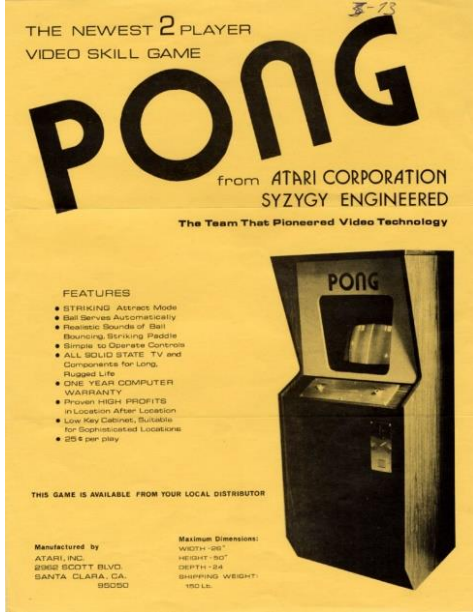


VIDEO VE BİLGİSAYAR OYUNLARI: 1950'LERDE ORTAYA ÇIKTI

İlk video oyununun patentini, ABD'de 1947 yılında T. Goldsmith ve E. R. Mann aldı. Oyuncuların; katot ışınları tüpüne yapıştırılmış uçak resimlerini vurmaya çalıştığı cihaz satışa sunulamadı. C. Adams, 1950'de MIT'nin Whirlwind-I adlı bilgisayarında bir demo hazırladı. Ekranın üst kenarından düşen nokta şeklindeki top, ekranın kenarlarına çarpıp zıplarken ses çıkarıyor ve yavaşlayıp duruyordu. Bilgisayar yazılımıyla resim veya film üretilmesini sağlayan computer graphics, henüz çıkmadığı için bu gösteri şaşkınlık yaratmıştı. İngiltere'de C. Strachey, bilgisayarda dama oynanabilmesi için 1951'de yazdığı programı çalıştırdı ama oyun, bilgisayarın kapasitesini zorladı. Ardından dama programını; Alan Turing'in desteğiyle Manchester Üniversitesi'nin Mark-I adlı bilgisayarına yükledi ve oyun sorunsuz oynanabildi. A.S. Douglas, Cambridge Üniversitesi'nde bilgisayar-insan etkileşimi konusunda doktora yaptı. İngilizcesi tic-tac-toe olan ve ülkemizde XOX denilen oyunu, bilgisayara karşı oynamak için 1952'de bir program yazdı. Oyun çok ilgi çekti ama sıradan insanların bilgisayarı olmadığı ve üniversitenin bilgisayarında oyun oynatılmadığı için oyun ticarileşemedi.



Para atılarak oyun oynanan PONG makinesi

İlk eğlence amaçlı oyun: Tenis

İki Kişi için Tenis adlı video oyunu, 1958'de W. Higinbotham ve R. Dvorak tarafından ABD'de eğlence amacıyla geliştirildi. Brookhaven Ulusal Laboratuvarı'nın halka bilimi sevdirmek için düzenlediği bilim şenliği gösterilerinde ziyaretçiler bu oyunu oynayabiliyordu. Oyuncular, kumanda

kolundaki düğmeler yardımıyla ekrandaki topa vurmaktaydı. İlk kez 1971’de Computer Space adlı bir video oyunu; para atılarak oynanan makinelere yüklendi ve makinelerden 1500 tane satıldı. Oyunun yaratıcıları N. Bushnell ve T. Dabney; Atari şirketine geçip, parayla oyun oynanan PONG adlı makineyi yaparak çok sayıda kafe ve bara sattı. Beklenenden fazla sayıda oyuncunun attığı paralar, bir makineyi tıkayınca makine ikinci gün bozuldu. Para atılarak video oyunu oynanan makine üreticilerinin sayısı artınca, 1973’te makine satışları 70 bine ulaştı. Apple II gibi bilgisayarlar satışa çıktıktan sonra; bilgisayar ve video oyunlarının lideri olan Atari, sinema filmi E.T.’nin haklarını 20 milyon dolara satın aldı. Filmi video oyununa çevirdi ama tutulmayınca video oyun sektörüne güven azaldı. ABD’de, oyun sektöründe iflaslar başlayınca Japonlar dünya piyasasını ele geçirdi. Japon şirketi Nintendo, 1985’te ABD’de oyun üretmeye başlayınca oyun piyasası tekrar canlandı. Nintendo, bilgisayardan bağımsız olarak oyun oynamayı sağlayan oyun konsolları geliştirdi. Bu şirketin; Game Boy ve Tetris adlı oyunları 1989’da çok popüler oldu. Oyun konsollarına 1993’te 3D grafik kartları takıldı. Sony Playstation sayesinde, oyun yanında müzik dinleme ve film izleme olanağı doğdu. Microsoft, 2005’te Xbox 360 adlı konsola kablosuz bağlantılı kollar ekledi. Video oyun sektörü en hızlı gelişen alanlardan biridir. Oyun pazarı; 19 milyar dolarlık küresel müzik pazarının ve 39 milyar dolarlık küresel sinema pazarının toplamından daha büyüktür. Oyun pazarının 2018’de 108 milyar dolara ulaşacağı açıklandı. Bilgisayar oyunları 35, konsol oyunları 31 ve mobil oyunlar 42 milyar dolar paya sahip olacak.

Prof. Dr. Ural Akbulut
ODTÜ Kimya Bölümü