



TÜDOF
Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu

TÜRKİYE DİJİTAL OYUNLAR FEDERASYONU

Mevlüt Dinç

Nisan 2012

BAŞKAN : MEVLÜT DİNÇ

OYUN SEKTÖRÜNDE 29 YIL / 1983-2012



1983- 2001 İNGİLTERE

Enduro Racer-87



Last Ninja II-88



Time Machine-90



ACTOR Game Engine



First Samurai-91



Hammerfist



Street Racer -94



BAŞKAN : MEVLÜT DİNÇ OYUN SEKTÖRÜNDE 29 YIL / 1983-2012

2001- 2012 TÜRKİYE

2006

İSTANBUL MMO



2008



2009



2010

SÜPERCAN



TÜDOF
Türkiye Dijital Oyunlar Federasyonu



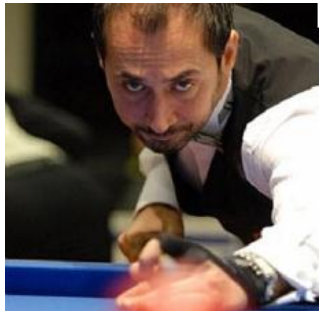
I Can Football



1 Man 1 Team



SEMİH SAYGINER
MAGIC BİLARDO



wca
2010
World Communication
Awards 2010



DÜNYA OYUN SEKTÖRÜ

- Dünyada **1 milyarın üzerinde insan** dijital oyun oynamaktadır.
- İnsanlar giderek **daha küçük yaşta** oyunla tanışmaktadırlar. (5-6 yaş)
- **Angry Birds** oyununu **450 milyondan** fazla kişi indirdi
- **250 Milyondan** fazla kişi Zynga'nın FarmVille, CityVille gibi oyunlarını oynamaktadır
- Xbox Kinect sadece **60 günde 8 milyon adet** satarak Guinness Rekorlar kitabına en hızlı satılan elektronik ürün olarak girdi..
- **70 milyar dolarlık** devasa bir sektör.
- Call of Duty : 24 saatte **223 milyon Euro'luk satış**
- **30 yılda Sinema Sektörünü** büyük farkla **geçti**
- Facebook **80%** oyun oynamak için kullanılmaktadır.
- **Krizlerden en az etkilenen ve katma değeri çok yüksek** sektör



TÜRKİYE OYUN SEKTÖRÜ

- Türkiye 30 Milyon Facebook kullanıcısıyla Dünya'da 4. sırada yer almaktadır
- Türkiye'de **20 binden fazla internet kafe** bulunmaktadır ve Internet kafelerde **en çok oyun** oynanmaktadır
- Güney Kore, Çin ve Amerikalı büyük oyun şirketlerinin gözü **genç nüfusuyla** Türkiye'nin üzerindedir.
- Türkiye'de **20 milyon** oyuncu var
- Türkiye'de **sektörün büyüklüğü** yaklaşık **150-200 milyon dolardır**
- **Genç nüfus için istihdam imkanı**



Sektöre özel yapılan **GAMEX** fuarı 2011'de **120 bin kayıtlı ziyaretçi** almış ve basının büyük ilgisiyle karşılaşmıştır.



OYUN SEKTÖRÜNÜN GELECEĞİ

- Oyuncu sayısı hızla artmaya devam edecek
- **Sosyal oyun** trendi sürecek
- **Sosyal platformların** en önemli içeriği «**OYUN**»
- Oyun tabanlı **EĞİTİM**
- **Çok oyunculu & konum** bazlı mobil oyunlar
- Cloud Gaming (Bulut'dan Oynama)



TÜRKİYE DİJİTAL OYUNLAR FEDERASYONU



- *TÜDOF Dünyada bir ilktir*
- *TÜDOF ile Sektör daha sağlıklı ve güvenli büyüyecektir*
- *TÜDOF ile yerli oyun geliştirmenin önü açılacaktır*

- *e-Spor: Dijital oyunlar ligi, müsabakaları ve Milli Takımlar*
- *Ulusal oyun derecelendirme ve sınıflandırma*
- *Aileleri ve gençleri bilgilendirme ve bilinçlendirme*
- *İnternet kafelere destek*
- *Geleneksel oyunlarımız*
- *Sosyal sorumluluk*
- *Ulusal oyun platformu*
- *Diğer Federasyonlarla İşbirlikleri*



- *Dijital oyunlar ligi ve müsabakalar*
- *Milli Takımlar, uluslararası müsabakalara katılım*
- *E-Spor'lar ile aktif spor yapan kişi sayısının artması*
 - *Dijital ortamda erkek-kadın ayrımı daha az (52% erkek, 48% kadın)*
 - *Aynı oyuncu birden fazla dalda başarılı olabilir*
- *Mevcut kulüp ekonomilerine ek gelirler*
 - *Dijital Oyun takımı adı altında yeni branş sunmak*
 - *e-Futbol, e-basket, e-atletizm gibi*
- *Yeni «Yıldızların» ortaya çıkması*
- *Küçük yaşta sporla tanıştırmak, sevdirmek ve kuralları öğretmek.*

- *Oyunlar içeriklerine ve hangi yaşa aralığında uygun olduklarına göre derecelendirilecek ve özellikle çocuklara zararlı olabilecek içeriklerle karşılaşmaları minimize edilecektir*
- *Ailelere oyunların yaş gruplarına uygunluğu konusunda güven sağlanacaktır*
- *TÜDOF Güvenli İnternet Hizmeti Çalışma Kurulu üyesidir ve Oyunlarla ilgili düzenlemeye destek vermektedir*
- *Online Oyunların ve oyun sitelerin de derecelendirilmesi sağlanacak*



İNTERNET KAFELER

- *nternet Kafelerin aile ve devlet nezdinde çocukların ve gençlerin güven içinde kullanılabilir mekanlara dönüşümünün önünü açmak ve gerçekleşmesine katkıda bulunmak*
- *Standartların sağlanması için ilgili kurum ve kuruluşların desteğini alarak gerekli projeleri başlatmak*
- *Kulüpleşme ve turnuva merkezleri olarak konumlandırılmaları*



Geleneksel Oyunlarımız

- Geleneksel oyunlarımızın dijital ortama taşınması ile büyük katılımcılı turnuvalar düzenlenmesi, kültürel miraslara sahip çıkılması, gençlerimize sevdirmesi ve ülke çapında yaygınlaştırılması*



SOSYAL SORUMLULUK – ENGELLERİ OYUNLARLA AŞIYORUZ

- *Engelli vatandaşlarımızın müsabaka ve turnuvalarda gözlemci, oyun yöneticisi gibi görevlerle bu büyük camiaya aktif katılımlarının sağlanması*
- *Dijitalin engel tanımaz gücü sayesinde «Oyun ile Engelleri Aşmak» kavramına vurgu yaparak moral, motivasyon, özgüven ve spor sevgisinin aşılması*
- *Engelli vatandaşlarımıza uygun oyunların geliştirilmesini teşvik etmek ve bu oyunların da turnuva kapsamına alınması*
- *Oyunların engelli vatandaşların da oynayabileceği şekilde oyun arayüzlerinin tasarlanmasını teşvik edilmesi*

- *Türkiye oyun sektörünün büyümesi için yerli oyun üretiminin teşvik edilmesi ve desteklenmesi*
- *Oyun geliştiricilerin ihtiyacı olan konularda eğitilmesini sağlamak.*
- *Oyunlarını sunabilecekleri bir platform geliştirerek sektörün gelişmesine ve istihdamına katkıda bulunmak.*
- *Dünya çapında başarılı olabilecek Türk oyunlarının üretilmesine imkan ve destek sağlamak.*
- *Bu konuda kamu ve özel sektördeki tüm ilgili kurum ve kuruluşlarla işbirliği sağlamak*



DİĞER FEDERASYONLARLA İŞBİRLİKLERİ

- *Diğer Federasyonları dijital uygulamalarla sanal ortama taşımak*
- *İlgili spor dallarının **çocuklara ve gençlere benimsetilmesi, sevdirmesi ve bu sporların ülke çapında yaygınlaştırılması***
- *İlgili Federasyonlarla birlikte turnuvalar düzenleyerek **spora ilginin ve sporcu sayısının artırılması***



DİJİTAL OYUNLAR: Sorunlar ve Çözümler

Oyunların Pozitif Yönlerinin Öne Çıkarılması

Negatif Yönlerinin Minimize Edilmesi

- ***Dünya Oyun Sektörü 70 Milyar Dolar ve sürekli büyüyor***
- *7'den 70'e herkesi kapsıyor*
- ***Oyunlar çocukların gelişmesine çok önemli katkı sağlıyor***
 - *EL –GÖZ koordinasyonunu geliştirmesi, beyni stimüle etmesi*
 - *Oyundaki makul ölçüde şiddet oyuncunun deşarj olmasına katkı sağlıyor*
 - *Kinect gibi kameralı ara yüzler sportif hareketli oyun oynama imkanı sağlıyor*
 - *Stres ve sinir gibi negatif dürtülerin azaltılması*
- ***“Oyun Tabanlı Eğitim” en önemli konu***
 - *Eğitici ve öğretici oyunlar/içerikler*
 - *Oyunlar üzerinden çocuklarımıza kültür ve tarih sunumu*
- ***Oyunların farklı sektörlerde faydalı ürün ve projelerde kullanımı***
 - *Savunma, Sağlık, Eğitim*
- *Genç nüfusu olan ülkemizde çok önemli istihdam fırsatı*

- **Online Oyunlar (MMO) Pozitif Yönleri**
 - *Fiziksel sınırları ortadan kaldırıyor – dil, din ve ırk farklılıklarını minimize ediyor*
 - *Aynı anda farklı lokasyondan 10 binlerce oyuncunun hem oyun ortamları ile hem de birbirleri ile sosyalleşme ve etkileşim imkanı*
- **Dünya çapında oyunlarla ülkemizin tanıtımına katkı**
- **İhracata katkı**
- **Türkiye Hub olabilir (Internet çıkışları artık çok iyi - Fiber Optik)**
 - *TR'den sunucularla Avrupa ve Ortadoğu'ya oyunları pazarlama*
 - *Yabancı geliştiriciler TR'de*
 - *TR'de oyun geliştirme (istihdam)*

Oyunlar: Negatif Unsurlar

- *Oyuncu yaşının sürekli düşmesi (3-5 yaş)*
- ***Oyuncu yaşının ve profilinin bilinmemesi***
- *Oyunlardaki bağımlılık (kaptırıp gitmek)*
- ***Yaşa uygun olmayan oyunların tüketimi (aşırı şiddet vs)***
 - *(TV ve Filmlerdeki şiddet çok daha gerçek, oyunlardaki tamamen sanal)*
- ***Kolay bilgi alışverişi ve paylaşımı***
- *Online ve oyuniçi alışverişlerin kontrolsüz ve kayıt dışı olması*
 - *Gelir kaybı*
 - *Vergi kaybı*
- ***TR'de oynanan oyunların yurtdışı sunucularda yayınlanabilmesi***
- *Oyuniçi Sohbetlerin takip ve denetimi zor*
- ***Online Oyunlarda derecelendirme olmaması***

- *Oyun yayıncılarının ve geliştiricilerin TÜDOF'a üye olması*
- ***Oyunların yaş gruplarına göre Derecelendirilmesi ve Sınıflandırılması***
- *Kayıt dışının minimize edilmesi*
 - *Ortak Ödeme Sistemleri*
 - *Oyunculardan alınan vergi ve komisyonların azaltılması*
- ***Oyun içi alışverişlerde oyunculara harcama limiti getirilmesi***
- *Ulusal Oyun Platformu*
 - *Manevi ve kültürel oyunların öne çıkması*
 - *Şiddet içermeyen yerli oyunların teşviki ve desteklenmesi*
 - *Eğitici ve öğretici oyunlar*
- ***İlgili kurum ve kuruluşlarla işbirliği sağlayarak oyun üzerinden çocukları bilgilendirmek ve bilinçlendirmek***

- *Oyunlarda Uyarı sistemi*
 - *İçerikle ilgili uyarı, yaşa uygunluk, şiddet vs*
 - *Belli aralıklarla oyunda kalınan süre konusunda oyuncuya uyarı*
- **Profesyonel Oyun Yöneticileri**
 - *Standartların belirlenmesi*
 - *Eğitim ve sertifika verilmesi*
- **Online oyunların TR'deki sunucular üzerinden yayınlanması**
- *İnternet Kafelerin TÜDOF onaylı olması*
 - *Standartların belirlenmesi*
 - *TÜDOF e-Spor turnuvalarının onaylı kafelerde yapılması*
 - *Kafe'deki Bilgisayarların yaşa uygun olarak belirtilmesi*
- **Oyun içi Sohbetler**
 - *Standartların belirlenmesi*
 - *Sohbetlerin çok daha titiz ve etkili şekilde gözlenmesi*

- *TÜDOF üyeliği ile tüm oyunculara tek yerden hizmet ve bilgi sunmak*
- **Yaş Doğrulama**
- *Şiddetin yumuşatılması ve geliştirici ve yayıncıların bu yönde teşvik edilmesi*
- **Aileleri bilgilendirme**
 - *Çocukların harcadığı süreyi sınırlamak*
 - *Çocuklara göz kulak olmak*
 - *Çocukların oturma odasında oyun oynaması veya internete girmesi*
 - *Ara sıra çocuklarla birlikte oyun oynamak ve internete girmek*
 - *Çocukların arkadaşlarını tanımak ve gözlemlemek*
 - *Çocuklarla birlikte spor ve yürüyüşler yaparak çocukların bilgisayar ve internetten uzaklaşmalarını sağlamak*
 - *Çocuklara zamanı iyi kullanmayı öğretmek*

TÜDOF'un Konumu ve Önemi



- *TÜDOF Devletimizin dijital oyunlarla ilgili **en yetkin irtibat noktasıdır.***
- ***İşimiz gücümüz çocuklar ve gençler;** onların ilgileri, sağlıklı yetişmeleri ve oyun sektörünün sağlıklı ve güvenli olarak büyümesi ana hedefimiz.*
- *Oyun Sektörünün çok bileşeni, çok paydaşı vardır. **TÜDOF tüm paydaşları iyi tanır, tüm bileşenleri iyi bilir.***
- *TÜDOF **küresel trendlerin çok iyi farkındadır,** ülkemizin dünyanın gerisinde kalmasını istemez.*
- *TÜDOF oyun sektörüne yatırım yapacak **yabancı firmaların ilk kontak noktasıdır.***

Olumsuz Etkiler -1

- *Olumsuz etkilerin en önemlisi řiddet ierikli oyunların bazı ocuklar üzerinde saldırgan duygu, düşünce ve davranıřların geliřmesine neden olmasıdır. Ama bu negatif etkinin her ocuk üzerinde benzer etki yaptıđına dair kesin bulgu yoktur.*
- ***Bařka bir olumsuz etki ise ocuđun ders alıřma, okuma, spor yapma gibi aktivitelere daha az zaman ayırması ve ok oyun oynamanın neticesinde asosyalleřmesidir.***
- *Ayrıca bazı oyunların yanlıř deđer yargıları uyandırması da bir bařka olumsuz konudur. Örneđin bir dil, din ırk veya cinsiyetin olduđundan farklı gösterilmesi (mesela kadınların oyun iinde daha zayıf veya güçsüz gösterilmesi) ocuk geliřiminde bir sorun olarak ortaya ıkabilmektedir.*

Olumsuz Etkiler -2

- *Olumsuz geliřime bir bařka örnek de ocuėun gerek ve fantazi arasındaki ayırımı karıřtırabilmesidir.*
- ***Oyunlara ok fazla zaman ayırmak gelecekteki akademik bařarımı da olumsuz etkileyebilmektedir.***
- *Oyun türü ve kullanılan oyun kontrol sistemine baėlı olarak obeziteden Karpal Tünel sendromuna kadar fiziksel sorunlarda oluřabilmektedir.*
- ***evrimii oyunlarda ocuklar evrimii tehditlere aık olup, kötü dil geliřimine neden olunabilmektedir.***
- *Bazı oyunların baėımlılık yaratması ve neticesinde ocukta gerginlik ve stresin ortaya ıkması da olanaklar dahilindedir.*
- ***ok fazla oyun oynamaya baėlı olarak dikkat bozukluėu sorunuyla karřılařılabilmesi de mümkün gözükmemektedir.***

Olumlu Etkiler -1

*Dijital oyunların genellikle ocuk geliřimindeki olumsuz etkileri ön plana ıkartılsa da **ok sayıda akademik alıřma ile öncelikle ocukların zihinsel geliřiminin artması dahil olmak üzere önemli miktarda olumlu etkinin olduėu da tespit edilmiřtir. Dijital oyunların beynin fiziksel yapısını okumayı öğrenmek, piyano almak veya harita yardımıyla yön bulmaktakine benzer řekilde deėiřtirdiėi** belirlenmiřtir. Bu kapsamda önemli olumlu etkiler řu řekilde sıralanabilir.*

- *Verilen komutları takip edebilme*
- ***Problem özebilme ve mantık yürütme***
- *El-göz koordinasyonu, motor yeteneklerinin geliřmesi*

Olumlu Etkiler -2

- *Kaynak yönetimi ve lojistik becerilerin artması*
- ***Aynı anda birden fazla iş yapabilme, ok sayıda dinamik deęiřkeni takip edebilme ve birden fazla hedefi yönetebilme***
- *Hızlı düşünme, analiz yapabilme ve karar verme*
- ***Strateji oluřturma ve tahmin edebilme yeteneęinin artması***
- *Okuma ve matematik becerilerinin artması*
- ***Örüntü (Pattern) tanıma***
- *Tümevarımsal muhakeme yeteneęinin artması*
- ***Harita okuma, yön bulma becerilerinin geliřmesi***
- *Sebebe dayalı karar verebilme*
- ***Takım alıřması ve işbirlięinin artması***

Olumlu Etkiler -3

- **Gerek dünya becerilerinin benzetim tabanlı (simülasyon) pratięe dayalı olarak arttırılması**
- Teknolojik bilgi ve becerinin artması
- **Eęlenmeye dayalı mutluluęun yarattığı olumlu etkiler ve bir şeyleri yapma karřılıęı ödöl alma motivasyonunun artması**
- Yaratıcılık ve özgüvenin artması
- **Harekete dayalı oyunlar aracılıęı (nintendo wii, kinect) ile fiziksel aktivitelerle egzersiz yaparak obezite gibi sorunların azaltılması**
- Stres ve sinir gibi negatif dürtülerin azaltılması

Teşekkürler.