



Yeni Bir Dil, Yeni Bir Oyun: Devrimci Pratik

Eski kelimelerle yeni şarkılar yazılamaz. Devrim, kuralları ezenlerin değil, oyunu tamamen değiştirenlerin eseridir.

Devirdiğimiz o ağır masanın başında, toz duman içinde duruyoruz. Taşlar yere saçılmış, hiyerarşi bozulmuş, eski oyunun kuralları (Anayasa) yerde paramparça. Eski oyun bitti. Peki, yenisi nasıl kurulacak? Yoksa yine taşları toplayıp, aynı masada, sadece farklı piyonlarla aynı lanet oyunu mu oynayacağız?

Tarih kitaplarına bakın; çoğu devrim, Fransız İhtilali'nden Sovyetler'e kadar, sadece oyuncularını değiştirdiği ama oyunun temel mekanizmasını (Source Code) değiştirmede için başarısız olmuştur. Kralı giyotine gönderip yerine "Başkan", "Genel Sekreter" veya "Yüce Lider" getirmek; eğer o yeni gelen de aynı sarayda oturup, aynı polis gücünü kullanıp, aynı dille emirler yağdıracaksa, bu bir devrim değildir. Bu, futbol maçındaki sıradan bir "Oyuncu Değişikliği"dir. Tribünler değişir, taktik değişir ama sömürü baki kalır. George Orwell'in *Hayvan Çiftliği*'nin finalindeki o korkunç sahne gibidir: Domuzlar ayağa kalkar, insan kıyafetleri giyer ve artık kimin domuz kimin insan olduğu ayırt edilemez.

Sistemin gerçekten değişmesi için, sistemin donanımına (kişilere) değil, yazılımına, yani **Dile** müdahale etmek gerekir.

20. yüzyılın en önemli filozofu **Ludwig Wittgenstein**, *Tractatus*'ta o değişmez yasayı koyar: "*Dilimin sınırları, dünyamın sınırlarıdır.*" Eğer eski oyunun kavramlarıyla düşünürseniz, kaçınılmaz olarak eski oyunun sonuçlarına varırsınız. Orwell'ın 1984 romanındaki "**Yenisöylem**" (Newspeak) neden tehlikelidir? Çünkü kelimeleri yok ederek, düşünceyi sınırlar. "Özgürlük" kelimesi yoksa, özgürlüğü hayal edemezsiniz.

Örneğin; beyninizdeki "Başarı" kelimesi hala "çok para kazanmak, plaza katlarında yükselmek ve statü sahibi olmak" olarak kodlanmışsa; kuracağınız "yeni" oyunda da (ne kadar sosyalist, ne kadar özgürlükçü olursanız olun) yine paranın ve gücün peşinde koşan mutsuz hırslılar yaratırsınız. Sadece paranın adı değişir, hırs aynı kalır.

Gerçek devrim, "Sözlüğü Yeniden Yazmak"tır. Semantik bir darbedir. Sistemin bize dayattığı tanımları reddedip, kendi tanımlarımızı (Patch Notes) koyduğumuz an, oyunun kontrolü bize geçer.

- **Sistem der ki:** Zenginlik = Bankadaki dijital rakamların çokluğudur.
- **Yeni Oyun der ki:** Zenginlik = Zamanın (ömrünün) sadece sana ait olmasıdır. (Seneca'nın dediği gibi).
- **Sistem der ki:** Kaybetmek = Statü, koltuk ve mal varlığını yitirmektir.
- **Yeni Oyun der ki:** Kaybetmek = Kendine ihanet etmek, aynadaki aksinden utanmaktır.
- **Sistem der ki:** Cesaret = Başkalarını öldürebilmektir.
- **Yeni Oyun der ki:** Cesaret = Başkalarını yaşatabilmektir.

Bu sadece felsefi, romantik bir kelime oyunu değildir; bu beynin nöroplastisitesine yapılan bir "Yazılım Güncellemesi"dir (Software Update). Beyninizdeki "**Kazanma Koşullarını**" (Victory Conditions) değiştirdiğinizde,

artık sistem sizi eski ödülleriyle (terfi, bonus, lüks araba) kandıramaz ("Rüşvetini kabul etmiyorum") veya eski cezalarla (işsizlik, itibar kaybı) korkutamaz. Çünkü sizin kurduğunuz yeni oyunda, bunların puan değeri koca bir sıfırdır.

Yeni bir oyun kurmak, aynı zamanda **"Yeni Bir Pratik"** gerektirir. Antonio Gramsci'nin "Hegemonya" kavramıyla savaşıyorsak, sadece kafelerde felsefe yapmak, kitap okumak veya Twitter'da (X) öfkeli tweetler atmak yetmez. Bu, "Klavye Devrimciliği"dir. Yeni kurallarınızı eyleme, kasa, kemiğe dökmeniz gerekir.

Bu, büyük kitleleri sokağa dökmek, barikat kurmak demek değildir; **Michel Foucault**'nın bahsettiği o "Mikro-İktidar" ilişkilerini günlük hayatta değiştirmektir. Çocuğunuzla konuşurken ona emir kipi kullanmamak, ona bir "tebaa" gibi davranmamak bir devrimdir. İş yerinde "ayağını kaydırma" oyunu oynamak yerine iş arkadaşınızla dayanışma kurmak, sistemin "rekabet" kodunu hacklemektir. Bozulan bir eşyayı yenisini alıp tüketmek yerine tamir etmek, kapitalizmin "kullan-at" döngüsüne çomak sokmaktır.

Eski oyun, Sosyal Darwinizm ve Hobbesçu bir **"Rekabet"** (PvP - Player vs Player) üzerine kuruluydu. Bu bir "Sıfır Toplamlı Oyun"dur (Zero-sum game); birinin kazanması için diğeri kaybetmesi gerekir. Yeni oyun ise, Pyotr Kropotkin'in *Karşılıklı Yardımlaşma* tezindeki gibi **"İşbirliği"** (Co-op - Cooperative) üzerine kurulmalıdır. Burada amaç birbirini yenmek değil; haritayı birlikte keşfetmek, "Boss"ları (Zorlukları) birlikte indirmek ve "Loot"u (Kaynakları) adil bölüşmektir. Evrim bile sadece "en güçlü olanı" değil, "en iyi işbirliği yapanı" hayatta tutmuştur.

Amerikalı şair ve aktivist **Audre Lorde**'un o muazzam, o sarsıcı sözünü duvara çivileyelim: **"Efendinin aletleriyle, efendinin evi yıkılamaz."**

Efendinin aletleri bellidir: Hiyerarşi, korku, manipölasyon, para ve şiddet. Eğer biz de o "yeni ve güzel" dünyamızı kurarken, düşmanımızı yenmek için bu aletleri kullanırsak; günün sonunda o evin sahibi değışir ama evin kendisi (Zulüm) aynı kalır. Biz sadece **"Yeni Efendiler"** oluruz ve bir sonraki isyan bize karşı yapılır. Yeni oyunun aletleri; empati, yatay örgütlenme, yaratıcılık, paylaşım ve neşedir.

Devrimci pratik, gelecekte kurulacak o büyük, o hayali ütopya için beklemek değildir; o ütopyayı **"Şimdi ve Burada"** (Hic et Nunc) simüle etmeye başlamaktır. Anarşist düşünür Hakim Bey'in **"Geçici Otonom Bölge"** (TAZ) dediğı şey budur.

Kendi küçük çevrenizde, kendi ailenizde, kendi apartmanınızda veya kendi zihninizde o yeni, adil ve neşeli oyunu başlattığınız an, devrim gerçekleşmiştir.

Siz oynamaya başladınız. Geriye sadece bu yeni sunucunun (**Server**) kapasitesini artırmak ve o sıkıcı eski oyundan bıkan diğer oyuncuları davet etmek kalır.

Bölüm Sonu Oyunu: "Kişisel Sözlük (Re-Code)"

Amaç: Sistemin zihnimize yüklediğı virüslü tanımları (Kavramları) tespit edip, onları silerek yerine kendi özgür tanımlarımızı (Kodlarımızı) yazmak.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Not defteri.

Bölüm Sonu Oyunu: "Kişisel Sözlük (Re-Code)"

Oynanış:

1. **Virtüs Taraması:** Hayatınızı en çok etkileyen, sizi strese sokan veya peşinden koştuğunuz 5 "Büyük Kelime"yi seçin. (Örn: Başarı, Mutluluk, Güç, Güvenlik, Aşk).
2. **Sistem Tanımı:** Bu kelimelerin toplumdaki (eski oyundaki) karşılığını dürüstçe yazın.
 - *Başarı (Sistem):* "Müdür olmak, pahalı araba almak, herkesin beni kıskanması."
3. **Format:** Bu tanımın üzerine kocaman bir çarpı atın.
4. **Yeni Kod (Yeniden Tanımlama):** Bu kelime için, sadece *sizin* ruhunuza iyi gelen, sizi özgürleştiren yeni bir tanım yazın.
 - *Başarı (Benim):* "Gece yastığa başımı koyduğumda vicdanımın rahat olması ve sabah alarm çalmadan uyanabilme lüksü."
 - *Güç (Benim):* "Kimseye muhtaç olmamak ve istediğimde 'Hayır' diyebilmek."
5. **Entegrasyon:** Önümüzdeki bir hafta boyunca, bu kelimeleri her duyduğunuzda, zihninizdeki "Sistem Tanımı"nı değil, kendi "Yeni Kodu"nuzu devreye sokun.

Kazanım: Kelimelerin anlamını değiştirdiğinizde, hedeflerinizin ve korkularınızın da değiştiğini (oyunun kurallarının yeniden yazıldığını) fark etmek.