

-ARAŞTIRMA MAKALESİ-

DIJİT-AL EĞİTİM VE YÖNETİM İÇİN MEZO-ÖĞRENME, ORTA OYNAYICI VE ÖĞRENİCİLER: HAMSTER KOMBAT ÖRNEĞİ*

Tunç MEDENİ¹

Prof. Dr.

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, İşletme Fakültesi

E-mail: tuncmedeni@gmail.com

ORCID No:0000-0002-2964-3320

Tolga MEDENİ

Prof. Dr.

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, İşletme Fakültesi

E-mail: tolgamedeni@gmail.com

ORCID No: 0000-0002-0642-7908

Demet SOYLU

Dr. Öğr. Üyesi

Ankara Yıldırım Beyazıt Üniversitesi, İşletme Fakültesi

E-mail: bunchnoble@gmail.com

ORCID No:0000-0002-2005-6875

Öz

Dijitalleşen eğitim ve yönetim kapsamında son dönemlerde önplana çıkan mikro ve makro öğrenme yöntem ve unsurlarının kendi başlarına halihazırda yetersizlik ve eksikliklerinin bulunduğu ve bunların birlikte harmanlanıp sentezlenmesinin bu eksiklik ve yetersizliklerin giderilmesine imkan sağlayıp topluma daha faydalı olacağı ve ileriye yönelik yenilikçi bir yoruma katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Bu kapsamda dijital yönetim (hands-on experience-based management) ve eğitim

* Bu çalışmada bilimsel araştırma ve yayın etiği ilkelerine uyulmuştur.

¹ Sorumlu Yazar: tuncmedeni@gmail.com

Atf (APA): Medeni, T., Medeni, T. & Soylu, D., (2025), Dijital Eğitim ve Yönetim için Mezo-Öğrenme, Orta Oynayıcı ve Öğrenciler: Hamster Kombat Örneği, Organizasyon ve Yönetim Bilimleri Dergisi, 17 (1): 101-117.

için mezo/orta öğrenme kavramı bir sentez olarak önerilmektedir. Ortaya konulan bu kavramsal ve deneyimsel yaklaşım genel olarak Oyunlaştırma ve geleneksel Türk Orta Oyunu ile de ilişkilendirildiğinde, katkı ve katılım sağlayıcıları Orta Oynayıcı ve Öğrencileri olarak değerlendirilebilirler. Öğrenme ile elde edilen bilginin kaynağı da İslam Felsefesi ile ilişkili bir katkı olarak Amel-ül Yakîn olarak öne sürülebilir. Kazanarak/Kazanırken Öğrenme ya da Öğrenirken Kazanma (learning by earning) olarak da ele alınabilecek bu yaklaşımın pratikte bir örneği olarak, popüler Kripto Para ilişkili, Telegram tabanlı tıklama oyunlarından biri olan Hamster Kombat uygulaması ele alınabilir. Bütün bunlar birlikte, halen iyileştirilmeye ve geliştirilmeye açık olsalar da, teknolojinin dijit-al (ve dijit-all, herkes için dijitalleşmeye uygun) eğitim ve yönetime yönelik olarak yenilikçi bir kullanım türünü ya da yaklaşımını ilerisi için ortaya koyabilirler.

Anahtar Kelimeler: Mikro, Makro ve Mezo Öğrenme; Orta Oynayıcı ve Öğrencileri; Dijit-al Yönetim ve Eğitim, Hamster Kombat

Alan Tanımı: Yönetim

MESO-LEARNING FOR DIGITAL TRAINING AND MANAGEMENT, MEDIUM PLAYERS AND LEARNERS: THE HAMSTER KOMBAT EXAMPLE

Abstract

It is thought that the micro and macro learning methods and elements that have come to the fore in recent times within the scope of digitalized education and management already have inadequacies and deficiencies on their own. Accordingly blending and synthesizing these two together will enable the elimination of these deficiencies and inadequacies, will be more beneficial for society, and will contribute to an innovative interpretation for the future. In this context, the concept of digit-al management (hands-on experience-based management) and meso/medium learning for education is proposed as a synthesis. When this conceptual and experiential approach is generally associated with Gamification and traditional Turkish Orta Oyunu, the contributors and participants can then be considered as Orta Oyunu Players and Learners, as well. The source of knowledge gained through this learning can also be put forward as Amal-ul Yakîn as a contribution related to Islamic Philosophy. As a practical example of this approach, which can also be considered as Learning by Earning or Earning by Learning, the Hamster Kombat application, one of the popular

Cryptocurrency-related, Telegram-based clicker games, can be considered. All of these together, although still open to improvement and development, may present an innovative type or approach to the use of technology in digital (and digit-all, suitable for digitalization for all) education and management.

Key Words: *Micro, Macro and Meso Learning; Medium Players and Learners; Digital Management and Education, Hamster Kombat*

JEL Code: *M10*

1.GİRİŞ

Günümüzde ve yakın gelecekte yönetim bilişim sistemleri (YBS) ana ve alt bilim dalları ile uygulama alanlarında (örneğin, e-devlet) eğitim çalışmalarının daha geniş ve genel anlamda çok yönlü dijital dönüşüm çerçevesinde ele alınması kaçınılmaz bir durum olmuştur. Mevcut durumda sunulan ilgili akademik eğitim ve araştırma programları ile bunların sosyo-ekonomik hayata somut etki ve katkıları açısından halen önemli sıkıntı ve kısıtlar mevcuttur. Sunulan eğitim programlarının, akademik yayın çalışmalarının ya da araştırma projelerin önemli bir kısmı gerçek etki ve sürdürülebilir katkı sunmaktan uzak, yüzeysel seviyede kalmaktadır, bu kapsamda dünyada ve Türkiye'de çok daha iyisi yapılabilecekken boşa harcanan önemli bir kapasite olduğu düşünülmektedir. Yine özellikle ülkemizde, YBS ve e-devlet çalışmalarının temsil ettikleri çoklu-disiplin anlayışının bir yansıması olarak bağlı buldukları akademik alanların tekil yaklaşımlarına konumlandırılma ile karşı karşıya kalıp sıkıntı yaşamakta, bu durum da ilgili akademik idari birimlerce değer ve katkılarının nispeten göz ardı edilmelerine sebebiyet verebilmektedir. Yine öğrenci farkındalığı ve ilgisi kısıtlı düzeyde kalabilmektedir. Ne yazık ki yaşanan pandemi, deprem gibi felaketler ve sonrasında sürdürülen uzaktan ve hibrit eğitim uygulamalarında yaşanan aksaklıklar da bu ilgili hususların olumsuz etkilerini artırmıştır.

Bilgi (ve Bilgelik) Toplumu çağında kamuda dijital dönüşümün ve bu bağlamda, ilgili kurumsal ve bireysel bilgi varlıklarının yönetiminin ve geliştiriminin yeniden değerlendirilmesi önem taşımaktadır. Bu bağlamda, daha önceki Bilgi Toplumu Strateji ve Eylem Planı belgeleriyle uyumlu olarak, akademi ve uygulama çalışmalarının birbirini destekleyip bütünlemesi ve bu karşılıklı işbirliğini yönetmeye yönelik özel merkezler gibi idari yapılanmaların geliştirilmesi; eğitici, araştırmacı ve istihdam edilebilir öğrenci ve mezun istihdam kaynaklarının güçlendirilmesi; ilgili dil eğitimleri de dahil uluslararası

deneyimlerin kazanılmasının desteklenmesi önem taşımaktadır (Medeni ve Medeni, 2016).

Yapay zeka, öbekzincir, artırılmış ya da sanal gerçeklik uygulamaları gibi yeni nesil teknolojiler de ilgili ortak eğitim, araştırma ve proje çalışmalarında önemli fırsatlar ve iyi yönetilmesi gereken belirsizlikler (riskler ya da tehditler) de sunmaktadır. Örneğin mezun ve işveren eşleşmesi sağlamaya yönelik eğitim ve kariyer platformları ve bunlarla ilgili bilgi mahremiyeti hususları, bu bağlamda değerlendirilebilir.

2.MAKRO VE MİKRO ÖĞRENME

Yine bu kapsamda, birey ve kurum ihtiyaçlarının (bilgi-sonrası, bilgelik-ötesi) dijital dünyada belli bir genel çerçevede eşleştirilmesi (örnek, TBD, 2022) önem taşımaktadır. Son dönemlerde ön plana çıkan mikro ve makro öğrenme yöntem ve unsurlarının harmanlanıp sentezlenmesinin de oldukça faydalı olacağı düşünülmektedir. Bu bölümde de, makro ve mikro öğrenme ile ilgili unsurlar ele alınarak, bunların bir sentezi olarak mezo öğrenme yaklaşımı bir öneri olarak getirilmeye çalışılacaktır.

Makro öğrenme daha geleneksel ve daha genel kabul gören öğrenme unsurları ile ilişkilendirilirken okuyucunun bu konularda genel bir bilgisi olduğu varsayılmaktadır. Daha yenilikçi olarak değerlendirilen mikro öğrenme ile ilgili detaylı bilgiler ise yine bu çalışma kapsamında ele alınmamakta olup başka kaynaklardan elde edilebilir (Sosyal Garaj, 2017; Zavvy by deel, 2024). Bu çalışmada iki öğrenme yaklaşımı karşılaştırmalı olarak ele alınıp incelenecektir.

Genel olarak makro öğrenme prensip temelli, büyük ölçekli öğrenme süreçleri ve bunlara dayalı değişim ve dönüşüm sonuçları ile ilgiliyken, mikro öğrenme daha küçük, problem çözme tekniklerine odaklanmaktadır. Buna bağlı olarak, bireysel ölçekte toplanan verilerin birikim seviyesi ve etkin öğrenme stratejileri geliştirmeye yönelik ön kabuller ve sonuçları açısından da bu iki öğrenme yaklaşımı farklılık göstermektedirler. (Consensus sentez alıntısı)

Uygulamada, makro öğrenme olarak değerlendirilebilecek daha geleneksel olarak anlaşılan, kalın kitap gibi eğitici nesnelere, eğitim kursları gibi faaliyetler, içerik ağırlıklı e-öğrenme gibi eğitim ortamlarının karşısında; daha yenilikçi ve dijital yaklaşımlarıyla mikro öğrenme, daha basit, sınırlı hedefe yönelik içeriklerin (birbirine bağlanabilen veya tek başlarına olabilen öğrenme unsurları olarak) daha

küçük dozlarda ve kısa sürelerde öğrencilerce alınabilme imkanı sunar. (Gacaloğlu, 2019)

Bu farklı ilişkili unsurlar birlikte değerlendirildiğinde, mikro öğrenme makro öğrenmenin alternatifi değil, tamamlayıcısı olarak ele alınabilir. Bir konuyu öğrenmenin ve kavramanın başlangıç aşamalarında, öğrenme temelini için makro yaklaşımlar (daha uzun ve derinlikli öğrenme deneyimleri), sürekliliği sağlamak için de mikro (ve mobil) yöntemler kullanılabilir. “Mikro öğrenme paketleri, özellikle karma eğitim yapısında, yüz yüze eğitimi destekleyecek ve tamamlayacak şekilde kullanıma son derece uygundur.” (Hançer, 2020, s.484)

Özellikle, yetişkin eğitimi için mikro ve makro öğrenme unsurları birbirini tamamlamaktadır (Özarlan, 2017 bknz tablo 1). “Yeni mezun olup şirketlere katılanlara ilk olarak, makro öğrenme; yani genel ve kapsamlı bilgilendirme, sonrasında ise mikro öğrenme; yani çalışanın olduğu yerde, hızlı, ihtiyaca yönelik içerik sunma” kurumsal eğitimin gelecekteki temel ipuçları olarak vurgulanmaktadır. (TEGEP, 2017, s.12; Yavuz Elkin Röportajında Josh Bersin kaynağından alıntılanmış ancak buna referans verilmemiş)

Mikro Öğrenme

- **Yardıma şu an ihtiyacım var**
- Zdk. ya da daha az
- Konu ya da sorun odaklı
- Soru sorarak arama
- Video ya da metin
- Sınıflanmış ve aranabilir
- İçeriğin kalite ve işlevselliğinin değerlendirildiği
- **İçerik doğru ve kullanışlı mı?**
- **Ders, sınıf, program, MOOC**

Makro Öğrenme

- **Yeni birşeyler öğrenmek istiyorum**
- Birkaç saat ya da gün
- Tanımlar, kavramlar, ilkeler ve uygulamalar
- Başkaları tarafından değerlendirilen alıştırmalar
- Konuşabileceğiniz, öğrenebileceğiniz insanlar
- Koçluk ve destek ihtiyacı
- **Sunan yetkili ve eğitici mi?**
- **Video, makale, örnekler araçlar**

Tablo 1. (Özarlan, 2017)

Yine Albayrak (2021) tarafından mikro öğrenmenin daha bütüncül, makro etkileri desteklemesinin önemi üzerinde durulmaktadır. Bu bağlamda günümüzde bir makro-mikro öğrenme sentezi, çeşitli ihtiyaçlara karşılık sunabilecek önemli bir açılım olarak ortaya çıkmaktadır.

Örneğin makro öğrenme ile yaygın kitlelere erişim sağlanabilirken mikro öğrenme ile de bireysel ve kurumsal ihtiyaç, tercih ve isteklere göre eğitim deneyimi uyarlanıp özelleştirilebilmektedir. Bu kapsamda - bu yeni teknolojilerin

de desteğiyle - hem mikro hem makro öğretim yöntemlerinin olumlu yönlerini bir araya getirmeye çalışan yeni (kesişim ve birleşim) yaklaşımı ve bunu destekleyici yöntemler ve teknikler geliştirilebilir. (Acktechnologies,2024; Quora, t.y.; Shiftelearning, 2024).

Bu yeni sentez yaklaşımına "mezo öğrenme" yöntemi adı da verilebilir. Bir sonraki bölümde bu yaklaşım, mevcut başka kullanımlarından farklı olarak ele alınıp (örnek, Javorcik ve Polasek, 2019; Center for Education and Learning, 2018; The Seda Blog, 2023) biraz daha sağlam ve yenilikçi temellere oturtulmaya çalışılacaktır.

2.1.Mezo Öğrenme

Makro ve mikro seviyesinin ortasında yer alan Mezo Öğrenme gibi yeni kavramlar veya mevcut kavramlara yeni yorum ve açılımlar getirme yönünde değerlendirmelerimiz biraz daha açılacak olursa, özellikle günümüzde dijital öğrenme ve yönetim yöntemlerine yönelik temel unsurlardan başlanmasının faydalı olacağı düşünülmektedir.

- Dijital (digital) kelime kökeni olarak (el ve ayaklar için) parmak (digit) anlamına da gelmektedir, ancak günümüzde bu anlamı çok da hatırlanıp önemsizlenmektedir. (Vocabulary.com, t.y)
- Yönetim (management) ise yine çok bilinip dikkate alınmamakla birlikte el (-man) kökeninden gelmektedir (manuel, el kitabı kelimesinde olduğu gibi), ancak yine zamanla bu anlam bağı kaybolmaya yüz tutmuştur (Etymonline.com, t.y.).

Bu bağlamda, yönetmek ele almayı (handle) öne çıkartırken; (daha genel, özel, sektörel ve fonksiyonel anlamlarının da yanında), özellikle uygulama ve yürütmeyi (execute), liderlik etmeyi (lead) de vurgulamaktadır; ancak daha ziyade özellikle kamuda idare etme (administration) ve özel sektörde işletme (business) anlamları ve ilgili alt yorumları öne çıkartılmaktadır.

Metaforik anlamda dijital yönetimin çoğu zaman geri plana itilen, unutulmaya yüz tutmuş anlamlarının da burada altını çizecek olursak; bu hem tek tek parmaklara hem de elin bütününe hakim olabilmeye ve ayakları kullanmaya ve bu bağlamda harekete geçip eylem almaya odaklanabilen bu yönetim, bunun öğrenimi ve bunu destekleyen teknoloji anlayışının, bu mezo seviyeli öğrenme kavramına uygun bir

karşılık sunduğu düşünülmektedir. Böylece, örneğin, hem çeşitli, önceden çözülemeyen sorunların ele alınarak bireysel nokta vuruşlu çözümler ve sonuçlar üretebilme hem de bütüne hakim olarak aksiyon alabilme sağlanabilecektir; yine bu sayede akademik eğitim ve araştırma çalışmaları ile gerçek iş ve yaşam uygulamaları arasındaki karşılıklı (güvene dayalı) ilişkilerin de güçlendirilebileceği düşünülmektedir.

Uygulamada, bu ilgili kavramsal unsurları desteklemek üzere, dijital yöntemler ve mobil araçlar vasıtasıyla eğitim aktivitelerinin zaman ve mekandan bağımsız olarak sürekliliğinin sağlanmasının da önemli ve faydalı olduğu düşünülmektedir. Bu bağlamda bir uygulama deneyimi, görev yaptıkları Üniversitede sunulan Sosyal Bilimler Enstitüsü dersleri kapsamında, aynı zamanda derslerin eğitmeni olan 2 ortak yazar tarafından gerçekleştirilmeye çalışılmıştır. 2022-2023 Güz Döneminde yürütülen derslerin öğrencileri için bir Whatsapp grubu oluşturulmuş, ders kapsamında verilen çalışmalar, daha uzun yaşam vadeli bir proje çalışması kapsamına dahil edilmiş, böylece ilgili çalışmaların 2022-2023 Bahar ve Yaz Döneminde de sürdürülmesi sağlanmıştır. Yine üniversitemiz tarafından sağlanan bir çalışma ofisi bünyesinde Digital Magic öğrenci grubu olarak akademik çalışma ve proje geliştirme ve uygulama faaliyetlerinde bulunulmuştur. Bu kapsamda yürütülen çalışmalara katkı ve katılım sağlayan öğrencilere, yaptıkları çalışmalarla ilgili süreç içerisinde, proje çalışmalarının bütünlüğü ve somutluğu içerisinde, çevrimiçi ve yüz yüze etkileşim olanaklarının sunduğu iletişim ve çoklumedya unsurlarından yararlanılarak birebir geribildirimde bulunularak ilk elden yaparak öğrenme ve öğrenerek yapma olanağı sunulmuştur. Normal şartlarda, tek bir dönemde ilgili faaliyetler tamamlanmış olsaydı, söz konusu eğitim deneyiminin aynı etkiyi yaratmayacağı, ortak yazar da olan eğitmenler tarafından gözlemlenmiştir. Keza, pratikte bu yorumsal yaklaşımın örneğin, 12. Kalkınma Planı (KP) kapsamında önerilen yeni e-devlet ve dijital yönetime yönelik çeşitli yenilikçi senaryo yaklaşımları ile de uyumlu nitelikte bir yaklaşım sergilediği düşünülmektedir. (12. KP E-Devlet Çalışma Grubu Raporu Çalışmaları)²

Ortaya konulan bu kavramsal ve deneysel yaklaşımların biraz daha açılıp geliştirilerek literatürde oyunlaştırma konusunda bulunan çalışmalar ile

² İlgili çalışmaya çalışmanın yazarlarından olan Prof. Dr. Tunç Medeni ve Prof. Dr. İ. Tolga Medeni katkıda bulunmuştur. Yazarlar 20.12.2022 tarihinde On ikinci Kalkınma Planı çerçevesinde T.C. Cumhurbaşkanlığı Strateji ve Bütçe Başkanlığı tarafından gerçekleştirilen On İkinci Kalkınma Planı Özel İhtisas Komisyonu Çalışma Grubu toplantısına katılım sağlamıştır.)

(kapsamlı bilgi için, örneğin, bkz. Soylu, 2022) ve özellikle Türk Kültüründe yer alan Orta Oyunu geleneği ile de ilişkilendirilebileceği düşünülmektedir.

2.2.Mezo/Orta Oynayıcı ve Öğrencileri

Orta oyunu, kamuya açık alanda halkın ortasında doğaçlama, sözlü geleneğe bağlı kalarak oynanan Türk halk tiyatrosudur. Toplumsal sorunları yansıtarak eleştiriden komediye yönelen oyunda, dekor ve kostüm en aza indirilmiştir. (Vikipedi, t.y.)

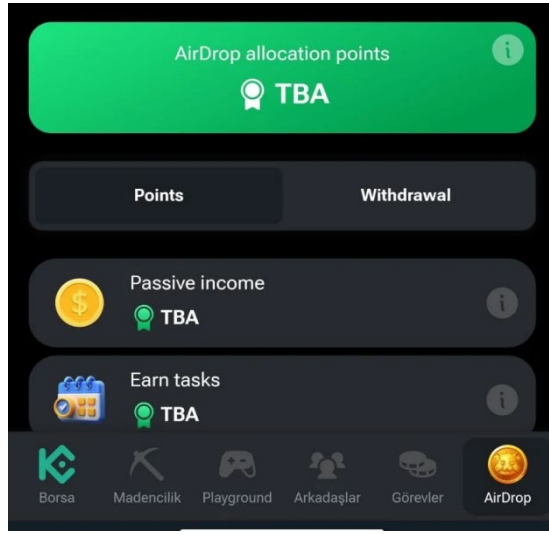
Mezo öğrenimi de hem kelime anlamı olarak hem de yaklaşım olarak böyle bir orta öğrenme faaliyetine karşılık gelerek ele alınabilir. Böylece, kamuya açık olarak, gerektiğinde eleştirel yaklaşım toplumsal sorunlara çözüm bulmayı da kapsayan, aktif oyunlaştırma unsurları ile destekli ve kullanılan araçlar olarak göreceli yalınlık yansıtan bir öğrenme metodolojisi tanımlanıp uygulamak mümkün olabilir. Bu öğrenim faaliyetine katılım sunanlar da daha genel olarak Orta Oynayıcı ve Öğrenciler olarak ifade edilebilirler.

Mevcut örneklerden farklı olarak, bu Orta Öğrenme yaklaşımı çerçevesinde, kişiye ve kamuya somut olarak maddi ya da manevi fayda sağlayacak bir netice almaya yönelik eylemde bulunmanın özellikle önemli olduğu vurgulanmak istenmektedir. İslam Felsefesinde 3 farklı bilgi kaynağı bulunmaktadır: 1. İlm-ül Yakīn, öğrenerek okuyarak bilme; 2. Ayn-ül Yakīn, görerek bilme, gözlemleyerek bilgiye erişme; 3. Hakk-ül Yakīn, deneyimleyerek ikinci kaynak olmadan bilme (Atilla Türk Kütüphanesi, 2018 ya da ilişkili daha farklı bir yorum için bkz. Dinimiz İslam, 2024). Orta Öğrenme yaklaşımından yararlanarak bu 3 bilgi kaynağı 4. bir kaynakla desteklenebilir: Amel-ül Yakīn (Metis, Karar ve Eylem ya da Bilginin Yenilikçi Nitelikte Kullanılması anlamında) (Soylu ve Medeni, 2018).

Amel burada anlam itibarıyla neticeye varma hedefli eylem anlamına gelmekte olup, bu bilgi kaynağı da Orta Öğrenme sayesinde mümkün olabilecek bu somut sonuç alıcı, kazanç sağlayıcı eyleme dayalı öğrenmeye karşılık gelmektedir.

Kazanarak/Kazanırken Öğrenme ya da Öğrenirken Kazanma (learning by earning) günümüzde tartışılan bir kavram ve uygulama olarak karşımıza çıkmaktadır (Örneğin, Quora, 2024). Burada öğrenirken elde edilen kazanç, motivasyon ve fayda teorileri ile ilişkili olarak farklı açılardan ele alınabilecek olmakla birlikte elde edilen somut gelir unsuru daha ön plana çıkmaktadır.

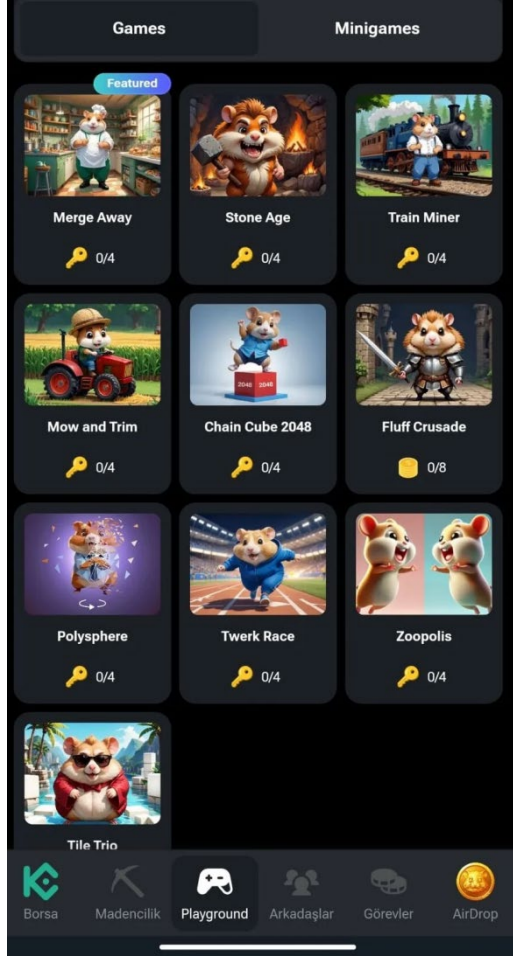
Bu yaklaşıma örnek olarak verilebilecek çeşitli uygulamalar ortaya çıkmaya başlamış olmakla birlikte, halihazırda en uygun olarak, Ortak yazarlar tarafından da kullanılmakta olan Hamster Kombat'ın örnek olarak verilebileceği düşünülmektedir (Detaylı bilgi için örnek: bkzn. Bitrue, 2024a). Diğer ilişkilendirilebilecek örneklerden ve muadili olarak görülebilecek Kripto Para ilişkili, Telegram tabanlı tıklama oyunlarından (bir örnek liste için: bkzn. Bitrue, 2024b) daha farklı olarak hem uluslararası hem de ulusal ve yerel seviyede karşılığı olacak şekilde yaygın ve popüler Hamster Kombat uygulamasının eğitici özellikleri ile öne çıktığı düşünülmektedir. Örneğin, düzenli olarak çeşitli eğitici videolar yayınlanarak bunların geniş bir kitle tarafından izlenmesini sağlayacak ve kazanca temel teşkil edecek başarı kriterleri ile ilişkilendirilmektedir, diğer yandan genel olarak tanımlanan bu başarı kriterleri kişiye özel tercihlerle şekillendirilebilecek çeşitliliğe de sahiptir (Şekil 1), ancak oyuncularca tam olarak neye göre hesaplandığı gecikmeli olarak sezon sonu gelir hesaplaması ve dağıtımı yapılması ile anlaşılabilmiştir.



Şekil 1: Kazanç Kriterleri (Sakarya Gazetesi, 2024).

Kripto ekosistemi ilgili ortak paydaşları ve süreçleri ile tanıtılıp oyuncuların katılımı teşvik edilerek hiç bilmeyenler nezdinde dahi güven tahsis edilerek ilgi duyanlar için doğrudan ve ilk elden ilgili konuların basit ve eğlendirici yöntemlerle deneyimlenerek öğrenilmesi (hatta arada Mors Alfabesi dahi

öğretmek) sağlanmaya çalışılmaktadır (Bknz. Şekil 2). İçerik güncellemesi sürekli yapılarak, ilgili konularda toplumsal mesajlar da verilmektedir.



Şekil 2. Hamster Kombat Kazanç Kriterlerini Yerine Getirmeyi Sağlayan Örnek Oyunlar (Sakarya Gazetesi, 2024)

Hamster Kombat, 26 Eylül tarihinde gerçekleştirilen ilk (1. Sezona ait) “Airdrop” neticesinde (GCM Yatırım, 2024), belirlenen performans kriterlerine dayalı olarak, katılımcı oyunculara gelir getirici nitelikte bir ödül dağıtımında bulunmuştur, seçenekli olarak önerilen dijital cüzdanlara aktarımı yapılan \$HMSTR miktarları (toplam tutarları ve piyasa değerleri genelde yüksek tutarlar

olmasa da) gerçek paraya çevrilebilir durumdadır. Bu sırada bu kazanç getirici oyunda hile yapan oyuncular da elenmeye çalışılmış, böylece yine eğitici bir yaklaşımla, etik davranışın öneminin de deneyime dayalı pekiştirilmeye çalışıldığı değerlendirilebilir.

Bu çalışmanın üç ortak yazarı da, Deneyimsel/Deneysel Araştırma Metodolojisine uygun bir yorumla, doğrudan katılımcı olarak oyuna dahil olup bu çalışma konusuna katkıda bulunmuşlardır. (Kişiler üzerinde yapılan bir araştırma türü olarak) Deneyimsel/Deneysel Araştırma Metodolojisi kapsamında katılımcı araştırmacılar, yalnızca araştırmanın içeriğine katılımda bulunmakla kalmaz, aynı zamanda araştırma neticesinde yaratıcı düşünceye ve akademik üretime de katkıda bulunurlar; bu çalışmada da araştırmacı yazarlarca Hamster Kombat oyunu deneyimlenerek Mezo Öğrenme kavramı daha somut temellere oturtulmuş ve Orta Oynama ve Oynayıcılar kavramlarının geliştirilmesi mümkün hale gelmiştir. (Heron, 1981). Üç ortak yazarın her biri kendi içinde rol paylaşımında bulunarak bir en alt, iki en üst ve üç orta seviyede bir katılım göstermişlerdir. Bu sırada sürekli Hamster Kombat ile ilgili güncel gelişmeleri takip edip kendi aralarında da düzenli etkileşimde bulunarak bu seviyelere uygun sınırlarda ilerlemeye çalışmışlardır. Sonuçta da her üç seviye efor için de birbirinden çok da farklı bir kazanç sonucunun ortaya çıkmadığı değerlendirilebilmiştir. Bu bağlamda, Hamster Kombat oyununun bir deneyimleyerek öğrenme yaklaşımı olarak gelir getirici özelliği teyit edilmiş, ancak gelir getirici özelliğinin çok fazla öne çıkarılmaması gerektiği, aksine öğrenme, oynayarak eğlenme ve kazanma unsurlarının (sadece bunlardan birisi ya da ikisi değil de üçü) birlikte bir bütün içerisinde ele alınması gerektiği, bu bağlamda da Mezo/Orta Öğrenme ve Oynama yaklaşımları ile uyumlu olduğu kanısına varılmıştır.

Halihazırda, Hamster Kombat Oyunu'nun, bu çalışmada önerilen Mezo Öğrenme, Orta Oynayıcı ve Öğrenici yaklaşımının günümüzdeki ilk temsilcilerinden biri sayılabileceği ve ileride bu yönde gerçekleştirilecek daha gelişmiş girişim ve atılımlara örnek olabilecek, yol gösterici bir yenilikçi nitelik taşıdığı değerlendirilmektedir. Her ne kadar dağıtılan kazanç miktarlarının beklenenden düşük olmasına dayalı oldukça ağır ithamlar da (Coinkolik, 2024) olsa yazım tarihi itibarıyla olumlu yönlerinin daha ağır bastığı ve tüm bu olumlu olumsuz yönlerinden ileriye yönelik önemli dersler çıkarılabileceği değerlendirilmektedir (örneğin referans sisteminin ne kadar ödül kazandıracağından baştan açıkça belirtilmesi ve diğer kazanç getirme başarı kriterlerine göre denge sağlanacak şekilde sınırlandırılması).

Çeşitli başka konularda eleştiriye (teknik aksaklıklar ya da taahhüt edilen kazanç sağlama sürecinde yaşanan gecikmeler) ve iyileştirmeye açık unsurları (sunulan oyunlardan bazılarının kendi içlerinde ve aralarında aşırı tekrarlı, finali olmayan bir nitelikte olmasına dayalı olarak deneyim kalitesinde düşüklüğe sebebiyet vermesinin önüne geçilmesi, oynatılan oyunlardaki çok fazla reklam izlemeye dayalı, kullanıcıları bunaltabilen gelir modeli uygulaması ve daha genel olarak iş modelinin sürdürülebilirliği konusunda soru işaretleri gibi) da olsa, akademik ve pratik anlamda Hamster Kombat gibi uygulamalar günümüzdeki misenformasyon ortamı ve güven arayışlarına bir karşılık olarak dahi değerlendirilebilirler (Lemieux, 2022).

3.SONUÇ

Bu çalışmada ele alındığı üzere, makro öğrenme, öğrenme kültüründe ilkeye dayalı, büyük ölçekli değişiklikleri içerirken, mikro öğrenme daha küçük çaplı problem çözüme yöntemlerine daha vurgu yapmaktadır. Makro öğrenme ile mikro öğrenme arasındaki temel fark, bireysel düzeyde toplanan verilerin toplanma düzeyidir ve bu iki öğrenme yöntemi, etkili stratejiler oluşturmak için farklı sonuçlara sahip farklı varsayım kümelerinden türetilir.³

Bu gibi farklılıklar, mikro ve makro öğrenme kavramsal yaklaşımları ile sistemsel unsurlarının birlikte kullanılmasının önemini ortaya koymakla birlikte halen bu önemli açılıma karşılık gelebilecek teorik ve metodolojik çerçeveler yeterince bulunmamaktadır. Örneğin, bu metinde örneği verilen makro üzerine mikro parçaların eklenendirilmesi gibi yaklaşımların da yeterli olmadığı düşünülmektedir. Genel olarak daha uzun süreli ve sürekliliği olan, hem bütüne hem de bireysel detaylara gereken dengeli dikkati ve ilgiyi sunabilen bir orta kesit yaklaşım ve kavramsal çerçevenin faydalı olacağı değerlendirilmektedir. Bu kapsamda ortaya konulan dijital öğrenme yönetimi destekli mezo öğrenme yaklaşımının böyle bir çerçeve oluşturulmasında faydalı bir ileriye yönelik adım olması umulmaktadır. Günümüzde eticaret nasıl ölçek ve kapsam ekonomilerinin (Kobitek, t.y.) artılarını birlikte sunabilme olanağı sağlıyorsa (istendiğinde sürümden toptan kazandıracak şekilde kişiye özel ürün tasarımları gibi), olumlu mikro ve makro unsurlarını birlikte ortaya koyabilen mezo yaklaşımını esas alan eöğrenme uygulamaları da "ölçek ve kapsam bilgi kaynakları" dinamiklerinden

³ İlgili paragraftaki ifadeler oluşturulurken Consensus sentez ve Google Translate yapay zeka programından destek alınmıştır.

yararlanarak kişiye özel eğitim hizmetleri ve öğrenme olanaklarını yaygın kitlelere sunabilmelidir. Özellikle Mezo Öğrenme yaklaşımının Orta Öğrenme, Orta Oynayıcıları ve Öğrencileri olarak yorumlanarak geliştirilmesi gelecekteki çalışmalar için oldukça yararlı olabilir. Bu çerçevede Hamster Kombat gibi yenilikçi uygulamalar akademik ve pratik olarak önemli katkı sunabilir.

Mezo öğrenimi açık ve halka açık olmalı, kişiselleştirilmiş çözümler ve seçenekler sunmalı, sonuç odaklı eyleme dayalı, öğrenme ve kazanç arasında denge kurmalı, yalnızca özel değil aynı zamanda kamusal faydalar sunmalı ve sonucusu ama bir o kadar da önemlisi eğlenceli olmalıdır. Burada maddi kazançın sadece maddi gelir ile sınırlı olmaması gerektiği, diğer maddi unsurlarla da birlikte değerlendirilebileceği (örneğin eğitim kapsamında yerine getirilen işin maddi ve somut bir çıktıya dönüşmesi) ve bu bağlamda genel maddi ve manevi motivasyon ve tatmin öğeleri ile ilişkileri de dikkate alınmalıdır. Mevcut teknoloji, tüm bu zenginleştirici ve birbirini tamamlayan (çelişkili olmasa da dengeli) yönleri mümkün kılabilmesi, ancak yine de basit/yalın olmayı sürdürebilmelidir.

Hamster Kombat uygulaması, yenilikçi Web3 oyun platformu olma yönünde ilerlemesiyle ve kendini iyileştirmesiyle, mezo/orta öğrenme ve oynamanın ilk örneklerinden biri olabilir. Uygulamanın, kendileri de oyuncu olarak katılım sağlayan ortak yazarlarca, minimum eforla oynandığında özellikle ilk defa kullananlar için dijital para birimlerinin kripto piyasalarda değerlendirilmesini öğrenmek açısından iyi bir eğitim deneyimi olduğu düşünülmektedir.

Günümüzde ve geleceğe yönelik olarak Kazanarak Öğrenme yaklaşımları önem kazanmakta olup akademik ve pratik anlamda daha fazla dikkate almayı gerektirmektedirler (Forbes, 2023). Bu (learning by earning) uygulamaların maddi kazanç olarak sunduklarının yanında mutlaka öğretici, eğitici bir yanı da olmalıdır, öğrenme ve kazanç sağlama birbirini dengelemelidir. Doğal özelliklerine uygun olarak oyunlar veya oyunlaştırılmış uygulamalar (edutainment, serious games gibi) bu noktada önemli yarar sağlayabilir. Bütün bunlar hep birlikte teknolojinin dijital (ve dijital, herkes için dijitalleşmeye uygun) eğitim ve yönetime yönelik olarak farklı bir kullanım türü ya da yorumu sunabilirler.

Hamster Kombat kullanıcılarının deneyimlerini öğrenmeye yönelik ek çalışmalar, söz konusu uygulamanın veya muadillerinin kullanım deneyiminin iyileştirilmesine (örneğin daha dinamiklik ve doğaçlamalık nasıl kazandırılabilir)

yönelik ileride yapılacak çalışmalar, ilgili yol haritasının da şekillenip gerçekleşmesine girdi getirebilecektir. Örneğin, bu geribildirimler kullanıcı profili ve tipolojisinin daha iyi ortaya konulmasını sağlayabilir, gelir odaklı beklentiye sahip kullanıcılar ile oynama ve öğrenme odaklı kullanıcılar birbirlerinden daha somut olarak ayırt edilebilir; buna göre söz konusu beklentilere daha özelleştirilmiş karşılıklar verilmesi sağlanabilir.

Daha somut olarak ifadelendirilecek olursa; Hamster Kombat, esasen süreli, deneyimsel bir uygulama olarak değerlendirildiğinde halihazırda iyileştirilmesi ve geliştirilmesi gereken önemli hususları bulunsa da türünün ilk kayda değer örneklerinden biri olarak ileriye yönelik önemli öneriler ve dersler sunmaktadır. Bunlar arasında özellikle kullanıcıların profilinin ve beklentilerinin daha iyi anlaşılabilir yönetilmesinin öncelikli önem taşıdığı düşünülmektedir. Böylelikle, 1. Sezon sonunda, bir alt kullanıcı segmenti olarak daha deneyimli olan oyuncu kitlesi nezdinde yaratılan yüksek beklentinin karşılanamamasının olumsuz sonuçları kendi 2. Sezonu ile daha ilerisi ve diğerleri için çözümlenebilir.

YAZARLARIN BEYANI

Katkı Oranı Beyanı: Yazarlar, çalışmanın tümüne ortak katkı sağlamıştır.

Destek ve Teşekkür Beyanı: Çalışmada herhangi bir kurum ya da kuruluştan destek alınmamıştır.

Çatışma Beyanı: Çalışmada herhangi bir potansiyel çıkar çatışması söz konusu değildir.

KAYNAKÇA

Air Drop Allocation Points (2024a). Sakarya Gazetesi. Erişim adresi:
<https://sakaryagazetesicomtr.teimg.com/sakaryagazetesi-com-tr/uploads/2024/09/odul-8.jpeg>

Albayrak, K (2021) Makro Etki, Mikro-Öğrenme
<https://www.linkedin.com/pulse/makro-etki-mikro-%C3%B6%C4%9Frenme-kemal-albayrak/?originalSubdomain=tr>

Atilla Türk Anı Kütüphanesi (2018). Erişim adresi:
<https://atillaturkanikutuphanesi.wordpress.com/yakin-dogu-ve-atila-turk/>

Bitrue(1a). (2024). Hamster kombat nedir? Yeni bir Telegram oyunu sansasyonu. <https://support.bitrue.com/hc/tr/articles/33560492020377-Hamster-Kombat-nedir-Yeni-Bir-Telegram-Oyun-Sansasyonu>

Bitrue(1b). En popüler Telegram tabanlı Kripto oyunları: Hamster Kombat'tan Catizen'e. Erişim adresi: <https://www.bitrue.com/tr/blog/most-popular-telegram-based-crypto-games>.

Coinkolik(2024). Boykot başladı: Hamster Kombat için dolandırıcılık suçlaması. Erişim adresi: <https://www.coinkolik.com/boykot-basladi-hamster-kombat-icin-dolandiricilik-suclamasi/>

Digital (t.y.). *Vocabulary.com* içinde. Erişim adresi: <https://www.vocabulary.com/dictionary/digital>.

Dinimiz İslam (2024). Erişim adresi: <https://m.dinimizislam.com/detay.asp?Aid=2634>

Forbes (2023). Learn' and earn' is the future of everything education and work Erişim adresi: <https://www.forbes.com/sites/brandonbusteed/2023/05/25/learn-and-earn-is-the-future-of-everything-education-and-work/>

Gacaloglu, G. (2019) Mikro Öğrenme Nedir ve Neden Önemsemelidir? Medium.com <https://medium.com/t%C3%BCrkiye/mikro-%C3%B6%C4%9Frenme-nedir-ve-neden-%C3%B6nemsemelidir-f1a332ca9d9>

GCM Yatırım (2024). Airdrop nedir? Çeşitleri neler? Nasıl Çalışır. Erişim adresi: <https://www.gcmyatirim.com.tr/egitim/makaleler/airdrop-nedir-cesitleri-neler-nasil-calisir>

Hançer, Ahmet (2020) DİJİTAL DÖNÜŞÜM VE GELECEĞİN ÖĞRENME DENEYİMLERİ. DİJİTAL DÖNÜŞÜM (Editörler: Gonca TELLİ, Samet AYDIN) Maltepe üniversitesi kitapları http://acikerisim.maltepe.edu.tr/xmlui/bitstream/handle/20.500.12415/11225/Dijital_Donusum_Ahmet_HANCER.pdf?sequence=1

Heron, J. (1981). Experiential Research. Erişim adresi: <https://johnheron-archive.co.uk/wp-content/uploads/2020/03/Experiential-Research.pdf>

Javorcik, T. ve Polasek, R. (2019). Transformation of e-learning into microlearning: New approach to course design. Erişim adresi: https://www.researchgate.net/figure/Relation-of-micro-learning-meso-learning-and-macro-learning-to-different-areas-6_tbl1_334690357.

Kobitek (t.y.). Ölçek Ekonomisi ve Kapsam Ekonomisi. Erişim adresi: <https://kobitek.com/olcek-ekonomisi-ve-kapsam-ekonomisi>

Lemieux, V.L. (2022). *Searching for Trust*. Vancouver: Cambridge University Press.

Centre for Education and Learning (2018). The micro, meso and macro of learning analytics. Erişim adresi: <https://www.educationandlearning.nl/news/the-micro-meso-and-macro-of-learning-analytics>.

Manage (t.y.). *Etymonline* içinde. Erişim adresi: <https://www.etymonline.com/word/manage>

Medeni , T.D. ve Medeni, İ. T. (2016). Suggesting a new management information systems education programme for knowledge society: Implications from Turkish case. Erişim adresi: <http://ijasos.ocerintjournals.org/en/download/article-file/232101>

Microlearning vs Macro- learning (2024). Erişim adresi: <https://www.acktechnologies.com/microlearning-vs-macrolearning/>

Özarslan, Y. (2017). Yetişkin Eğitimi: Eğitim Teknolojileri Eğilimleri ve Fırsatlar https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/epale_yasin_ozarslan.pdf

Quora (t.y.). What is the difference between macro learning and micro learning? Erişim adresi: <https://www.quora.com/What-is-the-difference-between-macro-learning-and-micro-learning>

Quora (2024). What is ‘earn while you learn’ education? Erişim adresi: <https://www.quora.com/What-is-earn-while-you-learn-education>

Shift (2024). When designing microlearning, keep macro in mind. Erişim adresi: <https://www.shiftelearning.com/blog/micro-learning-macro-learning#:~:text=The%20primary%20difference%20between%20macro,a%20precise%20moment%20of%20need>

Sosyal Garaj (2017). Mikro Öğrenme Nedir ve Neden Kullanmalısınız? Erişim adresi: <https://www.sosyalgaraj.net/blog/mikro-ogrenme-nedir-ve-neden-kullanmalisiniz.html>

Soylu, D. (2023). *Oyunlaştırmayla Zenginleştirilmiş Bilgi Okuryazarlığı Hibrit Eğitiminin Öğrenci Başarısına Etkisi*. Yayımlanmamış Doktora Tezi. Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

Soylu, D. ve Medeni, T.D. (2018). Tek gözlük, iki göz ve iki bilet. Atilla Türk anı odasında efemera koleksiyonu ile müstesna bir hayatı seyre dalmışken. *Türk Kütüphaneciliği*, 32(4), 3. 319- 327. Erişim adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tk/issue/48642/618366>.

TBD DTE Metodoloji Raporu (2022,) Erişim adresi:, <https://www.tbd.org.tr/pdf/dijital-turkiye-endeksi-metodoloji-d%C3%B6k%C3%BCman%C4%B1-v1.pdf>

TEGEP (2017). <https://www.tegep.org/tegep/eep/Specific/TEGEP/Upload/TEGEP%20G%C3%B Cndem%20Aral%C4%B1k%20Say%C4%B1s%C4%B1.pdf>

The Seda Blog (2023). Mico, meso and macro educational development. Erişim adresi: <https://thesedablog.wordpress.com/2023/03/15/micro-meso-and-macro-educational-development/>

Vikipedi (t.y.). Orta Oyunu. Erişim adresi: https://tr.wikipedia.org/wiki/Orta_oyunu

Zavvybydeeel (2024). Öğrenmeyi iş akışı içinde ritmi kaçırmadan uygulayın. Erişim adresi: <https://www.zavvy.io/tr/blog/learning-in-the-flow-of-work>.