

Misket, Oyuncak ve Mülkiyet: "Benim" Demenin Trajedisi

*Sahip olduğumuz ilk oyuncak, dünyayı parsellere
bölüp çitlerle çevireceğimiz o büyük toprak
kavgasının minyatürüdür.*

İnsan yavrusu o korunaklı rahimden, yani o "okyanus duygusunun" (oceanic feeling) hakim olduğu birlik halinden kopup dünyaya fırlatıldığında, "mülkiyet" kavramından bihaberdir. Onun fenomenolojik dünyasında annesinin memesi, üzerindeki battaniye, ağzına soktuğu parmak ya da gökyüzündeki ay arasında bir fark yoktur; hepsi deneyimlenen "bir" bütündür. Benlik ve Nesne henüz ayrışmamıştır. Ancak ne zaman ki eline verilen plastik bir nesneyi göğsüne bastırıp, bir başka çocuk ona uzandığında tiz bir çığlıkla "**BENİM!**" diye bağırır; işte o an Cennet'ten kovulur ve mülkiyetin, yani kapitalizmin cehennemine ilk geri dönüşsüz adımını atar.

Oyun, paylaşımın ve kolektif neşenin aracı olmaktan çıkıp, sahip olmanın, biriktirmenin ve ötekini mahrum bırakmanın aracı haline geldiğinde doğası bozulur ve çürür. Sokakta oynanan o eski **misket (bilye)** oyunlarını hatırlayın. Orada oyunun kendisinden (ludic activity) çok, "ütmek" (rakibinin misketini kazanmak) esastır. Bu, **Marx**'ın bahsettiği "İlkel Birikim" (Primitive Accumulation) arka sokak versiyonudur.

Cebindeki misketlerin ağırlığıyla şingır şingır yürüten, pantolonu düşen o çocuk; banka hesabındaki rakamların şişkinliğiyle gururlanan bir CEO'nun ya da altınlarını yastık altında saklayan Varyemez Amca'nın ta kendisidir, onun prototipidir. O renkli cam küreler, çocuğun gözünde artık estetik bir nesne ya da oyun aracı değil, bir "sermaye"dir, bir "kapital"dir. Kaybetme korkusu, oyunun neşesini ve akışını gölgeler. En güzel misketlerle (başlar, kemikler, güller) oynamaya kıyamaz, onları riske atamaz; onları sadece "sahip olmak" hazzı, o karanlık fetişizm için saklar. İşte bu, Karl Marx'ın *Das Kapital*'de anlattığı, "kullanım değeri"nin (use-value) yerini "değişim değeri"ne (exchange-value) bıraktığı o büyük kırılma anıdır.

Oyuncak endüstrisi, çocuğa hayal kurmayı değil, "sahip olmayı" ve "tüketmeyi" öğretmek üzerine kuruludur. **Roland Barthes**, *Çağdaş Söylenler*'de plastiği "hafızasız bir madde" olarak tanımlar. Bir dal parçasını eline alıp onu kılıca, asaya, ata veya mikrofona dönüştüren çocuk yaratıcıdır, tanrısaldir, özgürdür. Çünkü dal parçası anonimdir, doğanıdır, herkesindir ve en önemlisi *bıçimsizdir*; ona formu çocuk verir.

Ama mağazadan alınmış, fonksiyonları önceden mühendisler tarafından belirlenmiş, pilli, ışıklı ve pahalı bir "Action Man" figürü, çocuğun hayal gücünü iğdiş eder. O oyuncakla sadece üreticisinin izin verdiği, kullanım kılavuzunda yazan senaryoya göre oynayabilirsiniz. Çocuk artık oyunun yazarı değil, tüketicisidir.

Ve en önemlisi; o oyuncak asla kırılmamalıdır. "*Aman dikkat et, kırma, daha yeni aldık, dünyanın parasını verdik!*" uyarısı, bir ebeveynin çocuğuna yapabileceği en büyük kötülüktür. Bu uyarı, çocuğa eşyanın (nesnenin) insandan (öznenin) daha değerli olduğunu, mülkiyetin deneyimden daha kutsal olduğunu belirtir. Çocuğun o eşyayı parçalayarak içini görme merakı (mekanığı anlama, yapısöküme uğratma arzusu), mülkiyeti koruma zorunluluğu tarafından acımasızca bastırılır.

Chuck Palahniuk'un *Dövüş Kulübü*'nde dediği gibi; *"Sahip olduğun şeyler, sonunda sana sahip olur."* Biz o oyuncakların sahibi olduğumuzu sanırız ama aslında eşyalar bizim sahibimiz olur. Onları korumak, temizlemek, saklamak, kaybolmasın diye nöbet tutmak ve kırılırsa yenisini almak için ömrümüzü harcarız. Mülkiyet, insanı nesnelerin bekçisi yapar.

Çocuklukta oyun alanında tebeşirle çizilen o sınır çizgisi, *"Burası benim alanım, giremezsin"* restleşmesi; yetişkinlikte ulusların sınırlarına, dikenli tellere, vize kuyruklarına, mayın tarlalarına ve tapu dairelerindeki kanlı kavgalara dönüşür.

Jean-Jacques Rousseau, *İnsanlar Arasındaki Eşitsizliğin Kaynağı*'nda o meşhur tespiti yapar: *"Bir toprak parçasının etrafını çitle çevirip 'Burası benimdir' diyen ve buna inanacak kadar saf insanlar bulan ilk kişi, uygar toplumun gerçek kurucusudur."* Ve eklemeyi unutmamak gerekir; bu kişi aynı zamanda tüm savaşların, cinayetlerin ve sefaletin de başlatıcısıdır. O tebeşir çizgisi, kardeşliği bitiren bıçak darbesidir.

Biz büyüdükçe oyuncaklarımız değişir ama oyunun o mülkiyetçi mantığı değişmez. Misketlerin yerini spor arabalar, Barbie evlerinin yerini lüks rezidanslar, Monopoly paralarının yerini kripto cüzdanlar alır. "Benim" dediğimiz şeylerin sayısı arttıkça, "Ben" dediğimiz öz, o eşya yığınının altında ezilip kaybolur. **Erich Fromm**'un *Sahip Olmak ya da Olmak* kitabındaki temel tez gibi; modern insan "olmak" (varoluşunu gerçekleştirmek) yerine "sahip olmak" (nesneler üzerinden kendini tanımlamak) hastalığına tutulmuştur.

Oysa oyunun en yüce, en dionizyak hali, sahip olmak değil, sadece ve sadece oynamaktır. Akışta olmaktır. En iyi oyuncular, en bilge ruhlar; oyun bittiğinde taşları tahtada bırakıp, "kazandım" ya da "kaybettim" demeden, elleri boş ama ruhları dolu olarak masadan kalkmayı bilenlerdir.

Mülkiyet, oyunun akışını dondurma ve zamanı hapsedme çabasıdır; oysa hayat ve oyun, su gibidir; akışkandır, tutulamaz ve aslında kimseye ait değildir.

Bölüm Sonu Oyunu: "Anti-Koleksiyoner"

Amaç: Eşyalarla kurulan duygusal bağı koparmak ve "sahip olma" yükünden kurtulmanın hafifliğini simüle etmek.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Evde "kıymetli" saydığınız ama işlevi olmayan, sadece "sahip olmak" için tuttuğunuz bir nesne (Bir biblo, hiç giyilmeyen pahalı bir kıyafet, okunmuş ve rafa hapsedilmiş bir kitap, eski bir elektronik cihaz).

Oynanış:

1. Nesneyi elinize alın. Onunla ne zaman ve nasıl tanıştığınızı, ona ne kadar para veya emek harcadığınızı düşünün.
2. Şu soruyu sorun: "Bu nesneye ben mi sahibim, yoksa yer kaplayarak ve zihnimde yer tutarak o mu bana sahip?"
3. Onunla vedalaşın.
4. **Hamle:** Bu nesneyi, karşılığında hiçbir şey (para, takas, hatta aşırı bir teşekkür bile) beklemeden, ona gerçekten ihtiyacı olan veya onu "kullanacak" birine hediye edin.

Bölüm Sonu Oyunu: "Anti-Koleksiyoner"

- *Kritik Kural:* "Bunu sana veriyorum ama kıymetini bil" gibi mülkiyetçi bir şart koşturmak yasak. Ver ve unut.
- 2. Nesne elinizden çıktığı an hissettiğiniz o boşluğa odaklanın. O boşluk kayıp değil, açılan bir özgürlük alanıdır.

Kazanım: Vermenin, almaktan daha büyük bir iktidar ve özgürlük olduğunu; mülkiyet azaldıkça hareket kabiliyetinin (oyun yeteneğinin) arttığını deneyimlemek.