

Hız ve Adrenalin: Ölümlü Köşe Kapmaca

Otobanda 200 ile giderken hissedilen şey, oyunun 'game over' ekranına en yakın olduğumuz andaki canlılık yanılmasıdır.

Gündelik hayat, genellikle düşük **FPS** (Frame Per Second - Saniyedeki Kare Sayısı) ile çalışan, sık sık takılan (stuttering), donan ve yükleme ekranları (loading screens) tahammül edilemez derecede uzun süren, optimizasyonu bozuk, sıkıcı bir oyundur. Trafikteki o kırmızı ışık, banka kuyruğundaki o uyuşukluk, asansör beklerken geçen o ölü zamanlar, bitmek bilmeyen ve hiçbir kararın alınmadığı o plaza toplantıları...

Zaman, Newton fiziğinin o soğuk kurallarına hapsedilmiştir ve bir türlü geçmek bilmez. İnsan, bu "bekleme odası" yavaşlığının içinde paslanıp çürürken, biyolojik ve ontolojik bir isyan başlatır: **Hız**.

Hız tutkusu, sanılanın aksine bir yere "erken varma" isteği değildir; modern hız tutkunu (dromomaniac), varılacak yerden bağımsız olarak, sadece "yolda olma" halini, bir merminin namludan çıkışındaki o pürüzsüz akışkanlığa dönüştürme arzusudur. **Paul Virilio**, *Hız ve Politika*'da durumu harika özetler: "*Hız, dünyanın yaşlılığıdır.*" Biz dünyayı hızlandırarak onun sıkıcılığını aşmaya çalışırız.

İnsan neden o gaz pedalına (accelerator) sonuna kadar basar? Neden o metal yığınının motorunu limitlerine kadar zorlar? Çünkü ibre 200 km/s'i

geçtiğinde, fiziksel dünya bulanıklaşır (**Motion Blur**). Yol kenarındaki ağaçlar, binalar, insanlar, borçlar, aşk acıları ve varoluşsal krizler; hepsi birer soyut "renk lekesine" dönüşür. Detaylar kaybolur. Ve detayların kaybolduğu, dünyanın bir tüp tüneline dönüştüğü o yerde, dertler de barınamaz. Hız, mekanı yok ederken, dertleri de buharlaştırır.

Bu, psikolojide Mihaly Csikszentmihalyi'nin "**Akış**" (**Flow**) olarak tanımladığı durumun, mekanik yolla ve zorla tetiklenmesidir. Normal şartlarda bir Budist keşişin yıllarca lotus pozisyonunda meditasyon yaparak, nefsinin terbiye ederek ulaştığı o kutsal "**Zihnin Susması**" (Nirvana) noktasına; hız tutkunu bir motorcu, gaz kolunu kökleyerek saniyeler içinde ulaşır. O hızda giderken faturanızı, sizi terk eden sevgilinizi, kariyer planınızı veya öleceğiniz gerçeğini düşünemezsiniz.

Beyninizi, o muazzam biyolojik işlemci, tüm kapasitesini (**CPU**) ve belleğini (**RAM**) sadece ve sadece o an hayatta kalmaya, o virajı doğru açıyla almaya ve lastiklerin asfalta tutunmasına ayırır. Arka planda çalışan "endişe.exe", "korku.app" ve "gelecek_kaygisi.bat" uygulamalarının hepsi, sistem kaynakları yetersizliğinden dolayı zorla kapatılır (**Force Quit**). İşte bu yüzden hız, modern zamanların en etkili, en hızlı ama en ölümcül antidepresanıdır.

Yukarıdaki şemada görüldüğü gibi, "Akış" (Flow) hali, yeteneklerimiz ile karşılaştığımız zorluk dengelendiğinde ortaya çıkar. Hız, oyunun zorluk seviyesini yapay olarak maksimuma çıkarır ve bizi o daracık, ultra-odaklanmış tünelin içine sokar.

Adrenalin, vücudun "**Savaş ya da Kaç**" (Fight or Flight) modudur. Yani, beyin sapından gelen "*Şu an ölmek üzeresin, tehlike çok büyük, tüm sistemleri maksimum güce al!*" emridir. Göz bebekleri büyür, kalp atışı bir techno ritmine dönüşür, zaman algısı yavaşlar (Bullet Time) ve acı hissi tamamen kaybolur. Ekstrem sporcuların, paraşütle atlayanların veya uçurum

kenarında (Wingsuit) yürüyenlerin aradığı şey, o düşüş anı değildir; yere çakılmadıkları, yerçekimini kandırdıkları o andan hemen sonra gelen o tanrısal "**Ölümstüzlük**" hissidir.

Ölümün soğuk nefesini ensenizde hissettiğinizde, o jiletin keskin yüzünde yürüdüğünüzde, yaşadığınızı iliklerinize kadar hissedersiniz. Bu paradoksaldır: İnsan kendini en canlı, en "var" hissettiği an, ölüme en yakın olduğu andır. **Heidegger**'in "Ölüme-doğru-varlık" dediği şey, otobanda şerit değiştirirken somutlaşır.

Bu oyun, **Sigmund Freud**'un *Haz İlkesinin Ötesinde* kitabında tanımladığı "**Thanatos**" (Ölüm İçgüdüğü) dediği o karanlık, o yıkıcı arzuyla oynanır. Biz sadece yaşamaya, "Eros"a tutunmaya çalışmıyoruz; aynı zamanda o büyük finali, o mutlak sessizliği, o "Game Over" ekranını da merak ediyoruz. Hız yapmak, tanrıyla lades tutuşmaktır. *"Bak, senin kurduğun fizik kurallarını zorluyorum, senin yazdığın yerçekimi kanununa meydan okuyorum ve hala hayattayım!"* deme cüretidir.

İtalyan Fütürist **Filippo Tommaso Marinetti**, 1909'da o faşizan manifestosunda şöyle haykırıyordu: *"Kükreyen bir otomobil, Semadirek Kanatlı Zaferi heykelinden daha güzeldir."* Modern insan, estetiği artık durgunlukta değil, kinetik enerjide, patlamada ve hızda bulur.

Ancak bu köşe kapmaca, tek bir hatayı, milimetrik bir gecikmeyi affetmez. Video oyunlarında kaza yaptığınızda, en son "Checkpoint"ten (Kayıt Noktası) başlar ve kaldığınız yerden devam edersiniz. Gerçek hayatta ise hız, bedeninizi tanınmaz bir et yığınına, o çok sevdiğiniz metal arabanızı bir hurdalığa çevirir. Simülasyon çöker. Ekran kararır. "**Permadeath**" (Kalıcı Ölüm) gerçektir.

Modern insan, sadece otoyolda değil, hayatın her alanında hız bağımlısıdır. Videoları 1.5x veya 2x hızda izleriz, ses kayıtlarını hızlandırırız, *"Hızlı Oku, Hızlı Zengin Ol, Hızlı Sev, Hızlı Boşan."* Neden? Blaise Pascal yüzyıllar önce cevabı vermiştir: *"İnsanın tüm mutsuzluğu, odasında tek başına sessizce oturamamasından gelir."*

Çünkü durursak, yavaşlarsak, o sessizliğin içinden kaçtığımız o büyük boşluk, o devasa anlamsızlık (ennui) bize yetişecektir. Hız, o boşluktan kaçmak için icat ettiğimiz, motorize ettiğimiz ama sonu mutlaka bir duvara toslamakla biten nafile bir kaçış planıdır.

Fren izleri, bu kaçışın çaresiz imzasıdır.

Bölüm Sonu Oyunu: "Biyolojik Saati Aşırtma (Overclock)"

Amaç: Tehlikeye girmeden (araba/motor kullanmadan), vücudun "Adrenalin" ve "Yüksek Alarm" sistemini manuel olarak tetikleyip, zihnin nasıl sustuğunu ve "Sadece Şimdiki An"a nasıl kilitlendiğini deneyimlemek.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Geniş bir kase, buz küpleri, soğuk su ve bir kronometre.

Oynanış:

1. Kaseyi suyla doldurun ve içine bolca buz atın. Suyun derecesi "el yakacak" kadar soğuk olmalı.

Bölüm Sonu Oyunu: "Biyolojik Saati Aşırtma (Overclock)"

2. Rahat bir yere oturun. Şu an kafanızı kurcalayan, sizi üzen bir sorunu (borç, ayrılık, gelecek kaygısı) düşünün. Onu zihninizde tutun.
3. **Hamle:** Nefesinizi tutun ve yüzünüzü (özellikle göz ve burun çevresini) tamamen o buzlu suyun içine sokun.
4. Biyolojik bir refleks olan "**Dalış Refleksi**" (Mammalian Dive Reflex) devreye girecektir. Vücut şoka girer, kalp atışını düzenler ve kanı hayati organlara çeker.
5. Suyun içinde dayanabildiğiniz kadar (kendinizi zorlamadan, 15-30 saniye) bekleyin.
6. Başınızı sudan çıkardığınız o ilk 10 saniyeye odaklanın.

Kazanım: O 10 saniye boyunca, az önce sizi üzen o dert neredeydi? Yoktu. Çünkü beden "Hayatta Kalma" moduna geçtiğinde, psikolojik dertler lüks kalır ve silinir. Bu deneyim, hızın neden bağımlılık yaptığının (zihni susturmasının) güvenli bir demosudur.