



Oyun Camiası Nereye Gidiyor

Merthan Doğan

merthandogan@eskisehir.edu.tr

Eskişehir Teknik Üniversitesi



SCAN ME

NELER OLUYOR ?

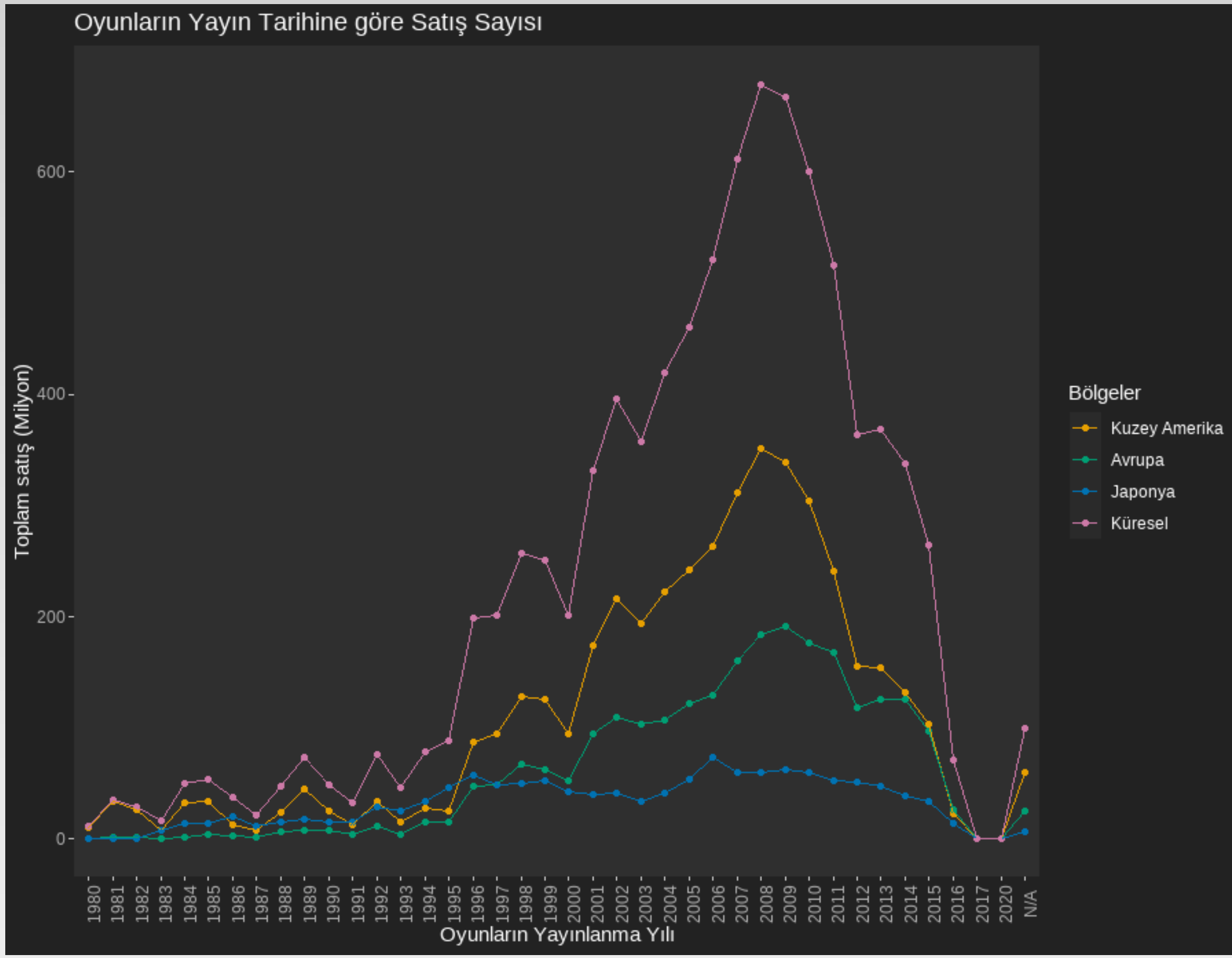
Son yıllarda gelişen teknoloji ve programlama dilleri sayesinde oyun sektöründe de köklü inovasyonlara gidilmiştir. Bu köklü inovasyonların video oyun sektöründe nasıl bir değişime sebebiyet verdiğini, oyun satışlarının yıl bazında ne denli değişiklik gösterdiğini ve yeni bir iş sektörüne nasıl olanak sağladığı bu projede analiz edilip görselleştirilmiştir. Statix'in ele alıp en çok satan oyunlar ve oyuncu sayılarını derleyip paylaşması da oyun sektörünün gerilemekten çok geliştiğini kanıtlamıştır. Dünya'da en çok kullanılan ve en çok satış yapan dijital oyun dağıtım firması olan Steam, anlık oyuncu sayısını çevrimiçi olarak paylaşmakta ve satış sayılarını paylaşarak bu sektörün ne denli ileriye gittiğini bizlere göstermektedir. Aynı zamanda oyun oynarken oyunları canlı olarak paylaşmaya izin veren Twitch.tv'de yayıncı sayılarını, anlık izleyici sayılarını bizlerle paylaşırken yeni bir iş sektörünün de öncülüğünü yapmaktadır. Gelişen teknoloji ve bilim yüzünden insanların stresten uzaklaşmak ve zaman öldürmek için oyun oynamaya yöneldiği iddiaları beraberinde gelmektedir.



OYUN SATIŞLARI NE DURUMDA ?

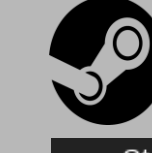
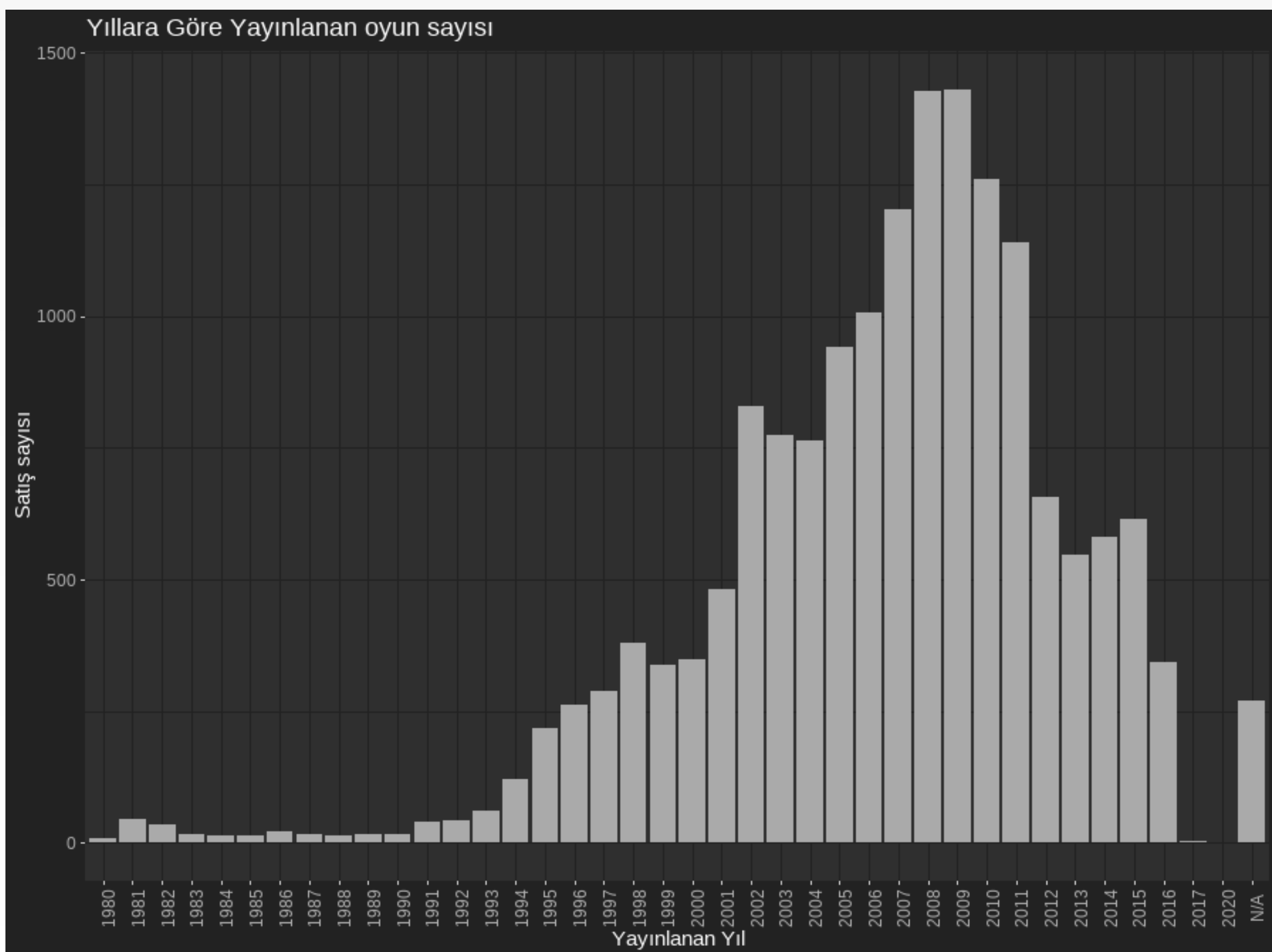
Statix'in derleyip topladığı, oyun sayılarının bölgelerine ve tarihlerine göre satış sayısının görseli ektedir. Kuzey Amerika, Avrupa ve Japonya'nın oyun satışlarında öncü olduğu için bu üç bölge oyun kültürünün kalbini oluşturmuştur. Modern dünyanın kapılarını aralayan bu bölgelerde de insanların yoğun iş hayatından kaçmak için oyunlar satın aldığı iddialarına da kısmen bir cevap olmuştur.

1980li yıllarda başlayan oyun furysı ilk satışını Kuzey Amerika bölgesinde yapmıştır. Daha sonra diğer ülkelere sıçrayan bu furya her yıl daha fazla satış yaparak PS3nin çıkışıyla 2008 yılında global olarak 850 milyon satış yaparak en yüksek değerine ulaşmıştır ve çalışmada görüleceği üzere en çok satış yapan bölge ve en çok oyuncu sayısına sahip bölge 387 milyon satışla Kuzey Amerika olmuştur.

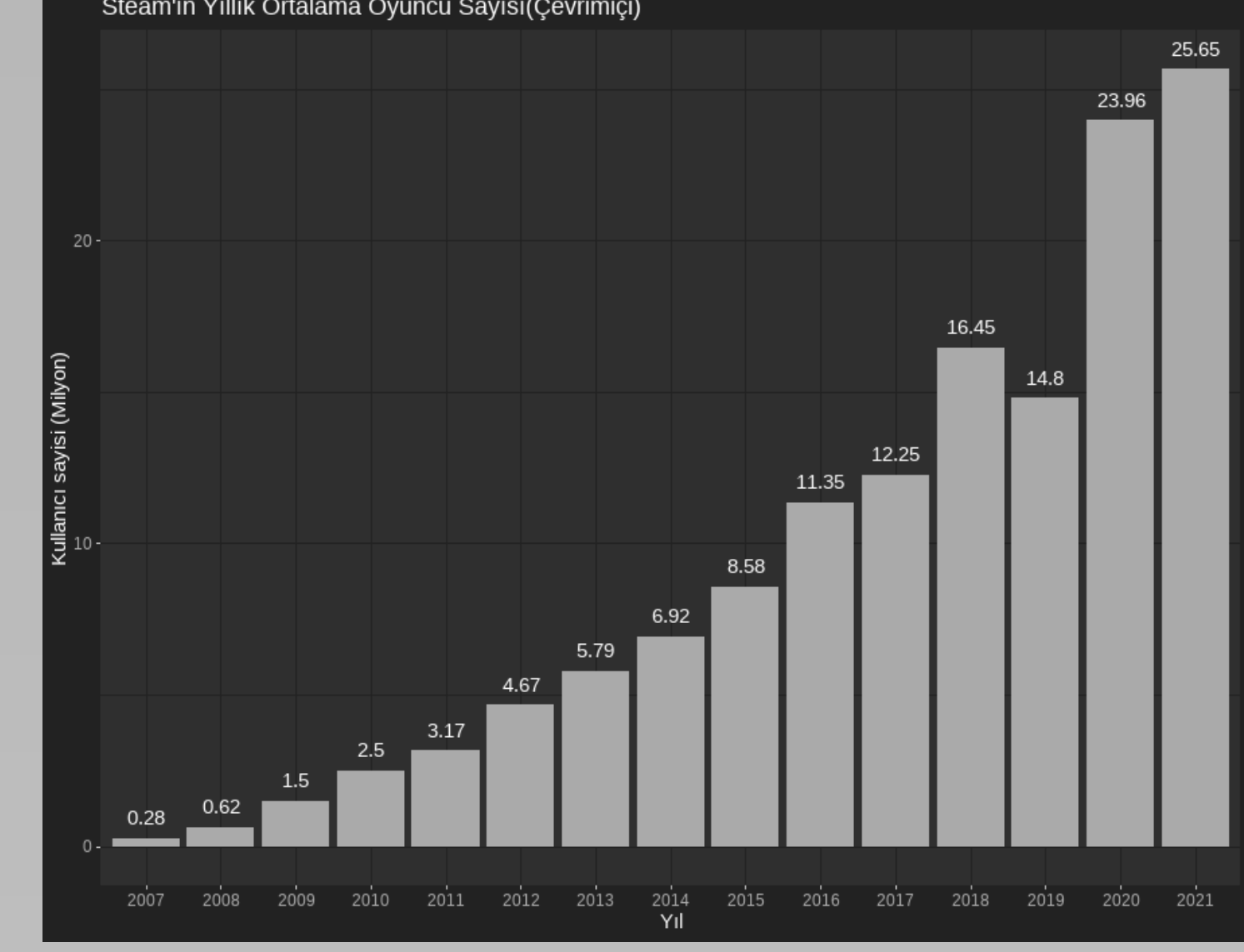


2008 YILI BİR SON MU ?

2008 yılından sonra oyun sayılarında düşüş yaşanıyor gibi gözüksede oyuncu sayısı artarken toplam satış sayısının düşmesi yanlış bir yoruma sebebiyet verebilir. Aslında 2008 yılında çok sayıda yeni oyun piyasaya sürüldüğü için satışlarda çok miktarda olmuştur. İlerleyen yıllarda ise piyasaya çıkan yeni oyun sayısı azalmış ve 2008 ekonomik krizi oyun camiasını da etkilemiştir bununla beraber oyuncular aynı oyunları daha yüksek sürelerde oynamak zorunda kalmıştır.



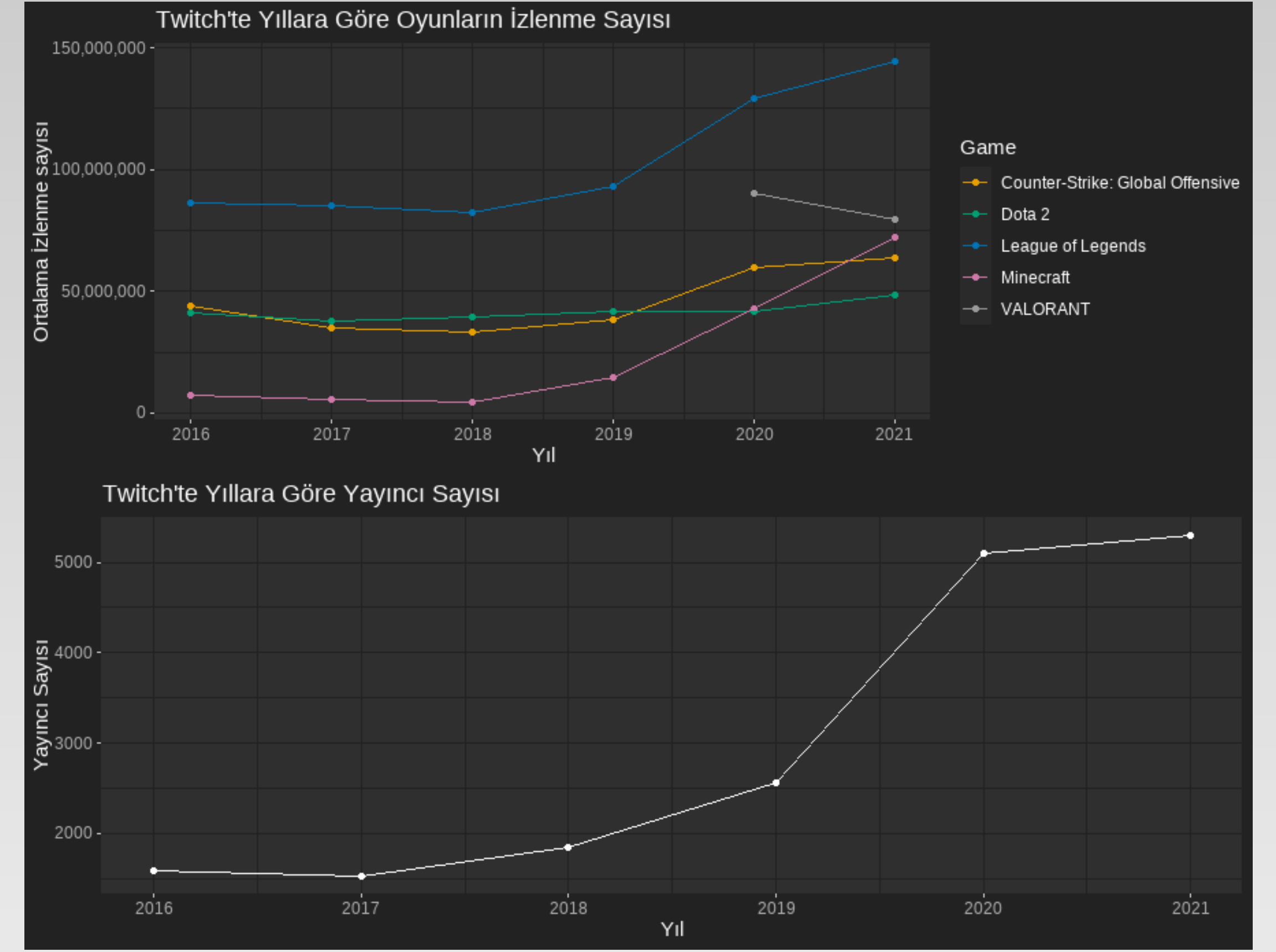
STEAM BİZE NELER SÖYLÜYOR ?



Steam'ın 2007'den beri ortalama çevrimiçi oyuncu sayısını görmekteyiz. 2007 yılında Steam'ın ilk kurulduğu yılda 280 bin oyuncu çevrimiçiye 2021 yılında bu sayı 26 milyon oyuncuya yaklaşmıştır. 2019 yılına kadar azalmadan artan oyuncu sayısı 2019 yılında şaşırtıcı bir biçimde azalmıştır ama hiç hız kaybetmeden 2020 yılında katlanarak artmaya devam etmiştir. Sonuç olarak oyun camiası hız kaybetmeden büyümeye devam ediyor ve her geçen gün yeni oyuncular bu camiaya katılıyor. Bununla beraber oyun programlama ve yazılım dünyasında iş olanakları artıyor ve gelişiyor. Ayrıca insanların zaman geçtikçe gerçek dünyadan çok sanal dünyada eğlenmeyi tercih ettiğini de söylenme imkanı doğuyor.



TWITCH.TV YENİ BİR İŞ SEKTÖRÜ MÜ?



Oyun yayınları izlemek isteyenlerin ve oynadığı oyunları paylaşmak isteyenlerin bulunduğu platform olan Twitch, yayıncıların başlıca reklam ve abonelikten para kazanmasıyla ortaya çıkmış yeni bir iş sektörüdür. Büyüyen oyun camiası ile birlikte büyüyen Twitch.tv gerek e-spor yayınlarıyla gerek kişisel yayınlarla bu iş sektörünün öncüsü olmuştur. Ayrıca en çok izlenen ve en çok yayıncı sayısına sahip olan oyunlar da görselleştirilmiştir. League of Legends(LoL) oyunu bu sektörde en çok büyüyen ve en çok para kazandıran oyun haline gelmiştir(yıllık 147 milyon izlenme).Reklam verenlerin ve sponsorların izlenme sayılarının büyüklüğünden dolayı en çok dikkatini çeken twitch.tv başlıca bir reklam olup 7 den 70'e herkese iş verebilmektedir. Görüldüğü üzere her oyun çıktıktan belli bir süre sonra az da olsa küçülme gözlemlenmiştir. Bu da oyuncuların oyunlara şans verip beğenmedikleri taktirde oyunları bıraktığını göstermektedir. Her oyun herkese hitap etmediğinden dolayı oyun türü açısından çeşitlilik sağlamıştır, bundan dolayı sanal dünyada geçirdiğimiz süre her saniye artmaktadır.

Sonuç ve Kaynakça

Oyun camiası geçen her saniye büyümekte, oyuncu sayısı her saniye artmakta ve bununla beraber yeni iş olanakları ve iş sektörü ortaya çıkmaktadır. İnsanların gerçek hayattan az da olsa kopabilmesini sağlayan oyun camiası bambaşka bir amaca evrilip çoğunluk için tamamen para kazanmaktan ibaret olmuştur.

- https://www.kaggle.com/datasets/gregorut/videogamesales
- https://www.kaggle.com/code/suvajithaldar/analyzing-top-games-and-categories-on-twitch-2016
- https://backlinko.com/steam-users
- https://www.aa.com.tr/tr/bilim-teknoloji/oyun-pazarinin-buyuklugu-2021de-176-milyar-dolar-oldu/2495852
- https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2019.01731/full