

Hata ve Pişmanlık: Kaydedilmemiş Oyuna Dönme İsteği

*Pişmanlık, geri al tuşunun çalışmadığı bir hayatta,
zihnin sürekli aynı bölümü tekrar tekrar oynamasıdır.*

Dijital oyunların oyuncuya bahsettiği en büyük lütuf, en tanrısal kudret **"Save / Load"** (Kaydet / Yükle) özelliğidir. Yanlış bir kapıyı mı açtınız? Kötü bir diyalogu seçip NPC'yi mi kızdırdınız? Ya da dikkatsizce bir uçurumdan mı düştünüz? Hiç sorun değil. Menüü açar, son kayıt noktasına (**Checkpoint**) döner (Quick Load) ve o hatayı hiç yapmamış, o utancı hiç yaşamamış gibi, tarihsel akışı silerek devam edersiniz. Bu, oyuncuya "zamanı bükme" ve "kaderi yeniden yazma" gücü verir.

Buna oyuncu jargonunda **"Save Scumming"** denir; yani istediğin sonucu alana kadar oyunu sürekli geri sarıp tekrar denemek. Mükemmellik, bu tekrarın çocuğudur.

Ancak hayat denilen bu acımasız simülasyon, "Permadeath" (Kalıcı Ölüm) ve zorunlu **"Auto-Save"** (Otomatik Kayıt) modunda çalışır. Her saniye, her karar, ağızdan çıkan her cümle anında buluta kaydedilir ve asla, hiçbir yönetici yetkisiyle geri alınamaz. Klavyedeki o meşhur, o hayat kurtarıcı **"Ctrl+Z"** (Geri Al) tuşu, hayat klavyesinde donanımsal olarak eksiktir. İşte insanın en büyük trajedisi, bu teknik eksikliği bir türlü kabullenememesinden doğar.

Milan Kundera, *Varolmanın Dayanılmaz Hafifliği*'nde o can alıcı Alman atasözünü hatırlatır: *"Einmal ist keinmal"* (Bir kez olan, hiç olmamış sayılır). Hayatın taslağı yoktur, provası yoktur; hayatın kendisi, hiçbir hazırlık yapmadan çıkılan o korkunç prömiyedir. Tek bir hayatımız var, onu da karşılaştırma yapmadan (A/B Testi yapmadan) yaşıyoruz. Bu yüzden her karar, havada asılı kalır.

Pişmanlık, insan zihninin bu ontolojik imkansızlığa karşı beyhude direnişidir. Beyin, geçmişte yapılan bir hatayı (yanlış meslek seçimi, kaybedilen bir aşk, kırıcı bir söz, yatırılmamış bir bitcoin parası) alır ve simülasyon masasına yatırır. *"Eğer o gün o otobüse binmeseydim..."*, *"Eğer o cümleyi kurmasaydım..."* Bu "Keşke" ile başlayan cümleler, zihinde asla var olmamış ve olmayacak alternatif bir gerçeklik (Parallel Universe) yaratır.

Oyuncu, şimdiki zamanda (**Current Level**) oynamayı bırakır ve geçmişteki o bölümü (**Previous Level**) zihninde tekrar tekrar, kare kare oynar. Amaç, hatayı zihinsel olarak düzeltmektir. Ama sonuç nafiledir; çünkü o bölüm çoktan kapanmış, sunucu o veriyi arşivlemiştir.

Bu durum, bilgisayarda arka planda çalışan, fanların gürültüyle dönmesine sebep olan, işlemciyi (CPU) %100 kullanan ama ekrana hiçbir görüntü vermeyen bir **"Sonsuz Döngü"** (Infinite Loop) hatasıdır. Pişmanlık duyan insan, bugünün enerjisini (Mana), değiştirilmesi fizik kurallarına göre imkansız olan dünün hayaletleriyle savaşıyor ve tüketiyor. **Spinoza**, *Ethica*'sında pişmanlığı bir erdem değil, bir "zayıflık" ve "ikinci bir hata" olarak görür. Hata yapmak insana özgüdür ama hatadan dolayı kendini kırbaçlamak, acıyı ikiye katlamaktır. Bu yüzden mutsuzdur, bu yüzden yorgundur. Şimdiki andaki fırsatları ("Loot"ları) göremez, çünkü gözü hala geçmişteki **"Game Over"** ekranındadır.

Toplum, aile ve o çok bilmiş eğitim sistemi, bize ısrarla **"Hata Yapmamayı"** öğretir. Sınav kağıtlarında kırmızı kalemle çizilen yanlışlar, düşük notlar, ayıplamalar... Bize dayatılan şey, hatasız bir **"Perfect Run"** (Kusursuz Oynanış) fantezisidir. *"Aman evladım memur ol, risk alma, çizginin dışına çıkma."* Oysa hatasız bir oyun, hileli bir oyundur. Nassim Taleb'in **"Antıkırılğanlık"** (Antifragile) dediği kavramı ıskalarız: Bazı sistemler darbe aldıkça güçlenir. İnsan da böyledir.

En iyi oyuncular, en çok hata yapan, en çok "Game Over" gören ama her seferinde oyunu terk etmeyip **"Respawn"** (Yeniden Doğma) cesaretini gösterenlerdir.

Hata, oyunun en sert ama en dürüst öğretici mekaniğidir. Samuel Beckett ne diyordu? *"Hep denedin, hep yenildin. Olsun. Yine dene, yine yenil. Daha iyi yenil."* Elin yanmadan ateşin sıcak olduğunu (Physical Damage), düşmeden dengede durmayı, terk edilmeden kendi kendine yetebilmeyi (Solo Play) öğrenemezsin. Eğer hayatımızdaki tüm hataları "Ctrl+Z" ile geri alabilseydik, karakterimiz **"XP"** (Tecrübe Puanı) kazanamazdı. Hiçbir derinliği olmayan, sık, şımarık ve ilk zorlukta (Boss Fight) tek yiyip ölen bir **"Level 1"** karakteri olarak kalırdık. Bizi biz yapan, verdiğimiz doğru kararlar değil; yanlış kararlarımızın enkazından nasıl çıktığımızdır.

Søren Kierkegaard'ın o muhteşem paradoksu burada devreye girer: *"Hayat sadece geriye doğru anlaşılabilir, ama ileriye doğru yaşanmak zorundadır."*

Pişmanlık, geçmişini değiştirme arzusu değil, bugünü yaşayamama beceriksizliğidir. O "kötü" hamle yapıldı. O taş devrildi. O kalp kırıldı. Oyun tahtası artık değişti. Strateji oyunlarında (örneğin Satrançta) usta oyuncu, *"Keşke 5 hamle önce atı feda etmeseydim"* diye ağlamaz. O, oyunun **şu anki** durumuna (Current State) bakar ve *"Elimdeki kalan taşlarla buradan oyunu nasıl çeviririm?"* diye sorar. Geçmişteki tahtaya bakarak hamle yapılmaz.

Unutma; hayatın bir **"Editörü"** (Kurgu Masası) yoktur, sadece **"Oynatıcısı"** (Player) vardır. Film çekildi, montaj bitti, o sahne vizyona girdi. Geriye dönüp sahneleri kesemezsin. Ama bir sonraki sahnenin (Next Level) nasıl oynanacağı, senaryonun finali hala senin elindedir.

Kumandayı eline al ve oynamaya devam et. Oyun henüz bitmedi.

Bölüm Sonu Oyunu: "Ctrl+Z Cenaze Töreni"

Amaç: Zihni kemiren "Keşke"lerle vedalaşmak, geçmişin değiştirilemezliğini somut bir ritüelle kabul edip işlemciyi (zihni) rahatlatmak.

Oyuncular: Tek Kişi.

Materyaller: Kağıt, kalem, bir çakmak (veya yırtıp atabileceğiniz bir çöp kutusu) ve güvenli bir alan.

Oynanış:

1. **Döküm:** Kağıdın üzerine sizi en çok yiyip bitiren, aklınıza her geldiğinde "Ah be!" dedirten o büyük pişmanlığınızı yazın. Detaylandırın: "O gün şunu söylemeliydim", "O işi kabul etmeliydim".

Bölüm Sonu Oyunu: "Ctrl+Z Cenaze Töreni"

2. **Simülasyon:** Gözlerinizi kapatın. O hatayı yapmadığınız, her şeyin "doğru" gittiği o alternatif hayatı 1 dakika boyunca hayal edin. O mükemmel senaryoyu yaşayın.
3. **Yüzleşme:** Gözlerinizi açın ve kağıda bakın. Sonra kendinize sesli olarak şunu söyleyin: *"O senaryo sadece bir hayal. O yaşanmadı ve asla yaşanmayacak. Elimdeki tek gerçeklik bu kağıt ve şu an."*
4. **Silme İşlemi:** Kağıdı buruşturun, yırtın veya güvenli bir şekilde yakın. Kağıt yok olurken, zihninizdeki o "Geri Al" butonunun da devre dışı kaldığını imgeleyin.
5. **Yeni Komut:** Küller veya kağıt parçaları savrulurken şu komutu verin: *"Kayıt tamamlandı. Oyun buradan devam ediyor."*

Kazanım: Geçmişini sırtından indirip, bir "ağırlık" olmaktan çıkarıp, sadece bir "veri" (tecrübe) olarak arşivlemek.