

BİLGİSAYAR OYUN SEKTÖRÜNDE ÇALIŞAN KONSEPT TASARIMCILARININ MESLEK ALGISININ İNCELENMESİ

Mehmet METE¹, Öznur IŞIR²

¹İstanbul Aydın Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Grafik Tasarım Anasanat Dalı, mehmetmete@stu.aydin.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0937-9785

²Dr. Öğr. Üyesi, Balıkesir Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, oznur.isir@balikesir.edu.tr, ORCID: 0000-0002-7231-0329

Bu çalışmada birinci yazarın "Bilgisayar oyun sektöründe çalışan konsept tasarımcılarına yönelik meslek algısı üzerine nitel bir araştırma" başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

Mete, Mehmet ve Öznur Işır. "Bilgisayar Oyun Sektöründe Çalışan Konsept Tasarımcılarının Meslek Algısının İncelenmesi". idil, 78 (2021 Şubat): s. 354–366. doi: 10.7816/idil-10-78-15

ÖZ

Günümüz eğlence dünyasının büyük bir kısmını kaplayan bilgisayar oyunlarının dijital medyadaki önemi giderek artmaktadır. Teknolojide yaşanan gelişmeler ile oyun sektöründe, bilgisayar oyun tasarımı farklı boyutlara taşınmıştır. Görsel açıdan bakıldığında oyunların artık gerçek yaşamla arasındaki çizgi oldukça incelmıştır. Bilgisayar oyunlarının görsel özelliklerinin oyunların türü ve ana öğeleri ile ilişkisinin ötesinde yaratıcı, kendine özgü ve yenilikçi olması, oyunun konsept tasarımını ön plana çıkarmaktadır. Bilgisayar oyunlarının üretilmesinde yaratıcı fikirler ile görsel tasarımları harmanlayabilen konsept tasarımcılara ihtiyaç duyulmaktadır. Bilgisayar oyun sektörü ve birçok iş alanında konsept tasarımın, projelerin başlangıcındaki fikir ve görsel anlatımın en önemli aşama olarak görülmesi, bu alanın sektördeki yerini dikkatle ortaya koymaktadır. Bu çalışmanın hazırlanması sürecinde konsept tasarım üzerine olan çalışma ve metinlerin sınırlılığı bir sorun olarak görülmüştür. Türkiye’de konsept tasarım alanında mesleğin algısına yönelik bilimsel bir çalışma bulunamamıştır. Bu mesleğe yönelik mevcut algının incelendiği bu çalışmasının diğer araştırmalara ve araştırmacılara referans olması ve toplumda bu alan hakkında farkındalığın oluşmasına katkı sağlaması umulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Konsept tasarım, grafik tasarım, meslek algısı, konsept sanat, bilgisayar oyun grafiği

Makale Bilgisi:

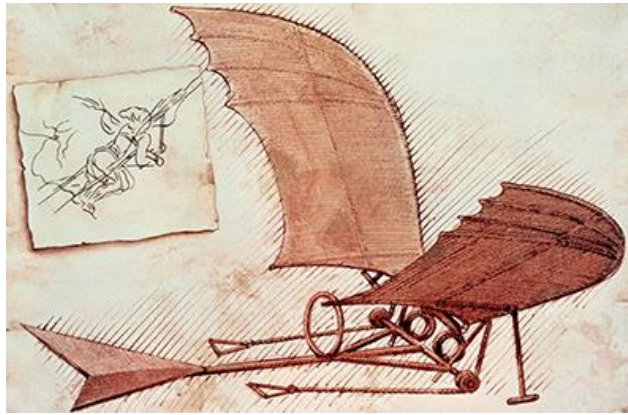
Geliş: 6 Ocak 2021

Düzeltilme: 09 Şubat 2021

Kabul: 18 Şubat 2021

Giriş

Teknoloji çağının en büyük gereksinimlerinden olan görsel tasarım, sınırsız üretim sağlanması ile dijital tüketimin en büyük araçlarından biri haline gelmiştir. Günümüz dijital medya dünyasında ön planda olan görsel unsurlar, tasarımcıların farklı sektörlerle yönelmesine sebep olmuştur. Bu alanlardan biri olan konsept tasarımı son zamanlarda ön plana çıkmaktadır. "Bilgisayar Oyun Sektöründe Çalışan Konsept Tasarımcılarına Yönelik Meslek Algısı üzerine Nitel Bir Araştırma" (Mete) adlı tez çalışmasında detaylı olarak konsept tasarımın geçmişten günümüze olan süreci ve konsept tasarım dalında çalışanlar üzerinde durulmuştur. Konsept, kelime karşılığı olarak fikir, kavram, hayal etmek anlamına gelmektedir. Konsept tasarım; bir fikrin, karakterin, hikâyenin veya mekânın görsel olarak tasarlandığı çalışmalardır. Konsept tasarımı ilk ortaya çıktığı zamanlarda geleneksel yöntemlerle başlanmıştır (Honkanen). Bu dönemlerdeki tasarım çizimleri günümüzdekilere benzer şekildedir.



Resim 1. Leonardo Da Vinci'nin Flying Machine İsimli Konsept Çalışması, 1488 (Flying Machine)

Çizilen haritalar, görselleştirilerek hazırlanan kitaplar, çizilen eskizler (Resim 1) ilk konsept tasarım ürünleridir (Flying Machine). Konsept tasarımcı hayali bir dünya oluşturup o dünyadaki her şeyi tasarlayan sanatçılardır. İlk kez Orta Çağ ve Rönesans dönemlerinde tasarımcılar ortaya çıkmıştır. Konsept tasarımı konusunda detaylı olarak çalışan Leonardo Da Vinci, ilk konsept tasarımcılardan biri olarak anılmaktadır. Leonardo Da Vinci, daha önce hiç yapılmamış olan bir aracın veya makinenin tasarlanmasını ilk aşama eskizlerinden son aşamasına kadar olan süreci tam anlamıyla günümüzde kullanılan şekliyle uygulamıştır. Günümüzde konsept tasarımı, teknolojinin gelişmesiyle çeşitli alanlarda kullanılarak, bilgisayar oyunları ve sinema filmleri gibi görsel sanat ürünlerinin gelişmesiyle adından sıkça söz ettirmiştir.

Gittikçe gelişen konsept tasarımı alanı, eğitim müfredatlarında da yerini almıştır. Bu alanla ilgili özellikle eğitim veren okullar sektöre başarılı tasarımcılar kazandırmaktadır. İyi bir konsept tasarım eğitimi, konsept tasarımcı olarak ihtiyaç duyulan becerilere, sağlam ve kapsamlı bir eğitim ile güçlü bir portföy oluşturulmasında katkı sağlayabilmektedir. Teknolojik gelişmeler sonucunda konsept tasarımın dijital platformlarda oluşturulması ile yeni iş imkanları ve fırsatlar ortaya çıkmaktadır. Konsept tasarımcılar; oyun geliştirme firmalarında, animasyon stüdyolarında, film ve video prodüksiyon şirketlerinde, web tasarım firmalarında, dekorasyon firmalarında veya mimarlık firmaları gibi sektörlerde çalışabilmektedir.

Bilgisayar oyunları sektörü ve birçok iş alanında konsept tasarımın, projelerin başlangıcında fikir ve görsel anlatım sunması ile en önemli aşama olarak görülmesi, bu alanın sektördeki yerini vurgulamaktadır. Konsept tasarım mesleğinin geleceğin meslek alanlarından olabileceğine yönelik görüşlerde özellikle toplumun eğlence sektöründeki tüketim taleplerinin devamlı artması ile bu mesleğin gelecekte de devam edeceği öngörülmektedir. Sektörde özellikle yaratıcı fikirler ile görsel tasarımları harmanlayabilen konsept tasarımcılara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu doğrultuda mesleğin farkındalığının artması ve mesleğe yönelik yanlış algılara açıklık getirilmesi, meslek seçimi ve mesleğe olan bakış açısına etki etmesi açısından büyük önem arz etmektedir.

Bu araştırma kapsamında bilgisayar oyun sektöründe çalışan konsept tasarımcıların mesleklerini nasıl tanımladıkları ve bu mesleğin toplum tarafından nasıl algılandığı asıl problem olarak ele alınmış, bunun

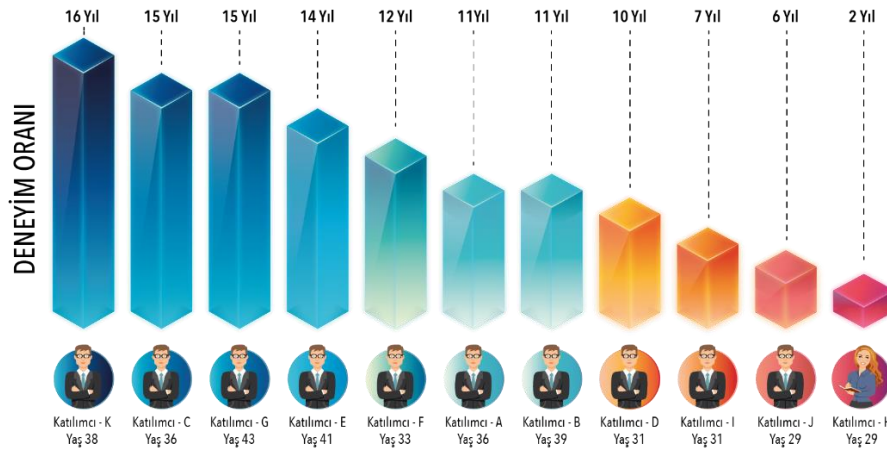
yanında konsept tasarım mesleğinin eğitim müfredatlarında nasıl işlendiği ve müfredattaki eksiklikler, kavramla ilgili mevcut karmaşıklık ile bu karmaşıklığın nasıl giderileceğine de çözüm getirilmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda konsept tasarımı ve konsept tasarım mesleğinin tanımlanması, mesleğin özelliklerinin belirlenmesi ve mesleğe yönelik algının incelenmesi araştırmanın amacını oluşturmuş.

Yöntem

Araştırmanın yöntemi nitel araştırma yaklaşımlarından durum çalışması (case study) olarak desenlenmiştir. Literatür araştırmasının ardından araştırma kapsamında veri seti oluşturulurken görüşme yönteminden faydalanılmıştır. Araştırmada kullanılan görüşme stratejisi "standartlaştırılmış açık uçlu görüşme" yöntemidir. Bu araştırma kapsamında kullanılan görüşme türü ise "yanıtlayıcı görüşmesi" dir. Katılımcıların özellikle eğlence sektöründe öncü kabul edilen firmalarda çalışan konsept tasarımcılardan olmaları dikkate alınarak seçilmiştir. Katılımcılarla olan görüşme sonucunda görüşme sorularını yanıtlayan on bir kişinin yanıtları, araştırmanın veri setini oluşturmuştur. Görüşülen on bir katılımcı arasında, on kişi erkek ve bir kişi kadındır. Ayrıca görüşülen kişilerin 29 ila 43 yaş aralığına sahip olmakla beraber katılımcıların toplam yaş ortalaması otuz beştir. Araştırmacı elde edilen veriler sonucunda oluşturulan kodlardan yola çıkarak, verileri genel düzeyde açıklanabilmesi için, kodları belirli kategoriler altında toplayabilen temaları oluşturmuştur. Bu araştırmada tema haritası alan yazına dayalı olarak araştırma soruları altında, görüşme sonucunda ortaya çıkan teorik bilgiler ile oluşturulmuştur. Bulgular raporlaştırılırken araştırmanın alt problemleri temel alınarak düzenlenip yorumlanmıştır. Her bir alt başlık içinde bulunan temalar da grafik ve şekillerle tablolastırılmış ve bu temalar doğrultusunda bulgular ve yorumlar sunulmuştur. Bulgular aktarılırken gerekli olan yerlerde alan yazından ve verilerden doğrudan alıntılarla desteklenmiştir. Son aşamada ise çıkarımlar ve ortak noktalar geliştirilmiştir.

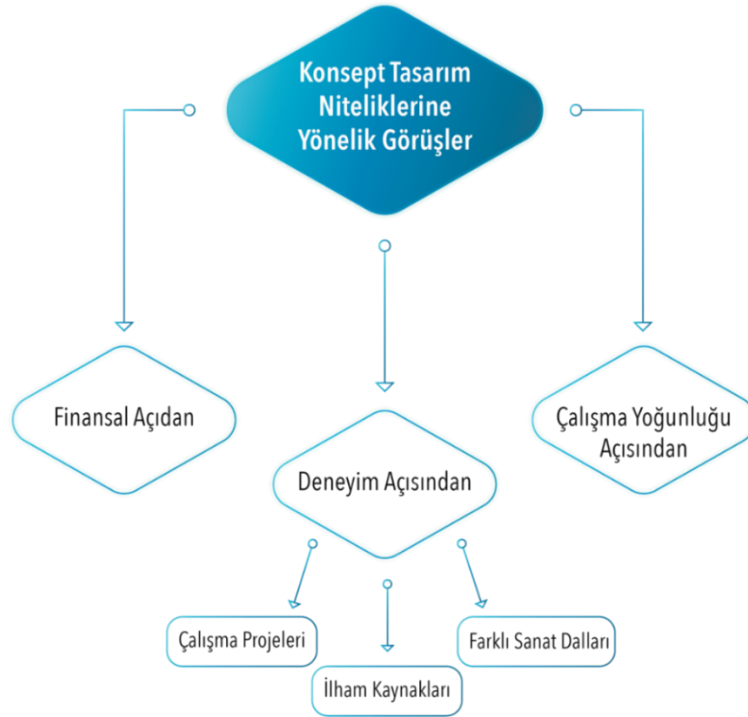
Bulgular ve Yorumlar

Araştırmada nitel boyutta yarı yapılandırılmış görüşme tekniğinin uygulanmasıyla elde edilen bulguların çözümlenmesi sonucunda, katılımcılarla yapılan görüşmede konsept tasarımcıların nitelikleri, eğitim süreçleri, mesleğin özellikleri, konsept tasarımcılara yönelik toplumda ve sektörde meslek algısı, yaşadıkları problemlere ve Türkiye’de konsept tasarım derslerine ilişkin çeşitli sonuçlara ulaşılmıştır. Bu sonuçlar araştırmanın alt amaçlarına uygun olarak aşağıda sunulmuştur. "Konsept tasarımcıların nitelikleri" ana teması kapsamında katılımcılarla yapılan görüşme sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde, bilgisayar oyunları sektöründe çalışan konsept tasarımcıların yetişkin yaş aralığında olmaları ve deneyim oranlarına bakıldığında, bilgisayar oyunlarının tecrübeli kişiler tarafından geliştirildiği sonucuna ulaşılmıştır. Verilerden oluşturulan, şekil 1’de görüldüğü gibi katılımcıların cinsiyet, yaş ve deneyim yılı oranları görülmektedir.



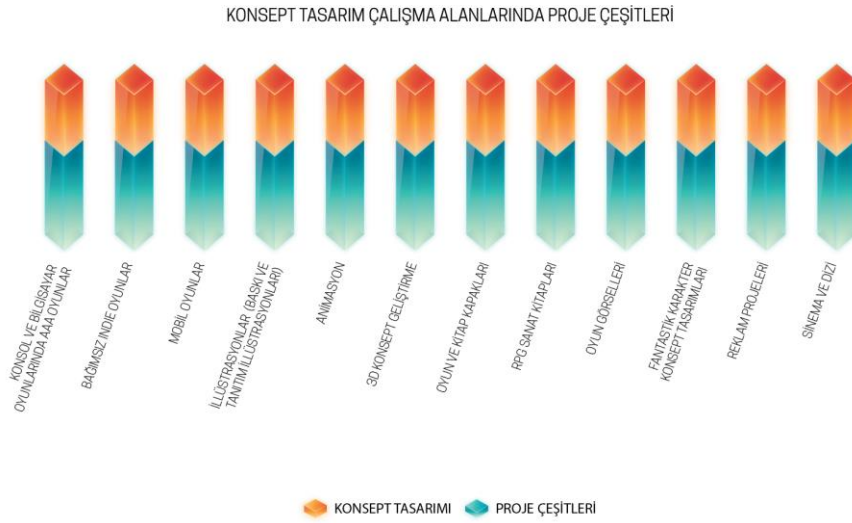
Şekil 1. Görüşülen Konsept Tasarımcıların Deneyim ve Yaş Oranları

Konsept tasarımcıların niteliklerine yönelik görüşler teması altında üç adet kategori belirlenmiştir; finansal açıdan, çalışma yoğunluğu açısından ve deneyim açısından irdelenmiştir. Deneyim açısından başlığı altında çalışma projeleri, ilham kaynakları ve farklı sanat dalları olarak şekil 2’de görüldüğü gibi bulgular incelenmiştir.



Şekil 2. Konsept Tasarımının Niteliklerine Yönelik Görüşler

Konsept tasarım mesleğinin tercih edilmesinde ise bireyin sanata olan tutkusu ve sanatın kişiyi özel hissettirmesi gibi durumların bu mesleğin tercih edilmesinde etkili olduğu görülmüştür. Bu meslekteki çalışma yoğunluğu temasına ilişkin 10 görüş belirtilmiş, 5 görüşte düzenli saatler içinde çalışıldığı, diğer 5 görüşte ise düzensiz saatler içinde çalışıldığı bilgisine ulaşılmıştır. Düzensiz saatler içinde çalışmak fiziksel etkiler oluşturarak günlük yaşantıda uykusuzluk gibi sonuçlara sebep olabilmektedir. Sosyal hayat içinde kendine ve aile hayatına zaman ayırabilmek de zaman zaman zorlayıcı olmaktadır. Freelance çalışmalarda bu durum düzenlenebiliyor ve evde çalışma rahatlığı oluyor iken freelance çalışmayanlar bazen bir projeyi bitiş tarihine yetiştirmek için stüdyolarda geç saatlere kadar yoğun bir şekilde çalışmak zorunda kalabilmektedir. Bu yoğun iş akışı içerisinde bu mesleğin hobi olarak görülmesi ise bu işin zorluklarına rağmen konsept tasarım mesleğini tercih edilebilir kılmaktadır. Konsept tasarım mesleğine deneyimler açısından bakıldığında, sürekli gözlem yapmayı gerektiren ve her zaman tasarımcıyı yeniliklere yönelten sonsuz bir süreç olarak görülmüştür. Tasarımcılar kendilerini sürekli olarak yenileyecek ve etkilenecekleri alanlara yönelirler. Tasarımcıların yaşam formlarını ve doğanın gerçekçiliği gibi alanları gözlemlemesi bilgisayar oyunları ve filmlerde yenilikçi, özgün konseptler yaratılmasında etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Konsept tasarımcılar çalıştıkları pozisyonların dışında farklı sanat/tasarım alanları olan; animasyon, heykel, poster tasarımı, reklam ve kitap kapak illüstrasyonları gibi farklı sanat dallarında da çalışmaktadırlar. Verilerden oluşturulan, şekil 3’te görüldüğü gibi katılımcıların çalışma alanlarında görev aldıkları projeler görülmektedir.

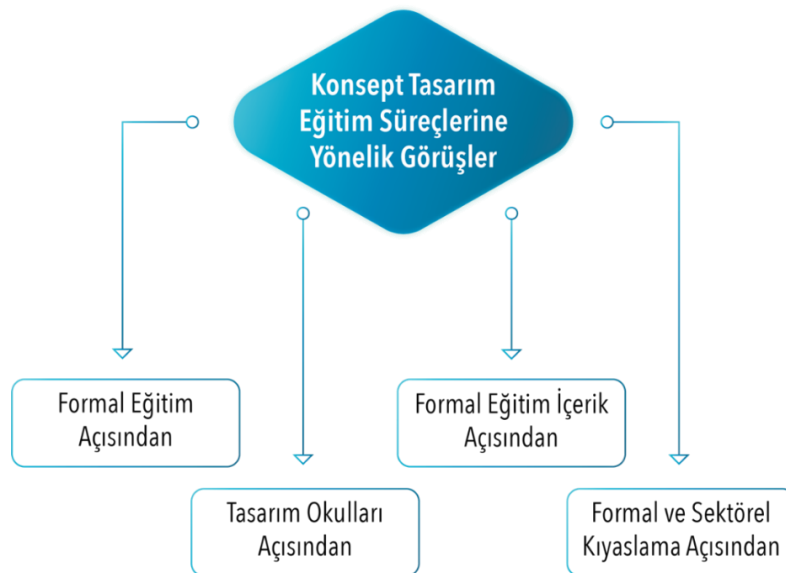


Şekil 3. Konsept Tasarım Çalışma Alanlarında Proje Çeşitleri

Ayrıca bilgisayar oyunları, sinema, dizi ve reklam projelerinde de çalışma olanağının bulunması ile mesleğin sektörel açıdan bakıldığında alternatif çalışma alanları olduğu görülmüştür. Mesleğin çok yönlülüğe açık olması, avantajlı ve tercih edilebilir olmasında etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Konsept tasarımcıların eğitim süreçlerine yönelik görüşler incelendiğinde; tasarımcıların formal eğitim ve sektörel tecrübelerinden edinilen veriler doğrultusunda eğitime yönelik görüşler teması altında dört adet kategori belirlenmiştir. Formal eğitim açısından, tasarım okulları açısından, formal eğitim içerik açısından, formal ve sektörel kıyaslama açısından olmak üzere şekil 4'te görüldüğü gibi incelenmiştir.

“Konsept tasarımcıların eğitim süreci” ana teması kapsamında katılımcılarla yapılan görüşme sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde formal eğitim açısından bakıldığında, mesleğin tasarım temelli bir yapısı olduğu görülmüştür.



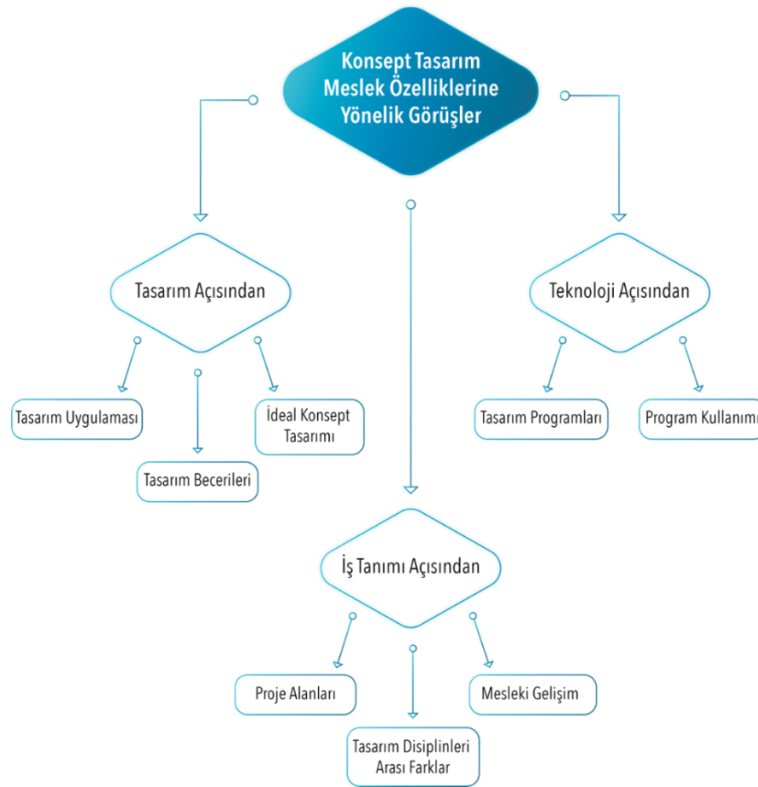
Şekil 4. Konsept Tasarım Eğitim Süreçlerine Yönelik Görüşler

Güzel sanat fakülteleri ve tasarım okullarında konsept tasarım benzeri ders içeriklerinin bulunduğu

fakat tamamen konsept yaratmaya yönelik derslerin oldukça az olduğu görülmüştür. Bu alanda formal eğitimin azınlıkta olmasından dolayı bu mesleği yapmak isteyenler çeşitli kaynaklardan edindiği bilgiler ve öğrenimlerle sektörde çalışmaktadırlar. Tasarım okullarından mezun olan konsept tasarımcılar ile formal eğitim almamış olan tasarımcılar sektörde eşit imkanlar içinde çalışmaktadır. Sektörde formal eğitim bir zorunluluk olarak görülme de formal eğitimin öğrenciye bağlantılar sunması, iletişim becerileri kazandırması, sektöre hızlı uyum sağlaması ve tasarımda konsept çizmenin öğrenilmesine yönelik olumlu katkılar sağladığı sonucuna ulaşılmıştır.

Öğrenciler büyük projeleri kendi başlarına nasıl idare edeceklerini ve iş görüşmesi sırasında çalışmalarını nasıl sunacaklarını öğrenmektedir (School Of Design, 2019). Formal eğitimin öğrencinin çalışmalarına yansıdığı, bu anlamda sektörde portföy üzerinde başarılı bir sonuç çıkarılarak olumlu dönüşler sağlandığı anlaşılmaktadır.

Konsept tasarımcıların mesleğe yönelik deneyimleri incelendiğinde; tasarım açısından, teknoloji açısından ve iş tanımı açısından olmak üzere üç tema altında toplanmıştır. Tasarım açısından; tasarım uygulaması, tasarım becerileri ve ideal konsept tasarımına yönelik üç kategori belirlenmiştir. Teknoloji açısından; tasarım programları ve program kullanımı kategorilerine ayrılmıştır. İş tanımı açısından; proje alanları, tasarım disiplinleri arası farklar ve mesleki gelişim kategorilerine ayrılmıştır. Mesleğin özelliklerine yönelik olan bu görüşler Şekil 5'te görüldüğü gibi oluşturularak incelenmiştir. "Konsept tasarımcıların meslek özellikleri" ana teması kapsamında katılımcılarla yapılan görüşme sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde, konsept tasarımcıların meslek özelliklerine tasarım açısından bakıldığında konsept tasarımcı, hayallerini ve yaratıcılığını en üst düzeye çıkararak sürekli gelişim içinde, kendi sınırlarını zorlayıp, daha önce kimsenin görmediği yepyeni dünyaları orijinal fikirlerle tasarlamaktadır.

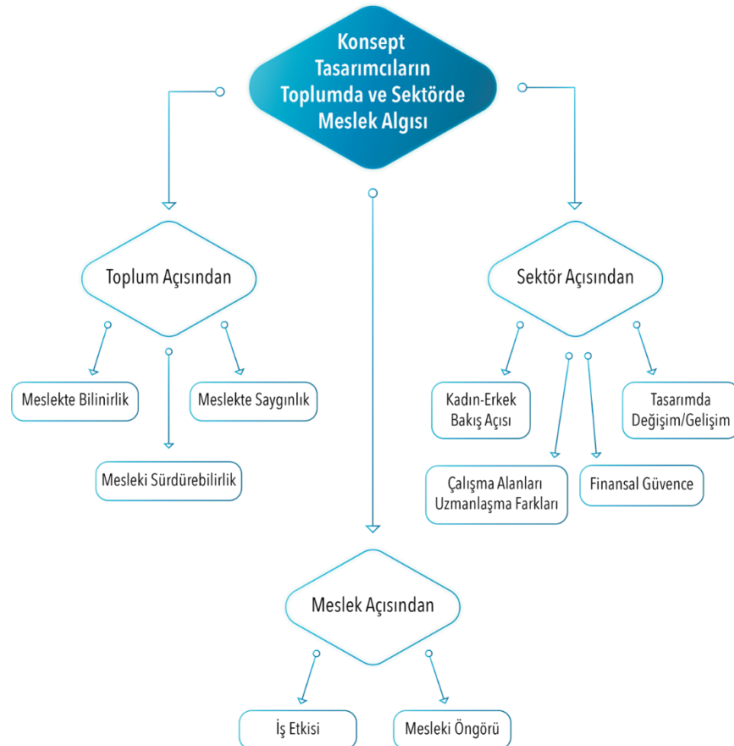


Şekil 5. Konsept Tasarım Meslek Özelliklerine Yönelik Görüşler

Oyunun konsept tasarımı ve taslak çalışmaları oyunun genel kimliğini ortaya çıkarır. Bu çalışmalar taslak aşamasında oluşturulur. Yapılan taslak çalışmaları içinden görsel çekiciliği olan ve uygulanabilirliğe uygun taslaklar seçilir. Oyunun konusu ve türü belirlendikten sonra alınan kararlar mümkün olabildiğince değiştirilmemeye çalışılır. Bu aşamadan sonra alınan kararlar sonraki aşamalarda değiştirilirse projenin gecikmesine ve zaman kaybına yol açar (Adams, 2006).

Müşterinin tam olarak ne istediğini anlamak için iletişim becerilerinin iyi olması, tasarımın hikâye evreninin görselleştirilmesi, temaya uygun renk paletlerinin seçilmesi, kompozisyon oluşturulması ve konseptin işlevsel halde tasarlanması gerekmektedir. Tüm bu süreçte projeyi zamanında teslim etmek için deadline'ı (teslim tarihini) kaçırmamak gerekmektedir. Bilgisayar oyunlarında proje tasarımı yapılırken hedef kitlenin kim olacağı ve bu oyunu neden oynamak isteyecekleri gibi durumlar dikkate alınarak tasarım yapıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Tasarımlar yapılırken tasarımcının bu süreçte; konsept tasarımın dijital ve geleneksel olarak farklı tarzlarda çizimini yapmak, hayal gücünü geniş tutmak, sürekli olarak günceli takip etmek ve temel sanat becerilerini başarılı kullanmak, gibi becerilere de sahip olması ve bağlantı kurabileceği çevresindeki kişilerin tasarım alanından olması ile kendisini geliştirmesi gerektiği görülmüştür. Bu beceriler doğrultusunda ideal bir konsept tasarımının kolay okunabilir, kolay üretilebilir ve işlevsel yönlü olması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır. Oyun sektörünün gereksinimlerine yönelik olarak teknolojinin paralel bir şekilde gelişmesi kaçınılmazdır. Teknoloji açısından bakıldığında, konsept tasarımcıların çizimlerini tablet teknolojisi ile uyguladıkları görülmüştür. Teknolojinin hızla gelişmesi ile tasarımcıların kullandıkları programların özellikleri artmış ve yeni çıkan programlarla tasarımlar yapmak daha hızlı ve verimli hale gelmiştir. Tüm dünyaya tasarımların hızlı bir şekilde yayınlanması ile profesyonel işlerde dünyaya kapıları açan bir mecra olarak yeni iş imkanları sunan bir meslek olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Ayrıca konsept tasarımcılar yeni fikirlerin olduğu başlangıç aşaması dışında storyboard, matte painting, illüstrasyon, karakter tasarımı, yaratık tasarımı, çevre tasarımı, araç tasarımı, oyun kapağı tasarımı, gibi projenin farklı alanlarında da çalıştıkları görülmüştür. Konsept tasarım mesleğinin diğer tasarım disiplinleri arasındaki farklı olan özelliklerine bakıldığında, tasarımın özgün olması, fikir odaklı, detaylı ve işlevsel olarak tasarlandığı görülmüştür. Diğer tasarım disiplinlerinin ise sadece görsel olarak dikkat çekici olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Konsept tasarım mesleğinin toplumda ve sektörde nasıl karşılandığına yönelik görüşler incelendiğinde; konsept tasarım mesleğinde deneyim sahibi olan görüşülen katılımcılardan, toplumda mesleğin bilinirliğine, saygınlığına ve mesleğin sürdürülebilirliğine yönelik oluşan algılar toplumsal bakış açısı altında irdelenmiştir. Bu mesleğin sektörde tasarımcıların kadın-erkek çalışmasına yönelik bakış açısı, çalışma alanlarında uzmanlaşma farkları, tasarımda değişim ve gelişime yönelik görüşler ve mesleğin finansal güvencesine yönelik tutumlar incelenmiştir. Meslek açısından tasarımcıyı etkileyen iş durumları ve tasarımcının meslekteki öngörülerini gibi durumlar incelenmiştir. Toplumsal, sektörel ve meslek açısından oluşturulan üç tema altında şekil 6'da gösterilmiştir.



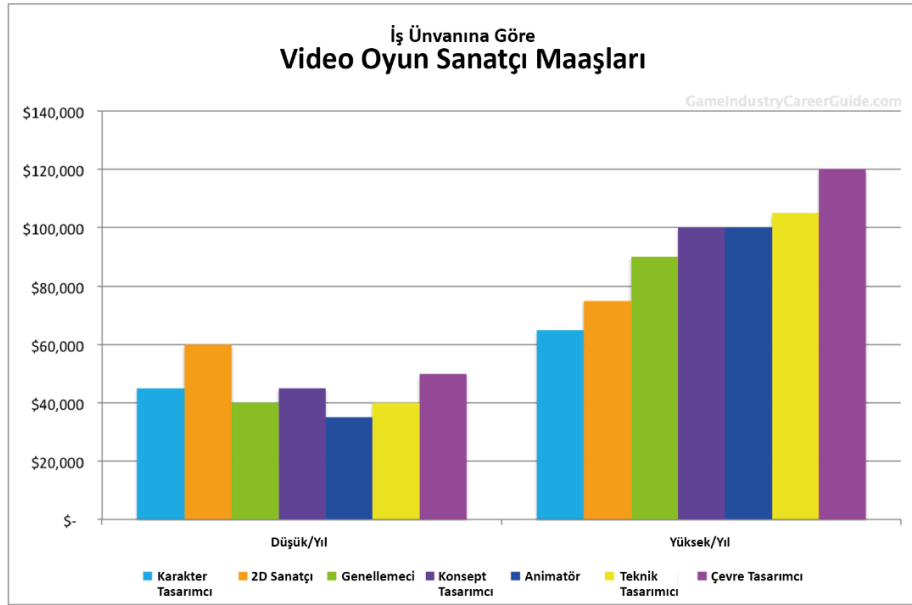
Şekil 6. Konsept Tasarımcıların Toplumda ve Sektörde Meslek Algısına Yönelik Görüşler

“Konsept tasarımcıların toplumda ve sektörde meslek algısı” ana teması kapsamında katılımcılarla

yapılan görüşme sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde, toplumsal açıdan baktığımızda konsept tasarım mesleğinin bilinirlik yönünden diğer meslek grupları kadar tanınmadığı görülmüştür. Türkiye’de bu meslek pek bilinmemekle beraber dünyada ise az bilinmektedir. Konsept tasarımın, sanat ve illüstrasyon alanlarıyla karıştırılması mesleğin farkındalığının da oluşmadığını göstermektedir. Sanatın entelektüel çekiciliği toplumun ilgi odağı gibi görünse de aslında önemsenmemektedir. Konsept tasarım hakkında yeterli bilgi sahibi olunmaması sonucunda mesleğin sektörde iyi bilinse de toplumda önemsiz bir meslek olarak görüldüğü, farklı tasarım disiplinleri ile karşılaştırıldığında ise değer verilmediği sonucuna ulaşılmıştır. Toplumda mesleki saygınlık açısından bakıldığında, bireylerin meslek tercih etmesinde saygın bir meslek seçimine önem verilmektedir. Mesleklerin özelliklerinin yanı sıra saygın bir meslek olarak görülmesi, bireyin meslek tercihinde ebeveynler gibi çevresel faktörler sonucunda yönlendirmelerin olması kaçınılmazdır. Düşünsel farklılıklar ve bilinmezlik gibi unsurlar konsept tasarım gibi mesleklerin farkındalığını yok ettiği görülmüştür. Tanınan meslek gruplarının daha saygın görülmesi, toplumda kitlesel farkların olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sanatsal saygınlığın, sektörde mesleğe olan bakış açısındaki etkisi, toplumun sanatı nasıl konumlandığına bağlı olarak mesleki saygınlığın yerini ortaya koymaktadır. Günümüzde teknolojik gelişmeler sonucunda konsept tasarımın dijital platformlarda oluşturulması ile yeni iş imkanları ve fırsatlar ortaya çıkmaktadır. Konsept tasarım mesleğinin geleceğin meslek alanlarından olabileceğine yönelik toplumun tüketim taleplerinin devamlı artması ile bu mesleğin gelecekte de devam edeceği sonucuna ulaşılmıştır. Konsept tasarım mesleğinde kadınların ve erkeklerin çalışma durumu temasına ilişkin bulgular incelendiğinde, kadınların erkeklere oranla daha az bu meslekte çalıştıkları görülmüştür. Bu durumun erkeklerin kadınlara göre oyunlara daha eğilimli olmaları, kadınların oyunlardan daha az etkilenmesi ve cinsiyette ilgi alanlarının farklı olmasından dolayı bilgisayar oyunları sektöründe cinsiyet farkının büyük bir oranda etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Konsept tasarım mesleğinde kadınların ve erkeklerin eşit düzeyde muameleyle karşılandığı görülmüştür. Cinsiyet fark etmeksizin tasarım başarısının ön planda olduğu görülerek eşit bir şekilde davranıldığı sonucuna ulaşılmıştır. Bilgisayar oyun sektöründe tasarım alanında çalışılan projelerin hem oyuncu hem de tasarımcı ekip için uyumlu bir şekilde üretilmesi ve geliştirilmesi gerekmektedir. Bu anlamda sponsorların parasal odaklı yapımları tercih etmesinin, tasarımcının motivasyonunu ve tüm projeyi olumsuz anlamda etkilediği görülmüştür. Kâr amaçlı oyunlar yapılması yerine detaylı sanatsal oyunlara değer verilmesi ve bu yönde değişimler yapılması gerektiği sonucuna ulaşılmıştır.

Türkiye’de oyun üretiminin yetersiz olmasına yönelik, “Oyun tasarım ve geliştirmenin yüksek maliyetli olması, bu konuda deneyimli iş gücünü gerektirmesi, oyun yazılımı konusunda kamusal teşvik politikalarının olmaması, yayım dağıtım ve pazarlama etkinliklerinin yetersiz olması, yerli oyun gelişimini engelleyen en önemli nedenlerdendir” (Binark ve Sütçü, 2008). Oyun gelişimlerine yönelik, Türkiye’deki oyun geliştirme stüdyolarında ‘hyper casual’ denilen basit oyunlar üzerinde çalışmalar yapılması yerinde ‘AAA’ denilen üst kalitede oyunların yapılmasına yönelik çalışmaların geliştirilebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

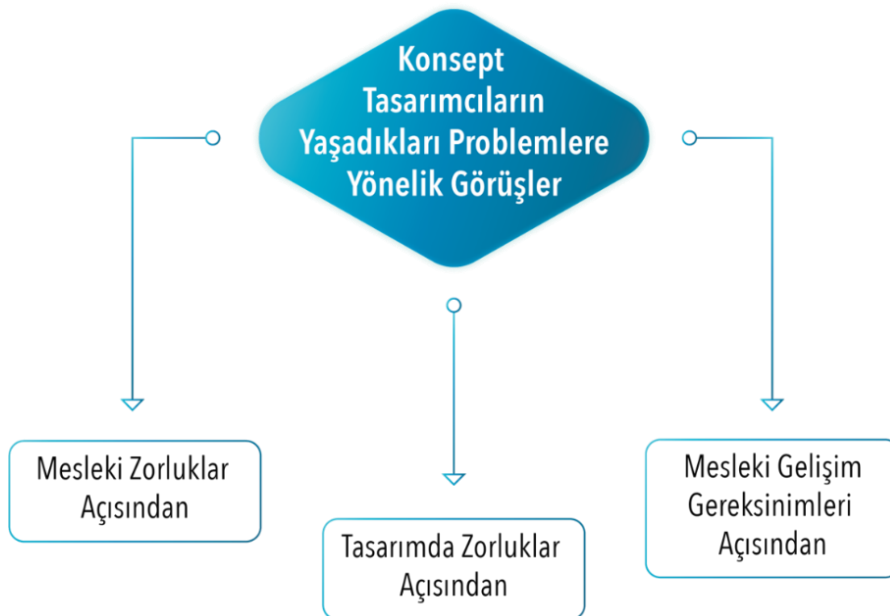
Konsept tasarımcıların çalışma alanlarına yönelik bulgular incelendiğinde, büyük oyun stüdyolarında çalışan konsept tasarımcılarla, daha küçük stüdyolarda çalışan konsept tasarımcılar arasında alanda uzmanlaşma farkları olduğu görülmüştür. Küçük stüdyolarda tasarımcıların çok yönlü çalışması sonucunda oldukça yorulduğu ve kendisini uzmanlaşacak kadar geliştirmesinin zor olduğu anlaşılmaktadır. Büyük oyun stüdyolarında ise uzmanlık alanında konsept tasarımı ve konsept tasarımın yan dallarından karakter, çevre, araç tasarımı gibi alanlara yönelik alanda uzman olarak tam verimli bir şekilde çalışıldığı görülmüştür. Oyun stüdyolarında tasarımcıların sadece tek bir alanda çalışması ile uzmanlaşabilecekleri sonucuna ulaşılmıştır. Konsept tasarım mesleğine finansal açıdan bakıldığında, bu mesleği yapmak isteyen bireylerin sektöre başladığında zorluklar yaşasa da kendini geliştirerek başarı sağladığında finansal kazancın iyi olduğu, güvenli ve rahat bir yaşam içinde oldukları görülmüştür. Ayrıca farklı yaşam koşulları ve çalışılan firmaya da bağlı olarak çoklu değişkenlerin de bu durumda etkili olduğu görülmüştür. Mesleğin çalışma formatına ve koşullara göre değişiklik gösterebildiği fakat genel anlamda finansal kazancın oldukça iyi olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Video oyunları sanatçılarının maaş aralıklarının gösterildiği grafik, aşağıdaki şekil 7’de görülmektedir.



Şekil 7. Oyun Geliştirme Stüdyosunda Farklı Ünvanlarda Çalışanların Maaş Aralıkları (Bay)

Bu değerler oyun geliştirme stüdyolarında kendi alanında çalışan yüzlerce kişinin maaşından elde edilen ortalama değerlerdir (Bay,2019).

Konsept tasarım mesleğinde deneyim sahibi olan görüşülen katılımcılardan, meslek açısından zorlukları, tasarım açısından zorlukları ve mesleki gelişim için gereksinimlere yönelik tutumlar incelenmiştir. Bu görüşler üç tema altında şekil 8’de gösterilmiştir. “Konsept tasarımcıların yaşadıkları problemler” ana teması kapsamında katılımcılarla yapılan görüşme sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde, konsept tasarımda mesleki zorluklar açısından bakıldığında fiziksel sağlık problemleri yaşandığı görülmüştür.



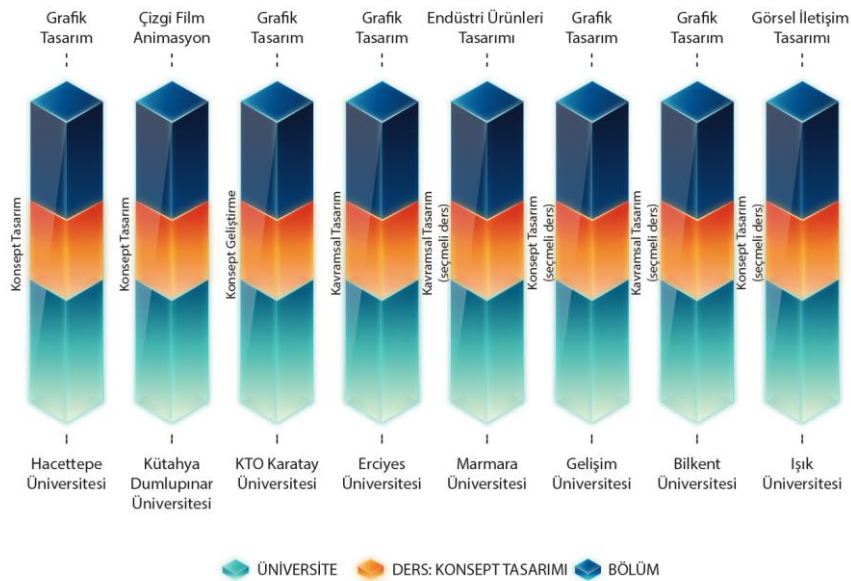
Şekil 8. Konsept Tasarımcıların Yaşadıkları Problemlere Yönelik Görüşler

Dijital ekranlara bakmak, kalem kullanımı ve günün büyük bir zaman diliminde oturarak çalışılması, bir

süre sonra tasarımcının ağırlar yaşamasına neden olabilmektedir. Fiziksel ağırlar dışında müşteri ilişkilerinde, müşteri ile çelişkili fikirlere sahip olmak ve yaşanan geç ödemeler gibi zorlukların bulunduğu görülmüştür. Tasarım açısından bakıldığında, projenin başlangıç aşamasında zaman zaman ilham kaybı yaşanması ve müşteri ile olan iletişimde yaşanan fikir ayrılıklarından dolayı tasarımcıların; fikirleri hayal edip tasarlaması, yaratıcılığının sınırlanması ve düzeltme revizyonların istenmesi gibi tasarımcının motivasyonu üzerinde olumsuz etki bırakacak zorlukların olduğu görülmüştür. Mesleki gelişim açısından bakıldığında ise konsept tasarımcıların en çok gereksinim duydukları konuların başında temel sanat becerilerinin olduğu görülmüştür. Temel sanat becerilerine hâkim olunması, özgün ve yenilikçi tasarımların yapılmasındaki önemi anlaşılmaktadır. Günceli takip etmek, sponsorlar veya yönetmeler ile iletişimde anlaşabilmek, kaliteli iş çıkarmaya odaklanmak, daha uzun teslim süreleri verilmesi gibi gereksinimlerde bulunduğu görülmüştür. En önemli gereksinimlerden biri de tasarımcının kendisini geliştirmesi için kişisel sanatına vakit ayıracak ekonomik özgürlüğe sahip olması sonucuna ulaşılmıştır.

"Türkiye'de konsept tasarım dersleri" ana teması kapsamında araştırma sonucunda elde edilen bulgular incelendiğinde, Türkiye'de ilk adımların atıldığı bu alanda, konsept tasarım bölümlerinin azınlığı ve Türkçe çevrimiçi kaynakların yetersiz olması konsept tasarım alanın pek bilinmediğini göstermektedir. Türkiye'de konsept tasarım derslerine yönelik güzel sanat fakülteleri ve tasarım okullarında konsept tasarım benzeri ders içeriklerinin bulunduğu fakat tamamen konsept yaratmaya yönelik derslerin Türkiye'de eğitiminin oldukça az olduğu görülmüştür. Türkiye'de konsept tasarım dersinin, sekiz üniversitede bulunduğu bilgisine ulaşılmıştır. Bu üniversiteler ve dersi bulunduran bölümler şekil 9'da üniversite, konsept tasarım dersi ve bölüm şeklinde görülmektedir. Türkiye'de konsept tasarım dersi 'konsept geliştirme' ve 'kavramsal tasarım' adı ile de verilmektedir.

TÜRKİYE'DE KONSEPT TASARIM DERSİ BULUNDURAN ÜNİVERSİTELER



Şekil 9. Türkiye'de Konsept Tasarım Dersi Bulunduran Okullar ve Bölümler

Temel sanat ve grafik tasarım ağırlıklı derslerin işlendiği bölümlerde konsept tasarım dersleri yaygın olarak görülmemektedir. Konsept tasarım bölümünün içeriğinde olan dersler derinlemesine işlenerek bu bölümün Türkiye'de sektörde deneyimli eğitmenler tarafından verilebileceği belirtilmiştir.

Sonuç

Bilgisayar oyun sektörü merkez alınarak konsept tasarım kavramı ve sektördeki konsept tasarımcıların profili, aldıkları eğitim, iş alanları ve meslek algısı incelendiğinde mesleğin tanımlanması ve mesleğin özelliklerinin belirlenmesinde elde edilen veriler sonuçlandırılmıştır.

Konsept tasarım ilk defa orta çağda kullanılmaya başlanmış ve bugüne kadar gelişerek bir meslek alanı olmayı başarmıştır. Dijital ortamların artmasıyla oyun, sinema, mimarlık gibi sektörlerde de konsept

tasarım kendini göstermiştir. İçinde yaşadığımız çağda, dijital ortamlara olan ilginin artması göz önüne alındığında, konsept tasarımın geleceğin meslekleri arasında olabileceği düşünülebilir. Geçmişte daha çok el becerileri gerektiren konsept tasarım günümüzde dijital ortamlarda kullanılmasıyla birlikte daha hızlı tasarımlar yapma imkânı sağlamaktadır. Ayrıca maliyet, zaman ve üretim açısından sağladığı kolaylıklar tasarım sürecinde faydalı olmaktadır.

Bilgisayar oyun sektöründe çalışan konsept tasarımcıların düzensiz saatler içinde çalışması günlük yaşantılarında aksaklıklara sebep olabilmektedir. Bir projeyi bitiş tarihine yetiştirmek için stüdyolarda geç saatlere kadar ek mesailere kalınması çalışanın sömürülmesine yol açmaktadır. İş sürecinde sürekli gözlem yapmayı gerektiren ve her zaman tasarımcıyı yeniliklere yönelten sonsuz bir süreç içinde tasarımcı, mesai saatlerinin dışında da çalışmak durumunda kalmaktadır. Dijital ekranlara bakmak, kalem kullanımı ve günün büyük bir zaman diliminde oturarak çalışılması, bir süre sonra tasarımcının fiziksel ağrılar yaşamasına neden olabilmektedir. Tasarım açısından bakıldığında, projenin başlangıç aşamasında zaman zaman ilham kaybı yaşanması ve müşteri ile olan iletişimde yaşanan fikir ayrılıkları, yaratıcılığın sınırlanması ve düzeltme revizyonları istenmesi tasarımcının motivasyonu üzerinde olumsuz etki bırakmaktadır. En önemli gereksinimlerden biri de tasarımcının kendisini geliştirmesi için kişisel sanatına vakit ayıracak ekonomik özgürlüğe sahip olmaması görülmektedir. Ancak bireyin sanata olan tutkusu ve bu yoğun iş akışı içerisinde bu mesleğin hobi olarak görülmesi, zorluklarına rağmen konsept tasarım mesleğini tercih edilebilir kılmaktadır. Sezgin'in (2019) "Türkiye'de Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek" adlı tez çalışmasında da bu konuda benzer sonuçlara ulaştığı görülmüştür.

Gelişmiş ülkelerde konsept tasarım alanına yönelik verilen eğitimlerin daha çok olduğu görülmektedir. Türkiye'de bu durum çok iç açıcı olmasa da yapılan çalışmalar gelecek için umut vaat etmektedir. Konsept tasarım mesleğinin tasarım temelli bir yapısı olması ile Türkiye'de güzel sanat fakülteleri ve tasarım okullarında konsept tasarım benzeri ders içeriklerinin bulunduğu fakat tamamen konsept yaratmaya yönelik derslerin oldukça az olduğu görülmektedir. Bu alanda formal eğitimin azınlıkta olmasından dolayı bu mesleği yapmak isteyenler çeşitli kaynaklardan edindiği bilgiler ve öğrenimlerle sektörde çalışmaktadırlar. Sektörde formal eğitim bir zorunluluk olarak görülme de formal eğitimin öğrenciye bağlantılar sunması, sektöre hızlı uyum sağlaması ve tasarımda konsept çizmenin öğrenilmesine yönelik olumlu katkılar sağladığı görülmektedir.

Toplumsal açıdan konsept tasarım mesleği bilinirlik yönünden diğer meslek grupları kadar tanınmamaktadır. Konsept tasarımın, sanat ve illüstrasyon alanlarıyla karıştırılması mesleğin farkındalığının da oluşmadığını göstermektedir.

Sanatın entelektüel çekiciliği, toplumun ilgi odağı gibi görünse de aslında önemsenmemektedir. Konsept tasarım hakkında yeterli bilgi sahibi olunmaması sonucunda mesleğin sektörde iyi bilinse de toplumda önemsiz bir meslek olarak görülmesine sebep olmuştur. Düşünsel farklılıklar ve bilinmezlik gibi unsurlar konsept tasarım gibi mesleklerin farkındalığını yok etmektedir. Tanınan meslek gruplarının daha saygın olarak görülmesi, toplumda kitlesel farkların olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Sanatsal saygınlığın, sektörde mesleğe olan bakış açısındaki etkisi, toplumun sanatı nasıl konumlandığına bağlı olarak mesleki saygınlığın yerini ortaya koymaktadır.

Konsept tasarım mesleğinde kadınların ve erkeklerin çalışma durumuna yönelik kadınların erkeklere oranla daha az bu meslekte çalıştıkları görülmektedir. Bu durumun erkeklerin kadınlara göre oyunlara daha eğilimli olmaları, kadınların oyunlardan daha az etkilenmesi ve cinsiyette ilgi alanlarının farklı olmasından dolayı bilgisayar oyunları sektöründe cinsiyet farkının büyük bir oranda etkili olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Konsept tasarım mesleğinde cinsiyet fark etmeksizin tasarım başarısının ön planda olduğu kadınların ve erkeklerin eşit düzeyde muameleyle karşılandığı görülmektedir.

Sonuç olarak konsept tasarım ülkemizde ilgi görmeyen, dünyada ise hızla gelişen bir alandır. Bunun sebebi bu alanın pek bilinmemesi, bu konuya yönelik eğitimlerin yok denecek kadar az olması, firmaların koyduğu sınırlı bütçeler ve hayale dayalı olmasından kaynaklanan güvensizlik gösterilebilir. Ancak dijital ortamların giderek yaygınlaşması ve gelişmiş ülkelerde bu alana yönelik özel okulların olması bu mesleği geleceğin parlak meslekleri arasında kılabilir.

Kaynaklar

- Adams, E. *Fundamentals of Game Design*. Gotland: New Riders, 2006.
- Binark, M., & Sütçü G., *Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyun*. İstanbul: Kalkedon, 2008.
- Honkanen, T., *Creation Of Concept Art For An Action Roleplaying Game*. Helsinki: Metropolia University of Applied Sciences, 2017.
- Mete, M., *Grafik Tasarım Eğitiminde Konsept Tasarımın Yeri ve Konsept Tasarım Mesleğine Yönelik Algı Görüşme Formu*. J Kişisi, Kişi Kod Adı., Google Forms (Erişim tarihi: 14.04.2020).
- Mete, M., *Bilgisayar Oyun Sektöründe Konsept Tasarıma Yönelik Meslek Algısı Üzerine Nitel Bir Araştırma*. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi Tez Çalışması. 2021.
- Sezgin, S., *Türkiye'de Dijital Oyun Endüstrisi ve Yaratıcı Emek*. Ankara: Ankara Üniversitesi, 2019.
- URL 1: Bay, J., *Video Game Artist Salary for 2019*. <https://www.gameindustrycareerguide.com/video-game-artist-salary/> (Erişim tarihi: 23.10.2019).
- URL 2: *Flying Machine*. <http://www.leonardo-da-vinci.net/flying-machine/> (Erişim tarihi: 04.02.2020).
- URL 3: *FZD School of Design*. <https://fzdschool.com/> (Erişim tarihi: 05.04.2020).

Görsel Kaynakçası

Resim 1: <http://www.leonardo-da-vinci.net/flying-machine/> , (04.04.2020).

Resim 2: <https://www.gameindustrycareerguide.com/video-game-artist-salary/> , (23.10.2019).

INVESTIGATION OF THE PROFESSIONAL PERCEPTION OF THE CONCEPT DESIGNERS WORKING IN THE COMPUTER GAME INDUSTRY

Mehmet METE, Öznur IŞIR

ABSTRACT

Computer games, which cover a large part of today's entertainment world, are increasingly important in digital media. With the developments in technology, computer game design has moved to different dimensions in the game industry. From a visual point of view, the line between games and real life has become very thin. The fact that the visual features of computer games are creative, unique and innovative beyond the relationship with the genre and main elements of the games brings the concept design of the game to the fore. Concept designers who can blend creative ideas with visual designs are needed in the production of computer games. The fact that concept design, the idea and visual expression at the beginning of the projects are seen as the most important stage in the computer game industry and many business areas, carefully reveals the place of this field in the sector. During the preparation of this study, the limitation of the studies and texts on concept design was seen as a problem. scientific studies on the profession's perception of the concept of design in Turkey could not be found. It is hoped that this study, which examines the current perception of this profession, will serve as a reference to other researches and researchers and contribute to the raising of awareness about this field in the society.

Keywords: Concept design, Graphic design, Job perception, Concept art, Computer game graphics