



Gönderiliş Tarihi: 07/06/2023
Kabul Tarihi: 22/06/2023
ORCID 0000-0001-5201-01010

TÜRKİYE’DE BİLGİSAYAR OYUN TANITIM YAZILIMINA BİR ÖRNEK: DİJİTAL OYUNLAR SERİSİ

Mehmet KENDİRCİ¹

ÖZ

İnsan oyun oynayan bir varlıktır. Oyun oynayan bir varlık olan insanın oynadığı oyunlar araştırmacıların ilgisini çekmektedir. Bu duruma neden, insanın oynadığı oyunların insanın kültürel hayatını yansıttığıdır. Oyunlar, insanların hangi kültürel saiklerle hareket ettiğini ve nelere değer verdiğini gözler önüne serer. İnsan topluluklarının zaman içindeki değişimi ve dönüşümü, insanların oynadıkları oyunlara da yansımaktadır. Günümüzde, modern dönem insanının oynadığı oyunlar, daha çok dijital ortamdadır. Bu durum dijital ortamda oynanan oyunların da bir analiz nesnesine dönüştürülmesini zorunlu kılmaktadır. Bu çalışma Türkiye’de Dijital Oyunlar Serisi olarak yayınlanan eserleri incelemeyi amaçlamaktadır. Çalışmada amaç dahilinde iki hedef vardır. İlki eser incelemesi yapmak yerine, incelenen eserlerdeki analiz nesnesi oyunların toplumsal uzamdaki karşılıklarını bulmaya çalışmaktır. İkinci hedef ise Türkiye’de pek de akademik bir ilgi gösterilmeyen oyun tanıtım yazılarına genel bir değerlendirme yapmaya çalışmaktır.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Bilgisayar Oyunu, Türkiye

Jel Kodu: L82, L83, Y30, Y90

AN EXAMPLE OF COMPUTER GAME PROMOTION SOFTWARE IN TURKEY: DIGITAL GAMES SERIES

ABSTRACT

Human-being is a being who plays games. The games played by humans, who are game-playing ‘creatures’, attract the attention of researchers. The reason for this situation is that the games played by people reflect the cultural life of the people. Games reveal what cultural motives people act and what they value. The change and transformation of human societies over time is also reflected in the games people play. Today, the games played by modern people are mostly in the digital environment. This situation necessitates the transformation of games played in the digital environment into an analysis object. This study aims to examine the works published as Digital Oyunlar Serisi in Turkey. There are two objectives within the scope of the study. The first one is to try to find the equivalents of the plays in the social space, which is the object of analysis in the studied works, instead of making a work analysis. The second goal is to try to make a general assessment of the game introduction articles, which do not show much academic interest in Turkey.

Keywords: Game, Computer Games, Turkey

Jel Codes: L82, L83, Y30, Y90

¹ Dr. Öğr. Üyesi., Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi, Kamu Yönetimi Bölümü, mehmet.kendirci@gop.edu.tr

1. GİRİŞ

Bu çalışmada tartışılacak Dijital Oyunlar Serisi'ne ait eserler biçimsel ve kimi noktalarda da içeriksel olarak ortaklıklar içermektedir. Biçimsel ortaklıklar her eserin tarihsel arka planı, güncel hali ve incelenen oyunların özelliklerinin detaylıca aktarılması temellidir. Aktarılanlar, salt sözel nitelikte değil aynı zamanda fotoğraflarla da örneklendirilerek görselleştirilmektedir.

İçeriksel olarak ise eserlerdeki en temel ortaklık, eserlerin önsözlerindeki betimlemeler ve detaylandırmalar temellidir. Eserlerde oyun ve eğlence başta olmak üzere oyun ve eğlence kültürü, bilgisayar oyunları olarak genelleştirilebilecek oyunların tarihçeleri ve dijital medya üzerine kuramsal aktarımlara rastlanılmaktadır. Bu doğrultuda ilgili eserlerin önsöz kısımlarında yazar(lar)ın oyuna yaklaşımları şu ifadelerde takip edilebilir. Eserlerin, “oyunların asla sadece ‘bire’ oyun olmadığını iddia etmek için değil, zaten zannedilenden çok daha ciddi ve önemli icatlar olduğunu ispat etmek için kaleme alındı[ğı]” (Özenç, 2018: 7; Özenç ve Keskin, 2018: 7; Özenç ve Tınmazlar, 2019: 9; Özenç ve Keskin, 2019: 7; Özenç ve Tınmazlar, 2019a: 7) açıkça belirtilmektedir. Oyun ve oyun oynamaya dair toplumsal uzamdaki olumsuz değerlendirmelere kimi noktalarda yer veren bu çalışmalar, her bir eserde incelenen oyunların yapılış süreci, etkilendikleri/eklemlendikleri genre'ler aktarımı ardından, ilgili oyunların tarihi hakkında bilgiler sunmaktadır. Sunulan bilgiler oyunların nasıl oynandığı/oynanması gerektiğine ilişkin ipuçlarıyla desteklenmesini takip eden ilgili oyunların profesyonel düzeyde oynanışı hakkında bilgiler sunmaktadır. Bu doğrultuda da ilgili oyunlara ilişkin resmi turnuvaların tarihçeleri, bireysel ya da takım olarak bu turnuvalara katılım hakkında bilgiler aktarımı, Türkiye'de e-spor kulüpleri, bu kulüplerin yöneticileri ve e-spor'a ilgi gösteren/e-spor yorumcusu/değerlendirmeni olarak yer alan kimi önemli kişilerle yapılan görüşmelerle metinler tamamlanmaktadır.

Aktarılan izlek dahilinde Kof 98 Um Ol, Counter-Strike, League of Legends, PUBG ve son olarak Fortnite oyunlarını merkeze alan eserler incelenmiş, genel bir değerlendirme metin sonunda sunulmuştur.

2. KOF 98 UM OL

Orhan Efe Özenç imzalı Dijital Oyunlar Serisi'nin ilk kitabı “Kof 98 Um Ol” başlığına sahiptir. Kitap “ülkemizi ve dünyayı saran çılgınlığın başka hiçbir yerde bulamayacağınız detaylarla süslü kitabı” (Özenç, 2018: 3) olarak kendine inceleme nesnesi belirlediği Kof 98 Um Ol oyununu tanıtmaya iddiasındadır.

İlgili oyunun tarihçesine odaklanan genel bir giriş, tam adı King of Fighters Serisi olan, oyununun öncülleri ve biçimsel benzerlerini işaretlemektedir: “1980'lerin sonundan 2000'lerine başına dek geçen süre, dünya çapında dövüş oyunlarının altın çağı olarak kabul edilir. Tekken'den Street Fighter'a, Mortal Kombat'tan X-Men'e, hatta (bu kitapta da isimleri bolca geçen) Art of Fighting ve Fatal Fury'e dek nice dövüş oyunu serisi, bu altın çağda karşımıza çıkmış, önce jetonlarla ömrümüzü ve cebimizi tüketen Atari salonlarına, sonra da evlerimizdeki bilgisayarlara girmiştir” (Özenç, 2018: 9).

Bu bağlamda yazarın Kof 98 Um Ol'un (King of Fighters'in) eklemlendiği dövüş oyunları türüne dair dövüş oyunlarının amaçları üzerinden genel bir tanım yaptığı görülmektedir. Özenç'e göre, “dövüş oyunlarının temel amacı, farklı özelliklere (örneğin, erkek, kadın, kısa veya uzun boylu dövüşçüler) sahip karakterleri fantastik birtakım yeteneklerle (elden ok atma, buz yaratma, görünmez olma, uçma, vs.) birleştirip bunların çeşitli tuş/hareket kombinasyonlarıyla bize sunmak ve oyuncuların dijital platformda 'birbirini pataklamasını' sağlamaktır” (Özenç, 2018: 9). Özenç'in 1980'li yıllardan itibaren yaygınlaşan oyun sektörü ve sektöre dair tespitleri ile Kof 98 Um Ol'un eklemlendiği oyun türlerine dair tespitleri, giriş niteliğinde ve yeterli düzeydedir.

Özenç'in ilgili eserdeki en önemli sunumu, Kof 98 Um Ol'un MMO türü bir oyuna evrilmesini aktarırken MMO'ya dair bilgiler de aktarması kaynaklıdır. Özenç MMO'nun tarihçesini genel hatlarıyla internetin yaygınlaşmasıyla birlikte değişen ve dönüşen oyun kavrayışını işaretleyerek başlatmaktadır.

Bu durumun doğrudan bir sonucu olarak, “klasik konvansiyonel oyun anlayışına, yani sadece, bilgisayarın/konsolun programcılar tarafından oyun için oluşturulan yapay zekâsına karşı mücadele edilen oyunlara ciddi darbeler vurdu” (Özenç, 2018: 92) ifadesiyle dönem içinde değişen ve dönüşen teknolojinin oyunlar üzerindeki ‘yaratıcı’ etkisini işaretlemektedir. Dönem içinde oyun oynanış ‘mekanları’ değişikliğe uğrayarak sanal ortamda, insanlar kendileri gibi olanlarla oyun oynamaya yönelmeye başlamışlardır ki bu nokta MMO’nun doğuş anına denk düşmektedir. Yaşanan bu süreci Özenç şu ifadelerle betimlemektedir, “önce işe bir oyunu internet üzerinden başka (ve gerçek) insanlara karşı oynayabilme ihtimali dahil oldu; yani ilk çoklu oyuncu (multiplayer) destekli oyunlar ortaya çıktı ve PvP, yani Peer vs Peer denilen, gerçek insanların birbirleriyle karşılaşabilecekleri bir platforma adım atıldı. İnternet bağlantı hızı ve genişliğinin gelişimi arttıkça, desteklenebilen oyuncu sayısı da aynı ölçekte çıkışa geçti ve Ultima Online gibi öncülerle başlayan bu yolda bugün World of Warcraft (WoW) ve League of Legends (LoL) misali MMO adını verdiğimiz devasa miktarda çoklu oyuncuyu çevrimiçi (online) karşı karşıya getirebilmeyi destekleyen oyunlar türedi” (Özenç, 2018: 92-93).

MMO’nun şekilleniş sürecine dair oldukça detaylı ve yerinde tespitlerini takiben Özenç, çalışmasının sonraki aşamalarında Kof 98 Um Ol’a nasıl başlangıç yapılması gerektiğini (2018: 109-124), oyun karakterlerinin gelişimini (2018: 125-153), oyunun oynadığı oyun içi platformlarını (2018: 154-161) ve oyun karakterlerinin detaylı tanımları ile oyuna ilişkin ipuçlarını (2018: 162-215) da detaylıca aktarmaktadır.

Dijital Oyunlar Serisi’nde incelenen oyunlar arasında Kof 98 Um Ol’un Türkiye’deki popülerite ve yaygınlık gözetildiğinde oldukça niche bir oyun olduğunu iddia etmek hatalı olmayacaktır. Bu veriler dahilinde Özenç’in Kof 98 Um Ol’un üzerine yazdığı eserin, ilgili serinin de ilk eseri olduğu gerçeği gözetilerek, sınırlılıkları en fazla olan eser olarak işaretlenmesi de benzer şekilde hatalı olmayacaktır.

3. TÜRKİYE’DE E-SPOR VE COUNTER STRIKE

“Türkiye’de E-Spor ve Counter Strike” başlığına sahip, Dijital Oyunlar Serisi’nin ikinci kitabı yine Orhan Efe Özenç imzalıdır. Ancak ikinci kitapta Orhan Efe Özenç’e Hasan Keskin de eşlik etmektedir. Bu açıdan ilgili kitap Dijital Oyunlar Serisi’nde, Orhan Efe Özenç ve Hasan Keskin’in ilk ortak eseri olma niteliğindedir.

Counter Strike oyunu, Türkiye özelinde -ki bu, dünya olarak genelleştirilse dahi çok hatalı olmayacaktır- internet cafe olarak tanımlanan mekanlarla ilginç bir ilişki içindedir. Counter Strike bir yandan ağırlıklı olarak bilgisayar oyunlarının oynandığı mekanları 2000’li yılların başlarından itibaren oldukça popüler hale getirmiştir ve fakat diğer yandan da oyunun sahip olduğu popülerite yine internet cafelerin görece sahip olduğu popüleriteden beslenmiştir.

İçeriğine ilişkin fotoğraflarla da desteklenen Counter Strike, yazarlar tarafından, “temelde, bir rehine grubunu kaçıran ve/veya bir mekanı bombalama amacı güden terörist zihniyetli bir eylem grubu (Terrorists) ile, onlara engel olmaya, bombayı etkisiz hale getirmeye çalışan anti-terörist güvenlik güçleri (CT/Counter-Terrorists) arasındaki skirmish (karakol) usulü bir konu alıyor ve oyunculara yine FPS türü bir oynanışla her iki tarafta da mücadele edebilme fırsatını” (Özenç ve Keskin, 2018: 11) sunan bir oyun olarak tanımlanmaktadır.

Eserde Counter Strike’in tarihçesi detaylıca aktarılmıştır; 1999’un Haziran’ında beta dönemini yaşayan oyun, belli aralıklarla güncellenerek geliştirildi. 2000’in Kasım ayında ilk CD versiyonları üretildi. 2004 yılında tamamıyla ve her yönüyle güncellenmiş yeni bir CD versiyon oyunu olarak Counter Strike: Condition Zero piyasaya sürüldü. Counter Strike: Condition Zero’nun piyasaya sürülmesinin kısa bir süre sonrasında Counter Strike: Source yayınlandı ve 2012 Ağustos’unda Counter Strike: Global Offensive yaygın biçimde kullanılan oyun platformlarının hemen hemen hepsi için yeni bir oyun olarak piyasaya sürüldü (Özenç ve Keskin, 2018: 23-58). İlgili eserde ana hatlarıyla aktarılan Counter Strike tarihçesinde bir dönüm noktası olarak kabul edilebilecek güncel bir gelişme ise 2023 yılının Mart ayının sonlarında gerçekleşmiştir. Oyunun lisans sahibi ve geliştiricisi Valve Software, yaptığı bir açıklama ile 2023 yılının yaz aylarında yayınlanması planlanan Counter Strike 2 adlı oyunu duyurdu (Counter Strike 2, 2023).

Eserde aktarıldığı üzere, “Kasım 2000 tarihinde oyun piyasasında ismini duyurur duyurmaz devasa bir rağbet gören [Counter Strike] iki hafta içerisinde sadece internet ortamında 10.000 kişi tarafından oynandıktan sonra, 2001 yılının Temmuz ayına dek 250.000’lik, Aralık 2003 itibariyle de yaklaşık 1.5 milyonluk perakende CD kopyası satışına erişti. Ağustos 2006’ya dek sadece ABD’deki satışı bile 550.000 kopyayı, hasılatı ise 15.7 milyon doları buldu. Bu da, 2000-2006 yılları arasında CS’nin ABD’de en çok satan oyunlar listesinde 22. sırayı almasını sağladı” (Özenç ve Keskin, 2018: 22). Günümüzde Counter Strike’in en çok satanlar listesinde olmadığı (IGN, 2023) ancak en çok oynanan online oyunlar listesinde en ön sıralarda olduğu görülmektedir (Sportingwiki, 2023).

Özenç ve Keskin’in işaret ettiği üzere Counter Strike aslında Quake ve Half-Life olarak bilinen ve oyun dünyasında ‘efsane’ olarak kabul edilen iki oyuna dayanmaktadır (Özenç ve Keskin, 2018: 11). Quake ve Half-Life serileri FPS olarak tanımlanan, seçilen oyun karakterinin silah olarak kullanabileceği araçlarla oyunun sahip olduğu senaryoyu doğrusal bir izlekte takip ederek düşmanları alt edip tamamladığı oyun türüdür. Counter Strike’ı bu oyunlardan ayıran ve oyun dünyası için önemli kılan yön, bu oyun biçimini belli bir senaryoya ve yapay zekaya karşı değil ancak başka oyuncularla online bir ortamda oynama imkanını daha önceki örneklerine nazaran çok daha etkili bir biçimde sunması kaynaklıdır. Counter Strike’in Quake ve Half-Life serilerine eklenildiği ve fakat ilgili oyunları geri plana ittiği nokta da burasıdır; sahip olduğu basit senaryo, oyunun arayüzünün kolaylığı ve oyunun akıcı bir şekilde oynanışı, oyunu oynayanlara seri ve etkili bir rekabet hissini hiç zorlanmadan sunmaktadır.

Aktarılan anlatımları takiben ilgili eser, Counter-Strike’in oynanışına dair ipuçları, strateji ve taktikleri (Özenç ve Keskin, 2018: 59-66) ile Counter-Strike’in dünya genelinde yaygınlaşma sürecini aktarmaktadır (Özenç ve Keskin, 2018: 67-72). Özenç imzalı Kof 98 Um Ol’u inceleyen eserde olduğu gibi MMO kültürü hakkında bilgiler veren bir bölümle (Özenç ve Keskin, 2018: 73-75) devam eden eser, e-sporun görece detaylı bir tanıtımını yaparak (Özenç ve Keskin, 2018: 76-100), Türkiye’de e-sporun tarihi ve geleceği hakkında öngörülerıyla (Özenç ve Keskin, 2018: 101-108) metni tamamlamaktadır.

Dijital Oyunlar Serisi’nin ilk kitabı olan Kof 98 Um Ol’da karşımıza çıkmayan bir yeni alt bölüm çalışmanın özgün yanı olarak dikkat çekmektedir. Dijital Oyunlar Serisi’nin diğer kitaplarında da karşımıza çıkacak olan bu yön, ilgili kitapların yazıldığı dönemde Türkiye’de e-spor takımlarının yöneticileriyle yapılan görüşmelerdir. Bu bağlamda ilgili eserde, dönemin Beşiktaş e-spor takımları genel menajeri Mahmut Emin Öncel ile yapılan bir görüşme bulunmaktadır. Dijital Oyunlar Serisi’nin diğer kitaplarında da Öncel ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Görüşmelerin yapıldığı kitaplarda görüşmeler genel hatlarıyla benzerlikler içerse de, görüşmelerde e-sporun farklı boyutlarına temas edildiğini iddia etmek hatalı olmayacaktır. Bu nedenle her eserde ilgili alanın farklı boyutları vurgulanmaktadır. Türkiye’de E-Spor ve Counter Strike başlıklı kitaptaki Öncel ile yapılan görüşmede en vurucu yön, e-sporun, e-spor olmayan spor dallarında olduğu gibi bir disiplin işi olduğunun hatırlatıldığı kısımdır. Counter Strike: GO ile League of Legends takımlarının çalışma düzenleri hakkında şu bilgiler verilmektedir: “CS: GO takımımız sabah 9’da uyanıyor, 10’da kahvaltı ediyor, 11-11.30 arası evden çıkıp stada, yani bu ofise geliyorlar, öğlen 12’den gece 12’ye dek burada idman yapıyorlar (elbette ki yemek ve dinlenme ihtiyaçlarını da burada karşılıyorlar) ve 12’de buradan çıkıp eve dönüp uyuyorlar. Çekim, reklam gibi ekstra işler çıkabiliyor. LoL’da ise kalkış saatleri öğlen 12’yi veya 1’i bulabiliyor açıkçası. 1 saatlik kahvaltının ardından 1 solo (bireysel) çalışma seansı yapıyorlar. 4’te takım idmanı başlıyor, 4-7 arası bir idman yapıyor, sonra bir saatlik bir yemek arası var, ardından yine 3 saatlik bir takım idmanı söz konusu. Bitiminde ise kalan saatlerinde ya yine bir saatlik son bir bireysel idman yapıyorlar ya da bir şeyler atıştırıyor ve uyuyorlar” (Özenç ve Keskin, 2018: 129).

E-spor için zamanın ve bedenin nasıl düzenlenip disipline edildiğinin klasik bir göstergesi olarak değerlendirilebilecek oldukça uzun alıntının yer aldığı ilgili eserin, Türkiye’de popüler ve yaygın olan Counter Strike oyununu görece detaylıca aktaran bir eser olduğunu iddia etmek hatalı olmayacaktır. Kof 98 Um Ol’un üzerine yazılan eserle kıyaslandığında daha detaylı ve daha kapsamlı bir çalışma olarak ilgili serinin içeriksel olarak da geliştiği ilk eserdir, Türkiye’de E-Spor ve Counter Strike...

4. TÜRKİYE’DE E-SPOR VE LEAGUE OF LEGENDS

Dijital Oyunlar Serisi’nin üçüncü kitabı olan “Türkiye’de E-Spor ve League of Legends” yine Orhan Efe Özenç imzalıdır. Üçüncü kitapta Orhan Efe Özenç’e bu sefer, Atakan Tınmazlar eşlik etmektedir. Bu açıdan ilgili kitap Dijital Oyunlar Serisi’nde, Orhan Efe Özenç ve Atakan Tınmazlar’ın ilk ortak eseri olma niteliğindedir.

Özenç ve Tınmazlar imzalı Türkiye’de E-Spor ve League of Legends adlı eserde, Dijital Oyunlar Serisi’ne ait eserlerden Counter Strike’ı inceleyen eserde ilk örneğiyle karşılaşılan içeriksel değişime bir başka düzlemde şahit olunmaktadır. Bu bağlamda Türkiye’de E-Spor ve League of Legends’in ilk bölümü, oyun kavramı üzerine genel bilgiler sunmakta ve bu bilgiler akademik referanslarla desteklenmektedir. İlgili bölüm dahilinde oyun kuramı için çok önemli olan düşünürlerin kuramları aktarılmaktadır. Bu bağlamda da Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Avedon & Sutton Smith, Chris Crawford, David Kelley ve Katie Salen & Eric Zimmerman’ın oyun üzerine teorileri en genel tanımları aktararak sunulmaktadır (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 14-15).

Eser dahilinde League of Legends’in tarihi, Dijital Oyunlar Serisi’ne ait eserlerde şu ana kadar incelenmiş oyunlara kıyasla, çok ama çok detaylı bir şekilde aktarılmaktadır (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 48-54). Bunu takip eden bölümlerde ise, zaten içerik olarak oldukça yoğun olan League of Legends evreni, oyun içi görsellerle de desteklenerek detaylıca aktarılmaktadır (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 55-196).

Çalışmanın özgün yanlarından birisi, dönemin 1907 Fenerbahçe League of Legends takım koçu Serdar “Padeş” (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 213-255), dönemin League of Legends resmi yorumcusu Kaan Kural (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 256-284) ve dönemin Beşiktaş e-spor takımları genel menajeri Mahmut Emin Öncel (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 285-316) ile yapılan görüşmelere sahip olması kaynaklıdır. Görüşmeler League of Legends merkezli olsa da e-spor ve Türkiye’de e-sporun gelişim süreci hakkında çıkarımlar yapmaya elverişli veriler de sunmaktadır.

Serdar “Padeş” ile yapılan görüşmede, League of Legends ve Fenerbahçe Spor Kulübü’nün League of Legends takımı ve uygulanan stratejileri üzerine detaylı çözümlenmelere sahiptir. Görüşmede vurgulanan bir diğer önemli boyut ise, e-sporun ilgili dönem içinde artan popüleritesidir. Serdar “Padeş”e göre, “e-spor, fiziksel yapı farklılıklarını (boy, kilo, hız, güç, vb.) bir kenara atabilen, fiziksel yapısı sebebiyle kimseyi engellemeyen veya ötekileştirmeyen bir branş ve geleceğin spor dalı ve yükselen bir yıldız olarak gösteriliyor ve bu yüzden hızla büyüdüğü için herkes çağı yakalamak adına bu sektöre yatırım yapma peşinde neticede. Futbol ve basketbolda fiziksel yapınız sizin kaderinizi tayin edebilir, ama e-sporunda başarı için internet bağlantısı olan bir bilgisayar haricinde hiçbir ön koşul yok” (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 255).

Kaan Kural ile yapılan görüşmede ise ön plana çıkan e-sporun spor olup olmadığına ilişkin tartışmalardır. Bu konuda Kaan Kural bu tartışmaların henüz sonlanmadığını belirtip şu ifadelerle konuya dair görüşlerini net bir şekilde ortaya koymaktadır: “[...] Spor ile e-spor kavramlarını birbirinden ayırmak gerektiğini düşünüyorum. Çünkü bu, sporun tanımı ile alakalı bir durum. İçinde rekabet olan her şeyin spor olduğu iddia edilebilir. Ama sporun tanımı olimpizm temellidir. ‘Citius, altius, fortius’ yani ‘daha hızlı, daha güçlü, daha yüksek’ ilkesi vardı olimpiyatlarda, malum. Orada şöyle bir ayırım yapmak gerekiyor; e-sporlar daha ‘zihinsel’ birer spor gibi geliyor dışarıdan bakılınca” (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 257). Kural, e-sporun gözden kaçırılmaması gereken yönünün de eğlence ile kurulan ilişkide aranması gerektiğini belirtmektedir: “Fakat burada önemli olan nokta, spor olsun olmasın ya da klasik spor tanımına uysun uymasın, e-spor kapsamına giren etkinliklerin ve oyunların da insanları eğlendiren ve içinde rekabet barındıran birer müsabaka olması ve izleyiciye rekabetçi bir temaşa sanatını sunması” (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 257).

Beşiktaş e-spor takımları genel menajeri Mahmut Emin Öncel ile yapılan görüşmede ise, metnin önceki sayfalarında aktarılan görüşmelerin devamı olarak nitelenebilecek ancak genellikle göz ardı edilen bir konu olan sporcu sağlığı ön plana çıkartılmaktadır. Profesyonel e-sporcuların sağlığı hakkında sorulara verilen yanıt, ülkede e-sporun tam olarak bir spor dalı olarak görülmediğini ve bunun bir yansıması olarak da e-sporcu sağlığının yeni yeni gündeme gelen bir konu olduğunu ispatlar niteliktedir. Bu bağlamda Özenç ve Tınmazlar’ın, e-sporcuların tam kapsamlı sağlık sigortalarının olup olmadığı ve düzenli sağlık tarama testlerinden geçip geçmediklerine ilişkin sorularına, Öncel’in cevabı bu ispatın

kanıtıdır: “[...] Bizler üç aylık anlaşmalar imzaladığımız için sporcularla, böylesi taramalar veya sağlık kontrolü uygulamaları yapmadık. Ama seneye tam dönemli anlaşacağımız oyuncularımız için mutlaka bu uygulamaları benimseyeceğiz. Şu noktaya dek daha ziyade takıma yatırım yapıyorduk. [...] Diğer branşlarda mesela alt yapıda bile Dünya Göz hastanesi buraya gelip düzenli kontroller yapıyor; elbette bizim sporcularımıza da yapacaklar bu yıldan itibaren” (Özenç ve Tınmazlar, 2019: 294-295).

Dijital Oyunlar Serisi'nin üçüncü kitabı Türkiye'de E-Spor ve League of Legends, Türkiye'de özellikle 2010'lu yılların ilk yarısından itibaren oldukça popülerlik kazanan League of Legends oyununa odaklanmaktadır. Bu popülerliğin ve oyunun içeriksel zenginliğinin Özenç ve Tınmazlar'ın ilgili eserine de yansdığı rahatlıkla iddia edilebilir. Bu doğrultuda da Türkiye'de E-Spor ve League of Legends, Dijital Oyunlar Serisi'nin bileşeni olan kitaplar içinde incelenenler dahilinde en kapsamlısı ve en hacimlisidir.

5. TÜRKİYE'DE E-SPOR VE PUBG

Orhan Efe Özenç ve Hasan Keskin imzalı Dijital Oyunlar Serisi'nin dördüncü kitabı “Türkiye’de E-Spor ve PUBG” başlığına sahiptir. Kitap, “ülkemizi ve dünyayı saran çılgınlığın başka hiçbir yerde bulamayacağınız detaylarla süslü kitabı” olarak kendine inceleme nesnesi belirlediği PUBG oyununu tanıtmaya iddiasındadır.

2023 Nisan'ı gözetilerek sanal ortamda bir araştırma yapıldığında PUBG'nin yaygın bir şekilde oynanan bir oyun olduğu görülmektedir. PUBG'ye ait resmi internet sitesinin paylaştığı bilgilere göre, PUBG Türkiye Facebook Resmi Sayfası (PUBG Facebook, 2023), PUBG Türkiye Instagram Resmi Sayfası (PUBG: Battlegrounds Türkiye, 2023), PUBG Türkiye Twitter Resmi Sayfası (PUBG: Battlegrounds Türkiye, 2023), PUBG Türkiye Youtube Resmi Sayfası (PUBG: Battlegrounds Türkiye, 2023), PUBG Türkiye TikTok Resmi Sayfası (PUBG: Battlegrounds Türkiye, 2023) olmak üzere Türkiye’de en yaygın sosyal medya video/paylaşım sitelerinde resmi toplulukları bulunmaktadır. Üye sayıları elli bin ile yüz bin arasında değişen bu topluluklar dahilinde oyuna dair güncel bilgilendirmeler ve paylaşımlar gerçekleştirilerek oyuncu kitlesi canlı tutulmaya çalışılmaktadır.

Özenç ve Keskin imzalı Türkiye’de E-Spor ve PUBG, ilk örneğiyle Türkiye’de E-Spor ve League of Legends’in ilk bölümünde karşılaşılan, oyun kavramı üzerine genel bilgiler sunarak bu bilgileri akademik referanslarla desteklemektedir. Bu düşünürler Johan Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Avedon & Sutton Smith, Chris Crawford, David Kelley ve Katie Salen & Eric Zimmerman ile sınırlandırılarak, ilgili düşünürlerin oyun teorileri en genel tanımları ile aktarılmaktadır (Özenç ve Keskin, 2019: 12-13).

Bu bağlamda çalışma PUBG evrenin tarihçesini aktaran bir bölüm ile PUBG'ye giriş yapmaktadır (Özenç ve Keskin, 2019: 35-55). Oyunun eklemlendiği genre'lerin aktarıldığı bu bölüm bir noktada bir oyun olarak PUBG'nin ‘inşa ediliş’ sürecindeki temel saikleri de işaretlemektedir. Özenç ve Keskin'in ifadeleriyle genel hatlarıyla PUBG, “seçilen tek bir oyun haritasında, solo (tek), duo (çift) veya squad (dörder kişilik takımlar) halinde oynanabilen bir deathmatch-survival” (Özenç ve Keskin, 2019: 56) olarak tanımlanmaktadır. Tanım dahilinde çalışmanın devamı, oyunun temellerinin anlatımı ile oyunda kullanılan araçların sunumu (Özenç ve Keskin, 2019: 69-95), oyuna dair taktikler ve ipuçları (Özenç ve Keskin, 2019: 96-118), uluslararası turnuvalar ve Türkiye’de PUBG hakkında bilgi vermektedir (Özenç ve Keskin, 2019: 119-152).

Çalışmanın özgün yanlarından birisi, dönemin Beşiktaş e-spor takımları genel menajeri Mahmut Emin Öncel ile yapılan görüşmedir. Dijital Oyunlar Serisi'nin incelenen önceki örneklerinde -ki incelenecek sonraki örneğinde de- karşılaşılan bir isim olan Mahmut Emin Öncel ile yapılan görüşmede, PUBG'nin ve aslında daha genelinde PUBG tarzı silahlı rekabet temelli oyunların, ilgili oyunların toplum nezdinde sahip olduğu olumsuz algının hatalı bir algı olduğu ve oyunlara yönelik ilginin şiddeti soğuran yönü üzerinde durulmaktadır. Bu bağlamda Öncel, “[...] Nitekim sürekli ‘bu oyun çocukları kötü etkiliyor’ açıklamalarını yapıyorlar ama bence insanların Kurtlar Vadisi’ni seyrederken Polat Alemdar’a özenip içindeki hırsları dışarı yansıtmasına benzeyen fakat bundan çok daha sağlıklı bir biçimde o hırs, o mücadele isteğini klavye başında atabilen, oyuna yansıtabilen bir kitle oynuyor PUBG’yi [...] bu yüzden de oyunların aslında insanlardaki bu ‘canilik’ yönünü tatmin için mükemmel bir araç ve ortam olduğunu

savunuyoruz. Dizi ve filmlerin aksine, özendirmektense yatıştırıyor. Zarardan ziyade, yararları bile söz konusu” (Özenç ve Keskin, 2019: 156-157) ifadeleri ile kötü ve zararlı görülen oyunun ve oyun oynamanın görece faydalı olarak ön plana çıkartılabilecek yönlerini işaretlemektedir.

Dijital Oyunlar Serisi'nin dördüncü kitabı Türkiye'de E-Spor ve PUBG, Türkiye'de özellikle 2019 yılından sonra oyunun farklı farklı platformlarda da yayınlanmasının sonucu olarak oldukça popüler bir oyun olarak ön plana çıkmıştır. Popülerliğin asıl temeli ilgili oyunun cep telefonlarında da oynanabilmesi kaynaklıdır. Bu popülerliğin ve oyunun içeriksel zenginliğinin Özenç ve Keskin'in ilgili eserine görece yansıdığı görülmektedir. Bu doğrultuda da, Türkiye'de E-Spor ve PUBG, Dijital Oyunlar Serisi'nin bileşeni olan kitaplar içinde incelenenler dahilinde -özellikle Counter Strike'ı aktaran esere benzer şekilde- görece sınırlı bir eserdir.

6. TÜRKİYE'DE E-SPOR VE FORTNITE

Dijital Oyunlar Serisi'nin beşinci kitabı olan “Türkiye'de E-Spor ve Fortnite” yine Orhan Efe Özenç ve Atakan Tınmazlar imzalıdır. Kitap, “ülkemizi ve dünyayı saran çılgınlığın başka hiçbir yerde bulamayacağınız detaylarla süslü kitabı” olarak kendine inceleme nesnesi belirlediği Fortnite oyununu tanıtmaya iddiasındadır.

Epic Games tarafından farklı versiyonları ile farklı platformlarda 2017-2018 yıllarında yayınlanan Fortnite, 2023 itibariyle günlük ortalama 25 milyon, aylık ise ortalama 250 milyon oyuncuya sahip (Demandsage, 2023), dünya genelinde en çok oynanan dördüncü oyundur (Teqip, 2023). Özenç ve Tınmazlar ilgili eserlerinde Fortnite'ın tarihini aktararak oyunu tanıtmaya başlamaktadırlar. “Fortnite Evreninin Tarihçesi” başlıklı bölüm dahilinde aktarılanlar Fortnite'ı genel hatlarıyla Counter-Strike, Battle Royale, Minecraft, Terraria, Arma, Ark, H1Z1 ve en yoğun olarak PUBG oyunlarına ve oyun serilerine teğellemektedir. Buradaki teğellenme, Fornite'ın her bir oyun türüne ve(ya) oyun serisine ait özelliklerin kısmı olarak Fortnite'da yeniden karşılaştırılması kaynaklıdır (Özenç ve Tınmazlar, 2019a: 39-70).

Öyle ki özellikle PUBG özelinde yoğunlaşan bu benzerliklerin bir noktadan sonra tepki çektiği ve bir davaya konu olduğu anlaşılmaktadır. PUBG'nin telif haklarını elinde bulunduran PUBG Corp'un, Fortnite'ın telif haklarını elinde bulunduran Epic Games'a açtığı davaya dair ilgili eserde genel bir bilgi veren Özenç ve Tınmazlar'ın (2019a: 71) aktardığı üzere dava nedeni en temelinde Fortnite'ın kullandığı oyun motoru olmasına karşın dava gerekçelerinin çeşitlendiği, oyun biçimi, içerik kopyası gibi başka boyutları da bulunmaktadır (The Guardian, 2023; BBC News, 2023). Davanın davacı şirket tarafından herhangi somut bir sebep gösterilmeden geri çekilerek, dava sürecinin de sonuçlandığı anlaşılmaktadır.

Fortnite'ın davaya konu olmasının, ilgili oyunun eklemeli olduğu genre'nin yarattığı gelirin büyüklüğüyle doğrudan bağlantılı olduğunu iddia etmek hatalı olmayacaktır. Davanın ve dava sürecinin gündemde olduğu 2017 yılına dair gelir tablosu bu iddiayı destekler niteliktedir. 2017 yılında ücretsiz indirilen Fortnite'ın, sattığı oyun içi eklentilerle ayda 200 milyon dolardan fazla bir gelir getirdiği anlaşılmaktadır (BBC News, 2023). 2018 yılında yıllık 5.4 milyar dolar gelir getiren Fortnite bu geliri 2021 yılında 5.8 milyar dolara çıkartarak rekor kırmıştır (BusinessofApps, 2023).

Çalışmada Özenç ve Tınmazlar'ın ince tespitiyle, Fortnite'ı özellikle PUBG'den ayıran en temel özellik, “barındırdığı mizansenleri bir hikâyeye ve senaryoya dayandırması, yani işin anlatı (narratology) mekaniğini beslemesi” (Özenç ve Tınmazlar, 2019a: 71) olarak işaretlenmektedir. Özenç ve Tınmazlar çalışmalarının ilerleyen bölümlerinde Fortnite'ın içeriği ve oynanışıyla ilgili oldukça detaylı ve kapsamlı bilgiler sunmaktadır. Sundukları bilgiler aynı zamanda da yoğun bir biçimde oyun için görsellerle desteklenmekte, ilgili çalışma ‘renklendirilmektedir’. Öyle ki taktikler ve püf noktaları da oyun içi stratejileri olarak sunulurken Fortnite adeta metin içinde canlandırılmaktadır (Bkz. Özenç ve Tınmazlar, 2019a: 86-179).

Çalışmanın kendi içinde iki özgün yanı olduğu iddia edilebilir. İlki -sonuç bölümünde tartışılacak olan- oyunları değerlendirme iddiasında olan eserlerin genellikle arka plana attıkları oyunların toplumsal boyutlarının, Özenç ve Tınmazlar'ın eserinde tartışmaya açılmasıdır. “Fortnite'ın Sosyolojik Bölümü” alt başlığı altında Fortnite ve Fortnite tarzı oyunların “çocuk, yetişkin veya ergenlik çağındaki

oyunculara yönelik tehlikeler” ihtimaller dahilinde tartışılmaktadır. Bölüm dahilinde gerçekleştirilen görece detaylı değerlendirmenin vardığı nokta, gerçekte bir nesnenin -ki ilgili örneklerde oyundurdoğası gereği kötü olmadığı ve olamayacağı ancak ve ancak ilgili nesne ile -ki ilgili örnekte oyundur-etkileşime giren(ler)in bir kendi eylemleri ve edimleri sonucu ilgili nesneyi -oyunu- kötü olarak değerlendirebileceği; buna bakılarak da ilgili nesnenin -oyunun- kötü olarak tanımlandığıdır.

Çalışmanın özgün yanlarından ikincisi ise, dönemin Beşiktaş e-spor takımları genel menajeri Mahmut Emin Öncel (Özenç ve Tınmazlar, 2019a: 215-245) ile yapılan görüşmeye sahip olması kaynaklıdır. Görüşmeler Fortnite merkezli olsa da e-spor ve Türkiye’de e-sporun gelişim süreci hakkında çıkarımlar yapmaya elverişli veriler sunmaktadır. Yapılan görüşmenin öne çıkan yönü, Türkiye’de e-spor için ayrılan bütçelere dair değerlendirmelerdir. Bütçe kısıtlılığının kimler tarafından ve nasıl aşılabileceğiyle ilgili olarak Öncel şu değerlendirmeleri yapmaktadır: “Kendiliğinden bir şeylerin oluşmasını bekleyeceklerini sanmıyorum, daha ziyade kendileri yaratacaklardır bu talebi. [...] Sıra sıra hepsini gamerlerin nabzını yoklayarak dikkate alacak ve test edeceklerdir, ama bir oyunun kitleler arasında yaygınlaşmasını beklemekten ziyade yine kendileri yaratacaklardır bu talebi. Yani şirketler düşünüp taşınacaklar, ülke nüfusu, genç nüfus oranı, demografik etkenler göz önüne alınacak ve yatırıma değip değmeyeceğine karar verilecek. Ona göre, bizde de bir piyasa oluşturmaya başlayabilirler. [...] Eğer ki şirketler oyunlarına, yani ürünlerine güveniyorlarsa, yatırıma göze alabilirler; neticede her şartta her ortamda her yatırımın bir riski olacaktır. İkna kabiliyeti de önemli; mesela oyun firması olarak bir yatırımcıyı iş birliğine ikna edip herhangi bir branşta örneğin ‘İstanbul Sultans’ gibi bir takım çıkartabilir ve iyi tanıtılarak bu takımın da oyunun da ilgi görmesini sağlayabilirsiniz” (Özenç ve Tınmazlar, 2019a: 233-234). Öncel var olan muhtelif e-spor takımlarının karşı karşıya kaldıkları açmazları ise şu ifadelerle işaretlemektedir: “Ne kadar kaliteli olurlarsa olsunlar, yarı-amatör düzeydeki yayıncıların girişimleri başka şey, profesyonel bir iş olarak spor ve sporcu gözüyle turnuvalara katılmak başka şey. Çünkü profesyonellikte kendini bu işe adamak var, düzenli idman yapmak, gelişmeye çalışmak var. Konu e-spor düzeyine varınca, sırf eğlencesine oynanmıyor bu oyunlar. Profesyonellik adımını atmaya karar vermek kilit nokta. [...] Neticede hem takım hem de oyun sahipleri, oyuncular da dahil, bunun bir iş sektörü olduğunu biliyor ve kimse hiçbir şeyi hobi olsun diye yapmıyor. Elbette ki sektöre girilirken herkes bunları değerlendiriyordur ve eğer başarı ihtimali görmüyorsa veya bürokratik engelleri [...] çözemiyorsa, zaten yatırımını riske etmez” (Özenç ve Tınmazlar, 2019a: 234-235).

Bu veriler dahilinde Özenç ve Tınmazlar imzalı Fortnite üzerine yazılan eserin, şu ana kadar incelenen Dijital Oyunlar Serisi dahilindeki eserler içinde en yetkin eser olduğu rahatlıkla iddia edilebilir.

7. SONUÇ

Türkiye’de özellikle bilgisayar oyunu olarak kabul edilen, ve fakat içeriğine bilgisayar oyunları ile birlikte konsol ve mobil oyunlarının da eklenebileceği, oyunlara dair ‘akademik’ yazım yeterli düzeyde değildir. Yetersizliğin nedenleri çeşitlidir. İlk olarak Türkiye’de görece gelişmiş -ki altın yıllarını 90’lı yıllarda yaşamış olan- oyun dergiciliği bilgisayar oyunları üzerine yazımın ana kaynağını oluşturmaktadır. İkinci olarak hem ilgili dergilerin hem de oyunların hayranlarının, ilgili dergiler ve(ya) oyunlar üzerine fikirlerini belirtip tartıştıkları forum kültürünün -ki altın yıllarını 2000’li yılların ilk on yılında yaşamıştır- gelişmeye başlaması yazımı etkiler niteliktedir. Son olarak ise 2010’lu yıllardan itibaren ‘sahaya’ tamamen egemen olan ve özellikle Youtube video paylaşım sitesinde içerik paylaşma eğilimi, zaten yok denecek kadar az olan oyun yazımını olumsuz yönde etkilemiştir. Bu veriler ışığında oyun, oyunlar veya oyun tanıtım yazılarının kısa vade de artış göstermeyeceği iddia edilebilir; nihayetinde bir ekran önünde içerik ‘izlemek’ okumaya yeğlenmektedir.

Ve fakat tam da bu neden oyun üzerine her türlü üretimi ancak ve ancak yazılı üretimi çok kıymetli kılmaktadır; oyuna gösterilen ilginin hangi mecrada olduğunu tartışmaya açmadan var olan ilginin gerçekte oyuna ve oyun oynayan özneye yönelik bir ilgi olduğu aşıkardır. Bu bağlamda da Dijital Oyunlar Serisi’nin yapmaya çalıştığı ‘şey’ -ki genelinde bir oyunu yazılı halde tanıtmak- kendinde değerlidir.

Dijital Oyunlar Serisi’nin çalışmada incelenen örnekleri ise sorunlardan azade değildir. Sorunlardan ilki, Dijital Oyunlar Serisi’nin görece bir karmaşıklık içinde yayınlanmaya devam eden bir seri olmasıdır.

Her ne kadar bu çalışmada incelenen ilk beş eser ve ilgili eserlerdeki aktarımlar Dijital Oyunlar Serisi'nin 'ilk ve orijinal' eserleri olarak değerlendirilse de -tekrar düşme pahasına da olsa tekrardan belirtmek gerekir ki önceki sayfalarda belirtilen eserlerin satış politikasıyla doğrudan ilintilidir bu değerlendirme- ilgili serinin devam ettiği anlaşılmaktadır.

İkinci nokta ise incelenen eserlerin gösterdiği üzere, oyun ve oyun oynamanın bilgisayar oyunları olarak genelleştirilebilecek boyutlarının Türkiye'de hala tam olarak akademik bir sorun niteliğinde görülmediğidir; oyun ve oyun oynama üzerine ciddi bir literatür bulunmakla birlikte bilgisayar oyunları üzerine yazılanlar tatmin edici olmaktan oldukça uzaktır. Bu açıdan yapılan çalışmaların, nitelik tartışmasına girmeden, Türkiye'deki bilgisayar oyun yazımı 'literatürüne' katkıda bulunacağı açıktır ancak bu katkının da sınırlı olduğu belirtilmelidir. Sınırlılık, eserlerin analiz nesnesi olarak belirlediği konu(ları)n, akademik bir incelemeye konu oluşturacak kadar ciddi olup olmadığıyla alakalı olmadığını belirtmek, sınırlığın oyunlara dair yazımda piyasa kaygısıyla ve aynı zamanda seslenen kitlenin de görece gençler olduğu gerçeğiyle ilintili olduğunu vurgulamak gerekir.

Son olarak ise ilgili eserlerin yazımında belli bir noktadan sonra tekrara düşülmesi aynı kişilerle farklı farklı oyunlarla ilgili aslında aynı çerçevede görüşmeler yapılması, bir başka sorun olarak işaretlenebilir. Yapılan görüşmelerde incelenen oyunlardan azade, e-spor ve Türkiye'de e-sporun gelişimine ilişkin sorular ve sorulan sorulara verilen cevaplarla kısmi de olsa derinlik sağlanmışır ve fakat bu derinlik tekrar dahilinde devinen bir yapı içinde var olmasından dolayı geri planda kalmakta; gerçekte hak ettiği değeri yansıtamamaktadır.

6. KAYNAKÇA

- Counter Strike 2. (2023). Counter Strike 2. Counter Strike 2. Erişim Adresi: https://developer.valvesoftware.com/wiki/Counter-Strike_2
- BBC News. (2023). Fortnite Sued For 'Copying' Rival Game PUBG. BBC News. Erişim Adresi: <https://www.bbc.com/news/technology-44287860>
- BusinessofApps. (2023). Fortnite Usage and Revenue Statistics (2023). BusinessofApps. Erişim Adresi: <https://www.businessofapps.com/data/fortnite-statistics/>
- DemandSage. (2023) Fortnite Statistic For 2023 (Users, Revenue & Devices). DemandSage. Erişim Adresi: <https://www.demandsage.com/fortnite-statistics/>
- Özenç, O. E. (2018). Kof 98 Um Ol. İstanbul: Profil Kitap.
- Özenç, O. E ve Keskin, H. (2018). Türkiye'de E-Spor ve Counter Strike. İstanbul: Profil Kitap.
- Özenç, O. E ve Keskin, H. (2019). Türkiye'de E-Spor ve PUBG. İstanbul: Profil Kitap.
- Özenç, O. E ve Tınmazlar, A. (2019). Türkiye'de E-Spor ve League of Legends. İstanbul: Profil Kitap.
- Özenç, O. E ve Tınmazlar, A. (2019a). Türkiye'de E-Spor ve Fortnite. İstanbul: Profil Kitap.
- IGN. (2023). The Best Selling Video Games All Time. IGN. Erişim Adresi: <https://www.ign.com/articles/best-selling-video-games-of-all-time-grand-theft-auto-minecraft-tetris>
- PUBG Facebook. (2023). PUBG: Battlegrounds Türkiye Resmi Facebook Sayfası. PUBG Facebook. Erişim Adresi: <https://www.facebook.com/pubg.battlegrounds.tr/>
- PUBG Instagram. (2023). PUBG: Battlegrounds Türkiye Resmi Instagram Sayfası. PUBG Instagram. Erişim Adresi: https://www.instagram.com/pubg_battlegrounds_tur/
- PUBG TikTok. (2023). PUBG: Battlegrounds Türkiye Resmi TikTok Sayfası. PUBG TikTok. Erişim Adresi: https://www.tiktok.com/@pubg_battlegrounds_tr
- PUBG Twitter. (2023). PUBG: Battlegrounds Türkiye Resmi Twitter Sayfası. PUBG Twitter. Erişim Adresi: https://twitter.com/PUBG_TUR.
- PUBG Youtube (2023). PUBG: Battlegrounds Türkiye Resmi Youtube Sayfası. PUBG Youtube. Erişim Adresi: <https://www.youtube.com/channel/UCGPAJi7OKo817Veu-y6NIFQ>

- Sportingwiki. (2023). Top 10 Most-Played Online Games In the World Right Now. Sportingwiki. Erişim Adresi: <https://www.sportingwiki.com/gaming/top-10-most-played-online-games-in-the-world-right-now/>
- Teqip. (2023). Top 10 Most Popular Online Games in 2023/Updated Ranking. Teqip. Erişim Adresi: <https://teqip.in/top-10-most-popular-games.html>
- The Guardian. (2023). PUBG Drops Fortnite Game Lawsuit Without Explanation. The Guardian. Erişim Adresi: <https://www.theguardian.com/games/2018/jun/28/pubg-drops-fortnite-lawsuit-epic-games>