

TÜRKİYE: DÖRT BÜYÜKTEN BİRİ

Cemil Şinasi TÜRÜN

Khas öğretim görevlisi

Şu anda Türkiye, dünya üzerinde internette en fazla zaman geçirenler arasında üçüncü sırada olan insanların ülkesi. Gittiğimiz yurt dışı fuarlarında “Turkey, one of the big four” (Türkiye, dört büyükten biri) diye karşılanıyoruz. Bu, Türkiye’nin sosyal ağlarda, online oyunlarda ve Facebook’da dünyada en çok üyesi olan dördüncü ülkesi olduğu anlamına geliyor.

İlk bilgisayarı 1980 yılında Büyük Ankara Oteli'nde bir fuarda gördüm. Odayı dolduran bir Prime mini computer bizim gibi genç ziyaretçileri minicik sarı siyah ekranındaki Uzay Yolu oyunu ile büyülyordu. Paramızın satın alamayacağı bir makineydi.

Bu ilk deneyimin üzerinden fazla geçmeden, 1980'lerin başında etrafımızı 'microcomputer' adı verilen, paramızın satın alabildiği, televizyon ekranına takılan bilgisayarlar doldurdu. İlk programımızı arkadaşım Sina ile bir Sinclair Spectrum üzerinde BASIC dilinde yazmıştık.

Sanırım 1982 yılıydı, lise ikinci sınıf öğrencileriydik. Şimdi geriye bakınca görüyorum ki, ülkemizin belki de ilk hobi olarak program yazmış gençlerindendik. Ancak, bizimle aynı anda dünyada binlerce genç bu 'micro' bilgisayarlar üzerinde oyunlar yazmaya başlamıştı çoktan. Kısa zamanda Amiga'lar, Commodore 64'ler, Atari'ler ve Apple II'ler gündelik konuşma konumuz oldular. Kasetlerde, teyplerde çoğaltılan ve genellikle BASIC dilinde yazılan, renkli ama ilkel grafikli oyunlardan çevremizde yüzlerce görür olduk. Bunları deęiş tokuş eder, birbirimize kaynak kodlarını ve deęişik ilginçliklerini anlatır, müthiş eğlenirdik.

VE 2000 YILINDA BİR İDRAK!

Sonra 2000 yılında kötü bir şey oldu. İlk oyunlarımızı yazıp da kendimizi Tanrı gibi hissettikten 20 yıl kadar sonra, ne liseli bir genç için kolayca öğrenip oyunlar yazacağı bir BASIC dili, ne de arkadaşlarıyla kaynak kodlarını paylaşabileceği bir ortam kalmıştı. Bunu o yıl San Jose'de katıldığım oyun geliştirme fuarında acıyla fark ettim.

Artık oyun denildiğinde, yüzlerce insanın çalıştığı stüdyolarda üretilen, karmaşık ve endüstriyel bir sanattan bahsediliyordu. İki liseli gencin, okul dönüşünde odalarında oturup zevkle oyun geliştirebilecekleri bir bilgisayar ortamı kalmamıştı. Belki sadece Flash denilen ve sadece iki boyutlu vektörel çizimler yapabilen bir program bu ortama en yakın şeydi.

Ancak, Flash ile yapılan oyunlar da, 1980'lerin Amiga'larındaki oyunlardan çok ileri bir seviyede olamıyordu. Ne üç boyutlu, koşan ve ağzından alev saçan dev canavarlar yapabiliyordunuz, ne de sekiz on arkadaşımızla bir ofiste veya internet kafede oynayabileceğiniz süper gerçekçi şehir gerillası oyunu.

Bu yeni nesil '3D' oyunlar için gelişmiş grafik kartları olan PC'lere ve de bu makineleri ve dolayısıyla oyuncularını birbirlerine bağlayacak bir bilgisayar ağına ihtiyaç vardı. 'Konsol' denilen ve iki üç çeşidi bulunan özelleşmiş oyun makineleri ile de daha çok tek kişilik ya da iki kişilik oyunlar oynayabiliyordunuz. Özetle, yeni dünya düzeninde Vancouver, San Francisco, Tokyo gibi endüstriyel merkezlerde, milyonlarca dolara üretilen ve ancak korsan olarak edinip oynayabildiğiniz oyunlar vardı etrafımızda.

Lise çağında, kendimizi bile şaşırtan birkaç küçük oyunu tasarlayabilmiş bir avuç gençten biri olarak, 2005 yılı Türkiye'sinde, ülkemiz tarihinin ilk üç boyutlu bilgisayar oyununu, yapımcı sıfatıyla kutu içine koyup satabilme mutluluğunu yaşadım. Bu mutluluğu ve aynı ofisi paylaştığımız 12-13 arkadaşım ile fark ettiğimiz gibi, 3 boyutlu ve tek oyunculu bir oyunu bile üretmek yıllar alan, karmaşık ve dibine kadar endüstriyel bir işti.

Yani, ince ince planlanması, dokümanite edilmesi, iş akışlarının öngörülmesi, saatlerce modeller yapılması, dokularla kaplanması, programlanmasını gerektiren, ancak aynı zamanda yaratıcılıkla ve sabırla işlenmesi gereken bir yeni zaman sanatı. Ne işmiş ki, ilk oyunun üzerinden altı yıl geçmiş olan bu günde bile, kutu içine konulabilmiş yerli oyunlarımız hala bir elin parmakları kadar. Nedeni? Oyunlar, ekonomik olarak kendi masraflarını karşılayamıyorlar.

NE OLACAK BUNDAN SONRA?

2000 ile 2009 arasında, Net'in dünya çapında gelişmesi ve 'geniş bant' denilen hızlı ağ bağlantılarının yaygınlaşması ile birlikte, çok oyunculu online oyunlar hızla yayıldı.

Dünyada ulusal ağ sistemini en hızlı 'geniş bant'a geçiren ülke olan Güney Kore, 2001 yılından itibaren Net üzerinde oynanan çok oyunculu oyunlarda dünya liderliğini ele geçirdi. Daha önce, 1990'larda ABD'de yapılmış bu tür oyunları kalite olarak geride bırakan, sayı ve ekonomik büyüklük olarak da Batılı ülkeleri fersahla geçen bir 'online oyun memleketi' oldu Kore. Bu duruma dünyadaki teknolojik iddiası yüksek tüm milletler çok şaşırdı. Ancak, gerçek ortadaydı: 2001 yılında Koreli NCsoft adlı firma 240 milyon dolar ciro yapmıştı ve hisselerini Amerika'daki teknoloji pazarı Nasdaq'da halka arz etmişti.

2006 yılı idi. Antalya’da idim. Bir internet kafeye girdim. Amacım e-postalarımı kontrol etmektir. Bu iş için oturduğum PC’den az sonra kaldırıldım. Oturduğum makine ‘Kınayt’ adlı oyun oynayan gençlere ayrılmıştı. 3 boyutlu bir oyunun üretiminin yıllarca içinde bulunmuş biri olarak Kınayt’ın ne olduğunu merak etmek hakkımdı. Bu ‘Knight Online’ adlı Kore menşeli bir MMOG, yani ‘çok kullanıcı online oyun’du. Herşeyi, tüm menüleri İngilizce idi ama içinde olduğum kafede ve Türkiye’deki başka kafelerde pek çok sandalye bu oyunu oynayacak çocuklara ve gençlere ayrılmıştı.

İki üç ay sonra Kore’ye uçtum. MMOG üreticileri ile randevular almıştım. Ziyaret ettiğim, NCsoft da dahil altı yedi üretici firma geldiğim ülkeyi tanıyamıyordu ve Kınayt oyununun da yaygın bir şekilde ülkemizde oynandığına inanamıyorlardı (kibarca inanmış gibi yapıyorlardı). Türkiye’yi ayırt edebilecek özel bilgileri yoktu. Biz sadece son dünya kupasında üçüncülüğü kaybettikleri milli takımın ülkesi olarak biliyorlardı.

DÜNYA 2011 YILI ‘NET’ DURUMU

Yıl 2011. 7 milyon civarında ADSL modem ile 30 milyonu aşkın Türk, Net’i her ay en az bir defa kullanıyor, evde ya da internet kafede. Türkler geçen iki yılda, Avrupa’nın en fazla internet kullanan milleti oldular. Kişi başına ortalama ayda 32 saati internette geçiren milletimiz, Avrupa’daki en yakın millet olan İngilizler’e üç saat fark attı. Ayda ortalama 3 bin 44 sayfaya baktık ve birdenbire tüm dünya Kore’yi bırakıp bizi izlemeye başladı.

Facebook’da arkadaşlarımızla yarışabildiğiniz, çiftlik üretme oyunu Farmville’i oynamayan biri var mı, bu yazıyı okuyanlar arasında? İhtimal o ki, okuyucuların en az yüzde 55’i ‘Zynga’ isimli firmanın oyununu oynamıştır. Artık, yeni nesil internet oyuncuları, Facebook ve Orkut gibi sosyal ağlar üzerinden yayınlanan ‘casual’ oyunları oynuyorlar. Bu oyunlar, aslında eski model:1980’lerin başında iki üç arkadaşla birlikte programlayabildiklerimizden biraz gelişkinler.

Şu anda Türkiye, dünya üzerinde internette en fazla zaman geçirenler arasında üçüncü sırada olan insanların ülkesi. Gittiğimiz yurt dışı fuarlarında “Turkey, one of the big four” (Türkiye dört büyükten biri) diye karşılanıyoruz. Yani, ülkemiz sosyal ağlarda ve online oyunlarda en çok kullanıcısı olan dünyanın dördüncü ülkesi. Türkiye, Facebook’un da dünyada en çok üyesi olan dördüncü ülkesi.

Özetle, şu anda dünyada ve Türkiye’de, MMOG’ler ve Facebook benzeri sosyal ağlar üzerinde oynanan Farmville, Texas pokeri, Mafia Wars gibi oyunlar çok popüler. Bu oyunların en büyük üreticisi Zynga’nın 2010 cirosu tahminen 850 milyon dolar ki bunun 400 milyon doları net kâr. Zynga bu yıl Nasdaq’da halka arz yapmayı, üstelik de bu ekonomik kriz içinde hayli başarılı olacağını düşünüyor.

Artık, ülkemiz dünyanın en büyük oyun pazarlarından biri oldu: şu anda Avrupa’nın, Amerika’nın ve Asya’nın en büyük MMOG üreticileri ülkemizdeki oyunculara kendi dilimizde oyunlar sunmaya başladılar. Bu oyunların içinde, parayla ve ‘offer’ denilen sanal paraya dönüştürülmüş reklam bütçeleriyle kendinize avantajlı silahlar, poker chip’i, traktör ve ölmezlik iksiri alabiliyorsunuz.

Online oyunların ana vatanı olup, bu pazarı son sekiz yılda Kore’ye ve Çin’e kaptırılmış olan ABD’de garip bir şey oldu. Zynga ve Playdom gibi sosyal ağlar içinde oynayabildiğiniz oyunların üreticileri para kazanır oldular. Buna yol açan şey, oyuncuların cep telefonları ile oyunların içinde kullanacakları sanal paraları satın alabilmeleriydi. Uzak Doğu’da 10 yıldır kullanılan bu yöntem, 2009’da Avrupa’da, 2010’da ise ABD’de patlama yaptı. Artık ülkemizde de bu yöntemle tahsilat yapılabilir. Hatta, diğer ödeme yöntemlerine göre (banka transferi, kredi kartı ile satın alma vb.) dokuz kat daha fazla tercih edildiği biliniyor.

BENCE BUNDAN SONRA

Bundan sonra, dünyanın en büyük online oyun pazarlarından biri olmuş olan (diğerlerini merak ediyorsanız, ABD, Çin ve Brezilya) ülkemizde de yerli oyun üretiminin patlama yapacağını göreceğiz. Bunu mümkün kılacak olan şey, Facebook’a ait ‘credits’ isimli sanal paranın kullanımının her yerde çok artacak olması. Tabii, bizimkilerin yerli oyun üretip, Facebook parasını bu oyunların da sunmasına kadar ortamda sayısız yabancı ülke oyunları göreceğiz. Bu oyunların bir kısmının dilinin Türkçe olması bizi şaşırtacak. Ancak kısa bir süre içinde, kendi tarihimizden ve de muhtemelen kendi kültür ve edebiyatımızdan kaynaklanan yeni oyunların yapılıp, ülkemizdeki kitleleri eğlendirmeye başlamasına da şaşırılmamalı.