarak görülmekte ve oyunun kendisi, Taoist düşüncenin bir ifadesi olarak kabul edilmektedir. Eserdeki bu ilişki ise "*The Tao in Chess in the King of Chess*" adındaki makalesi ile Ziliang Huo tarafından derinlemesine incelenmiştir. Eserde ana karakter Wang Yisheng, maddi dünyanın peşinde koşan bir gençten, Çin geleneğinin ruhani değerlerini yaymaya adayan bir bilgeye dönüşen bir yolculuğa çıkar. Satranç eserde, Wang'ın iç dünyasını keşfetmesine ve kendi "Tao"sunu bulmasına yardımcı olan bir yol olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yolculuk aynı zamanda onun satrançta da ustalaşıyor oluşunun hikayesine dönüşmektedir.

Satranç, oyuncuların birbirleriyle stratejik bir düello içine girdikleri, zihinsel atletizmi ve rekabetçiliği öne çıkaran bir arenadır. Huo, satrancın bu yönünün, Taoist düşüncenin bir yansıması olduğunu ve oyunun, hayatın ve evrenin dengesiyle olan ilişkisini sembolize ettiğini belirtir. Satranç, yin ve yang gibi karşıt güçlerin dengesini ve birbirleriyle olan etkileşimini temsil eder. Bu bağlamda satranç, Taoizmin temel prensiplerinden biri olan uyum ve denge arayışının bir metaforu olarak işlev görmektedir.

Satranç, Huo'nun analizine göre, hayatın ve evrenin bir mikrokozmosu olarak görülür. Oyun, hayatın karmaşıklığını, çatışmalarını ve denge arayışını yansıtan bir felsefi ve sembolik derinliğe sahiptir. Satrançta her hamle, hayattaki seçimlerin ve

kararların bir yansımasıdır; her bir taş, evrendeki bir varlık veya enerjiyi temsil eder. Bu şekilde satranç bir anlamda, Taoizmin "yapmamakla bir şeyler yapma (wu wei)" prensibini pratik bir şekilde uygulama şansıdır. Satranç hem bireysel bir arayış hem de evrensel bir harmoni arayışının bir parçası olabilir ki bu, Taoizm ve satrancın birlikteliğinde de açıkça görülebilmektedir.

Çin, insanlık tarihinin bilinen en derin köklere sahip medeniyetlerinden birini temsil ederken, geleneksel anlatılar bu topluluğun geçmişini milattan önce üçüncü binyıla dek uzanır şekilde tasvir etse de, çağdaş bilimsel araştırmalar sadece son bin yıla dair güvenilir verilere ulaşabildiğimizi kabul etmektedir; buna karşın, Çin'in entelektüel ve düşünsel katkılarının zirvesi, yani Çin düşüncesi diyebileceğimiz dönemin başlangıcı milattan önce 6. yüzyıldır.

Sonraki bölümde derinlemesine ele alınacak olan 6.yüzyıl, satranç oyununun tarihinde de oldukça önemli bir dönüm noktasıdır. Bu noktada bu çalışmanın merkezine oturtulan argüman, tarihte mihenk taşı olarak yer almış bir felsefi ekolün ve satrancın ilk formu olarak kabul edilen "chaturanga"nın aynı dönemde ortaya çıkışının rastlantısal olmayışıdır.

### 2.2. Hindistan

#### 2.2.1. Budizm ve Chaturanga

Buda'nın milâttan önce 6. yüzyılda Hindistan'da kurduğu din ve felsefe sistemi olan Budizm[143], anlam arayışının bizi pek çok felsefi düşüncenin arasında dolaştırdığı bir dünyada, bilinçlilik, merhamet ve bilgelik erdemleriyle aydınlatılmış bir yol olarak karşımıza çıkar . Benzer şekilde, stratejik karmaşıklıkları ve taktik incelikleriyle antik bir zekâ oyunu olan satranç, sadece zekâların mücadelesi olarak değil, kendimizi keşfetmemize yardımcı olan bir ayna olarak ortaya çıkar, yaşam sanatı ve kendi doğamıza dair de ipuçları barındırmaktadır. Genel kabule göre satrancın Hindistan'da ortaya çıkan[144] Chaturanga oyunun Batıya ulaşması ile modern halini aldığından bahsetmiştik. Satrancın ortaya çıkışı da tıpkı Budizm gibi 6. yüzyıla

[143] Günay Tümer, "BUDİZM", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 06 Ocak 2024).

[144] Çin'de ortaya çıktığını iddia eden muhtelif çalışmalar da mevcuttur fakat 6. yüzyıl tarihi özelinde genel bir mutabakat olduğunu söyleyebiliriz.

dayandırılmaktadır[145] ve ismi, Sanskritçe'de "dört uzvu olan" anlamına gelen "chaturaŋga" kelimesinden gelmektedir; ayrıca bu isim, dört bölümlü geleneksel Hint ordusunu temsil etmektedir[146]. Bu oyunun kuralları ve taşlarının rolleri aracılığıyla, hem toplumun hiyerarşik yapısını hem de kozmik düzeni yansıtan bir yaşam mikrokosmosu olduğunu söyleyebiliriz. Satranç, Hint bağlamında kader ve şansın simgesi olan zarlarla oynanan bir oyunken, Fars ve Avrupa uyarlamalarında saf strateji oyununa geçiştir; yani satrancın yolculuğu vasıtası ile kaderin kaprisleri üzerinde insanı stratejik düşünceye götüren felsefi bir kaymaya şahit olmaktayız[147]. Bu bölümde satrancın kader ve şans ile ilintili olan felsefi bağlamına odaklanacağız çünkü yüzeysel bir araştırmada dahi görebiliyoruz ki Hindistan'da ortaya çıkan chaturanga ile yine Hindistan'ın o dönemdeki düşünsel birikimini ortaya koyan Budizm'in yolları aynı zaman diliminde kesişmiştir ve bu kesişimi rastlantı olarak görmek satrancın felsefi boyutunu azımsamak olacaktır.

Gelenekselci ekole mensup sanat tarihi ve kültür antropolojisi uzmanı[148] Titus Burckhardt'ın "*The Symbolism of Chess*[149]" adlı makalesi, satranç oyununun Budizm ile olan ilişkisini derinlemesine incelemek, bu iki zengin kültürel miras arasındaki ilişkiye dikkat çekmek adına oldukça önemlidir. Burckhardt, satrancın Hindistan'da ortaya çıktığını ve zamanla matematiksel ve soyut bir karakter kazandığını belirtirken, oyunun sembolik özelliklerini ve kozmik temalarını koruduğunu söyler. Burckhardt'a göre, satranç tahtasının döngüsel sembolizmi, kozmik zamanın ve mekânın katmanlı yapısını yansıtmaktadır. Satranç tahtası, Budist metinlerdeki 8x8 kare düzenine olan atıflarla örtüşmektedir; bu metinler evreni, altın iplerle sabitlenmiş 8x8 karelerden oluşan bir tahta olarak tanımlar ve bu kareler Budizm'in 64 kalpasına[150] karşılık gelir.

---

[145] Careaga, *Understanding Chess Part I: The Art of Chess*, 12.

[146] Levitt, "Chess—Its South Asian Origin and Meaning", 533.

[147] Levitt, "Chess—Its South Asian Origin and Meaning", 534.

[148] Ercan Alkan, "BURCKHARDT, Titus", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 06 Ocak 2024).

[149] Titus Burckhardt, "The Symbolism of Chess", *Studies in Comparative Religion World Wisdom Inc.* 3/2 (1969), 1-6.

[150] Kalpa, antik Hint kozmolojisinde, akıl almaz derecede uzun bir zaman dilimini tanımlar. Eserlerde farklı şekillerde tanımlansa da, genellikle bir kaya küpünün (her kenarı yaklaşık 450 metre) yüz yılda bir bez parçasıyla fırçalanarak aşınması veya bir şehri (her kenarı kırk kare) dolduran hardal tohumlarının her yüz yılda bir tohumunun alınması gibi uzun süreçlerden daha uzun bir süreyi ifade eder.

Şekil 2.3 Chaturanga[151]

Bu sembolizm, Budizm'in temel kavramlarından biri olan "döngüsel zaman anlayışı" ve "samsara[152]" ile de paralellikler göstermektedir. Budizm'de her kalpa, bir evrenin yaratılışı, varoluşu ve yok oluşunu temsil eder; bu temsil, satranç tahtasının her bir karesinin kendi içinde bir evren kadar zengin sembolik anlamlar taşıyabileceği fikrini akla getirmektedir. Burckhardt'ın belirttiği gibi satranç tahtasının kareleri, kozmik döngülerin ve göksel cisimlerin temsilcileri olarak düşünülebilir. Öyle ki, satrancın sadece iki oyuncu arasında bir mücadele değil, aynı zamanda evrenin temel yasalarını ve döngülerini anlama yolunda bir arayış olduğu fikrine çıkmaktadır.

Burckhardt, satranç oyununun kökenine dair efsanelere de değinir; bu efsaneler, oyunun bir Hindu kralı tarafından icat edildiğini ve her bir satranç parçasının göksel cisimlere atfedildiğini anlatır. Budist perspektiften bakıldığında diyebiliriz ki göksel düzen, dünyevi bir oyuna yansıtılmıştır. Budist kozmoloji, evrenin çok katmanlı

[151] Careaga, *Understanding Chess Part I: The Art of Chess*, 12.

[152] Budizmde, "samsara" terimi, doğum, ölüm ve yeniden doğumdan oluşan bitmek bilmeyen bir döngüyü ifade eder.

yapısını ve iç içe geçmiş döngülerini kabul eder; satranç oyununun yapısal karmaşıklığı ve stratejik derinliği, bu evrensel düzenin bir yansıması olarak anlaşılabilir. Ayrıca, satranç oyununda her hamlenin ardından gelen kaçınılmaz sonuçlar dizisi, karma yasasına benzer bir şekilde düşünülebilir. Her eylem, sonuçlar doğurur ve bu sonuçlar, oyunun gidişatını ve sonunda kazananı belirler. Budizmdeki karma kavramı da benzer bir prensibe dayanır: her düşünce, söz ve eylem, gelecekteki deneyimleri şekillendirmektedir. Satrancın, hem Budizmde hem de genel olarak ruhsal geleneklerde önemli bir yer tutan evrensel düzen ve döngüsel zaman kavramlarının anlaşılmasına katkıda bulunabileceğini söyleyebiliriz. Özetle Budizm'de satranç, sadece iki rakip arasındaki bir rekabetten çok daha fazlasını sunar. Satranç, evrenin ritmini, döngüselliğini ve içsel uyumunu keşfetmede önemli bir araçtır.

Budizm'in derin felsefesi ve satrancın stratejik karmaşıklığı, ilk bakışta birbiriyle pek az ortak noktaya sahip gibi görünse de aynı düşünsel ekolden gelen bu iki antik sistem, yukarıda görüldüğü gibi benzer felsefelere sahip iki sistem olarak düşünülebilir. Ayrıca, satrancın ontolojik yapısı, Budizm'in temel öğretilerine ve kavramlarına giden yolda önemli metaforik semboller barındırmaktadır. Örneğin Raja Rao'nun "*The Chessmaster and His Moves (Satranç Ustası ve Hamleleri)*" adlı eserine ışık tutan Ashok A. Khuman, "*Reflection of Buddhist Philosophy in Raja Rao's The Chessmaster and His Moves*[153]" adlı makalesinde bu iki dünyanın ne şekilde ilişkili olduğunu ve satrancın bu bağlamdaki metaforik rolünü incelemektedir. Khuman, Raja Rao'nun eserini temel alarak, Budist felsefenin nasıl bir yaşam stratejisi sunabileceğini ve satrancın bu felsefi yaklaşımları nasıl yansıtabileceğini detaylı bir şekilde ele almaktadır.

Khuman, Rao'nun eserindeki satranç metaforunu analiz ederken, Budist felsefenin yaşamın karmaşık yapısı üzerine nasıl ışık tuttuğuna dikkat çekmiştir. Eserdeki satranç ustası, evrensel bir düzeni yöneten, sonuçları önceden kestirilemeyen kararların yaratıcısı olarak betimlenir. Bu durum, Budist inançta önemli bir yer tutan karma kavramıyla paralellik göstermektedir. Khuman'a göre, Rao'nun eserinde, her

[153] Ashok A. Khuman, "Reflection of Buddhist Philosophy in Raja Rao's The Chessmaster and His Moves", *Vidhyayana* 5/1 (2019), 1-8.

bir satranç hamlesi, yaşamın kendisi gibi öngörülemez ve gizemli bir drama olarak ele alınmıştır.

Rao'nun eserindeki satranç metaforu, Budizm'in aydınlanma arayışını da yansıtmaktadır. Khuman bu yolculuğun, hem içsel bir keşif hem de dış dünyadaki eylemlerin bir sonucu olarak ele alındığını belirtir. Satranç oyunundaki her hamle, bireyin kendi içsel yolculuğunda attığı adımlarla karşılaştırılır. Ana karakter Sivaram'ın hikayesi, Budist yolda ilerlemenin, kişisel çabalar ve içsel keşiflerle dolu olduğunu göstermektedir. Eserde Budizm'in karma ve nirvana gibi kavramları, satranç oyununun stratejik derinliğiyle birleşerek, yaşamın kendisine dair bir ayna işlevi görmektedir.

Satranç ve Budizmi bir arada incelemek istediğimizde karşımıza kaçınılmaz bir alan olarak etik çıkmaktadır. Çalışmanın ilk bölümünde oyun kavramı ile etik bağlamında ortaya çıkmış olan felsefi düşüncelerden söz edilmişti fakat bu noktada etik ve satrancı aynı başlık altında ele almalıyız çünkü Budizm söz konusu olduğunda özellikle erdem etiği öne çıkan başlıklardan biridir. Meynard Vasen, erdem etiği bağlamında Budist etiğini derinlemesine incelediği "*Buddhist Practice as Play: A Virtue Ethical View*[154]" adlı çalışmasında, bu görünüşte birbirinden farklı alanların (Budizm ve satranç) kesişim noktalarını araştırarak, çalışmanın ilk bölümünde söz edilen Hans-Georg Gadamer ve Ludwig Wittgenstein'ın felsefi temelleri ve Alasdair MacIntyre'ın etiği çerçevesi üzerine çizilen Budist pratiği, oyun olarak kavramsallaştırmaktadır. Vasen, Budist pratikleri sadece dogmaya sıkı sıkıya bağlılık olarak değil, oyun oynamak gibi dinamik ve etkileşimli bir süreç olarak görmektedir.

Vasen, sınırlı bir dizi kural tarafından sınırlandırılmış sonsuz olasılıklar oyunu olan satrancı, Budizmin teleolojik esasıyla ilişkili bir metafor olarak kullanmaktadır. Satranç tahtasındaki her hamle, yolculuk (pratik) ile varış noktası (aydınlanma veya iyi oynanmış bir oyun) bir ve aynı olduğu erdem etiğinin özünü yansıtmaktadır. Rakibin hamlelerini öngörmek için gereken stratejik öngörü, pozisyonunu inşa etmede gösterilen sabır ve daha büyük bir avantaj için bir taşı feda etme veya bir saldırı başlatma cesareti, Budist bilinçlilik, sabır ve merhametli eylem erdemleriyle oldukça

[154] Meynard Vasen, "Buddhist Practice as Play: A Virtue Ethical View", *Journal of Buddhist Ethics* 21 (2014), 537-568.

benzerdir. Vasen'in tartışmasının, satranç ve Budist praksisin mekaniklerini aşarak, özellikle erdem etiğinin alanına girdiğini söylemiştik. Burada, eylemlerin erdemli niteliklerle uyumlu hale getirilmesi esastır, bu da satranç oyuncusunun hamlelerini iyi oyun prensipleriyle uyumlu hale getirmesiyle benzerdir.

Ayrıca, Budist yolun bir pratik olarak kavramsallaştırılması, kişisel ve sosyal olarak gerçekleşen bir gelişime işarettir ve bu da satranç oyuncusunun yalnızca bireysel iyileşmeye değil, aynı zamanda onurlu rekabet yoluyla oyunun standartlarını yükseltmeye yönelik tutumuna benzerdir. Her iki yol da sürekli pratik ve yansıma yoluyla yineleyici ve evrimleşicidir, mükemmellik için değil, içkin erdemlerin daha derin bir anlayışı ve sosyal olarak ifadesi için değerlidir. Strateji ve erdemlerin bu karmaşık birlikteliğinde açıkça görebildiğimiz şey, satranç ve Budist erdemlerin varoluşlarında ortaya çıkan kaçınılmaz benzerlikleridir.

Satrancın kökeninin Çin mi yoksa Hindistan[155] mı olduğu tartışması net bir sonuca ulaşmamışken kesin olarak bilebildiğimiz tek şey şudur: 6. yüzyılda Çin'de Taozim, Hindistan'da Budizm ortaya çıkarken satrancın yolculuğu da aynı dönemde başlamıştır. Çalışmanın iddiası açısından nerede ortaya çıkmış olduğunun önemi yoktur. Satranç, kökleri nereye ait olursa olsun ait olduğu yerdeki felsefi dinamik ile birlikte büyümüştür. Felsefe satrancı, satranç felsefeyi etkilemiştir.

### 2.3. İran

İran, eski zamanlardan beri birçok medeniyete ev sahipliği yapmış, zengin kültürel mirasıyla dünya tarihinde önemli bir yer tutmuştur. Bu medeniyetlerin en parlak dönemlerinden biri, Sasani hanedanlığı altında yaşanmıştır. Sasani dönemi, dil, yazı ve Zerdüşt dininin yanı sıra, kültürel ve entelektüel mirasın zenginleştiği bir çağ olarak öne çıkar. İran'ın dünya kültürüne katkıları arasında satranç oyununun yayılması da yer alır. İran, satrancın kökeni ve evriminde kilit bir role sahip olup, bu oyunun küresel bir fenomene dönüşmesinde önemli bir köprü görevi görmüştür[156].

[155] Bu konuda net bir mutabakat olmasa da genel kanı Hindistan'ın lehinedir. Satrancın Hindistan'da ortaya çıktığını iddia eden çalışmalarda dahi Çin olasılığı ifade edilmektedir.

[156] Richard Eales, *Chess The History of a Game* (London: B T Batsford Ltd, 1985), 24.

Firdevsî'nin Şehnâme'si, İran edebiyatının ve tarih anlayışının zirvesini temsil eder. Eser, milletlerin bilgelik, strateji ve kültürel değerlerin ifadesi olarak gördüğü satranç oyununu da içerir[157]. Firdevsî'nin betimlemeleri, satrancın derin kültürel ve tarihi bir öneme sahip olduğunu göstermektedir. Sasanilerin, bu oyunun stratejik bir beceriden daha fazlasını, bir medeniyetin kültürel ve entelektüel mirasını taşıyan bir araç olduğunu dünyaya kanıtlamış olduğunu söyleyebiliriz.

İran tarihini, Arap işgalleri sonucunda Sâsâni İmparatorluğu'nun (M.Ö. 226-641) sosyo-ekonomik ve kültürel yapısında meydana gelen derin dönüşümler ve İslam'ın Yakın Doğu'ya girişi ışığında, İslamiyet öncesi ve sonrası olarak iki ana döneme ayırmak doğru olacaktır[158]. Tarihçi Richard G. Eales'e göre, İslam'ın yayılmasıyla birlikte, İran kültürü bir süreliğine gölgede kalmış olsa da Persler, kültürel üstünlük duygularını korumuş ve Arap fetihlerine karşı birçok fikir ve kurumu devralmıştır[159]. Bu süreç, İran'ın satranç üzerindeki etkisini daha da pekiştirmiş, oyunun gelişiminde ve yayılmasında önemli bir rol oynamıştır. İran bu süreçte, sadece bir kültürel alışverişin parçası olmakla kalmayıp, aynı zamanda satrancın küresel bir fenomene dönüşmesinde kritik bir köprü görevi görmüştür.

### 2.3.1. Satrancın Kültürler Arası Seyahatinde bir Köprü olarak Sâsânî İmparatorluğu

Antik Pers toprakları üzerinde yükselen ve M.S. 224'ten 651'e kadar uzanan zaman dilimi içerisinde varlığını sürdüren Sasani İmparatorluğu, Pers kültürünün en zengin dönemlerinden birini temsil etmektedir. Pers topraklarında felsefe ve bilimin Sasani döneminde yükselişe geçtiğini söyleyebiliriz. Bu dönemde, felsefe yükselişe geçerken, aynı zamanda zekâ ve stratejinin simgesi olan satranç, Pers topraklarında popülerliğini artırmaya başlamıştır. Satrancın, Sâsâni hükümdarı Hüsrev I. Enûşirvân (531-579)'a Hindistan tarafından altıncı yüzyılda hediye edilmesinin ardından Sasani kültürüne dahil olmuştur ve oyunun stratejik derinliği, zihinsel keskinlik gereksinimi

[157] Eales, *Chess The History of a Game*, 24.

[158] Nasır Niray, "Sâsâni İmparatorluğu'nun Devlet Yapısı Üzerine Bir İnceleme", *Muğla Üniversitesi SBE Dergisi* 5 (Güz 2021), 2.

[159] Eales, *Chess The History of a Game*, 24.

ve karşılıklı saygı duygusu, dönemin düşünsel pratiklerine ve kültürel zeminine oldukça uygundur.

Satranç tarihçisi H.J. Murray'e göre satranç bu döneme ait, "*Karnamak-ı Erdeşîr-i Bâbekân*[160]" gibi eserlerde anlatılan hikayelerde geçmektedir[161]. Bu eser, Sasani hanedanının kurucusu Erdeşîr(180-242) ve oğullarının yaşam öykülerini anlatır. Bu metinlerde satrancın sadece bilinen bir oyun olmakla kalmayıp, aynı zamanda zekâ, strateji ve soylulukla ilişkilendirilen bir aktivite olarak tasvir edilmesi, oyunun toplumdaki derin kökleri ve önemi hakkında önemli birer kanıttır[162]. Murray'e göre satrancın adı ve oyunla ilgili terimlerin kökeni üzerine yapılan dilbilimsel çalışmalar da, oyunun Sasaniler döneminde zaten bilindiğini ve oynandığını gösterir. Örneğin, Arapça "şatranc" ve Yunanca "zatrikion" terimlerinin, eski Farsça "chatrang" kelimesinden türediği ve bu kelimenin Sanskritçe "chaturanga" kelimesine dayandığı düşünülmektedir. Bu dilbilimsel zincir, satrancın Hint kökenlerinden Pers topraklarına ve oradan da daha geniş bir coğrafyaya nasıl yayıldığını göstermektedir. Ayrıca, Bizanslı şair ve tarihçi Agathias Scholasticus (536-582) ve Arap tarihçi Ebu el-Hasan Ali bin el-Hüseyn bin Ali el-Mesûdî (896-956)'nin eserleri bu dönemdeki satranç unsurunun çarpıcılığını göstermektedir. Murray, Agathias'ın yazılarının, Karname gibi eserlerin zaten o dönemde var olduğunu ve dolayısıyla satrancın Pers toplumunda erkenden tanındığını gösteren dışsal kanıtlar sunduğunu ifade etmektedir. El-Mesûdî'nin ise, satrancın I. Hüsrev döneminde Hindistan'dan İran'a nasıl geldiğine dair anlatımını örnek göstermektedir. El-Mesûdî'nin eseri[163], satrancın Pers toplumuna girişi ve yayılışı hakkında önemli bir kaynaktır.

Sasani İmparatorluğu'nda felsefi faaliyetleri yalnızca I. Hüsrev dönemi ile sınırlamak doğru değildir fakat satranç ve felsefeyi bu bağlamda birlikte analiz edebilmek adına bu bölümde I.Hüsrev dönemine odaklanmak doğru olacaktır. Çünkü

---

[160] Eser Türkçe'ye "Karname-i Erdeşîr-i Babekan" olarak çevrilmiştir.

[161] Murray, *A History of Chess*, 149.

[162] Murray, *A History of Chess*, 156.

[163] El-Mesûdî'nin eserinin adı "*Murūj al-dhahab wa maʿādin al-jawāhir"*dir, bu eser genellikle Türkçe'ye "Altın Çayırları ve Cevher" olarak çevrilir. 10. yüzyılda yazılmış bu kapsamlı tarih ve coğrafya eseri, İslam dünyası ve onunla ilişkili coğrafyalar hakkında geniş bilgiler içerir. El-Mesûdî, bu eserinde satranç da dahil olmak üzere birçok konuya değinmiştir.

gelişimi daha sonraki dönemde gerçekleşecek olmasının yanı sıra satrancın bu topraklara girişi onun döneminde gerçekleşmiştir. Dahası, Sâsânî döneminde eğlence meclislerinde sıkça tercih edilen satranç, I. Hüsrev'in emriyle Hindistan'dan ithal edilip Sâsânî dillerine tercüme edilen Sanskritçe eserler sayesinde, soylular arasında oldukça popüler olmuştur[164]. I.Hüsrev'in felsefe ve bilime olan ilgisi bu dönemi inceleyen tarihçilerin ortak malumudur öyle ki I. Hüsrev'in toplumsal erdemi teşvik etme niyetiyle kaleme aldığı, kölesi Ridak ile arasında geçen, sosyal varoluşun meseleleri üzerine kurulu diyalogları barındıran "*Hüsrev Kabâtân ve Ridak*" adında bir eseri dahi mevcuttur[165]. I. Hüsrev döneminde satranca dair metinleri muhtelif eserlerde görebilmekteyiz. Örneğin, "*Wızārišn ī Čatrang*", Pehlevi diliyle yazılmış eski bir el yazmasıdır ve bu metin, Hindistan lideri Dewisarm'ın, İranlılara satranç oyununu öğretmek için Tataritos isimli birini Sâsânî sarayına bir mektupla gönderdiğini anlatır; ancak metinde belirtildiği üzere, Sâsânî kralı I. Hüsrev'in danışmanı Büzürg-Mihr, Tataritos'u satrançta yenip kraldan 12.000 dirhem ödül kazanmıştır[166]. Bu hususta Murray de "*A History of Chess*[167]" adlı kitabında detaylıca bahsetmektedir. Bu metin oldukça önemlidir çünkü o dönem satrancının gerçekten de altmış dört karelik bir tahtada oynanan iki oyunculu bir oyun olduğunu doğrulayan parçaların isimleri gibi detayları veren tek İslam öncesi kaynaktır[168].

I. Hüsrev döneminin, satrancın Hindistan'dan İran'a getirildiği ve popüler hale geldiği bir zamanı temsil ettiğini söylemiştik. Firdevsî (ö. 411/1020 [?])'nin "Şehnâme"'sinde anlatılan bir olay onun döneminde satrancın önemini gösteren çarpıcı bir örnektir. Bu olay hem Murray hem Eales tarafından kendi eserlerinde anlatılmaktadır. Hindistan'dan İran'a bir elçilik gönderilir. Bu elçilik, beraberinde getirdiği satrancın yanında bir de mektup getirir. Gönderilen satranç, 16 taşı zümrüttren, diğer 16 taş ise kırmızı yakuttan yapılmış değerli bir hazinedir[169].

---

[164] Ahmet Altungök, "Sâsânî Kültür ve Medeniyetinin İslâm Kültür ve Medeniyetine Etkileri", *Tarih İncelemeleri Dergisi* 29/2 (08 Ağustos 2015), 471.

[165] Ahmet Altungök, "Sâsânîler Dönemi İran Tarihi Kaynakları Üzerine Bir Değerlendirme", *Tad* 39/68 (2020), 92.

[166] Altungök, "Sâsânîler Dönemi İran Tarihi Kaynakları Üzerine Bir Değerlendirme", 93.

[167] Murray, *A History of Chess*, 156-157.

[168] Eales, *Chess The History of a Game*, 25.

[169] MacDonell, "The Origin and Early History of Chess", 128.

Mektupta, Perslerin zekâlarını test etmek amacıyla satrancın bir bulmaca olarak sunulduğu ve eğer Persler oyunun kurallarını çözemezlerse, Hindistan'a vergi ödemeleri gerektiği belirtilirmiştir. Söz konusu mektup şöyledir:

> *"Gökyüzü var oldukça yaşa! Bilime en çok dahil olanları önünüze satranç tahtasını koymaya davet edin ve herkes bu ince oyunun nasıl oynandığına dair görüşünü belirtsin. Her bir taşın adını belirtsinler, nasıl hareket ettirilmesi gerektiğini ve hangi kare üzerine konulması gerektiğini açıklasınlar. Piyade, fil ve diğer ordu birliklerini, yani savaş arabası ve atı, vezir ve şahın hareketlerini tanıyabilmelidirler. Eğer bu ince oyunun nasıl oynandığını keşfederlerse, tüm diğer bilgeleri aşmış olacaklar ve ben de mahkemenize talep ettiğiniz vergi ve haracı memnuniyetle göndereceğim. Eğer, diğer yandan, İran'ın önde gelen erkekler konseyi bu bilimde tamamen başarısız olur ve bizimle eşit olamazlarsa, artık bu toprak ve bölgeden herhangi bir vergi veya haraç talep edemezsiniz. Siz, diğer yandan, haraç ödemeye boyun eğeceksiniz; çünkü bilim, ne kadar dikkate değer olursa olsun, her türlü zenginliğin üstündedir[170]."*

[170] Eales, *Chess The History of a Game*, 25.

Şekil 2.4 Firdevsî'nin Şehnâme'sinden bir minyatür[171]

Pers sarayında, satrancın kurallarını ve stratejilerini çözebilecek kimse bulunamazken, Büzürc-Mihr adında bir vezir ön plana çıkar. Büzürc-Mihr, satrancın sadece bir oyun olmadığını, aynı zamanda bir savaş simülasyonu olduğunu ve taşların savaş alanındaki çeşitli sınıfları temsil ettiğini çözmüştür. Tahtayı ve parçaları inceleyerek satranç taşlarının hamlelerini ve oyun kurallarını keşfetmiştir. Bu keşfediş 1 gün bir gece sürmüştür[172] ve sonuç şu şekildedir:

> *"Bilge kişi, bir savaş alanı icat etmiştir; ortasında kral konumunu alır. Sağında ve solunda ordusu dağılmıştır, piyadeler ön sırada yer alır. Kralın yanında, savaş sırasında uygulanacak strateji konusunda ona tavsiyede bulunan bilge danışmanı durur. İki yönde filler, çatışmanın yaşanacağı yere doğru yüzleri dönük şekilde konuşlandırılmıştır. Onların ötesinde savaş atları yer alır, üzerlerinde iki becerikli*

[171] Bu minyatür, Firdevsî'nin Şehnâme'sinden (10. yüzyıl) alınmıştır ve "Hindistan'ın İran'a Satranç Sunması" olarak adlandırılabilir. Yuri Averbakh, *A History of Chess from Chaturanga to the Present Day* (Milford, CT USA: Russell Enterprises Inc., 2012), 33.

[172] Eales, *Chess The History of a Game*, 25.

*binici bulunur ve sağlarında ve sollarında, çarpışmaya hazır arabalar onlara eşlik eder*[173]*."*

Büzürc-Mihr, satrancı savaş oyunu olarak açıklamasının ardından Hint kralına göndermek üzere Nard oyununu icat eder ve bu oyun, insan hayatının gezegenlere ve Zodyak işaretlerine bağlı olduğunu temsil etmek amacıyla tasarlanmıştır; tahta dünyayı ve otuz parça ayın günlerini temsil eder (on beş beyaz parça = gündüzler, on beş siyah parça = geceler)[174]. Büzürc-Mihr'in bu başarısı, Perslerin Hindistan'a vergi ödemekten kurtulmasını, Hindistan'ın vergi ödemesinin devamını sağlar ve aynı zamanda kendisine bir saygınlık kazanmıştır.

I. Hüsrev döneminde satrancın, Sâsâni İmparatorluğu'nun zihinsel ve kültürel sınırlarını genişletmiş olduğunu, stratejik düşünce ve bilgelikle dolu bir dönemin sembolü haline geldiğini söyleyebiliriz. I. Hüsrev'in hükümdarlığı bu anlamda, satrancın bir medeniyetten diğerine geçişini de simgelemektedir. Bu dönem, satranç sadece Pers toplumunun düşünsel yapısı ile sınırlı kalmayıp, aynı zamanda bir kültürlerarası köprü görevi görmüştür.

Satrancın bu yolculuğu sırasında bu dönemin felsefi değerinin de yükseldiğini söyleyebiliriz. I. Hüsrev döneminde bu topraklara adım atan satranç ile yine bu bönemde felsefi faaliyetlerin artışı paraleldir. Örneğin 529 yılında, Justinianus'un Hristiyanlık lehine paganizmi desteklemekle suçladığı ve sonucunda kapattığı, Antik çağın eğitim bakımından kritik merkezlerinden olan Atina Okulu'nun kapanışı, başlangıçta bir kayıp gibi görünse de, aslında felsefenin evrimi ve devamlılığı için zorunlu bir öğretimin aktarımı sürecine öncülük etmiş ve bu okulun filozofları, Bizans'tan kaçıp 531'de Sâsâni İmparatorluğu'na sığınarak, felsefi yenilik ve dinamizmin serpilmesine katkıda bulunmuşlardır; I. Husrev'in felsefeye olan düşkünlüğü sayesinde, bu filozofların eserleri, dönemin baskın kültürel etkileriyle harmanlanarak, Helenistik felsefenin temellerini atmıştır[175]. Erken Ortaçağ İran'ında, birçok İranlı hekim, filozof ve astrologun yanı sıra, I. Hüsrev döneminde yabancı bilim

[173] Eales, *Chess The History of a Game*, 25.

[174] MacDonell, "The Origin and Early History of Chess", 129.

[175] Süleyman Dönmez, "Simplicius ve Onun İslam Felsefesine Etkileri Etrafındaki Tartışmalar", *Felsefe Dünyası* 43/1 (2006), 69-83.

adamlarının da ilim merkezlerine yönelik akınlarıyla bilinen, aralarında Suriyeli Damaskius, Kilikyalı Simplikius, Lidyalı Periskianus, Fenikeli Hermias ve Diogeneus ile Atina okulu mensuplarından Eulamius ve İsidorus gibi isimlerin bulunduğu, uzun süreler bilimsel araştırmalar yürüten dış kaynaklı bilginlerin varlığı, bu dönemin bilim ve felsefe alanında bir çekim merkezi haline geldiğini göstermektedir[176]. Bölgede felsefi faaliyetlerin artışı ile satrancın bölgedeki popülerliği eş zamanlıdır diyebiliriz. Dolayısıyla satrancın gelişimi ve islam coğrafyasında felsefenin gelişimine olanak sağlayan kültürel altyapının koşullarının bağlantılı olduğunu söyleyebiliriz.

### 2.3.2. Zerdüştîlik ve Chatrang

Zerdüşt (M.Ö. 628-551), Doğu İran'da yaşamış, geleneksel dini inançlara karşı çıkarak "monoteizm" ve "düalizmi" benimseyen, kanlı kurbanlar ve çok tanrılı yapıyı reddeden bir yenilikçi olarak, tek Tanrı inancını ve iyilik ile kötülüğün sürekli mücadelesini vurgulayan Zerdüştîliğin temellerini atmıştır[177]. Zerdüşt'ün yaşam zamanı ve yerine dair tarihçiler arasında geniş bir görüş ayrılığı bulunmaktadır; Lidyalı Kisatyus'un kayıtlarına göre Medlerin lideri Hışayarşa'nın Yunanistan'a yürüyüşünden altı yüzyıl öncesine, Bîrûnî'nin ifadelerine göre ise İskender'in saltanatından 258 yıl önce Goştâsp'ın hükümranlığında ve Eflatun Kültür Merkezi'nin dönemine denk gelen bir zaman diliminde, Batı İran'da peygamberlik yapmış olduğu, günümüz bilginlerinin ise milattan önce yedinci yüzyılın ortalarını veya dilbilimsel analizler ışığında milattan önce 1400 ile 1000 arasını işaret ettiği söylenebilir[178]. Zerdüştîlik (Mecûsî inancı) ise, Zerdüşt tarafından vahyedilen, tek tanrılı bir ilahi yapıyı temel alan doktrinlerle, eski Pers ritüelleri ve gelenekleri arasında bir sentez sunan bir dinî yapıyı ifade eder; bu teolojik sentez, Sâsânî İmparatorluğu döneminde elit yönetici sınıflar ile derin bir bağ kuran Mecî rahipliği üzerinden evrilmiş ve İslâmî literatürde Mecûsîlik olarak, Batılı literatürde ise Zerdüşt'ün adıyla anılan Zoroastrianizm ya da Ahura Mazda'ya atfen Mazdeizm olarak tanımlanmıştır[179].

---

[176] Ahmet Altungök, "İslam Öncesi Dönem İran'da Tıp ve Tebâbet", *Tarih İncelemeleri Dergisi* 31/2 (2016), 373.

[177] Nimet Yıldırım, "Zerdüşt ve Öğretisi", *Doğu Esintileri* 3/5 (2009), 6.

[178] Yıldırım, "Zerdüşt ve Öğretisi", 11.

[179] Şinasi Gündüz, "Mecûsîlik", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 09 Şubat 2024).

Zerdüştîlik, tarih boyunca Sâsâni İmparatorluğu'nun resmi dini olarak benimsenmiş ve Zerdüşt'ün öğretileri, Gatalar adı verilen dini metinlerde toplanmıştır.

Satranç ve tarihte toplumların aynası olan diğer zekâ oyunlarının felsefi değerleri bağlamında Sâsâni İmparatorluğu döneminde Pers dünyasındaki düşünsel dinamiği analiz etmek adına ilk olarak, yukarıda bahsedilen satrancın I. Hüsrev döneminde bu topraklara gelişini anlatan hikayeye tekrar dönebiliriz. Hikayede Büzürc-Mihr'in, satrancın yapısını çözmesinin akabinde kendi tasarladığı yeni oyunu Hindistan'a gönderdiğinden bahsedilmektedir. Tasarlanan bu yeni oyunun her bir aşamasının o dönemin düşünsel yapısına ışık tuttuğunu söyleyebiliriz. Öyle ki, Čatrang-nāmag (*Wızārišn ī Čatrang*) 'da bu oyun Zerdüşt kozmolojisi açısından yorumlanmaktadır: Tahta Spandarmad'ı sembolize ederken, siyah ve beyaz taşlar gündüz ve geceyi, zarlar gezegenlerin dönüşünü temsil eder, zarların üzerindeki zıt noktaların toplamının yedi olması ve tahtadaki on iki karenin yedi gezegeni ve burçları simgelemesi, taşların hareketlerinin ise doğumu, ölümü ve yeniden dirilişi simgelediği anlamına gelir[180]. H. J. Murray, bu metnin 1887 yılında C. Salemann tarafından Almanca'ya çevrilen bir versiyonunu aktarmıştır[181]:

> *"8.Ertesi gün Şehinşah, Büzürc-Mihr'i önüne çağırdı ve ona şöyle dedi: 'Büzürc-Mihr'im, "Yapıp Dewasarm'a göndereceğim" dediğin şey nedir?'*
>
> *9. Büzürc-Mihr şöyle yanıtladı: 'Bu bin yılın tüm hükümdarları arasında Erdeşir en aktif ve en bilge olanıdır, ve Erdeşir'in adının ardından Nêw-Erdeşir adında bir oyun diktim. Nêw-Erdeşir'in tahtasını Spandarmad topraklarının benzerliğinde, 30 insanı günlerin ve gecelerin benzerliğinde 30 adet şeklinde yapıyorum; 15 tanesini gündüzün, 15 tanesini gecenin benzerliğinde beyaz ve siyah olarak yapıyorum; her birinin hareketini, takımyıldızların hareketinin ve gök kürenin devriminin benzerliğinde yapıyorum.'*
>
> *10. {Zarların yüzlerindeki noktaların açıklaması} 'Hürmüz[182] birdir ve her iyi şeyi yaratmıştır çünkü "bir"i bu benzerlikte harekette yapıyorum.*

---

[180] Touraj Daryaee, "Mind, Body, and the Cosmos: Chess and Backgammon in Ancient Persia", *Iranian Studies* 35/4 (2002), 14.

[181] Wizārišn ī Čatrang ya da Čatrang-nāmag 19 ve 20. yüzyıllarda birçok farklı dile çevrilmiştir. Firdevsî'nin Şehnamesi'nde de bu metnin daha detaylı bir versiyonu bulunmaktadır.13.06.2024 10:46:00

[182] Zerdüşt tanrısı Ahura Mazda'nın islam literatüründeki ismi.

*11. "İki"yi, gök ve yeri temsil edecek şekilde yapıyorum.*

*12. "Üç"ü, iyi düşüncelerin, sözlerin, işlerin ve düşüncelerin trafiğini çünkü bu benzerlikte yapıyorum.*

*13. "Dört"ü, insanın oluştuğu 4 mizaç ve dünyanın 4 yönü, Doğu, Batı, Güney ve Kuzey olduğu için bu benzerlikte yapıyorum.*

*14. "Beş"i, beş ışık; güneş, ay, yıldızlar, ateş ve gökten gelen ışık ve gün ile gecenin 5 bölümü olduğu için bu benzerlikte yapıyorum.*

*15. "Altı"yı, dünyanın yaratılışının Gahanbar'ın 6 zamanında olduğu için bu benzerlikte yapıyorum.*

*16. Nêw-Erdeşir'in tahtadaki düzeni, yarattığı şeyleri dünya üzerine yerleştiren Hurmazd efendi nedeniyle bu benzerlikte yapıyorum.*

*17. Adamların bu yönde ve öteki yönde hareketi, insanın bu dünyadaki enerjisinin gök cisimleriyle bağlantılı olduğu ve 7 yıldızın 12 sabit daire içinde hareket ettiği, birinin diğerini yenip kaldırma zamanı geldiğinde düşmesi, tıpkı bu dünyadaki insanların birbirlerini yenip kaldırdıkları gibi olduğu için bu benzerlikte yapıyorum.*

*18. (?) hepsi kaldırıldığında... bu, insanları andırır çünkü insanların hepsi dünyadan ayrılmalıdır, ve yeniden düzenlendiklerinde, bu, dirilişte tüm insanların yeniden canlandırıldığı için insanı andırır."*[183]

Oyunun tasarımının, Zerdüştîlik inancının temel unsurlarına ışık tutan birçok özelliği içerdiğini söyleyebiliriz. Oyun, kozmoloji, teoloji ve etik gibi konularda Zerdüştîliğin ana fikirlerini oyunculara aktaran bir araç olarak düşünülebilir. Örneğin, Oyunda 15 beyaz ve 15 siyah figürün olması, Zerdüşt inancındaki iyilik ve kötülük arasındaki ebedi mücadeleyi simgeliyor olabilir. Zerdüştîlik'te iki zıt kuvvet arasındaki denge ve sürekli mücadele bu düşünce sisteminin temel öğretilerindendir ve bu metafor satranç için de geçerlidir.

Oyunun, Spandarmad topraklarının ve takımyıldızların hareketlerinin benzerliğinde tasarlanması, Zerdüştîlikteki yaratılış mitolojisi ve gök cisimlerine atfedilen önemi göstermektedir. Oyun tahtasının şeklinin Avesta dilinde Spāntā Ārmaiti olarak bilinen, yeryüzü tanrıçası Spandarmad Zamīg'e benzetildiği ifade edilmektedir ki bu, Zerdüştî melek biliminde düzenli olarak karşılaşılan bir özelliktir;

[183] Murray, *A History of Chess*, 152.

burada dünya, sadece bir fikir değil, aynı zamanda bir imge olarak düşünülen kozmolojik yapı içinde bir parça olarak kabul edilir[184]. Spandarmad ya da Spāntā Ārmaiti, Zerdüştîlikte iyiliği, sadakati ve yeryüzünü temsil eden kutsal bir varlık olarak kabul edilirken bu melek, yaratılışın ve doğanın koruyucusu olarak, toprağın bereketi ve insanların yaşam alanı olarak dünyayla olan ilişkimizi kutsallaştırmaktadır. Sifendârmûz olarak da bilinen bu melek yeryüzüne huzur, bereket ve bolluk getirmekle görevlidir[185]. Oyun tahtasının bu meleğe benzetilmiş olması, yeryüzüne olan saygıyı ifade etmektedir. Oyunda ise yer yüzü oyun tahtasıdır.

Metinde Hürmüz olarak geçen tanrı Zerdüşt inancının iyilik tanrısı Ahura Mazdadır. Ahura Mazda, dinin kutsal kitabı Avesta'da kullanılan Pehlevice'de bu isimle anılmış, zamanla Orta Farsça'da Uhurmezde ve Hurmüzd, Modern Farsça'da Urmezd, Batı dillerinde Ohrmazd veya Ormazd olarak, İslam kaynaklarında ise Hürmüz olarak değişime uğramıştır[186]. Ahura Mazda'nın evreni yarattığına ve her şeyin bir düzen içinde hareket ettiğine dair inanç ise, oyunun düzeninde ve tasarımında kendini göstermektedir.

Oyunun 30 figürle, günlerin ve gecelerin benzerliğinde tasarlanmasının, Zerdüşt takviminin kutsal günlerine ve zamanın bölümlenmesinin önemine işaret ettiğini söyleyebiliriz., Ayrıca, Gahanbar[187]'ın altı farklı zaman diliminde dünyanın yaratılışını kutlama pratiği, oyunda "altı" sayısının önemini açıklayabilir.

Zarların yüzlerindeki noktaların açıklamaları, Zerdüştîlikte Ahura Mazda'nın yaratıcılığı ve iyilik ile kötülük, gök ve yer, dört ana unsur, dört yön, beş ışık ve yaratılış zamanları gibi temel inanç unsurlarını simgelemektedir. Zarları temsil eden bir, iki ve üçü daha önce açıkladık. Dört sayısı ise farklı şekillerde yorumlanabileceği gibi en basit ifade ile Zerdüştîlikteki dört ana unsura işaret ediyor gibi görünmektedir. Pehlevi metinlerine göre insanın manevi yapısı, can , ruh , koruyucu ruh ve bilinç

[184] Daryaee, "Mind, Body, and the Cosmos: Chess and Backgammon in Ancient Persia", 15.

[185] Nimet Yıldırım, "Zerdüşt Mitolojisi", *Doğu Esintileri* 15 (Şubat 2021), 88.

[186] Mustafa Sinanoğlu, "Hürmüz", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 09 Şubat 2024).

[187] Zerdüşt yılının altı mevsiminin sonunda düzenlenen şölenlerin adı.

olmak üzere dört ana unsurdan meydana gelir[188]. Ayrıca, insanın dört önemli görevi vardır; Ahuramazda'ya dua etmek, din adamlarına güvenmek, kendinden üstte olanlara saygı duymak ve onların sözünü dinlemektir[189]. Dört yön ifadesi ise ilk bakışta evrensel yön tasnifi gibi gözükse de Sâsâniler Dönemi'nde, ateşi koruma amacıyla gölgelik yerlerde veya "Dört Taklı" olarak bilinen, içinde ateş bulunan ve dört kapısı dört değişik yöne açılan binaların yapıldığı bilinmektedir[190]. Buradaki dört yön ifadesi Zerdüştîlik'te ateşe verilen önemin bir simgesi de olabilir.

Her bir zarın temsil ettiği kavramlar, Ahura Mazda'nın evreni nasıl düzenlediğine dair inançları somutlaştırmaktadır. Oyundaki taşların hareketleri, insanların bu dünyadaki enerjilerinin gök cisimleriyle bağlantılı olduğunu ve yaşamın döngüsüne dair Zerdüşt inancını sembolize etmektedir. Zerdüştîlikte, gece, gündüz, ay ve yılın kendine özgü koruyucu güçleri olduğuna inanılır ve bu çerçevede bir gün beş farklı zamana bölünerek her birinde dua edilir; bu beş farklı dua vakti nedeniyle bu uygulamaya "Penç gâh" (beş vakit) adı verilir[191]. Penç gâh da metindeki beşinci zarın önemini ifade etmek adına yeterlidir. Čatrang-nāmag'da söz edilen bu hikaye bağlamında bu oyunun, kozmoloji, teoloji ve etik gibi konularda Zerdüştîliğin ana fikirlerini oyunculara aktaran ve dönemin kültürel ve düşünsel özelliklerini yansıtan bir araç olduğunu söylemek mümkündür.

Zerdüştîlik ve satranç arasındaki bağlantı ise, özellikle Sâsâniler döneminde, bu oyunun hem kültürel hem de dini bir boyut kazandığı bir çerçevede ele alınabilir. Zerdüştîlik, kozmoloji ve maneviyatı ön plana çıkaran, iyilik ve kötülük arasındaki ebedi mücadeleyi vurgulayan antik bir düşünce sistemidir. Bu düşünce sisteminde, her bireyin yaşamı boyunca iyi ve kötü eylemleri arasında bir denge kurması ve ahlaki bir yaşam sürdürmesi gerektiği öğretilir. Satranç, bu manevi ve ahlaki dengenin bir metaforu olarak görülebilir, zira oyun strateji, öngörü ve ahlaki karar vermeyi gerektirir.

---

[188] Nevfel Akyar - Süleyman Sayar, "Zerdüştî Kutsal Metinlerinde Ahiret Tasavvuru", *Mîzânü'l-Hak: İslami İlimler Dergisi* 10 (2020), 60.

[189] Yıldırım, "Zerdüşt ve Öğretisi", 18.

[190] Rabia Özsağır, "Zerdüştlük İnancına Sahip Olanlar İçin Tanrı Ahura Mazda'ya Uzanan Bir Yol: Ritüeller", *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İnsan Bilimleri Dergisi* 3/1 (20 Haziran 2022), 50.

[191] Özsağır, "Zerdüştlük İnancına Sahip Olanlar İçin Tanrı Ahura Mazda'ya Uzanan Bir Yol", 49.

Satranç oyununun temelinde, genellikle iyilik ve kötülük olarak simgelenen siyah ve beyazın yani iki karşıt gücün mücadelesi yatar. Zerdüştîlikte de, Ahura Mazda (iyilik ve yaratıcılığın tanrısı) ile Angra Mainyu/Ehrimen (kötülük ve yıkımın ruhu) arasında süregelen bir mücadele vardır. Satrançtaki beyaz ve siyah taşlar, bu iki zıt gücün temsilcileri olarak düşünülebilir. Oyunun sonunda üstün gelen taraf, iyilik ile kötülük arasındaki ebedi çekişmede bir zaferi simgeler.

Satranç, Zerdüştîlikte vurgulanan ahlaki ve eğitimsel değerlerle de örtüşür. Oyun, sadece zekâ ve stratejiyi değil, aynı zamanda sabır, öngörü ve dürüstlüğü de teşvik eder. Satrancın teşvik ettiği erdemler, Zerdüştlüğün ahlaki ilkeleriyle paralellik göstermektedir.

### 2.4. Arap Yarımadası ve İslam

Çin'de ve Hindistan'da olduğu gibi İran'ın fethinden sonra Arap coğrafyasında da yayılmaya başlayan satranç ve bölgedeki düşünsel gelişimin paralelliğini yüzeysel bir bakış açısı ile ilk çeviri faaliyetleri ve ardından Kindî'nin (Ebu Yusuf Yakub bin İshak) felsefesini ortaya koyduğu döneme dikkat çekerek gösterebiliriz. El Kindî'nin doğum ve ölüm tarihi net değildir fakat bıraktığı ve kendisi hakkında yazılan eserlerden edinebildiğimiz bilgilere göre felsefesini ve ilmini sekizyüzlü yılların ortalarında icra etmiştir[192]. Satranç ise önceki bölümde bahsettiğimiz gibi Sâsâni hükümdarı I. Hüsrev'e Hindistan tarafından altıncı yüzyılda hediye edilmiştir fakat satrancın gelişimi Sâsâni döneminin sonlarına doğru gerçekleşmiştir[193]. Bu bakış açısı tabi ki satrancın felsefe ile ilişkisi bağlamına sunulabilecek yeterli veriyi sunmaz fakat bu dönemin en önemli düşünürlerinden birinin felsefesini ortaya koyduğu dönem ile satrancın bölgedeki popülerliğinin zirvede olduğu dönemin aynı zaman dilimi içerisinde olduğunu belirtmek yanlış olmayacaktır.

---

[192] Mustafa Abdurrâzık, "Feylesûfü'l-ʿArab ve'l-muʿallimü'ş-şânî", (Kahire 1945), 50.

[193] Ayşe Beyza Ercan, "Satranç: Doğu Medeniyetinin Batı'ya Bir Hediyesi", *HUMANITAS - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi* 9/18 (15 Ekim 2021), 78.

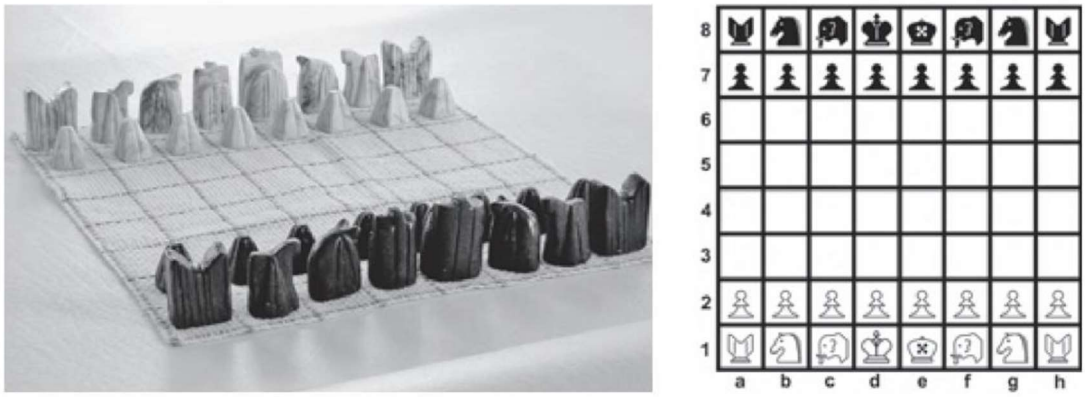
Şekil 2.5 10. yüzyıla ait bir Arap el yazmasından bir minyatür.[194]

Felsefenin bu coğrafyada ortaya çıkışında önemli bir yeri olan Beytü'l-Hikme kurulmadan önceki yıllarda ilim ve felsefe alanında bazı muhtelif ve bireysel çalışmalar olduğu bilinmekle birlikte, Mahmut Kaya'ya göre bu alanda ilk teşebbüs 668-704 yılları arasında yaşamış olan Hâlid b. Yezîd b. Muâviye tarafından gerçekleştirilmiştir. Bu alandaki ilk felsefe çevirileri ise ikinci Abbasi halifesi Mansûr tarafından yaptırılmıştır. Coğrafyayı El-Kindi'ye hazırlayan kültürel koşulların olgunlaşması ile satrancın bölgedeki yayılışı aynı dönemi işaret etmektedir. Nitekim, felsefenin bu coğrafyada yükselişinin ve satrancın bölgedeki gelişiminin evreleri birbirine paralel seyretmiştir. Öyle ki Beytü'l-Hikme'yi en parlak haline getiren halife Me'mûn(ö. 218/833)'un 819 senesinde Horosan'da Cabir el-Kufî ve Ziryab el-Hattan arasında gerçekleşen satranç müsabakasını izlediği bilinmektedir[195]. Harun Reşid'in

[194] Tahta o dönem tek renklidir. Kareli tahta daha sonra, Avrupa'da icat edilmiştir. Averbakh, *A History of Chess from Chaturanga to the Present Day*, 39.

[195] Ercan, "Satranç", 81-82.

satranç oynamasıyla başlayan geleneği, oğlu Me'mûn'un "satranç zekâyı geliştirir" düsturuyla ve şiirlerle beslediği bilinirken, Mütevekkil(ö. 247/861) ve Mutazıd(ö. 289/902) gibi diğer halifeler de bu zekâ oyununa özel bir ilgi göstermiş ve bazı oyunculara maddi destek sağlamışlardır[196].



Şekil 2.6 Şatranc[197]

Dokuzuncu ve Onuncu yüzyıllar Arap kültürünün altın çağı olarak adlandırılmaktadır ve bu dönem aynı zamanda Şatranc'ın da altın çağıdır[198]. İslam coğrafyasında, dokuzuncu ve onuncu yüzyıllarda Abbasî Halifeleri'nin Bağdat'taki sarayında geçen İslam coğrafyasında satranç tarihinin ilk belgelenmiş dönemi, satrancın İslam kültürüne entegrasyonunu ve saray entelektüelleri arasında popülerleşmesini gösteren önemli bir dönüm noktası olup, satranç tarihçisi Richard Eales bu dönemi "satranç ve önemi hakkında açıklamalar, örnek oyunlar, açılış analizleri ve problemler içeren literatürün hayatta kaldığı bir zaman" olarak tanımlamaktadır[199]. İbnü'n-Nedîm[200](ö. 385/995 [?])'e göre, el-Adlî ve er-Râzî gibi figürler Abbasî dönemi öncesinde satrancın teorik temellerini oluşturmuş ve oyunun stratejik derinliğine dair ciddi literatürler üretmişlerdir; özellikle Halife el-

[196] Muhammad Manazir Ahsan - Mehmet Emin Şen, "Abbasiler Döneminde Sosyal Hayat (Ev İçinde ve Açık Havada Oynanan Oyunlar)", *Tarih Okulu* 7 (Nisan 2012), 252.

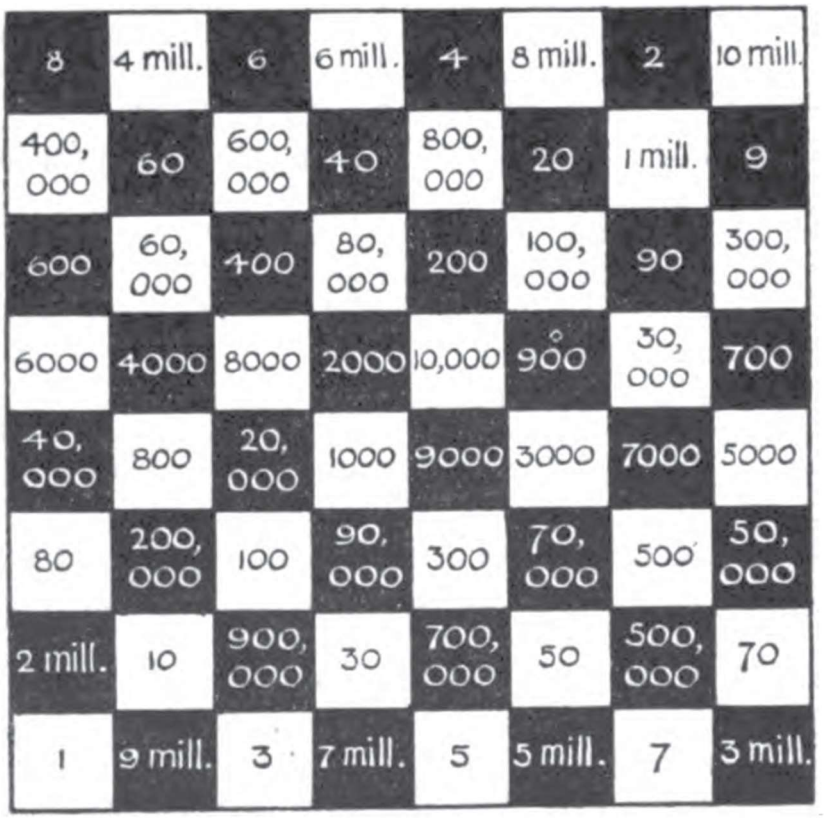
[197] Jean-Louis Cazaux - Rick Knowlton, *A World of Chess: Its Development and Variations through Centuries and Civilizations* (Jefferson, North Carolina: McFarland, 2017), 8.

[198] Averbakh, *A History of Chess from Chaturanga to the Present Day*, 37.

[199] Eales, *Chess The History of a Game*, 20.

[200] Ebü'l-Ferec Muhammed b. Ebî Ya'kūb İshâk b. Muhammed b. İshâk en-Nedîm

Mutevekkil[201] (ö. 247/861) döneminde tanınan şampiyon el-Adlî, genç rakibi er-Râzî tarafından mağlup edilmiştir ki bu rekabet, satrancın stratejik evrimi için önemli olup Eales, bu rekabetin "satranç teorisinin şafağını dokuzuncu yüzyılın ortalarına taşıdığını" söyler[202].




Şekil 2.7 el-Adlî'nin Hesaplama Tahtası.[203]

Bağdâdî olarak bilinen ve satrançtaki ustalığı nedeniyle "Şatrancî" lakabıyla tanınan, aynı zamanda İslâm'ın ilk fetihleri döneminde Cürcân'da hüküm süren Türk hükümdarı Sûl-Tegin soyundan geldiği için "Sûlî" nisbesiyle anılan Ebu Bekir Muhammed b. Yahya Es-Sûlî[204] (ö. 335/946) ve öğrencisi el-Laclac[205] (Ebü'l Ferec b. el-Muzaffer b. Said) da, Abbasî döneminin en önemli satranç figürlerindendir. Eales,

[201] Ebü'l-Fazl el-Mütevekkil-Alellāh Ca'fer b. Muhammed el-Mu'tasım el-Hâşimî el-Abbâsî

[202] Eales, *Chess The History of a Game*, 21.

[203] Murray, *A History of Chess*, 338.

[204] Abdülkerim Özaydın, "SÛLÎ, Ebû Bekir", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 13 Nisan 2024).

[205] Hayatıyla ilgili bilinen tek detay, İbnü'n-Nedîm tarafından kaydedilmiştir; İbnü'n-Nedîm(ö. 385/995 [?]), onu Bağdat'ta görmüştür. 360/970 yılında Şiraz'a yerleşmiş, Büveyhî hükümdarı Adudüddevle(936-983)'nin sarayında kısa bir süre sonra vefat etmiştir.Murray, *A History of Chess*, 200.

es-Sûlî'nin, oyunun taktik ve stratejilerini derinlemesine ele alan çalışmalar yaparak satranç literatürüne büyük katkılarda bulunduğunu vurgular. Bu iki figür, daha sonraki dönemlerde neredeyse mitolojik bir statü kazanmış ve oyunun icadından bu yana satranç üzerine önemli etkileri olan kişiler olarak görülmüşlerdir.

Satrancın, farklı kültürler ve düşünce sistemlerinin Abbasî sarayına akışını sağlayarak, kültürel etkileşim ve entelektüel tartışmalar için bir platform oluştururduğunu söyleyebiliriz. Bu etkileşim, Abbasîlerin bilim, sanat ve edebiyatta gösterdiği ilerlemeyi destekleyen bir atmosfer yaratarak, İslam dünyasının zenginleşmesine katkı sağlamıştır. Öyle ki satrancın Abbasî döneminin zihniyetini şekillendiren ve dönemin sosyal yapısına derinlemesine işleyen bir fenomen haline geldiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Es-Sûlî'nin ortaya çıkışını Murray şöyle anlatmaktadır:

> *"Dönemin halifesi al-Muktafi(Müktefî-Billâh) (289/902-295/908) döneminde, tarihçi Ebu Bekir Muhammed b. Yahya es-Sulî, olağanüstü bir satranç oyuncusu olarak ilk kez dikkat çekti. Ar-Razî zaten ölmüştü ve yerini alacak kimse çıkmamışken, mahkemede beliren Maverdî, yeteneğinin Ar-Razî'nin sahip olduğu her şeyi aştığını ilan etti. Halife, Maverdî'yi himayesine aldı, ancak es-Sulî'nin olağanüstü satranç yeteneği halifeye bildirildiğinde, buna inanmaya yanaşmadı. İki oyuncu arasında bir maç düzenlendi ve bu maç halifenin huzurunda gerçekleşti. el-Müktefî, favorisi için olan inancıyla onun peşinden öylesine sürüklendi ki, oyun sırasında onu açıkça destekledi. Başlangıçta bu durum, es-Sulî'yi rahatsız etti ve karıştırdı ancak kısa süre sonra sinirlerine hakim oldu ve sonunda rakibini öylesine tam bir şekilde yendi ki, es-Sulî'nin açık ara daha iyi oyuncu olduğunda şüphe edecek kimse kalmadı. Halife bu şekilde ikna olduktan sonra Maverdî'ye olan tüm inancını kaybetti ve ona, 'Gül suyun idrar oldu!' dedi."*[206]

Es-Sulî, bahsedildiği gibi Abbasî döneminde satranç teorisi ve oyun üzerine çalışmalar yapmış önemli bir figürdür ve satranç literatürüne katkılarıyla tanınır. Maverdî(ö. 450/1058) ise daha çok İslâm hukukçusu ya da düşünür olarak bilinmekle birlikte hikayede satranç yeteneği ile tanıtılmaktadır. Burada yine satranç-felsefe bağına dikkat çekebiliriz. Hikayede anlatılan olay, iki önemli entelektüel figür arasındaki rekabeti ve bu rekabetin halifenin huzurunda çözümlendiği dramatik bir anı

[206] Murray, *A History of Chess*, 199.

göstermektedir. Abbasi Halifesi Müktefî[207](ö. 295/908)'nin önyargıları ve bu önyargıların oyunun sonucu nasıl etkilediği, aynı zamanda liderlik ve adalet kavramları üzerine düşündürürken, Es-Sulî'nin başlangıçtaki rahatsızlığını aşarak oyunu kazanması onun, zihinsel ve duygusal olarak da ustalığını göstermektedir. Halife Müktefî'nin oyunun sonunda Maverdî'ye olan hayal kırıklığını "Gül suyun idrar oldu!" ifadesiyle dile getirmesi tesadüf değildir. Zira Maverdî, babasının gül suyu (mâü'l-verd) işiyle meşgul olması nedeniyle Mâverdî lakabını almıştır[208].

İpek Yolu, Asya ve Avrupa arasında kültürel ve entelektüel değişimin kolaylaştırılmasında önemli bir rol oynamıştır ve satranç da bu yol boyunca seyahat eden kültürel unsurlardan biridir. İslam'ın altın çağında bilginin yayılmasına öncülük eden Arap bilginleri ve tüccarlar, satrancın Avrupa'ya tanıtılması konusunda oldukça etkili olmuşlardır[209]. Avrupa literatürüne baktığımızda satranç hakkındaki en eski anlatımın "*Einsiedeln Verses*" adındaki oyunu ve kurallarını anlatan 98 mısralık bir şiir olduğu görülmektedir fakat satrancın, bu şiirin onuncu yüzyılın sonlarında kopyalanıp korunduğu İsviçre'deki manastıra ulaşmadan evvel belki de bir yüzyıl önce Avrupa'da biliniyor olması da mümkündür[210].

> *" "Chaturanga" ve "Chess'in" ilk referansları arasındaki zamansal boşluk, kaynak ve konum bağlamına bağlı olarak sadece yüz ila dört yüz yıl arasında değişmektedir. Bu dönemde oyun, Chaturanga adıyla İran'a göç etmiştir. Dillerde krala atfedilen terimlerin zamanla İpek Yolu ve Akdeniz denizcileri ve tüccarları aracılığıyla "check" ve "chess" şekline dönüştüğünü gözlemlemek zor değildir. Nihayetinde, 9. yüzyılda oyun İspanya'da oynanmaya başlamış ve MS 1000 yılında Kutsal Roma İmparatorluğu'na yayılmıştır[211]."*

Satrancın felsefe ile olan kültürel, sosyal ve düşünsel iş birliği bağlamında bu noktada yüzyıllar boyunca Doğu ile Batı arasındaki kültürel alışverişe olanak sağlayan

---

[207] Ebû Muhammed el-Müktefî-Billâh Alî b. el-Mu'tazıd-Billâh Ahmed b. el-Muvaffak-Billâh el-Abbâsî

[208] Cengiz Kallek, "Mâverdî", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 13 Nisan 2024).

[209] Bazı görüşler satrancın tanıtılmasında hükümdarların rolünün de azımsanmayacağı üzerinedir.

[210] Eales, *Chess The History of a Game*, 40.

[211] Careaga, *Understanding Chess Part I: The Art of Chess*, 12.

İpek Yolu üzerinde kurulmuş Rey şehrinde doğan Ebû Bekr Muhammed b. Zekeriyyâ er-Râzî'den bahsetmek gerekir.

Ebû Bekr Muhammed b. Zekeriyyâ er-Râzî'nin felsefi görüşlerini Paul Kraus tarafından yapılan çalışmada tasnif edilen eserlerinden öğrenebiliyor olsak da kendisinden sonra gelen filozofların er- Râzî hakkındaki objektif değerlendirmeleri ve reddiyeleri de filozofun görüşlerine vakıf olabilmemizde oldukça faydalıdır. İbn Hazm, Fahreddin er – Râzî, Fârâbî, Bîrûnî, Ebû Hâtim er- Râzî, Nâsır- ı Hüsrev gibi filozoflar Ebû Bekir er-Râzî'nin felsefesi hakkında değerlendirmelerde bulunmuşlardır ve Bîrûnî'nin Râzî'nin felsefî görüşleri ile ilgili müstakil eserinin yanı sıra yine Bîrûnî'nin "*Hindistan*" adlı eseri de filozofu anlamamız için önem taşımaktadır[212]. Ayrıca Bîrûnî, Hindistan'da oynanan satrancı, taşları, taşların tahtaya ne şekilde yerleştirildiğini, her taşın değerini ve oynanışını da anlatır[213]. Ebû Bekir er – Râzî'nin felsefi görüşleri çalışmamızın konusu değildir fakat satrancın bölgede mevcudiyetinin pekiştiği dönemlerde bölgede Ebû Bekir er-Râzî gibi muhalif bir filozofun olması ve aynı yüzyıl içerisinde yine dönemin en önemli filozoflarından olan Birunî'nin "Hindistan" adında bir eser yazmış olması, dahası satrançtan da bahsetmiş olması Hindistan'dan Arap dünyasına gelip İpek Yolu'nun önemi azımsanmayacak etkisiyle Avrupa'ya ulaşan satrancın felsefe ile olan yol arkadaşlığını görmemiz açısından önemli birer örnek olabilir.

Satrancın İran'dan Avrupa'ya geçişindeki en önemli coğrafi ve politik faktörün İpek Yolu olduğu bilinirken bu geçiş sürecinde İpek Yolu'nun merkezinde kurulmuş bir şehrin filozofu bölgenin düşünsel gelişimi ve satranç-felsefe ilişkisi konusunda fikir verebilir. Öyle ki Rey şehri satranç tarihi hakkında yapılan araştırmalarda mutlaka sözü geçen bir şehirdir çünkü daha önce bahsedildiği gibi Arapların Altın Çağında yazılmış ilk satranç kitabını yazan Adlî (Kitâbü'ş-Şaṭranc), halife Mütevekkil'in de bulunduğu satranç karşılaşmasında er-Razî tarafından mağlup edilmiştir[214]. Bahsi geçen er-Razî, Ebû Bekr Muhammed b. Zekeriyyâ er-Râzî değildir ki ismi tarih

[212] M. Usmanov, "Ebû Bekir Râzî'nin Felsefî Mirasının İncelenmesiyle İlgili Kaynaklar", çev. Fegani Beyler, *Igdir University Journal of Social Sciences* 11 (Nisan 2017), 314.

[213] Ramazan Altınay, "Satranç", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 03 Ocak 2024), 178-181.

[214] Murray, *A History of Chess*, 188.

süresince kaybolmuştur. Fakat kendisinin de satranç hakkında bir kitabı olduğunu (Latif fi'sh-shatranc) Murray 1913'te yazdığı kitabında belirtir. Dahası, satranç tarihi kitaplarında sıklıkla geçtiği gibi kendisi (er- Razî) döneminin en güçlü satranç oyuncularındandır.

### 2.4.1. Dönemin Metinlerinde Felsefe ve Satrancın İzleri

Arap coğrafyasında satrancın kesin izlerine ulaşmanın en uygun yolllarından biri dönemin eserlerinden geçmektedir. O dönem kaleme alınan eserlerin büyük bir çoğunluğu edebi değer taşıyan metinlerdir fakat doğrudan satranç ile ilişkili metinlerin bazıları da bugüne ulaşabilmiştir. Macar şarkiyatçısı Joseph de Somogyi[215](1899-1976) "*The Arabic Chess manuscripts in the John Rylands Library*[216]" adlı eserinde Abu Zakariya Yahya ibn Ibrahlm al-Hakîm[217] tarafından yazılan "*Nuzhat arbab al-'uqul fi'sh-şatranc al-manqul*[218]" adlı eserin geniş bir analizini sunmaktadır. Bu analiz, dönemin satranç olgusuna ve kültürüne dair oldukça ilginç sonuçlar ortaya koymuştur. Örneğin El-Hakim'e göre, satrancın kökeni efsanelere ve tarihi şahsiyetlere dayanmaktadır. El-Hakim söz konusu eserde ; Büyük İskender, bazı İslam peygamberleri, Aristoteles ve hatta ilk peygamber Adem'in dahi kaybettiği oğlu için teselli bulma amacıyla satranç oynadığına dair efsaneleri aktarmaktadır[219].

---

[215] Aydın Topaloğlu, "Somogyi, Joseph de", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 10 Nisan 2024).

[216] J. De Somogyi, "The Arabic Chess Manuscripts in the John Rylands Library", *Bulletin of the John Rylands Library* 41/2 (Mart 1959), 430-445.

[217] 1221 yılında Muhammed ibn Havva ibn Osman el-Mu'addib tarafından bir el yazması kopyalandı. Bu el yazması, Alman elçiliğinden Dr. Paul Schroeder tarafından 1880 yılında İstanbul'da keşfedilmiştir. Kayıtlarda el yazması V , Vefa (Atiq Efendi), Eyyub olarak veya, Atıf Efendi Kütüphanesi 2234. el yazması olarak geçer. 77 yapraktan oluşur. Metne Mansubat li Abi Zakariya Yahya b. İbrahim el Hakim adını Schroeder vermiştir. Resmi katalogda yazarın adı yer almamaktadır. Bkz. Murray, *A History of Chess*, 174-175.

[218] 57 adet kağıt yapraktan oluşur.Daha kısa adı "Kitab an-nuzhat fi'sh-şatranc"'dır. El yazması, ikinci Abbasi Halifesi el-Mansur'un (714-775) veziri Eyyub el-Muriyani'nin (720?-771) yetenekli bir satranç oyuncusu olan bir arkadaşının olduğu hikayesini anlatmaktadır. Bu el yazması 18. yüzyılda Şam'dan İngiltere'ye getirilerek J. G. Richards'ın koleksiyonunun bir parçası olmuştur. 1806'da John Fiott'un (1783-1866) mülkiyetine geçmiştir. Nathanial Bland (1803-1865), Pers satrancı üzerine makalesini hazırlarken kullanmak üzere el yazmasını 1850'de John Fiott'dan ödünç almıştır ve iade edememiştir. 1866'da Bland'ın Doğu kütüphanesi Crawford ve Balcarres Kontu Alexander Lindsay'e (11812-1880) satılmıştır. Fiott'un el yazması sonradan Haigh Hall Kütüphanesine geçmiştir ve 1906'da Enriqueta Augustina Rylands (1843-1908) tarafından satın alınmıştır. Daha sonra kocası John Rylands'ın (1801-1888) anısına Manchester, İngiltere'de John Rylands Kütüphanesi'ni kurmasının ardından burası bu eserin son durağı olmuştur. Bkz. Murray, *A History of Chess*, 175.

[219] Somogyi, "The Arabic Chess Manuscripts in the John Rylands Library", 431.

Somogyi'ye göre El Hakim'in bu efsanevi ifadelere ve hikayelere eserinde yer ver vermiş olmasının nedeni satrancın mükemmelliğini kanıtlamaktır.

Bir olgu olarak düşünülmesi akla yatkın olmasa da metinde dönemin kültürel çerçevisini sunmak adına verilen ifadeler de oldukça ilginçtir. Örneğin, Antik çağın en meşhur doktoru olarak kabul edilen tıp biliminin babası Hipokrat[220] (m.ö. 460 [?]-375 [?])'ın, satrancın ishalin tedavisi amacıyla oynanabileceğini önermiş olduğundan bahsedilirken, Yûhannâ b. Mâseveyh[221] (ö. 243/857)'in veba salgını sırasında Abbasi halifesi Hârûn er-Reşîd[222] (ö.193/809) zamanında satranç oynanmasını emrettiğini aktarılmaktadır. Oyunun her mevsim için uygun olmadığı, özellikle ilkbaharda önerilmediği belirtilirken, Hint kaynaklarının yağmurlu havayı satranç oynamak için en iyi zaman olarak gösterdiğinden bahsedilir. Ayrıca Ebû Nüvâs'ın, yağmurlu havalarda satranç oynamayı ve şarap içmeyi keyifli zaman geçirmenin en iyi yolları arasında saydığı aktarılmaktadır. El-Hakim, satrancın Arap edebiyatı ve toplumsal yaşamında önemli bir yer tuttuğunu belirtmektedir. Oyun, edebi eserlerde sıkça tema olarak kullanılmış ve sosyal etkileşimlerde önemli bir rol oynamıştır. Satrancın, zekâ ve stratejiyi öne çıkaran bir oyun olmasının yanı sıra, karakter gelişimi, sabır ve öngörü gibi değerleri de teşvik ettiğini vurgulayan El-Hakim'e göre satranç, adabın bir parçası olarak kabul edilmelidir.

Satrancın Aristoteles veya Büyük İskender gibi figürlerle ilişkilendirilmesi veya oyunun çeşitli sağlık sorunlarının tedavisinde kullanıldığına dair anekdotlar günümüz bilimsel anlayışıyla çelişmektedir fakat, bu tür ifadelerin varlığı, satrancın Arap kültüründeki derin köklerine ve oyunun bir hikaye anlatımı aracı ve toplumsal bir simge olarak kullanıldığını göstermektedir. Bu tür efsanevi ve tarihi anlatılar, oyunun kültürel mirasının bir parçası olarak görülebilir ve satrancın bireyler arasındaki ilişkileri şekillendirmede ve toplumsal norm ve değerleri yansıtmadaki önemli rolünü gözler önüne sermektedir.

Ayrıca Somogyi'nin aktardığına göre bu el yazması metin , "Bâb az-zahr" (Bir Çiçek Koleksiyonu) başlıklı bir bölüm de içermektedir. Bu bölüm, satranç oyunu

---

[220] Esin Kahya, "Hipokrat", *TDV İslâm Ansiklopedisi* (Erişim 11 Nisan 2024).

[221] Ebû Zekeriyyâ Yûhannâ (Yahyâ) b. Mâseveyh

[222] Ebû Ca'fer Hârûn er-Reşîd b. Muhammed el-Mehdî-Billâh b. Abdillâh el-Mansûr

üzerine şiirlerden oluşan bir antolojidir. İsimleri açıkça belirtilen veya anonim olarak kalan şairler şöyledir:

> *"Abu Zayd ibn al-'Amma (?), Endülüslü şair (40a, 6-7),*
>
> *al-Hasan ibn Abi'n-Najl(?) (el-Mes'ûdî(ö. 345/956)'nin çalışmasında bahsedilmiş, 40a, 10-11),*
>
> *İbnü'r-Rûmî(ö. 283/896), kaside (40a, 16),*
>
> *Asalan al-Mısri(?) tarafından yazılan Kitab al-ghasaq (40b, 1),*
>
> *Mahmud ibn el-Hasan(?) (40b, 8),*
>
> *Anonim bir şair (40b, 13),*
>
> *Ebû Nuvâs (ö. 198/813 [?]) (40b, 18; 41a, 11; 73b, 8),*
>
> *Abu 'Amr ar-Ramadi(?), vezir 'Abdarrahman ibn al-Mubashshir(?)'i öven bir kaside (41a, 18-19),*
>
> *Başka bir kaside (41b, 17),*
>
> *Ibn Waqî' at-Tamîmî(?) (42b, 7, 23),*
>
> *'Asalan al-Mısri(?) (42b, 19),*
>
> *Kuthayyir 'Azza(660-723) (44a, 18),*
>
> *Anonim bir Şam şairi (44b, 18),*
>
> *Hicaz'dan bir şair, muhtemelen al-Khalid al-Qannas ile aynı kişi (45a, 9),*
>
> *Sind'den türeyen hekimler arasından bir adam" (46a, 1),*
>
> *Anonim bir şair (49a, 6),*
>
> *Zirin al-Ma'rufî(?) (49a, 11),*
>
> *İbn Şeref el-Kayravânî (ö. 460/1067)'nin eseri olduğu düşünülen Kitab al-hadiqa'dan a Muhammed el-Fâkihî (ö. 278/891-92 [?]) 'nin şiiri (50a, 15),*
>
> *Abdullah b. Sâlih el-Mısrî (ö. 223/838) (50a, 19)."*[223]

Bu el yazması metinde adı geçen şairlerin çoğu hakkında fazla bilgiye sahip değiliz ancak bu şairlerin satranç üzerine yazmış olmalarının, bu oyunun Arap coğrafyası üzerindeki etkisini gösterdiği yadsınamaz bir gerçektir. Bu şairlerin satranç

[223] Somogyi, "The Arabic Chess Manuscripts in the John Rylands Library", 435-436.

hakkında yazmış olmaları, satrancın o dönemde edebi ilham kaynağı olarak da değerlendirildiğini göstermektedir.

Somogyi'nin analiz ettiği bir diğer el yazması metin Ibn abî Hajala (ö. 776/1374-75) (Lisanuddin İbnü'l-Hatîb) tarafından yazılan "*Kitab 'anmudhaj al-qital fi la' b ash-şatranc*[224]"dır. Bu metin, satrancın İslam medeniyetindeki rolünü ve evrimini ele almaktadır. Lisanuddin İbnü'l-Hatîb'in bu eseri, satranç oyununun stratejik derinliğini ve kültürel bağlamını vurgulamakla kalmayıp, aynı zamanda satrancın İslam hukuku içerisindeki meşruiyetini de tartışmaktadır. Ayrıca, oyunun erken dönem Müslüman oyuncuları, oyunun meşruiyeti ve "şatranc" kelimesinin doğru yazılışı gibi konular da ele alınmaktadır. Eser, giriş, sekiz bölüm ve bir sonuç kısmından oluşmaktadır. Somogyi'ye göre eserin her bölümü, satranç tahtasının karelerinin düzenine ve stratejik önemine göre şekillendirilmiştir.

Eserde genel olarak İslam alimlerinin, satrancın oynanmasının dini pratikleri ihmal etmeye veya kumara yol açıp açmadığı üzerine odaklanmış oldukları belirtilir. Lisanuddin İbnü'l-Hatîb, eş-Şafiî[225] (ö. 354/965)'nin satrancı yasaklamayan nadir alimlerden biri olarak görüşlerini aktarır. eş-Şafiî ve diğer bazı alimler, satrancın oyun olarak oynanmasının, bazı şartlar altında kabul edilebilir olduğunu savunmuşlardır. Satrancın kumar amaçlı oynanmaması, İslam alimleri tarafından en önemli şartlardan biri olarak vurgulanır. Kumar, İslam'da açıkça yasaklanmıştır ve herhangi bir oyunun kumarla ilişkilendirilmesi, o oyunun yasaklanmasına yol açabilir. Oyuncuların namazlarını ve diğer dini yükümlülüklerini ihmal etmeden oynamaları gerekmektedir. Satranç oynamak, dini görevlerin yerine getirilmesine engel teşkil etmemeli, aksine bireyin zihnini dinlendirerek dini vecibelerini daha iyi yerine getirmesine yardımcı olmalıdır. Oyun sırasında uygunsuz dil veya davranışlardan kaçınılmalıdır. Satranç, ahlaki değerlerle uyumlu bir şekilde oynanmalıdır.

Lisanuddin İbnü'l-Hatîb'in bu eserinin, satrancın toplumsal ve dini normlarla etkileşimde bulunan bir kültürel pratik olarak görülebileceğini gösteren nitelikte olduğunu söylememiz yanlış olmayacaktır. Satranç, içinde yaşadığı kültürden

[224] Kitabın İngilizce tercümesi hem Murray'de hem Somogyi'de "Examples of Warfare in the Game of Chess"tir. Türkçe'ye "Satranç Oyununda Savaş Örnekleri" olarak çevrilebilir.

[225] Ebû Bekr Muhammed b. Abdillâh b. İbrâhîm el-Bezzâz eş-Şâfiî el-Bağdâdî

beslenirken aynı zamanda o kültürü de etkilemiştir. Arap kültürüne geçişinin akabinde düşünsel ve kültürel dinamiklerinin içerisinde yer almasının yanında dönemin dini pratikleriyle dahi yakından ilişkilidir.

İslam medeniyetinde bilgi ve bilgelik arayışının önemli bir parçası olarak kabul edilen satranç, dini ve ahlaki normlar çerçevesinde değerlendirildiğinde, zihinsel ve ruhsal gelişime katkıda bulunan bir araç olarak görülebilir. Bu bağlamda, satrancın yalnızca bireylerin zihinsel becerilerini geliştirmekle kalmayıp, aynı zamanda toplumsal uyum ve ahlaki değerlerin pekiştirilmesinde de rol oynayabileceği anlaşılmaktadır. İslam alimleri tarafından ortaya konulan kurallar ve koşullar, bu oyunun nasıl daha faydalı ve anlamlı bir şekilde entegre edilebileceğini göstermektedir. Dolayısıyla, satranç oynamanın dini yükümlülükleri ihmal etmeden, ahlaki bir çerçevede nasıl yer alabileceği konusu, İslami bilgelik ve disiplinin bir örneği olarak ele alınabilir.

İslam dünyasında bilgi ve bilgelik arayışı, Orta Çağ boyunca bilim, felsefe, sanat ve edebiyatın çeşitli alanlarında büyük ilerlemeler sağlamıştır. Bu entelektüel patlamanın bir parçası olarak satranç, hem eğlence hem de eğitim aracı olarak kullanılmıştır. Satrancın dönemin felsefesi ile içiçeliğini gösteren bir diğer eser, Fars yazar, bilgin ve teolog Râgıb el-İsfahânî(954-1108)'nin şatrancın etiği üzerine yazdığı risale[226]dir. Râgıb el-İsfahânî'nin risalesi, kısa bir giriş, şatrancın anlamı, oyunun yasallığı ve oyuncuların uyması gereken antlaşma üzerine bölümler içermekte olup, çoğunlukla düzyazıdan oluşan metin ara sıra tanınmış ve bilinmeyen şairler tarafından yazılmış şiirlerle kesilirken, Râgıb el-İsfahânî "Şatranc nedir?" sorusunu ilk soran ve cevaplamaya çalışan kişiydi[227].

Râgıb el-İsfahânî satranç oyununu, insan zihninin ve ruhunun karmaşık yapısını yansıtan bir ayna olarak görmektedir. Satrancın, düşünce, strateji ve öngörü gerektiren yapısı, onu ideal bir felsefi araç haline getirir. Râgıb el-İsfahânî'ye göre satranç

---

[226] The Correct Way in Chess (Adab aš-Šaṭranğ) Theodor Menzel tarafından Rusya'nın Kazan kentinde bir el yazmasının başlığı olarak kaydedildi. Bu, Litt Rateurs'un Ripostes kitabının on birinci bölümündeki satranç (šaṭran) hakkındaki sekiz alt-bölümle ilgili olabilir.Alexander Key, *A Linguistic Frame of Mind: ar-Rāġib al-Isfahānī and What It Meant to be Ambiguous* (Massachusetts, Cambridge: Harvard University, Doktora Tezi, 2012), 56.

[227] Averbakh, *A History of Chess from Chaturanga to the Present Day*, 37.

oynayan kişi, her bir hamlede, hem fiziksel hem de metafiziksel bir evrende var olmanın sınırları ve olanakları içinde hareket eder. Râgıb el-İsfahânî, satrancı ahlaki ve felsefi öğretiler için bir metafor olarak kullanır. Satrancın taşları ve kuralları, hayatın karmaşık doğasını ve insanın bu doğa içindeki rolünü sembolize eder. Râgıb el-İsfahânî, oyunun stratejik derinliğini, insanların kendi kaderlerini şekillendirme yeteneklerini yansıtan bir özellik olarak yorumlar. Satranç büyükustası ve yazar Yuri Averbakh "*A History of Chess from Chaturanga to the Present Day*" adlı kitabında Râgıb el-İsfahânî'nin "Şatranc nedir?" sorusuna verdiği yanıtı şöyle aktarmaktadır:

> *"Çoğu zaman, şeyler tüm duyular tarafından algılanabilir dış bir görünüşe sahip olarak yaratılır ve iç yönü zihin için bir egzersiz teşkil eder. Tavla ve şatranj, bu kategoriye girer. Bunlar herkes için oyunlardır: böylesine güzel bir teknik ve çeşitlilikle karakterize edilmiş başka iki oyun yoktur. İşte bu yüzden insanlar bu oyunlara bağlıdır ve bu yüzden tüm uluslar arasında yayılmıştır ve yaratıcıları, Bizanslılar ve Farslar nesiller boyu hayranlıkla anılmıştır. İç yönlerine gelince, en görkemli ve en derin oyunlardır, çünkü oyun sırasında zihin karışır ve insanın düşünceleri dolaşmaya başlar. Bu oyunlar, iki dini yol gibi: kader ve kaza, ya da özgür irade ve zorunluluk."*[228]

Râgıb el-İsfahânî, satrancın sadece algılanabilir bir dış yüzeyi olmadığını, aynı zamanda oyuncunun zihnini sürekli olarak meşgul eden, düşüncelerini harekete geçiren ve onları zihinsel bir labirente çeken bir iç yüzeyi olduğunu belirtir. Bu bakış açısı ile onun satrancı bir bilgelik ve anlayış pratiği olarak gördüğü açıktır.

Satranç felsefi bir perspektiften, özgür irade ve kader gibi konularla doğrudan ilişkilendirilebilir. Oyunda her hamle, belirli bir tercihi ve sonucu temsil ederken, bu hamlelerin toplamı bize oyunun sonucunu verir. Bu durum, hayatın kendisine benzer bir şekilde, bizim kararlarımızın ve bu kararların sonuçlarının birikimine işaret eder. Râgıb el-İsfahânî'in satrancın estetik ve teknik güzelliği ile yaratıcılarına olan hayranlığını işaret etmesi satrancı bir tür sanat formu olarak yorumladığını gösterir ki tıpkı sanat eserine bakan bir insan gibi satranç, oynayanları sadece birbirleriyle değil, kendi iç dünyalarıyla ve evrensel gerçeklerle etkileşime geçmeye davet eder. Bu oyun, özgür seçimlerin ve zorunlu sonuçların bir arada var olduğu karmaşık bir dünyanın küçük bir modelidir.

---

[228] Averbakh, *A History of Chess from Chaturanga to the Present Day*, 37-38.

Satranç ve felsefe arasındaki ilişki, her iki disiplinin de soyut düşünce ve mantığı kullanımıyla güçlenir; bu durumu, kısmen ilgisiz görünen tavlayı dahi örnekleyerek açıklayabiliriz. Antik satranç kitabı "*Wızārišn ī Čatrang"'da* belirtildiği üzere, satrancın özü akıl yoluyla kazanmakken, tavladaki taşların zarlarla belirlenen ilerlemesi, insan ruhu ile gök cisimlerinin hareketine bağlı ve önceden belirlenmiş bir bağlantıya benzetilmiş ve (kale için) İran'da "savaş arabaları" yerine mitolojik Rukh kuşunun kullanılmasıyla kader ve yazgı kavramları satranca dahil olmuştur[229].

11. yüzyıl İslam dünyasında çok yönlü bilim insanı olarak tanınmış; astronomi, matematik ve tarih gibi birçok alanda eserler vermiş, ayrıca Hint kültürü ve dilleri üzerine yaptığı çalışmalarla bilinen Bîrûnî[230], dönemin satrancı üzerine söyleyecek sözleri olmuş isimlerden biridir. "*Tahkiku Ma Li'l Hind*" adlı eserinde satranca özel bir önem vermiştir fakat Bîrûnî'nin eserinde bahsettiği satrancın modern dönem satrancından farklı olduğunu belirtmemiz gerekir çünkü Bîrûnî'nin söz ettiği satranç (Chaturaji[231]) dört kişi ile oynanan bir varyanttır.

Oyun, dört oyuncu tarafından ve bir çift zar kullanılarak oynanır. Oyuncular, satranç tahtasının etrafında kare şeklinde otururlar ve sırayla zar atarlar. Oyunda, her bir zarın değeri belirli bir taşın hareketini tetikler. Örneğin, "1" sayısı, Piyon veya Şah'ı bir kare ilerletir. "2" sayısı Kale'yi, diyagonal bir yönde üç kare hareket ettirir. "3" sayısı At'ın bilinen L şeklindeki hareketini, oblik yönde üç kare ilerlemesini sağlar. "4" sayısı ise Fil'in düz bir çizgide, engellenmediği sürece hareket etmesine olanak tanır. Oyunda Fil, en az bir en fazla on beş kare hareket edebilir. Zarlar iki "dört", iki "altı" veya bir "dört" ve bir "altı"yı gösterdiğinde, Fil satranç tahtasının kenarları boyunca hareket edebilir. Bu durumda, Fil tahtanın iki kenarındaki hareketi boyunca diyagonalin iki ucunu da işgal eder. Zarların "5" ve "6" değerleri oyun içerisinde kullanılmaz. Eğer zarlar bu sayıları gösterirse, oyuncular bu sayıları sırasıyla "1" ve "4" olarak kabul ederler. Bu uygulama, bu zar değerlerinin Hindistan rakamlarındaki "4" ve "1" şekillerine benzerliği nedeniyle seçilmiştir. Şah, normal

[229] Averbakh, *A History of Chess from Chaturanga to the Present Day*, 38.

[230] Ebü'r-Reyhân Muhammed b. Ahmed el-Bîrûnî

[231] Sanskritçe 4 kral anlamına gelmektedir.

şartlarda alınabilir ancak tahtada zorunlu olarak yer değiştirmesi gerekmez. Bîrûnî eserinde bu varyantı şöyle açıklar:

> *"Satranç oynarken Fil'i düz bir çizgide, diğer taraflara değil, bir kere de bir kare ilerletirler, Piyon gibi ve ayrıca dört köşeye de, Firzan(Vezir) gibi hareket ettirirler. Bu beş kareyi, yani düz ileri olanı ve köşelerdeki diğerlerini Fil'in gövdesi ve dört ayağı tarafından işgal edilen yerler olarak kabul ederler. Satranç, bir kere de dört kişi tarafından, bir çift zarla oynanır. Satranç tahtasındaki figürlerin düzenlemesi şu şekildedir: Bu tür satranç bize bilinmediğinden, bildiğim kadarını açıklayacağım. Dört oynayan kişi, bir satranç tahtası etrafında kare şeklinde oturur ve sırayla zar atarlar. Zarların sayılarından 5 ve 6 gereksizdir. Dolayısıyla, zarlar 5 veya 6 gösterirse, oyuncu 5 yerine 1, 6 yerine 4 alır, çünkü bu iki rakamın şekilleri Hindistan rakamlarında 4 ve 1'e benzer bir formda çizilmiştir. Burada Kral adı Firzan'a (Vezir) uygulanır. Zarların her sayısı bir figürün hareketine sebep olur. Bir sayısı ya Piyon'u ya da Kral'ı hareket ettirir. Hareketleri normal satrançtaki gibi aynıdır. Kral alınabilir, ama yerinden ayrılması gerekmez. İki sayısı Kaleyi hareket ettirir. Diagonal yönde üçüncü kareye hareket eder, bizim satrancımızdaki Fil gibi. Üç sayısı Atı hareket ettirir. Hareketi, genellikle bilinen oblik yönde üçüncü kareye olanıdır. Dört sayısı Fil'i hareket ettirir. O, bizim satrancımızdaki Kale gibi düz bir çizgide hareket eder, hareket etmesi engellenmediği sürece. Eğer bu durum olursa, bazen olduğu gibi, zarların biri engeli kaldırır ve onun hareket etmesini sağlar. En küçük hareketi bir karedir, en büyük hareketi 15 karedir, çünkü bazen zarlar iki dört, iki altı ya da bir dört ve bir altı gösterir. Bu sayılardan biri nedeniyle, Fil satranç tahtasının kenarındaki tüm yan boyunca hareket eder; diğer sayı nedeniyle, yolunda bir engel yoksa, tahtanın diğer yanındaki kenar boyunca hareket eder. Bu iki sayı nedeniyle Fil, hareketi sırasında diyagonalin iki ucunu işgal eder."*[232]

Oyunun bu varyantının genel çerçevesini sunmasının yanı sıra Bîrûnî'nin dört kişilik satranç üzerine gözlemleri, antik Hint politik biliminin klasik metinleriyle olan bağını da göstermektedir. Bîrûnî satrancın yapısını incelerken aynı zamanda, antik Hint politik ideolojileri ve stratejilerini de gözler önüne sermektedir. Bu konuda "*A-Biruni's Notes on Indian Four-Handed Chess – Some Remarks*[233]" adlı makalesinde Maria Schetelich bu oyunun daha geniş Hint politik bilimi bağlamındaki yerini ve

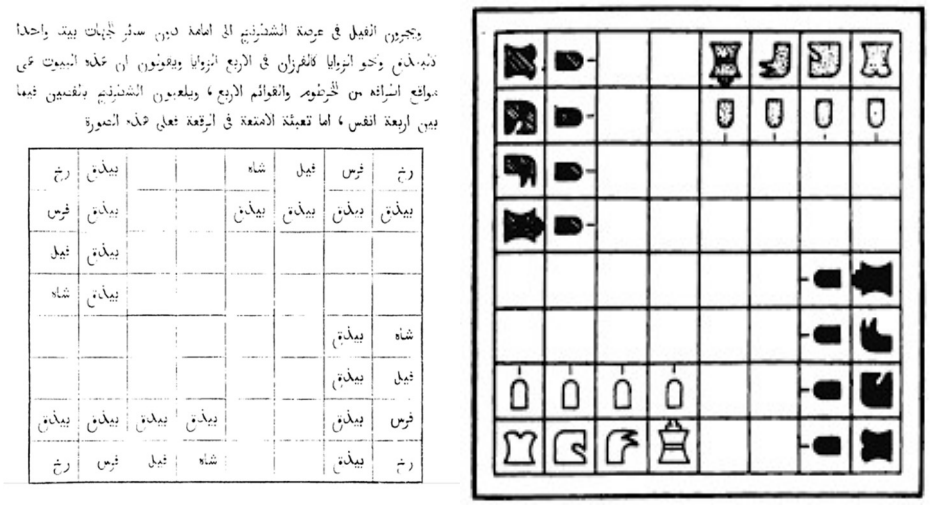
[232] Murray, *A History of Chess*, 58.

[233] Maria Schetelich, "Al-Birunî's Notes on Indian Four-Handed Chess – Some Remarks", *Aissa*, (Şubat 2018), 57-59.

klasik metinlerle, özellikle Arthaşastra[234] ile olan kavramsal bağlarını incelemiştir. Bîrûnî'nin dört kişilik satranç üzerine gözlemleri, Hint politik biliminin klasik metinleriyle olan bağını göstermektedir. Bu bağlamda Schetelich, dört kişilik satrancın, Arthaşastra'daki politik stratejileri ve yönetim ilkelerini simüle ettiğini öne sürer. Örneğin, Arthaşastra'da politik liderlik, ittifaklar kurarak ve rakipleri ekonomik veya politik yollarla zayıflatma stratejileri üzerine kuruludur. Schetelich, dört el satrancın bu stratejileri, rakip oyuncuların taşlarını doğrudan ele geçirmek yerine bloke ederek ve müttefik oyuncuların taşlarını kurtararak oyun içinde nasıl hayata geçirdiğini açıklar. Schetelich ayrıca, dört el satrancın oyuncular arası stratejik işbirliklerini ve rekabeti de içerdiğini belirtir. Bu işbirlikleri ve rekabetler, Kautilya'nın Arthaşastra'sında tarif edilen saptanga (yedi unsurlu devlet) teorisine benzer şekilde, oyun içerisinde her oyuncunun hem birbirine karşı hem de birlikte hareket etme zorunluluğunu içermektedir. Kautilya politik düşünceyi sadece savaş ve barış dönemlerindeki açık çatışmalar üzerinden değil, aynı zamanda sürekli stratejik manevralar ve diplomatik hamleler üzerinden yürütülmesi gereken bir süreç olarak ele alır. Bu bakımdan, Bîrûnî'nin eseri, satrancın ve felsefenin birleştiği bir noktada durur.

Hint politik teorisindeki temel kavramların dört el satranç aracılığıyla tekrar edildiğine ve bu oyunun Arthaşastra'da geliştirilen temel bir politik kavramı nasıl somutlaştırdığına odaklandığımızda satrancın kültürel boyutunun görmemiz oldukça kolaydır. Bîrûnî'nin satranç hakkındaki ifadeleri, satrancın bir entelektüel ve kültürel fenomen olarak çok katmanlı yapısını ve tarih boyunca farklı medeniyetlerde nasıl farklı anlamlar yüklenerek evrildiğini göstermesi açısından değerlidir. Hint dört kişilik satrancının taktiksel derinliği, stratejik planlama gerekliliği ve politik düşünceyle olan iç içe geçmişliği, satrancın kültürel ve felsefi bir platform olarak da işlev gördüğünün altını çizmektedir.

[234] Devlet idaresi, siyaset teorisi, iktisat politikası ve askeri taktikler üzerine yazılmış bir Antik Hindistan Sanskrit eseridir. Vishnugupta ve Chanakya olarak bilinen Kautilya, genelde bu metnin müellifi olarak tanınır.




Şekil 2.8 Bîrûnî'nin el yazması eserinden (11. yüzyıl) dört oyunculu satranç.[235]

Bu eserlerin yanı sıra, İslam kültüründeki satranç oyununun tarihsel gelişimi ve kültürel etkisi hakkında önemli bilgiler sunan muhtelif eserler mevcuttur. Edebiyat alanında, şiirlerde, kasidelerde sıkça ismi zikredilmiş olmasının yanında, doğrudan satranç hakkında yazılmış eserler çoğunlukla satranç hakkında teknik bilgiler sunmaktadır. Bu eserlerin bu bölümde analizini yapmak, halihazırda malum olan dönemde satrancın yaygın olduğu önermesine katkı sağlamaktan öteye geçmeyecektir. Bu yüzden, satrancın Arap dünyasına gelişinin akabinde yazılmış olan bazı eserlerin neler olduğundan bahsetmek yeterli olacaktır.

Abbasiler döneminden itibaren İslam medeniyetinde satranç bilgisinin nasıl şekillendiğini ve evrildiğini belgeleyen pek çok eser bulunmaktadır. El-Adli'nin "Kitâbü'ş-Şatranc" (Satranç Kitabı) ve "Kitab'ün-Nard" (Nard Kitabı) eserleri, satranç ve nard oyunlarının kuralları ve stratejileri üzerine erken dönem çalışmaları olarak bilinir. Er-Razi'nin " Latif fi'l Şatranc" (Satrançta Zarafet) eseri, oyunun estetik yönlerine odaklanırken, As-Suli'nin iki "Kitab el- Şatranc" eseri, oyunun teknik detaylarına derinlemesine bir bakıştır. El-Laclac'ın "Mansubat el-Şatranc" (Satranç Pozisyonları veya Problemleri Kitabı) ve İbn al-Uklidasi'nin "Macmu' fi es-Şatranc" (Satranç Problemleri Koleksiyonu) eserleri, oyunun çözülmesi gereken zorlu pozisyonlarını sunar. Bu eserler, satranç oyununun taktik ve stratejik yönlerini geliştirilmesinde önemli katkılarda bulunmuşlardır.

[235] Averbakh, *A History of Chess from Chaturanga to the Present Day*, 21.

### 2.5. Avrupa

Felsefenin 10 ve 11. yüzyılların ardından Müslüman coğrafyada ve Avrupa kıtasında ne şekilde tezahür ettiğini ve geliştiğini çoğunlukla filozofların kendi eserlerinden takip edebiliyoruz fakat satranç hakkında aynı ifadeleri kullanamıyoruz. Daha önce belirttiğimiz gibi satrancın Avrupa'ya Yunan Bizans İmparatorluğu aracılığıyla değil doğrudan İslam coğrafyasından ulaştığını söylemek yanlış değildir çünkü Avrupa'da kullanılan satranç terimleri (rukh-rochus), oyunun kendisi ve taşlar (shah-chech) için kullanılan terimler Arapça'dan türetilmiştir[236]. İslam dünyasının şatrancına dair ilk çalışmalar 13. yüzyılda Avrupa'da, neredeyse aynı anda birkaç ülkede ortaya çıkmıştır: İspanya, İngiltere ve İtalya. Bu bir tesadüf değildir: Matematik, mantık ve felsefeyle ilgili Arap edebiyatı İspanya, İtalya ve Güney Fransa, hatta Paris ve Oxford aracılığıyla Batı Avrupa'ya da nüfuz etmiştir[237]. Bununla birlikte, satrancın ilk olarak Avrupa'nın hangi bölgesine ve ne zaman ulaştığı net olarak bilinmiyor olmakla birlikte bu konuda Eales kitabında bu konudan şöyle bahsetmektedir:

> *"... erken kanıtlar, Avrupa'nın diğer bölgelerinden de günümüze ulaşmıştır. Oyunu ve kurallarını anlatan doksan sekiz satırlık bir şiir olan Versus de scachis, şimdi Barok bir gösteri parçası olan İsviçre Einsiedeln manastırında iki el yazmasında (biri tamamlanmamış) hayatta kaldı. Murray, şiiri geçici olarak on birinci yüzyıla atfetti, ancak el yazmasının daha yakın tarihli bir incelemesi, içlerinden birini büyük bir olasılıkla 990'lara, hatta ilk İspanyol vasiyetinden daha önceye tarihledi.4 Oyun bu zamana kadar Orta Avrupa'da nasıl ortaya çıktı? 950'ler ve 960'larda Alman İmparatoru I. Otto (936-9-73) ile Kurtuba halifeleri arasında diplomatik temaslar vardı. Ayrıca, İsviçre manastırlarındaki, özellikle Einsiedeln'in elli milden daha az kuzeyindeki Konstanz Gölü'ndeki Reichenau'daki el yazması tezhip stilleri, bu dönemde Bizans etkisinin kesin işaretlerini gösteriyor ya da öyle olduğuna inanılıyor. Ancak bu çağrışımlar zayıftır ve onları satrançla ilişkilendirecek doğrulayıcı bir kanıt yoktur. Oyunun bu bölgeye İtalya'dan gelmiş olması çok daha olası görünüyor. Otto I ve halefleri, özellikle Otto M. (983-1002), İtalya'daki güçlerini genişletmek için yoğun çaba sarf ettiler ve ayrıca Einsiedeln'deki manastırı ve Almanya'daki ana güç üslerinden güneye giden Alp yolları üzerindeki diğer merkezleri korudular.*

---

[236] Eales, *Chess The History of a Game*, 42.

[237] Averbakh, *A History of Chess from Chaturanga to the Present Day*, 47.

*Satranca atıfta bulunan Latin destanı Ruodlieb, muhtemelen imparatorluk ailesiyle yakından bağlantılı başka bir manastır olan güney Almanya'daki Tegernsee'deki bir keşiş tarafından yazılmıştır. Ruodlieb bir zamanlar yaklaşık 1030 tarihliydi, ancak şimdi genellikle 1050 civarında veya biraz sonrasına yerleştirildi. Aynı zamanda, erken bir tarihe ait olduğu ve güney İtalya'dan geldiği anlaşılan, Arapça formlardan büyük ölçüde etkilenen, hayatta kalan birkaç satranç taşının olması da önemlidir. Sicilya, onuncu yüzyıl boyunca Müslümanların elindeydi. Birlikte ele alındığında, bu, oyunun muhtemelen milenyumun sonundan önce İspanya'nın yanı sıra İtalya'ya da ulaştığı sonucuna varıyor*[238]*."*

İsviçre'nin Einsiedeln Manastırı'nda bulunan "Versus de scachis" adlı 98 satırlık Latin şiiri, satrancın Avrupa'daki en eski yazılı kanıtlarından biridir. Bu şiir, satranç oyununun kurallarını ve stratejilerini anlatmaktadır. Şiirin varlığı, satrancın Avrupa'da 990'lar gibi erken bir dönemde bilindiğine işaret eder. 950'ler ve 960'lar, Alman İmparatoru I. Otto ve Kurtuba halifeleri arasında yoğun diplomatik temasların yaşandığı bir dönemdir. Bu ilişkilerin, Avrupa ve İslam dünyası arasında bir kültürel alışverişin gerçekleştiğine dair kanıt olduğunu söyleyebiliriz. Bu dönemde Avrupa'daki Bizans etkisinin gözlemlendiği manastırlarda elde edilen sanatsal eserler, kültürel etkileşimin satrancın yayılmasında oynadığı rolü göstermektedir. Murray'e göre Alman İmparatorları I. Otto ve II. Otto'nın İtalya üzerindeki egemenliklerini pekiştirmeleri ve bu bölgeden Almanya'ya doğru güçlerini genişletmeleri, satrancın Avrupa'ya yayılmasında önemli bir yol olabilir. Ayrıca, satranca atıfta bulunan "Ruodlieb" destanı, oyunun imparatorluk ailesi ve yakın çevresi tarafından bilindiğini ve benimsendiğini gösterir.

Satranç tarihçileri, oyunun Avrupa'daki evrimini ve yayılmasını incelemek amacıyla, söz konusu dönemde yazılmış önemli eserleri başvuru materyali olarak kullanmışlardır. Bu bağlamda, satranç tarihi üzerine çalışmalar yapmış olan Murray, Eales ve Gamer gibi uzmanlar, belirtilen döneme ait çeşitli eserler üzerinde fikir birliğine varmışlardır. Bu eserler, satrancın tarihsel gelişimine dair kapsamlı bilgiler sunmakta ve bu alandaki akademik çalışmalar için temel kaynaklar olarak kabul edilmektedir ve bu eserler satrancın Avrupa'daki kültürel ve entelektüel evrimini

[238] Eales, *Chess The History of a Game*, 39-40.

belgeleyen ve şekillendiren temel metinler olarak öne çıkmaktadır. Kronolojik olarak bu eserleri şu şekilde sıralayabiliriz: 12. yüzyıl: Petrus Alfonsi(ö.1140)[239], "*Disciplina Clericalis*"; 13-14. yüzyıl: Jacobus de Cessolis(1250-1322), "*Liber de moribus hominum et officiis nobilium super ludo scacchorum*" ve X. Alfonso(1221-1284) , "*Libro de los juegos*" ve 15. yüzyıl: "*Göttingen Elyazmasıt*" ve "*De ludo scacchorum*".

Endülüs kökenli Yahudi ailesinden gelen Moşe Sefardî, sonradan Petrus Alfonsi adını alarak, İbranice, Arapça ve Latince dillerinde eğitim alıp astronomi, tıp ve felsefe disiplinlerinde akademik yetkinlik kazanmıştır[240]. 12. yüzyılda kaleme aldığı "*Disciplina Clericalis*" eseri öyküler ve ahlaki dersler içermekte olup, binicilik, yüzme, okçuluk, boks, kovalamaca ve şiir yazmanın yanında satranca da önemli şövalye başarıları arasında yer vermiştir[241]. Alfonsi, Müslüman kültüründen Hristiyan dünyasına geçiş yapmış bir bilgindir ve bu eserinin, Doğu'dan gelen bilgilerin Batı'da nasıl şekillendiğini gösteren bir köprü işlevi gördüğünü söyleyebiliriz.

Jacobus de Cessolis'in "*De moribus hominum et de officiis nobilium super ludo scaccorum"* adlı eseri, Orta Çağ'ın en popüler kitaplarından biriydi. İlk bakışta daha yaygın bilinen adıyla "*Liber de Ludo Scaccorum*", dört bölümden oluşan bir satranç kılavuzu gibi görünse de, daha dikkatli incelendiğinde satranç, yazarın ahlak ve iyi yönetim üzerine düşüncelerini sunma bahanesinden öteye gitmemektedir[242]. Jacobus de Cessolis'in Türkçe'ye "*Satranç Oyunu Üzerine*" olarak çevirebileceğimiz söz konusu eseri satranç oyununu, Orta Çağ skolastik düşüncesinin tipik özellikleriyle birleştiren karmaşık bir alegori olarak işlemektedir. Görünüşte satranç hakkında olan bu metin, aslında oyunu, çeşitli sosyal sınıfların rollerini ve sorumluluklarını tartışmak ve uyumlu bir toplumsal düzeni teşvik etmek için bir metafor olarak kullanır. Satranç taşları, köylülerden ve zanaatkarlardan tüccarlara ve soylulara kadar farklı toplumsal rütbeleri simgeler ve her biri, toplumsal dengenin sağlanması için hayati öneme sahip

---

[239] Alphonsi, Peter Alphonsi veya Peter Alphonso olarak bilinmektedir.

[240] Yasin Meral, "Petrus Alfonsi'nin Yahudilere Reddiye'sinde İslam Eleştirisi", *Dini Araştırmalar* 16/43 (Aralık 2013), 173.

[241] Peter Alphonse, *Disciplina Clericalis From The Fifteenth Century Worcester Cathedral Manuscript F. 172*, çev. William Henry Hulme (Western Reserve University Bulletin, 1919), 1/22-23.

[242] Dario Del Puppo, "The Limits of Allegory in Jacobus de Cessolis' De Ludo Scaccorum", *Chess in the Middle Ages and Early Modern Age*, ed. Daniel E. O'Sullivan, A Fundamental Thought Paradigm of the Premodern World (Berlin/Boston: De Gruyter, 2012), 221.

belirli erdemleri ve görevleri temsil eder. Bu alegorik yaklaşım, dönemi için yenilikçi olup, yalnızca kraliyet otoritesini yüceltmek yerine sosyal sınıflar arasındaki karmaşık bağımlılığı da vurgulamaktadır. Eser, satranç stratejisi veya oyun planı üzerine odaklanmaz; bunun yerine, her bir parçanın temsil ettiği alegorik ve ahlaki dersler üzerine yoğunlaşır. Bu tematik seçim, Jacobus'un satrancın popülerliğini, 13. yüzyıl İtalya'sında yaygın olan daha geniş etik ve politik meseleleri tartışma aracı olarak kullanma niyetindedir diyebiliriz. Genel olarak, "*De ludo scaccorum*", politik felsefe ve ahlaki öğretiyle ilgilenerek Orta Çağ edebiyatı ve düşüncesi tarihinde önemli bir metin olarak yerini almıştır. Bu çerçevede satrancın felsefe ile ilişkisi, bireysel eylemlerin toplumsal düzene etkilerini gözlemleme ve değerlendirme imkanı sunması ile bu eser bağlamında da dikkat çekicidir.

Şekil 2.9 Jacobus de Cessolis'in yazdığı De Ludo Scaccorum'un bir sayfası[243]

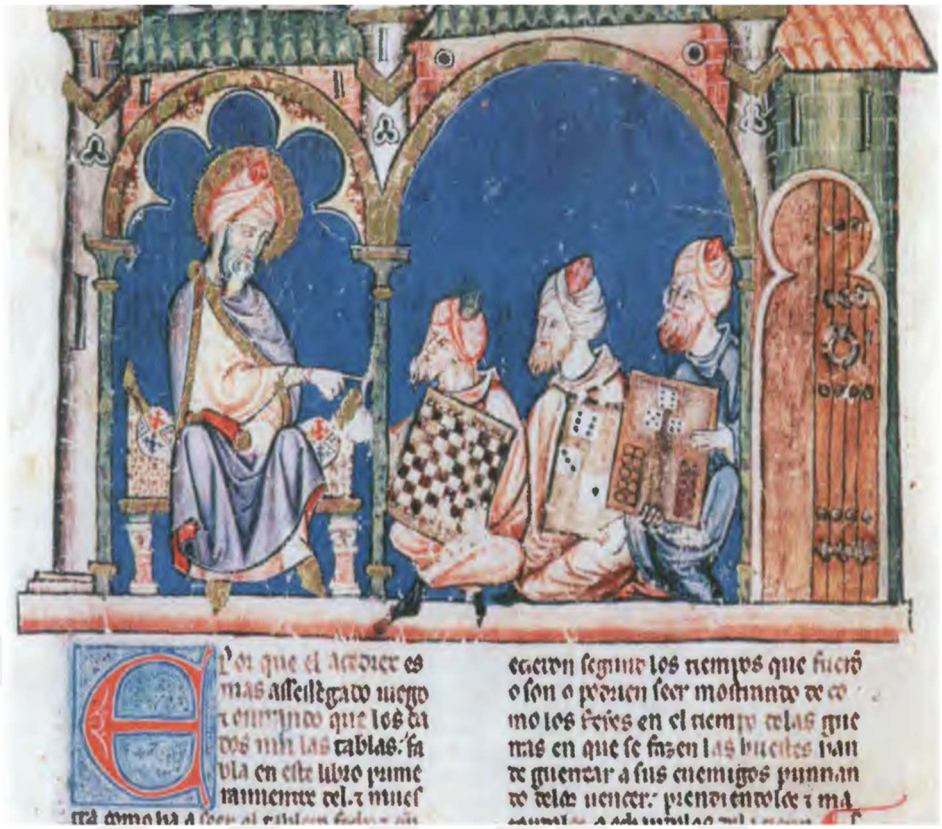
[243] Fred Wilson, *Picture History of Chess* (New York: Dover Publications, Inc., 1981), 4.

13. yüzyılın bir diğer önemli eseri olarak X. Alfonso'nun "*Libro de los juegos"i* ön plana çıkmaktadır. "*Libro de los juegos*[244]", X. Alfonso (el Sabio) tarafından desteklenmiş özel bir el yazması koleksiyonudur ve satranç, zar ve tahta oyunlarına adanmıştır. Bu eser, X. Alfonso'nun sanatsal girişimlerini ve dönemin kraliyet mecenat[245]lığını belgeleyen, her oyun başlangıcındaki León ve Kastilya armalı kraliyet portreleriyle Alfonso'nun sanatsal ve kültürel kimliğini pekiştiren, ortaçağ İspanya'sında oyunların sosyal ve kültürel önemini vurgulayan ve X. Alfonso'nun bilgelik ve adalet anlayışını simgeleyen değerli bir kültürel miras olup aynı zamanda dönemin Avrupa'daki entelektüel ve sanatsal etkileşimlerini de gözler önüne sermektedir[246].

[244] Oyunlar Kitabı

[245] Mécénat: Fransızca'da sanat koruyucusu.

[246] Ana Domínguez Rodríguez, "Retratos de Alfonso X en el Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas", *Alcanate: Revista de estudios Alfonsíes* VII Semana de Estudios Alfonsíes/7 (2010), 147.



Şekil 2.10 X. Alfonso'nun Oyunlar Kitabı'ndan alınan bir minyatür[247]

Göttingen elyazması ise, otuz üç yapraklık bir dörtlük parşömen olup, 1-15. yaprakları oyunların on iki açılışını, 17-31. yapraklar ise her sayfada bir diagram ve çözümle düzenlenmiş otuz problemi içerirken, 16. yaprak boş bırakılmıştır[248]. Bu elyazması, özellikle barındırdığı açılışlar ve oyun teorileriyle, o dönemin satrancının modernleşme sürecine önemli bir katkı sağlamıştır. Öyle ki, Göttingen El Yazması ve satranç ustaları Lucena(1465-1530) ile Philidor[249](1726-1795)'un etkisiyle, son oyun derlemeleri açılışların sistematik analizine yerini bırakırken, satranç daha hızlı, bilimsel ve daha iyileşerek Avrupalı bir karakter kazanmıştır[250]. Bu noktada, Göttingen El Yazması'nın Lucena'ya ait olduğu yönünde iddialar bulunduğunu belirtmek gerekir; ancak Lucena'nın "*Repetición de Amores y Arte de Ajedrez con CL*

[247] Bilge X. Alfonso'nun (13. yüzyıl) Oyunlar Kitabı'ndan alınan bu minyatürde, krala üç farklı oyun sunulur: satranç, zar ve tavla. Kral, satrancı işaret etmektedir.Averbakh, *A History of Chess from Chaturanga to the Present Day*, 40.

[248] Murray, *A History of Chess*, 782.

[249] Benjamin Franklin ile bir satranç maçında karşılaştığı bilinmektedir.

[250] Max Larson, "Optimizing Chess: Philology and Algorithmic Culture", *Diacritics* 46/1 (2018), 36.

*[150] Juegos de Partido*" adlı eseriyle birçok benzerlik göstermesine rağmen, bu iddialar henüz ispatlanmamıştır.

Şekil 2.11 Lucena'nın Repeticion de Amores adlı eserinin başlık sayfası[251]

Orta Çağ Avrupa'sında satranç, 15. yüzyılın ikinci yarısına kadar, Müslüman dünyasının oynadığı satranç ile aynı kurallar üzerinden icra edilmekteydi. Ancak daha sonraki dönemde oyunun tempoyu artırmak amacıyla rok atma, geçerken alma ve kraliçenin (vezir) ve piskoposun (fil) güçlerini güçlendirme gibi oyuna bazı yenilikler eklenmiştir[252]. Satranç, Avrupa'ya girdiğinde, İndus'tan Atlantik'e ve Sahra'dan İzlanda'ya kadar olan geniş bir coğrafyada Müslüman dünyada izlenen aynı kurallarla oynanmaktaydı ve bu durum muhtemelen 1200 yılına kadar devam etmiştir[253]. Avrupalı oyunculara satrançla birlikte sadece oyunun temel kuralları ve birkaç son oyun pozisyonu, problem veya taşlarla egzersizler verilmiştir. Bu dönemde, satranç

[251] E arte de axedrez, Salamanca 1496/7 Eales, *Chess The History of a Game*, 139.

[252] Ercan, "Satranç", 86.

[253] Murray, *A History of Chess*, 394.

özellikle Batı Avrupa'da, orta çağdan modern çağa geçiş sürecinde popülerliğini artırmış, yeni taş hareketlerinin kabulüyle oyunun oynanış biçimi büyük ölçüde değişmiştir. Bu dönüşüm, taşların hareketlerindeki deneylerin zirvesi olarak görülür ve bu değişikliklerle yeniden şekillenen satranç neredeyse yeni bir oyun haline gelmiştir. Yeni oyun, eski oyunun bilimini, literatürünü ve problem bilgisini geçersiz kılmış ve bu eski bilgiler birkaç nesil içinde unutulmaya yüz tutmuştur .

Orta çağ İslam dünyasında satrancın yaygın olduğu dönemler bilim ve felsefenin zirve yaptığı "Altın Çağ" denilen döneme tekabül ederken, satrancın Avrupa'da modern halini aldığı 15-16. yüzyıllara gelindiğinde bu bağlamda Batı'nın tersine İslam toplumlarında güçlü bir gerileme olduğunu söylemek gerekir[254]. Tarihsel düzlemde felsefenin yükselişe geçtiği belirtilen her önemli dönemde satranç da oradadır.

Satranç gelişimini Avrupa'da sürdürürken, felsefi düşünce de satranç ile eş zamanlı diyebileceğimiz şekilde Avrupa'da gelişmeye devam etmiştir. Bu konu hakkında Murray[255]; 15. yüzyılın üçüncü çeyreğine ait satranç kayıtlarında, oyunun popüler konumunun önceki yüzyılda herhangi bir zamanda olduğundan herhangi bir şekilde farklı olduğuna veya satranç oyuncularının herhangi bir şey üzerinde düşündüklerine dair hiçbir şeyin olmadığını, oyun yöntemindeki değişiklikler birdenbire, on beşinci yüzyılın son yıllarında, İtalya, Fransa ve Yarımada'da eski oyunla rekabet eden yeni bir satranç türü ortaya çıkardığını söylemektedir. Başka bir ifade ile toplumun düşünce yapısında ilerici değişmeler oldukça bu, satranca da yansımıştır. Dogmatik düşünceden akılcılığa geçiş düşünce pratiklerini karmaşıklaştırırken, satrancın da düzenlemeler ile daha karmaşık hale geldiğini söyleyebiliriz.

### 2.5.1. Rönesans

Satrancın modern formunu aldığı zaman diliminde Avrupa'da Rönesans hareketliliği yaşanmaktadır. Bu hareketler hümanizmin yükselişine öncülük ederken insan merkezli bir felsefe anlayışı antik çağın küllerinden doğmaya başlamaktadır. Rönesans dönemindeki en dikkat çekici felsefi gelişmelerden birisi siyaset felsefesi

---

[254] Hasan Aydın, "İslam Dünyasında Bilim ve Felsefe: Yükseliş ve Duraklama", *Bilim ve Ütopya Dergisi* 94-95 (2002), 9.

[255] Murray, *A History of Chess*, 138.

alanında gerçekleşmiştir. Rönesans dönemi Siyaset Felsefesi mevzubahis olduğunda akla gelen ilk isim şüphesiz Niccolò Machiavelli'dir. Onu Rönesans filozofu olarak benzersiz kılan şey, bireyden hareket etme yeteneği, politik düşüncelerini yöntemsel bir şekilde şekillendirme kabiliyeti ve ondan öncekilerden tamamen farklı bir yaklaşım olarak tarihsel yöntemi kullanmasıdır[256]. Satrancın tarihi gelişimi boyunca politika ile karşılıklı bir ilişki içinde olduğunu söylememiz yanlış olmayacaktır çünkü hem satranç taşlarının oluşumunda askeri ve politik altyapı önemlidir hem de politikada ve savaşlarda satrancın aktif olarak kullanıldığı bilinmektedir. Bu dönemde siyaset felsefesi alanındaki gelişmeler ile satrancın evrimi eş zamanlı olarak gerçekleşmiştir. 15. yüzyılın son yılları satrancın evrimine işaret ederken, bu zaman dilimi Machiavelli'nin (1469-1527) de aktif olarak felsefesini ortaya koyduğu zaman dilimidir.

Satranç taşları, farklı varyantları ile birlikte binlerce yıl çeşitli medeniyetlerin yaşam tarzlarını yansıtmış ve bu şekilde satranç, içinde yer aldığı toplumun siyasi ve dini figürlerini bünyesine dahil etmeyi başarmıştır[257]. Satranç, sıradan bir masa oyununun aksine yer aldığı toplumun düşünsel gelişimiyle birlikte evrimleşmiştir. Çin felsefesinin ilerleyişinde çin satrancı gelişmiş, Hindistan Chaturanga'sı ile Hint Felsefesi aynı dönemlere tekâmül etmiş, İslam'ın Altın Çağı'nda felsefenin ortaya çıkışı ile şatranc eş zamanda coğrafyada oynanmaya başlamış, Avrupa'da skolastik düşünce egemen olmaya başlayıp felsefe yükselişe geçtiğinde son halini almış, gelişimini tamamlamıştır.

Modern döneme geldiğimizde felsefe ile satrancı ilişkilendiren az sayıda çalışmaya rastlanmaktadır. Her ne kadar -aşağıda bazılarına değineceğimiz- birçok modern dönem filozofu felsefelerini ortaya koyarken satrancın somutlaştırıcı yönünü kullanmışlarsa da bu alanda muhtelif çalışmalar ya satrancın bilişsel yönüyle alakalıdır ya da bir soy kütük arayışından ibarettir. Satranç ve felsefenin eşzamanlı tarihsel arka planının analizinden sonra modern dönemde satrancın felsefe ile olan ilişkisinden

[256] Hasan Aydın, "Ortaçağ'dan Rönesans'a Felsefenin Serüveni (Sistematik Bir Yaklaşım)", *Ondokuz Mayıs Üniversitesi*, (2002), 311.

[257] Ercan, "Satranç", 91.

bahsetmek çalışmanın zeminini güçlendirecektir. Nitekim satrancın modern felsefe ile etik, sosyoloji ve dilbilim gibi bağlamlarda incelenmesi faydalı olacaktır.

### 2.6. Satranç Taşlarının Yolculuğu ve Felsefesi

Satranç taşları sadece bir satranç oyununun neferleri değil, aynı zamanda satranç oyunu deneyiminin ruhudur. Birbirini tamamlayan veya özgün hareket kabiliyetleri ile donatılmış satranç figürleri, amaçları doğrultusunda hareket ettiklerinde, sınırsız gelişim potansiyelleri sunan stratejik bir dans sergilemektedir. Taşların bu sınırsız potansiyeli hakkında matematikçiler muhtelif çalışmalar ortaya koymuşlardır. Örneğin Shannon sayısı, bilgi teorisinin babası olarak bilinen Claude Elwood Shannon tarafından tanımlanan ve bir satranç oyunundaki potansiyel pozisyonların tahmini sayısını ifade eden bir kavramdır; bu sayı, satranç tahtasındaki karmaşıklığın ve hesaplama gereksinimlerinin bir göstergesi olarak, yaklaşık $10^{20}$ olarak hesaplanmıştır. Yalnızca bu bilginin dahi satrancın gizemini gözler önüne serdiğini söylemek mümkündür.

Murray ve diğer tarihçilerin araştırmaları, satranç taşlarının kökeni ve gelişiminin sosyal stratifikasyon, kültürel transformasyonlar ve teknolojik yeniliklerle derinlemesine bağlantılı olduğunu ortaya koymaktadır. Tarih boyunca satranç taşlarının tasarımı ve kullanımı, stratejik ve estetik yönlerle dönemin sosyal yapıları ve hiyerarşik düzenlerini yansıtacak şekilde kurgulanmıştır. Bunun yanı sıra, satranç taşlarının felsefi ve etik simgeler olarak kullanımı bu dönemlerde geniş çapta benimsenmiş, böylece satranç oyunu, yaşamın bir alegorisi olarak kabul edilmesine zemin hazırlanmıştır.

Satrancın modern formunu 15. yüzyılın sonlarında, 16. yüzyılda aldığından bahsetmiştik. Satranç taşları modern formunu alırken yüzyıllar boyunca sosyal, kültürel ve politik koşullardan etkilenmiştir. Öyle ki satranç tarihi çalışan araştırmacılar satrancın son formunu Orta Çağ dönemi ve sonrası ile ilişkilendirmektedir çünkü satranç sadece bir zekâ ve strateji oyunu değildir, bundan çok daha fazlasıdır[258]. Satranç taşları da tarih boyunca bulunduğu coğrafyanın sosyal yaşam, yönetim, düşünce yapısı hakkında dolaylı bilgiler barındırmaktadır. Örneğin

[258] Ercan, "Satranç", 90.

İslam coğrafyasında en güçlü taş için kullanılan vezir yerine Avrupa'da kraliçe, fil yerine papaz, at yerine ise şövalye terimleri kullanılmaya başlanmıştır[259]. Satranç, bin yıla yakın bir süre boyunca neredeyse değişmeyen kurallarla oynanan bir oyun olmuşken, bu dönemde önemli bir yeniden tasarım geçirmiştir ve bu değişiklik o zamandan beri oyunun küresel uygulamasını domine etmektedir.

Modern formunu almadan önce satrancın etimolojik serüveninin de kümülatif bir seyir halinde olduğunu söyleyebiliriz. Satranç için Arapça terim olan "şatranc", Sanskritçe "chaturanga" kelimesinden türetilen Farsça "çatrang" kelimesinden türetilmiştir. Satranç taşları için kullanılan çoğu Arapça kelime de Farsça kökenlidir. Satranç kelime etimolojisinin dahi, oyunun bir kültürden diğerine nasıl aktarıldığını belirleyen bir işaret olduğu görülmektedir.

Tablo 2.1 Farklı dillerde satranç taşlarının isimleri[260]

| Satranç | Chess | Chaturanga | Çatrang | Şatranj |
|---|---|---|---|---|
| Şah | King /kɪŋ/ | Raja /ˈrɑː.dʒɑ/ | Şah /ʃaːh/ | Şah /ʃaːh/ |
| Vezir | Queen /kwiːn/ | Mantri/ˈmʌn.tri/ | Farzin /færˈziːn/ | Firzan /firˈzaːn/ - Firz /firˈz/ |
| Fil | Bishop /ˈbɪʃəp/ | Gaja/ˈgɑː.dʒɑ/ | Pil /fil/ | Fil /fiːl/ |
| At | Knight /naɪt/ | Ashva /ˈɑːʃ.vɑ/ | Asp /æsp/ | Faras /faras/ |
| Kale | Rook /rʊk/ | Ratha /ˈrɑː.tʰɑ/ | Rukh /rukx/ | Rukh /rukx/ |
| Piyon | Pawn /pɔːn/ | Padati /pəˈdɑː.ti/ | Piyade /piːˈjɑːde/ | Beydak /baiˈdˤaq/ |

Bu etimolojik serüveninin başlangıç noktasına gittiğimizde, satrancın daha çok bir savaş stratejisi alegorisi olduğunu görmekteyiz. Daha önce bahsedildiği üzere "Chaturanga," Sanskritçe'de "dört bölüm/uzuv" anlamına gelir ve bu oyun, bir ordunun dört ana bölümünü temsil eder: piyadeler, filler, atlar ve arabalar. Bu

[259] Altınay, "Satranç", 178.

[260] Taşlar, bazı satranç tarihi kaynaklarında birden fazla isimle gösterilmiştir. Daha detaylı bilgi için bkz. Murray, *A History of Chess*, 79.

bölümler, oyunun farklı taşları aracılığıyla simgelenir ve hem Hindistan'ın hem de o dönemde Pers ve Arap kültürlerine geçmiş olan savaş stratejilerini, felsefi düşüncelerini ve toplumsal hiyerarşisini yansıtmaktadır. Hindistan'dan sonra oyun, Pers İmparatorluğu'nda "Chatrang" ve Arap dünyasında "Şatranc" olarak evrilmiştir. Bu kültürel geçiş, oyun taşlarının isimlerinin ve rollerinin de değişimini beraberinde getirmiştir. Satranç taşlarının ait olduğu toplumun kültürüne göre şekillendiğini gösterebilmek adına taşların Hint kültüründeki yansımalarına bakabiliriz. Bu doğrultuda taşların, ait olduğu her bir kültürde büyük ya da küçük değişimlere tabi tutulduğunu, hangi dönemin taşlarını analiz edersek edelim o kültürden işaretler bulabileceğimizi söyleyebiliriz.

Oyunun en önemli taşı olan "Raja" (Şah), oyunun merkezinde yer alır ve tüm stratejiler onun korunması üzerine kuruludur. Raja'nın oyun içindeki bu rolü, dönemin hükümet yapısında kralın merkezi önemini ve toplumdaki yeri koruma görevini yansıtmaktadır. Kralın korunmasız kalması durumunda oyun kaybedilir, bu da kralın devlet için taşıdığı önemin bir simgesidir. "Mantri" ya da "Senapati" (Vezir), kralın en güçlü destekçisi olarak kabul edilir ve oyun içinde diğer tüm parçalardan daha fazla hareket kabiliyetine sahiptir. Bu durum, vezirin hayattaki rolünü yansıtarak, kralın yanında danışmanlık ve strateji geliştirme görevlerini üstlenen kişinin önemini vurgulamaktadır. "Fil", dönemin savaş alanında fillerin kullanılmasından esinlenilmiştir. Chaturanga'da fil, modern formunda olduğu gibi sadece çapraz hareket edebilir. Filler, savaşta büyük bir etki yaratır ve düşman hatlarını kırma kapasitesine sahiptir, oyun içinde de benzer bir stratejik değere sahiptir. "Ashva" (At) ve "Ratha" (Kale), savaşın mobilite ve güç unsurlarını temsil eder. At, esnek hareket kabiliyetiyle bilinirken, kale ise doğrudan ve güçlü ilerleyiş yeteneğiyle öne çıkar. Bu iki taş, Chaturanga'da savaş taktiklerinin çeşitliliğini ve kompleksitesini simgeler. "Padati" (Piyon) ise, oyunun en çok sayıda olan ve en önde yer alan taşıdır. Piyonlar, piyadeleri temsil eder ve savaşta ve satrançta stratejik önem taşıyan temel birimlerdir. Hareket konusundakı sınırlı nitelikleri, gerçek piyadelerin savaş alanındaki ilerleme kapasitesinin sınırlı olmasına bir gönderme yapmaktadır.

Modern döneme geldiğimizde, özellikle fil ve vezirin rol ve hareket kabiliyetlerinde dikkate değer değişiklikler meydana gelmiştir. Chaturanga'da, yani satrancın ilk bilinen formunda, filler sadece iki kare çapraz hareket edebilirken, her

biri yalnızca sekiz kareyi kapsayacak şekilde sınırlı bir hareket alanına sahipti[261]. Bu taşlar, modern satrançta "bishop (piskopos)" olarak adlandırılmaktadır ve hareket kabiliyetleri önemli ölçüde genişletilmiştir; böylece herhangi bir yönde boş olan çapraz hatlar boyunca sınırsız hareket edebilirler. Diğer yandan, vezir taşı, Chaturanga'da danışman olarak görev yapmakta ve oldukça zayıf bir konumda olup sadece bir kare çapraz hareket edebilmekteydi. Modern satrançta bu taş "queen (kraliçe)" olarak evrilmiş ve oyunun en güçlü taşı haline gelmiştir; bu durumda kraliçe, tahtanın herhangi bir noktasına dikey, yatay veya çapraz olarak hareket edebilme yeteneği ile donatılmıştır. Taşların içinde bulundukları evrimsel süreç, satranç taşlarının, kültürel ve stratejik ihtiyaçlar doğrultusunda nasıl şekillendirilip dönüştürüldüğünü açıkça gözler önüne sermektedir. Her bir kültürde oyun, dönemin toplumsal düzenini, hiyerarşik yapılarını ve savaş stratejilerini yansıtarak oyunculara strateji geliştirme becerisi kazandırmakla kalmaz, aynı zamanda kültürel ve felsefi düşüncelerine dair bilgiler verir. Bu nedenle, Chaturanga, Chatrang ve Şatranc, kendi içlerinde Hindistan, Pers ve Arap dünyasının (sonrasında Avrupa'nın) zengin kültürel miraslarının ve entelektüel tarihlerinin birer yansıması olarak kabul edilebilir ve satrancın da bir felsefi öze sahip olduğunu göstermektedir.

Satrançtaki felsefi öz, taşların çeşitliliği ve stratejik derinliği üzerinden incelenebilir. Tek tip taşların tekrarlayan hareketler gerçekleştirdiği daha basit oyunların aksine, satrançta altı farklı türden otuz iki parça vardır ve her biri oyun stratejisine farklı katkılarda bulunur. Bu çeşitlilik, insan toplumlarında ve kolektif çabalarında bulunan çeşitli roller ve sorumlulukları yansıtır. Bu bağlamda satranç, bireylerin veya sosyal grupların kolektif çabalarını yönlendirirken karşılaştıkları stratejik karar verme süreçlerini ve bu süreçlerdeki rol dağılımının 64 karelik bir dünyadaki yansımasıdır. Oyundaki her bir taş, şahtan piyona kadar farklı yeteneklere ve hareket kabiliyetlerine sahiptir, bu da her birinin oyunun sonucuna katkıda bulunabileceği potansiyeli göstermektedir. Yüksek stratejik değere sahip şah, genellikle korunması gereken en önemli taş olarak öne çıkar, ancak oyunun kritik anlarında en mütevazı olarak görünen piyonun diğer taşlara dönüşme kapasitesi, görünüşte sıradan rollerin bile kritik bir öneme sahip olabileceğine işarettir. Piyonun,

[261] Bu bilgi *Wızārišn ī Čatrang'da geçmektedir.*

rakibin arka sırasına ulaştığında terfi etme yeteneği, herhangi bir karmaşık sistemdeki görünüşte küçük elemanların gizli potansiyelini simgeleyebilir. Bu çeşitlilik, satrançta zafer kazanmanın anahtarının, mevcut kaynakların ve stratejik pozisyonların optimal kullanımı olduğunu göstermektedir. Öyle ki, bireysel katkıların ve takım çalışmasının her düzeydeki bireyin potansiyelini anlama ve onu en uygun şekilde kullanma gerekliliğini yansıtan daha geniş bir sosyolojik perspektifi sembolize etmektedir.

Satrançta şah, liderlik figürü olarak temsil edilen, korunması gereken merkezi bir figürdür. Bu karakter, hem gücü hem de kırılganlığı simgeleyerek liderlik rollerindeki temel dinamiklere bir atıf olarak düşünülebilir. Şahın tahtadaki yavaş hareket kabiliyeti ve sınırlı hareket alanı, liderlik pozisyonlarında karar verme süreçlerinin titizlikle yönetilmesi gerektiğinin bir metaforudur[262]. Oyun içinde şahı korumak için geliştirilen stratejiler, liderin etrafında oluşturulan savunma mekanizmalarını ve bu pozisyonun süreklilik için gerekli olan korumaya olan ihtiyacını vurgulamaktadır. Şahın güvenliğinin sağlanması, oyunun kazanılması için kritik önem taşır; şah güvenliği, liderlikteki stratejik planlama ve takım kaynaklarının etkili kullanımının önemini yansıtırken diğer taşlar, özellikle vezir ve kale gibi güçlü taşlar, lideri korumak ve stratejik avantaj sağlamak için pozisyon alır. Buradan hareketle, liderlikte güçlü destek sistemlerinin ve iyi organize olmuş bir ekibin değerini görebiliriz.

Satranç taşlarına salt bireysel bir perspektiften de bakabiliriz. Satranç taşları, felsefi ve psikolojik özelliklerle zenginleştirildiğinde, bireysel karakter ve davranış biçimlerimizi anlamamıza da yardımcı olabilir. Her bir taş, insan psikolojisinin ve davranışsal stratejilerinin bir yansıması olarak düşünülebilir. Örneğin, piyonlar, günlük olarak sergilediğimiz küçük tutumları temsil edebilir. Oyuna ilk girişlerinde en fazla iki hamle yapma özgürlüğüne sahip olan piyonlar, ilk izlenimi şekillendirme konusunda daha fazla serbestliğe sahiptir. Ancak süreklilik esastır; piyonlar arkalarına bakmaz. Piyonun mizacında geri hareket mümkün değildir, bir piyonun hareketleri ve pozisyonu, bizim nasıl algılandığımıza ve karşılıklı etkileşimlerimizde nasıl ilerlediğimize yönelik bir metafor olarak düşünülebilir. Bu tutarlılık, kişinin kendini

[262] William Kurtz Wimsatt, "How to Compose Chess Problems, and Why", *Yale French Studies* 41 (1968), 69.

nasıl ifade ettiğiyle sıkı sıkıya bağlantılıdır. Şah, bireyin iradesini simgeleyebilir ve şah oyunun sonucunu doğrudan etkiler. Şahın her hamlesi ölçülü ve kısıtlıdır, çünkü tahtadaki varlığı oyunun devamı için zorunludur. Oyunun sonuna kadar hayatta kalmak zorundadır. At, içsel savaşçıyı temsil edebilir ve her zaman beklenmedik hamleler yapar, dolayısıyla taktiksel ve düşünceli hareket eder. Hayatımızda karşılaştığımız zorluklarla başa çıkarken, bu içsel savaşçının yeteneklerini kullanırız. Atın hareket kabiliyeti sınırlı olsa da, potansiyelini küçümsememek gerekir; çünkü genellikle kritik anlarda etkili olabilir. Fil, inanç yapımızı yansıtabilir. Başladığı renkte ilerler ve bu kararlı ilerleyiş, inançlarımızın kararlılığını ve değişmezliğini simgeleyebilir. Filler, düşüncelerimizin ve inançlarımızın yönünü belirlerken, diğer taşlarla birlikte hareket etmeleri gerekir. Kale, hamlelerinde düzgün ve doğrudan olan, inançları hiçe sayan kaba kuvveti temsil edebilir. Gerçek hayatta olduğu gibi, satranç tahtasında da kaleler genellikle oyun ilerledikçe ve durum netleştikçe devreye girer. Vezir ise savaşma dürtümüzü temsil edebilir. Kendi inançlarına dayanarak argümanlar yaratabilir, bir kale gibi özgürce savaşabilir ve engel tanımaz. Vezirin gücü büyük olsa da, bu güç diğer taşlar tarafından korunma içgüdüsüyle dengelenmelidir. Vezir kaybedildiğinde, kişinin savaşma kapasitesi büyük ölçüde azalır.

Bu bireysel karakteristik yansımalar, satranç taşlarının her birinin psikolojik derinliği ile insan davranışı ve sosyal etkileşimler arasındaki paralellikleri gösterebilir. Örneğin, kalelerin düz ve kararlı ilerlemesi, insanların kriz anlarında gösterdiği belirgin ve kesin davranışları temsil edebilir. Kararlılık ve direkt ilerleme, zor zamanlarda gösterilen iradeyi ve çözüm odaklı hareket etmeyi simgeleyebilir. Kalelerin oyuna geç katılımı, insanların zorluklar karşısında zamanla geliştirdikleri stratejileri ve çözüm yollarını da yansıtabilir ve belirsizliklerle dolu süreçlerde, kararlı ve odaklı kalmanın önemi, burada ortaya çıkmaktadır. Diğer yandan, vezirin oyun içindeki hareket serbestliği ve gücü, bireysel yeteneklerin ve liderlik özelliklerinin bir yansıması olarak düşünülebilir. Vezir, strateji ve liderlik becerilerinin, bireyin çevresindeki engelleri aşma ve hedeflere ulaşma kapasitesini nasıl artırabileceğini gösterir. Ancak vezirin kaybı ile savaşma kapasitesinin azalması, bireyin sosyal destek ağlarının ve çevresindeki diğer insanların önemini de ortaya koyar. Bu durum, bireysel başarının yanı sıra, başkalarıyla işbirliği yapmanın ve sosyal ilişkileri korumanın da başarıya ulaşmada ne kadar kritik olduğunu vurgular. Bu yönüyle satranç, bireyin

kendi içsel dengeleri ve dış dünya ile etkileşimleri arasındaki karmaşık ilişkiyi modellemiş olur.

Satranç taşlarının alegorik veya metaforik bir çerçevede felsefi veya sosyolojik yorumlara tabi tutulması, satrancın kendisinin bir felsefi öz taşıdığı iddiasını tek başına desteklemek için yeterli olmayabilir. Her ne kadar herhangi bir oyun veya fenomen benzer benzetmelerle ele alınabilirse de, satrancın binlerce yıllık geçmişi boyunca birçok farklı kültürde kök salmış olması ve oyunun kendisinin bu tür felsefi, sosyolojik ve psikolojik çıkarımların bir sentezi olarak biçimlenmiş olması, onu diğerlerinden farklı kılmaktadır. Çalışmada amaç satrancın felsefesini ele alırken, mevcut bir oyun ve onun kurallarından hareketle analizler yapma çabası değildir; daha ziyade bu çalışma, oyunun kendisi, tahtası, taşları ve kurallarının bulunduğu kültürün felsefi yapısına uygun olarak nasıl şekillendiğini ortaya koymayı hedeflemektedir.

# 3. OYUNUN FELSEFİ BOYUTU: SATRANÇ VE MODERN FELSEFENİN KESİŞİM NOKTALARI

## 3.1. Satranç ve Etik

*"Satranç tahtası dünya, satranç taşları evrenin olguları, oyunun kuralları ise doğa yasaları…"*

*T.H.Huxley*

Etik, bireyin bilinçli eylemlerinin teorik yapısına ilişkin çıkarımlar yapan bir disiplindir ve insanın ahlaka ait fiillerini düşünce konusu yapar[263]. Net bir ifadeyle etik, insan eylemlerinin doğru-yanlış ya da iyi-kötü olmasını tartışır. Bu özelliği bakımından bazı düşünürler satranç tahtası ve yaşam arasında alegorik bir bağ kurmuş, satrancın yaşamdaki ahlaki eylemlerle bağlantılı olabileceğini iddia etmişlerdir.

Buradan hareketle satranç da yaşamdaki etik kurallar gibi bir dizi kurala sahiptir. Satranç oyuncusu tahtaya baktığında satrançtan habersiz birinin göreceğinden fazlasını görecektir. Öyle ki bir kişiyi kendi toplumunun etik değerlerine taban tabana zıt değerlere sahip bir başka topluma bırakırsanız o da toplumun içindeki birinin gördüğü etik düzeni göremeyecektir. Dolayısıyla bu iki disiplinin normatifliği benzerdir.

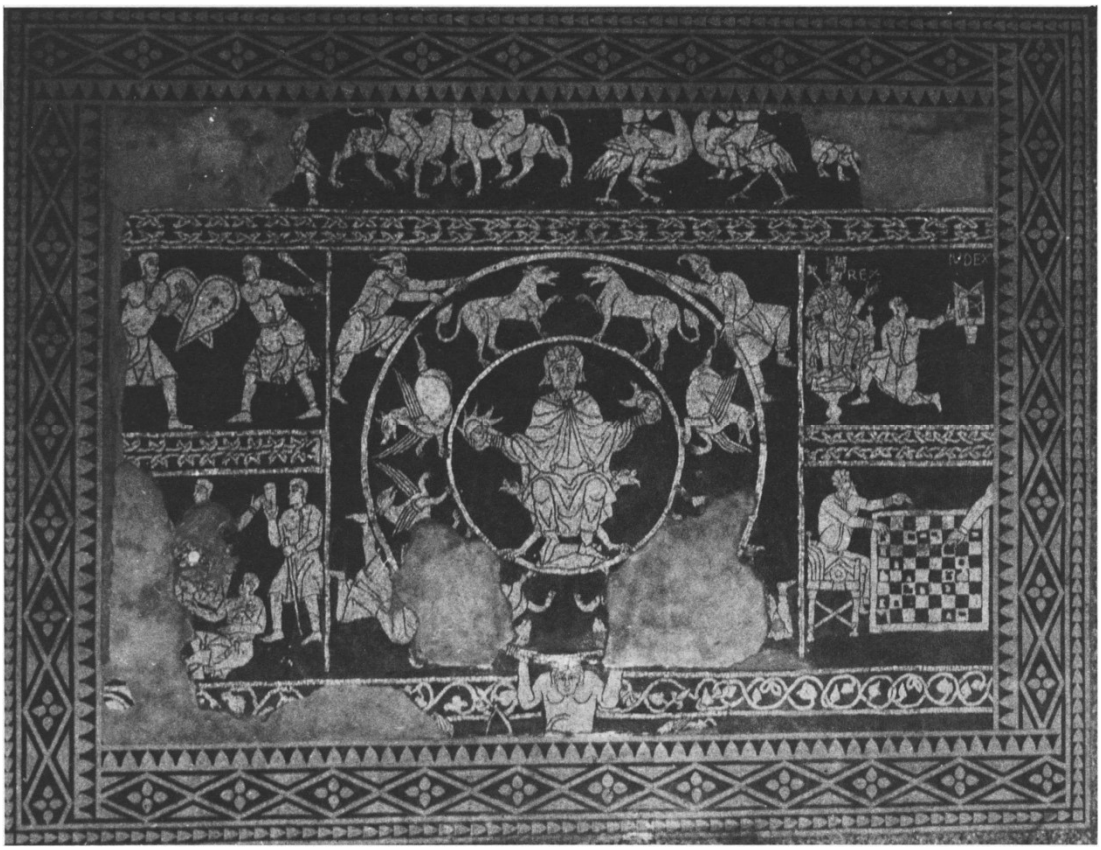
Yaşamda olduğu gibi satrançta da kurallar oyuncunun zihninde "bilinçli bir deneyim" olarak belirmez, kurallar "körü körüne" izlenir. Wittgenstein'ın da benzer bir şekilde iddia ettiği gibi "dil oyunları" kuraldan önce gelmektedir. Wittgenstein buna "kuralı izlemek (rule-following)" der. Ona göre örneğin, bir şempanzenin satranç tahtasında bir taşı doğru kareye koyması, bir papağanın duyduğu sesleri taklit ederek kurallı bir cümle kurması "kuralı izleme" örnekleridir[264]. Satrançta kuralların rolünü tartıştığımızda aslında bir bakıma yaşam biçimlerimizin kurallarla yönetilen doğasını tartışıyoruz ki çalışmamızın doğrudan konusu olmasa da bu da Wittgenstein'ın odaklandığı konulardan biridir.

---

[263] Ahmet Kesgin, "Etik Üstüne", *Dinî Araştırmalar* 12/35 (Aralık 2019), 143.

[264] Aslan Delice, "Kural, Anlam ve Yorum Üçgeninde Wittgenstein", *FSM İlmî Araştırmalar* İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi/2 (Güz 2013), 103.

Bu çalışmada etik ve satrancı aynı bağlamda ele almaya karar verilmesinin nedeni, 12. yüzyıla tarihlenen ve satranç oyununu etik ile ahlaki erdemler bağlamında ilişkilendiren, İtalya'nın Piacenza şehrinde yer alan San Savino Bazilikası'ndaki mozaiklerdir. 20. yüzyılın başlarında yapılan restorasyonlar sırasında San Savino'da keşfedilen Romanesk mozaiklerin tarihsel ve kültürel önemini analiz eden Amerikalı Sanat tarihçisi William L. Toronzo; mozaiğin teknik ve sanatsal yönlerini, tarihsel bağlamını ve 12. yüzyıldaki erdem, zekâ ve insan durumu hakkında karmaşık ve derin bir mesaj verdiği argümanı ile mozaikteki satranç tasvirlerini derinlemesine analiz etmektedir.



Şekil 3.1 Piacenza'daki San Savino Kilisesi'nin korosunda bulunan mozaik zemin[265]

Tronzo "*Moral Hieroglyphs: Chess and Dice at San Savino in Piacenza*[266]" adlı makalesinde, yukarıda bahsettiğimiz satranç tarihine ve satrancın felsefe ile olan ilişkisine ışık tutan iki önemli eserden atıflarla satrancın etik değerine değinmektedir.

[265] William L. Tronzo, "Moral Hieroglyphs: Chess and Dice at San Savino in Piacenza", *Gesta* 16/2 (Ocak 1977), 15.

[266] Tronzo, "Moral Hieroglyphs".

Bunlardan ilki El-Mesûdî'nin Türkçe'ye "*Altın Çayırlar*" olarak çevrilen "*Murūj al-dhahab wa maʿādin al-jawāhir"* adlı eseridir. Tronzo, genel olarak İslam dönemi metinlerinde olduğu gibi bu metinde de satrancın kader ve ahlaki erdemler arasındaki ilişkisini tartışırken, satranç ve zar oyunlarını karşılaştırarak her iki faaliyetin sembolik değerlerini sorguladığından söz etmektedir. El-Mesûdî eserinde, satrancın dünyevi zekâya ve bilgece karar verme becerisine vurgu yaparken, zar oyunlarını rastlantısal şans ve değişken talih ile ilişkilendirmektedir. Tronzo'nun dikkat çektiği diğer eser ise Jacobus de Cessolis tarafından yazılan, "*Liber de moribus hominum et officiis nobilium super ludo scacchorum"*dur. Cessolis'in çalışması, satrancın ahlaki ve sosyal bir alegori olarak kullanıldığı ve satranç parçalarının toplumun çeşitli sınıflarını temsil ettiği fikrine dayanmaktadır. Cessolis, satranç taşlarını toplumun çeşitli sınıflarına atfetmektedir: Şah, kralları; vezir, yüksek dereceli devlet adamlarını; fil, kilise liderlerini; at, şövalyeleri; kale, burjuvayı; piyonlar ise geniş köylü sınıfını temsil eder. Her bir parçanın hareketleri, bu sınıfların toplumdaki rollerini ve ahlaki yükümlülüklerini simgelemektedir. Söz konusu iki eserin de satranç ve etiğin hem tarihsel dönemlerdeki ilişkisini hem de satrancın sembolik ve metaforik olarak etik ile ilişkisini gözler önüne serdiğini söyleyebiliriz.

Şekil 3.2 Mozaikte yer alan "Kral" ve "Yasa Kitabı"[267]

[267] Tronzo, "Moral Hieroglyphs", 17.

Tronzo'ya göre, San Savino mozaiğinin detaylı betimlemesinde satranç oyununun REX (kral) ve LEX (yasa kitabı) ile ilişkilendirilmesi dikkat çekicidir. Bu bağlamda satranç, karar verme, önsezi ve strateji gibi zihinsel becerileri simgelemekte ve aynı zamanda bu becerilerin adil ve etik bir yönetimde nasıl kullanılması gerektiğine dair bir metafor olarak işlev görmektedir ve özellikle satranç oyununun yanında yer alan kral ve yasa kitabının görselleştirilmesi, satrancın toplumsal düzen ve adaletle ilişkili olduğunu göstermektedir[268]. Tronzo, mozaiğin dört yan panelinin her birinin bir kardinal erdemi temsil ettiği önermesiyle başlayan analizinde, kral ve yasa kitabı adaleti, şahmat (satranç) oyunu ise ihtiyatı simgelemektedir. Tronzo'ya göre bu tasvir, ahlaki ve etik kararlar almayı gerektiren stratejik bir düşünce biçimi olarak değerlendirilmesine dayanır.

Tronzo, mozaiğin sol tarafında yer alan zar oyunu panelinin, satranç paneliyle zıt bir konumda yer alarak dünyevi şansın ve tesadüfün hüküm sürdüğü bir durumu temsil ettiğini ifade etmektedir[269]. Bu iki panel arasındaki kontrast, etik ve ahlaki karar vermenin önemini ve zekâ ile şans arasındaki çatışmayı vurgular. Ayrıca Tronzo, mozaiğin daha geniş bağlamda değerlendirilmesinde kozmolojik ve teolojik unsurlarla olan ilişkisinin önemini de vurgulamaktadır. Merkezi medalyonun kozmosu veya evreni temsil etmesinin muhtemel olduğunu ve bu temsilin mozaiğin yan panellerinde işlenen temalarla doğrudan bağlantılı olduğunu belirtir[270]. Kozmolojik düzenin bir yansıması olarak, satranç ve zar oyunları arasındaki etkileşimin, insanın evrendeki yerini ve yaşamın anlamını sorgulama biçimini sembolize ettiğini ifade eder. San Savino mozaiğindeki satranç tasvirinin, Ortaçağ toplumunda ve günümüzde dahi, etik ve ahlaki kararların öneminin satranç aracalığı ile altını çizdiğini ve toplumların kendi içlerindeki etik ve adalet anlayışlarına yönelik önemli bir figür olarak varlığını sürdürdüğünü söyleyebiliriz.

Satrancın tarihte, insanın aklı ve iradesi üzerinde hakimiyet kurabilme yeteneğini geliştirdiği düşünülerek pedagojik bir araç olarak kullanıldığı

---

[268] Tronzo, "Moral Hieroglyphs", 16.

[269] Tronzo, "Moral Hieroglyphs", 21.

[270] Tronzo, "Moral Hieroglyphs", 17.

bilinmektedir. Örneğin Benjamin Franklin 1779'da satrancın ahlaki durumu üzerine yazdığı makalede şunları söylemektedir:

> *"Satranç oyunu sadece boş bir eğlence değildir. Zihnin, insan yaşamının akışı içinde yararlı olan bazı çok değerli nitelikleri, her durumda hazır olan alışkanlıklar haline gelmesi için zihin tarafından edinilmeli veya güçlendirilmelidir. Çünkü hayat, çoğu zaman kazanacağımız puanların, mücadele edeceğimiz rakiplerin veya hasımların olduğu ve bir dereceye kadar sağduyunun etkileri olan çok çeşitli iyi ve kötü olayların olduğu bir tür satrançtır. O halde satranç oynayarak şunları öğrenebiliriz: 1. Biraz geleceğe bakan ve bir eyleme eşlik edebilecek sonuçları göz önünde bulunduran, öngörü… 2. Tüm satranç tahtasını veya hareket sahnesini, çeşitli taşların ve durumların ilişkilerini, sırasıyla maruz kaldıkları tehlikeleri, birbirlerine yardım etmelerinin çeşitli olasılıklarını inceleyen, dikkat… 3. Hareketlerimizi çok aceleci yapmamızı, düşüncesizliğimizin sonuçlarına katlanmak zorunda olacağımızı gösteren, ihtiyat*[271]*…"*

Franklin, satranç oyuncusunun aklında her bir hamlede yapacağı hamlenin gelecekte ona getireceği avantajlar ve dezavantajların olduğunu, dolayısıyla bu durumun kişinin öngörü yeteneğini geliştireceğini söyler. Ayrıca, oyun sırasında sürekli olarak olasılıkları düşünmenin kişinin dikkatini artıracağına ve oyunun insan yaşamının görüntüsü haline geldiğine, satrançta da yaşamda da kişi kendisini kötü konuma soktuysa düşüncesizliğinizin sonuçlarına katlanmak zorunda olduğuna değinerek ihtiyatlı olma konusunda satrancın etik faydasına dikkat çekmektedir.

Satranç, tarih boyunca entelektüel bir etkinlik olarak bilinirken, aynı zamanda etik bir boyut da barındırmaktadır ki bir satranç müsabakası oyunun kendi kurallarının yanı sıra oyuncuların hem bireysel etik ilkeleriyle, hem de oyun içindeki davranış kurallarıyla oynanmaktadır. Satranç, her hamlede fikirlerin, iradelerin ve yaratıcılığın karşı karşıya geldiği bir zeminde oynanmaktadır. Bu bağlamda, oyuncuların stratejik yaklaşımları, aynı zamanda etik değerlendirmelerle de şekillenmektedir. Her hamle, rakibin niyetlerini anlamayı ve ona karşı hamle yapmayı gerektirir. Bu karşılıklı ilişki, zihinsel bir yarış olmasının yanı sıra, aynı zamanda özellikle kişinin kendi içerisinde sürdürmüş olduğu etik bir sınavdır.

---

[271] Benjamin Franklin, "The Morals of Chess", National Archives, *Founders Online* (Yale University Press) (Yale University Press, 1779).

Satranç, kuralları ve stratejileri ile tanınan bir oyun olması nedeniyle, bir etik hareketi olarak dikkat çeken faydacılıkla ilişkilendirilebilir. Satrançta her hamle, oyunun sonucunu optimize etmeyi amaçlayan stratejik bir karara dayanmaktadır. Satrancın bu özelliği, toplum reformucusu olarak bilinen İngiliz filozof Jeremy Bentham'ın tanımı ile faydacılığın temel prensibi olan "en büyük mutluluğu en büyük sayıya[272]" sağlama düşüncesi ile oldukça uyumludur. Faydacılıkta olduğu gibi, satrançta da belirli kurallar vardır ve bu kurallar, oyunun adil ve dengeli bir şekilde ilerlemesini sağlamak için vardır. Her iki sistemde de kurallar, bireylerin veya oyuncuların eylemlerini düzenler ve genel bir yapı sağlar. Satrançta bir oyuncunun hareketleri, genellikle rakibin muhtemel tepkilerini ve oyunun genel durumunu göz önünde bulundurarak hesaplanır ki bu öngörü, faydacı bir yaklaşımda olduğu gibi, sonuçları maksimize etme amacını da taşımaktadır. Ayrıca, satrançta bir oyuncunun galibiyeti, genellikle her bir bireysel hamleden sonra tahtadaki genel durumun öngörüsüne bağlıdır. Bu, faydacılığın bireysel menfaatleri genel iyilikle dengede tutma çabasına benzeyebilir. Her ne kadar faydacılık, bireysel eylemlerin sonuçlarını toplumun genel iyiliği açısından değerlendirirken, satrançta her hamle, bireysel oyuncunun kazanma şansını artırmak için değerlendirilir. Öte yandan, satranç oyuncuları bazen feda ile kısa vadeli bir materyal kaybı gibi bir zararı göze alabilirler, eğer bu onların oyun sonunda daha avantajlı bir konuma gelmelerini sağlayacaksa. Bu taktik, faydacılıkta bazen bireysel bir zararın, daha büyük bir iyi için kabul edilebileceği fikriyle örtüşebilir.

Faydacalık ve satrancı aynı bağlamda değerlendirme amacı güdüyorsak bu noktada faydacalığı genel anlamda incelemek yerine ahlaki doğruluk değerlendirmesini genel ahlak kurallarının uzun vadeli faydalarına dayandıran[273] kural faydacılığa odaklanmak daha doğru olacaktır çünkü satrancın felsefesine ve tarihsel arka planına ilişkin bir çok çıkarımı kuralları vasıtası ile yapabilmekteyiz. Kural faydacılığı, belirli durumlar için en iyi sonuçları üreteceği düşünülen genel kuralların

[272] Sebile Başok Diş, "Bentham ve Mill'in Klasik Faydacılığı Bağlamında Mutluluk Problemi", *Temaşa Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi* 7 (Temmuz 2017), 82.

[273] Fikri Gül - Nurşen Ekinci, "Kural Faydacılık Bağlamında İnsan Hakları", *FLSF Felsefe Ve Sosyal Bilimler Dergisi* 32 (Aralık 2021), 65.

benimsenmesini savunur. Ancak tıpkı satrançta olduğu gibi, gerçek dünya da öngörülemeyen ve olağanüstü durumlarla doludur.

Satrancın, stratejik ve taktiksel manevralarla dolu bir zihinsel spor olarak, ahlaki prensiplerle benzerlik gösterdiğini söyleyebiliriz. Yaşamda bireyin sosyal ilişkilerine ışık tutan etik kurallar ile satrançta oyuncuyu adım adım zafere götüren kurallar benzer nitelikler taşımaktadır. Bu bağlamda, satrançta "stratejiler", belirli bir pozisyona ulaşmak için izlenen genel ilkeler olarak tanımlanabilir. Örneğin, "merkezi kontrol etmek adına piyon sürüşü yapmak" veya " taş gelişimini mümkün olduğunca erken tamamlamak" gibi öneriler, oyunun karmaşıklığı nedeniyle her zaman en iyi hamleyi hesaplayamayacak durumlarda faydalı zihinsel kısayollar sunmaktadır. Bu stratejiler, çoğunlukla avantajlı pozisyonlar elde etmemizi sağlar. Benzer şekilde, "doğruyu söylemek" ya da "nazik davranmak" gibi ahlaki prensipler de, hayatta benzer bir rol üstlenir. Bu prensipler, sınırlı bilişsel kapasitemizle dahi çoğu zaman iyi sonuçlar elde etmemize yardımcı olur.

### 3.2. Satrancın Kuralcı Evreni ve Dil

Satranç ve dili çalışmada aynı bağlamda inceleme fikri satrancın bir dil olarak düşünülüp düşünülemeyeceği sorusuna ve dil felsefesi filozoflarının felsefelerini ortaya koyarken satrancı birçok şekilde kullanmış olmalarına dayanmaktadır. Çalışmanın başında satrancı ve felsefeyi tarihsel olarak incelerken satrancın içinde bulunduğu topluma göre şekillendiğinden bahsetmiştik. Diyebiliriz ki dil, her anlamda satrancın gelişimini etkileyen en önemli faktörlerden biri konumundadır. Taşlar, isimlerini dahi kültürü paylaşan dillerin evrimiyle sistematik olarak almıştır (Chaturanga-chess, şah mat-check mate). Satranç ve dil ilişkisini modern felsefe bağlamında incelersek öncelikle satrancın bir dil olup olmadığı tartışması ile başlamak doğru olacaktır.

Satranç ve dil arasındaki paralelliğe dair konuşan dilbilimciler ve dil felsefecileri arasında, özellikle dilbilimci Ferdinand de Saussure'un önemli bir rol oynadığını belirtmek yanlış olmayacaktır. Saussure; iki sistemin de özünün tamamen soyut bir dizi ilişki iken, fiziksel temsillerinin sistemi etkilemeden değişebilen keyfi bir uzlaşma olduğunu, ayrıca her iki sistemin de bir yerindeki değişikliğin ilke olarak tüm

sistemdeki her ilişkiyi etkileyeceğini söyler[274]. Satranç da doğal dil gibi bir dizi kuraldan ve sembollerden oluşmaktadır. Doğal dilde semboller seslerin yerine kullanılırken, satrançta ise hamlelere karşılık gelir. İki satranç oyuncusunun (her hamlede karşılıklı olarak değişiyor olmasıyla birlikte) konuşmacı-dinleyici durumuna çok yakın olduğunu kabul edersek, her iki durumda da iki kişi arasındaki iletişimin bir aracı semboller kümesi tarafından sağlandığını söyleyebiliriz. Düşünce süreçlerinin ayrıntılarına ilişkin mevcut yetersiz bilgimizle, dilsel bir ifadeyle sonuçlanan bir düşünce süreci ile bir satranç hamlesine giden bir düşünce süreci arasında temel bir fark olduğunu varsaymak için hiçbir neden yok gibi görünmektedir[275].

Bir diğer dilbilimci Louis Hjelmslev de Saussure'ü izleyerek dilin semiyotik sistemini bir ilişkiler sistemi olarak algılamaktadır[276]. Bu konuda genel kanının satrancın doğal dil kadar sonsuz ihtimalleri barındırmıyor olsa da bir dil olduğunu kabul edebileceğimiz yönünde olduğunu söyleyebiliriz. Bu dil satranç tahtasında olup biten her şeyi hem yazılı hem sözlü olarak başkasına iletebilmemize de olanak sağlamaktadır. Öyle ki, iki satranç oyuncusu önlerinde tahta ve taşlar olmadan da sözlü olarak (yazılı olarak da) satranç oynayabilir. Bununla birlikte, bir hamle, satranç dilinin bir önermesidir ve o zaman iki satranç oyuncusu, izin verilen tek dilsel ifadenin satranç önermeleri olduğu bir Wittgensteincı dil oyunu oynuyormuş gibi konuşurlar.

Eserlerinde satrançtan bahseden, hatta onu felsefesini açıklarken sıklıkla kullanan Dil Felsefesi filozofu Ludwig Wittgenstein da dilsel ifadeleri satranç taşları ile kıyaslayarak dilin uzamsal ve zamansal fenomenini açıklar. Felsefi Soruşturmalar'ın 31. bölümünde şöyle demektedir:

> *"Birine satrançtaki şahı gösterip, "Bu şahtır" dediğimizde, bu taşın kullanımını açıklamış olmayız—ola ki karşımızdaki oyunun kurallarını, şu son nokta haricinde bilmektedir: Şahın biçiminin nasıl olduğu. Oyunun kurallarını, kendisine bir kez*

[274] Karl Johan Danell, "Chess and Language: Some Comparisons between Two Sign Systems", *Studia Neophilologica* 46/1 (Ocak 1974), 3.

[275] Danell, "Chess and Language", 8.

[276] Dominique Ducard, "Language and the Game of Chess: Saussure, Hjelmslev, Wittgenstein and Greimas", *Semiotica* 2017/214 (01 Ocak 2017), 202-203.

*olsun gerçek bir satranç taşı göstermeksizin öğrenmiş olduğunu düşünebiliriz. Burada taşın biçimi, sözcüğün tınısına ya da şekline denk düşer*[277]*."*

Wittgenstein söz konusu olduğunda onun "dil oyunları" kavramından da kısaca bahsetmek elzemdir çünkü Wittgenstein bu kavramın felsefi çıkarımlarında satrancı alegorik olarak sıklıkla kullanmıştır. Wittgenstein'ın dil oyunları teorisi, dilin kullanımını bir oyun olarak görmekte ve dilin işlevlerini, kurallarını ve anlamlarını bu oyunların içerisindeki etkileşimlerle açıklamaktadır. Satranç, bir dil oyunu olarak düşünülebilir. Satranç oynarken, oyuncular belirli kurallara uygun olarak taşları hareket ettirir, stratejiler oluşturur ve rakipleriyle etkileşime girer. Satrançta kullanılan terimler, hamleler ve stratejiler, bir dil içinde kullanılan sözcükler, cümleler ve anlamlar gibi işlev görebilir. Dil oyunları söz konusu olduğunda yine Felsefi Soruşturmalar adlı eserindeki örnekler listesi ön plana çıkmaktadır.

*"Bir tanımdan (bir çizimden) bir nesne oluşturmak – Bir olayı bildirme – Bir olay hakkında spekülasyon yapmak – Bir hipotez oluşturmak ve test etmek – Bir deneyin sonuçlarını tablolar ve diyagramlar halinde sunmak – Bir hikâye oluşturmak ve onu okumak- Oyunculuk – Şarkı sözleri – Tahmin bilmeceleri – Şaka yapmak; anlatmak – Pratik aritmetikte bir problem çözme – Bir dilden diğerine çeviri yapmak – Sormak, düşünmek, küfretmek, selam vermek, dua etmek*[278]*."*

Wittgenstein'ın dil kullanımı ve satranç oyunu arasında kurduğu benzetmenin, felsefe tarihindeki önemli temalar arasında yer aldığını söyleyebiliriz. Bu benzetme, dilbilgisi kurallarının ve satranç kurallarının yapısal benzerliklerine dayanmaktadır. Her iki alanda da kurallar, oyunun veya dilin nasıl oynanacağını ya da konuşulacağını tanımlar; bu kurallar, oyunun veya dilin temel birimlerinin kimliklerini ve işlevlerini belirler. Ancak Wittgenstein'ın işaret ettiği gibi, dil ve satranç arasındaki bu yapısal paralellikler mükemmel değildir ve kritik noktalarda çözülme gösterir.

Satranç oyununda her bir taş, belirli hareketlere izin veren kurallar tarafından tanımlanmaktadır. Örneğin, bir piyonun ileriye doğru hareket etmesine izin verilirken, yalnızca diagonal hareketler yapabilen bir fil için bu geçerli değildir. Burada önemli olan, piyonun veya filin, bu kurallara uygun olarak hareket etmesidir. Bu anlamda, satranç parçalarının kimliği, onlara uygulanan kurallar tarafından belirlenir.

---

[277] Wittgenstein, *Felsefi Soruşturmalar*, 35.

[278] Wittgenstein, *Felsefi Soruşturmalar*, 127.

Wittgenstein, bu düşünceyi dilin yapı taşları olan kelimeler için de önermektedir. Bir kelimenin anlamı ve kullanımı, ona uygulanan dilbilgisi kuralları tarafından şekillendirilir. Ancak Wittgenstein'ın belirttiği gibi, dilin doğası gereği daha esnektir ve kelimelerin kullanımı bağlama ve niyete göre değişiklik gösterebilir.

Wittgenstein'ın dil felsefesi ve mantık üzerine çalışmaları, dilin kullanımının çoğunlukla normatif olmadığını öne sürmektedir. Bu normatflik, dilin kullanımının katı kurallarla sınırlanmadığı, daha ziyade bu kuralların dil kullanıcıları tarafından yaratıldığı ve dilin işleyişini tanımlamak için kullanıldığı fikridir[279]. Bu bakış açısına göre, dilbilgisi kuralları dilin nasıl kullanılması gerektiğini dikte etmek yerine, dilin mevcut kullanımını açıklarlar. Bu noktada Wittgenstein, dilbilgisi kurallarının ve satranç kurallarının farklı işlevler gördüğüne dikkat çekmektedir. Satranç kuralları, oyunun nasıl oynanacağını kesin bir şekilde belirlerken, dilbilgisi kuralları dil kullanımına dair daha geniş bir alandır. Dil kullanıcıları, anlam ve iletişim oluştururken bu kuralları esnetebilir veya yeni kurallar oluşturabilir. Wittgenstein'ın bu esnekliği, çalışmanın ilk bölümünde detaylandırıldığı gibi, dilin özgürce değişebilir ve evrilebilir doğasına dikkat çekerek sıklıkla ifade etmiş olduğunu söyleyebiliriz. Bu noktada Wittgenstein'ın dil ve satranç benzetmesinin kırıldığı noktayı da işaret ettiğini görmüş olmaktayız. Satrançta, her bir hamle kesin kurallarla sınırlıdır ve her bir parçanın izin verilen hareketleri net bir şekilde tanımlanmıştır. Buna karşın, dilde aynı kelime veya ifade farklı bağlamlarda farklı şekillerde kullanılabilir. Örneğin, "aydınlanma" kelimesi fiziksel bir olguyu tanımlamak için kullanılabilirken, zihinsel bir görü kazanma halini ifade etmek için de kullanılabilir. Bu kullanımlar arasındaki fark, satrançta bir piyon ile bir fil arasındaki fark kadar kesin değildir. Sonuç olarak, Wittgenstein'ın dil ve satranç üzerine düşünceleri, dilbilgisi kurallarının sadece anlamı sınırlamakla kalmayıp, aynı zamanda dilin nasıl kullanılabileceğine dair fikirler sunarak dilin doğasını şekillendirdiğini öne sürer. Ancak dilin esnek doğası, bu kuralların her zaman kesin sınırlar çizmediğini gösterir. Dilbilgisi kuralları, dilin nasıl kullanıldığını tanımlamaya yardımcı olurken, aynı zamanda dilin sürekli değişen ve gelişen doğasına uyum sağlamak için yeterli esnekliği sağlamalıdır. Dilin bu yapısının,

[279] Martin Gustafsson, "Wittgenstein, Language, and Chess", *Finding One's Way Through Wittgenstein's Philosophical Investigations*, ed. Emmanuel Bermon - Jean-Philippe Narboux, Nordic Wittgenstein Studies (Cham: Springer International Publishing, 2017), 2/16.

Wittgenstein'ın dil felsefesinde oldukça keskin ve temel bir nokta olduğunu söyleyebiliriz: Dil, katı kurallarla tam olarak yönetilemez; dil, kullanıcıları tarafından sürekli olarak yeniden şekillendirilir ve yeniden tanımlanır. Son tahlilde dil ve satranç adına ortaya konulmuş ifadeler, genellikle dilin önemli bir rol oynadığı düzenlilikler sergileyen göstergebilimsel uygulamalardır ve göreceğimiz gibi, dil-oyun analizi bu pratiklere bakmanın özel bir yoludur: Bunlar, analizin ifade etmeye çalışması gereken bir dizi ayrı kavram tarafından yönetilen işlemler olarak görülür[280].

### 3.3. Satranç ve Felsefi Paradigmalar

İnsan zihni, anlaşılması zor veya soyut kavramları çözmeye çalışırken, tanıdık ve somut olan arasında karşılaştırmalar yapar. Bazı filozoflar soyut temelleri olan felsefelerini (anlaşılır olmak adına) metafor ve analojiler kullanarak açıklama yoluna gitmişlerdir. Bu çalışmanın ilgili bölümünde, tarih boyunca oyun felsefesi ve satranç üzerine düşünceleriyle bilinen çeşitli düşünürlerden bahsedilmiş olması sebebiyle, çalışma kapsamında daha önce değinilmemiş modern dönem filozoflarına odaklanılacaktır. Satranç ve felsefenin modern felsefede bir araya gelişi genellikle Dil Felsefesi alanında olduğu için yukarıda bu filozofların-dilbilimcilerin birkaçından bahsedilmişti (Hjelmslev,Saussure,Wittgenstein). Açıktır ki satranç ve felsefe yalnızca Dil Felsefesinde bir araya gelmemektedir. Düzenlemesini yaptığı "*Philosophy Looks at Chess*" adlı derleme kitapta Benjamin Hale filozofların felsefi tartışmalarında satrancı sıklıkla kullandığını ifade eder:

> *"…Walter Benjamin, tarihin ilerleyişini satranç oynayan bir otomatla karşılaştırır. John Dewey ve Charles Sanders Peirce, pragmatizmlerini açıklamak için satrancı kullanır. Dilbilimci Ferdinand de Saussure, gösterenlerin değişimini açıklamak için satranç analojisini kullanır. Ludwig Wittgenstein'ın yayınlanmış eserlerinde satranç kelimesinin veya aynı kökten birinin yaklaşık 181 kullanımı vardır. John Rawls, kurucu ve düzenleyici kurallar arasında en iyi şekilde bir satranç oyununu inceleyerek anlaşılabilecek bir ayrım yapmak isteyebileceğini açıklar. Bu ayrıma derinden inanan John Searle, daha fazlasını yapar: "Futbol veya satrancın kuralları, 'bu tür oyunların oynanma ihtimalini oluşturdukları' için kurucu kurallara örnek olarak veriliyor." Hubert Dreyfus ve Daniel Dennett, yapay zekâ ve satranç konusunda halka açık kapsamlı tartışmalar yaptılar.*

[280] Nicolas Xanthos, "Wittgenstein's Language Games", *Signo [Online]*, (2006), 1.

*Dreyfus, satranç örneklerinden yararlanarak, bilgisayarların hala yapamadığı şeyler üzerine kapsamlı bir şekilde yazdı*[281] *…"*

Birlikte eserler ortaya koymuş olan Fransız filozof Gilles Deleuze ve psikoanalist Félix Guattari, "*A Thousand Plateaus*" adlı kitapta savaş makinesini ve devlet aygıtı teorilerini açıklamak için Satranç ve Go oyunun bir karşılaştırmasını kullanır. Bu eserde felsefesinde önemli bir yeri olan "göçebe" kavramını tanımlamak için Deleuze "savaş makinesi" kavramını kullanır ve bu analojiye göre satranç devlettir[282]. Eserde Deleuze yersizyurtsuzlaşmayı tartışırken Satranç ve Go'dan bahsetmektedir.

Deleuze'e göre satranç, Çin imparatorunun oynadığı bir saray sporudur ve satranç taşları hareketlerinin, durumlarının ve yüzleşmelerinin türediği içsel bir doğaya ve içkin özelliklere sahiptir. Satranç, içsel özelliklere sahip farklı figürlerin yer aldığı ve belirli bir düzene, cepheye ve taktiksel çatışmalara sahip kurumsallaşmış bir savaşken; Go oyunu, muharebe hatları olmadan, yüzleşme veya geri çekilme gerektirmeyen, anonim ve basit aritmetik birimlerden oluşan saf bir strateji oyunudur[283]. Ayrıca oynandığı alan (tahta) da bu metafora yardımcı olmaktadır. Öyle ki, satrançta, kişinin kendisi için kapalı bir alan düzenlemesi, böylece bir noktadan diğerine gitmesi, minimum sayıda taşla maksimum sayıda kareyi işgal etmesi söz konusudur. Go'da, kendini açık bir alanda dizmek, alanı tutmak, herhangi bir noktada sıçrama olasılığını sürdürmek söz konusudur: hareket bir noktadan diğerine değildir, ama sürekli hale gelir, amaçsız ve hedefsizdir.

Deleuze, satrancın bir devlet oyunu olarak tanımlandığını, fakat Go'nun böyle olmadığını belirtirken; bireyin tekil birimler yerine çeşitli çizgilerden meydana geldiğini, yersizyurtsuzlaşmanın ise hem bir dönüşüm hem de ilerleyiş çizgisi olduğunu, insanlar, hayvanlar ve bitkilerin farklı dönüşüm çizgilerine sahip olduğunu

---

[281] Benjamin Hale (ed.), *Philosophy Looks at Chess* (Chicago: Open Court, 2008), 1.

[282] Ümmet Erkan, "Gilles Deleuze Felsefesinde Temel Kavramlar ve Yeni Toplumsal Hareketler", *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, (30 Eylül 2019), 2639.

[283] Gilles Deleuze - Felix Guattari, "A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia", çev. Brian Massumi, *Journal of Interdisciplinary History* 19/4 (1989), 352.

ve bireyin yaşam alanını terk etmesiyle yersizyurtsuzlaşmanın ortaya çıktığını vurgulamaktadır.[284].

Eserlerinde satrançtan söz eden bir diğer filozof Bilim Felsefecisi Thomas Kuhn'dur. 1962 yılında yayımlanan "*The Structure of Scientific Revolutions*[285]" adlı eserinde normal bilim ile bilimsel devrimlerin birbirinden farklı olduğunu iddia eder. Ona göre normal bilim bir tür "bulmaca çözmedir", kümülatiftir. Kuhn'un, normal bilimin dramatik olmadığını öne sürmekle birlikte, asıl amacı, bir çapraz bulmaca veya bir satranç problemi veya bir yapboz yapan biri gibi, bulmaca çözücünün de bulmacayı çözmek için makul bir şansa sahip olmayı beklediği fikrini iletmektir[286].

Satranç, zengin stratejik derinliği ve dinamik doğasıyla, Kuhn'un bilim felsefesini anlamak için önemli bir konumdadır. Hem Kuhn'un ifade ettiği gibi normal bilimsel uygulamanın istikrarlı ve kümülatif doğasını hem de bilimsel devrimlerin ani, dönüştürücü doğasını örnekleyebilir. Kuhn'un tarif ettiği üzere normal bilim, satranç oyuncusunun bilinen satranç kuralları ve stratejileri çerçevesinde hareket ettiği gibi, kuruluş çerçeveleri ve paradigmaları içinde işler[287]. Satrançta amaç açıktır ki satranç kurulmuş kurallar ve stratejilere dayanır. Oyuncular, stratejik bir pozisyon elde etmek veya rakibin bir taşını ele geçirmek gibi problemleri çözmek için çaba sarf ederler ki bu çaba, bilim insanlarının epistemenin sınırları içinde problemleri çözmeye çalıştığı normal bilimin bulmaca çözme doğasına benzemektedir. Öte yandan, bilimdeki devrimci fazlar, bir oyuncunun geleneksel stratejilerden saparak oyunun manzarasını yeniden tanımlayabilecek yenilikçi, genellikle riskli bir hamle yapmaya karar verdiği satrançtaki anlara benzer. Bu tür anlar, geleneksel oyunların bütünlüğünü her zaman korumayabilir, "Kuhn-Kaybı[288]"na benzer şekilde, paradigmalar değiştiği zaman,

---

[284] Emrah Özbay, "A Postmodern Novel In the Light Of Deleuzian Nomadism: Sunset Park", *ODÜ Sosyal Bilimler Dergisi* 10/1 (Mart 2020), 254.

[285] Thomas S. Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions* (Chicago: Univ. of Chicago Press, 1994).

[286] Alexander Bird, "Thomas Kuhn", *Stanford Encyclopedia of Philosophy*, ed. Edward Zalta, 2018, 3.

[287] Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*, 38.

[288]Bilimsel araştırma, uluslararası ve zamanlar arası bir faaliyet olarak geçmiş çalışmaların günümüz araştırmalarında kullanılmasını içerirken, demokratik değerlerin zamanla değişmesi sonucu ortaya çıkan metodolojik standartların yeniden tanımlanması, bilim insanları için zamanlar arası koordinasyon problemlerine yol açar ki Kuhn'a göre, yeni paradigmalara geçiş sırasında, terk edilen paradigmanın

kurulmuş bilimsel gerçekler veya teoriler terk edilebilir. Satrançta bir oyuncunun uzun vadeli stratejik bir avantaj elde etmek için büyük bir taş feda etmesi gibi, oyunun dinamiğini temelde değiştiren durumlar bu duruma örnektir.

Amerikan pragmatizminin kurucusu olan Charles Sanders Peirce de düşüncenin tıpkı satrançta piyonların ve atların oyuncunun amacına ve niyetine aracılık etmesi gibi, düşünceye aracılık eden şeyin de ifade (expression) olduğunu iddia ederken alegorisinde satrancı kullanmaktadır. Ona göre düşünme her zaman benin farklı evreleri arasındaki bir diyalog şeklinde ilerler. Öyle ki, diyalojik olduğu için bir satranç oyununun konusunun satranç taşları olduğu anlamında, düşünme esas olarak işaretlerden oluşur[289]. Richard S. Robin, "*Metaphysical Reflections on Peirce on Chess*[290]" adlı çalışmasında, Charles S. Peirce'ün satranç oynamanın zihinsel görselleştirme yeteneğini gerektirdiğini ve bu süreci matematiksel bir etkinlik olarak değerlendirdiğini ele alır. Robin, Peirce'ün satrancı, olası hamleler ve sonuçlarını öngörebilme becerisi üzerinden bir düşünce oyunu olarak tanımladığına dikkat çeker.

Peirce, satrancın matematiksel bir oyun olduğunu savunmuştur. Satranç kurallarının, taşların hareket yeteneklerinin ve oyun tahtasının karelerinin sonlu sayısının oyunun matematiksel özelliklerini vurguladığını belirtmek adına kendisi tarafından dile getirildiği üzere satranç bir tür matematiktir. Peirce satrancı, soruların ve problemlerin doğasını anlamak için farklı durumları ayrı ayrı ele almanın önemini açıklamak adına şu ifadeleri kullanmıştır:

> *"…Farklı sorular öylesine farklıdır ki, bir problemin doğasını anlamak için tek yol, farklı durumları ayrı ayrı ele almaktır. Öncelikle, soruların sorma eylemi tarafından doğrudan etkilenmeyen ihtiyaçlar ve bu ihtiyaçların karşılanması ile ilgili sorular vardır. Çok iyi bir örnek satranç problemidir. Hayal gücünüzde deneyler yapmanız yeterlidir, tıpkı taşlara dokunmanıza izin verilmiş gibi tahtada*

---

sorduğu sorular ve sunduğu başarılı açıklamalar da dahil olmak üzere geçmiş bilimsel kazanımlar kaybedilebilir. bkz. Faik Kurtulmuş, "Bilimde Değerlerin Rolü Işığında Bilime Güven", *Felsefe Arkivi / Archives of Philosophy* 0/58 (26 Haziran 2023), 14. Kuhn-Loss olarak ifade edilen bu kavram Türkçe'ye Kuhn-Kaybı olarak çevrilebilir.

[289] Charles Sanders Peirce, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Volumes I and II: Principles of Philosophy and Elements of Logic*, ed. Charles Hartshorne - Paul Weiss, 1932, 1162.

[290] Richard S. Robin, "Metaphysical Reflections on Peirce on Chess", *From Time and Chance to Consciousness: Studies in the Metaphysics of Charles Peirce*, kitap editörü Edward C. Moore, 247-262, 17 (Oxford/Providence, USA: Berg, 1994), 247-262.

*yapacağınız gibi, ve eğer deneyleriniz akıllıca yürütülür ve yeterince ileri götürülürse, gereken çözüm mutlaka bulunacaktır.*[291]*"*

Peirce, satranç problemine atıfta bulunarak, bir sorunun çözümüne ulaşmanın sadece hayal gücünde deneysel yollarla mümkün olduğunu öne sürer. Yani, satrancı bir örnek olarak kullanarak, zihinsel veya teorik denemelerin çözüm bulmada ne kadar etkili olabileceğini göstermektedir Peirce, satrancın matematiğe benzer nitelikteli özelliklerinin satrancı matematiksel bir çerçevede ele alınabilecek bir disiplin olarak konumlandırdığını ileri sürmektedir. Bununla birlikte, satrancı "etkin biçimde kırpılmış kanatları olan ve yalnızca yere bağlı olarak hareket edebilen[292]" bir matematik olarak tanımlar. Bu benzetme ile de, satrancın matematiğin geniş ve evrensel ilkelerine kıyasla belirli sınırlamalara tabi olduğunu vurgulama çabasında olduğunu söyleyebiliriz. Ayrıca Peirce, yazılarının derlendiği "*Collected Papers of Charles Sanders Peirce*"'ün 236. Bölümünde satrancı matematik olarak gördüğünü ifade etmesinin yanı sıra, satranç ve dilin temel benzerliklerinden birinin "genelleme" olduğu iddiasında bulunmaktadır. Bu iddiasını matematiksel düşünce ile satrancı ilişkilendirerek açıklar:

*"Matematiksel düşüncenin başka bir özelliği de, genellemeler yapmadığı yerde başarı elde edememesidir. Örneğin, satrancın bir şekilde matematik olduğunu inkar edemeyiz; ancak matematikçinin bu alanda karşılaştığı istisnalar - tahtanın sınırları, şah, at ve piyonun tek adımları, karelerin sonlu sayısı, piyonların özgün şekilde ele geçirmesi, piyonların vezirleştirilmesi, rok - matematiğin kanatlarını etkili bir şekilde kesen ve sadece yerde hareket edebilen bir matematik ortaya çıkarır. Bu nedenle, matematikçi sıkça bir satranç oyuncusunun bir gambit olarak adlandırabileceği bir avantaj elde eder; istisnaları içeren daha küçük bir sorunu, istisnalar içermeyen daha büyük bir soruyla değiştirir. Bu yüzden, paralel çizgilerin, düzlemdeki diğer tüm çift doğruların aksine, hiçbir zaman kesişmediğini varsaymak yerine, sonsuzda kesiştiklerini varsayar. Bazı denklemlerin kökleri olduğunu varsaymak yerine, gerçel niceliği sonsuz derecede büyük olan hayali niceliklerle tamamlar* [293] *..."*

---

[291] Peirce, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Volumes I and II*, 1039.

[292] Peirce, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Volumes I and II*, 1306.

[293] Peirce, *Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Volumes I and II*, 91.

Charles Sanders Peirce için satrancın karmaşık sembollerin ve kavramların bir araya geldiği zengin bir analiz alanı olduğunu söyleyebiliriz. Bunula birlikte, Peirce'ın döneminde, özellikle Bilgi teorisine katklıları ile bilinen Amerikalı matematikçi Claude Elwood Shannon'ın 1938 yılındaki çalışmalarıyla, analitik makinelerin satranç oyununu modelleyebilme kapasitesi artarken, bu tür makinelerden haberdar olan Peirce gelişmeleri öngörmüş ve makinelerin satranç gibi oyunları analiz edebilme yetenekleri, onun matematiksel modelleme ve semiyotik teorileriyle kesişmiştir[294]. Bu bağlamda, satrancın bilgisayar bilimleri ve yapay zekâ ile olan ilişkisinden bahsetmek elzemdir. Modern teknolojide, satranç oyunlarının bilgisayarlar tarafından oynanması ve modellemesi, yapay zekânın gelişiminde önemli bir kilometre taşı olmuştur. Şimdi, satrancın yapay zekâ araştırmalarındaki yeri, bu eski oyunun nasıl modern algoritmalarla entegre edildiği ve felsefede yeni bir pencere olarak dikkat çeken yapay zekânın satranç ile ilişkisine odaklanabiliriz.

### 3.4. Yapay Zekâ ve Satranç

Satranç ve yapay zekânın bir araya gelmesiyle, bu antik oyunun doğası ve geleceği üzerine derinlemesine bir felsefi ve akademik tartışma ortaya çıkmış ve bu tartışma bugün itibari ile sürmektedir. Satranç, yapay zekânın insan zekâsını aşabileceğinin ilk örneklerinden biri olarak kabul edilebilir. IBM tarafından geliştirilen Deep Blue'nun, 1996'da bir kez mağlup olmasına rağmen, 1997 yılında dünya satranç şampiyonu Garry Kasparov'u yenmesi, yapay zekâ alanında yeni bir dönemin başlangıcının habercisidir. Yapay zekâ alanında çalışmalar yapan uzmanların insan zekâsı ile makine zekâsını karşılaştırmak adına yıllarca süren deneylerde satrancı kullanmış olmaları, bu klasik oyunun insan zekâsını oluşturan nitelikleri taşıdığını, en önemlisi tarihte olduğu gibi yine, yeni bir dönemin başlangıcında önemli bir aktör olarak "orada" olduğunu göstermektedir.

Satranç ve yapay zekâ arasındaki etkileşim, modern felsefi tartışmalarda önemli bir yer tutmaktadır. Bu etkileşim yapay zekânın insan zekâsını modellemesi ve taklit etme kapasitesi üzerine tartışmaları da beraberinde getirmektedir. Alan Turing ve John Searle gibi düşünürlerin çalışmaları, bu tartışmaların temelini oluştururken, yapay

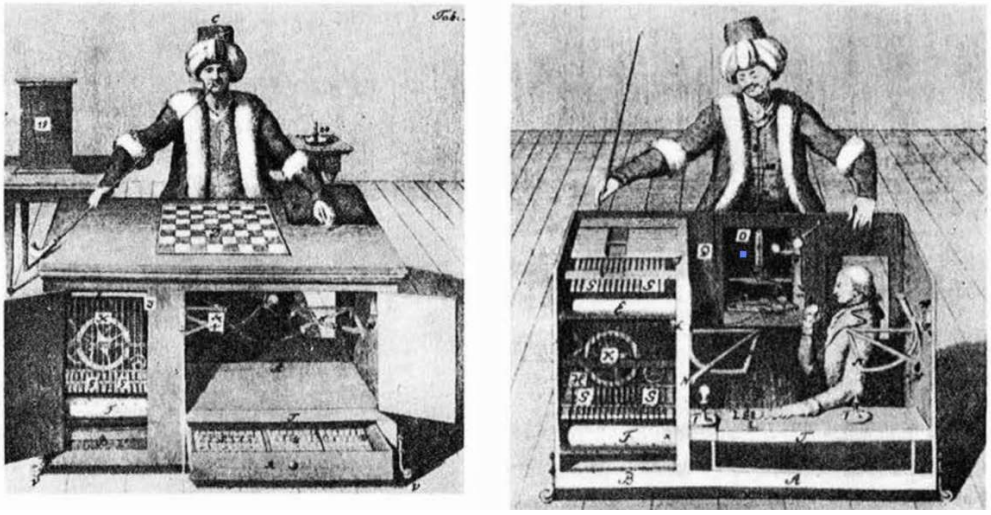
[294] Robin, "Metaphysical Reflections on Peirce on Chess", 255.

zekânın felsefi incelemesi temelde, bilgisayarların insan gibi düşünüp düşünemeyeceği, bilinç, duygular veya bilgiye sahip olup olamayacağı gibi sorular üzerinden yapılmaktadır.

Bilgisayar destekli satrancın tarihinin, 18. yüzyılda Macar yazar ve mucit Johann Wolfgang Ritter von Kempelen de Pázmánd(1734-1804)'ın icadı olan Mekanik Türk ile başladığını söylemek yanlış olmayacaktır. Bu otomat, aslında bir aldatmaca olmasına rağmen insan rakiplerine karşı yetenekli bir biçimde satranç oynuyormuş gibi görünerek izleyicileri etkilemiştir[295]. Mekanik Türk, makinelerin insan zekâsını taklit etme kapasitesine dair ciddi tartışmaları tetikleyerek bu alanda düşünceyi zenginleştirmiştir ki nihayet İngiliz mantıkçı ve matematikçi Alan Turing, 1950 yılında "*Mind*" dergisinin Ağustos sayısında yayımladığı "*Computing Machinery and Intelligence*" adlı makalesiyle, makinelerin düşünüp düşünemeyeceği meselesini filozofik bir tartışmaya taşıyarak aksi yöndeki iddialara yönelik itirazları reddetmiş ve yapay zekâ felsefesinin temellerini atmıştır[296]. Alan Turing'in 1950'de öne sürdüğü Turing Testi, bir bilgisayarın insan zekâsına eşdeğer olup olmadığını test etmek için bir yöntem ortaya koymaktadır. Turing'in önerisi, bir bilgisayarın bir insanı taklit ederek onu kandırabileceği bir senaryoya dayanır. Eğer bir bilgisayar, yazılı bir sohbet esnasında insan olduğuna bir insanı ikna edebilirse, bu bilgisayarın insan kadar zeki olduğu sonucuna varılabilir. Bu, bilgisayarın sadece davranışsal olarak insan gibi görünmesi gerektiği anlamına gelmektedir, yani bilgisayarın insan zekâsının derinliklerini anlaması veya duygusal deneyimlere sahip olması gerekmez.

[295] Nathan Ensmenger, "Is Chess the Drosophila of Artificial Intelligence? A Social History of an Algorithm", *Social Studies of Science* 42/1 (Şubat 2012), 8-9.

[296] Harun Pirim, "Yapay Zekâ", *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi* 1/1 (Haziran 2006), 89.



Şekil 3.3 The Turk - Mekanik Türk[297]

Özellikle dil felsefesi ve zihin felsefesi gibi alanlardaki çalışmaları ile tanınan Amerikalı felsefeci John Searle ise, Turing Testi'nin yetersiz olduğunu ve yanıltıcı olabileceğini öne sürer. Searle'ın bilgisayarların düşünemediğini göstermek için[298] ortaya koyduğu "Çin Odası Argümanı" bu anlamda oldukça çarpıcıdır. Searle, bir odada sadece Çince sembolleri İngilizceye çevirecek kurallar kitabına sahip bir kişinin bulunduğu bir senaryo önerir. Oda dışındaki birisiyle yazılı iletişim kuran bu kişi, Çinceyi anlamadığı halde, Çince konuşuyormuş gibi yanıltabilir. Bu argüman, bilgisayar programlarının da, semantik anlamı anlamadan sadece sözdizimsel işlemler yaparak insan gibi görünebileceğini göstermektedir. Searle'a göre bu edimin, gerçek zekâ veya bilincin varlığına işaret etmediği açıktır.

Satranç, Turing ve Searle tarafından öne sürülen bu fikirler çerçevesinde, bilgisayarların insan zekâsına eşdeğer olup olmadığını test etmek için sıklıkla kullanılan bir araçtır. Bu oyun, tüm taşların ve mümkün hamlelerin açıkça görülebildiği, şans faktörünün olmadığı "mükemmel bilgi" kategorisinde yer alabilir. Teorik olarak, ideal hamlenin hesaplanabilmesi mümkündür, bu da bilgisayarların kusursuz bir satranç oyunu sergilemesi beklentisini doğurur. Ancak bu durumun bilgisayarın gerçek anlamda "düşündüğü" anlamına gelmediğini vurgulamamız gerekir. Satranç üzerine yapılan yapay zekâ araştırmaları, genellikle bilgisayarların

[297] Wilson, *Picture History of Chess*, 19.

[298] Pirim, "Yapay Zekâ", 90.

belirli bir zekâ türünü sergileyip sergileyemediğini değerlendirmeye odaklanmıştır ancak bu araştırmalar genellikle zekânın daha geniş anlamını, özellikle de insan zekâsının yaratıcı ve duygusal yönlerini göz ardı etmektedir. Satranç, belirli bir tür bilişsel kapasiteyi ölçebilir ama satrancın veya türevi her hangi bir test aracının insan zekâsının daha geniş ve karmaşık yapısını tam olarak yansıttığını söylemek doğru olmaz.

Bahsedilen geleneksel satranç motorları özellikle Deep Blue ile bilinç konusunda felsefi tartışmaları beraberinde getirmişken bu tartışmalar 2017 yılında sinir ağı tabanlı bir satranç motoru olan AlphaZero'nun uzmanlarınca en gelişmiş satranç motoru olarak kabul gören Stockfish'i ikna edici bir şekilde yenmesinin ardından yeni bir boyut kazanmıştır. Güçlü yapay zekânın geleceğinin yapay sinir ağlarından geçtiği görüşü[299] hakim bir konumdayken AlphaZero, yalnızca satranç kurallarıyla beslenen ve sıfırdan öğrenme sürecine tabi tutulan yapay bir sinir ağı kullanarak, kendi kendine milyonlarca oyun oynayıp stratejik derinlik ve yeni oyun stilleri geliştirirken, Stockfish gibi geleneksel motorlar ise insan deneyiminden türetilmiş ve yıllar içinde iyileştirilmiş algoritmalar ile değerlendirme fonksiyonlarını kullanmaktadır[300]. AlphaZero'nun, yapay zekâ araştırmalarında yeni bir dönemi temsil ettiğini söyleyebiliriz. Satranç gibi karmaşık oyunlarda sergilediği üstün performans, yapay zekânın potansiyelini ve sınırlarını gözler önüne sermiştir ancak bu gelişmeler aynı zamanda muhtelif felsefi konuları da ön plana çıkarmakta ve yapay zekânın anlaşılması ve yönetilmesiyle ilgili yeni çerçeveler geliştirmemiz gerektiğini göstermektedir.

Günümüzde, insan beyni ve diğer biyolojik sistemlerin, enerji kullanımı ve hesaplama kapasitesi açısından modern bilgisayarlara göre daha üstün olduğu ve pattern recognition (desen/örüntü tanıma), veri filtreleme ve genelleme gibi alanlarda bilgisayarların erişemediği bir performans sergilediği gözlemlenmektedir[301]. Bu

---

[299] Abdurrazak Gültekin, "Yapay Zekâ Felsefesinin Kuantum Temelleri", *Üniversite Araştırmaları Dergisi* 5/2 (20 Ağustos 2022), 217.

[300] Paul Grünke, "Chess, Artificial Intelligence, and Epistemic Opacity", *Információs Társadalom* 19/4 (01 Aralık 2019), 10.

[301] Marcel Herbst, "Chess Metaphors: Artificial Intelligence and the Human Mind", *The European Legacy* 20 (05 Haziran 2015), 3.

çerçevede yapay zekâ araştırmaları, biyolojik kapasiteleri taklit etmeye yönelik çalışmalarla bu farkı kapatma amacı gütmektedir. Ancak yapay zekânın insan zekâsı seviyesine ulaşıp ulaşamayacağı veya bu yöndeki ilerlemelerin gelecekte ne gibi sonuçlar doğurabileceği konusunda kesin bir öngörüde bulunmak güçtür. Bu belirsizlik, yapay zekâ alanındaki gelecek çalışmalar için hem bir meydan okuma hem de bir ilham kaynağı olarak önemini korumaktadır. Yapay zekânın ortaya çıkarmış olduğu felsefi sorular ve sorunlar oldukça geniş bir çalışma alanıdır ki özellikle bilinç, etik ve transhümanizm, özgürlük gibi öne çıkan alanları ilgilendirmektedir. Bu yöndeki analizler genişletilebilir olsa da, çalışmanın bu bölümündeki esas amaç, satrancın yapay zekâ ile olan ilişkisini ortaya koymak ve satrancın bilim ve felsefede yeni bir çağın başlangıcı olarak kabul edilen yapay zekâ alanında, tarihte olduğu gibi, önemli bir konumda olduğunu vurgulamaktır.

15-16. yüzyıllarda modern halini alan satranç, felsefi konuları somutlaştırma, metaforlar oluşturma, zihinsel egzersizler yapma ve eğitim aracı olarak işlev görmüş, soyut ve stratejik doğasıyla düşünce sürecinin soyutlama, mantık, analiz ve karar verme gibi temel unsurlarını yansıtmıştır. Modern dönem filozoflarının eserlerinde önemli bir aktör olan satranç, yapay zekâ araştırmalarında da benzer bir rol üstlenerek yapay zekâ çalışmalarının ana aktörlerinden biri olmuştur. Yapay zekâ çalışmalarının satrancı, onun bu zengin tarihsel ve felsefi bağlamını, algoritmaların öğrenme ve problem çözme kapasitelerini geliştirerek yeni bir çağın başlangıcındaki en önemli figürlerden biri olarak yeniden sahneye çıkardığını söyleyebiliriz. Öyle ki, satranç hem tarih boyunca insan zekâsının bir yansıması olarak hem de yapay zekâ araştırmalarında bir öğrenme modeli olarak stratejik düşünme ve karar verme becerilerinin evrimine önemli katkılarda bulunmuştur. Yapay zekâ alanındaki ilerlemelerle olan etkileşimini göz önünde bulundurduğumuzda satrancın sürekli evrilen teknolojik ve felsefi bir fenomen olarak kabul edilebileceğini söylememiz yanlış olmayacaktır.

# SONUÇ

Binlerce yıldır varlığını sürdüren bir strateji oyunu olan satranç, tarihte bir çok farklı kültürde düşünce sistemlerinin inşa edildiği dönemde belirgin bir varlık göstermiştir. Varoluşu boyunca tarihsel dönemlere damgasını vurmuş olmasının yanı sıra bu dönemlerde içinde bulunduğu kültürün felsefi yapısından etkilenmiş, felsefenin yapısını da etkilemiştir. İzini sürebildiğimiz her dönemde, strateji ve zekâ oyunları olarak bilinen satranç ve onun varyantlarının evrimi, felsefi düşüncenin dinamiklerini şekillendirmede önemli bir rol oynamıştır. Bu bölgelerin düşünce tarihine odaklanıldığında, satranç ve türevlerinin gelişimi ile felsefi canlılık arasında belirgin bir pozitif korelasyon ortaya çıkmaktadır.

Satranç, doğası gereği soyut ve stratejik özellikler taşır. Bu özelliklerin yanı sıra farklı perspektiflerin önemi, şüphecilik, nesnellik, tutarlılık, analiz, soyutlama, öngörü, karar verme, analitik düşünme gibi özellikleri de felsefi düşüncenin niteliklerini yansıtmaktadır. Niteliklerinin benzerliği ve tarihsel arka planı incelendiğinde satrancın felsefe ile derin bir bağlantı içinde olduğunu söylemek mümkündür. Ayrıca satrancın dinamikleri, kuralları ve istisnaları felsefi konular ile benzerlikler taşıdığı için birçok filozof satrancı analojik olarak kullanmıştır ve satranç felsefi düşünceyi somutlaştıran, zenginleştiren bir kaynak haline gelmiştir.

Günümüzde yapılan araştırmalar satrancın tarih öncesi izlerinin, dört temel kültürel ekol üzerinde yoğunlaştığını ortaya koymaktadır: Çin, İran, Arabistan ve Hindistan. Bu araştırmalar, satrancın Hindistan kökenli bir versiyonu olan Chaturanga'nın çeşitli evrimsel değişimlerden geçerek Batı dünyasına transfer olduğunu belgelemektedir. Satrancın kökeni, Budizm'in yayılımı ile paralellik gösteren 6. yüzyıla kadar uzanmaktadır. Genel kabule göre, satranç Hindistan'dan Pers kralı Hüsrev I Anüşirvan'a tanıtılmış, ardından İran'ın 7. yüzyılda Araplar tarafından fethedilmesiyle birlikte oyun, Orta Doğu üzerinden İspanya ve Bizans'a kadar yayılmıştır.

Satrancın kökenine dair genel kabulün aksi yönünde bir diğer görüş, Çin'i işaret etmektedir. Bu noktada satrancın bilinen ilk varyantlarından biri olan Çin satrancı karşımıza çıkmaktadır. Çin satrancı, Yin ve Yang'ın evrensel denge prensiplerini yansıtan, karmaşık evrensel yapıları modelleyen bir oyun olarak tasarlanmıştır ve dönemin Çin kültürü ve felsefesi ile bir uyum sergilemektedir.

Satrancın ontolojik yapısı, Chaturanga'nın köklerinin yer aldığı Hindistan Budizm'inin temel öğretileriyle de oldukça uyumludur. Her iki yol da sürekli pratik ve yansıma yoluyla yineleyici ve evrimleşicidir. Aynı şekilde Pers topraklarında doğan Zerdüştîlikte, Ahura Mazda ile Angra Mainyu arasında süregelen ebedi mücadelenin yankısı, satranç oyununun temelini oluşturan siyah ve beyaz taşların simgelediği iyilik ve kötülük mücadelesinde görülebilir. Satrancın bu yönü, oyunun kökenleri ve gelişim süreci boyunca farklı kültürel ve dini öğretilerle olan ilişkisini göz önünde bulundurduğumuzda satrancın tarihin derinliklerinde izleri bulunan bir kültürel ve düşünsel fenomen olarak değerlendirilebileceğini göstermektedir.

Felsefe ile ilişkisi genel bir çerçevede Çin'de Taoizm, Hindistan'da Budizm, Pers topraklarında Zerdüştîlik ile olan ilişkisinde görülebilmekle birlikte satrancın bulunduğu kültürün düşünsel pratiklerindeki etkisini Arap topraklarındaki evriminin yanı sıra, Rönesans ve Hümanizmin yükselişiyle modern formunu aldığı Avrupa'da da görebiliriz. Beytü'l-Hikme'nin kuruluşu, gelişimi ve coğrafyayı El-Kindi'ye hazırlayan kültürel koşulların olgunlaşmasının ardından Arap dünyasında felsefenin zirveye ulaştığı dönem, satrancın da en parlak zamanlarını ifade eder. İslâm'ın Altın Çağı olarak bilinen dönem, aynı zamanda bölgedeki satrancın altın çağı olarak da ifade edilebilir. Bu zaman aralığında, bilim, sanat ve felsefe alanlarında yaşanan büyük ilerlemelerin ışığında satranç önemli bir figürdür.Satrancın dönemin metinlerindeki yeri, kültürel ve düşünsel değerini açığa çıkarmaktadır.

Rönesans dönemi Avrupa'sında, satrancın modern formunu alması, hümanizmin yükselişi ve antik düşüncelerin yeniden doğuşu ile birlikte gerçekleşmiştir. Bu çağda siyaset felsefesi, özellikle Niccolò Machiavelli'nin önderliğinde önem kazanırken, satrancın politika ile iç içe olan evrimi de bu felsefi ve kültürel dönüşümlerle paralel ilerlemiştir. Satrancın güncel formunu Avrupa'da almış olması bu bağlamda şaşırtıcı değildir. Nasıl ki kadere ve şansa değer veren düşünce sistemlerinin egemen olduğu kültürlerde zarla oynanmışsa, rasyonel düşüncenin önem kazandığı bir dönemde stratejik doğasının zirveye ulaşmış olması kaçınılmazdır.

Modern döneme gelindiğinde filozoflar, satrancın zengin metaforik yapısını keşfetmişlerdir, bu da onları etik, dil felsefesi, bilim felsefesi, pragmatizm gibi çeşitli disiplinlerde bu oyunu kullanmaya yönlendirmiştir. Fakat satrancın felsefe ile ilişkisi bağlamındaki literatür sınırlıdır. Satrancın felsefi analizi, etik, bilinç, insan zekası ve

yapay zeka gibi çeşitli felsefi konulara yeni perspektifler getirebiliceği için önemlidir. Özellikle yapay zeka alanında satrancın önemi görülmüş ve bu kapsamda çeşitli araştırmalar gerçekleştirilmiştir; ancak satrancın felsefi analizinin genişletilmesi ve özellikle kültürel çalışmalar ile antropoloji gibi disiplinlere entegre edilmesi, bu alanların literatürüne önemli katkılar sağlayabilir.

Yapay zekâ ve satranç motorlarının hızla gelişmesiyle birlikte, satrancın yaratıcılıktan uzaklaşarak geleceğinin tehlikede olduğu düşüncesi yaygınlaşmıştır; ancak bu çalışmada ortaya koyulduğu üzere, satranç tarih boyunca defalarca değişime uğramış, evrilmiş ve gelişmiştir. Tarihte bazı dönemlerde zar ile, bazı dönemlerde ise dört kişi tarafından oynanmış olan satrancın taşlarının ve kurallarının sürekli olarak dönemsel değişikliklere uğradığı bir gerçektir, ancak satranç, felsefenin ve bilimin yükselişe geçtiği her dönemde varlığını sürdürmüştür. İnsanlık tarihindeki kaçınılmaz gelişimler, satrancın formunu değiştirmiş fakat bu değişimler satrancın önemini asla azaltmamıştır. Modern dönemde ortaya çıkan chess960[302] gibi farklı satranç türevleri, geleneksel satrancın yerini alabilir mi sorusu henüz yanıtlanmamış olsa da, tarihten öğrendiğimiz ders, satrancın bilim ve felsefeyle birlikte evrilebileceği ancak yok olmayacağıdır.

[302] Chess960 (Satranç960) veya Fischer Random (Fischer'in Rastgele satrancı), Dünya şampiyonu Bobby Fischer tarafından icat edilmiş bir satranç türevidir. Oyunun kuralları standart satrançla aynıdır, ancak satranç motorlarının hakimiyetinin ardından birer kural haline gelen açılış teorilerinin etkisini azaltmak amacıyla ağır materyaller birinci ve sekizinci yataylara rastgele yerleştirilmiştir.

## KAYNAKÇA


Abdurrâzık, Mustafa. “Feylesûfü’l-ʿArab ve’l-muʿallimü’s-sânî”, 50-51.

Açıkgenç, Alparslan. “Felsefe-Kültür İlişkisi”. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi* 1/4 (2018), 33-37.

Ahsan, Muhammad Manazir - Şen, Mehmet Emin. “Abbasiler Döneminde Sosyal Hayat (Ev İçinde ve Açık Havada Oynanan Oyunlar)”. *Tarih Okulu* 7 (Nisan 2012), 235-260.

Akbaş, Arif. “Evrensel Yorumbilimin Kurucusu Gadamer’in Felsefi Tefsiri: Hakikat ve Yöntem”. *Cihanşümul Akademi Sosyal Bilimler Dergisi* 4/7 (ts.), 40-55.

Akdeniz, Emrah. “Derrida’da Kökensiz Düşüncenin Kökeni olarak Différance”. *Posseible Düşünme Dergisi/Journal of Thinking* 1/1 (2012), 33-49.

Akyar, Nevfel - Sayar, Süleyman. “Zerdüştî Kutsal Metinlerinde Ahiret Tasavvuru”. *Mîzânü’l-Hak: İslami İlimler Dergisi* 10 (2020), 57-83.

Alkan, Ercan. “BURCKHARDT, Titus”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 06 Ocak 2024. https://islamansiklopedisi.org.tr/burckhardt-titus

Allison, David B. “Derrida and Wittgenstein: Playing the Game”. *Research in Phenomenology* 8/1 (1978), 93-109. https://doi.org/10.1163/156916478X00058

Alphonse, Peter. *Disciplina Clericalis From The Fifteenth Century Worcester Cathedral Manuscript F. 172*. çev. William Henry Hulme. 5 Cilt. Western Reserve University Bulletin, 1919.

Altınay, Ramazan. “Satranç”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 03 Ocak 2024. https://islamansiklopedisi.org.tr/satranc

Altungök, Ahmet. “İslam Öncesi Dönem İran’da Tıp ve Tebâbet”. *Tarih İncelemeleri Dergisi* 31/2 (2016), 353-382.

Altungök, Ahmet. “Sâsânî Kültür ve Medeniyetinin İslâm Kültür ve Medeniyetine Etkileri”. *Tarih İncelemeleri Dergisi* 29/2 (08 Ağustos 2015), 445-445. https://doi.org/10.18513/egetid.69178

Altungök, Ahmet. “Sâsânîler Dönemi İran Tarihi Kaynakları Üzerine Bir Değerlendirme”. *Tad* 39/68 (2020), 89-121.

Ardley, Gavin. “The Role of Play in the Philosophy of Plato”. *Philosophy* 42/161 (1967), 226-244.

Arslan, Yunus - Bulgu, Nefise. “Oyunla Toplumsallaşma”. *Pamukkale Journal of Sport Sciences* 1/1 (2010), 8-22.

Asimopoulos, Panagiotis. “The Play in Eugen Fink’s Philosophical Reflection”. *Journal of Communication and Behavioural Sciences* 2/2 (2021), 45-55.

Averbakh, Yuri. *A History of Chess from Chaturanga to the Present Day*. Milford, CT USA: Russell Enterprises Inc., 2012.

Aycock, Alan. “Derrida/Fort-Da: Deconstructing Play”. *Postmodern Culture* 3/2 (1993).

Aydın, Hasan. “İslam Dünyasında Bilim ve Felsefe: Yükseliş ve Duraklama”. *Bilim ve Ütopya Dergisi* 94-95 (2002).

Aydın, Hasan. “Ortaçağ’dan Rönesans’a Felsefenin Serüveni (Sistematik Bir Yaklaşım)”. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi*, 331.

Başok Diş, Sebile. “Bentham ve Mill’in Klasik Faydacılığı Bağlamında Mutluluk Problemi”. *Temaşa Erciyes Üniversitesi Felsefe Bölümü Dergisi* 7 (Temmuz 2017), 80-100.

Becermen, Metin. “Dilthey, Heidegger ve Gadamer’de Anlama Sorunu”. *Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi* 5/6 (Ocak 2004), 35-66.

Bird, Alexander. “Thomas Kuhn”. *Stanford Encyclopedia of Philosophy*. ed. Edward Zalta, 2018.

Burckhardt, Titus. “The Symbolism of Chess”. *Studies in Comparative Religion World Wisdom Inc.* 3/2 (1969), 1-6.

Camcı, Cihan. “Heidegger ve Derrida’nın Farkı: Differance, Metafiziğin Sınırındaki Oyun”. *Felsefe Dünyası* 47 (Ocak 2008), 71-92.

Caputo, John D. “Being, Ground and Play in Heidegger”. *Man and World* 3/1 (Mart 1970), 26-48. https://doi.org/10.1007/BF01596538

Careaga, Shifu. *Understanding Chess Part I: The Art of Chess*, 2019.

Cazaux, Jean-Louis - Knowlton, Rick. *A World of Chess: Its Development and Variations through Centuries and Civilizations*. Jefferson, North Carolina: McFarland, 2017.

Cevizci, Ahmet. *Aydınlanma Felsefesi*. İstanbul: Say Yayınları, 1. Basım, 2017.

Çalcı, Sercan. "Felsefi Soruşturmalar'da Oyun Kavramının Kuruluşu Üzerine Wittgenstein". *Mediterranean Journal of Humanities* 2/2 (26 Aralık 2012), 35-43. https://doi.org/10.13114/MJH/20122736

Çelgin, A. Vedat. "Termessos Örneği Bağlamında Agon'ların Antik Kent Yaşamındaki Yeri ve Son Epigrafik Araştırmaların Agonistik Yazıt Repertuvarına Katkısı". *Colloquium Anatolicum* VI (2007), 27-47.

Danell, Karl Johan. "Chess and Language: Some Comparisons between Two Sign Systems". *Studia Neophilologica* 46/1 (Ocak 1974), 3-9. https://doi.org/10.1080/00393277408587569

D'Angour, Arman. "Plato and Play: Taking Education Seriously in Ancient Greece". *American Journal of Play* 5/3 (Spring 2013), 293-307.

Daryaee, Touraj. "Mind, Body, and the Cosmos: Chess and Backgammon in Ancient Persia". *Iranian Studies* 35/4 (2002).

Del Puppo, Dario. "The Limits of Allegory in Jacobus de Cessolis' De Ludo Scaccorum". *Chess in the Middle Ages and Early Modern Age*. ed. Daniel E. O'Sullivan. A Fundamental Thought Paradigm of the Premodern World. Berlin/Boston: De Gruyter, 2012.

Deleuze, Gilles - Guattari, Felix. "A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia". çev. Brian Massumi. *Journal of Interdisciplinary History* 19/4 (1989), 657. https://doi.org/10.2307/203963

Delice, Aslan. "Kural, Anlam ve Yorum Üçgeninde Wittgenstein". *FSM İlmî Araştırmalar* İnsan ve Toplum Bilimleri Dergisi/2 (Güz 2013), 101-118.

Dereko, Ayhan. "Derrida: Bitmeyen Bir Oyun Hikayesi". *Araştırma Dergisi* 20 (Ocak 2005), 61-77.

Dereko, Ayhan. "Oyun Kavramı". *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi* 10/20 (2012), 1-42.

Doğanay, Emrah - Göde, Halil. “Sokaktan Ekrana Çocuk Oyunları”. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi* 47 (31 Aralık 2023), 157-182. https://doi.org/10.61904/sbe.1365458

Dönmez, Süleyman. “Simplicius ve Onun İslam Felsefesine Etkileri Etrafındaki Tartışmalar”. *Felsefe Dünyası* 43/1 (2006), 69-83.

Ducard, Dominique. “Language and the Game of Chess: Saussure, Hjelmslev, Wittgenstein and Greimas”. *Semiotica* 2017/214 (01 Ocak 2017), 199-217. https://doi.org/10.1515/sem-2016-0201

Durna, Hatice. “Gadamer’de Dilsel ve Tarihsel Koşullar Bağlamında Ön Yargı ve Hakikat”. *Artuklu İnsan ve Toplum Bilim Dergisi* 8/1 (16 Temmuz 2023), 148-159. https://doi.org/10.46628/itbhssj.1277656

Dursun, Yücel. *Oyunun Ontolojisi*. İstanbul: Duğubatı, Tarcan Matbaacılık., 2014.

Eales, Richard. *Chess The History of a Game*. London: B T Batsford Ltd, 1985.

Ensmenger, Nathan. “Is Chess the Drosophila of Artificial Intelligence? A Social History of an Algorithm”. *Social Studies of Science* 42/1 (Şubat 2012), 5-30. https://doi.org/10.1177/0306312711424596

Ercan, Ayşe Beyza. “Satranç: Doğu Medeniyetinin Batı’ya Bir Hediyesi”. *HUMANITAS - Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi* 9/18 (15 Ekim 2021), 74-95. https://doi.org/10.20304/humanitas.930192

Erdoğan Tuğran, Filiz. “Dijital Yerlilerin Siber-Uzamda Çoklu Kimlik Kullanımı ve Oyun Oynama Pratikleri”. *Orta Karadeniz İletişim Çalışmaları Dergisi* 1/1 (2016), 8-17.

Erkan, Ümmet. “Gilles Deleuze Felsefesinde Temel Kavramlar ve Yeni Toplumsal Hareketler”. *OPUS Uluslararası Toplum Araştırmaları Dergisi*, 1-1. https://doi.org/10.26466/opus.589030

Eyi, Eda. “Ferdinand De Saussure’ün ”Genel Dilbilim Dersleri” Adlı Kitabında Dile Yaklaşım Metotları Üzerine Bir Bakış”. *Sosyal Bilimler Akademi Dergisi* 4/2 (Kasım 2021), 139-156.

Fink, Eugen. *Play as Symbol of the World and Other Writings*. ed. John Sallis. çev. Ian Alexander Moore - Christopher Turner. Bloomington: Indiana University Press, 2016.

Fink, Eugen vd. "The Oasis of Happiness: Toward an Ontology of Play". *Yale French Studies* 41 (1968), 19. https://doi.org/10.2307/2929663

Franklin, Benjamin. "The Morals of Chess". National Archives. *Founders Online*. Yale University Press. Yale University Press. 1779. Erişim 03 Ocak 2024. http://founders.archives.gov/documents/Franklin/01-29-02-0608

Gadamer, Hans-Georg. *Hakikat ve Yöntem*. çev. Ismail H. Yavuzcan - Hüsamettin Arslan. İstanbul: Paradigma Yayıncılık, 2008.

Gamer, Helena M. "The Earliest Evidence of Chess in Western Literature: The Einsiedeln Verses". *Speculum* 29/4 (Ekim 1954), 734-750. https://doi.org/10.2307/2847098

Gökenç Gülez, Sema. "Çin Düşüncesi ve Kültürü Temel Kavramları 1". *Lotus* 2/2 (Aralık 2022), 57-76.

Gönül, Gizem Ece. "Johan Huizinga'nın Homo Ludens'i". *Söylem Filoloji Dergisi* 4/2 (Aralık 2019), 582-585.

Groos, Karl. *Play of Man*. D. Appleton & Company, 1901.

Groos, Karl. "The play of animals". *The play of animals*. ed. Elizabeth L. Baldwin - J. Mark Baldwin. 82-228. New York, NY, US: D Appleton & Company, 1898. https://doi.org/10.1037/12894-003

Grünke, Paul. "Chess, Artificial Intelligence, and Epistemic Opacity". *Információs Társadalom* 19/4 (01 Aralık 2019), 7. https://doi.org/10.22503/inftars.XIX.2019.4.1

Gualeni, Stefano - Vella, Daniel. *Virtual Existentialism: Meaning and Subjectivity in Virtual Worlds*. Cham: Springer International Publishing, 2020. https://doi.org/10.1007/978-3-030-38478-4

Gustafsson, Martin. "Wittgenstein, Language, and Chess". *Finding One's Way Through Wittgenstein's Philosophical Investigations*. ed. Emmanuel Bermon - Jean-

Philippe Narboux. 2/79-93. Nordic Wittgenstein Studies. Cham: Springer International Publishing, 2017. https://doi.org/10.1007/978-3-319-63507-1_5

Gül, Fikri - Ekinci, Nurşen. "Kural Faydacılık Bağlamında İnsan Hakları". *FLSF Felsefe Ve Sosyal Bilimler Dergisi* 32 (Aralık 2021), 49-68.

Gülay, Peyami Safa. "Derrida ve Wittgenstein: Dil, Anlam ve Bağlam". *Beytulhikme An International Journal of Philosophy* 12:4/12:4 (2022), 1007-1022. https://doi.org/10.29228/beytulhikme.65700

Gülsoy, Sait. "Oyun, Kültür ve Zaman". *Atatürk Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi* 62 (Haziran 2019), 317-337.

Gültekin, Abdurrazak. "Yapay Zekâ Felsefesinin Kuantum Temelleri". *Üniversite Araştırmaları Dergisi* 5/2 (20 Ağustos 2022), 212-220. https://doi.org/10.32329/uad.947503

Gündüz, Şinasi. "Mecûsîlik". *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 09 Şubat 2024. https://islamansiklopedisi.org.tr/mecusilik

Gür, Aysun. "Heidegger'de Varolanlar ile Dünyanın İlişkisi Üzerine". *Kaygı. Uludağ Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Felsefe Dergisi*, 123-123. https://doi.org/10.20981/kaygi.310254

Halák, Jan. "Towards the World: Eugen Fink on the Cosmological Value of Play". *Sport, Ethics and Philosophy* 9/4 (02 Ekim 2015), 401-412. https://doi.org/10.1080/17511321.2015.1130740

Hale, Benjamin (ed.). *Philosophy Looks at Chess*. Chicago: Open Court, 2008.

Heidegger, Martin. *Introduction to Metaphysics*. çev. Gregory Fried - Richard Polt. New Haven: Yale University Press, Second Edition., 2014.

Heidegger, Martin. *Sanat Eserinin Kökeni*. çev. Fatih Tepebaşılı. Ankara: De Ki Basım Yayım Ltd. Şti., 2007.

Herbst, Marcel. "Chess Metaphors: Artificial Intelligence and the Human Mind". *The European Legacy* 20 (05 Haziran 2015), 1-3. https://doi.org/10.1080/10848770.2015.1054189

Hinman, Lawrence M. “Nietzsche’s Philosophy of Play:” *Philosophy Today* 18/2 (1974), 106-124. https://doi.org/10.5840/philtoday197418211

Homan, Catherine. “The Play of Ethics in Eugen Fink”. *Journal of Speculative Philosophy* 27/3 (2013), 287-296.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens-Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine bir Deneme*. Ayrıntı Yayınları, 4. Basım, 2006. https://ipfs-library.net/ipns/k51qzi5uqu5dilpz7m5l1k9sq15alyfmh27f352l3nz99j2e7urb77adivvumd/johan-huizinga-oyunun-toplumsal-islevi-uzerine-bir-deneme.pdf

Hunnicutt, Benjamin Kline. “Leisure and Play in Plato’s Teaching and Philosophy of Learning”. *Leisure Sciences* 12/2 (Ocak 1990), 211-227. https://doi.org/10.1080/01490409009513101

Ignatius, Itohowo vd. “Heidegger’s Notion of Truth as Alethia: A Critical Exposition”. *International Journal of Humanities and Innovation (IJHI)* 5/2 (30 Haziran 2022), 74-79. https://doi.org/10.33750/ijhi.v5i2.153

Işık, Sever. “Zerdüşt’ün Yeni Şarkısı: Nietzsche ve Ebedi Dönüş ya da Bir Münkirin Ebediyet Arayışı”. *Dört Öge* 3 (Haziran 2023).

Kahya, Esin. “Hipokrat”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 11 Nisan 2024. https://islamansiklopedisi.org.tr/hipokrat

Kallek, Cengiz. “Mâverdî”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 13 Nisan 2024. https://islamansiklopedisi.org.tr/maverdi

Katz, Claire Elise - Lara Trout (ed.). *Emmanuel Levinas : Critical Assessments of Leading Philosophers*. London: Routledge, 2005.

Kesgin, Ahmet. “Etik Üstüne”. *Dinî Araştırmalar* 12/35 (Aralık 2019), 143-160.

Key, Alexander. *A Linguistic Frame of Mind: ar-Rāġib al-Isfahānī and What It Meant to be Ambiguous*. Massachusetts, Cambridge: Harvard University, Doktora Tezi, 2012. https://dash.harvard.edu/bitstream/handle/1/9572090/Key_gsas.harvard_0084L_10361.pdf?sequence=3&isAllowed=y

Khuman, Ashok A. “Reflection of Buddhist Philosophy in Raja Rao’s The Chessmaster and His Moves”. *Vidhyayana* 5/1 (2019), 1-8.

Kraus, Erin. *Heidegger, Aletheia, and Assertions*. Louisiana State University and Agricultural and Mechanical College, Master Of Arts, 2009. https://doi.org/10.31390/gradschool_theses.2197

Kuhn, Thomas S. *The Structure of Scientific Revolutions*. Chicago: Univ. of Chicago Press, 2. ed., Enlarged, 21. print., 1994.

Kurtar, Senem. "Heidegger ve Şeylerin Sessizliği". *ETHOS: Felsefe ve Toplumsal Bilimlerde Diyaloglar* 5/1 (Ocak 2012), 55-75.

Kurtulmuş, Faik. "Bilimde Değerlerin Rolü Işığında Bilime Güven". *Felsefe Arkivi / Archives of Philosophy* 0/58 (26 Haziran 2023), 1-21. https://doi.org/10.26650/arcp.1288215

Kutluay, Ferhat. "Nietzsche: Üstinsan'ın Ölümü". *Siirt Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi Fikriyat Sosyal Bilimler Araştırmalar Dergisi* 1/1 (2021), 54-68.

Larson, Max. "Optimizing Chess: Philology and Algorithmic Culture". *Diacritics* 46/1 (2018), 30-53. https://doi.org/10.1353/dia.2018.0001

Lau, H.T. *Chinese Chess An Introduction to China's Ancient Game of Strategy*. Singapore: Tuttle Publishing, 1985.

Levitt, Stephan Hillyer. "Chess—Its South Asian Origin and Meaning". *Annals of the Bhandarkar Oriental Research Institute* 72/73/1/4 (1992), 533-547.

Ma, Li. "Xiangqi vs Chess—The Cultural Differences Reflected in Chinese and Western Games". *Open Journal of Social Sciences* 08/03 (09 Mart 2020), 52. https://doi.org/10.4236/jss.2020.83006

MacDonell, Arthur Anthony. "The Origin and Early History of Chess", 117-141.

McQuillan, Martin (ed.). *Deconstruction: A Reader*. New York: Routledge, 2001.

Meral, Yasin. "Petrus Alfonsi'nin Yahudilere Reddiye'sinde İslam Eleştirisi". *Dini Araştırmalar* 16/43 (Aralık 2013), 173-192.

Metzner, Paul. *Crescendo of the Virtuoso: Spectacle, Skill, and Self-Promotion in Paris during the Age of Revolution*. Berkeley: University of California Press, 1998.

Meyer, Michel. “Dialectic and Questioning: Socrates and Plato”. *American Philosophical Quarterly* 17/4 (1980), 281-289.

Moore, Gilbert. *The Mysterious Origin And Strange Descent of Chess: The Path of Evolutionary Inventive Drift*. South Carolina: CreateSpace Independent Publishing Platform, 2. Basım, 2015.

Murray, Harold James Ruthven. *A History of Chess*. Oxford University Press, 1913.

Nietzsche, Friedrich. *Ecce Homo Kişi Nasıl Kendisi Olur*. ed. Ali Alkan İnal. çev. Can Alkor. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2009.

Nietzsche, Friedrich Wilhelm. *Böyle Söyledi Zerdüşt*. ed. Ali Alkan İnal. çev. Mustafa Tüzel. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 1. Basım, 2011.

Nietzsche, Friedrich Wilhelm. *Tragedyanın Doğuşu*. çev. Mustafa Tüzel. İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2017.

Niray, Nasır. “Sâsâni İmparatorluğu’nun Devlet Yapısı Üzerine Bir İnceleme”. *Muğla Üniversitesi SBE Dergisi* 5 (Güz 2021), 1-23.

Olivier, Bert. “Gadamer, Heidegger, Play, Art and the Appropriation of Tradition”. *South African Journal of Philosophy* 21/4 (Ocak 2002), 242-257. https://doi.org/10.4314/sajpem.v21i4.31350

Orbán, Jolán. “Wittgenstein and Derrida: A Comparative Study”. *The Paideia Archive: Twentieth World Congress of Philosophy* 32 (1998), 83-88.

Özaydın, Abdülkerim. “SÛLÎ, Ebû Bekir”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 13 Nisan 2024. https://islamansiklopedisi.org.tr/suli-ebu-bekir

Özbay, Emrah. “A Postmodern Novel In the Light Of Deleuzian Nomadism: Sunset Park”. *ODÜ Sosyal Bilimler Dergisi* 10/1 (Mart 2020), 252-261.

Özsağır, Rabia. “Zerdüştlük İnancına Sahip Olanlar İçin Tanrı Ahura Mazda’ya Uzanan Bir Yol: Ritüeller”. *Ondokuz Mayıs Üniversitesi İnsan Bilimleri Dergisi* 3/1 (20 Haziran 2022), 43-62. https://doi.org/10.51533/insanbilimleri.1060202

Parladır, Saim. “Saussure’in Yapısal Dilbilim Kuramının Sosyal Bilimler Metodolojisine Katkısı”. *Sosyoloji Dergisi* 16 (2006), 77-92.

Peirce, Charles Sanders. *Collected Papers of Charles Sanders Peirce, Volumes I and II: Principles of Philosophy and Elements of Logic*. ed. Charles Hartshorne - Paul Weiss, 1932.

Pirim, Harun. "Yapay Zeka". *Yaşar Üniversitesi E-Dergisi* 1/1 (Haziran 2006), 81-93.

Platon. "Devlet". çev. Sabahattin Eyüboğlu - M.Ali Cimcoz. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları, 2022.

Platon. *Yasalar*. çev. Candan Şentuna - Saffet Babür. İstanbul: Kabalcı Yayınevi, 3. Basım, 2007.

Prange, Martine. "The Vital Importance of Play for Humanity". *Tijdschrift Voor Filosofie* 1 (2023), 33-59. https://doi.org/10.2143/TVF.85.1.3292008

Robin, Richard S. "Metaphysical Reflections on Peirce on Chess". *From Time and Chance to Consciousness: Studies in the Metaphysics of Charles Peirce*. kitap editörü Edward C. Moore, 247-262. 17. Oxford/Providence, USA: Berg, 1994. http://www.100bestwebsites.org/alt/chess/peirce/chess-peirce.htm

Rodríguez, Ana Domínguez. "Retratos de Alfonso X en el Libro de los Juegos de Ajedrez, Dados y Tablas". *Alcanate: Revista de estudios Alfonsíes* VII Semana de Estudios Alfonsíes/7 (2010), 147-162.

Rowett, Catherine. "Plato, Wittgenstein and the Definition of Games", 196-219.

Rutli, Evren Erman. "Yapısöküm ve Hakikat". *Düşünbil* 13/75 (2019), 22-26.

Saussure, Ferdinand de. "Genel Dilbilim Dersleri". çev. Berke Vardar. Multilingual, Mayıs 1998.

Schetelich, Maria. "Al-Birunî's Notes on Indian Four-Handed Chess – Some Remarks". *Aissa*, 57-59.

Seeskin, Kenneth. "Socratic Philosophy and the Dialogue Form". *Philosophy and Literature* 8/2 (1984), 181-194. https://doi.org/10.1353/phl.1984.0028

Sinanoğlu, Mustafa. "Hürmüz". *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 09 Şubat 2024. https://islamansiklopedisi.org.tr/hurmuz--zerdustilik

Somogyi, J. De. “The Arabic Chess Manuscripts in the John Rylands Library”. *Bulletin of the John Rylands Library* 41/2 (Mart 1959), 430-445. https://doi.org/10.7227/BJRL.41.2.8

Taşkin, Fahrettin. “Heidegger’de Hiç Kavramı Üzerine”. *Kilikya Felsefe Dergisi* 2 (Ekim 2022), 36-52.

Tekerek, Nurhan. “Oyun Kavramından Drama’ya Drama’dan Dramatik Eğitim’e”. *Tiyatro Araştırmaları Dergisi* 22 (2006), 47-73.

Tleubayev, Seraly Sh. vd. “The Game as the Essence of Culture”. *Espacios* 8/54 (2017), 29.

Topaloğlu, Aydın. “Somogyi, Joseph de”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 10 Nisan 2024. https://islamansiklopedisi.org.tr/somogyi-joseph-de

Tronzo, William L. “Moral Hieroglyphs: Chess and Dice at San Savino in Piacenza”. *Gesta* 16/2 (Ocak 1977), 15-26. https://doi.org/10.2307/766727

Tümer, Günay. “BUDİZM”. *TDV İslâm Ansiklopedisi*. Erişim 06 Ocak 2024. https://islamansiklopedisi.org.tr/budizm

Tzu, Lao. *Hua Hu Ching: The Unknown Teachings of Lao Tzu*. çev. Brian Walker. San Francisco: HarperOne, 1994.

Uslu, Serdar. *Platon’da Düzen Sorunu*. İstanbul: İstanbul Üniversitesi, Doktora Tezi, 2007.

Usmanov, M. “Ebû Bekir Râzî’nin Felsefî Mirasının İncelenmesiyle İlgili Kaynaklar”. çev. Fegani Beyler. *Igdir University Journal of Social Sciences* 11 (Nisan 2017), 307-318.

Vanleene, Sengün M Acar. “Nietzsche’nin Sanat Anlayışı Bağlamında Apollon ve Dionysos”. *Felsefe Dünyası* 1/53 (2011), 237-252.

Vasen, Meynard. “Buddhist Practice as Play: A Virtue Ethical View”. *Journal of Buddhist Ethics* 21 (2014), 537-568.

Vauleon, Florian. “Philosophizing the Game The Morals of Chess in Diderot’s Rameau’s Nephew”. *1650-1850: Ideas, Aesthetics, and Inquiries in the Early Modern Era* 20/3 (2013), 18-32.

Wilson, Fred. *Picture History of Chess*. New York: Dover Publications, Inc., 1981.

Wimsatt, William Kurtz. "How to Compose Chess Problems, and Why". *Yale French Studies* 41 (1968), 68-85. https://doi.org/10.2307/2929666

Wittgenstein, Ludwig. *Felsefi Soruşturmalar*. İstanbul: Metis, 2020.

Xanthos, Nicolas. "Wittgenstein's Language Games". *Signo [Online]*. http://www.signosemio.com/wittgenstein/language-games.asp

Yaden, David Bryce vd. (ed.). *Rituals and Practices in World Religions: Cross-Cultural Scholarship to Inform Research and Clinical Contexts*. Cham: Springer International Publishing, 2020. https://doi.org/10.1007/978-3-030-27953-0

Yıldırım, Nimet. "Zerdüşt Mitolojisi". *Doğu Esintileri* 15 (Şubat 2021), 75-99.

Yıldırım, Nimet. "Zerdüşt ve Öğretisi". *Doğu Esintileri* 3/5 (2009), 5-24.

Yiğitoğlu, Vedat. *Oyun Değer-Dijital Oyunlar ve Kullanıcılar Üzerine Bir İnceleme: To the Moon Örneği*. İstanbul: T.C. Maltepe Üniversitesi, Doktora Tezi, 2018.

Yüksel, Ufuk S. - Ateş, Ahmet Emre. "Nietzsche ve Realizm: Nietzsche'de Güç İstenci Kavramı ve Realist Paradigma". *Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi* 21/0 (10 Ağustos 2019), 215-230. https://doi.org/10.26468/trakyasobed.530601

الوجره, إبراهيم. "الأبعاد الفلسفية لنظرية التاو عند لاوتسو". *Mesned İlahiyat Araştırmaları Dergisi* 14/2 (31 Aralık 2023), 109-125. https://doi.org/10.51605/mesned.1358199