

Elektronik
Oyunlar
ve
Türkiye

2012

[Belgenin özetini buraya yazın. Özet, genellikle belgenin içeriği hakkında kısa bir bilgidir. Belgenin özetini buraya yazın. Özet, genellikle belgenin içeriği hakkında kısa bir bilgidir.]

Burak Yıldırım

İÇİNDEKİLER

GİRİŞ	3
1.1 Dünyada Elektronik Oyunların Tarihçesi.....	4
1.2 Türkiye’de Elektronik Oyun Oynama Tarihçesi	6
1.3 Türkiye’de Elektronik Oyun Geliştirme Tarihi	7
1.4 Dünyada ve Türkiye’de Elektronik Oyun Sektörü.....	8
1.5 Türk Elektronik Oyun Sektörünün Zayıf Kalma Nedenleri	10
1.6 Ülkelerin Elektronik Oyunlara Bakışı.....	12
Video Oyun Türleri.....	13
Sonuç	13
Başa Dön.....	14

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1 - Bilgisayar Oyunları	4
-------------------------------------	---

Tablolar Listesi

Tablo 1 - Oyun Firmaları.....	9
Tablo 2 - Video Oyun Türleri.....	13

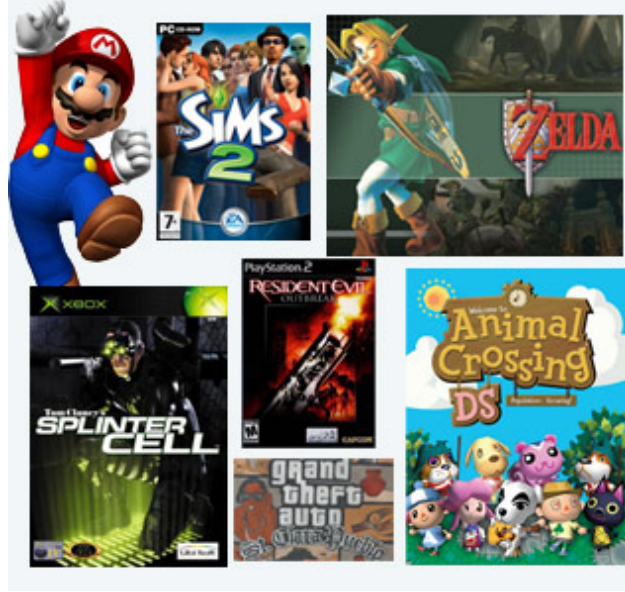
Elektronik Oyunlar ve Türkiye

GİRİŞ

Ülkemizin elektronik oyunların büyümesi ile tanışması 1980'lerin başlarına rastlar. Genel anlamda gelişmiş ülkelere nazaran daha geç tanışmış olmamıza rağmen oyun oynama, oyunları ve oyun makinelerini temin etme açısından bu fark çok kısa sürede kapanmıştır. Ancak **elektronik oyunlar** konusundaki pozitif unsurlar ve maddi fırsatlar ülkemizde pek görülemedi ve bu nedenle elektronik oyunlar yakın zamana kadar yazılım geliştiricilerin ve akademisyenlerin ilgi alanlarına yeteri kadar girmedi. Bu günlerde özel sektör¹, akademik çevreler ve sivil toplum örgütlerinde elektronik oyunların bu ihmal edilen yönlerine yoğunlaşan çalışmalar ve organizasyonlar oluşturulmaya başlamıştır.

Bu çalışmada elektronik oyunlar ve Türkiye ile ilgili konulara farklı bir bakış açısından bakılmıştır. İlk olarak dünyada ve ülkemizde elektronik oyunların tarihçesi ele alınmaya çalışılmıştır. Bilgi kapsamında değerlendirilebilecek bu girişten sonra oyun geliştirme açısından ülkemizde yapılan çalışmalar kronolojik bir sıra ile ele alınmıştır. Bu konuda başvurulacak yayınların yetersizliği nedeniyle popüler kaynaklar, görüşmeler ve uzun yıllar süren gözlemlerin harmanlanması sonucu bu bölüm oluşturulmaya çalışılmıştır. Diğer önemli bir bölümde oyun sektörünün mali yüzünün incelenmesidir. Bu ve takip eden bölümlerde inanılmaz bir büyüklüğe ulaşan oyun sektörünün Türkiye'de neden çok cılız kaldığı incelenmiştir. Konu ile ilgili yorumlar ise sonuçlar bölümünde sunulmuştur.

Elektronik oyunlar, video oyunları veya bilgisayar oyunları birbirleri yerine kullanılan tanımlardır. Tipik olarak oyunun görüntülediği bir ekran vardır. Oyunun tipine ve donanımına göre değişmekle beraber genelde klavye, oyun çubuğu vb. kontrol cihazları vardır (Kirriemuir, 2002). Bu yazıda da bahsedilen terimler yeri geldikçe birbirlerinin yerine kullanılmıştır.



Şekil 1 - Bilgisayar Oyunları

1.1 Dünyada Elektronik Oyunların Tarihçesi

Oyun tarihinin insanlık tarihinin başlangıcına dayandığını iddia etsek yanılmış olmayız. Sahra çölünde bulunan taşa kazılı 5000 yıllık Mancala, M.Ö. 2000 yıllarında uzakdoğuda popüler olmaya başlayan GO, antik Yunan, Mısır ve Roma uygarlıkları kayıtlarına geçmiş oyunlar bize oyun tarihinin ne kadar eskiye dayandığını göstermektedir (Fox, 2002). Adı, tipi ve süresi ne kadar değişirse değişsin oyunların hayatımız boyunca eğlence ihtiyacımızın önemli bir kısmını karşıladığı da tartışılmaz bir gerçektir. Bazen öldürücü bir silahı dahi oyun aracı olarak kullanan insanlık öncelikli olarak farklı amaçlar için geliştirilmiş elektronik cihazları da oyun araçlarına çevirmiştir. Genel yorum ilk etkileşimli elektronik oyunun 1962 yılında Steve Russell ve arkadaşlarının MIT’de (Massachusetts Teknoloji Enstitüsü) yapmış olduğu Spacewar (uzay savaşı) adlı çalışma olduğudur. Bir bilgisayar programcısı olan Russell bu uygulamayı değeri milyon dolarlarla ifade edilen Digital PDP-1 ana bilgisayarlarında hazırlamıştır (Friedman, 1995). Bu bilgisayarı MIT’ye bağışlayan DEC firması bilgisayarın uzay araştırmalarında kullanılmasını bekliyordu ancak makine tarihe bir uzay savaşı olan ilk etkileşimli oyunun geliştirildiği platform olarak geçti. Oyunda iki kişi tarafından kontrol edilen iki uzay gemisi mevcuttu. Taraflar ateş ederek rakip gemiyi havaya uçurmaya çalışıyordu. Yön, hız ve yıldızların çekim gücü gibi parametrelerle uzay gemisinin hareketi kontrol ediliyordu. Vurulan geminin patlama efekti de vardı. Bu oyun kısa sürede benzer tüm bilgisayarlarda yerini aldı. İlginç bir nokta da Russell’in bu uygulamanın potansiyel mali getirilerinin tam olarak farkında olmayışı idi. Russell isteyenlere oyunun kaynak kodlarını da veriyordu.

İlk etkileşimli oyunun geliştirilmesinden 10 yıl sonra elektronik oyun çılgınlığı yaygınlaşmaya başladı. Evdeki televizyonlara takılan harici oyun konsolları o devrin bilgisayarlara göre nispeten ucuz olan fiyatları ile elektronik oyunları daha geniş kitlelerle tanıştırdı. 1972 yılında televizyonlara bağlanabilen ilk oyun Pong satışa sunuldu. Bu oyun

temel olarak tenise benziyordu. İşin ilginç tarafı ilk Pong'da oyuncuların skoru kağıt kalem ile tutmasıydı. Benzer ev tipi konsollar ve jeton ile çalışan makineler yavaş yavaş kitleleri peşinden sürüklemeye başladı. Elektronik oyunlar asıl ivmeyi Atari ve rakiplerinin daha etkileyici konsollar ve inanılmaz bir etki bırakan efsanevi oyunları yayınlaması ile kazandı. 1978 yılında Atari tarafından yayınlanan Space Invaders tam bir başarı idi. Bu oyun hala dillerde olup aradan yıllar geçmesine rağmen farklı platformlar için hala benzerleri üretilmektedir. Atari firması bir çok ilke daha imza atmaya devam etti ve art arda ses getiren pek çok oyunu piyasaya sürdü. 1981 yılında Namco firması Pac-Man oyununu, Nintendo ise Donkey-Kong oyununu yayınladı. 1970 ve 1980'lerde süren Arcade oyun çılgınlığı dönemin gençliğinin kalbini kazanmış ve jeton yerine geçen milyonlarca çeyrek doları yemiştir (Fox, 2002)

1980'lerin başlarında çeşitli firmalarca etkin olarak oyun oynanabilen ve aynı zamanda başka işlerde de kullanılabilen ev tipi kişisel bilgisayarlar farklı firmalarca pazara sunuldu. Bu aletlerin sunduğu bilgisayar işlevleri ailelerin konuya daha sıcak yaklaşmasını sağladı. Mesela 1982 yılında 600 \$ fiyat ile satışa sunulan Commodore 64 bilgisayarı inanılmaz satış rakamlarına ulaştı. Bir dönem için efsane olan bu bilgisayar elektronik oyun tarihi içinde çok önemli bir yere sahiptir.

1985 yılında Rusya'dan elektronik oyun dünyasına önemli bir katkı geldi. Moskova Bilimler Akademisinden Alexey Pazhitnov Tetris oyununu yazdı. 1989 yılında üstün çoğul-ortam yetenekleri ile oyun dünyasında önemli ilerlemeleri ateşleyen Amiga bilgisayarlarından 1 milyon adet satıldı. 1990 yılında Nintendo muhtemelen tüm zamanların en çok satan oyun kartuşu Super Mario 3'ü yayınladı.

1990'ların ilk yarısında IBM uyumlu kişisel bilgisayarlar gelişen çoğul-ortam yetenekleri ile elektronik oyunların yaygınlaşmasında önemli rol oynamaya başladı. 1993 yılında ID Software elektronik oyun dünyasını önemli ölçüde günümüze kadar şekillendiren bir oyun türünü geliştirdi. Yayınladıkları Wolfenstein 3D, FPS (First-Person Shooters) adı verilen, oyunun kahramanın gözünden izlendiği ve rakiplerin vurulduğu bir türü doğurdu. Bu oyunu daha sonra çok bilinen Doom (1994) ve Quake (1996) serileri takip etti. Muhtemelen en popüler oyun türü olan FPS'ler 3 boyutlu sanal dünyada oyuncunun serbest olarak dolaşmasını ve çevre ile etkileşimini sağlamaktadır. Genelde amacın rakipleri avlamak olduğu bu oyunlar birden fazla oyuncunun katıldığı ölüm maçı diye bilinen sanal arenalar da sunmaktadır (Ayres, 2000).

Oyunlarla ilgili tek gelişim türlerle ilgili değildir. İşlem gücü ve yapay zekada önemli bir konu olmaya başlamıştır. Mesela 1997 yılında IBM Deep Blue bilgisayarı dünya satranç şampiyonu Gary Kasparov'u mat etmeyi başarmıştır.

Günümüzde elektronik oyunlar konusundaki en önemli gelişme çevrim içi oynanan oyunlardır. Aynı anda kimi zaman on binlerce oyuncunun bulunduğu sanal ortamlar bazen yönetilen karakterin gelişimi için mücadelelere sahne olurken kimi zaman da terörist ve güvenlik güçlerinin oluşturduğu grupların ölümcül dövüşlerine ev sahipliği yapmaktadır.

1.2 Türkiye’de Elektronik Oyun Oynama Tarihçesi

Türkiye’nin elektronik oyunlarla tanışması 1980’li yılların başlarına denk gelir. Bu dönemde renkli televizyon, video ve Atari çığırnlığı paralel olarak yaşanmıştı. Makale yazarları olan bizler bu dönemi gözlemleme şansımız olduğu için kimi zaman kişisel tecrübelerimizi de aktaracağız. Elektronik oyunların büyüü kısa sürede dönem gençliğini etkisi altına aldı. Ancak dönemin maddi koşulları veya farklı nedenlerle pek çok aile Atari makinelerini almaya pek yanaşmıyordu. Oysa bu fantezi dünyasına girmek isteyen büyük bir kitle vardı. Bu olayın farkına varan pek çok girişimci gerçek ve fantezi dünyası arasında köprüler kurmaya başladı. Maalesef bu girişimcilerin pek çoğu kahvehane sahipleri idi. Adına Atari Salonu denilen farklı yaş gruplarından insanların bazen ağır sigara dumanı altında sabahlara kadar bir arada bulunduğu ortamlar türemeye başladı. Gerek bu ortamlar gerekse çocukların harçlıkların yutan jetonlu makineler velilerin tepkisini almaya başladı. Bu nedenle günümüzde elli yaş üzeri pek çok veli muhtemelen hala Atari ismine antipatik bakmaktadır. Kahvehane sahiplerinden başka kişilerde elektronik oyunlardan para kazanmaya çalıştı. Mesela bazı video kaset kiralama dükkanları aynı zamanda ev tipi Atari konsollarını kiraya veriyordu. Hafta sonları kiralar daha fazla idi. İki üç arkadaşın bir araya gelip bu konsolları kiralaması ve karşılıklı oynaması aslında elektronik oyunların sosyal yönünü göstermesi açısından değerlendirilebilir. Bu girişimcilere bir başka örnekte hala hafızamızda olan bir bayan giyim butiğidir. O dönemde gayet elit sayılabilecek bir kitleye hitap eden bu butiğin bodrum katı okul başlama ve bitiş saatlerinde öğrencilerle doluyordu. Bu ve benzer örnekler elektronik oyunların gücünün gösterilmesi açısından önemlidir.

Bir süre sonra polisler ve veliler bu mekanlardan yaşı tutmayan çocukları toplamaya başladı. Dönemin hükümeti 16.06.1985 tarihinde 2559 numaralı kanuna ek yaparak oyun salonlarının açılmasını daha kontrollü hale getirdi.

1980’lerin ortalarına doğru elde oynanabilen oyun makineleri, saatler veya hesap makineleri üzerindeki oyunlar ve ucuzlayan fiyatları ile Commodore 64, Sinclair ZX Spektrum benzeri kişisel bilgisayarlar elektronik oyunları yavaş yavaş evlerimize sokmaya başladı. Takip eden yıllarda Amiga, IBM uyumlu kişisel bilgisayarlar, farklı oyun konsolları ve çok ucuz el tipi oyun makinaları elektronik oyunları daha da yaygınlaştırdı. Bir zamanların efsane 8 bit konsolları o kadar ucuzladı ki yakın zamanda gazeteler tarafından az sayıda kupon karşılığı promosyonu dahi yapıldı. Artık günümüzde pek çok evde farklı platformlarda elektronik oyunlar mevcuttur.

1990’ların sonlarında ortaya çıkan İnternet kafeler aslında genel olarak yukarıda bahsedilen Atari salonlarına benziyordu. Teorik amacı insanların İnternete bağlanması olan bu yerler çoğunlukla sağladıkları yerel ağ ile pratikte sanal ölümcül dövüşlerin yapıldığı arenalara dönüştü. Bu gerçekte oyunların potansiyel gücünü göstermesi açısından gayet önemlidir. Yine benzer şekilde 19.10.1999 tarihinde yapılan yasal bir düzenleme ile bu mekanların açılması daha zor ve kontrollü hale getirildi.

Tüm bu süreç içerisinde ülkede dönemin popüler oyun platformlarına yönelik çok sayıda dergi de yayınlandı. Doğrudan oyunlarla ilgili olmasa da bilişim ile ilgili pek çok dergi

eklerinde verdikleri basılı oyun kodları veya daha sonra popüler olan disket ya da CD benzeri ortamlarda dağıttıkları oyun tanıtımları ile satışlarını yükseltmeye çalıştılar.

Bu bölümle ilgili olarak ortaya çıkan sonuç 20 yılı aşkın bir süredir elektronik oyunların pek çok Türk insanının yaşamının bir parçası olduğu ve oyuncuların bu iş için para ve zaman ayırdığı gerçeğidir.

1.3 Türkiye’de Elektronik Oyun Geliştirme Tarihi

Bu bölüm gerek teknik açıdan gerekse içeriğin doğruluğu açısından çalışmanın en zor bölümüdür. Bölüm başlığında da belirtildiği gibi bir tarih incelenmektedir, ancak bu konuda yapılmış herhangi bir akademik çalışma veya onaylanmış gerçekler yoktur. Zaten sınırlı sayıdaki pek az oyun genelde Türkiye’deki ilk olarak lanse edilmektedir. Belirtilen nedenlerden dolayı böylesi bir çalışmada bazı oyunları Türkiye’deki ilk olarak tanımlamamız hata olacaktır. Bu nedenle genelde oyun geliştirme açısından önemli olduğunu düşündüğümüz çalışmalara değineceğiz. Ancak hakkında bilgi edinemediğimiz ve bu nedenle değinemediğimiz çalışmaların mevcut olması da mümkündür. Ayrıca diğer önemli bir konu da çalışmaların niteliği ile ilişkilidir. Tanıtım (demo) niteliğinde olan çalışmalar veya basit sayılabilecek uygulamalardan bahsedilmeyecektir. Ayrıca her ne kadar elektronik oyun da olsa eğitim için hazırlanan ilkokul öğrencileri gibi özel bir gruba hitap eden çalışmalarda kapsam dışı tutulmuştur.

Ülkemiz oyun geliştirme açısından yakın zamandaki memnuniyet verici bazı kıpırdanmaları saymazsak neredeyse yok denecek kadar az çalışmaya ev sahipliği yapmıştır. Oyun oynayan kitleleri ve oynanan oyunların çeşitliliğini düşünürsek gerek oyun geliştirici sayısının gerekse geliştirilen oyun sayısının kıyaslanamayacak kadar az olduğunu görebiliriz.

Anektodal olarak yapılan yorumlarda, kişisel bilgisayarların bulunmadığı 1980 öncesi dönemde ana bilgisayarlar (mainframe) üzerinde bazı oyunların yazıldığı bildirilmektedir. Örneğin Tic-Tac-Toe gibi basit tahta oyunları ya da bazı akıl oyunları bunlar arasında sayılabilir. Ama bunlar kişisel merak ya da ders ödevi ötesine gitmemiştir. Gözlemlerimiz ilk oyun geliştirme çalışmalarının Commodore 64, Sinclair Spectrum ve benzeri platformlarda bağımsız kişi ve amatör gruplarca başlatıldığıdır. Basic programlama dili, assembly veya kısmen makine dili kullanan bu uygulamalar profesyonel anlamda başarılı olmasalar da bir ilk olmaları açısından önemlidir. Ayrıca dönemin yayınlarını incelediğimizde bazı kitaplarda oyun programlarına yer verildiğini görebiliriz. Mesela Özden KILIÇAY’ın 1984 basımlı Uygulamalı Basic kitabında örneklerle oyun programlarına da yer veriliyordu. Bu dönem içerisinde kısmen oyunculara ulaştırmış bir uygulama, muhtemelen 1989 yılında Byte Bilgisayar tarafından hazırlanan, Commodore 64 bilgisayarlarında oynanabilen sabit grafiklere ve metinlere dayalı Keloğlan isimli macera oyunudur.

Amiga platformu daha profesyonel denilebilecek uygulamalara geçişi sağlamıştır. Bu platform için yapılan bazı uygulamalar gerçek anlamda kutulanarak son kullanıcıya ulaştırılmıştır. Mesela 1992 yılında Digital Dreams tarafından yapılan Hançer isimli oyunun dağıtımını yapılmıştır. Bu oyunda AMOS isimli oyun yazma işini kolaylaştıran bir geliştirme

ortamı kullanılmıştır. Oyun Sedat Çöloğlu, Volkan Uçmak ve Tolga Kahraman tarafından hazırlanmıştır. Osmanlı İmparatorluğunun kuruluş ve sonrası dönemleri içeren sıra esaslı bir strateji oyunu olan Hançer bazı kriterleri düşündüğümüz zaman övgüyü hak eden bir çalışmadır. 1995 yılında Silicon Worx tarafından çıkarılan İstanbul Efsaneleri (Lale Savaşçıları) isimli oyunda profesyonel öğeler içeren bir başka çalışmadır. Bu çalışmanın CD-Rom'u daha sonra PC'ler içinde hazırlanmıştır².

1996 yılında Cartoon Animasyon Stüdyoları Dedektif Fırtına isimli oyunlarını PC platformu için piyasaya çıkartmıştır. Çoğul ortam içeriği oldukça zengin sayılabilecek komedi macera türündeki bu oyunun yeni sürümü halen hazırlık aşamasındadır. Yine Cartoon Animasyon Stüdyoları tarafından yapılan bir başka oyun Gerçeğin Ötesinde 1998 yılında uluslararası ve yerli piyasada satışa sunulmuştur. Film macera tipindeki bu oyun içerik olarak gene yoğun çoğul ortam öğeleri taşıyordu³.

2000 yılında, uluslararası üne sahip bir oyun geliştirici olan Mevlüt Dinç çalışmalarına İstanbul'dan devam etmek üzere Türkiye'ye dönmüştür. İngiltere'de bulunduğu sürede Enduro Racer (1987), Last Ninja 2 (1988), HammerFist (1989), Time Machine (1990), First Samurai (1991), Street Racer (1994) ve SCARS (1988) isimli oyunlara imzasını atan Mevlüt Dinç Intel firmasının yeni çıkan P4 işlemcilerinin görsel performans tanıtımlarında kullanılan Actor isimli oyun motorunun çalışmalarına devam etti⁴. Mevlüt Dinç ve ekibi 2002 yılında önemli bir çalışmayı tamamladılar ve Türk karakterlerin yer aldığı bir dövüş oyununu uluslararası piyasada satışa sundular. Dual Blades isimli bu oyun Game Boy Advance platformu için hazırlanmış olup halen tüm dünyaya Metro3D firması tarafından dağıtımı yapılmaktadır⁵.

Oyun geliştirme konusunun güncel durumunu incelediğimizde karşımıza çeşitli tablolar çıkmaktadır. Nispeten daha kolay olan ve küçük gruplarca geliştirilen mobil platform uygulamaları şu sıralar oldukça popülerdir. Ayrıca çeşitli flash oyunları da üretilmektedir. Bunlarla aynı paralelde tavla, briç, king benzeri oyunlarda yoğun olarak yazılan oyunlar arasındadır. Yakın dönemde amatör gruplarca yapılan bazı çalışmalarda yavaş yavaş oyun piyasasında yer almaya başlamıştır. Hatta ciddi olarak nitelendirilebilecek bazı çalışmalarda basında anons edilmektedir.

Profesyonel anlamda yapılan çalışmalarda ufak da olsa bir artış olmaya başlamıştır. Mevlüt Dinç'in şirketi SOBEE, Meteksan Sistem, Yogurt Technologies, Başarı Telekom, Cartoon Animasyon Studios ve diğer bazı şirketler farklı kategori ve ölçeklerde oyun geliştirmekte veya geliştirdiklerini duyurmaktadır. Bu duyuruların bir kısmının bile başarılı olması durumunda 2005 ve sonrasında yavaş yavaş istediğimiz kalitede oyunlara kavuşacağız demektir.

1.4 Dünyada ve Türkiye'de Elektronik Oyun Sektörü

Elektronik oyun sektörü tüm dünya toplamı düşünüldüğü zaman inanılmaz rakamlara ulaşmıştır. 2002 yılında donanım ve yazılım birlikte alındığında sektörün toplamı 19 milyar \$ olarak tahmin edilmektedir. Aynı yıl ABD'deki oyun cirosu 6.35 milyar \$'ı geçmiştir (Squire,

2002). Oyun sektörünün analizlerinin yapıldığı çok sayıda rapor yayınlanmaktadır. Güncel bir çalışmada DFC Intelligence şirketi sektörün 2003 yılı toplamını 23.5 milyar \$ olarak değerlendirmiştir ve 2008 yılı kestirimini ise 30 milyar \$ olarak açıklamıştır⁶. Oyun sektörü 1997 yılından beri film ve müzik endüstrilerinin önünde yer almaya başlamıştır. Yakın zamanda Sony Playstation bir inanılmaz başarıyla 100 milyon satış rakamını geçmiştir⁷. Dünyadaki 1.1 milyar cep telefonunun büyük bir çoğunluğu üzerlerinde hazır oyunlarla satışa sunulmaktadır (Paavilainen, 2004).

Firma	Ülke
EA Sports	ABD
Simge	Türkiye
Mitsubishi	Japonya

Tablo 1 - Oyun Firmaları

Böylesi inanılmaz boyutlara ulaşan elektronik oyun sektörü pek çok ülkenin ve şirketin dikkatini çekmektedir. Küçük yazılım gruplarının milyon dolarlarla ifade edilen başarı hikayeleri konunun önemini daha da vurgulamaktadır. Bazı ülkeler bu sektörü stratejik öneme sahip ilan etmektedir.

Bütün bunlar olurken maalesef ülkemiz etrafta dolaşan bu paradan hiçbir getiri elde edememektedir. Oyun sektöründen kazanılan para donanım ve yazılım göz önüne alınırsa muhtemelen 1 milyon dolar dahi değildir ki bu rakam sektörün tüm büyüklüğü göz önüne alındığı takdirde göz ardı edilebilir. Teorik olarak bir ilçenin tüm sene patates ekerek ülkeye kazandırdığı rakamı 15-20 kişinin çalıştığı bir ofisten beyin gücüne dayanarak geliştirilmiş bir çevrim içi oyun ile kazanmak mümkün iken pratikte bu yönde adımlar atılmaması ülkemiz adına büyük bir eksikliklerdir.

1.5 Türk Elektronik Oyun Sektörünün Zayıf Kalma Nedenleri

İstisnai durumları düşünmezsek oyun geliştirmenin özel sektörün işi olduğunu söyleyebiliriz. Oyunlar genelde vizyon sahibi girişimcilerin himayesindeki gruplar tarafından geliştirilir. Bu kapsamda ülkemizde konuya yatırım yapabilecek olan kişilerle görüşerek fikirlerini almak, çok yetersiz olsa da özel sektörün bu konudaki nabzını tutmak istedik. Amacımız bu konuda detaylı bir analiz yapmak olmadığından dolayı potansiyel yatırımcı olabilecek 4 kişi/grup ile görüştük. Üç kişi bilişim sektöründe önemli bir yerde bulunan firmaların yöneticileriydi. Kalan bir kişi ise önemli bir risk sermayesi kuruluşunun ilgili personeliydi. Kişisel görüşlerin gizliliği nedeniyle görüşülen kuruluş ve kişilere ait açık isim verilmeyecektir.

Bilişim sektöründen görüştüğümüz ilk kişi gerek geliştirdikleri yazılımı önemli ölçüde yurtdışına satması gerekse sıklıkla katıldığı fuarlarda oyun sektörünün gücünü görmesi ve evde oyun oynayan çocukları olan bir baba olması nedeniyle önemli bir kişiydi. Oyun sektörüne yatırım yapıp yapmayacağını sorduğumuzda bu konuya negatif bakmadığını ancak iyi bir senaryo ve oynanabilirliğine inandığı bir projeye destek verebileceğini söyledi. Kastettiği oyunlara örnek olarak da Tetris oyununu verdi. Başka oyunları tekrar eden oyunlara (clone game) yatırım yapmayacağını da belirtti. Diğer bir yönetici ise genelde büyük ölçekli veri tabanları ve yönetim bilgi sistemleri üzerine çalışan bir şirketin başında idi. Oyun sektörünün büyüklüğü konusunda net bir fikre sahip değildi ve bu sektöre yatırım yapma konusunda pozitif düşünceleri yoktu. Diğer kişi ise aynı zamanda firma sahibi idi. Oyun sektörü konusunda anlattıklarımızdan çok etkilendiğini aslında bu konuda yapılacak temel bir yatırımın firmaları açısından çok önemli bir rakam olmadığını söyledi, ancak bilişim ile ilgili bir alt dal dahi olsa tam olarak bilmedikleri bir konuya yatırım yapamayacaklarını belirtti. Firmasını önde gelen bir konuma getiren bu tecrübeli girişimcinin söylediklerinde aslında çok önemli bir gerçek yatmaktadır. Bilinmeyen konudan kastettiği aslında çevresidir. Kendisi de bilişim sektöründedir ama aslında aynı sektörden hiçbir arkadaşı veya firma bu konuda ciddi rakamlar kazanmamıştır. Konu ile ilgili görüştüğümüz son kişi ise önemli bir risk sermayesi şirketi personeli idi. Bilindiği üzere risk sermayesi kavramı ülkemizde çok etkin kullanılmamaktadır. Zaten bu konuda da az sayıda firma mevcuttur. İlgili kişi oyun sektörü ile ilgili görüşlerini şu şekilde açıkladı. Görevlerinin bir öneri gelmesini beklemeden kar potansiyeli yüksek sektörleri incelemek olduğunu ve dolayısı ile elektronik oyun sektörü hakkında net bilgileri bulunduğunu söyledi. Ancak incelemeleri sonucu her ne kadar dünyada dev bir sektör olsa da Türkiye’de bu sektörün gelişmemiş olduğunu gördüklerini söyledi. Ayrıca şu ana kadar da hiçbir oyun geliştirme teklifinin kendilerine gelmediğini ama gelirse mutlaka özenli bir şekilde inceleyeceklerini de söyledi. Bu konuşma üzerine de yorum yapmak mümkün. Aslında sıklıkla ortaya çıkan ve imkan yok projemizi bitiremiyoruz diyen grupların tüm olasılıkları araştırmadığını da görebiliriz.

Sonuç olarak bu kısa görüşmeler bile bize özel sektörün çok yakınlarındaki örneklerin bu sektörden ciddi rakamlar kazanmadıkça ateşlenmeyeceği fikrini verdi. Şu anki durumda aslında bu fikri desteklemektedir. Oyunlarla ilgili doğrudan veya dolaylı destek veren az

sayıdaki firmanın neredeyse tamamı paralel unsurlar içeren çoğul-ortam konusunda da çalışan firmalardır.

Sektörün zayıf kalmasındaki bir diğer önemli konu da yetişmiş personel sayısıdır. Oyunlardaki modeller, grafikler veya animasyonlarla ilişkisi bulunan grafik sanatları ile ilgili bölümlerin dolaylı ilişkisini bir kenara bırakırsak şu an için ülkemizde hiçbir yüksek öğrenim kurumunda elektronik oyunlarla ilgili bir bölüm olmadığını görebiliriz. Aslında konuyu ders bazına indirgesek dahi neredeyse vahim denilecek bir durum ortaya çıkmaktadır. Mesela 2002-2003 eğitim döneminde ODTÜ, Boğaziçi Üniversitesi, Bilkent Üniversitesi, Hacettepe Üniversitesi, Atılım Üniversitesi, Başkent Üniversitesi, Ege Üniversitesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Marmara Üniversitesi, Gazi Üniversitesi ve İstanbul Teknik Üniversitesi İnternet sitelerini inceleyerek bilişim ile ilgili bölümlerde açılan derslere bakıldığında elektronik oyunlarla doğrudan ilişkili sadece bir tek dersin ODTÜ Enformatik Enstitüsünde açıldığı görülmüştür. Oyunlarla ilgili bir başka dersin de 2003-2004 eğitim döneminde Atılım Üniversitesi Bilgisayar Mühendisliği bölümünde açıldığı bilinmektedir. Kesin olan bir nokta ülkemizdeki bilişim ile ilgili tüm bölümlerin ders programlarını çok daha detaylı inceleysek dahi bu rakamın belki bir ya da iki artacağıdır. Şu an için gerçekleşmemiş olmasına rağmen bir özel üniversitemizin gündeminde elektronik oyunlarla ilgili bir bölüm açmak olduğunu da duyuyoruz. Ülkemizde 70 adet üniversite ve toplam 40 adet bilgisayar mühendisliği bölümü vardır (Arifoğlu, 2004). Bu rakamlar göz önüne alındığında yüksek öğrenim seviyesinde elektronik oyunlarla ilgili sadece birkaç dersin açılıyor olması konusunun üzerinde de ciddi bir şekilde düşünülmelidir. Mesela İngiltere’de 35 üniversitede elektronik oyunlarla ilgili dersler verilmektedir. Bu üniversitelerden bazılarında yüksek lisans ve doktora derecesinde eğitim veren programlarda mevcuttur⁸. Dünyada pek çok ülke elektronik oyunların önemini kavramış olup ve bu konuda sektöre eğitilmiş personel yetiştirmek üzere gerekli adımları atmaktadır. Türkiye’deki üniversitelerinde benzer şekilde bu sektörü iyice analiz etmeleri ve bir an önce gerekli derslerin ve hatta bölümlerin açılmasını düşünmeleri gerekmektedir. Genç beyinleri önü tıkalı ve iş bulmanın çok zor olduğu sektörlerle yönlendirmektense elektronik oyunlar gibi gelecek vadeden bir sektöre yönlendirmenin potansiyel etkileri büyük olacaktır.

Oyunlarla ilgili Türk sitelerindeki pek çok forumda da Türk oyun sektörünün neden gelişmediği konusu çok sayıda oyuncu veya amatör oyun geliştirici tarafından tartışılmaktadır. Bu forumlarda bulunan suçlu yazılım korsanlığıdır. Yorumcuların büyük çoğunluğu paralel bir söylemle ülkemizden önemli bir oyun çıkmamasının nedenini potansiyel kişilerin korsan kopya nedeniyle oyun sektörüne girmemesine bağlamaktadır. Bu yorumlara kısmen katılmamak imkansız. Ancak olaya daha geniş bir perspektiften bakarsak çoğunlukla oyunların içeriklerinin milli olmadığını ve sadece iç pazara hitap eden oyunların azınlıkta olduğunu görebiliriz. Elektronik oyunlar doğası itibarıyla evrenseldir. Sanal kahramanın elindeki silah m-16 da olsa kaleşnikof da olsa insanlar keyif aldıkça o oyunu oynar. Tetris sadece Rusya da veya pac-man sadece ABD de oynanmamaktadır. Örneğin Max-Payne oyununu yapan Remedy firmasının Finlandiya’da korsan oyun satışı yok diye mi büyüdüğü sorgulanabilir⁹. Yaşlı bir nüfusa sahip 5 milyon insanın yaşadığı bir ülkede hak ettiği bir fiyattan satılsa dahi bir oyun ne kadar kazandırabilir? Sonuç olarak geleceğimiz nokta dünyada korsan kopya satışlarının hakim olmadığı pazarların da olduğu gerçeğidir ve

bu pazarlar başarılı evrensel oyunları cömertçe ödüllendirmektedir. Ayrıca diğer bir nokta da oyunların korsanlığın yoğun olduğu PC CD-ROM platformu ile sınırlı olmadığıdır. Çevrim içi oyunlar, oyun konsolları, kartuşlu makineler da alternatif oyun geliştirme platformlarıdır. Saydığımız temel nedenler çerçevesinde korsan kopyanın belki de 20 sene önce doğacak ve büyüyecek bir sektörü engellediğini kabul etmekle beraber halen bu konuda en önemli bahane olarak gösterilmesinin tam olarak gerçekleri yansıtmadığını düşünmekteyiz. Dünyanın her köşesinden insanların oynadığı paralı üyelik sistemi esaslı çok oyunculu çevrim içi oyunlar ve diğer pek çok alternatif göz ardı edilemez.

Bu kapsamda ele alınması gereken bir başka konuda ilgili kişileri bir araya getirecek olan organizasyonların yetersizliğidir. Organizasyonlardan kastedilen konferans, yarışma veya resmi olmayan toplantılar, forumlar ve benzeri aktivitelerdir. Böylesi organizasyonlar oyun sektörünün gelişmesi için gereken bütünlüğün içerisindeki eksikleri kapatacak ancak tek başına pek etkin olamayan bireyleri bir araya getirecektir. Girişimciler, basın, üniversiteler, amatör oyun geliştiriciler, ilgili kamu görevlileri, eğitimciler, grafik sanatçıları ve elektronik oyunlarla ilgili diğer insanların bir araya gelmesi ile iyi bir sinerji ortaya çıkacaktır. Önde gelen oyun geliştirici ülkelerle kıyaslanamayacak olsa dahi bu konuda umut verici gelişmeler olmaktadır. Örneğin 2002 yılında elektronik oyunlar konusunda ülkemizde ilk fuar organizasyonu gerçekleştirilmiştir. İstanbulda gerçekleştirilen bu etkinlikte Türkiye’de ki oyun sektörüne dikkat çekilmeye çalışılmıştır. Ancak çeşitli nedenlerle bu girişimin devamı getirilmemiştir. Daha sonra 2003 yılı TBD Bilişim Kurultayı ve BTİE konferansları esnasında elektronik oyunlar konusunun çeşitli boyutları seminerler, çalışma grupları ve bildirimler yolu ile tartışılmıştır. Bu konudaki diğer bir girişimde TBD çatısı altında kurulan “Elektronik Oyunlar Çalışma Grubu”dur. 2003 yılında kurulan grup ülke içinde bu konuda çalışan kişi ve kurumları bir araya getirip bunlar arasında bir sinerji yaratmaya çalışmaktadır¹⁰.

1.6 Ülkelerin Elektronik Oyunlara Bakışı

Genelde ülkelerin elektronik oyunlarla ilgili net bir vizyonu yoktur. Ancak bazı ülkelerin bu konudaki dikkat çekici yaklaşımlarına değinmek gerekmektedir. Belki de bu hususlar kafalarda önemli izler bırakacaktır. Oyunların maddi getirisinin yanı sıra çok önemli bir propaganda, reklam, tanıtım ve eğitim aracı olduğu bir gerçektir. Etkileşimli sanal dünyalarda da bayraklar dalgalanmakta, milli marşlar çalmakta ve kahramanlar selamlanmaktadır. Bu kapsamda Amerikan ordusu askere alımları teşvik etmek, kışla yaşamını tanıtmak, temel eğitimi görselleştirmek, tanıtımını yapmak ve diğer pek çok nedenden dolayı America’s Army isimli oyunun geliştirilmesine destek olmuştur. Konuyu biraz daha detaylı incelersek proje başındaki Albay Casey Wardynski’nin bir röportajda söyledikleri ilginç olabilir. America’s Army oyununa toplam olarak yılda 4.5 milyon \$ masraf yapılmaktadır ki bu Amerikan Ordusunun senelik tanıtım masrafının çok küçük bir bölümüdür. Şu anda 2 milyondan fazla kayıtlı oyuncu bu oyunu internetten indirmiş veya acemi asker kayıt ofislerinden CD ortamında bedava temin etmiştir. 2003 yılında West Point Askeri Akademisine giren subay adayı öğrencilerin %19’u bu oyunu oynamıştır. Albay Wardynski oyun oynayan gençlerin aslında istedikleri tipte olduğunu çünkü bu tip askerlerin yüksek teknolojiyi kullanabilen ve

karmaşık durumları çözümlayebilen kişiler olduğunu söylemiştir (Gwinn, 2003). İnternet'ten bedava indirilen bu oyunun parasal getirisinden ziyade diğer unsurlar önem kazanmıştır.

Güney Kore'nin elektronik oyunlara bakışı ise çok önemlidir. Ülke olarak bu sektöre yatırım yapmaya ve sektörü teşvik etmeye karar vermişlerdir. Mesela kültür ve turizm bakanı Lee Chang-Dong 13 Kasım 2003 yılında yapılan bir toplantıdan sonra hükümetin bu sektöre 2007 yılına kadar 130 milyon \$ yatırım yapacağını söylemiştir. Bakanlığın planı bu sektörün 2007 yılına kadar Kore'de 8.8 milyar dolara ulaşacağını, 100.000 kişiye istihdam sağlayacağını, yıllık ihracatı 1 milyar \$ arttıracığını ve dünya oyun pazarının %5 'ini ele geçireceklerini öngörmektedir¹¹. Bu yaklaşımları oyun sektöründe bir süredir şaha kalkmış olan Kore firmalarını daha da hızlandırmaktadır. Üç beş yıl önce küçük gruplarla başlayan genelde çevrim içi çok oyunculu oyunlara yönelik çalışan ve günümüzde 100 milyon \$ ve üzeri ciro yapan Kore firmalarının başarı öyküleri dikkate alınmalıdır.

Video Oyun Türleri

1	Aksiyon oyunları
2	Macera oyunları
3	Dövüş oyunları
4	Platform oyunları
5	Bilmece oyunları
6	Bulmaca / Zekâ oyunları
7	Simülasyon oyunları
8	Rol Oynama oyunları
9	Spor oyunları
10	Strateji oyunları
11	Mantıksal Oyunlar
12	Çevrimiçi Oyunlar
13	Matematik oyunları
14	Eğitsel Oyunlar

Tablo 2 - Video Oyun Türleri

Sonuç

Elektronik oyun sektörü maddi açıdan inanılmaz büyük rakamlara ulaşmıştır ve hızla büyümeye devam etmektedir. Başarılı çalışmaların meyvelerinin hızlı ve bol toplandığı bu sektöre uzak durmanın görünür hiçbir nedeni yoktur. Şu ana kadar sadece oyuncu olarak katıldığımız bu arenaya ülke olarak oyun üretici sıfatıyla katılmamız için gerekli unsurların bir an önce harmanlanması gerekmektedir. Sermaye sahiplerinin bu sektöre para yatırması, yetenekli programcı, grafik sanatçısı ve senaristlerin bu sektöre kararlı bir şekilde kanalize olması, üniversitelerin yetişmiş personel ihtiyacını gidermesi ve ilgili kamu kuruluşlarının da elektronik oyun sektörünü gelişme ve tanıtım açısından bir alternatif olarak değerlendirmeye almaları gerekmektedir. Ülkedeki yüzlerce muhtarlık veya bakkaliye kayıt programlarına bir yenisini katmak için uğraşan yetenekli programcıların eforlarını çok iyi organize olmuş,

ulaşılabilir bir hedef belirlemiş bir takım içerisinde oyun geliştirme konusunda sarf etmesi daha akılcı gözükmeştir. Herkesin bu çok zorlu sektörde başarılı olamayacağı da kesindir ancak bir iki başarı hikayesi bile Türk elektronik oyun sektörünün temellerine ilk harcı dökmeştir.

[Başa Dön](#)