

12 Yıllık Uyku Tulumu: Okul Sıralarından Fabrika Bantlarına

Okul, zıl çaldığında itaat etmeyi, ödev yapıldığında maaş almayı (notu) ve otoriteyi (öğretmeni) sorgulamamayı öğreten, kapitalizmin en uzun süreli oyunudur.

Sabahın kör karanlığında, biyolojik saatiniz (sirkadiyen ritim) tüm hücrelerinle "uyu, henüz güneş bile doğmadı" diye haykırırken, o sıcak yataktan zorla kazınarak kaldırılmak, bir insanın hayatı boyunca maruz kaldığı ilk, en sistemli ve en meşru şiddettir. Franz Kafka'nın *Dönüşümü*'ünde Gregor Samsa bir sabah bunaltıcı rüyalarından uyandığında kendini bir böceğe dönüşmüş bulur; çünkü o, işe geç kalma korkusunun yarattığı yabancılaşmanın kurbanıdır. Çocuklar ise her sabah, henüz böcekleşmeseler de, ruhlarının bir parçasını yastıkta bırakarak uyanırlar.

Bu şiddet, adına "eğitim" dediğimiz, süresi keyfi olarak uzatılan o 12 yıllık mecburi hizmet oyununun (tutorial) giriş sahnesidir.

Hiç düşündünüz mü; neden okul sabah 8'de veya 9'da başlar? Nörobilim, ergen beyninin o saatlerde algıya kapalı olduğunu, uykunun öğrenme için elzem olduğunu bas bas bağırırken, sistem neden bu saatte ısrar eder? Cevap, sandığınız kadar pedagojik değildir; cevap tamamen endüstriyeldir: **Çünkü vardiya o saatte başlar.** Alvin Toffler'ın *Üçüncü Dalga*'da işaret ettiği gibi, okullar fabrika modeline göre tasarlanmıştır. Okul, bilgi yüklenen bir tapınak olmaktan çok önce, geleceğin işçilerini, memurlarını ve beyaz yakalılarını

"mesai saatine" (9-5 ritmine) alıştırmadır. Çocuğun uykusunu, rüyalarını ve sabah mahmurluğunu o saatte kesip atması gerekir ki; 20 yıl sonra sabahın 6'sında o lanet servise binip işe giderken bünyesi isyan etmesin, "Ben ne yapıyorum?" diye sormasın. Bu itaat refleksi, omurliliğine kazınsın.

Sınıfın mimarisine ve ontolojisine bir bakın. Michel Foucault, *Hapishanenin Doğuşu*'nda okul, kışla, hastane ve hapishane mimarisinin ve işleyişinin neden birbirine bu kadar benzediğini tüyler ürpertici bir netlikle anlatır. Tıpkı 19. yüzyıl fabrikaları gibi, herkes yüzünü tek bir yöne, "kürsüye" döner. Arkanızı dönemezsiniz, yanınızdakiyle konuşamazsınız. Bilgi (veya talimat) tek bir merkezden, Otorite'den (Öğretmen) gelir ve size düşen görev, bu veri paketini sorgusuz sualsiz, eleştirmeden kaydetmektir.

Sınıflardaki sıraların arka arkaya dizilişi, modern ofislerin "open office" düzeninin veya Fordist fabrika montaj hattının ilkel bir kopyasıdır. Ivan Illich, *Okulsuz Toplum*'da okulun "statüko için bir reklam ajansı" olduğunu söyler. Orada asıl amaç coğrafya veya tarih öğrenmek değildir; orada amaç, sert ve ergonomik olmayan bir tahta sandalyede, ilginizi zerre kadar çekmeyen bir konuyu dinliyormuş gibi yaparak (mış gibi yapmak, kurumsal hayatın temelidir) 40 dakika boyunca kıpırdamadan oturabilme yeteneğini, yani "**can sıkıntısına tahammül etme**" sanatını geliştirmektir.

Bertrand Russell *Aylaklığa Övgü*'de çalışmanın kutsallığını eleştirir, ama okul tam tersini yapar. Bir kapitalist iş yeri için en makbul çalışan, yaratıcı ve sorgulayan değil, sıkıcı işleri isyan etmeden, mekanik bir sadakatle yapabilen çalışandır. Okul, bu sabrı test eden bir simülasyondur.

Ve o ses... **Zil sesi**. Pavlov'un köpekleri için salya akıtma sinyali olan o zil, milyonlarca çocuk için de çalar. Zil çalınca otur, zil çalınca sus, zil çalınca çık, zil çalınca ye. İnsanın kendi en temel bedensel ihtiyaçlarını (tuvalet, açlık, susuzluk, hareket etme) kendi içgüdülerine göre değil, duvarda asılı duran

metal bir kutunun sesli komutuna göre ayarlaması, biyolojik ritmin endüstriyel ritme kurban edilmesidir. Tuvaletiniz geldiğinde parmak kaldırıp bir başkasından izin istemek zorunda olmanız, bedeninizin mülkiyetinin bile o saatlerde sizde olmadığına, otoriteye ait olduğunun en aşağılayıcı ilanıdır. Agamben'in bahsettiği "Çıplak Hayat" (Homo Sacer), tuvalet izni bekleyen çocuğun çaresizliğinde gizlidir.

Peki ya **Ödevler**? Okulda geçen 8 saat yetmezmiş gibi eve taşınan o anlamsız iş yığınları... Bu, Theodor Adorno'nun *Kültür Endüstrisi* eleştirisinde bahsettiği "boş zamanın gaspı"nın ve "mesai kavramının eve taşması"nın provasıdır. Yetişkin olduğunda eve iş getiren, pazar günü patronunun mailini cevaplayan, tatilde bile "ulaşılabilir" olan o mutsuz plaza insanı, işte o akşam ödevlerini yapan, "ödevini yapmadan oyun oynayamazsın" tehdidiyle büyüyen çocuktur. Ödev, çocuğa şunu öğretir: *"Zamanın sana ait değildir. Boş zamanın bile sisteme aittir. Dinlenmeye hakkın yok, sürekli üretmelisin."* Byung-Chul Han'ın *Yorgunluk Toplumu*'nun temelleri ilkokul defterlerinde atılır.

Bu oyunun puanlama sistemi de (Gamification) kusursuzdur: **Notlar**. İnsan zekası gibi çok boyutlu, kaotik, duygusal ve renkli bir yapıyı "0 ile 100" arasında soğuk bir sayıya indirmek, insanı metalaştırmanın ilk adımıdır. *"Sen 5'lik bir öğrencisin", "Sen 3 aldın"*. Bu etiketler, çocuğun öz değerini bir sayıya endeksler. İleride bu sayılar maaş bordrosuna, kredi notuna (Findeks), satış kotasına dönüşecektir. Oyunda "level atlamak" (sınıf geçmek) için bu puanları toplamak, yani "grind" yapmak zorundasınızdır. Soru sormak, merak etmek, müfredat dışı bir şey düşünmek puan getirmez; "İsteneni vermek" puan getirir. Sınav kağıdına kendi fikrini yazan değil, kitabın ezberlettiğini papağan gibi tekrarlayan kazanır.

Bu 12 yılın sonunda elimize tutuşturulan **Diploma**, aslında bir başarı belgesi değildir. O kağıt parçası; *"Bu oyuncu, sisteme uyum sağlama, otoriteye itaat*

etme, sabah erken kalkma ve sıkıcı görevleri yerine getirme konusundaki tüm direnç testlerini başarıyla geçmiştir, güvenle istihdam edebilir ve sömürebilirsiniz" diyen bir **TS-EN ISO 9001 Uygunluk Belgesi**'dir.

Mark Twain boşuna *"Okulun eğitimimi engellemesine asla izin vermedim"* dememiştir. Biz okulda cahilliğimizi yitirmedik; biz okulda hayret etme yeteneğimizi, "Neden?" diye sorma cesaretimizi ve en önemlisi oyun oynama özgürlüğümüzü yitirdik.

Okul bitip de o meşhur "gerçek hayata" atıldığımızda hissettiğimiz o devasa boşluk ve anlamsızlık hissi, simülasyonun bir üst seviyeye, "Profesyonel Hayat" (Hard Mode) seviyesine geçtiğimizin işaretidir.

Artık teneffüsler daha kısadır, adı "sigara molası" olmuştur ve öğretmenler, şimdi patron ve İK müdürü kılığında çok daha acımasızdır.

Bölüm Sonu Oyunu: "Görünmez Müfredatı İfşa "

Amaç: Okul yıllarında beynimize kazınan ama ders kitaplarında yazmayan o "gizli kuralları" (hidden curriculum) gün yüzüne çıkarmak ve etkisizleştirmek.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Kağıt, kalem ve dürüstlük.

Oynanış:

1. Kağıdı ikiye bölün. Sol tarafa "Okulda Bana Ne Öğretildiğini Söylediler:", sağ tarafa ise "Aslında Ben Ne Öğrendim?" yazın.
2. Sol tarafa resmi ders isimlerini veya konularını yazın (Matematik, Tarih, Disiplin vb.).
3. Sağ tarafa ise bu dersler aracılığıyla edindiğiniz **davranışsal refleksleri** yazın.
 - *Örnek:*
 - **Sol:** Tarih Dersi / Savaş Tarihleri
 - **Sağ:** "Kazananların yalanlarına inanmak ve ezberlemek."
 - *Örnek:*
 - **Sol:** Sınav Sistemi / Çoktan Seçmeli Sorular
 - **Sağ:** "Hayatta her sorunun tek bir doğru cevabı olduğunu ve şıklar dışındaki ihtimallerin (yaratıcılığın) geçersiz olduğunu sanmak."

Bölüm Sonu Oyunu: "Görünmez Müfredatı İfşa"

- *Örnek:*
 - **Sol:** Sözlüye Kalkmak
 - **Sağ:** "Hata yaparsam herkes bana güler, bu yüzden en iyisi susup görünmez olmak."
 - *Örnek:*
 - **Sol:** Zil Sesi ve Teneffüs
 - **Sağ:** "Mutluluk sadece bana verilen 10 dakikalık izin kadardır."
4. Listeniz bittiğinde sağ tarafa bakın. Bu liste, şu anki karakterinizin, korkularınızın ve iş hayatındaki tutumunuzun kaynak kodudur.
5. **Final Hamlesi:** Sağdaki maddelerden en çok hayatını etkileyen bir tanesini seç ve üzerine kocaman bir çarpı at. Altına şunu yaz: "Bu ders bitti. Artık zil benim elimde."

Kazanım: Davranışlarımızın çoğunun "eğitim" değil, "şartlanma" ürünü olduğunu fark etmek ve içimizdeki o korkmuş öğrenciyi mezun etmek.