

Yılmaz, E.A. (2020). *Oyunların Gücü Adına!: Oyunlaştırma Bilimine Giriş*. İstanbul: Epsilon Yayınevi. ISBN: 978-605-173-717-1

Demet Soylu* ve Tunç Durmuş Medeni**



Book Review

By the Power of Games: Introduction to the Science of Gamification

This study aims to review the book entitled as “By the Power of Games: Introduction to the Science of Gamification” by Ercan Altuğ Yılmaz and provide information about it. Chapters of the book were described and its content was dealt with. It is kind of guide book for those who study in the field of gamification and teachers, educators and academics who want to gamify their course content. It is a valuable resource since it enlightens the reader with enriched information about different games and game design. As academics who have had the opportunity of examining the book, we strongly believe that it will be useful for you.

Ercan Altuğ Yılmaz, matematik mühendisidir ve Yıldız Teknik Üniversitesi Matematik Mühendisliği alanında öğrenimini tamamlamıştır. Netron, Bilge Adam, Turkcell gibi firmaların oyunlaştırma projelerini hayata geçirmiştir ve başarıya imza atmıştır. Eğitimci ve yazar Ercan Altuğ Yılmaz; dijital eğitim sistemleri, dijital oyun tasarımı ve oyunlaştırma, sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik alanlarında çalışmaktadır. Bu konuda eğitimler ve seminerler vermektedir (Bausem, 2020). 2020 yılında *Oyunların Gücü Adına: Oyunlaştırma Bilimine Giriş* isimli kitabı yayınlamıştır. Kitabın ortaya çıkmasında, yaratıcı drama eğitmenliği yapan Beykent Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü ve Resim Bölümü mezunu Müge Urcan; çizgi roman ve video oyunlar alanında çalışmalar yürüten Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Fakültesi Öğretmenliği Bölümü mezunu Berkay Türkal ve oyunlaştırma, girişimcilik, koçluk ve tasarım alanlarında çalışan İstanbul Bilgi Üniversitesi Bilgisayar Bilimleri Bölümü mezunu Can Yücel katkıda bulunmuştur.

* Araştırma Görevlisi, Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi Bilgi ve Belge Yönetimi Bölümü,
bunchnoble@gmail.com

Research Assistant, Ankara Yıldırım Beyazıt University, Department of Information Management,
bunchnoble@gmail.com

** Doçent. Dr., Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, Yönetim Bilişim Sistemleri Bölümü,
tuncmedeni@gmail.com

Associate Prof. Dr. Ankara Yıldırım Beyazıt University, Department of Management Information Systems,
tuncmedeni@gmail.com

Geliş Tarihi - Received: 24.08.2020

Kabul Tarihi - Accepted: 22.09.2020

Kitap dört bölümden oluşmaktadır. Birinci bölüm; oyun tarihi ve kültürünü, oyun (play, game, serious game ve gamification) kavramının tanımlarını açıklamaktadır ve eğitim alanında oyunlaştırmanın neden gerekli olduğunu ele almaktadır. Bu bölümde ayrıca, eğitimlerde kullanılan drama tabanlı oyunları ve LEGO ile oyunlaştırma tasarımı uygulamasını, geleneksel oyunları, zekâ ve akıl oyunlarını ele almaktadır. Bunun yanı sıra, ciddi oyun tasarımı ve simülasyonlarda sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik uygulamalarının nasıl entegre edildiğine değinmektedir. Kart ve kutu oyunu, kaçış odası ve kaçış odası oyun tasarımı, dijital oyun tasarımı ve kodlama, oyun tasarımı için hikâye tasarımı ve hikâyeleştirme konusunda bilgi vermektedir. Oyunlaştırma, oyun tasarımı ve oyunların tarihi konusunda bilgi edinmek isteyen okuyucular için oldukça yararlı bilgiler mevcuttur. Özellikle eğitimciler, öğretmenler ve akademisyenler ders materyallerini oyunlaştırmak ve ders konularını içeren oyunlar hazırlamak ve sınıf içi kaçış odası tasarlamak için bu kitaptan yararlanabilirler ve müfredat planlamalarında başucu kitabı olarak kullanabilirler.

Kitabın ikinci bölümünde yazar oyunlaştırma tasarımının nasıl yapılabileceğini ele almaktadır. Eğitimciler, öğrenme çıktılarına uygun nasıl eğitici oyun tasarlanması gerektiği konusunda yararlı ve doğru bilgilere erişebilir. Bu bölümde, yazar ayrıca oyunlaştırılmış bir quiz uygulaması olan Kahoot! ölçüm aracı ile ilgili bilgi vermiştir. Canlı oyun ve ödev formatında öğretmenlerin soru hazırlayabileceği Quizizz uygulamasını tanıtmıştır. Bunun yanında, oyunlaştırılmış web-tabanlı bir quiz uygulaması olan Socrative ölçme aracını tanıtmıştır. İnteraktif davranış izleme sistemi olarak tanımladığı sanal sınıf olan Class Dojo hakkında bilgi vermiştir. Sınıf yönetim platformu olan Classcraft uygulamasının özelliklerini anlatmıştır.

Kitabın üçüncü bölümü Gabe Zichermann'ın "*Oyunlaştırmanın yüzde yetmiş beşi psikoloji, yüzde yirmi beşi teknolojidir*" sözü ile başlamaktadır. Bölüm oyun mühendisliği konusunu ele almaktadır. MDA (mekanik-dinamik-estetik) oyun tasarımı modeli ve Octalysis oyunlaştırma modelini ele almaktadır. Oyunlaştırma motivasyon teorilerinden olan öz-belirleme kuramını, akış teorisini açıklamaktadır. Dördüncü bölümde oyunlaştırmanın geleceğini incelemektedir. Oyun tabanlı uygulamalar geliştirenler ve eğitici içerik hazırlayan kişiler için zenginleştirilmiş ve derin bilgi sunabilecek yol gösterici bir kitaptır. Oyunlaştırmanın kapsamı konusunda okuyucuları aydınlatmaktadır. Eğitim ve ders içeriklerinizi yaratıcı ve yenilikçi yöntemlerle zenginleştirmek istiyorsanız, bu kitap size rehberlik edecektir ve derslerinizin daha keyifli bir şekilde geçmesine katkıda bulunacaktır.

Kaynakça

BAUSEM (2020). Ercan Altuğ Yılmaz öz geçmişi. Erişim adresi:
<https://bausem.bau.edu.tr/egitmen/ercan-altug-yilmaz>