atölye 01

3...2...1... Design!

Kemal Sakarya
Gözde Altıparmakoğlu Sakarya

Çukurova Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü
ksakarya@cu.edu.tr
galtiparmakoglu@cu.edu.tr

Katılımcılar;
Sonnur Palavan
Necla Semerci
Mervenur Söme
Şölen Ersöz

1. Giriş

Oyun, erken yaşlardan itibaren günlük yaşamın içinde yer alan en önemli aktivitelerden biridir. Bu konuda, alanyazında çeşitli araştırmacılar tarafından yapılmış çok fazla sayıda tanımlama bulunmaktadır. Oyun hakkında en kapsamlı tanımlamalardan birini yapan Huizinga'ya göre oyun; istek doğrultusunda dâhil olunan fakat içerisinde uyulması gereken kuralları bulunan, zaman ve mekân bağımsız, kendi içerisinde belirlenmiş amaçlar bulunduran, standart hayattan kısmen bağımsız farklı bir hayat deneyimi sunan bir faaliyet olarak tanımlanmaktadır (Kunduracıoğlu, 2018; Huizinga, 1995). Her birey çocukluk çağından itibaren hayatının mutlaka bir döneminde oyuna bir aktivite olarak vakit ayırmaktadır. Oyun, yalnızca iyi vakit geçirme amacının dışında, içeriğine ve amacına bağlı olarak; kişisel gelişim, motor becerileri, sosyal ilişkiler, motivasyon, odaklanma, takım ruhunun oluşması gibi konularda da oldukça faydalı bir etkinlik olarak öne çıkmaktadır. Pollard, Thiessen ve Filer (1997), oyunun doğal bir eğitim aracı olması yönüyle ayrıca önemli olduğunu belirtmiştir. Oyun alanı bir öğrenme alanı olarak iyi olması yanında, pedagoji açısından güçlü bir alan olarak görülmektedir. Oyun aracılığıyla insanlar yaşamadıkları hatta yaşamanın riskli olabileceği bir hayata ait bilgileri deneyimleyerek öğrenme ve sonuçlarını görme şansına sahiptirler (Bilir ve Dönmez, 1995; Sevinç, 2004; Kayar, 2008). Bu bağlamda, oyunun başka alanlarda da faydalanılabilecek bir araç olarak değerlendirilmesi mümkün olmaktadır. Bu durumun, alanyazında "oyunlaştırma (gamification)" olarak terimleşmiş bir karşılığı bulunmaktadır. Kapp'a göre oyunlaştırma; insanları motive eden, kendisine bağlayan, öğrenmeyi geliştiren ve problem çözmeye yönelik oyun elementlerinin, mekaniklerinin ve mantığının kullanımıdır (Kapp, 2012). Başka bir tanımlamaya göre ise; bir ortam oluştururken oyuna benzetmek ve bağlılığı sağlayabilmek için oyun tasarım tekniklerinin kullanılmasıdır (Marczweski, 2015).

Oyunlaştırmanın eğitim alanında sıklıkla kullanıldığını söylemek mümkündür. Eğitimde oyunlaştırma; öğrenciyi oyun unsurlarından faydalanarak öğrenmeye teşvik etme, katılımını sağlayarak istenilen amaca ulaşmasına ve problem çözme becerisinin gelişimine destek olma gibi pek çok unsur bakımından öne çıkan yöntemlerden biri olarak kullanılmaktadır. Oyunlaştırmada oyunun çeşitli bileşenlerinden faydalanılmaktadır. En sık uygulanan bileşenlerden biri ise, istenilen hedefe ulaşmayı sağlamak amacıyla oyun mantığını bir araç olarak kullanmaktır. Werbach ve Hunter'e göre oyun mantığı, oyuncunun istenilen davranışlara yönlendirilmesi ve güdülenmesiyle, oyun içindeki sağlanan imkânları kullanabilmesi olarak tanımlanabilir (Werbach ve Hunter, 2012). Oyun mantığı, oyun tasarımcısı gibi düşünüp etkili bir oyunlaştırma ortamı oluşturabilmeyi hedefler. Yine de bunun için oyun tasarımcısı olmak şart değildir. Sadece oyunlaştırılmak istenen düşünceyi oyuna bağlayabilmeyi ve oyunun içinde doğal bir şekilde kullanıcıya sunmaktır (Kunduracıoğlu, 2018). Oyunlaştırma ve Mekan Çalıştayı kapsamında yer alan 3…2…1… Design! Atölyesi'nde de oyun mantığının kullanılması düşüncesi çıkış noktası olmuştur.

2. 3…2…1… Design! Atölyesi

26-30 Temmuz 2021 tarihlerinde FMV Işık Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü öncülüğünde düzenlenen "Oyunlaştırma ve Mekân Çalıştayı" kapsamında yer alan "3…2…1 Design!" Atölyesi; "Kazanmak için değil, tasarlamak için oynuyoruz" sloganıyla farklı oyun stratejilerini mobilya tasarlama süreçlerinde kullanarak, katılımcılara mobilya tasarlama deneyimini sunmaktadır. Atölyenin afişi Şekil 1'de yer almaktadır.

Şekil 1.
Atölye Afişi



Atölye, farklı üniversitelerde tasarım eğitimi gören dört öğrencinin çalıştay süresi boyunca her gün düzenlenen oturumlara tam katılımıyla gerçekleştirilmiştir. Atölyeye katılacak olan öğrencilerden en az lisans üçüncü sınıf düzeyinde bulunmaları ve iç mimarlık ve mimarlık başta olmak üzere tasarım eğitimi alıyor olmaları beklenmiştir.

Atölyenin amacı; eğitim alanında sıklıkla kullanılan oyunlaştırma ve oyun mantığını tasarım alanına uyarlayarak, tasarım sürecinde sonuç ürününe ulaşmayı sağlayacak bir yöntem olarak kullanmaktır. Kendi içinde pek çok aşaması bulunan tasarlama sürecinde oyun mantığının kullanılması ile daha sistematik bir ilerleme kaydedilmesi, tasarımcının motivasyonunu artırma, fikir üretme aşamasından ürün tasarımının ifade edilmesine kadarki aşamalarda belli bir alt yapı oluşturulması ve tasarımın bu altyapıya dayandırılması atölyenin alt amaçlarındandır.

Atölyenin ilk oturumunda katılımcılarından, öncelikle bir oyun belirlemeleri istenmiş, oyun seçimi konusunda herhangi bir sınırlamaya gidilmemiştir. Bu kapsamda, bilgisayar oyunları, sokak oyunları, strateji oyunları, masa oyunları gibi pek çok oyun türünden birinin seçilmesine olanak tanınmıştır.

İkinci oturumda, katılımcılardan belirledikleri oyunun mantığını, oynama stratejisini çözümleyerek mobilya tasarım sürecine aktarmaları beklenmiştir. Mobilya tasarımı yapılırken, seçtikleri oyunla ilişkili olarak özellikle morfolojik bir benzetme yapılmaması, yalnızca oyunun stratejisinin metodoloji olarak kullanılması konusunda uyarı yapılmıştır.

3. Atölye Çıktıları

Atölyenin üçüncü ve dördüncü oturumlarında katılımcıların çıkış noktaları, tasarladıkları mobilyalar ve sunum teknikleri üzerinde tartışılarak tasarımlarını geliştirmeleri beklenmiştir.

Işık Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü dördüncü sınıf öğrencisi Sonnur Palavan; erken yaş grubuna hitap eden bir koordinasyon oyununun stratejisinden yola çıkarak parklarda konumlandırılabilecek bir kent mobilyası tasarlamıştır (Şekil 2).

Sonnur Palavan tasarımında, Şekil 2'deki paftada yer alan koordinasyon oyunundaki tüm elemanların belli bir hat doğrultusunda birbirlerini takip ederek hareket edebilmesi fikrinden yola çıkmıştır. Bu bağlamda, tasarladığı mobilyada yer alan oturma, eşya koyma, gölgeleme işlevlerine sahip farklı öğelerin belli bir hatla ilişkilendirildiği ve bu hat doğrultusunda kullanım esnekliği sunabilen bir sonuç ürünü ortaya çıkmıştır. Her ne kadar morfolojik bir benzetmeden

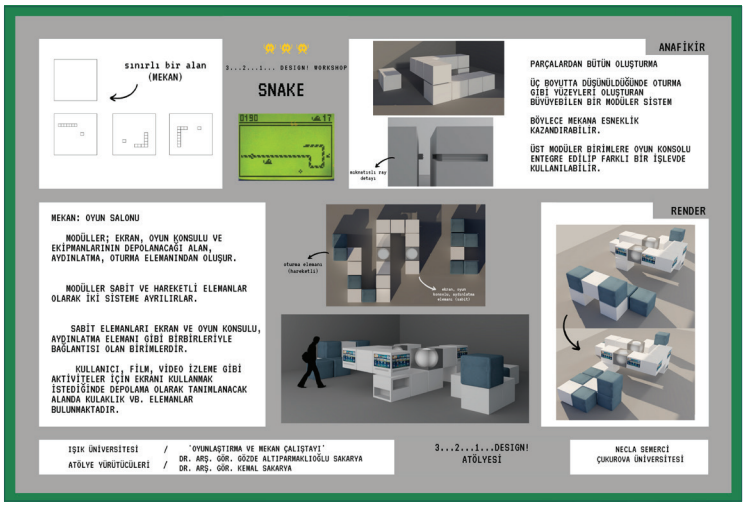
kaçınsa da tasarımında oyundakine benzer renkler kullanarak oyuna bir gönderme yaptığı görülmektedir.

Çukurova Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi Necla Semerci; bir dönem oldukça popüler bir mobil oyun olan Yılan'dan yola çıkarak, oyun odalarında kullanılabilecek modüler bir mobilya tasarlamıştır (Şekil 3).

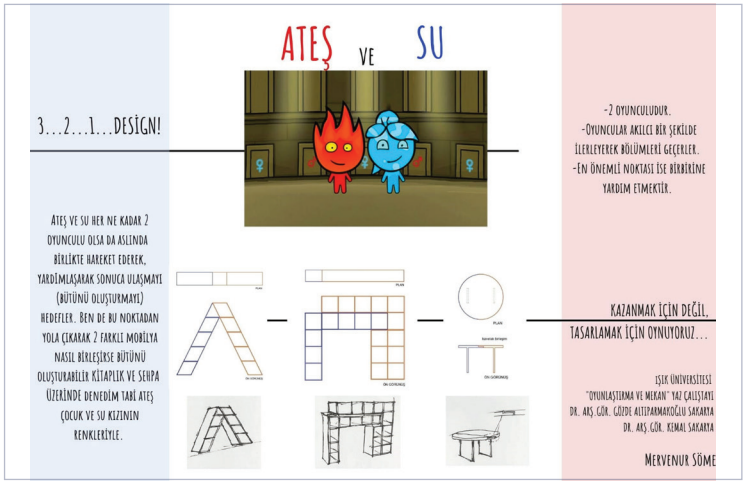
Necla Semerci, Yılan oyunundaki yılanın bir parça yediğinde büyüyerek, bütünlüğünü bozmadan ilerleyebilmesi fikrini tasarımına aktarmıştır. Bu stratejide eklenen parçalar ihtiyaca göre farklı işlevler üstlenerek bir oyun salonunda video oyunları oynanırken tüm gereksinimleri karşılayacak potansiyelde bir mobilya olması hedeflenmiştir. Bu bakımdan, oyun için gerekli donanımları barındırabilen, oturma, dinlenme, depolama gibi birden çok gereksinime cevap veren çok işlevli bir mobilya ortaya konmuştur.

Şekil 2.
Sonnur Palavan
tarafından
tasarlanan pafta

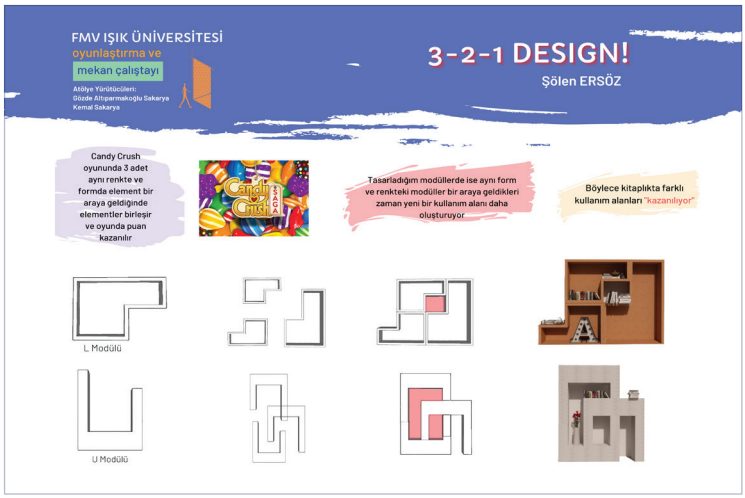




Şekil 3.
Necla Semerci
tarafından
tasarlanan pafta



Şekil 4.
Mervenur Söme
tarafından
tasarlanan pafta



Şekil 5.
Şölen Ersöz
tarafından
tasarlanan pafta

Çukurova Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi Mervenur Söme; Ateş ve Su isimli bir video oyunundan yola çıkarak kitaplık ve sehpa alternatifleri üzerinde mobilya çalışması gerçekleştirmiştir (Şekil 4).

Mervenur Söme, Ateş ve Su oyunundaki iki karakterin birbirine destek olarak ilerleyebilmesi, dolayısıyla birbirlerine bağlı olma durumlarını mobilya tasarımlarında stratejik olarak kullanmayı amaçlamıştır. Yaptığı kitaplık ve sehpa tasarımlarında, iki farklı elemanın bir araya geliş biçimleri üzerinde çalışmış ve tekil kullanımda ayakta duramayacak elemanların sadece bir araya getirildiklerinde bir bütün oluşturarak işlevsel hale gelebildiğini vurgulamıştır.

Özyeğin Üniversitesi İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü üçüncü sınıf öğrencisi Şölen Ersöz; günümüzün popüler mobil oyunlarından Candy Crush oyununun mantığından yola çıkarak bir kitaplık tasarlamıştır (Şekil 5).

Şölen Ersöz tasarımında, Candy Crush oyunundaki üç adet aynı renkte ve aynı formda elemanın bir araya geldiğinde birleşerek puan kazanılması stratejisini kullanmıştır. Bu mantıkla, iki farklı modül tasarlamış ve bu modülleri çoğaltarak aynı renk ve formda olan üç adedini bir araya getirip iki farklı kitaplık tasarımı gerçekleştirmiştir. Ersöz'ün tasarımına göre, üç modülün birleşim biçimine bağlı olarak yeni bir kullanım alanı oluşmakta ve böylece kitaplıkta farklı kullanım alanları "kazanılmaktadır".

4. Sonuç

Katılımda gönüllülük esasına dayanan yaz çalıştayında yer alan öğrenciler; halihazırda devam eden aktif bir eğitim sürecinde olmamaları nedeniye tasarımı daha özgür ve rahat bir biçimde yönlendirebildikleri, farklı alternatifleri üretmeleri konusunda daha cesur davrandıkları ve oyunlaştırmanın tasarım sürecini daha keyifli ve istekli şekilde yürütmelerine yardımcı olduğu geri bildiriminde bulunmuşlardır.

Atölye kapsamında, oyunların içinde barındırdığı pek çok öğenin eğitim, iletişim, pazarlama gibi farklı alanlarda kullanılmasıyla ortaya çıkan oyunlaştırma kavramının tasarım sürecinde bir yöntem olarak kullanılması denenmiştir. Atölye çıktıları değerlendirildiğinde, oyun stratejilerinin tasarım sürecine entegre edilerek tasarım verisine dönüştürülebildiği gözlemlenmiştir.

Pandemi koşulları nedeniyle sanal ortamda gerçekleştirilen tasarım-tashih süreçleri, atölye çalışmalarında esneklik sağlayarak farklı şehirlerde yer alan tasarımcı ve yürütücülerin bir araya gelebilmelerine olanak tanımıştır. Bu bakımdan uzaktan yürütülen yaz çalıştayında verimli bir tasarım deneyimi gerçekleştirildiği düşünülmektedir.

kaynakça

Bilir, Ş. & Dönmez, B. (1995) Hastanede oyun-yaş gruplarına göre hastanede yatan çocuklar, çocuk ve hastane. (2. Baskı). Ankara: Sim Matbaacılık.

Huizinga, J. (1995). Homo ludens. M. A. Kılıçbay. (Çev.). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education . San Francisco, CA: John Wiley ve Sons.

Kayar, P. (2008). Van'ın geleneksel çocuk oyunları ve bu oyunların eğitsel yönden incelenmesi. Yüksek Lisans Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Türkçe Eğitimi Anabilim Dalı, Van.

Kunduracıoğlu, İ. İ. (2018). Oyunlaştırma kavramı üzerine içerik analizi çalışması (Master's thesis, Balıkesir Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü).

Marczewski, A. (2015). Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking ve Motivational Design. Gamified UK.

Pollard, A., Thiessen, D. ve Filer, A. (2003) Children and Their Curriculum: The Perspectives of Primary and Elementary School Children. https://epdf.tips/children-and-their-curriculum-theperspectives-of-primary-and-elementary-school-.html

Sevinç, M. (2004). Erken çocukluk gelişimi ve eğitiminde oyun. Ankara: Morpa Kültür Yayınları.