

18

Kötülük Potansiyeli: Kuralsız Oynama Arzusu

İnsanın içindeki karanlık, oyunun sınırlarını ne kadar esnetebileceğini görmek isteyen o yaramaz çocuğun tehlikeli merakıdır.

Bir video oyunu oynarken, örneğin *GTA (Grand Theft Auto)*, *Skryim* veya *Sims* gibi açık dünya oyunlarında, oyuncuların istatistiksel olarak çok büyük bir kısmı, belli bir noktada "hikayeyi" (Main Quest) takip etmeyi bırakır. "Dünyayı kurtarmak" veya "En iyi mimar olmak" sıkıcı hale gelir. Bunun yerine, kaldırımdaki masum yayaları ezmeye başlar, karakterleri havuzun içine hapsedip merdiveni kaldırarak boğulmalarını izler veya şehri sebeepsizce kaosa sürükler.

Neden? Oyuncu sadist olduğu için mi? Genellikle hayır. Oyuncu, sadece ve sadece **"Yapabiliyor muyum?"** sorusunun cevabını, sınırların nerede bittiğini merak eder.

Kötülük, özünde bir **"Sandbox"** (Kum Havuzu) deneyidir. Dostoyevski, *Yeraltından Notlar*'da insanın rasyonel bir varlık olduğu fikrine güler ve şöyle der: *"İnsana tüm nimetleri verseniz, onu mutluluk denizine batırırsanız bile; o, sırf nankörlüğünden, sırf kendi özgür iradesinin (kaos çıkarma gücünün) var olduğunu kanıtlamak için o mükemmel düzeni bozacaktır."*

İnsan, sadece inşa eden (Homo Faber) değil, aynı zamanda yıkan bir varlıktır. Deniz kenarında saatlerce uğraşıp kumdan kale yapan çocuğun,

kaleyi bitirdikten hemen sonra onu tekmeleyerek, vahşi bir hazla yıkarken aldığı o dopamin, insanın "Tanrılık Kompleksi"nin dışavurumudur. Tanrı sadece yaratmaz, aynı zamanda tufanlarla yok eder.

İyilik, kurallara uymayı, sabrı ve düzeni korumayı gerektirir; bu zordur, emek ister (High Maintenance). Kötülük ise **entropi**dir; düzeni bozmaktır, kaostur ve anlık, patlayıcı bir güç hissi verir. Bir heykeli yontmak aylar sürer, onu balyozla kırmak ise bir saniye. O bir saniyelik "yıkım gücü", zayıf karakterli oyuncular için baş döndürücüdür. Yıkma, en hızlı iktidar kurma biçimidir.

Toplum, bu yıkıcı dürtüyü frenlemek için hukuk, din ve ahlak gibi devasa "**Anti-Cheat**" (Hile Koruma) yazılımları ve güvenlik duvarları (Firewall) geliştirmiştir. "**Öldürmeyeceksin**", "**Çalmayacaksın**" emirleri, oyunun çökmemesi, sunucunun kapanmaması için kaynak koduna yazılan temel protokollerdir. Thomas Hobbes'un *Leviathan*'da dediği gibi; eğer bu otorite (Devlet/Admin) olmasaydı, hayat "**iğrenç, yabani ve kısa**" olurdu.

Ancak insanın içindeki o Carl Jung'un tabiriyle "**Gölge**" (Shadow), sistemin açıklarını (**Exploit**) aramaya devam eder.

Tarihteki o büyük kötülüklere, gaz odalarına, soykırımlara veya işkencelere bakın. Bunları yapanlar boynuzlu "canavarlar" değildi; onlar sistemin kendilerine "**Yetki**" (Admin Privileges) verdiği, akşam evine gidip Mozart dinleyen sıradan oyunculardı. **Hannah Arendt**, Nazi subayı Eichmann'ın yargılanmasını izledikten sonra o meşhur "**Kötülüğün Sıradanlığı**" (Banality of Evil) tezini ortaya attı. Kötülük, derin bir demonik arzu değil, sık bir bürokratik itaatti.

Oyunun kuralları "*Şu an bu insanlara (NPC'lere) zarar vermek serbest, hatta bunu yaparsan ödüllendirileceksin*" dediği an (Milgram Deneyi'ni hatırlayın), en nazik görünen komşunuz bile bir cellada dönüşebilir. Çünkü

kötülük, çoğu zaman bir karakter özelliği değil, bir **"Fırsat"** meselesidir. Platon'un **"Gyges'in Yüzüğü"** efsanesindeki gibi; görünmez (ya da cezalandırılmaz) olduğunu bilen oyuncu, içindeki sadisti serbest bırakır.

Sanal alemdeki isimsiz "Troll"ler ve "Griefer"lar (Oyunbozanlar), bu dürtünün modern, dijital temsilcileridir. Amaçları oyunu kazanmak değildir; amaçları diğer oyuncuların oyun zevkini bozmak, onları öfkeliendirmek ve bu negatif enerjiden beslenmektir. Bu, *"Ben kuralların üzerindeyim, senin canını yakabilirim ve sen (anonim olduğum için) bana hiçbir şey yapamazsın"* demenin korkakça yoludur.

Peki, insan özünde kötü müdür? Hayır. İnsan, hem iyiliği hem kötülüğü yapabilme potansiyeline (**Dualite**) sahip bir "Avatar"dır. Burada Nietzsche'den Jordan Peterson'a uzanan o sert ahlak tanımını yapmak gerekir: Gerçek ahlak, kötülük yapamayacak kadar aciz, korkak ve zayıf olmak demek değildir. Bir tavşanın kaplanı yememesi onun ahlaklı olduğunu göstermez, aciz olduğunu gösterir.

Gerçek erdem; o keskin dişlere, o yıkıcı pençelere sahip olup (Canavar olup), onları kullanmamayı seçebilmektir. **"Zararsız"** bir insan iyi değildir, sadece yeteneksizdir. **"Tehlikeli"** olabilen ama bunu kontrol edip kınına sokan insan ise erdemlidir.

Oyunun bu bölümü bize şunu öğretir: İçindeki o "Gölge"yi, o canavarı zincirleme veya yok sayma. Onu tanı, onunla tanış ve onu ehlileştir (Entegre et). Çünkü Jung'un uyardığı gibi; *"Eğer gölgenizle yüzleşmezseniz, o size kader olarak geri döner."*

Onu yok sayarsan, en beklemediğin anda (bir kriz anında, bir güç elde ettiğinde veya sarhoşken) "Admin" yetkisini ele geçirir ve oyunu senin yerine

oynamaya başlar. Ve o direksiyona geçtiğinde, oyun tahtasında taş üstünde taş kalmaz.

Oyunun en zorlu Boss savaşı, aynadaki aksinledir.

Bölüm Sonu Oyunu: "Gölge ile Röportaj"

Amaç: İçimizdeki bastırılmış karanlık potansiyeli (Gölge'yi) güvenli bir ortamda tanımak, kabul etmek ve onu ehlileştirmek.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Bir ayna ve loş bir ışık (veya sadece zihinsel bir sahne).

Oynanış:

1. **Hazırlık:** Aynanın karşısına geçin veya gözlerinizi kapatın. Karşınızdaki yansımanın sizin "kötü ikiziniz" (Evil Twin) olduğunu hayal edin. Bu versiyonunuzun hiçbir ahlaki kuralı yok, yasadan korkmuyor ve tamamen bencil.
2. **Soruşturma:** Ona (kendinize) dürüstçe şu soruları sorun ve sansürlü cevaplar verin:
 - *"Eline mutlak bir güç geçse ve asla yakalanmayacağını bilsen, ilk kimi cezalandırırdın?"*
 - *"Hangi yasak veya günah senin için en cazip olanı?"*
 - *"İçten içe kimin başarısız olmasını istiyorsun?"*

Bölüm Sonu Oyunu: "Gölge ile Röportaj"

3. **Yüzleşme:** Gelen cevaplar korkutucu, bencilce veya vahşice olabilir. Onları yargılamayın. "Böyle hissetmemeliyim" demeyin. Sadece izleyin. "Demek içimde böyle bir potansiyel de var."
4. **Entegrasyon:** O karanlık yansımaya şunu söyleyin: *"Seni görüyorum. Gücünü ve öfkeni anlıyorum. Ama direksiyon bende. Bu enerjiyi yıkmak için değil, kendimi savunmak ve sınır çizmek için kullanacağım."*

Kazanım: Melek rolü oynamayı bırakıp, "bütün" bir insan olmak. Kendi dişlerini gören insan, başkalarını ısırmaya ihtiyaç duymaz.