

YETİŞKİN EĞİTİMİNDE YENİ BİR YAKLAŞIM: OYUNLAŞTIRMA

Zeynep GÖKKAYA*

ÖZ

Oyunlaştırma uygulamaları bilgi çağında eğitimin yeni yüzü olarak karşımıza çıkmaktadır. Son yıllarda iş sektörü sürekli öğrenmeye ve şirket içi eğitimlere daha çok önem vermektedir ancak, kıt kaynaklar ve zaman problemiyle de karşı karşıyadır. Ortaya çıkan kalifiye personel ihtiyacına pratik bir çözüm yolu olarak iş başında öğrenmeyi destekleyen oyunlaştırma, özellikle yetişkin bireylerin eğitimde olumlu çıktılar elde etmek için ideal bir metottür. Yetişkinlerde öğrenmenin birincil şartı olan içselleştirme ve pratik olanağı, oyunlaştırma ile sağlanabilmektedir. Oyunlarda yer alan puan verme, seviye atlama, ödül sistemi gibi dışsal güdüleyicilerin bireylerde içselleştiği ve bağımlılık meydana getirdikleri bilinmektedir. Bu dışsal güdüleri içsel motivasyona dönüştüren oyunlaştırma uygulamaları uzaktan eğitimin alternatif bir modeli olarak kullanılmaktadır. Mobil teknolojilerle de desteklenen oyunlaştırma, çok geniş bir kullanıcı kitlesine ulaşma potansiyeline de sahiptir
Anahtar Kelimeler: *Oyunlaştırma, yetişkin eğitimi, mobil öğrenme*

A NEW APPROACH OF ADULT EDUCATION: DRAMATIZATION

ABSTRACT

Gamification applications appear as the new face of education in the information age. In recent years, the business sector is giving more emphasis on continuous learning and in-company training, but also faces the problem of scarce resources and time. Gamification which supports learning at work, is a practical solution to the emerging needs of qualified personnel and an ideal method to achieve positive outcomes for education of adults. Internalization and practice opportunities are major conditions of adult education, can be provided with gamification. It is known that, extrinsic motivators such as scoring, leveling, and award system help individuals to adopt and get addicted to the games. Gamification is an alternative model of distance education applications so as to convert extrinsic motivators to intrinsic motivation. Gamification supported by mobile technologies also has the potential to reach a mass users group.

Keyword: *Gamification, adult education, mobile learning*

* Öğr. Gör. Marmara Üniversitesi, Uzaktan Eğitim Uygulama ve Araştırma Merkezi
zeynep.gokkaya@marmara.edu.tr

GİRİŞ

Bilgi ve iletişim teknolojileri (BİT) her geçen gün yeni gelişmeler göstererek global bir hal almıştır. Globalleşmeyi sağlayan en önemli gelişim ise internettir. İnternet ile birlikte web teknolojilerinde önemli gelişmeler yaşanmış ve bu gelişmeler hizmet sektörünü de olumlu etkilemiştir.

2012 yılında Avrupa genelinde yapılan bir çalışmada, 2014 yılına yönelik istatistiksel verilere dayandırılarak yapılan öngörümlemede ilk onda yer alan sektörlerden topluma hizmet alanındakiler sırasıyla; üretim, finans, telekomünikasyon, devlet, dağıtım, eğitim ve sağlık, ulaşım ve lojistikdir. Araştırma sonucunda 2010-2014 yıllarında internet alanında en hızlı gelişme gösterecek sektörlerin başında altyapının ardından, eğitim ve sağlık hizmetleri gelmektedir (European Commission, 2012). Bu bilgiye dayanarak eğitim alanında teknoloji entegrasyonunun hızla geliştiği söylenebilir.

Eğitim alanında internet kullanımının artması, bilgiye ulaşmada sağladığı kolaylık ve bireysel öğrenmeye olanak sunması eğitime yeni bir ivme kazandırmıştır. Ülkemizdeki eğitim algısı ise, eğitimin zorunlu olarak okul öncesi dönemden başlayarak 4+4+4 olmak üzere 12 yıllık kısmını ön planda tutmaktadır. Zorunlu eğitim dönemindeki bireyler yaşları itibarıyla çeşitli yetkinliklere sahip olmayan ve öğrenirken desteğe ihtiyaç duyan, genç ve çocukları kapsamaktadır. Okullar kapsamında gerçekleşen ve yürütülen bu eğitimler formal yapıdadır ve çoğunlukla örgün olarak sürdürülmektedir. Üniversite ve sonrasında kapsayan yetişkin eğitimi ise daha farklı bir yapıya sahiptir. Öncelikle eğitimin zorunlu olmaması bireylerin kendi istekleri ile öğrenim görmeleri ve içsel motivasyona sahip olmalarını gerektirmektedir. Yetişkin eğitimi sisteminin yeterliği ve niteliği; bilgi üretebilmenin, yeni bilimsel buluşlardan ve bunların sonucu olan yeniliklerden yararlanıp yararlanamamanın ve dolayısıyla her dem “çağdaş” kalabilmenin anahtar etmeni durumundadır (Miser, 2002). Yetişkinlere verilen eğitimin bireyin hayatını olumlu yönde etkileyen, uygulamaya teşvik eden ve akıllarındaki neden ve niçinlere yanıt verir nitelikte olması gerekmektedir. Bu eğitim ihtiyacını karşılamamanın alternatif yollarından biri ise oyunlaştırmadır. Oyunlaştırma uygulamaları erişilebilirlik, iş başında, ihtiyaç anında ve hayat boyu öğrenmenin sağlanması için oyun öğelerini kullanan eğitsel platformlardır.

Öğretme potansiyeli ile oyunlaştırmanın yetişkinlerin sürekli öğrenmesi için uygun bir platform olduğu görülmektedir. Bu çalışmada gelişmiş ülkelerde aktif olarak kullanılan ve bireylerin öğrenmelerini pozitif etkilediği bilinen oyunlaştırma uygulamalarının ülkemizde ve yetişkin eğitiminde kullanılabilirliği tartışılmıştır.

Yetişkin Eğitimi

Günümüzde yetişkinler iş hayatı, mesleki tatmin, kişisel gelişim gibi ihtiyaçlarını karşılayarak kendilerini gerçekleştirebilmek için formal ve informal boyutta eğitime ihtiyaç duymakta ancak, gerekli zaman ve beklentilerini karşılayan materyal bulmakta güçlük çekmektedirler. Tüm bu eğitimler son yıllarda hızla yaygınlaşan Hayat Boyu Öğrenme(HBÖ) hareketi içerisinde önemli bir yere sahiptir. Çeşitli sertifika programları ve şirket içi eğitimler gibi yollarla gerçekleşen eğitimdeki informal yapı, özellikle hizmet sektöründeki şirketlerce her geçen gün daha çok talep görmektedir. Bu durum eğitimci, yer ve zaman gibi kit kaynakların bireyler için uyumlu olması gibi çeşitli gerekler doğurmaktadır. Son yıllarda hızla gelişmekte olan uzaktan eğitim ve E-Öğrenme ise tüm bu sorunları çözmede kullanılan ve hızla gelişen bir çağdaş eğitim modelleridir.

Yetişkinler başka bireylerin tutum ve davranışlarından rahatsız olabilirler. Bu durum yetişkinlerin eğitime karşı daha da uzak olmalarına sebep olmaktadır. Oyunlaştırma bu durumun çözülmesi için alternatif bir yöntem olarak ortaya çıkmaktadır. Bu sayede yetişkinlerin kendilerine karşı yapılan davranışlara karşısında beklentileri ortadan kalkacaktır. Ayrıca başarısızlıktan çekinme gibi çeşitli faktörler de yine sanal ortamda sahip olunan varlık sebebiyle ortadan kalkacaktır. Böylece yetişkin bireylerin bilgiyi daha çok yönlü almaları sağlanabilecektir.

Yetişkinler, çocuk ve gençlere göre daha gerçekçidirler. Gördükleri eğitimin ihtiyaçlarına somut çözümler getirmesini beklerler. Yetişkinler, öğrenme ortamına gönüllü olarak gelen kişiler oldukları için; bunlara sunulan eğitim programlarının, onları eğitime getiren nedene ve ihtiyaçlarına uygun olması gerekir (Mutlu, 2006).

Oyunlaştırma aracılığı ile bilgi 3 boyutlu tasarımlar ve mükemmel bir oyun sistemi içerisinde sunulursa sanal gerçeklik sağlanmış olacağından yetişkinlerin bu ve benzer talepleri ortadan kalkacak, böylece yetişkin eğitimindeki sınırlılıkları aşamada büyük bir adım atılacaktır. Web teknolojilerinin gelişimi ile birlikte eğitimde teknoloji kullanımı hayatın her alana yayılmaktadır.

Bu süreçte aktif olan web teknolojileri, teknolojik değişim ve gelişimlerle paralel olarak hızla gelişmektedir. Birinci nesil Web (Web1.0), kullanıcılarının katılımı ile ilk olarak online içerik tarama imkanı sunuyordu. Kullanıcılara bir kaynaktan diğerine kolayca taşımaya izin vermesiyle, belgelerin doğrudan linklere bağlanmasına rağmen, Web 1.0 kullanıcıları daha çok kitap okumak gibi, tek yönlü iletişim sürecinde kilitlenmişlerdi ve çevrimiçi tartışmalar ya da bilgi paylaşımında aktif değillerdi (Ding, et al., 2009). Bu dönemde internet bilgi aktarımında kütüphane işlevine sahipti. Bu tek yönlü yapı bireylerin taleplerini karşılamada yetersiz kalmış ve yıllar içerisinde kullanıcıların aktif rol oynayabildiği, sosyal web olarak da adlandırılan Web 2.0 kavramı ortaya çıkmıştır. Kullanıcılar Web 2.0'da sadece arama yapmazlar ayrıca, daha çok online iletişim içeren, yayınlanan kaynakları kapsayan, bookmarkları etiketleme ve resim ile video paylaşımı gerçekleştiren konularda aktiflerdir. Web 2.0'daki online yayıncılık anında ve kolaylıkla, herkes tarafından gerçekleştirilebilir (Ding, et al., 2009). Web 2.0 teknolojisinin yaygınlaşmasını fırsat bilen pek çok eğitim kurumu da youtube gibi platformlarda derslerini paylaşmaya başlamış, bu ve benzer adımların bir araya gelmesi ile günümüzde dev bir sektör haline dönüşmüş olan uzaktan eğitim ve e-öğrenme ortaya çıkmıştır. Oyunlaştırma ise bu kavramlar altında yer almaktadır ve teknolojinin geldiği noktada, günümüz ve gelecekte etken yöntemlerden biri olarak görülmektedir.

E-Öğrenme, öğrencilerin öğrenme ve eğitimcilerin öğretme yollarını değiştiren, gelişen üçüncü bir endüstri alanı olması (Xu, 2011) ve Web 2.0 alanındaki gelişmelerle birlikte online oyun sektöründe de büyük bir patlama meydana gelmiş, özellikle online tabanlı, role-playing yapısındaki oyunların kullanıcıları tüm dünyada yaygın olarak varlığını sürdürmeye başlamıştır. Oyun sektöründeki bu aktifliğin birincil sebebi, kullanıcılara sunulan medyaların kalitesi ve motive edici çeşitli alt sistemler barındırmasından kaynaklanmaktadır. Oyunların barındırdığı bu yapının eğitime entegrasyonu ile her kesimden kullanıcıya hitap eden yeni bir kavram olan oyunlaştırma, eğitimde önemli bir yere sahip olmuştur. Yapılan araştırmalar göz önünde bulundurulduğunda teknoloji ile öğrenimin daha çok yetişkin eğitiminde verimli olduğu, alt yaş gruplarında ise teknoloji desteğinin pekiştirici olarak kullanılmasının verimliliği arttırdığı tespit edilmiştir. Yetişkinler ise teknolojiyi aktif

kullanmaları bakımından yaşlarına göre 3 gruba ayrılmaktadır: Gen Y (1979-2000), Gen X (1965-1968) ve Baby Boomer (1946-1964). Gen Y, Gen X ve Baby Boomerlar mobil cihazlar, internet ve oyun konsolları gibi modern teknolojileri daha aktif kullanmalarına göre sıralanabilir (Schacht & Schacht, 2012). Ancak bireyler her ne kadar teknolojiye hakim olsalar da önemli olarak beklenen nitelikte eğitimi sunabilmektedir.

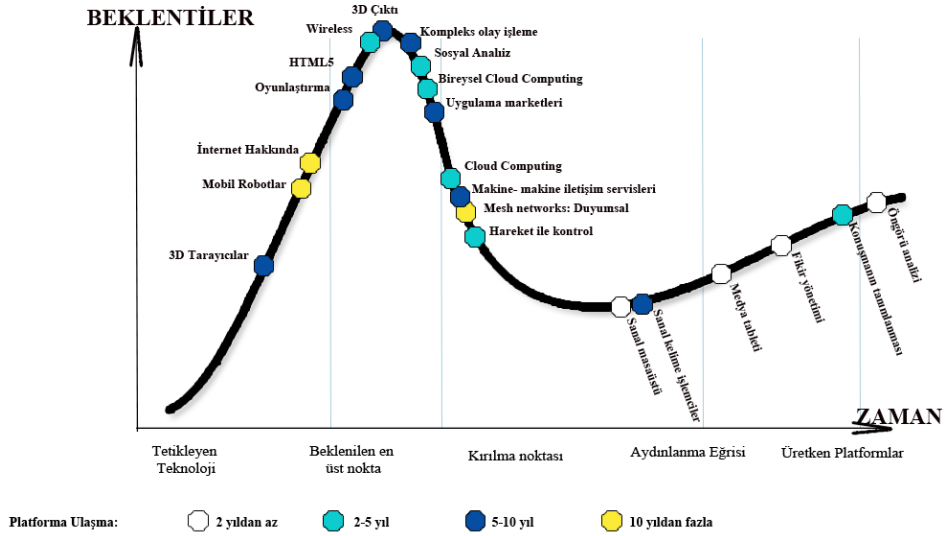
Ülkenin kalkınması ve iş sektöründe kalifiye personelin artırılmasına yönelik olarak yetişkinlerin özellikle mesleki ve kişisel gelişim alanında eğitime ihtiyaç duydukları su götürmez bir gerçektir. Yetişkinlerin çalışma hayatının yanı sıra, eğitim almalarına da olanak sunan önemli bir platform olan internet ve web teknolojileri ile birlikte öğretici yazılımlar, araştırma ve uygulama yazılımları ve bilginin oyunla sunulması yetersiz kalmaktadır. Tüm bu bileşenlerin bir araya gelmesi ile ortaya çıkan ihtiyaç, oyunlaştırma kavramını doğurmuştur. Bilginin görsel ve işitsel medyalar aracılığı ile motive edici, seviye atlama ve ödül gibi özellikler barındırarak sunulmasını sağlayan bu yeni terim; dünyada aktif bir sektör oluştururken ülkemizde henüz tam olarak tanınmamaktadır.

Oyunlaştırma Nedir?

Oyunlaştırma kavramı bireylerin dışsal motivasyonlarını içselleştirmeyi hedefleyen, geribildirimler ve ödüller sunan bir eğitim platformudur. Oyuncuların oyunlara adeta bağımlı hale gelmesine sebep olan seviye atlama, ödül verme, uzmanlaşma, meslek geliştirme... gibi araçların eğitimde iyileştirme için kullanılmasıdır. Bu sebeple oyunlarda var olan alt yapı ve mantıksal şemanın, öğretici amaçla kullanılması hem öğretimi eğlenceli ve motive edici bir hale getiren hem de özellikle yetişkinlerin belli bir bilinç içerisinde var olmasına imkan sunan ortamlarının oluşmasını sağlamıştır.

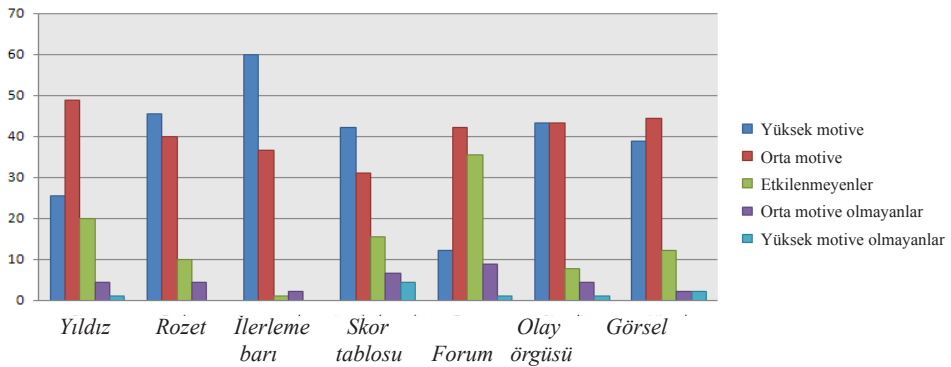
Dünyada en yaygın olan arama motoru Google istatistiğinin verilerine göre oyunlaştırmanın en aktif olduğu ülkeler Avustralya, Amerika, Hindistan, Kanada ve Hollanda'dır. Bu ülkelerdeki hızlı gelişimi ise Brezilya ve Fransa takip etmektedir (Google, 2013). Oyunlaştırma uygulamalarının bu ülkelerdeki en yaygın kullanım alanı ise yetişkinlere yönelik mesleki eğitimlerdir.

Oyunlaştırma, oyunun en ilgi çekici, tipik parçalarından biri olan puanlama sistemini kullanarak, bireyin aktif olarak deneyim kazanmasını sağlayacaktır (Robertson, 2010). Oyunlaştırma organizasyonel sorunların çözümünde hedeflere ulaşmada etkililiği arttırmak için oyun tasarımı öğelerini kullanır. Kullanıcı organizasyon içinde paydaşlarla, bireysel veya bir grup olarak ürün hizmetinin tüketicisi olabilir. Gartner'a göre oyunlaştırmanın amaçları, "daha üst seviyede yükümlülüklerin gerçekleştirilmesi, davranışların değiştirilmesi ve yenilenmeye teşviktir" (Singh, 2012). Gartner Hype döngüsü olarak bilinen grafikte, zamana göre teknolojik gelişimlere ve kullanımına yönelik beklentiler yer almaktadır.



Şekil 1. Gartner Hype Döngüsü (Muntean, 2011)

Şekil 1’de Gartner Hype döngüsü verilmektedir. Görüldüğü gibi oyunlaştırma varlığını 2-5 yıldır göstermesine rağmen, eğitimde yüksek beklentilerin karşılanmasında kullanılmakta ve hızla yaygınlaşmaktadır. Bireylere hem sosyal bir platform sunmakta olan oyunlaştırma, kullanıcılar arası online bilgi alışverişi imkanı sunarken, hem de yapı içerisinde yer alan işleyişi de sürdürmeye devam etmektedir. Bu yönüyle özellikle belli meslek gruplarına yönelik uygulamalar kapsamında, tıpkı LinkedIn gibi ilgi alanlarına göre çalışanları bir araya getirecek sosyal bir platform sunarken, bireylerin istekli bir şekilde öğrenmelerine de imkan sağlamaktadır.



Şekil 2. Tekniklerine Göre Oyunlaştırma ile Motive Olan Bireylerin Yüzelere Göre Dağılımları (O'Donovan, 2012)

Tasarlanacak oyunlaştırma uygulamasında motive edici olarak ilerleme barları ve seviye atlama önemli bir yere sahiptir. Bu durumu oyunlardaki uzmanlıkları temsil eden rozetler takip etmektedir. Söz konusu uygulamanın senaryosu niteliğinde olan olay örgüsü ve görsel sunumlarla yine kullanıcıların diğer kullanıcılara göre belli alanlarda üstünlüğünü temsil eden ve sıralamada öneme sahip olan skor tabloları benzer olarak kullanıcıyı güdülemektedir. Buna karşın yıldız uygulamasının yeterli kazanımları getirmediği görülmektedir.



Şekil 3. Yıldız ve Rozet Sistemi Örneği



Şekil 4. Skor Tablosu Örneği

Yıldız, rozet sistemi ve skor tabloları uygulama içerisinde kullanıcıların öz değerlendirme yapması ve rekabet ortamının oluşturulmasını sağlar. Bilindiği üzere yetişkin bireyler ne yaptıklarını ve sebebini bilmek isterler. Bu uygulamalar sayesinde harcadıkları zamandan aktif olarak elde ettikleri kazanımı görebilme imkanı bulurlar. Yetişkinleri bu noktada tatmin etmek teşvik edici olmaktadır ve bireylerin motivasyonlarını arttırmalarına katkı sağlamaktadır.



Şekil 5. İlerleme Barı, Forum Ve Görsel Yapıya Oyunun Şehrinden Bir Örnek

Yeni nesil oyunlarından, ticari oyunlar gerçek dünyadaki durumların simülasyonlarını içerir, karmaşık yapay zeka (AI), oyunculara kendi seçimlerini yapma olanağı sunar ve kararlarının etkilerini görmeye fırsat verir. Oyunlardaki bu teknolojik gelişme, yüksek kaliteli eğitsel oyunların yeterince güçlendirilmesi ve eğlendirici olmasını sağlar. Mevcutlarının yanında en çok satan oyunların bir çoğunu eğlendirdiği kadar bilgilendirir (örneğin, Uygarlıklar ile ilgili strateji oyunları veya Sims City'deki gibi simülasyon oyunları) (Pavoordt, 2012). Oyunlaştırma uygulamalarının verimliliğinin artırılması için bir arada kullanılması gereken bileşenler (Ivetic & Petrovic, 2012):

- Geribildirim,
- Sosyallik: İki farklı fenomeni temsil eder. Birincisi, *sosyalleşme* olarak bahsedilen, kullanıcının sistemle arasındaki etkileşimidir. Diğeri ise *görevdir* ve görevler, kullanıcının duygusal birikimlerinden oluşan sosyal bağları ve sistemin kapasitesini gösterir.
- Rekabet: Kendinle ve sosyal ortamda diğer kullanıcılarla gerçekleşebilir. Kendinle rekabette gelişimin için çaba harcarken, diğer rekabetlerde belirlenmiş görevleri yerine getirerek kendini sosyal ortamda ispat edebilmek gereklidir.
- Gelişim imkanı (İlerleme): *Keşfetme*, *başarma* ve *oynama* en önemli bileşenleridir ve bunlar gerçekleştiğinde ilerleme de sürekli olarak devam etmektedir.
- Mekanığı,
- İçerik: Oyunlaştırma sistemlerini sunmanın en kolay yolu klasik oyunlara bakmaktır. Modern Warfare 2 gibi bir oyun ele alındığında, modern bir ortamda taktik savaş simülasyonlarının yarı gerçekçiliğe uygun bir kapsamda sunulduğu görülmektedir. Oyun mekanığı bir dizi basit stratejik seçimler ve refleks / algı testlerinden mahrum bırakılmış bir içeriğe sahiptir. Bu tek başına ilgiyi üzerinde tutmak için yeterli değildir, bu sebeple oyuncu bir senaryo üzerine yapılandırılmış, bilindik bir kurgu içerisinde yer alır böylece oyuncu kendi avatari ile kimliğini daha kolay benimseyebilir. Klasik video oyunlarını betimlemek için kullanılan terminoloji, *senaryo* ve *ayarlamaların* tüm içeriğini kapsamaktadır.

Oyunlaştırma bireylerin birbirlerinden öğrenmelerine imkan vermesi sebebiyle sosyal medyada da önemli bir yere sahiptir. Böylece bilgi çeşitliliği sağlanmakta ve bireylerin tartışmasına olanak sunan platformlar ile sanal sosyallik de sağlanmaktadır. Bu duruma karşın dışsal motivasyon ve uygun eğitim ortamları hazırlanarak yetişkinlerin kişisel gelişim açısından istekli olması sağlanabilir. Örneğin Facebook kapsamında yer alan Farmville ve benzer oyunlara yetişkin kullanıcılar büyük rağbet göstermektedir. Bu durumun temel sebebi, oyun içerisinde yer alan ve bireylerin öncelikli olarak dışsal motivasyonlarını arttırmaya yönelik olarak düzenlenmiş seviye atlama, popüler olabilme imkanı, görsel tasarım kalitesinin tatmin edici düzeyde olması, diğer kullanıcılar ile alışveriş veya takas imkanlarının sunulması olarak özetlenebilir. Bu faktörler öncelikli olarak ödüller, deneyim ve para gibi kazanımlar elde edilmesine olanak sunarak dışsal motivasyona yönelik olsa da, tüm faktörler bir araya gelerek bireylerin söz konusu oyunları bağımlılık derecesinde kullanmaları ve içselleştirmelerine olanak sunmaktadır.

Oyunlaştırma Tasarımının Gereklere

Oyunlaştırma yazılımının amacına hizmet edebilmesi ve maksimum verimlilik elde edebilmek için tasarlanırken dikkat edilmesi gereken temel noktalar şunlardır:

Kullanıcılar için özel bir anlama sahip olması: Kullanıcıların oyunlaştırma programları ile kişisel bir bağlantı kurabilmesi, hissetmeleri gerekmektedir. Kullanıcılar kısa ve uzun vadeli hedefleri açıkça görmeli ve özellikle, nihai hedefe doğru ilerlemelidir. (O'Donovan, 2012).

Kullanıcıların esinlendikleri özellikler kullanıcıların uzmanlık konularını oyunlaştırmabilmesi: Program kullanıcıların ilgisini çeken ve heyecanlandıran, iyi düşünülmüş ancak basit bir şekilde olmalıdır. Böylece ödül sistemi, amaçları gerçekleştirirken eğlenebilme ve heyecan verici bir atmosfer bir araya gelecektir.

Kullanıcının kendini özgür hissetmesi için otonom olması: Kullanıcıların özgürce gezmesi ve istediklerini yapmasına olanak sunmalıdır. Oyuncular başarılı olduklarında dışsal ödüllerden keyif almaktadır ancak, oyuncuyu asıl oyuna bağlayan, daha fazla oynama ve başarıma isteği doğuran etken içselliktir (Deterding's, akt. (O'Donovan, 2012)).

Kıscası oyunlaştırmının alanda uzmanlaşmaya hitap eden, anlamaya elverişli ve otonom bireylerin öğrenimi için daha elverişli bir ortam olduğunu söylemek mümkündür. Yetişkinlerde aktif öğrenme gerçekleştirebilmek için sosyal iletişim kanallarına, problem çözme, keşfetme, ödüllendirme ve güdüleyici bir biçimde oyunlaştırma gerekmektedir. Böylece yetişkin bireylerin materyallere daha görsel ve etkileşimli şekilde ulaşması sağlanabilir.

Oyunlaştırmının Sınırlılıkları

E-öğrenmenin temel sınırlılıkları olan eğitimlerin yüksek bırakılma oranı, azalan motivasyon ve sosyal eksiklik problemlerinin oyunlaştırma yöntemi ile aşılması mümkündür (Maksumoto, 2012). Ancak bu durum oyunlaştırma yönteminin de kendi içinde sınırlılıkları bulunmadığı anlamına gelmez.

Oyunlaştırma yöntemi avantajlar sağladığı kadar dezavantajlara da sahiptir. Gardner'a göre 2014 yılı sonuna kadar geliştirilen oyunlaştırma uygulamalarının %80'inin başarısız olması beklenmektedir. Bu durumun temel sebebi olarak oyun bileşenlerinin belli bir amaca hizmet etmeksizin kullanılması olacağı savunulmaktadır (Fleming, 2012). Çünkü oyunlaştırmada esas olan tasarım ve gelişime hizmet etmesidir. Bu sebeple oyunlaştırma uygulaması geliştiricilerine önemli işler düşmektedir. Geliştiriciler ön-

celikli olarak oyun tasarımlarının ve video oyunlarının hangi sebeplerle daha başarılı olduklarını saptamalıdır.

El-Khuffash'a (2012) göre oyunlaştırma uygulamalarının güncel olması sebebiyle ilgi odağı olduğu ancak günlük kullanımda yer bulunca cazibesini kaybedeceği düşünülmektedir. Bu sebeple daha dinamik ve yenilikçi bir yapıya sahip olması gerekmektedir. Ayrıca bazı uzmanlar oyunlaştırmanın kazan-kazan politikası doğru kullanılmadığı takdirde, insanlar üzerinde sömürücü etki yaratabileceğini savunmaktadır.

Eğitimde Uygulama Alanları Nelerdir?

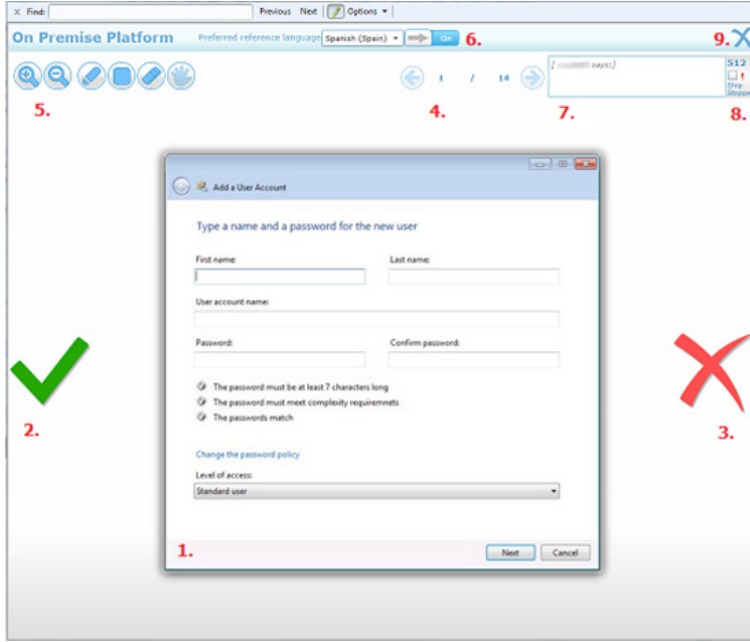
Oyunlaştırma temelde motivasyon kavramına hizmet etmektedir. İçsel motivasyon yetişkin eğitimdeki temel prensiplerden biridir. Ancak dış bir kaynak olan oyunlaştırmanın dışsal motivasyonu içselleştirmeye yönelik başarısı oyunlaştırmayı yetişkin eğitimi açısından çok daha cazip bir uygulama haline getirmektedir.

Eğitim alanında en çok etkililik gösteren oyunlaştırma teknikleri: yıldız, rozet, ilerleme barı, skor tablosu, olay örgüsü ve görsellerdir (O'Donovan, 2012). Yetişkinlerin mesleki gelişimleri için düzenlenmiş bir oyunlaştırma uygulaması ele alınır, örneğin bu uygulamanın proje yönetimine ilişkin verildiğini varsayarsak; proje gelişim aşamaları ve sistematik düzenine ilişkin kazanımları çeşitli quest ve benzer görevlerle elde etmiş bir bireye, oyun kurucu adı verilen uzmanlık ünvanı verilebilir. Ardından oyunlaştırma içerisinde proje geliştirmeye yönelik tüm alanları gezerek, ilgili kişilerle iletişim kurulabilir. Böylece kullanıcı gerekli şartları yerine getirdikten sonra fatih ünvanına sahip olabilir.

Landers ve Callan'a göre (2012); Sanal alemde iş dünyasına, kendini geliştirmek isteyenlere ve öğrencilerin eğitimine yönelik uygulamalar yeterince yaygınlaşmamıştır. Bulunan uygulama kullanıcılarının öğrenme çıktılarının diğerlerine göre daha yüksek olduğu tespit edilmiştir. Dünya genelindeki kurumsal firmaların oyunlaştırma uygulamalarını şirket içi eğitim, ürün ve hizmet kalitesini artırma, çalışanların memnuniyet ve verimliliklerini arttırmaya yönelik olarak kullandıkları bilinmektedir. Böylece yetişkin bireylerin karara katılması, kişisel ve mesleki sürekli gelişimleri desteklenmektedir. Bu duruma örnek olarak verilebilecek çeşitli firmalar ve uygulamaları şu şekildedir:

Microsoft

Firma hedef kitle olarak farklı din, dil, ırk, kültürel yapıya sahip milyonlarca kullanıcıya hizmet sunmaktadır. Windows 7 ve Office uygulamasının çıktığı dönemde Microsoft özellikle dil ile ilgili beklediğinden fazla bugla karşılaşmıştır. Bu bugları gidermek için oyunlaştırma tekniğini şirket içinde kullanmıştır. Bug tespit eden kullanıcıya çeşitli ödüller vererek, geribildirimlerde bulunmalarını sağlamıştır. "Language Quality Game" adını verdiği uygulama ile bir kazan kazan durumu yaratmayı başarmıştır.



Şekil 6. *Life Quality Game Arayüz Ekranı* (Nicholson, 2012)

Şekil 6’da görünen arayüz kullanıcılara dokuz farklı seçenek sunmaktadır. Numaralandırma göre seçenekler şu şekildedir (Kothar, 2012):

1. Ekran alıntısı
2. Olumlu geribildirim
3. Olumsuz geribildirim
4. İlerle veya Geri dön- Başlıklar tamamlandıktan sonra çalışır
5. Araçlar- Yakınlaştırma ve uzaklaştırma, belirteç, dikdörtgen, silgi ve hareket
6. Tek tek karşılaştırma- Farklı dil örneklerini karşılaştırma
7. Yorum kutusu (512 karakter)
8. Gönderi durdurucu- onay kutusu
9. Kapama ekranı- önceki sayfaya dönme.

Nike

Oyunlaştırma uygulamasını belli bir ürünün kullanıcılarına sunmakta olan firma, spor ayakkabısına yükledikleri yazılım ve donanım ile fark yaratmıştır. Koşu ayakkabısı kullanıcıya hangi hızla koştuğu, ne kadar koştuğu... gibi bilgileri wireless aracılığı ile PC veya cep telefonlarına göndermektedir. Bu kapsamda kullanıcılara puan kazandırmakta ve gelişmelerini takip etme imkanı sunmaktadır. Böylece koşudan çok oyun fırsatı sunmakta ve yetişkin bireylerin spor ve sağlık alanında kişisel gelişimlerine katkı sağlamaktadır.

IBM

Kudos Badges adlı uygulama ile kullanıcılar çeşitli dosyaları paylaşacakları bir platform elde etmektedir. Bu platformda kullanıcılar dosya, bilgi veya çeşitli linkleri paylaştıkça rozetler kazanmaktadır. Kazanılan rozetler, yüklenen dosyaların görüntüleme istatistiklerine göre değişmektedir. Böylece bir rekabet ortamı sağlamaktadır. Yetişkin bireylerin bilgi paylaşması, kişisel gelişimleri ve bir birlerinden öğrenmeleri oyun bileşenleri kullanılarak bu şekilde sağlanmaktadır.



Şekil 7. Kudos Badges Arayüz Ekranı (KudosBadges, 2013)

Şekil 7'de IBM tarafından geliştirilen uygulamanın arayüzü yer almaktadır. Arayüzde kullanıcıların sisteme yükledikleri ve takip ettikleri dahilinde kazandıkları puanlar hesaplarına yüklenir. Kendi ağlarında bulunan diğer kullanıcılar paylaşımları oylarlar ve böylece sıralama sistemine dahil olunur. Kullanıcılarca yüklenen materyalin ne kadar süredir aktif olarak yer aldığı ve bağlantılı olduğu diğer materyaller de sıralamada göz önünde bulundurulur. Kullanıcıları teşvik eden ve faaliyetlerini ölçen bu sistem her bir topluluğa rozetler vermektedir.

CISCO

CISCO Global Satış Deneyimi adı altında satışlarını ve şirket içi performanslarını ölçmek için oyunlaştırma uygulamaları geliştirmektedir. Bu uygulamaları kullanırken WebEx ve Telepresence gibi kendi sanal satış eğitimi ve bilgi paylaşımlarını kullanmaktadır. Bu kapsamda geliştirilen The Hunt adındaki projenin merkezinde satış gücünü arttırmak vardır ve sanal gerçeklik kullanılarak deneyim kazandırmayı hedeflemektedir. Oyunlaştırma uygulamasının sonunda en yüksek puanı alan kullanıcı kazanan ilan edilir. Böylece firma çalışanlarının motivasyonları desteklenmekte ve performans değerlendirmeleri sonucuna göre mesleki gelişimleri desteklenmektedir.



Şekil 8. The Hunt Arayüz Ekranı (JUXT, 2013)

(<https://www.dropbox.com/s/bqaaq7rjdeawcy0/cisco.mp4> adresinden izlenebilir)

Yetişkin bireylerin kişisel ve kendi zamanlarını yöneterek öğrenmelerini sağlayan oyunlaştırma, sunduğu uygulama ortamı ile bilginin kısa süreli bellekten uzun süreli belleğe daha hızlı ve kalıcı aktarımına katkı sağlamaktadır. Bilginin hayattaki kullanım alanlarına yönelik simülasyonlar içeren ve pratik yaptırması ile birlikte bilgiye yönelik neden ve niçin sorularına da yanıt vermektedir. Bir yöneticinin kriz yönetimine ilişkin eğitim ihtiyacı oyunlaştırma ile giderilebilir. Örnek olaylar karşısında, kullanıcılara kendi çözüm yollarını geliştirmelerini ve ideal olanı sunan bir uygulama ile yanlış kararların olası sonuçlarını görmek de mümkün olacaktır.

Oyunlaştırma eğitim ortamları içinde görsel tasarım ve çevre açısından en kusursuz modeldir. Oyun içerisinde etkileşimin de üst seviyede olduğu bu E-Öğrenme modeli sırasıyla; bilgisayar tabanlı eğlendirerek öğrenme, dijital oyun tabanlı öğrenme, oyun tabanlı öğrenme ve ciddi oyuna doğru ilerleyen gelişimsel sürecin son noktasıdır (Deterling, Khaled, Nacke, ve Dixon, 2011). Teknolojik gelişmelerin eğitimde kullanılması ile eğitim çıktılarındaki kalite ve verimliliği arttırmak mümkündür. Oyunlaştırma kullanıcıların kendini gerçekleştirme için kullanışlı ve geliştirilmeye yönelik dinamik yapısıyla küreselleşen dünyada eğitim ve öğretime yeni bir bakış açısı kazandırmaktadır.

SONUÇ

Oyunlaştırma uygulaması yapısı ve öz kontrol gerektirmesi sebebiyle bir pekiştiriciden öte başlı başına bir eğitim materyalidir. Eğitimde özerklik arayan ve otonom bireyler olan yetişkinlerin günlük hayatın stresinden uzaklaşmak için çeşitli yöntemlere başvurdukları bilinmektedir. Bunlardan biri ise genç-yaşlı pek çok birey tarafından rağbet gören oyun uygulamalarıdır. Özellikle zaman ve mekan gibi kıt kaynaklara sahip olan yetişkinlerin öğrenmenin yanı sıra mesleki ve kişisel gelişimlerini sağlamasında etkili bir yöntem ola-

bilecek yeni platform olan oyunlaştırmanın hızla yaygınlaşması beklenmektedir. Hizmet içi eğitim ve iş başında öğrenmeyi de destekleyecek olan oyunlaştırma, geleceğin öğrenme platformu olarak düşünülebilir. Ancak ülkemizde teknolojiye karşı olan ön yargıların kırılması ve alanda çalışmalar yapılması gerekmektedir. Öyle ki oyunlaştırma uygulamaları tasarlanması, senaryolaştırılması ve içeriğin tam sunumuyla farklı uzmanlıklar ve süreç gerektirmektedir. Bu noktada özellikle öğretim teknolojilerine önemli işler düşmektedir.

Ülkemizde yetişkin bireylerin çalışırken öğrenmelerine imkan sunan sertifika programları uzaktan eğitim olarak sunuluyor olsa da, bireylerin beklentilerini karşılayacak niteliklere sahip değildir. Bu sebeple oyunlaştırma ülkemizde büyük bir problem olan yetişkinlerin mesleki ve kişisel gelişimlerinde önemli bir açığı kapatacak potansiyele sahiptir. Örneğin çeşitli branşlar üzerine dev bir kütüphane uygulaması gibi; görevler aracılığı ile kullanıcıya bilgiyi görsel, sanal boyutta kinestetik ve işitsel olarak sunabilen platformlar geliştirmek mümkündür. Bireyleri seviye atlama yerine uzmanlık seviyelerine göre değerlendiren, ilerledikçe bireyleri çeşitli alanlara yönlendiren ve bireyde sürekli oynama ile öğrenme isteği kazandıracak tıpkı Skyrim'deki (Role Playing Game-RPG) meslek ağaçları ve perk (uzmanlaştıkça kazanılan ek özellikler) yapısına benzer eğitim programları yazılabilir. Böylece ülkemizde son derece büyük bir problem olan meslekte uzmanlaşmamamızın önüne geçilebilir.

Oyunlaştırma aracılığı ile bilgi 3 boyutlu tasarımlar ve mükemmel bir oyun sistemi içerisindedir. sunulduğu taktirde sanal gerçeklik sağlanmış olacağından, yetişkinlerin bu ve benzer talepleri ortadan kalkacak ve böylece yetişkin eğitimindeki sınırlılıkları aşamada önemli bir adım atılacaktır. Tüm bunlar, doğru tasarlandığı taktirde oyunlaştırmanın yetişkin eğitimi için alternatif bir çözüm yolu olduğunu göstermektedir.

KAYNAKÇA

- Deterling, S. (2011). Meaningful Play: Getting Gamification Right. [Online video]. <http://www.youtube.com/watch?v=7ZGCPap7GkY>, ET:29.01.2013.
- Deterling, S., Khaled, R., Nacke, L. E., & Dixon, D. (2011, Mayıs 7-12). Gamification: Toward a Definition. 05 14, 2013 tarihinde gamification-research.org: <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-Deterding-Khaled-Nacke-Dixon.pdf> adresinden alındı
- Ding, Y., Jacob, E. K., Zhang, Z., Foo, S., Yan, E., George, N. L., & Lijiang, G. (2009). Perspectives on social tagging. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, 60(12), 2388–2401.
- El-Khuffash, A. (2012). Gamification. 25.02.2014: http://www.el-khuffash.com/gamification/gamification_report.pdf.
- European Commission. (2012). Towards a competitive European Internet Industry- Final Study Report. Belgium: European Commission.
- Fleming, N. (2012, 12 5). BBC. Gamification: Is it game over?: 24.02.2014 tarihinde <http://www.bbc.com/future/story/20121204-can-gaming-transform-your-life> adresinden alındı
- Google. (2013, 2013 21). 2013 21, 2013 tarihinde <http://www.google.com/trends/>: <http://www.google.com/trends/explore?hl=en#q=gamification> adresinden alındı

- Ivetic, D., & Petrovic, V. (2012). Gamifying Education: A Proposed Taxonomy of Satisfaction Metrics. Conference proceedings of "eLearning and Software for Education" (s. 345-350). Novi Sad, Serbia: University of Novi Sad.
- JUXT. (2013). The Hunt Reality Game. 07 03, 2013 tarihinde <http://www.juxt.com/>: <http://www.juxt.com/work/20/the-hunt-reality-game> adresinden alındı
- Kothar, S. (2012, 04 10). Language Quality Game - Player Instructions. 07 03, 2013 tarihinde <http://social.technet.microsoft.com/>: <http://social.technet.microsoft.com/wiki/contents/articles/9301.language-quality-game-player-instructions.aspx> adresinden alındı
- KudosBadges. (2013). Kudos Badges Leaderboard. 07 02, 2013 tarihinde <http://www.kudosbadges.com/>: <http://www.kudosbadges.com/domino/isw/kudos/kudos.nsf/v-title-sub/Kudos%20Badges%20Leaderboard?OpenDocument> adresinden alındı
- Landers, R. N., & Callan, R. C. (2012). Training evaluation in virtual worlds: Development of a Model. *Journal of Virtual Worlds Research* 5(3), 1-20.
- Maksumoto, T. (2012, November 19-21). Possibility of e-learning education that uses the gamification. International Conference of Education, Research and Innovation (s. 3310-3314). Madrid: ICERI2012 Proceedings.
- Miser, R. (2002). Küreselleşem dünyada yetişkin eğitimi. *Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi*, 35, 55-60.
- Muntean, C. I. (2011). Raising engagement in e-learning through gamification. The 6th International Conference on Virtual.
- Mutlu, N. D. (2006). Yetişkin eğitimi. 25.01.2013 tarihinde www.cte-epem.adalet.gov.tr adresinden alındı.
- O'Donovan, S. (2012). Gamification of the Games Course. echnical Report CS12-04-00, Department of Computer Science, University of Cape Town.
- Pavoordt, P. v. (2012). Gamification of Education. <http://www.cs.vu.nl/~eliens/sg/local/essay/12/17.pdf>.
- Robertson, M. (2010). Can't play, won't play. Hide & Seek: Inventing New Kinds of Play, <http://www.hideandseek.net/2010/10/06/cant-play-wont-play/>.
- Schacht, M., & Schacht, S. (2012). Start the Game: Increasing User Experience of Enterprise Systems Following a Gamification Mechanism. A. Maedche, A. Botzenhardt, & L. Neer içinde, *Software for People* (s. 181-199). Springer-Verlag Berlin Heidelberg: Springer Berlin Heidelberg.
- Scott Nicholson. (2012). A User-Centered Theoretical Framework for Meaningful Gamification. *Games Learning Society* 8.0, Syracuse University.
- Singh, S. P. (2012). Gamification: A Strategic Tool for Organizational Effectiveness. *International Journal of Management* 1(1), 108-113.
- Xu, G. (2011). Social networking sites, Web 2.0 technologies and e-learning. Thesis of Master of Computing at Unitec Institute of Technology, 12-123.