

Homo Ludens'ten Homo Rebellis'e: Oynamak, Başkaldırmaktır

*İnsan sadece oynadığı zaman tam anlamıyla
insandır, çünkü oyun özgürlüğün ilk nefesidir.*

Tarih kitapları ve antropoloji kürsüleri, o kendinden menkul kibrimizle bizi "Homo Sapiens" olarak etiketlemeyi sever; yani "Düşünen İnsan". Bize verilen, daha doğrusu kendi kendimize verdiğimiz en büyük paye akıldır. Descartes'ın "*Düşünüyorum, öyleyse varım*" (Cogito, ergo sum) diyerek varoluşu salt bir zihinsel geniş getirmeye indirgemesi, bu kibrin en kristalize halidir. Oysa insanın düşünmeden, o meşhur aklını henüz yontup sivrilmeden önce yaptığı, mağara duvarlarına bizon çizmeden evvel giriştiği daha ilkel, daha köklü ve ontolojik olarak daha "tehlikeli" bir eylem vardır: **Oynamak**.

Johan Huizinga, o muazzam eseri *Homo Ludens*'te bizi uyarmıştı: "*Oyun kültürden daha eskidir.*" Biz esasen Homo Sapiens değil, **Homo Ludens**'iz; yani "Oynayan İnsan". Kültür, hukuk, sanat ve hatta savaş; hepsi bu oyun dürtüsünün üzerine giydirilmiş ciddi kostümlerden ibarettir.

Biyolojiye bir göz atalım: Bir aslan yavrusu avlanma pratiği yapmak için kardeşleriyle boğuşur. Bu, Darwinist bir hayatta kalma antrenmanıdır, genetik bir zorunluluktur, sıkıcı derecede işlevseldir. Ancak bir insan yavrusu, eline bir değnek alıp bacaklarının arasına sıkıştırarak onu şahlanan bir ata dönüştürdüğünde, biyolojinin ve fiziğin o katı sınırlarını ihlal eder. O an, o

değnek artık bir selüloz yığını, bir odun parçası değildir. Newton fiziği, yerini çocuğun hayal gücünün anarşik kurallarına bırakmıştır.

İşte bu, insanın doğaya, gerçekliğe, determinizme ve "olan"a karşı ilk ve en saf başkaldırısıdır.

Oyun, "şimdi ve burada" olanın reddidir. *"Burası sıkıcı bir salon değil, bir uzay gemisi"* dediğiniz o büyüdü anda, mevcut gerçekliği yıkar ve yerine kendi kurallarınızın, kendi yerçekiminizin geçerli olduğu yeni bir simülasyon, bir *heterotopya* kurarsınız. Bu yüzden oyun, pedagogların iddia ettiği gibi masum bir çocukluk eğlencesi ya da "enerji atma" seansı değil, **ontolojik bir devrim girişimidir**. İnsan, maruz kaldığı dünyadan, verili gerçeklikten memnun olmadığı için oyun oynar. Oynamak; *"Ben bu dünyanın bana sunduğu verileri, verili rolleri kabul etmiyorum; kendi dünyamı yaratıyorum"* demenin eyleme dökülmüş halidir.

Ne yazık ki tarih ilerledikçe, medeniyet dediğimiz o devasa ve soğuk mekanizma, insanın bu "dünya yaratma" yeteneğini keşfetti ve onu korkunç bir kurnazlıkla tersine çevirdi. Jean-Jacques Rousseau, *"İnsan özgür doğar ama her yerde zincire vurulmuştur"* derken belki de eksik söylüyordu: İnsan "oyuncu" doğar ama her yerde bir "piyona" dönüştürülür. Çocukken kurduğumuz o özgür oyun alanları, büyüdükçe başkalarının (devletin, patronun, geleneğin) kurduğu, sınırları dikenli tellerle çevrili oyun alanlarına dönüştü.

Nietzsche, *Böyle Buyurdu Zerdüş'te* ruhun üç dönüşümünden bahseder: Önce yük taşıyan **Deve**, sonra özgürlük için kükreyen **Aslan** ve en sonunda kendi değerlerini yaratan **Çocuk**. Nietzsche'nin "Çocuk"u, *"kendi kendine dönen bir tekerlek, bir ilk hareket, kutsal bir 'Evet' deyiştir."* Oysa modern toplum, bizi Aslan aşamasından bile geçirmez; bizi ebedi Develer olarak, başkalarının yükünü taşıyan "ciddi" yetişkinler olarak dondurmak ister.

Artık kuralları biz koymuyorduk; kurallar bize tebliğ ediliyordu.

Devlet, din, ekonomi, hukuk... Bunların hepsi, yetişkinlerin ciddiyet maskesi takarak oynadığı, kuralları yüzyıllar önce ölü adamlar tarafından belirlenmiş devasa, sıkıcı ve ölümcül oyunlardır. Wittgenstein'in "Dil Oyunları" dediği şey, aslında yaşamın ta kendisidir ama biz bunun şakasını kaybettik. Bize doğduğumuz an bir rol kartı (Character Sheet) verildi: Vatandaş, mümin, tüketici, çalışan, vergi mükellefi... Ve bizden bu rolleri, sanki bir oyun değilmiş de "gerçeğin ta kendisiymiş", sanki başka bir alternatif yokmuş gibi oynamamız istendi. Bu, Guy Debord'un bahsettiği *Gösteri Toplumu*'nun en büyük illüzyonudur: Seyirci olduğumuzu unutturup, bizi senaryosunu bilmediğimiz bir piyesin figüranlarına dönüştürmek.

Çocukken oyunun bir oyun olduğunun farkındaydık, bu yüzden özgürdük. "Mızıkçılık" yapma hakkımız vardı. Yetişkinlikte ise oyunun içindeyiz ama onun bir oyun olduğunu unuttuk. İşte trajedi, yani o gri ve kasvetli "gerçekçilik" burada başladı. Herakleitos'un *"Zaman, sahilde taşlarla oynayan bir çocuktur; krallık çocuğundur"* sözünü unuttuk, krallığı asık suratlı bürokratlara devrettik.

Homo Rebellis (İsyankar İnsan) tam da bu unutuş noktasında doğmak zorundadır. Ancak Albert Camus'nün isyankarından bir farkla; buradaki isyan, sadece "Hayır" demekle kalmaz, aynı zamanda neşeyle yeni bir oyun kurar. İsyan etmek için sokağa dökülmekten, taş atıp slogan atmaktan önce yapılması gereken zihinsel bir devrim vardır: İçinde bulunduğun durumun bir kurgu olduğunu, ciddiyetle sana parmak sallayan o otoritenin sadece kötü yazılmış, grafikleri eskimiş ve hikayesi tutarsız bir oyunun yöneticisi (Game Master) olduğunu fark etmek.

Bu kitap boyunca yapacağımız yolculuk, üzerimize zorla giydirilen bu NPC (Non-Player Character / Oyuncu Olmayan Karakter) kostümlerini teker

teker incelemek ve yırtıp atmak içindir. Neden her sabah o lanet saatte kalkıyoruz? Neden o kağıt parçaları (para) için, aslında hiç var olmayan itibari değerler için ömrümüzü harcıyoruz? Neden tanımadığımız insanlardan (öteki) nefret ediyoruz? Çünkü oyun böyle kurgulandı ve biz "Kullanıcı Sözleşmesi"ni okumadan "Kabul Ediyorum"a tıkladık.

Ama unutma; her yazılımın bir açığı (bug), her simülasyonun bir çıkış kapısı (backdoor) ve her kuralın ihlal edilebilir bir esnekliği vardır. Oynamak, en başta dediğimiz gibi, varoluşsal bir başkaldırıdır. Ancak bu kez, başkalarının kurduğu oyunda seviye atlamak (kariyer, statü, emeklilik) için değil; kendi oyunumuzu kurmak, gerekirse oyun tahtasını devirip taşları yeniden dizmek için oynayacağız.

Çünkü insan ancak ve ancak oyunun kurallarını kendi koyduğunda, yani Schiller'in dediği gibi *"sözcüğün tam anlamıyla insan olduğunda oynar ve yalnızca oynadığı zaman tam anlamıyla insandır."*

Özgürlük, oynanması gereken en tehlikeli, en ciddi ve en keyifli oyundur.

Bölüm Sonu Oyunu: "Yabancılaşma Seansı"

Amaç: İçinde bulunduğun simülasyonun "dekorlarını" fark etmek ve ciddiyet illüzyonunu kırmak.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Hayatında çok ciddiye aldığın, otorite veya değer simgesi olan bir nesne (Örn: Bir kağıt para, nüfus cüzdanı, iş yeri giriş kartı, bir diploma ya da pahalı bir saat).

Oynanış:

1. Seçtiğin nesneyi önüne koy ve sessiz bir ortamda karşına al.
2. Bu nesneye 3 dakika boyunca kesintisiz bak.
3. Zihninde bu nesneye toplumun yüklediği anlamları (satın alma gücü, statü, kimlik, başarı) tek tek soy.
4. Onu sadece fiziksel materyaliyle gör: "Bu sadece üzerine mürekkep sürülmüş bir kağıt parçası", "Bu sadece boynuma astığım bir plastik", "Bu sadece soğuk bir metal".
5. Nesne, gözünde tüm "büyüsünü" ve korkutuculuğunu yitirip, anlamsız bir madde yığınına dönüştüğünde oyun biter.

Kazanım: Bir anlığına "Matrix"teki kodları görmek. Dekorun arkasındaki tahtayı fark etmek.