

KURGULAR ARASI KARŞILAŞTIRMALAR VE ANLAM

Verili bir durumu anlamayı, onu bir bütün olarak kurgulamak olarak düşünelim. Kurgu basit bir gösterge de olabilir, karmaşık bir yapı da olabilir; belli belirsiz bir iz veya izler toplamı da olabilir. Kurgunun işlevini yerine getirmesini sağlayan gerek ve yeter koşul verili olan durum ile kendi yapısı arasında bir karşılaştırma olanağını sağlamasıdır. Nitekim, en bilindik anlamda bir durumu kurgulamak onu bir başka durumla karşılaştırmaktır. Bu yüzden de karşılaştırma yapmayı anlama yetimiz için öndayanak olan bir alt-yeti olarak tanımlayabiliriz. Bu alt-yetin edimsel doğasına ilişkin bazı sorulara yanıt aramak istersek, karşılaştırma dediğimiz edimin doğal koşullarını incelememiz gerekir. Bu bildiride karşılaştırma ediminin doğal koşullarını betimlemeyi amaçlayan bir çerçeve çizmeye ve böylelikle anlama yetimizin öndayanaklarının edimsel doğasını uygun bir biçimde nasıl yorumlayabileceğimiz sorusuna yanıt vermeye çalışacağım.

Bir önermeyi anlamak yerine bir durumu anlamaktan sözaçarak başladım. Böyle yapmaktaki amacım anlama yetimizin doğasını öncelikle çeşitli durumlarla ilişkilendirmek ve çeşitli durumlarla karşılaşmalarımız için sorgulamak. Bir anlamda konuyu yaşama ilişkin bir soru olarak ele alıp gündelik anlamda çok yalın bir soruya, "Bir durumu anlamak nedir?" sorusuna yanıt vermek istiyorum.

Karşılaştırma yapma dediğimiz edimi kurgular arası geometrik bir dönüşüme tanıklık etmek olarak tanımlayalım. Bu tanıklığın süreklilik veya süreksizlik içeren algısal içeriğiyle olduğu kadar yine süreklilik veya süreksizlik içerebilen fiziksel anlamıyla da ilgilenmemiz beklenir. Söz konusu tanıklığın kurgular arasında hangi bakışlılık özelliklerini koruduğunu, hangilerini korumadığını bu sayede araştırabiliriz. Sözü geçen geometrik dönüşümlerin ve anlamanın edimsel doğasının mantığa dayalı işleyiş biçimini de bu sayede daha iyi irdeleyebiliriz.

Geometrik dönüşümlerin takibi ve ele alınan karşılaştırmaların mantıksal biçimi iki kurgu arasında bire bir örtüşme olup olmadığını sorgulayabileceğimiz bir oyun gibi düşünülebilir. Birebir örtüşme arayışı ve oyunlar kabaca iki kısımdan oluşur. Birinci kısım arama ve ikinci kısım da bulmadır. Aramayı "soru sormak" ve bulmayı da "kurguları karşılaştırmak" olarak düşünelim. Böylelikle, anlama yetimizi soru sorduğumuz ve kurguları karşılaştırdığımız oyunlar aracılığıyla incelemeye başlamış oluyoruz. Bu ve benzeri incelemeler, temelleri 1970lerde atılan oyun-

kuramsal anlam bilgisinin de başlangıcı olarak yorumlanabilir.¹ Oyun-kuramsal anlam bilgisinin yapıtaşları anlam bilgisel oyunlardır. Bu oyunlar iki oyuncu arasında, örneğin ben ve doğa arasında oynanır. Ben sözgelimi bir öbek önermeyi doğrulamaya çalışırken doğa da seçimleriyle benim nerde yanıldığımı nerde yanılmadığımı ortaya çıkaracak bir karşılaştırmayı yapabileceğim kurguların bilgisini oyuna sokar.

Genel anlamda anlambilgisel oyunlar doğrulayıcı ve yanlışlayıcı diye adlandırılan iki oyuncu arasında oynanır. Buradan yola çıkarak doğruluk kavramı oyunda doğrulayıcının kazanma yolunun varlığıyla tanımlanır.² Örneğin ben doğrulayıcıysam ve doğa da yanlışlayıcıysa benim seçimlerime karşı doğanın seçimleriyle oynanan bir anlam-bilgisel oyunda doğrulanmaya çalışılan önermeler veya kuramlar ancak ve ancak benim için bir kazanma yolu varsa doğrudur. Aksi halde, eğer doğanın bir kazanma yolu varsa o zaman önerme veya kuram yanlıştır. Eğer ne doğrulayıcının ne de yanlışlayıcının bir kazanma yolu varsa, o zaman da verili olan önerme veya kuram ne doğrudur ne de yanlıştır.

Bu tanımlar öncelikle şunu gösteriyor: Benim seçimlerime karşı doğanın seçimlerinin yapıldığı kurgularda uygun karşılaştırmalar ve bire bir örtüşmeler sağlanabiliyorsa, o kurgularda verili önermelerin doğruluğu ve yanlışlığı bulgulanabilir. Eğer kurgular birebir eşlemeyle karşılaştırılmayan öğeler içeriyorsa, o zaman üçüncü halin olanaksızlığı ilkesinden vazgeçmek oyun-kuramsal görüşün kaçınılmaz bir sonucu olarak gerekir. İkincil olarak, geometrik bir dönüşüme tanıklık etme anlamında bir anlama yetisinden bahsederken, sözü geçen anlambilgisel oyunların birbirlerinden bağımsız oynanabildiğini varsaymak gerekiyor. Aksi halde Heraklitos'un "Herşey akar" gözleminden öteye gidemiyoruz. Tabi şu açık ki zaten geometrik bir dönüşümün sürekliliğini de ancak bu süreklilik içinden yapabildiğimizi varsaydığımız seçimler (örneğin noktalar ve nokta kümeleri) aracılığıyla tanımlayabiliyoruz. O halde, açık ki sözü geçen akış, içinde hali hazırda arama ve bulmaların, yani soru sormanın ve kurgu karşılaştırmalarının barındığı bir akıştır.

Verili bir durumu anlamak başta söylediğimiz gibi onu bir bütün olarak kurgulamak ise ve bu kurgulayış bir anlamda geometrik bir dönüşüme tanıklık etmek ise, bir durumu anlamak dediğimiz şey dönüşümün hazırlayıcı koşullarını ve ardından gelecek başka dönüşümleri birarada seyretmek olarak düşünülebilir. Sözü geçen seyir kendi başına eylemden yoksun

1 Bkz. Hintikka ve Sandu 1997.

2 Burada "yol" sözcüğü strateji anlamında kullanılmıştır.

olduğu için verili bir durumu anlayan bir kişiyi eyleme yöneltecek olan bir itici güce gereksinimi vardır. Bu gereksinimi nasıl gideriyoruz? Kişi bunu kendi duruşunu anlamayı, verili bir durumu anlamasıyla karşılaştırabildiği ölçüde mi yapabiliyor; kendi durumunun, verili bir duruma dönüşmesine tanıklık edebildiği ölçüde mi eyleme geçebiliyor?

Sorunun yanıtını aramak için bir örnek üzerinde düşünelim. Bir tiyatro sahnesinde kölenin başkaldırısı konulu bir oyun oynanıyor olsun. Tüm oyuncular rollerini mükemmel bir biçimde oynuyor olsun. Köle rolünü oynayan oyuncu rolünü mükemmel oynadığı için de içten içe başkaldıran birine dönüşmeye başlıyor olsun. Diğer oyuncular da kendi rollerinin kişiliklerine dönüşsünler. Bilindiği üzere bu tür kişilik değişimleri özellikle aktörlerde rastlanılan türden bir rahatsızlığa işaretler.

Şimdi, biz de sözü geçen oyunu seyreden birisi olalım. Oyuna normal bir tepki vermek oyundan etkilenmek, gülünecek yerde gülmek, öfkelenilecek yerde öfkelenmek, hüzünlenilecek yerde hüzünlenmek anlamına gelir. Tabi yeri gelince oyunu alkışlamak da son derece normal bir davranıştır. Anormal tepkiler ve davranışlar ise oyuna müdahale etmeye varan kafa karışıklıkları, sahnedeki köleye yardım etmek ve bir deli gibi ortalığı birbirine karıştırmak gibi eylemlerdir. Bu davranışlarla ilgili olarak, sorumuz şu olsun: Seyirciyi normal tepkilere ve eyleme sürükleyip yerinde tutan nedir; veya anormal bir biçimde onu eyleme geçiren nedir?

Seyirci olarak, sahnedeki ve kendimizdeki dönüşümlerin hazırlayıcı koşullarını ve bu dönüşümlerin ardından gelebilecek diğer olanaklı dönüşümler hakkındaki kurgularımızın toplamını (bir anlamda bilgi düzeyimizi) kendi duruşumuz hakkındaki kurgular toplamımızla (yani bilgi düzeyimizle) karşılaştırdığımızda, bu karşılaştırma yoluyla bizi eyleme geçiren itici gücün hem durumu anlamak ile hem de durumu anlamamak ile ilgili olduğunu görüyoruz. Tabi ki bunda şaşılacak bir şey yok. Bir durumla ilgili eyleme geçebiliyor olmamız o durumu anlayabildiğimiz ölçüde, o durum hakkındaki bilgi düzeyimiz ölçüsünde gerçekleşecektir.

Bu şu mu demek; sürekli bir dönüşümü ancak ve ancak içinde bir süreksizlik barındırdığı ölçüde seyrebiliyoruz?

Kendimizi de katarsak, seyrettiğimiz dönüşümlerde bizi eyleme geçirecek ölçüde bilginin bize ulaşmaması arka planda bizim takip edebileceğimizden çok daha hızlı akan bir gerçekliğe mi işaret ediyor? Kurgularımızı bu tür bir gerçekliğe dönüştüremememiz bunu hiç bir zaman gerçekleştiremeyeceğimiz anlamına mı geliyor?

Bu sorularla sözü şuraya vardırarak istiyorum: Öncelikle, insan olarak doğadaki duruşumuzu anlama yollarımızın bazı edimsel öndayanakları olduğunu düşünüyorum. Bu öndayanakları ararken, doğa ile birebir karşılaştırabileceğimiz kurguları, ne dilimizde, ne zihnimizde, ne de eylemlerimizde bulabiliyoruz. Buna rağmen kurgularımızı başka kurgularla karşılaştırabiliyoruz ve karşılaştırmalarımızın süreksizlik içeren dönüşümler olmaları, kendi durumumuzla karşılaştırılabilir olmalarını sağlıyor. Kendi durumumuzsa başlı başına ayrı bir kurgu.

Tüm bunların oldukları gibi olmalarının yaşamsal bir soruna yol açtığını sanmıyorum. Ama yine de doğada kendi duruşumuzu anlamaya yönelik araştırmamızın süreksiz ve bilgi eksikli iç yapısı hakkında biraz durup düşünmekte fayda olabilir.

Dünyada, tarihin farklı dönemlerinde, anlamanın ve bilginin farklı farklı düzeylerinde, insanlar doğaya yön verebilecekleri varsayımından hareketle eyleme geçmişlerdir. Bu varsayımın, eyleme yol açtığı her uygulamasında yersiz bir davranış biçiminde ortaya çıktığını görmezlikten gelemeyiz. Sözü geçen yersiz davranışın kaynağı bu bildiride özetlemeye çalıştığım anlam bilgisel ve bilgi kuramsal oyunların süreksizlik içeren yapısının hesaba katılmamış olması veya gözardı edilmiş olmasıdır. Bu ise kazanma yollarının varlığıyla tanımlanan doğruluk kavramının çarpık kullanımınıdır. Bu gözardı edilmiş ve çarpık doğruluk kavramının yol açtığı belki de en büyük sorun insanların doğa ve insanlar üzerinde kurmaya yeltendikleri hastalıklı iktidar kurgusudur. Sözü geçen kurgunun insan grupları arasında, Freud'un deyişiyle "ruhbilimsel bir yoksulluğa" yol açtığını gözlemlemek mümkündür.

Doğanın bizim kurgularımızın ve karşılaştırmalarımızın aksine sürekli bir akış hali içinde olma ihtimali karşısında, onu süreksizlik öğeleri içermek zorunda olan kurgu karşılaştırmalarımızla anlamaya çalışmak belki de yapabileceklerimizin en iyisidir. Doğanın sürekli dönüşümlerinin içinde süreksizlik içeren karşılaştırmalarımızla birlikte varolmamızı engelleyen çatışkılı bir yaşamsal durum olmadığı açık. Biz de doğanın birer parçasıyız ve kabaca kendimizi doğadaki sürekliliğin içinde süreksizlik kurgusunu yaratan yapılar veya belli belirsiz izler olarak düşünebiliriz. Elimizden daha iyisinin de gelebileceğini sanmak yanıltıcı olacaktır. Bu yüzden, doğayla oynadığımız anlam bilgisel oyunlarda doğanın seçimlerine yön verebilirmişiz gibi eylemde bulunmak yerine, doğaya, onun koruyucu otoritesini anlamaya çalışarak yaklaşmak daha akla uygun bir tutum olacaktır.

Kullandığımız oyun örneğini eğretilyerek bir sonuca bağlayacak olursak, sahnede başkaldıran köle rolünü mükemmel bir biçimde oynayan oyuncu ile sahne dışı gerçekliği olan kişilik arasındaki ayrımı ancak doğanın yönünü değiştirme sevdasından veya ona hükmetme isteğindeki korkaklıktan vazgeçerek yapabileceğimizi söyleyebiliriz. Sözü geçen ayrımı yapamadığımız durumda gerçek kişiliğin bir oyun karakterine dönüşmesi ile bir oyun karakterinin gerçek bir karaktere dönüşmesi arasındaki anlam farkını gözden kaçırabiliriz. Tabi ki, biz gözden kaçırsak da kaçırmasak da insanlar yüzyıllardır iktidar oyunları sahnelemektedirler. Gösterileri ilgiyle izlenildiğine göre, sahnede yapılan taklitlere inanıldığına göre, yaşamın dramasal yanı gereksiz bir ayrıntı olamaz. Ta ki bir gün, doğal gerçeklik ile oynadığımız anlam bilgisel oyunlardaki doğruluk tanımımızı doğru biçimde yorumlayana kadar... Kazanma yolu denilen olguyu olduğu biçimiyle anlayana kadar... Belki o zaman kurgu karşılaştırmalarımızdan bağımsız bir biçimde doğadaki sürekli akışı da seyredabilen varlıklar olabileceğini aklımıza getirip kendimize çeki düzen verebiliriz. Belki o zaman sahnede kalması gereken ile gerçek olan arasındaki fark nedir; her verili durum için daha iyi anlayabiliriz.

Bu bildiri de aktarmaya çalıştığım görüşler Platon'un son derece espirili ve ironik bir biçimde kullandığı mağara alegorisi ile de özetlenebilir. Bu noktada okuyucu *Devlet*'in yedinci kitabının başlarından bir alıntıya yönletilebilir; 518a'da Sokrates şöyle diyor:

...aklı başında olan bilir ki, insanın gözü iki karşıt sebepten, iki türlü bulanır. Biri aydınlıktan karanlığa geçişte olur, öbürü de karanlıktan aydınlığa geçişte. Onun gibi, düşünce de bir şeyi açık saçık göremeyince, buna gülecek yerde düşünmeli: Acaba daha ışıklı bir dünyadan gelip karanlıklara alışmadığı için mi, yoksa bilgisizlikten aydınlığa varıp aşırı bir parlaklıkla kamaştığı için mi bulanık görüyor göz? Birincisi, övülecek, ikincisi acınacak bir haldedir. Karanlığa alışamayan göz, ışıklı bir dünyadan geliyor demektir. Ona gülersek, gülünç oluruz. Ötekine ise hakkımızdır gülmek.

Sokrates'in ağızından bu sözlerle ilgili olarak Platon'un *Devlet*'indeki soru-cevap zincirinin vardığı noktalardan biri şudur: Mağaradan çıkıp güneşi gören bireylerin varlığı insanların iktidar arayışlarının öndayanaklarından biridir. Ancak biz insanlar bu öndayanağı pek anlamayız ve unuturuz. İnsanların iktidar arayışı çoğunlukla doğanın gerçekliğini bir kurgu oyuna dönüştürmeye yöneliktir. Oysa süreksizlik ve bilgi eksikliği içeren karşılaştırmalarımızla bu türden bir tam dönüştürme olanaklı gözüküyor. Diğer taraftan doğa ile hali hazırda anlam bilgisel oyunları zaten oynuyoruz. Bizi eyleme geçirebilecek itici güçlerin karşımızdaki gerçekliğe tanıklık edebildiğimiz ölçüde ortaya çıktıklarını görebiliyoruz. O halde, iktidar

arayışımızın öndayanakları sağlansın veya sağlanmasın, yani formların bilgisine sahip olan bireyler (yaygın deyimle bilgeler) varolsun veya varolmasın, bize gerçek bir yol gösterici olan doğanın bilgeliğiyle kendi bilgeliğimizi karşılaştırmalı ve bilmeye, anlamaya ilişkin eksiklerimizle yüzleşmeliyiz. Bu yüzleşme önerisi, kesinlikle bilmiyoruz, bilemeyiz anlamında bir kuşkuculuk değildir. Yalnızca bilginin (özellikle de enformasyon anlamında bilginin) dereceleri olduğu iddiasıdır.

Bilginin dereceleri olduğu iddiası bizi kimin neyi nasıl bildiği konusunda bir araştırmaya yönlendirir. Başkalarının bilgileriyle kendi bilgimiz arasında yaptığımız karşılaştırmaları da geometrik dönüşümler olarak düşünersek, bu dönüşümlerin tanıklığı da doğayla oynadığımız anlam bilgisel oyunlarda olduğu gibidir. Karşımızdakinin bilgi derecesi konusunda bir yargıya varmak zordur. Kim hangi seçimleri neden yapar; biz kendi seçimlerimizi neden yaparız; doğa kendi seçimlerini neden yapar; sorularının yanıtlarını bulmak zordur.

Bu noktada belki biz de Platon gibi, hem kendi kendimize hem de diğer insanlarla oynadığımız anlam bilgisel oyunları kabaca kurgulayıp, kurguladığımız bu oyunlarla dalga geçmek isteyebiliriz. Ne de olsa hep üç tür insan vardır derler: Birincisi halden anlar. İkincisi laftan anlar. Üçüncüsüyse, ne halden anlar ne de laftan anlar. Bu üçlemeye gülerken üç tür insanın aynı dünyada yaşadığını bir anlık unutturuz. Sözü geçen unutmayı onarmanın yolu belki de Einstein'ın şu sözlerine benzer bir gözlemlerle mümkündür:

Yaşantılarımıza, çabalarımıza bakarsak, neredeyse bütün davranışlarımızın, isteklerimizin, başka insanların varlığıyla bağlı olduğunu görürüz. Bütün tabiatımızın, toplumsal hayvanlara benzediğini anlarız. Başkalarının yetiştirdiğini yeyip, başkalarının yaptığı evlerde oturuyoruz. Bilgimizin ve inançlarımızın büyük bir kısmı, bize başkalarının yarattığı bir dil aracılığıyla gene başkaları tarafından verilmiştir. Dil olmasaydı, akıl gücümüz, gelişmiş hayvanlarla kıyaslandığında çok düşük kalırdı; bu yüzden şunu kabul edelim ki, hayvanlara karşı üstünlüğümüzü bir toplum içinde yaşamamıza borçluyuz.³

Einstein'ın doğru olduğunu düşündüğüm bu gözleminden yola çıkarak ben kendime ve herkese şu soruları sormak isterim: Karşılaştığımız durumları ne kadar anlayabiliyoruz? Kendimizle ve birbirimizle ne kadar anlaşabiliyoruz?

3 Einstein 1990, s. 32.