

Kravatlı Gladyatörler: Kariyer Basamakları ve Plaza Savaşları

Modern ofisler, kılıçların yerini e-postaların, kanın yerini stresin aldığı, kaybedenin sadece ruhunu yitirdiği devasa bir kolezyumdur.

Çocukken sokakta oynadığımız o naif oyunlarda, yere düşenin eli tutulur, oyuna ara verilir, dizi kanayana pansuman yapılırdı. Bu, yazılı olmayan bir şeref yasasıydı. Yetişkinlerin büyük bir ciddiyetle "Kariyer" adını verdikleri bu devasa ve kanlı oyunda ise; yere düşmek, yardım eli uzatılması için değil, üzerine basılıp bir basamak daha yükselmek için davetiye çıkarmaktır. *Homo Homini Lupus* (İnsan insanın kurdudur) sözü, en çok plazaların asansör boşluklarında yankılanır.

Şehrin silüetini birer hançer gibi delen o devasa cam plazalara, Le Corbusier'in "yaşayan makineler" hayalinin bu distopik versiyonlarına bir bakın. Onlar modern zamanların dikey kaleleridir, derebeylikleridir. İçeriye turnikelerden (şehir kapılarından) geçilerek girilir; boyunlara asılan o fotoğraflı manyetik kartlar ise, Roma'daki kölelerin boynundaki demir zincirlerin dijitalleşmiş, hafifletilmiş ve "smart" halidir.

Sabah 09.00'da asansörlerin önünde biriken, ellerinde karton kahve bardaklarıyla (modern iksirler) bekleyen o kalabalık, arenaya çıkmak için

sırasını bekleyen gladyatörler ordusudur. Üzerlerindeki pahalı İtalyan kesim takım elbiseler, onların zırhlarıdır. Boyunlarına bağladıkları o kravat ise medeniyetin bir sembolü değildir. Tarihsel kökeni Hırvat paralı askerlerine dayanan bu kumaş parçası; modern iş hayatında efendilerinin (şirketin) onları istedikleri an çekip hizaya getirebileceğini simgeleyen sembolik, ipekten bir tasmadır.

Turnikeden geçip o "dıt" sesini duyduğunuzda oyun başlar. Burası "Profesyonel Hayat"tır. Burada kimse "kendisi" olamaz; olmak yasaktır. Herkes, İnsan Kaynakları departmanının yazdığı, sınırları keskin hatlarla belirlenmiş senaryodaki "Kurumsal Kimlik" rolünü oynamak zorundadır. Arlie Hochschild'ın "**Duygusal Emek**" (Emotional Labor) dediği kavram burada devreye girer: Duygular yasaktır; öfke "stres yönetimi" adı altında yutulmalı, nefret "profesyonellik" maskesiyle gizlenmeli, sevinç ise ancak "şirket hedefleri tuttuğunda" yaşanan bir "motivasyon" gösterisine dönüştürülmelidir.

Bu oyunun en sinsisi, en öldürücü silahı dildir. Kimse açıkça "*Seni sevmiyorum, koltuğunda gözüm var ve ayağını kaydıracağım*" demez. Bunun yerine "*CC'ye yöneticini eklemek*" gibi pasif agresif mızraklar, zehirli oklar kullanılır. George Orwell'in 1984'ündeki "Yenisöylem" (Newspeak) neyse, bugünün "Plazaca"sı da odur. "*Bunu masaya yatıralım*", "*Toplantı set edelim*", "*Deadline'ı kaçırmayalım*", "*Push edelim*"... Bu yarı İngilizce yarı Türkçe ucube dil, bu kabilenin savaş naralarıdır. Ludwig Wittgenstein "*Dilimin sınırları dünyanın sınırlarıdır*" der; plaza insanının dünyası, "deadline"lar ve "meeting"ler arasına sıkışmış daracık bir hücredir. Bu dili konuşamayan, kabilenin dışına itilir ve avlanır.

Ofisler, özellikle o çok övülen "Açık Ofis" sistemleri, işbirliğini artırmak için değil, denetimi mutlak kılmak için tasarlanmış modern birer **Panopticon**'dur (Gözetleme Kulesi). Duvarların olmaması özgürlük değildir; tam tersine,

herkesin birbirini denetlediği, kimsenin bir an bile maskesini düşüremediği, burnunu bile karıştıramadığı bir "şeffaflık terörü"dür. Bilgisayar ekranına (Excel tablosuna) bakarken bile arkanızdan geçen yöneticinin bakışını ensenizde hissedersiniz. Bu sürekli tetikte olma hali, gladyatörün arenada arkasını kollama refleksidir ve insanı tüketen asıl şey yapılan iş değil, bu bitmek bilmeyen "gözetlenme gerilimi"dir.

Peki, bu kanlı mücadelenin ödülü nedir? Kariyer basamaklarını tırmanmak. Albert Camus'nün **Sisifos**'u, kayayı tepeye çıkarır ve kaya her seferinde aşağı yuvarlanır. Plaza çalışanı için o kaya, "Çeyrek Dönem Hedefleri"dir (Quarterly Targets). Hedefi tutturursunuz, kaya tepeye çıkar, alkışlar kopar ama ertesi sabah kaya (yeni hedefler) yine aşağıdadır ve daha ağırdır.

Bu basamaklar, çoğunlukla bir yere çıkmaz; sadece bir üst kata, manzarası biraz daha geniş ama parmaklıkları yine aynı olan, havalandırması yine bozuk bir "köşe ofis"e çıkar. Oraya ulaşmak için feda edilenler ise aileniz, zamanınız, bel fitiğiniz ve vicdanınızdır. "Müdür", "Direktör", "CEO" gibi unvanlar, oyunda kilidi açılan sanal "başarı rozetleri"dir (achievement unlocked). Sistem, bu rozetleri takanlara diğer gladyatörlerden daha üstün, daha soylu oldukları illüzyonunu satar. Oysa oyunun kurucuları (Sermaye sahipleri, hissedarlar) için o en tepedeki CEO ile kapıdaki güvenlik görevlisi arasında, bilançodaki bir "gider kalemi" (OpEx) olmaları dışında ontolojik bir fark yoktur. Biri kalp krizinden öldüğünde veya işlevini yitirdiğinde, yerini doldurmak için gereken süre sadece ve sadece 15 iş günüdür.

Bu oyunun en büyük trajedisi ve Karl Marx'ın "**Yanlış Bilinç**" dediği durum şudur: Oyuncular (beyaz yakalılar), kendilerini işçi sınıfından ayrı, "seçkin" ve "özgür" sanırlar. İşçi tulumu giymedikleri için emekçi olduklarını unuturlar. Guy Standing'in tanımıyla onlar aslında "Prekarya"dır; yani güvencesiz, geleceksiz, her an kapının önüne konulabilir, ama Starbucks kahvesi içerek burjuva taklidi yapan modern proleterlerdir. Elleriindeki laptopları birer

üretim aracı değil, iktidar asası sanırlar. Oysa plaza gladyatörü, modern zamanların en hüznünlü figürüdür; çünkü zincirlerini altın sanmaktadır ve onları parlatmak için maaşının yarısını yine o zinciri satan markalara harcar.

Oyunun çıkışı var mıdır? Elbette. Ama çıkış, daha çok çalışıp, daha çok "network" yapıp en tepeye tırmanmakta değildir. Çıkış, arenanın tam ortasında kılıcı (klavyeyi) yere bırakıp, tribünlerdeki efendilere dönerek; *"Sizin alkışlarınızla doymuyorum, sizin korkularınızla titremiyorum ve sizin oyununuzu reddediyorum"* diyebilmektedir.

Özgürlük, istifa mektubunun "Gönder" tuşuna basılan o milisaniyelik andaki sessizliktir.

Bölüm Sonu Oyunu: "Toplantı Masasında Antropolog"

Amaç: Kurumsal ciddiyetin absürtlüğünü fark etmek ve ortamdaki "korku/iktidar" dinamiklerini dışarıdan bir gözle izleyerek o atmosferden zihnen özgürleşmek.

Oyuncular: Tek Kişi.

Mekan: Katılmak zorunda olduğunuz sıkıcı ve gergin bir iş toplantısı.

Oynanış:

1. Toplantı başladığında "Katılımcı" modundan çıkıp "Belgeselci/Antropolog" moduna geçin.
2. Sanki Amazon ormanlarında yeni keşfedilmiş ilkel bir kabileyi izliyormuş gibi masadakileri inceleyin.

Bölüm Sonu Oyunu: " Toplantı Masasında Antropolog"

3. **Hiyerarşiyi Tespit Et:** Kim "Alfa" (Lider)? Kimler "Yaver"? Kim "Kurban"?
4. **Ritüelleri İzle:**
 - Biri konuşurken diğerleri neden ve nasıl başını sallıyor? (Onaylama itaatkarlığı).
 - Kim odaya girdiğinde sessizlik oluyor?
 - Kullanılan o süslü kelimeleri ("Sinerji", "Proaktif", "Katma değer") duyduğunuzda, bunların aslında "Daha çok çalışın" demek olduğunu zihninizde tercüme edin.
5. **Hamle:** Toplantının en ciddi anında, masadaki en yetkili kişinin de akşam evine gidip pijamasını giyen, dişini fırçalayan, belki de yalnızlıktan korkan sıradan bir ölümlü olduğunu hayal edin. Onun "kutsallığını" zihninizde soyun.

Kazanım: Otoritenin, sadece siz ona inandığınız sürece güçlü olduğunu anlamak. O ciddi toplantının aslında kostümlü bir tiyatro olduğunu fark ettiğiniz an, içinizdeki korkunun yerini ince bir tebessüm alacaktır.