

Kitap İncelemesi

Yaratıcı Emek ve Emek Sömürüsü Bağlamında Dijital Oyunları Yeniden Düşünmek: Bir Kitap Değerlendirmesi

Ahmet DEĞİRMENCİ

Ar. Gör.

Aksaray Üniversitesi

İletişim Fakültesi

Gazetecilik Bölümü

ahmetdegirmenci@aksaray.edu.tr

ORCID: 0000-0002-2859-4918

Dijital Oyun Ekosistemi: Yaratıcı Endüstri ve Emek.

Serra SEZGİN.

Ankara: Alternatif Bilişim Derneği. 235 s.

Bu kitap, Serra Sezgin'in Dijital Oyun Ekosistemi: Yaratıcı Endüstri ve Emek" başlıklı bir doktora tezinden türetilmiş, Alternatif Bilişim Derneği tarafından Avrupa Birliği'nin maddi desteği ile hazırlanmıştır. Kitapta, Türkiye'deki dijital oyun endüstrisini, ekosistemini ve bu sektördeki emekçilerin çalışma koşullarını inceleyen bir dizi bölüm yer almaktadır. Kitap dijital oyun endüstrisi ve oyunlarının tarihi, Türkiye'de dijital oyun sektörü, oyun yaratım süreci ve eylemciliği konularını içermektedir. Ayrıca, dijital oyun endüstrisi içindeki cinsiyet temsili, asimilasyon ve üretim süreçlerindeki eşitsizlikler gibi konular da ele alınmaktadır.

Kitapta yer alan bilimsel araştırma Türkiye'de dijital oyun sektöründe istihdam edilen oyun geliştiricilerin kendi çalışmalarına ve iş süreçlerini tanımlama biçimlerine odaklanmaktadır. Yaratıcı oyun endüstrisi kavramı çerçevesinde tanımlanan oyun endüstrisi ve oyun geliştiricilerin öz düşünömsel konumu ekonomi politik ve kültürel bağlamda değerlendirilmektedir. Çalışmada araştırma yöntemi olarak etnografik bir yaklaşım tercih edilmiş. Bu sayede oyun geliştiricileri ile derinlemesine görüşme imkanına erişilmiştir ve çalışanların kendi işlerine yönelik algıları serimlenmiştir. Araştırma yöntemi, niteliksel araştırma teknikleri olan derinlemesine görüşme ve katılımcı gözlemi kullanarak veri oluşturmayı içeren bir yöntemdir. Araştırmanın evreni, Türkiye'deki dijital oyun endüstrisinde çalışanlar, yani çizerler, tasarımcılar, yazılımcılar, oyun geliştiricileri, testçileri, oyun stüdyosu kurucuları ve yöneticilerini içermektedir. Araştırmanın

örnekleme, ODTÜ Teknokent'te bulunan oyun şirketlerinde çalışanlar arasından gönüllülük esasına göre seçildiği görülmektedir.

Dijital oyunların yapılış aşamalarından pazarlama ve kullanıcı deneyimlerine varıncaya kadar geniş bir izlekte dijital oyun endüstrisini ele alan çalışmada sırasıyla Yaratıcı Endüstri ve Emeğin Alanı Olarak Dijital Oyun Endüstrisi, Dijital Oyun Endüstrisi İçindeki Emek Süreçleri ve Değerlendirme, Türkiye'de Dijital Oyun Üretimi, Dijital Oyunların Yayıncılığı ve Pazarlaması, Dijital Oyun Endüstrisi ve Kamu Politikaları, Dijital Oyunlar ve Kültür, Dijital Oyun İçindeki Çalışma Koşulları: Karşılaşılan Sorunlar ve Çözüm Önerileri konularına yer verilmiştir.

Kitapta, "Oyun ve Dijital Oyun" bölümünde dijital oyunların ortaya çıkışını, tarihçesini ve oyunların ne olduğu konusunda hareket noktası olarak kullanılan tanımları ele alınmaktadır. Bu bölümde, dijital oyunların temel özellikleri, oyunların nasıl tasarlandığı, hangi tür yazılımların kullanıldığı ve dijital oyunlarla ilgili temel kavramlar hakkında bilgi verilmektedir. Daha sonra, dijital oyunların kazandığı popülerliğin bir sonucu olarak, oyunların farklı bir tasarım yöntemi olarak ele alınmıştır, dijital oyun türleri ve özellikleri anlatılmaktadır. Bunun yanı sıra, oyunların öğrenme edimi ve sosyalleşme için kullanımı, dijital oyunların dünya genelinde ekonomik bir güç olma nedenleri, hangi faktörlerin dijital oyunların sevilmesine neden olduğu gibi konular ele alınmaktadır.

"Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek" başlıklı bölümde, dijital oyun endüstrisi kavramları ve yaratıcı endüstri kavramları tartışılmaktadır. Kullanılan yaratıcı endüstri terimi açıklanarak, yaratıcılık kavramının endüstri ve emek açısından yaşadığı kavramsal dönüşüm, toplumsal olanakları ele alınmıştır. Dijital oyun endüstrisi, yaratıcı endüstriler kapsamında ele alınmış ve bu sayede yaratıcı düşünme becerisi ve yetenek gerektirdiği için yaratıcı emeğin bir örneği olarak görülmüştür.

"Yaratıcı Endüstri ve Emeğin Alanı Olarak Dijital Oyun Endüstrisi" bölümünde ise hem yaratıcı endüstriler hem de dijital oyun endüstrisi tanımları üzerinde durmaktadır. Ayrıca yaratıcı endüstriler ve emek kavramlarına bakış açıları ve dijital oyun endüstrisinin yaratıcı endüstri kapsamında ele alınmasının nedenleri irdelenmektedir.

Kitapta ayrıca yaratıcı endüstriler ve dijital oyun endüstrisinin özellikleri belirtilmektedir. Teknolojik gelişmelere bağlı olarak sürekli değişip gelişen, fikri mülkiyet hakları kapsamında korunan hem kültür tarafından biçimlendirilen hem de kültürü biçimlendiren, üretim sürecinde farklı düzey ve boyutlarda yaratıcı düşünme becerisi ve yetenek gerektiren dijital oyun endüstrisi, yaratıcı endüstri kavramına uygun görülmüştür. Bunun yanı sıra, yaratıcı endüstrilerin genel özellikleri (yaratıcılık, endüstriyel ürün, ticarileştirme, yenilik, küreselleşme, emek, rekabet vb.) ele alınmıştır. Dijital oyun endüstrisinin yaratıcı endüstriler kapsamında ele alınmasının sebepleri, endüstrinin bilişim ve

iletişim teknolojilerine yüksek bağımlılığı, özgün değere sahip olması hem üretim hem de tüketim bağlamında kültür ile etkileşim içerisinde olması, yaratıcılık gerektirmesi olarak sıralanmaktadır.

Ayrıca, dijital oyun endüstrisinde yaratıcı emeğin önemi ve dijital oyunlarda yaratıcı emek süreci hakkında detaylı bilgiler de bu bölümde yer almaktadır. Dijital oyun endüstrisinde, yaratıcı emeğin hayati bir rol oynadığı ve oyun endüstrisindeki kişilerde yaratıcılık gerektirdiği için tutku ve bağlılık geliştirme eğilimi olduğu belirtilmektedir.

Kapitalist üretim sürecinde zaman içerisinde kapitalizmin politika ve yöntemlerinin dönüşüm yaşadığı belirtilmektedir. Bu dönüşümde kapitalizmin belirli evrelerinden bahsedilir ve endüstriyel kapitalizm, bilginin kutuplaşması ile işte bölünmesi, emeğin akıl ve yaratıcılıktan yoksun kalarak daha soyut bir hale gelmesi gibi özellikler irdelenir. Sonrasında ise endüstriyel kapitalizmin 20. yüzyılın son çeyreğinde krize girmesiyle başlayan ve devam eden "bilişsel kapitalizm" dönemi ortaya çıkmıştır. Bu süreçte bilginin önemi artmış ve çalışanların yaratıcılığı daha da büyük önem kazanmıştır. Oyun endüstrisi bu süreçte, yaratıcı emek gerektirdiği için kapitalizmin bu evrimini yansıtan bir örnek olarak ele alınmaktadır. Yaratıcı emek, oyun endüstrisinde hayati bir önem taşımaktadır ve oyun endüstrisindeki kişilerde bu emeğin kendilerini ifade etme, özgürlük, aidiyet ve diğer psikolojik faydalarının yanı sıra maddi faydaları da göz önünde bulundurarak, iş faaliyetlerine bağlı tutku ve bağlılık geliştirme eğilimi olduğu söylenmektedir.

"Dijital Oyun Endüstrisinde Çalışma Kültürü" isimli bölümde, çalışma koşullarının özelliklerine ve sermayenin çıkarlarına bağlı olarak çalışanların dijital oyun şirketlerinde uzun saatler boyunca çalışmak zorunda kaldıkları belirtilmektedir. Bununla birlikte, Türkiye'deki dijital oyun endüstrisinde çalışanlar ayrıca, proje ve bölümler arasında değişen birtakım yapılarına maruz kalırlar. Bunlar, çalışanların şirket içinde hareketliliğini engelleyebilir ve çalışma programlarını aksatabilir. Aynı zamanda, oyun geliştiricilerinin yaratıcılığı desteklemek için, işletmelerin olumlu bir çalışma ortamı sağlamaları gerektiği ifade edilmektedir. Bu, çalışanların daha rahat bir iş ortamında çalışarak daha kaliteli oyunlar üretebilecekleri anlamına gelir. Ancak, Türkiye'deki dijital oyun ekosistemi hala gelişmekte olan bir sektördür ve çalışma kültürü, sektörde akademisyenler ve sektör çalışanları tarafından yapılan araştırmalarla daha fazla anlaşılabilir.

"Dijital Oyun Geliştiricilerinin Emek Süreçleri" başlıklı bölümde Çalışmanın katılımcılarına göre, üretim/IP değerleri ve şirketlerin önceliklerine bağlı olarak, zaman baskısı, güvencesizlik, iş yükü, performans, özerklik, takım çalışması, observasyon ve öğrenme, müşteri memnuniyeti, sürekli yenilik ve geliştirme, başarı beklentisi, para ve kar, risk, iş-yaşam dengesi, motivasyon, maddi çıkarlar ve idealizm, azim ve tutku, iş hedefleri, kişisel ve işyeri kaynakları emek süreçlerini niteleyen etmenler olarak belirlenmiştir. Ayrıca, oyun geliştiricileri arasında, oyunların tasarımı,

programlama, yönetimi ve üretimi konularında farklı uzmanlıkların olduğu ve bunların her birinin emek sürecine kendi özelliklerini kattığı belirtilmiştir.

Sonuç bölümünde, Türkiye'nin dijital oyun endüstrisinin hızla büyüdüğü ve son yıllarda yeni oyun stüdyolarının ortaya çıkmasıyla yabancı yatırımlardan gelen fonlardan faydalandığı belirtilmektedir. Ayrıca, Türkiye'de artan internet nüfusu, genç nüfus ve gelişen mobil sektör gibi faktörlerin dijital oyun endüstrisi için önemli bir pazar oluşturduğu ifade edilmiştir. Bununla birlikte, Türkiye'deki dijital oyun endüstrisi hala gelişmekte olan bir sektördür ve özellikle yerli üreticilere yönelik bir yatırım ve destek politikasının geliştirilmesi gerektiğine dikkat çekilmiştir. Sonuç olarak, Türkiye'nin dijital oyun endüstrisi için önemli bir pazar haline gelmesine rağmen, sektörün henüz tam olarak potansiyelini ortaya çıkaramadığı belirtilmektedir.

Türkiye'de dijital oyun konusunda yapılan çalışmalar, özellikle Türkiye'de geliştirilen oyunların incelenmesi, diğer ülkelerin oyun endüstrisi yapılarının özetlenmesi ve Türkiye'de gelişmekte olan oyun endüstrisinin topografyasının ortaya çıkarılması bağlamında kitapta yer alan çalışma, literatüre önemli katkılar sağlamaktadır. Ayrıca "Dijital Oyun Rehberi: Oyun Tasarımı, Türler ve Oyuncu" gibi kitaplar, Türkiye'deki dijital oyun kültürü, dijital oyuncu ve farklı türleri hakkında bilgi vermektedir. Dünyada da dijital oyun çalışmaları ciddi bir yer tutmaktadır ve "Video Games Around the World" gibi uluslararası bazı kitaplar, dünya genelindeki dijital oyun endüstrisini ele almaktadır. Bu tür kitaplar, dijital oyun kültürü, tarihçesi, oyun oynama pratikleri, toplumda oyunların yeri ve önemi gibi konular üzerinde durmaktadır.

Kitap, yaratıcı çalışmanın özerklik ve esnekliğin faydaları sunmasına rağmen, güvencesizlik ve sömürü tarafından sarsılabildiğini göstermesi, fazlasıyla ve severek çalışmanın her zaman ödüllendirilmeyeceği ve her birimizin artı-değer üretme yükümlülüğü hissettiği gerçeğinin altının çizilmesi ve oyun endüstrisi bağlamında kapitalist sömürü hakkında bir eleştiri sunması bakımından dikkat çekici donelere sahiptir. Ancak okur tarafında tartışma yaratacak, eksik bulunabilecek veya eleştiri alabilecek birkaç noktayı da barındırmaktadır. Bunlar kısaca şu şekilde özetlenebilir:

Kitapta yer alan çalışmada oyun geliştiricilerin kendi işlerine yaklaşımlarının bireysellik olgusu ve neoliberal söylemde yer alan iş motivasyonları olarak (bunlar kapitalist emek sömürüsü sistemini olumlu tanımlanmıştır.) öne çıkarılması, bir noktada doğru olsa da eksik bir değerlendirme ve ilişkilendirme biçimi olarak kabul edilebilir. Öyle ki çalışanlar endüstri işleyişinin kapitalist süreçlerle uyumlu bir şekilde sürdürülüyor olmasının bilincinde yaptığı işten ayrıca haz alabilir. Bu durumun yanlış bilinçlenme şeklinde sunulması ise fazla ekonomi-politik indirgemeci olduğu gerekçesiyle tartışmaya açılabilir.

Kitapta ayrıca Florida'nın tanımlamasından yola çıkarak Teknokent'in habitatu ile Amerika'da San Francisco, Seattle, Boston gibi "yaratıcı şehirler" in konumu ilişkilendirilmiştir. Mezkûr şehirler göz önünde bulundurulduğunda bu ilişkilendirme ekonomik ve sosyo-kültürel bağlam açınsan noksanlıklar bulundurduğu gerekçesi ile tartışılabilir.

Çalışma literatüre özgün bir katkı sunmaktadır ancak, "Dijital oyunların bağımlılık kaygısından öteye geçerek incelenmesi gerekir..." ifadesi sorunlu görülebilir. Öyle ki yerli ve yabancı dijital oyun literatüründe oyunların ekonomi politik konumlarının irdelenmesi dışında, dijital oyunların kültürel içerikleri, oyun içi metinlerin örtük anlam yapıları ve oyunların kullanım pratikleri bağlamında çok sayıda çalışma yer almaktadır.

Dijital oyun endüstrisi bağlamında, kitapta daha fazla detaya yer verilmesi gerektiği düşünülebilecek bazı konular bulunabilir. Sözgelimi, artan bir şekilde popüler hale gelen oyunlaştırma ve mobil oyunlar gibi yakın zamandaki endüstri trendleri kitapta daha detaylı bir şekilde ele alınabilirdi. Benzer şekilde, oyun endüstrisindeki toplumsal sorunlar, özellikle de çeşitlilik ve temsiliyet konuları, bazı okuyucularca yetersiz bulunabilir.