Kuruluşu on yılı aşmayan, "yeni yeni emeklemeye" başlayan bir endüstri

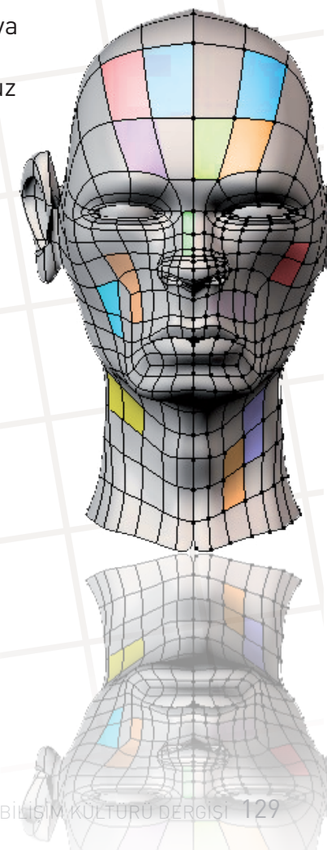
Türkiye'de oyun geliştiricileri kendi örgütlenmelerini kurarak; bağımsız ve özerk bir çatı altında bir araya gelip ortak işbirliği/eylem platformu oluşturmaları, endüstriyi tek yönlü/tek elden "tepeden inmeci" bir yaklaşımla düzenleme/regüle etme iradesine karşı gerekli görülüyor. Bu konuda özellikle üniversitelere, akademisyenlere büyük sorumluluk düşüyor.

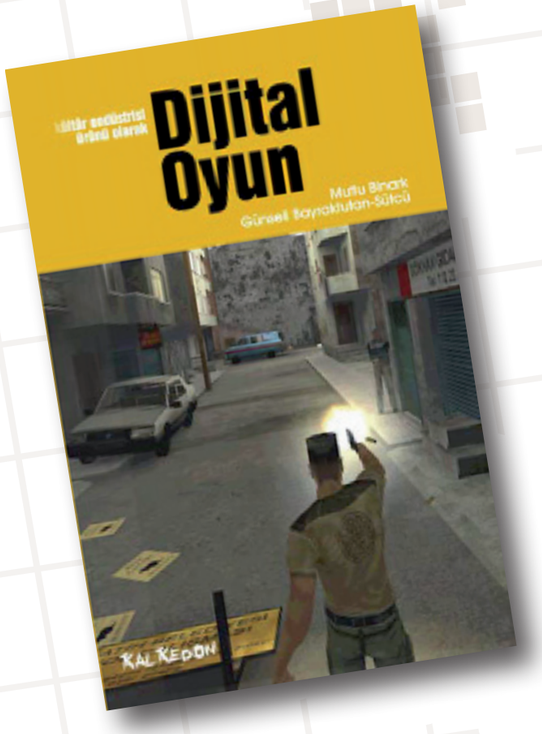
Prof.Dr. Mutlu Binark,
Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi Öğretim Üyesi

Türkiye'de dijital oyun kültürü üzerine ilk olarak, 107k039 no'lu TÜBİTAK Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırma Destek Grubu (SOBAG) tarafından desteklenen araştırma projesi ile Yard. Doç. Dr. Günseli Bayraktutan ile birlikte 2007 yılında çalışmaya başladık. Aslında dijital oyunları çalışma ve Türkiye'deki durumunu inceleme saiki, çevrimiçi oyun ortamında oyuncular arasında var olan iletişim pratiklerinin çoğulluğu ve çeşitliliğinin farkına varmamız ile oldu. Bu oyuncu topluluklarının varlığı, oyundaki klanların/toplulukların sahip olduğu kurallar ve bunların oyun oynama pratiğine/edimine etkisi; oyuncu ve Türkiye'de oyunların kamusal alanda oynandığı mekânlar olan İnternet kafeler üzerine araştırmamızı yönlendirirken, "Türkiye'de dijital oyun endüstrisi var mı, yok mu?" sorusu kafamızı kurcaladı. Küresel oyun endüstrisinde "oyuncu" ve/veya "tüketici" olarak mevcudiyetimizin yanı sıra, bu yaratıcı endüstri alanında "üretici"/"geliştirici" olarak konumumuz/durumumuz neydi? İşte bu sorular, ekonomi politik bir bakış açısıyla Türkiye'de üretimi başarı ile tamamlanmış, değer yaratım zincirinin tüm aşamalarını tamamlamış oyunları ve bu oyunların üreticileri ile bir "üretim haritası" çıkarttık. Oyun geliştirimine başlanmış, ancak tamamlanmamış/bitirilememiş oyunları saptadık, "Kültür Endüstrisi olarak Dijital Oyun" (2008) adlı kitap çalışmamızda bu harita serimlendi. Özellikle Türkiye'de oyun endüstrisinde değer yaratımı süreci oyun geliştiriciler, tasarımcılar, yayıncılar, dağıtımcılar, pazarlamacılar, oyun uzmanları, oyun dergileri yazarları, profesyonel oyuncuların, alanda akademik çalışma yapan kişilerin ve oyunseverlerin bakış açısı ile ele alındı. Değer yaratım zincirinde var olan sorunlar saptandı.

"Dijital Oyun Rehberi" adlı Günseli Bayraktutan ve Işık Barış Fidaner ile birlikte derlediğimiz (2010) çalışmamızda ise; Türkiye'de oyun endüstrindeki sorunları saptamaya, oyun nedir olgusunu serimlemeye, oyun geliştiriciliği ve oyun geliştirme aşamalarını açıklamaya, kitlesel çevrimiçi oyun ortamları ve Türkiye'de İnternet kafelerde oyun oynama pratikleri ile İnternet kafe olgusu tartışmaya, oyun uzmanı adıyla yeni bir istihdam alanını tanıtmaya çalıştık. Bu çalışmanın sonunda ise bu olguları tartışmaya, ele almaya katkı vermek için ilk Türkçe sözlük çalışmasına yer verdik. www.dijitaloyun.wordpress.com adresli, "Dijital Oyun Kültürü" blogu da bu çalışmalara koşut olarak, proje bulgularını tartışmaya ve dolaşıma açmak için yaşama geçirildi. Bloğumuz halen yeni katılımcıların desteği ile yayına devam ediyor.

Tüm bu çalışmalar, 4 Mart ve 14 Mart 2008 tarihlerinde biri Ankara biri İstanbul'da olmak üzere TÜBİTAK SOBAG desteği ile gerçekleşen "Türkiye'de Dijital Oyun Endüstrisi ve Oyun Geliştiriciliği Çalıştay ve Paneli"ndeki tartışmalardan ve endüstrideki tüm aktörler/paydaşlarla yapılan derinlemesine görüşmelerden beslendi. (Bu toplantıların detaylı değerlendirme





ve sonuçlarına https://dijitaloyun.files.wordpress.com/2009/01/sonuc14mart.pdf adresinden erişilebilir).
Her iki toplantının temel amacı, Türkiye'de dijital oyun sektörünün öncelikle durumunu ardından oyun yapımı için uygun yöntemleri saptamak, oyun geliştiricileri arasında ortak iletişim zeminini oluşturmak idi. Bu amaç temelinde, yayıncı, dağıtımcı ve dijital oyun dergileri başta olmak üzere dijital oyunları üretim sürecinden alıp oyuncuya ulaşmasını sağlayan farklı dolayımlayıcı mekanizmaların da Türkiye'de dijital oyun sektörüne bakışı ve katkısı da tartışmaya açıldı. Bu toplantıların en önemli katkısı, "Türkiye'de oyun sektörü geliştirilmeli mi, bunun yöntem/yöntemleri neler olmalı, alanın sorunları ve konuyla ilgili kişi ve grupların sorumlulukları ile 'yerli oyun' ne demektir?" gibi soruları tartışması ve dijital oyun endüstrisinin farklı aktörlerini ilk kez bir araya getirmesi oldu.

Endüstrinin gelişimine, değer yaratım zincirinin farklı süreçlerinde katkı vermiş aktörlerin bir araya gelmesi böylesi bir platformun gerekliliğini ve sürekliliğini de ortaya koydu. Sektörde çalışacak insan kaynağının yetiştirilmesi ve insan kaynağının niteliği önem verilmesi gereken diğer bir konu olarak ortaya çıktı. Bu temelde 2008 yılında ODTÜ Teknokent bünyesinde kurulan ATOM'ın misyonu çok önemli bir rol kazandı: Hem Türkiye'de oyun endüstrisine yeni yaratıcı fikirlerin/işlerin kazandırılması, hem sektör içindeki bilgi birikiminin paylaşılması hem de sektör ve eğitim kurumları arasındaki işbirliğinin sağlanması. ATOM'un girişimi ile bizim de blog ekibi olarak katkı ve destek verdiğimiz beş önemli çalışma gerçekleştirildi:

- İlki endüstrideki farklı aktörleri/paydaşları yatay bir iletişim ağı ile bir araya getiren, bilgi birikimin aktarılmasını ve işbirliğini teşvik eden turkoyundunyasi@googlegroups.com'un kurulması;

- İkincisi, 2008 yılından itibaren her yaz düzenli olarak animasyon ve oyun geliştiriciliği yaratıcı ve girişimci fikirler eğitiminin ücretsiz olarak verilmesi;

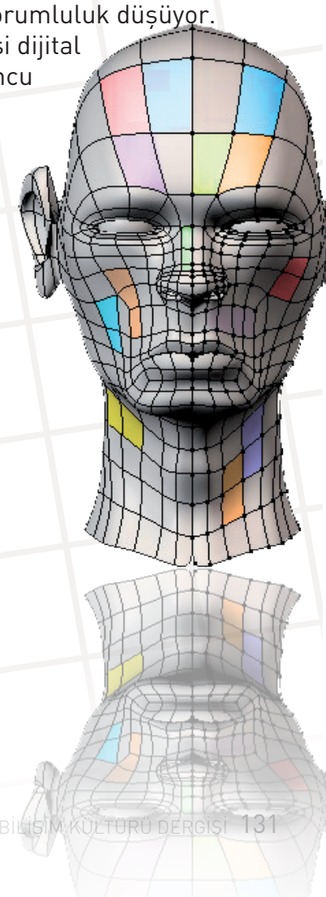
- Üçüncüsü, Global Game Jam etkinliklerinin Türkiye'de eşzamanlı düzenlenmesi ve ATOM'un bu etkinliklere ev sahipliği;

- Dördüncüsü Türkiye'de oyun geliştiriciliği ve oyun endüstrisi bileşenleri içerimleyecek bir sivil toplum kuruluşunun kurulması, diğer bir deyişle Dernekleşme çabası;

- Son olarak Ankara Dijital Oyun Kümesi Kapasite Geliştirme Projesi kapsamında Ankara Kalkınma Ajansı'nın desteği ile hazırlanan Türkiye'de Dijital Oyun Sektörü -Nisan 2012 Raporu.

Türkiye'de dijital oyun endüstrisinin bileşenlerin büyük desteği ile 2011 yılı Ağustos ayında Türkiye Dijital Oyun Federasyonu'nun (TUDOF) kurulması gerçekleşti. Endüstrinin hali hazırda geldiği noktaya bakılırsa, küresel pazarda büyük bir başarı öyküsü gösterildi. İki Soft firması ve onun "Mount & Blade" adlı oyunu endüstri açısından önemli. Ayrıca mobil oyun ve web tabanlı casual game (gündelik oyun) oyun üretiminde/geliştiriminde de başarı öyküleri var.

Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı'nın oyun endüstrisinin gelişimi için verdiği araştırma ve geliştirme (Ar-Ge) destekleri de 2010 yılından bu yana giderek artmakta. Manuel Castells'i izleyerek diyecek olursak, "dijital oyun endüstrisinin enformasyonel ve promosyonel kapitalizmin ideal tür metası olduğu durumu Türkiye'de icracı aktörler tarafından kavranmış durumda". Ancak endüstrinin gelişimini için bazı sorunların varlığı söz konusu. Bunları sıralayacak olursak; tekno-politik aktörler arasında eşgüdüm eksikliği ve dijital oyun kültürüne önyargılı ve tek tipleştirici bakış açısının varlığı, anaakım geleneksel medya endüstrinin oyun endüstrisi ve oyun kültürü hakkında "bilgisizliği", eksik ve yetersiz, önyargılı sunumu; büyük ümitlerle kurulan ve kuruluşu desteklenen TUDOF'un şeffaf olmayan ve paydaşları içerimlemeyen/dahil etmeyen "bir bilinmez" yapısı/işleyişi ile telif hakları konusu dahil, oyun hukuku uzmanlık alanın yeterince gelişmemesi/bilinmemesi; yabancı oyunların Türkiye'deki oyunculara "yerli" oyun gibi sunularak tüketiminin teşvik edilmesi...

Halihazırda, kuruluşu on yılı aşmayan henüz "yeni yeni emeklemeye" başlayan bir endüstri söz konusu. Ancak, bu noktada Türkiye'de oyun geliştiricilerin kendi örgütlenmelerini kurarak; bağımsız ve özerk bir çatı altında bir araya gelip ortak işbirliği/eylem platformu oluşturmaları, endüstriyi tek yönlü/tek elden "tepeden inmeci" bir yaklaşımla düzenleme/regüle etme iradesine karşı gerekli görülüyor. Bu konuda özellikle üniversitelere, akademisyenlere büyük sorumluluk düşüyor. Oyun endüstrinin gelişmesi dijital oyun kültürünü, oyun-oyuncu ilişkisini/etkileşimini, oyun anlatısını, oyun türlerini, oyun olgusunun kendisini ve "haz" öğesini kavramayı da gerektirdiğinin altını da çizmeliyiz.

Bu tümlüklü ele alış/kavrayış dijital oyun endüstri ve oyun kültürü üzerine disiplinlerarası birlikte çalışma kültürünü de gerekli kılıyor. Kanımca, Türkiye akademiyasında var olan bir sorun da, bu çoklu ve kesişimsellik gösteren birlikte çalışma durumunun eksikliğidir.