

Dijital Oyunlar

Yavuz SAMUR*

Yetmişli yıllardan itibaren atari salonlarında varlık göstermeye başlayan dijital oyunlardaki eğlence bugün mobil cihazlar sayesinde her an deneyimlenebilir hâle geldi. Bunun yanında dijital oyun sektörü de en önemli gelir kaynaklarından biri hâline geldi. Bunu daha iyi anlamak için 2015 ile 2022 yılları arasındaki Google Play Store oyun istatistikleri incelendiğinde yalnızca Kasım 2021'de Google'ın Android cihazlara ilişkin politika değişikliğinden kaynaklı bir düşüş gözlemlense de kullanıcıların erişebildiği oyun sayısının arttığı ortaya çıkmaktadır. Bugün güncel durumda Google Play Store'da neredeyse yarım milyon (480 bin) oyun var. Apple Store'da ise 1 milyondan fazla oyun bulunmakla birlikte bu sayının App Store uygulamalarının üçte birinden fazlasına denk geldiğinin de altını çizmek gerekir. Bu istatistiklerin yalnızca mobil cihazlardan oynanabilir oyunlara ilişkin durumu gösterdiği göz önünde bulundurulduğunda dijital oyun dünyasının sahip olduğu ekonomik hacmin 235 milyar dolar olması şaşırtıcı olmaktan çıkmaktadır. Dünya Ekonomi Forumu 2026'da oyun sektörünün ekonomi hacminin 321 milyar dolar olacağını öngörmektedir. Benzer şekilde Türk oyun sektörünün de diğer ülkelere göre büyük bir ivme ile büyüyor olması da oyun ekosistemi içerisinde dikkat çekmektedir. PwC tarafından hazırlanan rapora göre 2021 ile 2026 yılları arasında Türkiye'de oyun sektörünün yılda ortalama %24,1 büyüme kaydederek diğer ülkeler ile kıyaslandığında en hızlı genişleyen ülke olacağı tahmin edilmektedir. Oyuncu ve oyun oynama bakımından incelediğimizde Gaming in Turkey 2021 raporuna göre Türkiye'de oyuncu sayısı 36 milyondan 41 milyona, oyunlardan elde edilen gelir de buna bağlı olarak 880 milyon dolardan 1 milyar 200 milyon dolara yükselmiştir. Bu hasılatın yarısı mobil cihazlardan elde edilirken oyunlardan elde edilen gelirlere göre yapılan sıralamada dünya sıralamasında Türkiye 18. sırada yer almıştır. Burada özellikle vurgulanması gereken nokta, ülke olarak oyunlara çok para harcamak istemediğimiz ancak üretme ağırlık vermeye çalıştığımızdır. Aynı raporda dikkat çeken bir diğer önemli veri ise aynı yıl Türk girişimcilerin almış olduğu toplam yatırımın yalnızca %23,6'sının oyun sektörüne ait olmasıdır. Bu yatırımın büyük bir kısmını Dream Games tek başına alırken geriye kalan meblağdan ise 53 farklı girişimci pay almıştır.

Oyun dünyasının bu denli büyük bir sektör hâline gelmesi dikkat çekerken bu büyümenin ardındaki nedenler de merak uyandırmaktadır. Bu noktada mobil cihazların yaygınlaşmasının önemli bir değişken olduğu yadsınamaz. Ancak oyun dünyası için

* Doç. Dr., Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Öğretmenliği Bölüm Başkanı, yavuzsamur@gmail.com, DOI: 10.37679/trta.1181838

büyümeyi ivmelendiren aslında pandemi dönemindeki karantina uygulamalarıdır. Pandemi döneminde evde geçirilen sürenin artması ve sosyalleşme imkânlarının azalması her yaştan insanı daha çok oyun oynamaya yönlendirmiştir. Özellikle çocukların bu süre zarfında edindikleri yeni dijital sosyalleşme alışkanlıkları nedeniyle daha çok dijital oyun oynayarak sosyalleşmeyi tercih ettiği söylenebilir. Özellikle 12-15 yaş arası gençlerin büyük bir çoğunluğunun dijital oyunlar oynadığını 2021 yılında İngiltere’de yapılan bir araştırma da desteklemektedir. Araştırmaya göre bu yaştaki gençlerin %82’sinin çevrim içi oyun oynadığı ortaya çıkmıştır. Benzer şekilde TÜİK istatistiklerine göre Türkiye’de 6-15 yaş arası çocukların %65’i her gün dijital oyun oynamaktadır. Cinsiyetlere göre dağılımına bakıldığında erkek çocuklarının kız çocuklarına göre dijital oyunlara ilgisinin daha yüksek olduğu hem raporlarda hem de araştırmalarda ortaya çıkmaktadır. Bununla birlikte düzenli olarak oyun oynayan erkek çocukları hafta içi ve hafta sonu 3 saat civarında oyun oynarken kız çocuklarında ise bu süre 2 saat civarındadır. Ne oynadıkları incelendiğinde ise 6-15 yaş grubu erkek çocukların daha çok savaş oyunlarını; kız çocukların ise simülasyon ve rol yapma oyunlarını oynadığı ortaya çıkmaktadır. Bu istatistiklerin oyun sektörünün geleceğine dair yapılan öngörülerin gerçeğe dönüşme ihtimalini destekleyen önemli bulgular olduğunu söylemek mümkündür.

Öte yandan oyun sektörü içerisinde pek çok küçük girişimci olsa da sektöre liderlik eden teknoloji şirketleri de mevcuttur. Bu şirketlerden ilki Japon teknoloji devi ürettiği oyun konsolu ve bu oyun konsolu özelinde geliştirdiği oyunlarla Sony’dir (24.9 Milyar Dolar). Onu takip eden yine bir oyun konsolu üreticisi de olan teknoloji devi ABD’den Microsoft (16.3 milyar dolar) olmuştur. Microsoft oyun dünyasına yalnızca kendi oyun konsolu için geliştirdiği oyunlarla değil farklı platformlar için geliştirdiği dijital oyunlarla da dikkat çekmektedir. Örneğin, dijital oyun tarihinin en popüler oyunlardan birisi olan Minecraft bir Microsoft oyunudur. Bununla birlikte içerisinde bulunduğumuz yıl için Microsoft, Blizzard’ı da satın alacağını duyurmuştur. Bu da oyun sektörü içerisinde Microsoft’un adının çok daha fazla yankılanacağını işaret etmektedir. Geçtiğimiz yılın en kârlı oyunlarından birisi Pokemon Legends: Arceus’un yaratıcısı Japonya’dan Nintendo (15.3 Milyar Dolar) üçüncü büyük oyun şirketi olarak öne çıkarken onu PUBG oyununun sahibi Çin’den Tencent (13.9 milyar dolar) takip etmektedir. Tencent ayrıca League of Legends oyununu yaratan stüdyo olan Riot Games’in de sahibidir. Dünya oyun şirketleri sıralamasının beşinci büyük grubu ise Call of Duty:Vanguard ile 2021’de oldukça yüksek kâr elde eden bir diğer Amerikalı oyun şirketi Activision Blizzard (8.8 milyar dolar) olmuştur. Bu sıralamaya bakıldığında oyun sektörünü Uzakdoğu’nun domine ettiğini görülmektedir. Dolayısıyla Uzakdoğu ülkelerinin ekonomik kazanç anlamında da öne çıkacağı ve rekabeti kızıştıracağı tahmin edilmektedir.

Her ne kadar bilgi ve iletişim teknolojilerinde kaydedilen gelişmeler ile dijital oyunların bilinirlik kazandığı düşünülse de atari salonları ile varlık göstermeye başladığı ve yetmişli yıllara kadar uzanan bir tarihe sahip olduğunu unutmamak gerekir.

Ancak teknoloji dünyasında kaydedilen gelişmelerin dijital oyun dünyasında bir karşılığı olmaktadır. Örneğin, ilk başlarda yalnızca büyük salonlarda oyun oynamak mümkün iken bugün ev rahatlığında bireysel olarak konsol, mobil cihaz veya kişisel bilgisayarlarla oyun dünyasına dâhil olunabilmektedir. Bununla birlikte ilk oyun örneklerinin görselliği oldukça ilkel durumda iken bugün görsellik AR ve VR teknolojileri ile gerçeği bire bir taklit edebilmektedir. Yalnızca teknoloji dünyasının değil sosyal yaşamdaki dinamikler de oyun sektörünün gelişiminde etkili bir parametredir. Bunun en somut örneği ise pandemideki karantina uygulamaları sebebiyle insanların sosyalleşme ihtiyaçlarını oyunlarla karşılar hâle gelmesi, oyun sektörü açısından pozitif bir etkidir. Ancak pandemi sürecinde hammadde temin ve tedarik süreçlerinde yaşanan aksaklık birçok oyun, konsol ve donanım için piyasaya çıkış tarihinin ertelenmesine neden olmuştur. Dolayısıyla birçok sektörde olduğu gibi sosyal hayata ait dinamikler de oyun sektörünün gelişimini etkilemektedir. Bu nedenle de her ne kadar gelecek için umut vadeden bir pazar olarak görülse de oyun sektörü de birçok riski içermektedir. Ancak tüm risklere karşın Meta, Apple ve Google gibi teknoloji şirketleri oyun dünyası için büyük yatırımlar yapmaktadırlar. Teknoloji şirketlerinin oyun sektörüne yönelik yatırımlara hız vermesinin temel sebebi elbette ki eğlence sektörünün vazgeçilmeyecek sektörlerden biri olması ve geliştirdikleri dijital oyunlarının bugün sadece bir oyundan öte aynı zamanda üç boyutlu ortam, film, dizi, müzik, oyuncak gibi olağan ve doğal bir parçası olabilmektir. Örneğin, Microsoft çıkardığı Xbox oyun konsolları için Project xCloud üzerinden orijinal oyunlara ulaşım kolaylıkla indirip oynaması mümkün hâle geldi. Benzer amaçla Meta 2016 yılında Unity adını verdiği oyun geliştirme platformunu kullanıcıların deneyimlemesi için erişime açtı. Ayrıca Google da Stadia platformunu yayınlayarak Unity üzerinden geliştirilen oyunların yüksek kalitede yayınlanmasını sağladı. Dolayısıyla gelecek vadeden ve heyecan uyandıran bir sektör olan oyunlar dünyasında herkes bir yerden dâhil olmak ve rol sahibi olmak istemektedir.

Bu amaçla TRT Akademi dergisi de bu sayıda dijital oyun bağlamında birçok makaleye yer vermektedir. Bu makaleler arasında metaverse, NFT gibi alana yön verebilecek ve okuyucuları bilgilendirebilecek makaleler bulunmakla birlikte, MOBA oyunları, Distopik oyunlar, Transhumanizm konularıyla ilgili araştırmalar yapan çalışmalar ve çalışmalardaki verileri titiz bir şekilde analiz etmeye çalışan değerli bulgular sunan çalışmalar da yer almaktadır. Kısa zamanda bu kadar değerli çalışmaları bir araya getiren hem araştırmacılara hem yazarlara hem de TRT Akademi dergisi çalışanlarına titiz çalışmalarından ötürü teşekkür eder, özellikle makaleleri ince eleyip sık dokuyarak değerlendiren hakemlere de teşekkürü bir borç biliriz. Umarız derginin bu sayısı hem çok değer görür hem de okuyuculara çok faydalı olur. Herkese keyifli ve bol öğrenmeli okumalar dileriz.