

FORTNITE ÜZERİNE KISA BİR NOT

Oyunların içerikleri oynanışlarından, dinamik ve mekaniklerinden renk paletlerine, türlerinden ne tür bir *impact* duyarlılığını haiz olduklarına dek geniş bir bağlamda tanımlanabiliyor olsa da, bir oyunu diğer oyunlardan hatta (günümüzün başat mecrası oyun olduğundan) diğer kültürel ürün ve üretimlerden ayıran şey, çağın ruhunu, *zeitgeist*ı yansıtmadaki başarısı ya da özgüllüğüdür, yoksa oyunun hangi yeni teknolojiyle imal edildiği veya hangi yeni tipte oynanabilirliği oyun dünyasına sunduğu, kattığı değil. Bu açıdan kimi oyunlar belli dönemleri tanımlar, damgalar. Örneğin *arcade game* erasının³ ikonik oyunu *Street Fighter* ve benzerleri gibi.

Bu bağlamda *Fortnite* da kesinlikle bir istisnadır ve ele alınmaya pek değer. *Fortnite* özelinde söz konusu olan nedir? Bu oyunu milyonlarca kişiye oynatan şey ya da şeyler ne olabilir? En temelde iki şey gibi gözüküyor: oyunun dirençsizce oynanabilir oluşu ve aşırı derecede uyarıcı olması. Bu iki faktör

3. Atari salonu dönemi. — Ed.N.

de apaçık olduğu üzere, bu oyunu ağırlıklı olarak milenyum kuşağının ve milenyum sonrası kuşağın, Gen Z'nin oynamasını açıklar. Ekran kültürünün yarattığı defoların, hiçbir şeye odaklanamama, zorlayıcı şeyleri genel itibarıyla kaldıramama ve sürekli kısa vadeli ama yüklü uyarıcılara ihtiyaç duyma hâlinin bu iki kuşağın, özellikle de ikincisinin tipik özelliklerinden olduğu düşünülecek olursa, *Fortnite*'a duyulan ilgi bir gizem olmaktan çıkar. Aşırı kolay oynanan, rengârenk, bol müzikli, ses bandı dolgun, grafikleri çizgi roman/film tadında vesaire bir oyun, gözünü 21. yüzyıla açmış kuşağın ilgisine mazhar olacaktır kuşkusuz.

Fortnite'ın bir tür ludik *fast food* olması gerçeği bir yana ve kenara, bu oyunu ikonik, efsanevi hatta “türünün en iyi örneği” kılan şey, oyunun salt psikolojik ya da psikopatolojik bağlamda değil, aynı zamanda tinsel bağlamda çağının ürünü olması, daha doğrusu onu kusursuz bir biçimde yansıtmasıdır. Bu oyun ancak kültürün tamamen poplaştığı, kitleselleştiği, sürekli güncellenmesine karşın tüm öğeleri birikip duran, yığılan, herkesin üç aşağı beş yukarı aynı şeyleri tükettiği bir âna ve zaman aittir. Diğer türlü olsaydı, bu oyun mümkün olamazdı.

Fortnite'ı cezbedici kılan, ancak kültür küresel çapta eklemli hâle geldikten ve kültürün ta kendisi oyunlaştıktan (bkz. Burak Öztürk'ün “Kültürün

Oyunsallaşması Üzerine”si) sonra ortaya çıkabilecek cinsten bir oyun olması. Bu vasıfla da bir oyun gibi değil de yaşamın kendisi gibi gelmesi, kültürün nabzının attığı yermiş gibi bulunması. Öyle ki, *Fortnite* kimi kültürel pratikleri, örneğin konsere gitmek gibi bir pratiği bile içerebiliyor, *Fortnite*’ta yapılan Travis Scott konseri örneğinde görüldüğü üzere. Bu noktada konsere gitmek, artık *avatar* aracılığıyla icra edilen bir eylem hâlini alıyor; yani fiziksel özünden soyulup dijitalleşiyor.

Küresel kültürün motoru ya da dinamosu müzik olduğu oranda, müzik kültürü de bu oyuna naklediliyor tabii; bilhassa da oyunlarla hâlihazırda hemhâl olmuş müzik kültürü, bu kültürün odakları için geçerli bu. Tam da bu nedenle oyunun son yamasında Metallica’nın belirlediğini görüyoruz, *item spawnlanan*⁴ bir alanda holografik dört dev hâlinde. Bu, tabii ki oyunun “nostaljik” tarafı daha ziyade; Metallica “eski dünya”ya ait bir grup olduğundan, her ne kadar *Guitar Hero: Metallica*’da yeterince ludikleştirilmiş olsa da. Güncel boyutta ise doğrudan oyun olarak deneyimi normalleşmiş ya da zaten “oyunsu” olan kültürel figürlere ve karakterlere rastlıyoruz ama bu sefer dışsal değil içsel veya be-

4. Video oyunlarında eşyaların bir bölgede belirmesi durumu. — Ed.N.