

Oyun Başında Geçen Saatler Gerçekten de Boşuna mı?

İnternette birlikte çevrimiçi oyunların yaygınlaşması, bir zamanlar arkadaş çevrelerinde gerçekleştirilen küçük mücadelelerin küresel ölçeğe taşınmasının yolunu açtı. Farklı oyunlarda bir araya gelen takımlar, e-spor liglerinde ve çeşitli turnuvalarda en iyi olduklarını ispatlamak için mücadele ediyor. Peki ama ne için, ne pahasına?

Geceleri ekranlardan yansıyan beyaz ışıkla parlayan yüzler, bıkmadan usanmadan saatlerce sürdürülen oyun seansları, bir an bile sıkılmadan hep aynı şeyleri yapıyor gibi görünmek. Saatlerini bilgisayar oyunları başında geçirmenin neden bu kadar cazip göründüğünü çoğumuz anlamıyoruz. Başarıyı engelleyen, sosyal hayatı ke-sintiye uğratan bir olgu olarak görüyoruz.

Acaba bu algıda önemli bir değişimin eşğine gelmiş olabilir miyiz? Profesyonel bir bilgisayar oyuncusunun tıpkı bir futbol yıldızı gibi ilgi görmesi, para kazanması mümkün mü?

Half Life ve Portal gibi oyunların yanı sıra Dota 2 adlı strateji oyununun da geliştiricisi olan Valve, son üç yıldır The International adını verdiği bir turnuva düzenliyor. The International, World Cyber Games, League of Legends Championship Series ve Intel Extreme Masters gibi, dünya genelinde 50 milyondan fazla kişi tarafından izlenen çok sayıda turnuvadan biri. Amaç her oyuncunun farklı özelliklere sahip bir karakteri kontrol ettiği beş kişilik takımlar oluşturarak, rakip takıma karşı üstünlük kurmak ve

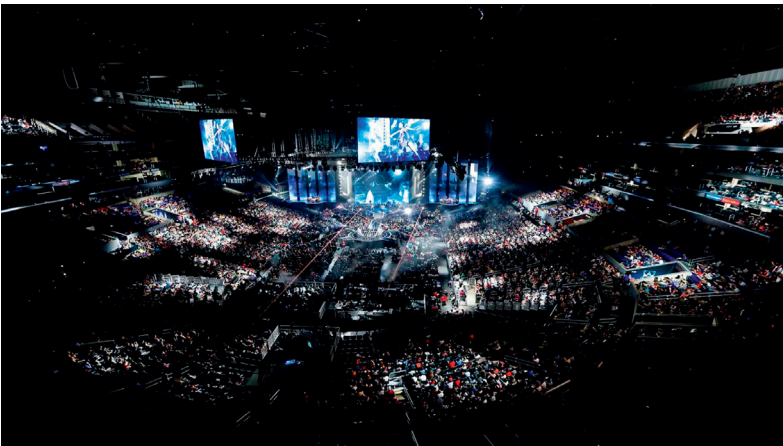
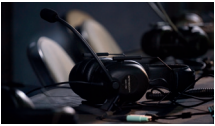
ana binalarını yok etmek. Bunun için de sürekli değişen koşullara ve taktiklere çok hızlı bir şekilde uyum sağlamak gerekiyor.

The International'i özel kılan dağıtılan ödüllerin büyüklüğü. 2011 ve 2012 yıllarında 1,6 milyon doların dağıtıldığı bu turnuvalarda 2013 yılı ödülleri 2 milyon 870 bin dolara kadar yükseldi. Sadece iyi oyun oynadığı için beş kişilik ekibiyle 1 milyon 437 bin doları alıp evine götüren, ortaya koyduğu başarıyla ülkesini gururlandıran oyuncuların gerçek olduğu bir dünyadan söz ediyoruz. Bundan 10 yıl önce bunları düşünemiyorduk bile.

Profesyonel bilgisayar oyunculuğu dünyanın pek çok yerinde artık bir spor dalı olarak kabul ediliyor. Adı da e-spor. Tıpkı diğer mücadele sporlarında olduğu gibi, e-spor da kazanan her bir sporcunun arkasında kaybeden onlarca var.

Dünyanın En İyisi Olmak İçin

19 Mart 2014'te Valve 2011 'de gerçekleştirdiği ilk Dota 2 turnuvasına katılan üç oyuncunun motivasyonunu ve turnuva sürecini ele alan *Free to Play* isimli bir belgesel yayımladı. Gençlerin neden bilgisayar oyunlarına bu kadar tutkun olduğuna ve profesyonel oyunculuk kariyerine adım atmak istediklerine odaklanan belgesel, bu süreçte ailelerin yaşadığı endişeleri ve gençlerin bu uğurda nelerden vazgeçmek zorunda kaldığını da olabildiğince net bir şekilde yansıtmaya çalışıyor. Bilgisayar oyunlarının okul notlarının düşmesinin sebeplerinden biri olarak tanımlandığını açıkça görüyorsunuz örneğin. Turnuvaya katılanlar, kaçırdıkları sınavlar yüzünden dönem tekrarı yapmak zorunda kaldıklarını anlatıyor. Aslında bu süreç genç yaşta profesyonellik hayali kurlan tüm sporlar için geçerli.



Diğer yandan yaşamın kırılğan ruhlarında bıraktığı derin hasarları bu yolla kapatılmaya çalışıldıkları da görüyorsunuz. “Bu dünyada ben de varım” demenin, eksik kalmış mücadele duygusunu tatmin etmenin bir yolu olarak görüyorlar yarışmaları. Herhangi bir konuda en iyi olma şansının reddedilemeyecek bir fırsat olduğunu düşünüyorlar.

Belgeseli Türkçe altyazı seçeneğiyle bit.ly/freetoplaymovie adresinde izleyebilirsiniz. Steam hesabınız varsa ve bilgisayarınızda yüklüyse, ek özellikleriyle birlikte Steam üzerinden indirip seyretmeniz de mümkün.



Modern Çağın Satranç Oyunları

Aşına bakarsanız oyuncuların ortaya koyduğu gayret de azımsanacak gibi değil. Özellikle Dota 2, League of Legends ve Starcraft gibi strateji oyunlarındaki yüzlerce karakterden oluşan seçenekler ve her bir karakterin oyun stili, her seferinde farklı bir strateji uygulanmasını gerektiriyor. Aslında her biri, çağdaş dünya için tasarlanmış satranç oyunlarına benziyor. Rakibinizin açılımlarına doğru hamlelerle karşılık vermezseniz üstünlüğü yitiriyorsunuz.

Burada e-spor akımının en önemli temsilcilerinden biri olarak kabul edilen Starcraft üzerinde biraz durmakta fayda var. Aralarında seçim yapabileceğiniz farklı özellikte üç ırkın harita üzerindeki mücadelesini konu alan bu oyun, e-spor kavramının dünyada en çok olgunlaştığı ülke olan Güney Kore’de milli spor olarak kabul ediliyor ve oyuncular gayet iyi paralar kazanıyor. Bu iş o kadar büyük ki, 2005 yılında SKT ve KTF takımları arasındaki final maçını izlemeye yaklaşık 120 bin kişinin geldiği söyleniyor.

Elbette ki böyle oyunlarda ustalaşmak ve liglerin üst sıralarında yer almak neredeyse insanüstü bir hız, beceri ve koordinasyon gerektiriyor. Üst seviye Starcraft oyuncularının dakikadaki etkileşim sayısı 200’ün üzerine çıkabiliyor. Bunu görüş açınızdan çok daha büyük bir satranç tahtası üzerinde, bir dakikada gerçekleştirilen 200’den fazla hamle olarak düşünebilirsiniz.



Bilgisayar oyunlarının kazandırdığı hızlı düşünme ve koordinasyon becerisinin hayatın başka alanlarındaki faydaları da son dönemde daha sık gündeme gelen bir konu. Örneğin ABD’de Florida Hastanesi’nde yapılan bir araştırma, haftada 3 saatten fazla oyun oynayan cerrahların cerrahi simülasyonlarda yüzde 27 daha hızlı olduğunu ve yüzde 37 daha az hata yaptığını ortaya koymuştu (bit.ly/17FyOYM).

Türkiye’de E-Spor Kariyeri Yapılır mı?

Peki dünya bu oyuncuların futbolculardan daha fazla ön planda olacağı olası bir geleceğe hazırlanırken, Türkiye’de e-spor algısı ve altyapısı ne durumda? Oyungezer Dergisi yayın koordinatörü Tuğбек Ölek, elektronik sporların ülkemizde yirmi yılla yaklaşan bir tarihi olmasına rağmen oyun firmalarının destek vermemesi ve kurulan Dijital Oyunlar Federasyonu’nun başarısız olması yüzünden Türkiye’nin bu konuda yol kat etmekte zorlandığını, oyunun spordan çok hobi olarak ele alındığını söylüyor. Ülkemizde hakem, antrenör, organizatör gibi yan dallara olan talebin henüz çok düşük olması da e-sporun yaygınlaşmasının önündeki bir diğer engel.

Ölek, yine de geçtiğimiz iki yılda League of Legends turnuvaları için Riot Games’in verdiği destek ve diğer oyun firmalarının onu takip etmesiyle e-sporun Türkiye’de bir spor dalına dönüşmeye başladığına dikkat çekiyor. “Yolun çok başında olsak da, Türkiye’deki oyuncuların artık e-sporu profesyonel bir kariyer olarak görmek için sebepleri var” diyor.

Bununla birlikte e-sporun tıpkı jimnastik veya teniste olduğu gibi önemli bir açmazı var: Yirmili yaşlarda, refleksleriniz azaldığında emekli olmak durumundasınız. “Bu yüzden e-sporu kariyer olarak gören gençler ya bunu ikinci bir iş olarak görmeli ya da yirmi beş yaşından sonra sıfırdan başka bir kariyere atılmayı göze almalı” diyor Ölek.

