Bilgisayar Oyunları ve Spor Müsabakaları

Can Razbonyalı, canrazbonyali@gmail.com

Bilgisayar Mühendisliği Bölümü, Okan Üniversitesi

Özet: Bilgisayar oyunları, kişisel bilgisayarlar üzerinde oynanan video oyunlarıdır[1]. Bilgisayar oyunları, oyun sanatçıları ve içerik sağlayıcılar gibi uzmanlarla, bir veya daha fazla oyun geliştiricileri ile yaratılır. Daha sonra genellikle CD, DVD ve internet gibi ortamlar aracılığıyla dağıtılır. Üretilen bu oyunlar, oyun üretimi ilk başladığında iki boyutlu basit grafiklere sahipti. Teknolojinin gelişmesi ile doğru orantılı olarak artık Call of Duty gibi çok ileri seviyede grafiklere sahip oyunlar, oyuncular ile buluşmaya başlamıştır. Bu çalışmada bilgisayar oyunları ve spor müsabakasının ilişkisi araştırılarak, bilgisayar ortamındaki basketbol oyunu, oyuncu gözüyle yorumlanmıştır.

Anahtar Sözcükler: Bilgisayar oyunları, takım oyunu, müsabaka.

Computer Games and Sport Competitions

Abstract: Computer games are video games played on personal computers[1]. Computer games can be created with one or more experts such as game artists, content providers and game developers. Then it is usually distributed through CD, DVD and internet. When the production of game started, they had a simple two-dimensional graphics. In direct proportion to the development of technology is now very advanced level graphics games such as Call of Duty has begun to meet with the players. In this study, play and sports activities being referred to the relation and basketball competition game tried to be interpreted through the eyes of the player.

Keywords: Computer games, team game, competition.

1. GİRİŞ

Johan Huizinga' ya göre oyun, kültürden daha eskidir. Buna ek olarak insanlar toplumu meydana getirmelerine rağmen, hayvanlar onlara oyun oynamayı öğretmeleri için insanları beklememişlerdir ve insanların oyun kavramına temel özellik katmadıkları kuşkusuzdur[2]. Hayvanlar, insanların yaptığı gibi oyun oynarlar ve oyunun temel çizgilerini sergilerler. Bunu bir köpeği diğer bir köpeği oyuna çağırışından ve oyun sırasında birbirlerine neler yaptıklarını gözlemleyerek görebiliriz.

Bu çalışmada, Huizinga' nın oyun kavramları ile bir müsabaka oyununun ilişkisi ve özellikleri incelenmekte ve basketbol oyunun sevilmesi için tasarlanacak oyunun özellikleri hakkında öneride bulunulmaktadır.

2. TAKIM OYUNU VE SPOR MÜSABAKALARI

Takım oyunu ve spor müsabakaları ile ilgili yapılan incelemeleri belirtmeden önce müsabaka ile yarışma arasındaki farklara ve bu iki kelimenin anlamlarına değinmek faydalı olacaktır. Sözlüğe bakıldığı zaman, müsabaka kelimesinin karşılığı olarak, "spor yarışma" olduğu görülmektedir. Yarışma kelimesinin ilk anlam karşılığı olarak "yarışma işi, müsabaka", ikinci anlam karşılığı olarak da "bilgi, yetenek, güzellik vb. üstünlüğünü göstermek için yarışmak işi" olduğu görülmektedir. Buradan müsabaka ve yarışma kelimelerinin eş anlamlı kelimeler olup, müsabaka kelimesinin spor alanında yapılan yarışmalar için kullanıldığı anlaşılmaktadır.

Kültür ile oyun bağlantısı, özellikle toplumsal oyunun üst biçimlerinde, yani bu oyunun bir topluluğun veya bir grubun veya karşılıklı olarak iki grubun kurallı eylemi ile ilişkili olduğu yerde aramak en doğru hareket olacaktır. Bireyin tek başına oynadığı oyun, kültür için sınırlı ölçüde verimlidir. Grup halindeki oyunun bütün temel faktörleri hayvanlar âleminde de mevcuttur. Bunlar mücadele, temsil, tahrik, gösteriş, taklit ve kısıtlayıcı kuraldır. Bir diğer yandan da soy gelişimi olarak insanlardan çok farklı olan kuşların, insanlarla çok benzerlik göstermesi daha dikkat çekici bir olgudur: Dem çeken kuşlar danslar yapmakta, kargalar uçama yarışları yapmakta. Demek ki, yarışma ve temsil, hoşça vakit geçirme biçimi olarak, kültürden kaynaklanmamakta, ondan önce gelmektir.

Grup halindeki oyun, zıtlaşmalı bir karakter sunmaktadır. Çoğu zaman iki taraf arasında cereyan eder. Öyleyse; hiçbir çekince koymaksızın, bütün yarış ve müsabakaları oyun kategorisine yerleştirmek doğru mudur? Müsabaka, tıpkı oyun gibi belirli bir noktaya kadar amaçtan yoksundur. Başka bir ifade ile müsabaka kendi içinde cereyan etmekte ve sonucu, hiçbir şekilde topluluk hayatının zorunlu akışının bir parçası değildir. Şu halk değişi bu özelliği açıkça dile getirmektedir: Önemli olan kazanılan misketler değil, kazanılan oyundur. "Kazanacak bir şey var": Bu, oyunun özünü en kesin şekilde ifade etmektedir. Ancak bu "bir şey", oyunsal eylemin, gol olması gibi, maddi sonucu değil de, ideal başarı veya oyunun gerçekleştirilmiş olmasıdır. Bu durum rakip olmadan oynanan oyunda bile geçerlidir.

Kazanmak fikri oyunla çok sıkı bir ilişki içerisindedir. Bireysel oyunda, oyunun hedefine ulaşmak, henüz kazanmak anlamına gelmez. Bu kavram, ancak bir rakibe karşı oynandığı zaman işe dâhil olmaktadır. Öyle ise kazanmak nedir, ne zaman kazanılmaktadır? Kazanmak, oyunun sonunda "üstünlüğünü belli etmektir". Ancak, sınırları iyice belirlenmiş olan bu üstünlük, genel bir üstünlük görünümüne bürünme eğilimi gösterir. Bu yüzden de kazanmak, oyunun sınırlarını aşar, itibar ve onur verir.

Spor, özellikle toplum bilimlerinde bir ya da daha fazla yapıda bulunabilme özelliğini taşıdığından, popüler kültürün bir parçasıdır. Aynı zamanda spor üretildiği, tekrar şekillendirildiği ve sıradan iletişim sistemleri ile aranılabildiğinden genel anlamda kültürün bir parçasıdır.

Günümüzde, olimpiyat oyunlarındaki başarılı ülkeler de aynı zamanda teknoloji, ekonomi, bilim, sanat, felsefe alanında da başarılı devletlerdir. Spor bu anlamda diğer kültür unsurları gibi kültürlerin propagandasında önemli işlev göstermektedir. İnsanın her alanda olduğu gibi, spor alanındaki başarısı da toplum ve kültürün yaratıcı, devam ettirici ve egemen kılıcı gücünü yansıtmaktadır.

Spor tarihi içinde değişik medeniyet ve kültürlerin belirginleşmiş çeşitli sporları önemli ölçüde bu kültürlerin şekillendiği, coğrafya ile bağlantılı olsa da insanların yaşama tarzı olan kültürleri ve sporları,

insanların doğa ile kendileri ile ve düşmanları ile mücadeleleri ve egemenlik kurmak istedikleri alanlarda başarıya ulaştırabilecek yetenekleri ve bilinçli olarak geliştirdikleri programları ile bağlantılıdır.

Yaşam mücadelesini ve savaşların bedensel güce ve üstünlüğe dayandığı dönemlerde spor adeta savaşa hazırlık dönemini teşkil etmekteydi. Nitekim kayıt ve vesikalar incelendiğinde, o dönemlerde yaşayan toplulukların sulh ve savaş zamanlarında daimi olarak bedensel gücü koruyucu ve geliştirici çalışmalara hız ve yön verdikleri görülmektedir.

3. BİR SPOR MÜSABAKASI OLARAK BASKETBOL

3.1. Basketbol Oyunu

Basketbol, beş kişiden oluşan iki takımla oynanır. Her takımın amacı, rakibin sepetine sayı yapmak ve diğer takımın sayı yapmasını engellemektir. Oyun, hakemler, masa görevlileri ve varsa, teknik komiser tarafından kontrol edilir[5].

3.2. Basketbol Oyununun Temel Kuralları

Oyun sahası: Oyun sahası engel bulunmayacak şekilde düz, sert yüzeyli, engellerden uzak, sınır çizgisinin iç kenarından ölçüldüğünde yirmi sekiz milimetre uzunluğunda, on beş metre genişliğinde olacaktır[5].

Geri Saha: Bir takımın geri sahası kendi sepetini, arkalığın iç tarafını ve kendi sepetinin arkasındaki dip çizgiyle sınırlı olan oyun sahasını, kenar çizgileri ve orta çizgiyi içerir[5].

Ön Saha: Bir takımın ön sahası rakibinin sepetini, arkalığın iç tarafını ve rakibinin sepetinin arkasındaki dip çizgiyle sınırlı olan oyun sahasını, kenar çizgileri ve orta çizginin rakibinin sepetine yakın olan iç kenarını içerir[5].

Çizgiler: Tüm çizgiler beyaz renkte, beş cm genişliğinde ve açıkça görülebilir çizilmektedir[5].

Sınır Çizgisi: Oyun sahası, dip çizgileri ve kenar çizgileri içeren sınır çizgisiyle sınırlandırılmaktadır. Bu çizgiler, oyun sahasının parçası değildir. Takım sırasında oturan görevliler dâhil herhangi bir engel, oyun sahasından minimum iki metre uzaklıkta konumlanmaktadır[5].

Bu çalışmada oyun ve müsabaka konusu incelendiğinden dolayı bir oyuncu gözünden spor müsabakası oyununun oyuncuya neler hissettirdiğinden, onun üzerinde ne etkiler yarattığından bahsetmek gerekmektedir.

4. BİR BASKETBOL OYUNCUSUNUN BİLGİSAYAR BASKETBOL OYUNU ÜZERİNE DENEYİMLER

4.1. Basketbol Oyunlarının Tarihçesi

Basketbol oyunlarının tarihçesinden bahsetmek için 1974 yılına kadar uzanmak gerekmektedir. Daha önceki bölümde da bahsedildiği gibi iki boyutlu basit grafiklere sahip olan bilgisayar oyunları teknolojinin gelişimi ile birlikte büyük gelişimler göstermiştir. Aktif olarak EA Sports ve 2K firmalarının basketbol oyunları kendi tarafımdan oynandığı için bu firmaların oyunları incelenmiştir.

4.2. Basketbol Müsabakası ve Seyirci Etkileşimi

Daha önceki bölümlerde de belirtildiği gibi basketbol beş kişi ile oynanan bir takım oyunudur. Dolayısı ile beş kişi hücum edip, beş kişi müdafaa yapmaktadır. Bilgisayar oyunlunda basketbol, oyuncunun beş kişiden istediğini yönetmesidir. Yönetmekte olduğu

karakteri de istediği zaman değiştirmek, yine oyuncunun elindedir.

Bir basketbol müsabakasını tribünden izlemek ile televizyondan izlemenin arasında farkların olduğu kaçınılmaz bir gerçektir. Bu farklardan bahsetmek gerekirse ilk olarak oyunculara çok yakın hissetme duygusunun yoğunluğu ilk hissedilen farklardan biri olmaktadır. Çünkü televizyondan izlenen bir basketbol müsabakasının ana kamerası, sahanın büyük bir bölümünü görüntüleyebilmesi için uzak ve yüksek bir yere konulmaktadır. Bir diğer fark ise, izleyicinin örnek aldığı veya çok sevdiği bir oyuncuyu daha fazla görebilmek için müsabakanın oynanacağı salona, müsabaka saatinden erken gidip ısınma sürecinden itibaren izleme fırsatına sahip olabilmesidir. Bu olanak televizyondan izlenen müsabakada bulunması güçtür.

4.3. Bilgisayar Basketbol Oyununun Basketbol Oyuncusu Üzerinde Etkileri

1995 yılında bilgisayarda oynanan bir basketbol oyununda, o zamanın teknolojisi ile doğru orantılı olarak, oyunun grafikleri şimdiki zaman oyunlarına kıyasla çok kötü idi ve oyunun üç tane zorluk derecesi bulunmasına rağmen, oyunun oynanabilirliği pas, şut, zıplama ve hızlı koşma tuşlarından oluştuğundan dolayı çok basitti. Teknolojinin gelişmesi ile karmaşıklık artmış, yani oyuncu için şut tuşuna bastığında sayı yapma olasılığı azalmıştır. Günümüzdeki bilgisayar basketbol oyuncuların karakterlerine ait topu sürme, şut atma, vücudundaki dövmeler, taktığı aksesuarlar, kaslarının çizgilerine kadar bütün detaylar, gerçeği ile neredeyse bire bir aynı olma özelliklerinden dolayı, eski zamanlara göre oyuncuyu daha çok oyunun içerisinde hissettirmektedir. Bunlara ek olarak, günümüzdeki oyunların gerçek olaylar ile daha fazla örtüşmesi de, oyuncuyu oyunun içerisinde hissettirmesinde olumlu bir etkendir. Buna örnek vermek gerekirse; basketbol oyun kurallarına göre, şut atmak için zıplayan bir oyuncu topu elinden çıkarmayıp tekrar yere bastığı anda hatalı yürüme olmaktadır. Bilgisayar basketbol oyunlarında oyuncu, şut tuşuna basılı tutmasına rağmen, oyun karakteri tarafından top elinden çıkartılmaktadır. Fakat hatalı yürüme kuralı, 2009 yılından önceki sürümlerde karşılaşılmamaktaydı. Bu kurala, günümüzde farklı durumlarda karşılaşılmaktadır.

5. BİLGİSAYARDA BASKETBOL OYUNU TASARIMI İÇİN ÖNERİLER

Takım oyununu içeren spor müsabakalarında, takımların kendi içlerinde uyumlu bir harmoni ile mücadele etmeleri, takımların başarıya ulaşmaları açısından önemi büyüktür. Takım başarısı için, belirtilen bu etken ile beraber, takımı desteklemek için müsabakayı izlemeye gelen seyirci grubunun dâhil olduğu futbol, basketbol, voleybol, vb. spor müsabakalarında, taraftarı oldukları takımın başarısı için yaptıkları tezahüratların, takımlarını olumlu yönde etkilediği kaçınılmaz bir gerçektir.

Bilgisayarda tasarlanacak bir basketbol oyununun, gerçek hayattaki basketbol müsabakasının seyircileri ile o müsabaka daha da keyifli bir hal aldığından dolayı, en az oyun karakterleri kadar seyircinin ve yarattığı atmosferin önemi bulunmaktadır. Seyircinin ve yarattığı atmosferin gerçeğe ne kadar yakın olması, oyunu oynayan oyuncunun kendini o sahanın içinde o kadar çok hissetmesini sağlayacaktır. Böylece oyuncu kendini oyunun içinde hissedip oyundan daha çok zevk alır hale gelecektir.

Tasarlanacak oyunun seyirci kısmı ile oyuncunun kontrol edeceği gerçek yaşam karakterlerinin önemi oyuncunun onlara özel hareketleri bir takım özel tuşlara basarak gerçekleştirmesi aşamasında devreye girmektedir. Bu noktada da oyunda tasarlanan karakterlerin gerçek hayattakileri ile ne kadar

çok benzedikleri ve oyuncu tarafından yapılan özel hareketlerinin ne kadar gerçek hayattakileri ile örtüştüğü, oyuncuya gerçekte de o karaktermiş hissini verip oyuncunun kendini sahanın içerisinde hissetmesini sağlayacaktır.

6. SONUÇ

Günümüzde bilgisayar oyunlarının grafik ve grafik gerçekliklerinin doyum noktasında oldukları bir gerçektir. Oyunun içerisinde karakterlerin gerçeklikleri bakımından daha fazla bir iyileştirme yapılamayacağından, oyun tasarımcılarının hedeflerini daha gerçekçi ve aktif seyirciler tasarlamaya yöneltmeleri, oyuncuyu oyuna daha da bağlayacaktır.

Spor müsabakaları arasında, futbolun diğer spor müsabakalarına göre tercih edilme oranına göre, basketbol oyununun, genç nesilleri basketbola teşvik etmesi yok denecek kadar azdır. Bu noktada Türkiye Basketbol Federasyonu' nun da katkıda bulunarak futbol müsabakaları gibi, basketbol oyun müsabakası düzenleyerek bu oyunların reklamı yapılmış olacaktır. Bu reklam da basketbol oyununun daha fazla oyuncu tarafından oynanmasını sağlayarak genç nesillerin basketbola teşvik edilmesinde katkıda bulunacağı açıktır.

7. KAYNAKLAR

[1]http://www.simsoft.com.tr/game_technologies.html

[2] Johan Huizinga, 1995, "Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme". Ayrıntı Yayınları

[3] http://en.wikipedia.org/wiki/Play_(activity)

[4] Erim D. Eylül 2007, "Türkiye Selçuklu Devleti' nde Spor ve Eğlence", Afyon Kocatepe Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi

[5] Basketbol Resmi Kuralları 2012, FIBA Genel Kurulu, Rio de Janeiro, Brezilya, 29 Nisan 2012