

Para ve Puan Tablosu: Skor Tutma Hastalığı

Kağıt parçalarına atfedilen değer, herkesin inandığı ama kimsenin kazanamadığı, kuralları hileli bir Monopoly oyunudur.

İnsanlık tarihinin en başarılı kurgusu, en yaygın dini, en fanatik mezhebi ve en bağlayıcı oyunu ne Roma İmparatorluğu'dur ne Hristiyanlık ne de Komünizm; o, **Para**'dır.

Oyunun temel mekaniğine, yani kaynak kodlarına bir bakalım: Üzerinde birtakım ölü tarihsel figürlerin resimleri olan renkli pamuk-kağıt karışımı parçalar veya İsviçre'deki soğuk sunucularda duran dijital ı'lar ve o'lar... Fiziksel ve kimyasal olarak hiçbir işe yaramazlar. Onları yiyemezsiniz (besin değeri yoktur), onlarla ısınamazsınız (kalorisi düşüktür), onlarla barınamazsınız. Ancak garip, kitlesel ve sarsılmaz bir **hipnozla**, milyarlarca insan bu soyut rakamların "değerli" olduğu konusunda sessiz bir konsensüse varmıştır.

Yuval Noah Harari, *Sapiens*'te bunu harika açıklar: Para, karşılıklı güvene dayalı bir kurgudur. İşte bu, oyunun en büyük hilesidir: **Kolektif İnanç**. Tanrı'ya inanmayan bir ateist bulabilirsiniz, devlete inanmayan bir anarşist bulabilirsiniz ama paraya inanmayan birini bulamazsınız. IŞİD militanları bile Amerikan Doları kullanır. Çünkü paranın tanrılığı, herkesin ona tapmasıyla (kabul etmesiyle) var olur. "Fiat Money" (İtibari Para) terimi,

Latince "Fiat Lux" (Işık Olsun) emrine nazire yapar gibidir; "*Para Olsun*" denir ve yoktan var edilen değer, cüzdanımıza girer.

Çocukken dumanlı atari salonlarında veya pikselli bilgisayar oyunlarında "**High Score**" (En Yüksek Skor) listesine o üç harfli ismimizi (AAA, CEM, CAN) yazdırmak için nasıl çabaladığımızı hatırlayın. O puanların gerçek hayatta hiçbir karşılığı yoktu, sadece ekranda parlayan bir "başarı" hissiydi, dopaminerjik bir ödülüydü. Yetişkin dünyasında bu mekanizma birebir aynı şekilde işler; sadece puanın adı "Dolar", "Euro" veya "Bitcoin" olarak değişmiştir.

Banka hesapları, yetişkinlerin skor tablosudur. İnsanlar sabah uyanır uyanmaz, yüzlerini bile yıkamadan bu tabloyu kontrol eder (mobil bankacılık), gün boyu bu skoru artırmak için stratejiler geliştirir (yatırım, çalışma, kripto, borsa) ve akşam yatarken skorun düşmemiş olmasını umarak uykuya dalarlar.

Peki, bu puanlar ne içindir? Oyunun ilk seviyelerinde (Hayatta Kalma Modu / Survival Mode), bu puanlar barınmak ve karnını doyurmak için gereklidir; bu anlaşılabilir, biyolojik ve meşrudur. Ancak oyun ilerledikçe, tuhaf, patolojik bir "**biriktirme hastalığı**" (pleonexia) baş gösterir. İhtiyacından bin kat, on bin kat fazlasına sahip olan milyarderlerin hala günde 18 saat deli gibi çalışmasının, borsayı takip etmesinin, yeni şirketler kurmasının sebebi "ihtiyaç" olabilir mi? Elbette hayır.

Bunun tek sebebi, skor tablosunda rakiplerini geçme arzusudur. "*Forbes En Zenginler Listesi*", dünyanın en büyük, en ciddi ve en anlamsız "Leaderboard"udur (Liderlik Sıralaması). Bu, Freudyen bir analizle, fallık bir sidik yarışı, bir iktidar gösterisidir. Mezarlığa giderken o puanların sıfırlanacağını bile bile, oyuncular "Game Over" ekranına en yüksek skorla girmeyi bir zafer sanırlar.

Para, Georg Simmel'in *Paranın Felsefesi*'nde uyardığı gibi, sadece bir değişim aracı olmaktan çıkıp, insanın ontolojik değerini ölçen bir metreye, mutlak bir "Amaç" a dönüşmüştür. *"Kaç paralık adamsın?"* deyimi, bu oyunun dilimize ne kadar sızdığının ve ne kadar acımasızlaştığının kanıtıdır. İnsanın onuru, bilgisi, nezaketi veya yeteneği değil; **"Piyasa Değeri"** konuşulur.

Bir ressamın yeteneği fırça darbeleriyle veya estetik derinliğiyle değil, tablosunun müzayedede kaç milyon ettiğine göre ölçülür. Bir doktorun başarısı kurtardığı hayatla değil, Kapalıçarşı esnafı gibi pazarlık yaptığı özel muayenehane ücretiyle tartılır. Her şeyin bir "fiyat etiketi" vardır, hiçbir şeyin "aurası" ve "değeri" kalmamıştır. Oscar Wilde, o keskin zekasıyla durumu özetler: *"İnsanlar her şeyin fiyatını biliyor ama hiçbir şeyin değerini bilmiyor."*

Bu oyunun en büyük tuzağı, en şeytani mekanizması ise "Kredi"dir. Kredi, oyunda henüz kazanmadığınız puanları (gelecekteki emeğinizi), gelecekteki zamanınızı ipotek ederek şimdiden harcamanızı sağlayan bir **"hile kodu"** (cheat code) gibi sunulur. Ancak bu hile, oyuncuyu sistemin ebedi kölesi yapar. Nietzsche, *Ahlakın Soykütüğü Üstüne* kitabında "Borç" (Schulden) ve "Suç" (Schuld) kelimelerinin Almancada aynı kökten geldiğini hatırlatır. Borçlu insan, suçlu insandır; kefareti ödemek zorundadır.

10 yıllık konut kredisi (Mortgage) çeken bir insan, aslında kanla şu anlaşmayı imzalamıştır: *"Önümüzdeki 10 yıl, yani 3650 gün boyunca patronum ne derse yapacağım, işten ayrılmayacağım, sesimi çıkarmayacağım, hayallerimin peşinden gitmeyeceğim ve sistemin uslu bir piyonu olacağım."* Zaten "Mortgage" kelimesi, Fransızca "Mort" (Ölüm) ve "Gage" (Rehin) kelimelerinden türemiştir; yani **"Ölüm Rehni"**. Borç bitene kadar, hayatınız rehindir. Bankalar, bu zinciri size gülümseyen reklamlarla, "Hayallerini erteleme" sloganlarıyla takarlar. Oysa asıl ertelediğiniz şey borç değil,

özgürlüğünüzdür. Lazzarato'nun dediği gibi, "Borçlandırılmış İnsan" (The Indebted Man), modern zamanların en itaatkar öznesidir.

Para oyunu, aynı zamanda sonsuz bir "Hedonik Koşu Bandı"dır (Hedonic Treadmill). Oyuncu, belli bir puana ulaşınca mutlu olacağını sanır. *"Şu arabayı alırsam oyun bitecek ve mutlu olacağım."* Arabayı alır, dopamin salgılanır, mutluluk tam 3 gün sürer. Sonra yeni bir boşluk, yeni bir hedef, yeni bir skor gerekir. Schopenhauer'in sarkaç metaforu gibi; arzu ile can sıkıntısı arasında gidip geliriz.

Sistem, oyuncunun asla *"Yeter, ben kazandım, masadan kalkıyorum"* dememesi üzerine kuruludur. Çünkü oyuncu doyarsa, tüketim durur, oyun çöker. Oyunun devam etmesi için oyuncunun sürekli "aç", "eksik" ve "yetersiz" hissetmesi gerekir. Reklamlar, vitrinler ve Instagram akışları, bu eksiklik hissini körükleyen sürekli oyun içi bildirimlerdir (In-game notifications).

Sonuç olarak; cüzdanımızdaki o kağıtlar, aslında katlanmış zamanımız, sıvılaştırılmış ömrümüz ve paketlenmiş emeğimizdir. Biz en değerli varlığımızı, yani zamanımızı verip o kağıtları alırız; sonra o kağıtları verip zamanımızı (tatil, sağlık, konfor) geri almaya çalışırız. Ama takas kuru her zaman aleyhimize dir. Çünkü kazanırken harcadığımız gençlik ve sağlık, harcarken asla geri gelmez.

Oyunun en büyük ironisi şudur: En zengin oyuncu bile, oyundan çıkarken (ölürken) başlangıç seviyesindeki donanımıyla, yani cepsiz, çıplak bir kefenle ayrılır.

Kasa her zaman kazanır, oyuncu ise sadece skoruyla övündüğüyle kalır.

Bölüm Sonu Oyunu: "Hayat Kurunu Hesaplamak"

Amaç: Paranın üzerindeki "Rakam" illüzyonunu kaldırıp, gerçek maliyetin "Ömür" olduğunu idrak etmek. Fiyat etiketlerini "Para Birimi"nden "Zaman Birimi"ne çevirmek.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Hesap makinesi, son maaş bordronuz ve satın almak istediğiniz pahalı bir şeyin hayali.

Oynanış:

1. **Saatlik Değerini Bul:** Aylık net kazancını, o parayı kazanmak için harcadığın *gerçek* süreye böl. (Sadece mesai saatlerini değil; işe gidiş-geliş yolunu, iş stresiyle geçen uykusuz saatleri ve iş için yaptığın zorunlu harcamaları da süreye dahil et).
 - *Örnek:* Ayda 30.000 birim kazanıyorsun ama bunun için yolda ve işte toplam 200 saat harcıyorsun. Senin 1 saatinin değeri = 150 birim.
2. **Etiketi Değiştir:** Şimdi çok istediğin o yeni telefonu, ayakkabıyı veya arabayı düşün. Fiyatına bak.
3. **Çeviri Yap:** Fiyatı, senin saatlik değerine böl.
 - *Örnek:* Telefon 60.000 birim. Senin saatin 150 birim.

$$60.000 / 150 = 400 \text{ Saat.}$$

Bölüm Sonu Oyunu: "Hayat Kurunu Hesaplamak"

4. **Yüzleşme:** O telefonun fiyatı artık para değil. Onun fiyatı: "400 saatlik ömür". Yani yaklaşık 50 iş günü. Yani 2 ay boyunca her sabah o servise binip, o sevmediğin suratları çekip, o stresi yaşamanın bedeli.
5. **Kendine sor:** "Bu plastik ve metal parçası için hayatımın 400 saatini çöpe atmaya, bu esareti 2 ay daha uzatmaya değer mi?"

Kazanım: Bir şeyi satın alırken aslında cüzdanını değil, kalan ömrünü harcadığını fark etmek. Bu hesaplamadan sonra harcama yaparken elinin titremesi, iyileşme belirtisidir.