

Özgürlük İllüzyonu ve Gerçek: Oyunun Sonu

Özgürlük, oyunun bitmesi değil; oyunun kurallarını bizzat kendimizin koyduğu o bilgelik seviyesine ulaşmaktır.

Modern dünya, bize grafikleri muazzam, haritası sınırsız görünen bir "**Açık Dünya**" (Open World) oyunu vaat eder. Liberalizmin ve kapitalizmin o parlak neon tabelaları kulağımıza fısıldar: *"İstediğin yere gidebilirsin, istediğin şeyi satın alabilirsin, istediğin kişi olabilirsin. Sınır sensin!"*

Markete girdiğinizde raflarda 40 çeşit diş macunu, televizyonda 5000 kanal, internette ise sonu gelmeyen bir içerik akışı vardır. Biz, bu baş döndürücü "seçenek bolluğunu" (Abundance of Choice) saf ve mutlak "**Özgürlük**" sanırız. Oysa bu, tarihin gördüğü en sofistike, en iyi tasarlanmış illüzyondur.

Herbert Marcuse, *Tek Boyutlu İnsan*'da bu durumu "**Sahte İhtiyaçlar**" üzerinden deşifre eder. Bir hapishanenin avlusunu 100 metre kareden 100 bin kilometrekareye çıkardığınızda, mahkumlar ufukta parmaklıkları göremez hale gelirler ve kendilerini özgür sanıp voltalarını neşeyle atarlar. Ama orası, ontolojik olarak hala bir hapishanedir; sadece duvarları görünmezdir.

Önümüze sunulan seçenekler (Coca-Cola mı Pepsi mi? A Partisi mi B Partisi mi?), Slavoj Žižek'in dediği gibi sistemin izin verdiği, sınırları önceden çizilmiş, sonucu sistemi tehdit etmeyen güvenli seçeneklerdir. Gerçek özgürlük, önünüze konan menüden yemek seçmek değildir; o menüde

olmayan bir yemeği talep edebilmek, hatta garsonu kovup mutfağa girerek kendi yemeğini yapabilmektir.

Oyunun sonuna yaklaşan, "End-Game" içeriğine gelen oyuncu şu korkutucu, şu buz gibi gerçekle yüzleşir: **İnsanlar özgürlükten korkar.**

Erich Fromm, başyapıtı *Özgürlükten Kaçış*'ta bu paradoksu cerrah titizliğiyle inceler. Özgürlük, bir hediye değil, muazzam bir sorumluluk yüküdür. Eğer oyunun katı kuralları yoksa, eğer başımızda her şeyi bilen bir "Baba", bir "Kader" veya bir "Yönetici" (Admin) yoksa; yaptığınız her hatanın, başınıza gelen her felaketin ve sefaletin tek sorumlusu sizsiniz demektir. Suçlayacak bir "dış güç" kalmamıştır.

Bu yük o kadar ağırdır, bu varoluşsal boşluk (Agorafobi) o kadar ürkütücüdür ki; insanlar koşarak otoriteye (sisteme, faşist lidere, tarıkata veya kurumsal şirkete) sığınır. *"Lütfen bana ne yapacağımı söyle, bana bir rutin ver, beni yönet ve beni bu sorumluluktan kurtar"* diye yalvarırlar. Zincirlerini severler, hatta cılaırlar; çünkü zincirler onları boşluğa düşmekten koruyan emniyet kemerleridir. **Dostoyevski**, *Karamazov Kardeşleri*'deki "Büyük Engizisyoncu" bölümünde İsa'ya şöyle haykırır: *"İnsanlar için özgürlükten daha dayanılmaz bir dert yoktur."*

Gerçek özgürlük (Oyunun Sonu), "Script"ın (Senaryonun) dışına çıkmaktır. Sabah uyandığınızda yapmanız gereken hiçbir şeyin olmadığını, sadece yapmayı **seçtiğiniz** şeylerin olduğunu idrak etmektir. Jean-Paul Sartre buna **"Kötü Niyet"** (Mauvaise Foi) der; "Yapmak zorundayım" demek, insanın kendi özgürlüğünü inkar etmesidir.

"İşe gitmek zorundayım" bir köle cümlesidir, bir NPC repliğidir. *"İşe gitmeyi seçiyorum çünkü sonucundaki parayı istiyorum ve bu takası kabul ediyorum"*

bir özgür insan, bir "Oyuncu" cümlesidir. Aradaki fark, fiziksel eylemde değil, bilinçtedir.

Oyunun sonu, arzuların kölesi olmaktan kurtulmaktır. Çoğu kişi "*Canımın istediğini yapmak özgürlüktür*" sanır. Bu, liberalizmin en büyük yalanıdır. Oysa canınızın istediği o sigara, o alkol, o tembellik veya o "Black Friday" alışverişi; sizin değil, biyolojinizin (dürtülerin) veya pazarlama endüstrisinin (algoritmaların) size yüklediği, beyninize "Inception" yaptığı birer komuttur. Kendi dürtülerine "Hayır" diyemeyen insan, en aciz köledir; o bir "Biyolojik Kukla"dır.

Baruch Spinoza, *Ethica*'sında özgürlüğü harika tanımlar: İnsan ancak aklıyla hareket ettiğinde, yani dışsal nedenlerin (tutkuların, reklamların, korkuların) değil, içsel nedenlerin (aklı ve doğası) etkisiyle eyleme geçtiğinde özgürdür. Kant buna "**Otonomi**" (Kendi yasasını koymak) der. Başkasının (arzunun) yasasıyla hareket eden "Heteronom"dur, yani köledir.

Özgürlük İllüzyonu, "Level Atlamak"tır. Daha çok güç, daha çok para, daha çok "Follower"... Oyuncu, seviye atladıkça, "Boss"ları yendikçe özgürleşeceğini sanır. Oysa sadece hücresi genişler ve zincirleri demirden altına dönüşür. Altın zincir de zincirdir.

Gerçek Özgürlük ise "Oyunu Aşmak"tır (**Transcendence**). Oyunun içindesindir, hala zarları atarsın, hala piyonları oynatırsın, hala işe gidersin ama oyunun sonucunun seni tanımlamasına izin vermezsin. Stoacıların "**Amor Fati**" (Kaderini Sev) dediği noktadır bu. Kazanınca şımarmaz, kaybedince kahrolmazsın. Çünkü bilirsin ki bu sadece bir oyundur, bir simülasyondur. Piyonu vezir yapsan da, şah olsan da oyun bitince hepsi aynı kutuya girecektir.

Oyunun sonu, ekranda "Game Over" yazısı çıktığında veya kalp monitörü düz çizgiye döndüğünde değil; oyuncu, oynadığı karakterden (Avatar'dan) daha büyük olduğunu anladığında gelir.

O an, kumanda elindedir ama artık ekrana bağımlı değildir. Gözünü ekrandan ayırıp, ilk kez kendi ellerine bakar. İster oynar, ister oynatır, isterse kapatır.

İşte mutlak güç, mutlak iktidar ve mutlak özgürlük; o "Kapatma Düğmesi"ne (Power Button) sahip olduğunu bilmek ve gerektiğinde ona basabilme cesaretidir.

Oyun bitti. Şimdi yaşama sırası sende. **Press Start.**

Bölüm Sonu Oyunu: "Kukla İpleri (Neden? Analizi)"

Amaç: Aldığımız kararların kaçının gerçekten "bize" ait olduğunu, kaçının "ipimizi tutanlar" (toplum, biyoloji, reklamlar) tarafından hareket ettirildiğini tespit etmek.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Kağıt ve Kalem.

Oynanış:

1. **Eylem Seçimi:** Bugün yaptığınız veya yapmayı planladığınız 3 büyük eylemi yazın. (Örn: İşe gitmek, Yeni bir telefon almak, Evlenmek/Biriyle olmak).

Bölüm Sonu Oyunu: "Kukla İpleri (Neden? Analizi)"

2. **5 Neden Tekniği (Derin Sondaj):** Her eylem için kendinize 5 kez üst üste "Neden?" diye sorun.
 1. *Eylem:* Yeni telefon alıyorum.
 2. *Neden:* Çünkü eskisinin pili zayıfladı. (Yüzeysel Cevap)
 3. *Neden (Gerçekten):* Çünkü biraz yavaşladı ve sıkıldım.
 4. *Neden:* Çünkü arkadaşımda yeni modeli gördüm ve fotoğrafları çok iyi çekiyor.
 5. *Neden:* Çünkü Instagram'da daha iyi görünmek istiyorum.
 6. *Neden:* Çünkü beğenilmezsem kendimi değersiz hissediyorum. (Kök Neden: Onaylanma İhtiyacı / Toplumsal Baskı).
3. **Analiz:** En son ulaştığınız cevap, sizin özgür iradeniz mi, yoksa bir korku/dürtü/baskı mı?
 1. Eğer cevap "Çünkü bu benim ruhumu besliyor ve bunu ben istiyorum" ise -> **Özgürsün.**
 2. Eğer cevap "Çünkü herkes böyle yapıyor" veya "Mecburum" ise -> **İllüzyondasın.**

Kazanım: İplerin kimin elinde olduğunu görmek. İpi fark ettiğiniz an, onu kesme şansınız doğar.