

15 İstirap ve Travma: Oyunun Bug'ları ve Sistem Hataları

Çocuklukta düşüp dizimizi kanattığımızda ağlamayı öğreniriz, yetişkinlikte ruhumuz kanadığında ise susmayı. Travma, oyunun bozulduğu yerdir.

Mükemmel tasarlanmış, optimize edilmiş bir oyunda akış (Flow) pürüzsüzdür, kontroller anlık tepki verir, fizik motoru hatasız çalışır ve dünya tutarlıdır. Ancak **istirap**, bu akışın aniden donması, ekranın karıncalanması, piksellerin birbirine girmesi ve sistemin o korkunç "**Beklenmeyen Bir Hata Oluşturdu**" (Windows'un meşhur Mavi Ekranı) uyarısını vermesidir.

Arthur Schopenhauer, o huysuz ama dürüst gerçekçiliğiyle "*Hayat, yokluk ile can sıkıntısı arasında gidip gelen bir sarkaçtır*" derken aslında oyunun kodlarındaki temel hatayı işaret ediyordu. İnsan, sanılanın aksine "mutlu olmak" üzere tasarlanmamıştır; bu evrimsel bir israftır. İnsan "hayatta kalmak" üzere tasarlanmıştır. Bu yüzden acı, sistemin "*Burada ters giden bir şey var, hemen düzelt yoksa öleceğiz!*" diye haykıran, kulakları sağır eden alarm mekanizmasıdır.

Fiziksel acı (dizin kanaması, elin yanması, bir merminin eti delmesi), oyunun "**Hasar Alma**" (Damage Taken) mekanizmasıdır ve son derece işlevseldir; bizi yok olmaktan korur. Elini ateşten çeken oyuncu, oyunda kalmaya devam eder.

Ancak **ruhsal ıstırap**, oyunun fizik motorunda değil, yazılımın çekirdeğinde meydana gelen ontolojik bir "Glitch"tir (Aksaklık). Ayrılık, ölüm, ihanet, iflas veya büyük bir başarısızlık... Bu olaylar gerçekleştiğinde, oyuncunun gerçeklik algısı kırılır. Dünya artık güvenli, öngörülebilir ve adil bir oyun alanı değil; rastgele, öngörülemez ve tehditkar bir kaostur.

Travma, oyunun "Save File"ının (Kayıt Dosyası) bozulmasıdır (**Corrupted Data**).

Normal, sağlıklı çalışan bir zihin, anıları kronolojik, lineer bir sıraya dizer: *"Bu olay oldu, bitti, arşivlendi ve geçmişte kaldı."* Ancak travma, geçmişte kalmayı reddeden, zamanın akışına direnen ve sürekli "Şimdiki Zaman"da tekrar eden inatçı, virüslü bir kod hatasıdır. Freud buna **"Tekrarlama Zorlantısı"** der; travmatize olmuş bir zihin, tıpkı çizik bir CD veya takılı kalmış bir plak gibi sürekli aynı sahnede, aynı notada takılır. O şarkı bir türlü ilerlemez. Bir ses (korna), bir koku (yanık lastik) veya bir görüntü, oyuncuyu anında, ışık hızında o "kaza anına" (Crash) geri ışınlar. Bu, oyunun sonsuz bir döngüye (**Loop**) girmesidir. Bessel van der Kolk'un o meşhur kitabının adındaki gibi; *"Beden Kayıt Tutar"*. Zihin unutmaya çalışsa da, bedenin sabit diski (Hard Drive) o bozuk veriyi silinemez bir dosya olarak saklar.

Toplum, yani o neşeli **"Çok Oyunculu Sunucu"** (Multiplayer Server), acı çeken oyuncudan, "bug"lı karakterden hiç hoşlanmaz. Çünkü ıstırap bulaşıcıdır ve diğer oyuncuların büyük bir emekle inşa ettikleri "Her şey yolunda" illüzyonunu bozar. Byung-Chul Han, *Palyatif Toplumu*'da günümüzün acıdan kaçma takıntısını eleştirir; *"Acı çekmek yasaktır, derhal iyileşmelisiniz."*

Bu yüzden yas tutana *"Hayat devam ediyor"*, depresyondakine *"Takma kafana, pozitif düşün"* gibi sığ, hazır yazılmış **NPC** (Oyuncu Olmayan Karakter) replikleriyle yaklaşırlar. İsterler ki o "bozuk oyuncu" bir an önce

"Patch" (Yama) yesin, tamir olsun ve o sahte neşeli oyuna geri dönüp üretime katılsın. Oysa ruhun tamiri, bedeninin tamiri veya bir arabanın kaportası gibi lineer değildir; bir enkaza dönüşen ruhu yeniden derlemek (compile), zamanın kendisini bükmeyi gerektirir.

Ancak, her deneyimli oyuncu ("Veteran") bilir ki; oyunun en güçlü, en karizmatik karakterleri (**Build**), en zorlu zindanlardan (**Dungeon**) ve "Boss Fight"lardan sağ çıkanlardır.

"Character Development" (Karakter Gelişimi) denilen o kutsal süreç, konfor alanında değil, genellikle travmanın küllerinden doğar. Hiç acı çekmemiş, hiç kaybetmemiş, hiç terk edilmemiş, hiç dibe vurmamış bir insan; yaşı kaç olursa olsun **"Level 1"** seviyesinde kalmış, deneyimsiz, ham ve sığ bir oyuncudur. Empati yeteneği (duygusal zeka stat'ı) gelişmemiştir. Başkasının acısını anlayamaz, çünkü o frekansı hiç duymamıştır.

Dostoyevski *Yeraltından Notlar*'da haykırır: *"Bilinç, sadece acıyla elde edilir."* İstirap, oyuncunun o parlak ama kırılğan zırhını parçalar ama ruhunu genişletir. Nietzsche'nin *"Beni öldürmeyen şey güçlendirir"* sözü, bir motivasyon sloganı değil, bir evrim yasasıdır. Dostoyevsky'leri, Van Gogh'ları, Frida Kahlo'ları veya büyük liderleri yaratan şey; oyunun onlara sunduğu o büyük, o haksız "Sistem Hataları"nı (Acıları), bir sanat eserine, bir devrime veya derin bir bilgelige dönüştürebilme yetenekleridir (Alchemy).

Viktor Frankl, toplama kampındaki o cehennemden *İnsanın Anlam Arayışı*'nı çıkarırken, aslında oyunun en zor bölümünü "Bonus Stage"e çevirmeyi başarmıştır.

Acı, oyunun en sert ama en etkili zorunlu öğreticisidir (**Tutorial**). Bize neye gerçekten değer verdiğimizizi, neyin eksikliğini hissettiğimizi ve sınırlarımızın nerede bittiğini öğretir. Psikolojideki **"Travma Sonrası Büyüme"** (Post-

Traumatic Growth), oyuncunun o bozuk kodları silip, yerine daha güçlü, daha esnek ve daha dayanıklı yeni kodlar yazmasıdır.

Japonların "**Kintsugi**" sanatı gibidir insan ruhu; kırılan seramikler altınla birleştirilir ve eser, kırılmadan önceki halinden çok daha değerli, çok daha estetik olur.

Sonuçta; oyunun amacı sadece mutlu olmak, sadece kazanmak veya "High Score" yapmak değildir; oyunun amacı hissetmek, tüm spektrumu deneyimlemek ve oynamaya devam etmektir. Yara izleri (**Scars**), utanç duyulacak kusurlar değil; oyuncunun o zorlu, o imkansız bölümü geçtiğini, hayatta kaldığını kanıtlayan, bedene kazınmış madalyalardır.

Bölüm Sonu Oyunu: "Kintsugi - Altın Yamalı Ruh"

Amaç: Travmayı veya acı veren anıyı "saklanması gereken bir utanç" değil, karakteri güzelleştiren ve değer katan bir "yaşanmışlık" olarak yeniden çerçevelemek. (Japonların kırılan eşyaları altın tozuyla yapıştırma sanatı Kintsugi'den ilhamla).

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Beyaz bir kağıt, siyah kalem ve altın renkli (yoksa sarı veya parlak turuncu) bir kalem/boya.

Bölüm Sonu Oyunu: "Kintsugi - Altın Yamalı Ruh"

Oynanış:

1. **Yıkım:** Beyaz kağıdın üzerine sizi en çok üzen, kıran veya "bozuk" hissettiren o olayı temsil eden basit bir şekil çizin (Örn: Kırık bir kalp, çatlak bir vazo veya sadece karmaşık siyah çizgilerle bir kaos yumağı).
2. **Parçalama:** Şimdi o kağıdı elinizle buruşturun, hatta birkaç yerinden hafifçe yırtın. Kağıt artık pürüzsüz "fabrika ayarlarında" değil, hasar almış durumda.
3. **Onarım:** Kağıdı tekrar açıp düzeltin. Yırtılan yerleri ve buruşukluktan oluşan o derin izleri/çatlakları bulun.
4. **Altınlama:** Şimdi altın renkli kalemle, bu yırtıkların ve çizgilerin üzerinden geçin. Onları gizlemeyin, tam tersine parlatın, vurgulayın ve belirginleştirin.
5. **Seyir:** Ortaya çıkan esere bakın. O artık boş, beyaz ve tecrübesiz bir kağıt değil. O artık hikayesi olan, "yaşanmış" ve altınla değerlendirilmiş eşsiz bir harita.

Kazanım: Yaraların, bizi eksiltmediğini; aksine bizi "biricik" kıldığını görselleştirmek. "Bozuk" değil, "tamir edilmiş ve güçlenmiş" olduğumuzu hatırlamak.