

# OYUN ZAMANI...



**S**on zamanlarda yapılan çeşitli araştırmalar, bilgisayar oyun pazarının dünya genelinde hızla geliştiğini ortaya koyuyor. Gartner tarafından 2011 yılında yayınlanan rapora göre 2010 yılında küresel oyun pazarının hacmi 67 milyar dolar iken, 2011 yılında yüzde 10.4 artış ile 74 milyar dolara ulaşmış durumda. Uzmanların yaptığı tahminlere göre 2015 yılında oyun pazarının yaklaşık 112 milyar dolarlık bir hacme ulaşması bekleniyor.

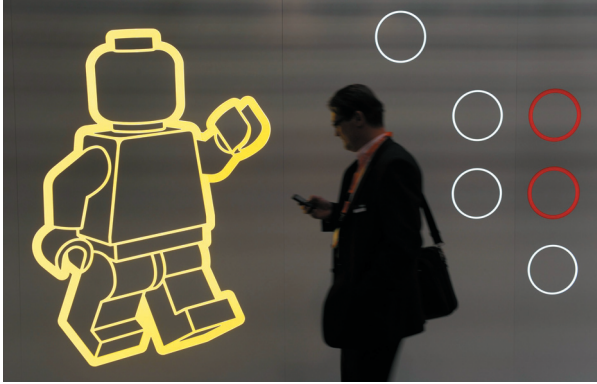
Raporda oyun yazılımlarının, pazar içindeki payı 2011 yılı için yüzde 60 iken, 2015 yılı için bu oranın yüzde 50'ye düşeceği, bunun yanında yüzde 16 pazar payına sahip olan online oyunların ise

2015 yılında yüzde 25 oranına yükseleceği öngörülüyor. Türkiye'deki oyun pazarının kaçak ithalat ve kopya oyunlar dikkate alındığında dahi, 200 milyon doları bulduğu araştırmacılar tarafından belirtiliyor. Bunun yanında 2015 yılında Türkiye oyun pazarının 1 milyar dolara ulaşması yönünde tahminler yapılıyor. Görüldüğü gibi dünya oyun pazarından aldığımız pay oldukça küçük. Oysaki genç bir nüfusa sahip olmamıza karşın ya oyun oynamayı sevmiyoruz ya da teknolojik ve maddi imkansızlıklardan dolayı istesek bile oynayamıyoruz. Buna karşın TÜİK tarafından açıklanan "Hanelerde Bilişim Teknolojileri Kullanımı" istatistiklerini incelediğimizde farklı bir durum ortaya çıkıyor. 2011 yılı istatistiklerine göre hanelerin yüzde 57'sinde masaüstü bilgisayar ve/veya taşınabilir bilgisayar, yüzde 92'sinde de cep telefonu bulunuyor. Bunun yanında hanelerde yüzde 4 gibi bir oranda da oyun konsolu var. Aslında ülkemizde en azından oyun oynamak için gerekli olan teknolojik altyapının bulunduğunu söylemek yanlış olmaz sanırım. Bu durumda yine TÜİK tarafından yapılan ankette yer alan internetin kullanım amaçlarını belirlemek için sorulan sorunun seçenekleri arasında yer alan "Oyun, müzik, film, görüntü indirme veya oynatma" seçeneği 2010 yılı sonuçlarına göre yüzde 51 oranında seçilmiş. Daha değişik bir ifade ile internetin kullanım amaçları arasında eğlen-

Türkiye yazılım pazarının gelişmesi ve dünya da söz sahibi olması için kişilerin yaratıcılıkları ile girişimcilik ruhlarının ortaya çıkarılacağı önlemlerin alınmasında yarar var. Bilgisayar oyunlarının eğitim sisteminin bir parçası olarak **FATİH Projesi** kapsamında değerlendirilmesi yerinde olacak.







2011-2015			
Dünya Oyun Pazarı (milyar dolar)			
	2011	2013	2015
Oyun donanımı	17,797	24,621	27,354
Oyun yazılımı	44,730	51,129	56,512
Online oyunlar	11,899	21,453	28,298
<b>Toplam</b>	<b>74,426</b>	<b>97,204</b>	<b>112,163</b>

Kaynak: Gartner (Haziran 2011)

ce üst sıralarda yer alıyor. Aynı sorunun 2011 yılındaki seçenekleri arasında bu seçenek olmadığından dolayı değişimi hakkında bir yorumda bulunamıyoruz.

### OYUN YAZILIMLARI EKONOMİYE KATKI SAĞLIYOR

Oyun yazılımlarının geliştirilmesi ve ekonomiye getirdiği katkılar üzerinde ayrıca durmakta yarar var. Bilgisayar oyunları, sanıldığı kadar basit ve kolaylıkla herkes tarafından geliştirilen yazılımlar değil. Öncelikle güçlü donanımlar ve animasyonların hazırlanacağı özel yazılımların olması gerekmektedir. Bunun yanında oyunda takip edilecek senaryoların interaktif bir düşünce ile hazırlanması ve simüle edilmesi sonucunda, oyuncunun davranışlarına göre senaryonun anında değişmesi gerekiyor. Bazı gelecek düşünürleri, önümüzdeki 50 yıllık sürede sinema filmlerinin artık büyük platolar yerine, üç boyutlu animasyonlar halinde bilgisayar başında hazırlanacağını ileri sürüyor. Buradan hareketle, oyun yazılımlarının geliştirilmesinde belli bir birikime sahip olan firmalar ve ülkeler bu sektörde daha fazla söz sahibi olacaklar.

Türkiye'de oyun yazılımlarının geliştirilmesi konusunda yapılan çalışmalar kimi zaman başarı hikâyelerinin yaşanmasına neden oluyor. İki Türk bilgisayar mühendisi tarafından geliştirilen ve proje aşamasındayken yeterli maddi desteği bulamayan Mount&Blade isimli oyun başta ABD olmak üzere toplamda 1 milyon üzerinde satış yaparak, 3 milyon dolara yakın ciro elde etti.

### OYUN YAZILIMLARINI GELİŞTİRMEK YARATICILIK GEREKTİRİYOR

Bilgisayarda oyun oynamak fikri, özellikle çocukları dikkate aldığımızda, anne-babalar tarafından bazen yanlış anlaşılıyor. Doğal olarak çocuk gelişimini olumsuz etkileyecek senaryoya sahip oyunlara belli kısıtlarla erişilmesinde yarar var. Oyun olarak sadece şiddet içeren unsurlar olduğu, canavarların yok edildiği ya da gerçek hayatta olması imkânsız bazı olayların gerçekleştiği dünyalar anlaşılmalıdır. Günümüzde oynayarak öğretme ve öğrenme kavramları eğitim sistemlerinin içinde yer almaya başladı. Bilgisayar oyunlarının doğru kurgulandığı ve zamanında destek aracı olarak kullanıldığı durumlarda gelişime katkıda bulunduğu iddia ediliyor.

Yazılım geliştirme alanında kişisel yaratıcılık özelliklerinin kullanılması bilgiye hükmetme ve pazarlama konularında avantaj sağlıyor. Dünyanın en büyük firmaları arasında teknoloji üreticileri yanında yazılım firmalarının da yer alması rastlantı değil. Geliştirilen herhangi bir teknolojik ürünün verimli çalışabilmesi için kendisinden istenenleri doğru algılaması, yorumlaması ve gereklerini yerine getirmesi için yazılımlardan yararlanılıyor. Türkiye yazılım pazarının geliştirilmesi ve dünya da bu alanda söz sahibi olması için kişilerin yaratıcılıkları ile girişimcilik ruhlarının ortaya çıkarılacağı önlemlerin alınmasında yarar var. Yaratıcılık genetik temelli olmakla birlikte erken yaşlarda doğru yönlendirme ve eğitici oyunlar oynayarak geliştirilebilen bir özellik. Bu nedenle bilgisayar oyunlarının eğitim sisteminin bir parçası olarak FATİH Projesi kapsamında değerlendirilmesi ve müfredatların da buna uygun düzenlenmesi yerinde olacak. Kontrol altına alınmayan ve bilinçsiz biçimde gelişen pazarların, sabun köpüğü gibi kalıcı olmayacağı ve zararlı etkilerinin uzun süre giderilemeyeceğinin bilinmesinde yarar var.

