

"Öteki" ve Çatışma: Düşman Yaratma Mekanığı

Takım tutmak, milliyetçilik veya ırkçılık; oyunun devam etmesi için ihtiyaç duyulan 'karşı takım'ı yaratma zorunluluğudur.

Her iyi hikaye, her sürükleyici senaryo bir çatışmaya, bir antagoniste muhtaçtır. Mario'nun o sonsuz platformlarda zıplaması için prensesi kaçırان bir Bowser'a, Batman'in o karanlık pelerini kahramanca dalgalandırması için kaotik bir Joker'e, Luke Skywalker'ın bir "Jedi" olabilmesi için bir Darth Vader'a ihtiyacı vardır. Düşmansız bir oyun, sadece sıkıcı bir yürüyüş simülasyonudur (**Walking Simulator**).

İnsan zihni ve toplum mühendisliği de bu dramatik yapıya o kadar bağımlıdır, Hegelci diyalektik (tez-antitez) o kadar derinimize işlemiştir ki; eğer ortada gerçek bir düşman yoksa, sistem derhal, laboratuvar ortamında bir tane icat eder.

Umberto Eco, *Düşman Yaratmak* adlı denemesinde bu gerçeği yüzümüze çarpar: *"Düşman sahibi olmak, kimliğimizi tanımlamak için, engelimizi ölçmek ve değerler sistemimizi göstermek için önemlidir. Dolayısıyla düşman yoksa onu icat etmek gerekir."*

"Öteki"ni yaratmak, insanlık tarihinin en ilkel, en kanlı ama en işlevsel oyun kurma tekniğidir. Mekanizma aptalca basittir: Yere bir tebeşirle daire çizersiniz. Dairenin içinekilere **"Biz"**, çizginin bir milimetre dışındakilere

"Onlar" dersiniz. İşte o an, oyun başlar. İçerideki "Biz", birbirimize benzemek, birbirimizi sevmek zorunda değildir; tek ortak noktamız, dışarıdaki "Onlar"dan nefret etmemizdir. Bu negatif dayanışma, grubun en ucuz çimentosudur. **Sigmund Freud** buna "**Küçük Farklılıkların Narsisizmi**" der; bize en çok benzeyen ama çok az farkı olandan (bir yan mahalle, bir komşu ülke) en çok nefret ederiz.

Tarih boyunca bu oyun, farklı kostümlerle (**Skin**) ve farklı yamalarla (Patch) tekrar tekrar sahnelenmiştir: Bizim kabileye karşı onların kabilesi, bizim dine karşı onların dini (Haçlı Seferleri), bizim ırka karşı onların ırkı (Faşizm), bizim ideolojiye karşı onların ideolojisi (Soğuk Savaş)... Modern zamanlarda bu oyun, ilkel dürtülerin tatmin edildiği stadyumlara ve Twitter'ın (X) yankı odalarına taşınmıştır.

Fenerbahçeli olmak, ontolojik olarak sadece sarı-laciverti sevmekle ilgili değildir; Galatasaraylı olmamakla, ondan nefret etmekle tanımlanır. Solcu olmak, sağcı olmamaktır. Kimliklerimiz, "ne olduğumuz" (pozitif tanım) üzerine değil, "kimden nefret ettiğimiz" (negatif tanım) üzerine kuruludur. Jean-Paul Sartre'in *Yahudi Sorunu*'nda dediği gibi: *"Eğer Yahudi olmasaydı, antisemitist onu yaratmak zorunda kalırdı."*

Bu, oyun dünyasındaki **PvP** (Player vs Player - Oyuncu Oyuncuya Karşı) modudur. Ve bu mod, sunucuyu yönetenler için harika bir dikkat dağıtıcıdır.

Sistem (Game Masters), bireylerin kendi sefaletlerini, kendi oyunlarındaki kod hatalarını ve ekonomik yetersizliklerini sorgulamamaları için onlara saldırmaları gereken hazır, "Aggro"su yüksek hedefler (**Target**) gösterir. *"İşsizsin çünkü o mülteciler geldi", "Mutsuzsun çünkü karşı parti iktidarda", "Dolar yükseldi çünkü dış mıhraklar (External Forces) bize operasyon çekiyor".* Düşman, oyunun tüm hatalarının, tüm bug'larının yüklendiği günah keçisidir (**Scapegoat**). George Orwell'in 1984 romanındaki "Goldstein"

karakteri ve "İki Dakika Nefret" saati, bu mekaniğin kullanma kılavuzudur. Oysa düşman olarak sunulan "Öteki", genellikle bizim aynadaki, biraz bozuk aksimizden başka bir şey değildir.

Savaş oyunlarındaki (Call of Duty, Battlefield) askerlere bakın. Hepsinin yüzü aynıdır, hepsi birer **NPC** (Oyuncu Olmayan Karakter) gibidir; sadece üniformalarının rengi (Texture Pack) farklıdır. Gerçek hayatta da "**Ötekileştirme**", karşı tarafı insanlıktan çıkarma (dehumanization), onu bir NPC'ye, sadece yok edilmesi gereken, XP (Tecrübe Puanı) veren bir "Mob"a (Canavar) indirgeme sürecidir.

Filozof **Emmanuel Levinas**, etiği "Yüz" kavramı üzerine kurar. Karşımızdakinin yüzünü, o savunmasız çıplaklığı gördüğümüzde onu öldüremeyiz. Ancak savaş (ve oyun), o "yüzü" yok eder, yerine "hedefi" koyar. Karşı tarafın da aşık olduğunu, akşam eve giderken ekmek aldığını, çocuğunu parka götürdüğünü, dışının ağrıdığını veya ölümden korktuğunu unuttuğumuz an; tetiği çekmek veya klavyeden o zehirli hakareti yazmak çok kolaylaşır. Artık o bir "baba" veya "oğul" değil, bir "Hitbox"tır (Vuruş Kutusu).

Oysa o kanlı siperlerin ardına geçip, o şeytanlaştırılan "Düşman" ile bir çay içebilseydiniz, oyunun en büyük, en saçma sırrını keşfederdiniz: **Düşman yoktur**, sadece farklı "Spawn Point"lerde (Doğum Noktası) oyuna başlamış diğer oyuncular vardır.

Heidegger'in "**Fırlatılmışlık**" (Geworfenheit) dediği şeydir bu. Biz sunucuyu, haritayı ve takımı seçmeyiz; oraya fırlatılırız. Bir sınırın 100 metre doğusunda doğduğu için "Düşman", 100 metre batısında doğsaydı "Kardeş" veya "Yoldaş" olacaktı. Bu kadar pamuk ipliğine bağlı, tamamen coğrafi ve tesadüfi bir **RNG** (Rastgelelik) kurgusu için birbirimizi boğazlamamız, oyun kurucuların (Politikacılar, Diktatörler ve Silah Tüccarları) en büyük

başarısızdır. Carl Schmitt'in *"Politika, dost ve düşman ayrımıdır"* tezini, onlar kendi iktidarlarını perçinlemek için kullanırlar.

Çatışma, oyuncuyu meşgul eder, adrenalini yüksek tutar. **Barış** ise tehlikelidir; çünkü savaş bittiğinde, sessizlik olduğunda oyuncu durup düşünmeye, etrafına bakmaya başlar: *"Eğer o dışarıdaki düşman yoksa ve tehlike geçtiyse; biz neden hala bu kadar yoksuluz, neden bu kadar mutsuzuz ve neden siz o saraylarda oturuyorsunuz?"*

İşte bu sorunun sorulmaması, bu tehlikeli "Bug"ın fark edilmemesi için; tribünlerin her daim bağırması, sınırların her daim gergin olması ve oyunun daima "Savaş Modu"nda kalması gerekir.

En büyük isyan, ötekinin gözünün içine bakıp, *"Sen de benim gibi sadece level atlamaya çalışan gariban bir oyuncusun"* diyebilmektir.

Bölüm Sonu Oyunu:

"Avukatın Şeytanı (Rol Değişimi)"

Amaç: Zihnin "Ötekileştirme" filtresini kırıp, düşman bellediğimiz kişi veya grubun mantığını (onların işletim sistemini) anlamaya çalışmak.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Zihninizde "Asla hak vermem, tamamen hatalı/kötü" dediğiniz bir kişi veya grup (Karşı siyasi görüş, rakip takım taraftarı, sevmediğiniz bir akraba).

Bölüm Sonu Oyunu: "Avukatın Şeytanı (Rol Değişimi)"

Oynanış:

1. **Görev:** Önümüzdeki 5 dakika boyunca, kendi kimliğinizi tamamen bir kenara bırakın ve O Kişi olun.
2. **Savunma:** Sanki mahkemede o kişiyi savunmakla görevli bir avukatsınız ve kazanmak zorundasınız. Onun tezlerini, onun öfkesini, onun korkularını "haklı çıkaracak" en az 3 sağlam argüman üretin.
 - *Örnek:* "Evet çok agresif davranıyor AMA çocukluğunda sevgisiz büyüdüğü için tek bildiği savunma mekanizması bu."
 - *Örnek:* "Benim partime düşman çünkü onun değerler sisteminde güvenlik özgürlükten önce geliyor ve şu an kendini tehdit altında hissediyor."
3. **Kural:** "Ama o aptal" demek yasak. Onun iç mantığındaki tutarlılığı bulmak zorundasınız.
4. **Final:** Argümanları kurduktan sonra kendinize dönün. O kişi hala "yanlış" olabilir, ama artık bir "canavar" değil, neden-sonuç ilişkisi içinde davranan bir "insan"dır.

Kazanım: Nefretin, karşı tarafı "anlamamaktan" beslendiğini fark etmek. Anladığının şeyi hala onaylamayabilirsiniz, ama artık ondan nefret edip enerjinizi tüketmezsiniz. Düşman küçülür, oyun sakinleşir.