

ULUSLARARASI ÇOCUK VE BİLGİ GÜVENLİĞİ ETKİNLİKLERİ
DİJİTAL OYUNLAR ÇALIŞTAYLARI
10.EKİM.2017, ANKARA

Dijital Oyunlar SEKTÖR Çalıştayı

SONUÇ RAPORU

İİNDEKİLER

1. alıřtay Katılımcıları	2
2. Giriř.....	2
3. Aılıř Konuřması.....	3
4. BTK ile Olası İřbirlikleri.....	3
5. Nitelikli İnsan Kaynađı.....	4
6. Kısa ve Uzun Dnem Aksiyonları.....	4
7. Dijital Oyun Sektrnn Geleceđi	4

1. Çalıştay Katılımcıları

Prof.Dr. Veysi İşler	Simsoft / <i>Çalıştay Yöneticisi</i>
Evren Özgüner	Old Mustache
Evren Özçığ	Tiramisu
Onur Yüzbaşıođlu	Nar
Can Erçelebi	Digitoy
Sinan Akkol	Mayadem
Hakan Yüksel	Infosfer
Evren Emre	Sanlab
Arif Emre Taş	Alictus
Ecem Baran	Alictus
Harun Yıldız	Kodobur
Burkay Özdemir,	Mildmania
Emre Canbazođlu	Mildmania
Emek Kepenek	ODTÜ Teknokent
Özgür Karayalçın	ODTÜ Teknokent
Ufuk Şahin	Panteon
Erhan Serpek	Pixega
Ozan Şahbenderođlu	Pixega
Başak Güvenç	Pixofun
Ceren Sepil	Pixofun
Zeynep Çeterez	Reo tek
Özge Güray	Simsoft
Ali Erkin	Taleworlds
Türker Karahan	Udo
Andaç Altak	Udo

2. Giriş

Bilgi Teknolojileri ve İletişim Kurumu (BTK), Milli Eğitim Bakanlığı, Aile ve Sosyal Politikalar Bakanlığı ve Gençlik ve Spor Bakanlığı'nın katkıları ve desteđi ile 9-11 Ekim 2017 tarihleri arasında Uluslararası Çocuk ve Bilgi Güvenliği Etkinlikleri kapsamında çocuklara ve ailelerine yönelik eğitim programları, deđişik oturumlarda Dijital Oyunlar Çalıştayı ve Sempozyumu düzenlenmiştir.

Çocuk Hizmetleri Genel Müdürlüğü tarafından 10 Ekim 2017 tarihinde Ankara'da 'Dijital Oyunlar için Çocuk ve Aile Rehberliđi' temasında bir çalıştay oturumu düzenlenmiştir. Söz konusu çalıştaya çeşitli kamu kurumlarından, sivil toplum kuruluşlarından ve üniversitelerden temsilciler katılım sağlamıştır.

Çalıştayda dijital oyunların olumlu ve olumsuz yönleri ile bunların çocuk ve gençlerin fizyolojik, psikolojik ve zihinsel gelişimleri üzerindeki etkilerinin tartışılması, Türkiye'de dijital oyunlar kapsamında çocuklara yönelik kamu kurum ve kuruluşlarınca yürütülen koruyucu ve önleyici politikalara ilişkin değerlendirme yapılması, mevcut durumda uygulanan politika ve programların etkinliğinin artırılması, kurumlar arası koordinasyonun geliştirilmesine yönelik önerilerin tartışılması, çalıştay çıktıları doğrultusunda mevcut durumda yaşanan sorunlara çözüm üretecek politika ve programların oluşturulması amaçlanmıştır.

3. Açılış Konuşması

Saygıdeğer katılımcılar,

Bilgi teknolojileriyle paralel bir şekilde ilerleme kaydeden dijital oyunlar, zaman içerisinde kategorilere ayrılmış, sürekli geliştirilen grafik arayüzleriyle oyuncuda bir sinema filminin içindeymiş hissini yaratmış, oynanabilirlik unsuru ön plana çıkarılarak oyuncuların taleplerine ve isteklerine yanıt vermeye başlamış, hatta Hollywood filmlerini aratmayan özgün senaryolarıyla her geçen gün daha fazla insanın ilgisini çekmeyi başarmıştır.

Dijital Oyunlar, dijital teknolojilerdeki devrim sayılabilecek değişimlerle birlikte ekonomik bir güç kazanmış, kültürel endüstrinin en değerli metalarından biri olarak görülebilir. Dijital, eğlence ve medya sektörünü tüketicilere sonsuz sayıda yeni deneyim sunma imkanını verdi.

Dijital Oyunlar dijital teknolojilerdeki devrim sayılabilecek değişimlerle birlikte ekonomik bir güç kazanmış, kültürel endüstrinin en değerli metalarından biri olarak görülebilir. Oyun kavramı hem fiziksel hem de sosyal bir olgudur ve insanlık tarihi kadar eskidir. Her oyun kendi kültürü içinde bir anlam ve yaşamdan biz iz taşımaktadır. Dijital oyunlarda içerikler ve teknoloji tamamen ekonomik sebepler ön planda tutularak hazırlanmaktadır. Bu nedenle sektörün ekonomik etkilerine sosyal etkileri kadar önem verilmesi ve dikkat edilmesi gerekir.

Günümüzde en değerli sektörlerden bir tanesi olan dijital oyun sektörünün hikayesi de esas olarak 1950'lerle başlar. Şu anda ekonomik değeri 100 milyon doları aşan bir sektör konumuna geldi ve büyümeye devam ediyor.

Bugün burada gerçekleştirilecek ‘Dijital Oyun Sektörü’ temasındaki çalıştay oturumunda;

- Dijital oyun sektöründe nitelikli işgücü ihtiyacı nasıl karşılanabilir?
- Dijital oyun sektörüne yönelik negatif algıyı nasıl ortadan kaldırabiliriz?
- Dijital oyun sektörünün geleceği ve Türkiye buna hazır olabilir? BTK başta olmak üzere kamu kurumlarıyla ortak çalışmalar neler olabilir?

Gibi sorulara cevap arayacağız. Katılımınız için teşekkür ederim.

4. BTK ile Olası İşbirlikleri.

- BTK oyunların geliştirilmesi ve dernek aktivitelerinde konusunda her türlü desteğe hazır.
- Güvenli internette çocuk profilinde, çocuklara yönelik dernek üye firmaların geliştirdiği oyunlara BTK yer verebilir. TOGED bu konu da destek verebilir.
- Oyunların kamu desteği ile ailelere tanıtılması en önemli adımlardan bir tanesi olacak.
- Kamu kurumlarının oyunlara yaklaşımı olumlu ancak kurumlar arasında oyunlara yönelik olarak ortak bir duruş sergilenmiyor, bu kapsamda ortak çalışmalar yapılabilir.
- BTK başta olmak üzere kurum temsilcilerini ODTÜTEKNOKENT'ten başlayarak oyun firmaların ziyaret etmeleri olumlu olacaktır.
- TOGED eğitim faaliyetleri için BTK içerisinde ki altyapıyı (BTK Akademi) kullanabilir.
- Oyun kütüphanesi çalışmaları yapıyor. Bu konuda firmalar destek olabilir ve bu çalışma BTK ile paylaşılabilir.
- Türkiye'yi dolaşacak BTK Tırlarında oyunlar sergilenebilir.
- BTK önerisiyle; kurum içerisinde TOGED'in önereceği sektöre hakim uzmanların istihdamı önemli bir adım.

5. Nitelikli İnsan Kaynağı.

- Oyun sektöründeki firmaların oldukça fazla miktarda Nitelikli işgücü ihtiyacı var. Sadece yazılım tarafı değil birçok alanda örneğin tasarım, grafiker, ses tasarımcısı vb. Kaynak olduğu takdirde sektörde istihdam sıkıntısı yaşanmayacaktır.
- Bu sorunsalın sebepleri olarak öne çıkan başlıklar;
- Oyun ile alakalı eğitim lisans bölümleri Türkiye de yok denilecek kadar az olanlarda ve yetersiz. Farklı bölümlerden mezun insanlar oyun yapıyorlar. Ancak oyun tasarımı üzerine nitelikli eğitim veren program yok. Hatta sektör bazında eğitim yapacak akademisyenlerde de sıkıntı yaşanıyor. Bu konuda çalışmalar yapılmalı.
- Oyun Tasarımcısı zaten zor bir kavram. Birçok tasarımcı veya çizer oyun alanında faaliyet gösteremiyor. Sektörün her alandaki pesonel ihtiyacı var olanlardan daha farklı.
- Oyun yapmak isteyip soru işaretlerine çözüm bulmak adına derneğe danışıp mentörlük yapılması sağlanabilir.

6. Kısa ve Uzun Dönem Aksiyonları.

- Kısa vadede programlama, kodlama ve tasarım kursları ve ya sertifika programları açılmalı. Hatta Microsoft gibi destek vermek isteyen firmalar ve BTK Akademi ile işbirliği ile geliştirilebilir.
- Orta vadede oyun konusunda lise bazında eğitim verilebilir.
- Uzun vadede ilkokul öğrencilerinin kodlama vasıtasıyla oyunlarla tanışmaları sağlanabilir. Bu konuda MEB ile işbirliği gerekiyor.
- Türkiye genelinde ATOM gibi önkuluçka ve kuluçka merkezlerinin sayısı artırılmalı. Buradaki girişimciler başarı elde edemeseler bile firmalar için önemli insan kaynağı oluşturuyor.
- Kariyer fuarlarına oyun firmaları da katılmalı.
- Üniversitelerin bitirme projeleri ve tanıtım günlerinde yer alınmalı.
- TOGED Geliştirici portalı yaygınlaştırılmalı ve bu insan kaynakları havuzu gibi birçok havuz yapılmalı.
- Dışa beyin göçünü engellemek, insan kaynağının ülkede tutmak için firma ve başarı hikayelerinin sayısı artırılmalı.
- Başarılı modellerin (Finlandiya, Güney Kore vb.) süreçleri ve doğru kalıpları alıp uyarlanabilir.

7. Dijital Oyun Sektörünün Geleceği

Çalıştayda tartışılan konular, sorunlar ve yapılan değerlendirmeler sonucunda, aşağıdaki öneriler gündeme getirilmiştir;

- Teknoloji hızla ilerliyor. Oyunlar mutlaka bu teknolojileri içerisinde çoğalarak yer alacaktır.
- Oyunlaştırma ile oyun sektörü hayatımızın her alanında olacak.
- VR geleceğin teknolojisi olmayabilir. Ancak artırılmış gerçeklik (AR) kapsamında artacağı ön görülüyor. Mobil telefonların ömrünün azalacağı ve AR artışları çıkacak. Bir çok mesleğin öleceği ön görülüyor yapay Zeka EA ile callcenter, şoförlük, doktorluğa kadar varacaktır.
- Oyun süreleri beklenilenin çok çok üzerinde olacaktır.
- Türk oyunlarına verilecek değer henüz üst seviyede değil. Ancak sektör daha fazla anlatılarak halkında daha fazla yerli oyuna değer vermesi sağlanabilir.
- Bu alandaki nitelikli iş gücü ihtiyacı teknolojinin de artmasıyla daha fazla gündeme gelecektir.