

NORMAL

ANLIK

e-ISSN: 2717-7378

DiJİTAL DERGİ

SAYI:10 KISIM:4



Pandemide neler oldu? Nereye gidiyoruz? Nasıl durdururuz?

OYUN, DİJİTAL OYUNLAR OYUN BAĞIMLILIĞI

Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dekan Yardımcısı
Doç. Dr. Yavuz Samur yazdı

OYUN, DİJİTAL OYUNLAR, OYUN BAĞIMLILIĞI

Pandemide neler oldu? Nereye gidiyoruz? Nasıl durdururuz?

Doç. Dr. Yavuz Samur

Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü

Pandemi süreciyle birlikte ister istemez ekran süreleri arttı ve oyun oynama sürelerinde artış gözlemlendi. Çocuğuyla evde kaliteli vakit geçiremeyen ebeveynler çocuklarının ekran karşısında daha fazla vakit geçirmesine müsaade etti. Bu durumun olumlu ya da olumsuz sonuçlarını ilerleyen zamanlarda hep birlikte göreceğiz.



“

**- Bu kadar oyunu kim oynuyor?
- Zamanı daha çok olanlar ve buna azıcık bile olsa zaman ayırabilenler.**

”

Ülkemizde de en çok yatırım alan sektör olan oyun sektörünün amacı da tabi ki insanların daha çok oyun oynamalarını sağlamak. Yine tabi ki insanların bu oyunlara daha çok para yatırmalarını sağlamak ve ürettikleri oyunlardan daha çok para kazanmak. Sayısı artık milyonları hatta milyarları bulan bu kadar oyunu kim oynuyor? Cevabın içinde, zamanı daha çok olanlar ve buna azıcık bile olsa zaman ayırabilenler var. Bu noktada da en çok maruz kalanlar gençler ve çocuklar oluyor.



Yetişkinler olarak bizler bile tüm bu oyun ve uygulamalara, video sitelerine, sosyal medya içeriklerine, dizilere karşı koyamıyorken ve ekran süremiz sürekli olarak artıyorken, yapacak etkinlik sunamadığımız çocukların ekranlardan uzaklaşmalarını beklememiz bana çok mantıklı gelmiyor.

Bu noktada özellikle pandemideki belirsizlik ve sıkılma buna en çok neden olan durumların başında geliyor. Evde kalma süresi arttıkça evde kalırken vakit geçirmek için en çok başvurulan yer ekranlar oluyor. Pandemi sürecinden önce oyun bağımlılıklarını yenmiş olanlar bile, pandemi sürecinde önce oyun videoları izlemeye, sonrasında da dayanamayarak oyunları oynamaya başladı ve kurtuldukları bağımlılığa tekrar geri dönüş yaptılar.

“

**Ne yapacak ki çocuk?
Yapacak başka bir şey olmadığına mecburen ekranlara koşacak.**

”





“

**Ne olacaktı ki?
Oyunlar çocuklara çok eğlenceli geliyor.
Oyunlar çok keyifli zaman geçirme
etkinliği olarak görülüyor.
Oyunlar sürekli çocuklara haz veriyor.
Çocuklar sürekli haz arayışı içerisine
giriyor ve dolayısıyla bağımlı hale
gelmeye başlıyorlar.**

”



Aşağıda saydığım maddeler sadece oyun bağımlılığı ile ilgili de değil aslında, baktığınızda oyun kelimesini çıkartıp yerine ekran koyun ya da sosyal medya koyun, yine aynı görevi görecektir.



Okullar açıldığında ise gündüz dersi olan çocuklar ders aralarında bile ya oyun oynamak istiyor ya da oynadığı/oynayamadığı oyunları takip ediyor. Dolayısıyla mümkün olduğunca yeni oyunlar indiriyor ve sürekli yeni oyunlar deniyor. Bir de kendinizi düşünün, küçükken tek bir atari kaseti alıp (3 in 1) içindeki 3 oyunu döndüre döndüre oynayan bir nesilden, hiçbir yere gitmeden oturduğu yerden milyonlarca oyuna ücretsiz bir şekilde erişebilen bir nesile.



Bu cihazlar da o kadar onlar için elverişli ve güçlü ki, o nedenle tabletler ve artık telefonlar en çok oyun oynanan platformlar arasında yer alıyor.



Tam bu noktada elbette bizim kontrol edemeyeceğimiz ve savařamayacađımız oyun endüstrisine karşı, evimizde çocuklarımızın oyun bađımlısı olmamalarını sađlamak adına alabileceđimiz aksiyonlar tabii ki var. Bunlara geçmeden önce hazır oyun bađımlılıđından bahsetmiřken, oyun bađımlılıđının bazı önemli faktörlerini sizler için derledim.



Ařađıda saydıđım maddeler sadece oyun bađımlılıđı ile ilgili de deđil aslında, baktıđınızda oyun kelimesini çıkartıp yerine ekran koyun ya da sosyal medya koyun, yine aynı görevi görecektir.



Bu sorulara evet cevabını veriyorsanız, o zaman bağımlılıktan bahsedebiliriz.

- ★ Kişi kendisine sınır koysa da kendisine sınır konulsa da daha fazla oynamak istiyor ya da hedeflediğinden daha fazla oynuyorsa,
- ★ Uykusunu oyun yüzünden geciktiriyorsa ve daha az uyuyorsa,
- ★ Kendisi ile ilgili sorumluluklarını, yapması gerekenleri oyunlar yüzünden aksatıyorsa (yeme, içme, temizlik, spor, ödev gibi)
- ★ Ne zaman bir boşluğu olduğunda hemen oyunlara gidiyorsa,
- ★ Oyunu silip silip, oyundan vazgeçip tekrar yine de yüklüyorsa,
- ★ Oynadığı oyunla ilgili hayal kuruyor ya da gelecekte oynayacağı oyunlarla ilgili planlar yapıyorsa,



**Bu sorulara evet cevabını veriyorsanız,
o zaman bağımlılıktan bahsedebiliriz.**

- ★ Dersini oyun oynamak için ekiyorsa,
- ★ Daha önce sahip olduğu hobisini oyunlardan dolayı artık yapmıyorsa, o iş artık ona yeterince ilgi çekici gelmiyorsa,
- ★ İnsanlarla olan etkileşimi oyunlardan dolayı azaldıysa,
- ★ Oyundan uzak kaldığında kendini kötü hissediyorsa,
- ★ Kendini kötü hissettiğinde oyun oynayarak kendini rahatlatıyorsa,
- ★ Biri oyun oynamasına engel olduğunda sinirleniyorsa,



Bu sorulara evet cevabını veriyorsanız, o zaman bağımlılıktan bahsedebiliriz.

- ★ Çok oyun oynadıktan sonra kendini kötü hissediyorsa ya da pişmanlık duyuyorsa,
- ★ Oynadığı oyunla ilgili ya da süresiyle ilgili yalan söylüyorsa,
- ★ Oyun oynamayı durdurmaya çalışıyor ama durduramıyorsa,
- ★ Oyun oynarken suçluluk ya da pişmanlık hissediyorsa,
- ★ Arkadaşlarını sürekli oyun oynamaya itiyorsa,
- ★ Bir yere giderken (yolculuk, misafirlik, alışveriş gibi) yanına mutlaka oyun cihazını almak istiyorsa,
- ★ Oyuna harcadığı paradan dolayı pişmanlık duyuyorsa,



Bu sorulara evet cevabını veriyorsanız, o zaman bağımlılıktan bahsedebiliriz.

- ★ Arkadaşlarının çoğunluğu da onun gibi oyuncuysa,
- ★ Oyun sohbetleri en çok sevdiği sohbet konusuysa,
- ★ Daha çok oyunla ilgili videolar, haberler ilgisini çekiyorsa,
- ★ Ondan daha iyi oynayan oyuncularını kıskanıyorsa,
- ★ Oyundaki bir karakter gibi olmak istiyorsa,
- ★ Oyun haricinde yaptığı şeyler ona sıkıcı geliyorsa,
- ★ Çok oyun oynadığı için kilosunu artırıyor, vücudunda ağrı hissediyorsa,
- ★ Etrafındaki insanlar çok oyun oynadığı için endişeleniyorsa,



Peki nasıl çözebiliriz?



Öncelikle evin içinde bazı kurallar oluşturmamız gerekiyor.



Buradaki önemli kurallardan biri günlük toplam ekran süresini azaltmak. Yaptığımız araştırmada oyun bağımlılığı yüksek çıkan ortaokul çocuklarının haftada 3 filmden daha çok film izlediği ve genelde gece daha geç yattıkları ortaya çıktı. Dolayısıyla toplam ekran süresini sınırlamak en öncelikli konulardan biri olmalıdır.



“

Tükettiğimiz içerikler de bizim davranışlarımızı belirler, hayatımızda önemli bir yeri vardır.

”

En temelde her şeyin bir sınırı olmalı. Nasıl ki sürekli ders çalışmıyorsak, nasıl ki sürekli kitap okuyamıyorsak, nasıl ki sürekli yemek yiyemiyorsak, sürekli ekran karşısında da vakit geçiremeyiz, sürekli oyun oynayamayız. Hayat denge üzerine kuruludur. Yemek yerken bile sürekli karbonhidrat içeren yiyecekleri tercih etmek de,

sürekli protein almak da vücudumuz için zararlıdır. Tükettiğimiz içerikler de bizim davranışlarımızı belirler, hayatımızda önemli bir yeri vardır. Benzer şekilde izlediğimiz filmlerin de, takip ettiğimiz kişilerin de, oynadığımız oyunların da bizim üzerimizde etkisi vardır. Bu nedenle sınırlı süre ve yaşımıza uygun olan oyunları oynamak en önemli iki tavsiyemdir.





Fazlası, yapması gereken diğer işleri yapamaması, yerine getirmesi gereken diğer sorumlulukları yerine getirememesi, geliştirmesi gereken bir becerisini geliştirememesi anlamına gelebilir.



Süre bakımından sınır nedir?

Günlük ekran süresi olarak maksimum ekran karşısında vakit geçirebileceğimiz süreler pediatri dernekleri tarafından belirlenmiş ve okul öncesi için (2-5 yaş) 1 saat olarak belirlenmiş, ilkokul için 1.5-2 saat, ortaokul için 2 saat (maksimum 3 saat) ve lise için haftalık/aylık belirli bir kota olacak şekilde belirlenmiştir.

Buradaki amaç, ekran süresinin sınırsız bir şey olmadığını vurgulamak ve çocukların kendilerine sınır koyabilmelerini sağlamaktır. Elbette oyunlar oynayacaklar, ekran kar-



şısında vakit geçirecekler ancak bunun belli bir süre sınırı olmalıdır. Bu sürelerden fazlası zararlıdır çünkü bu sürelerden fazlası yapması gereken diğer işleri yapamaması, yerine getirmesi gereken diğer sorumlulukları yerine getirememesi, geliştirmesi gereken bir becerisini geliştirememesi anlamına gelebilir.

Bir dięer nokta da oynadıęı oyunların ięerięine bakmak ve özellikle oyunların yaşı sınırlarına bakmaktır. Her oyunun üzerinde yaşı sınırları vardır ve bir ebeveynin öncelikle çocuęuna oyun indirirken ya da oyun oynamasına izin verirken en kötü ihtimalle yaşı sınırına bakması ve ona göre oynamasına izin vermesi gerekir. Aksi halde yaşına uygun olmayan oyunlar oynayan çocukların daha agresif davrandıkları, uygun olmayan ięerikler ve kötü sözler öğrendikleri, daha sinirli oldukları, oynadıkları oyunlardan etkilenip daha çok korktukları yapılan çalıřmalarda ortaya çıkmaktadır.



“

**Çocuk oyun oynasın diye,
Oyuncu sandalyesi,
Oyuncu klavyesi,
Oyuncu faresi,
Oyuncu bilgisayarını alan anne baba sonra da
“çocuğum çok oyun oynuyor” diye dert yanıyor.**

”

**Evdeki ekran sayısı arttıkça
ve özellikle “oyuncu” bilmem nesi diye
aldığımız nesnelerin sayısı arttıkça,
çocuğun daha az oyun oynayacağını
düşünmek ile rüya görmek arasında
pek de bir fark yok gibi. O nedenle
evdeki düzenlemeler de benzer şekilde
ebeveynlerin sorumluluğunda.**

Doç. Dr. Yavuz Samur

Bahçeşehir Üniversitesi, Eğitim Bilimleri Fakültesi, Bilgisayar ve Öğretim Teknolojileri Eğitimi Bölümü Bölüm Başkanı ve aynı zamanda Dekan Yardımcısı olan Doç. Dr. Yavuz Samur, Fulbright bursu ile Amerika'nın Virginia Tech Üniversitesi'nde Öğrenme Bilimleri ve Teknoloji – Eğitim Programları ve Öğretim (Learning Sciences and Technologies – Curriculum and Instruction) alanında doktora ünvanını almıştır. Aynı zamanda, Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Teknolojileri (TR/EN, Tezli/Projeli), Yüksek Lisans ve Doktora program koordinatörüdür.

Araştırma ilgileri arasında eğitimde ve öğretimde teknoloji kullanımı, dijital eğitsel oyunların kullanılması, eğitimde oyunlaştırma (gamification), eğitsel oyun tasarımı, dijital oyun tasarımı, çocukların teknoloji kullanımı, teknoloji/sosyal medya/oyun bağımlılığı ve oyun temelli öğrenme gibi konular yer almaktadır.

Dr. Samur aynı zamanda öğrenciler için fiziksel, kutu ve dijital eğitsel oyunlar da tasarlamaktadır ve bu alanda oyunlar üreten Uğur Games (www.ugurgames.com) şirketinin kurucu ortaklarından.



www.yavuzsamur.com



[YavuzSamur](https://twitter.com/YavuzSamur)



[YavuzSamur](https://www.instagram.com/YavuzSamur)



[DrYavuzSamur](https://www.youtube.com/DrYavuzSamur)



VIVALDİ'NİN "DÖRT MEVSİM"İNE DÖRT KEMAN

İş Sanat ve Milli Reasürans iş birliğinde gerçekleşen Milli Reasürans Oda Orkestrası'nın konseri dünyada bir ilke imza atıyor. Batuhan Uzgören'in şef, keman sanatçısı Can Özhan'ın solist olduğu konserde, İtalyan besteci Antonio Vivaldi'nin ölümsüz eseri Dört Mevsim Keman Konçertosu, keman yapımcısı Ecevit Tunalı tarafından her mevsim için özel olarak tasarlanan dört farklı kemanla ses buluyor. Her konçertonun ses rengine ve karakterine uygun olarak tasarlanan bu kemanlar ilk kez bu konserin İş Kuleleri konser salonundaki seyircisiz kaydında çalındı. [İş Sanat'ın YouTube kanalı](#) ve internet sitesinden izleyebilirsiniz.



SİNEMA & PSİKIYATRİ SEMİNERİ NİSAN PROGRAMI

Akbank Sanat ve Psikesinema & Psikeart işbirliğiyle düzenlenen "Sinema ve Mitoloji" temalı etkinlik dizisi "İnsanlar Mitlere Neden İhtiyaç Duyar?", "Eurides: 'Kadının İyisi Kadar İyi Bir Başka Yaratık Olamaz.' ", "Jung ve Sinema", "Mitlerin Ortak Özelliği: Yaratılış", "Türk Filmleri ve Mitolojik Öğeler" alt başlıklarından oluşuyor. Belirlenen başlıklar kapsamında seçilen filmler yönetmen, yazar, oyuncu ve psikiyatristlerin katıldıkları tartışma bölümleriyle [Akbank Sanat Youtube kanalında*](#) gerçekleşecek.



BAŞVURULAR BAŞLADI!

Istanbul Büyükşehir Belediyesi Uusal

Cocuk Besteciler

Buluşması 2021



7 - 18 Yaş Arasındaki Çocuklar İçin
SON BAŞVURU | DAVETLİ LİSTESİ
12 NİSAN | 15 NİSAN

WEB SİTEMİZDEN BAŞVURUN
www.cocukbestecilerbulusmasi.istanbul

Jüri Üyelerimiz

Cihat Aşkın	Oğuzhan Balcı	Turgay Erdener	Çiğdem Erken	Ozan Evrim Tuncel	Derya Türkmen	İbrahim Yazıcı
-------------	---------------	----------------	--------------	-------------------	---------------	----------------

İSTANBUL BÜYÜKŞEHİR BELEDİYESİ

“ULUSAL ÇOCUK BESTECİLER BULUŞMASI” BAŞVURULARI BAŞLADI.

İBB, 23 Nisan Ulusal Egemenlik ve Çocuk Bayramı'nın 101. yılında “Ulusal Çocuk Besteciler Buluşması”nın ikincisini gerçekleştiriyor. Müzikle ilgilenen çocukların yaratıcılığını geliştirmeyi ve beste yapmalarını teşvik etmeyi amaçlayan yarışmaya başvurular 12 Nisan'da sona eriyor. Bestecilik atölyesine katılım hakkı kazananların 15 Nisan'da açıklanacağı yarışmanın finali, çevrimiçi olarak 23 Nisan'da düzenlenecek.

BORUSAN CONTEMPORARY'DEN “SINIR TANIMAYAN” BİR SERGİ DENEYİMİ: DÜŞ SUDA

Borusan Contemporary, Yeni Medya'nın gücüyle sınırları aşan Düş Suda başlıklı yeni koleksiyon sergisinde güncel sanat sahnesinin uluslararası temsilcilerini bir araya getiriyor. 7 Nisan'da açılacak sergi, AR ve VR teknolojilerini izleyici deneyimine dahil eden kurgusu ve kamusal alana yayılan seçkisiyle sanatseverlere özel bir deneyim yaşatmaya hazırlanıyor. Avrupa Yakası'nın Boğaz hattında belirlenen rotada Artırılmış Gerçeklik (AR) teknolojisiyle desteklenen Düş Suda Sergi Rotası mobil uygulaması aracılığıyla, sanatseverlere güncel sanatın önemli eserlerini üç boyutlu izleme şansı tanıyor.



ANLIK NORMAL MÜZİK

Bülent Ortaçgil - Oyuna Devam





KİTAP KÖŞESİ

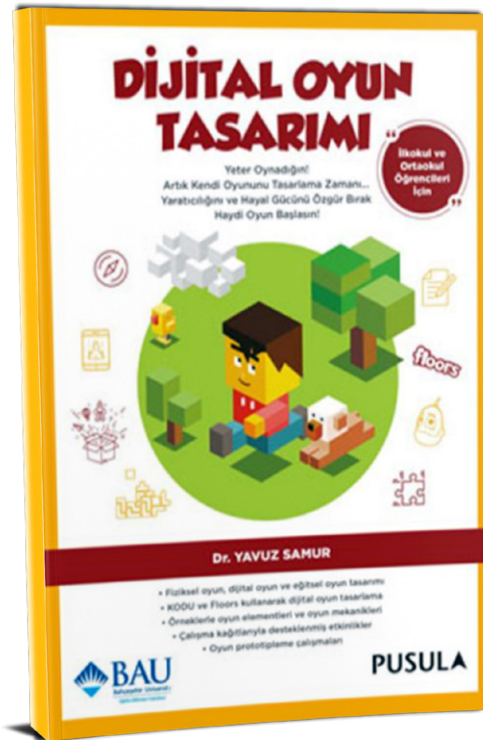
Dijital Oyun Tasarımı

- Bu kitabın ana amacı, çocukların yaratıcılıklarını ve oyun deneyimlerini kullanarak kendi oyunlarını tasarlamaları için rehberlik etmektir.
- Oyun tasarımı üzerinde çalışmak, çocukların birçok becerisini arttırmaya yardımcı olur. Oyun tasarlarırken algoritmik, analitik, yaratıcı ve tasarım odaklı düşünme becerileri gelişir.
- Kitap hedefine 4 aşamada ulaşıyor:
- İlk aşamada öğrenciler tamamen oyunu ve oyunların mekanikleri ile elementleri hakkında bilgi sahibi olurlar.
- İkinci aşamada farklı materyaller ile oyun prototiplemeyi öğrenirler ve uygularlar.
- Üçüncü aşamada Pixel Press Floors, Microsoft Kodu gibi farklı araçları kullanarak platform oyunu tasarlarlar.
- Kitabın son bölümünde ise öğrencilerin hayallerine bir sınırlama getirmeden kağıt üzerinde eğitsel oyun tasarlayabilirler.
- Bu kitabı takip edip içindeki egzersizleri tamamladığınızda; kağıt üzerinde hayallerinizdeki eğitsel

oyunu tasarlayabilecek, var olan araçlar ile bir platform oyunu yaratabilecek ve farklı materyaller ile kendi oyununu prototipleyebileceksiniz."

- Oyun Nedir?
- Oyun Tasarımı: Adım Adım Tasarım Aşamaları
- Oyun Tasarımcısı Kimdir? Oyun Tasarlayınca Ne Olacak?
- Tasarım Odaklı Düşünme: Oyunu kim Oynayacak, Oyunun Türü Ne Olacak?
- Karar Verme zamanı: Oyun Mekanikleri ve Oyun Elementleri

- Fiziksel Oyun da tasarlayabiliriz
- Masaüstü Oyun Prototipleme Atölyesi
- Basit bir Dijital Araç: Pixel Press Floors'la Oyun Tasarlama
- Microsoft KODU ile Oyun Tasarlama
- Oyunlarınızı Kaydedin



Yazar: Yavuz Samur
Yayınevi: Pusula Yayıncılık ve İletişim

Bahçeşehir Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi tarafından hazırlanan bu kitap, ilkokul ve ortaokul öğrencilerine özellikle kodlama ve robotik müfredatı uygulayan okullarda tavsiye edilmektedir.

ANLIK

NORMAL
DİJİTAL DERGİ

Normal bir dijital dergi

Normal olan, boş kalınca bir şeyler okumak
Bazı anlarda da en önemli ihtiyaç doğru bilgiyi okumak
Okumak normal ama, sıradan olmamalı
Anlık ortaya çıkan bilgi ihtiyacını normal bir şekilde karşılamak istedik
Bilgi vermek dışında tek derdimiz var, normal olmak, normalleşebilmek.
Sıradanlaşan anormallikleri anlatabilmek.
Normal derken ne kastettiğimizi aşağıda kısaca özetlemeye çalıştık ancak,
daha da kısası, ideolojik körlük barındırmayan demek yeterli.
Bu anlık bu kadar...

NEDEN ANLIK?

Şu anda neye ihtiyaç varsa ona cevap verdiği/vereceği için...
Anın ihtiyacı olan bilgileri içerdiği için...
O anlık ruh halimizin yansıması...
veya o anlık tepkimiz...

NEDEN NORMAL?

Normal olanın, olması gerekenin eksikliğini çektüğümüz için...
Popüler olan normal olandan uzaklaştığı için...
Popüler olana dair konuşulanlar normal olmaktan çıktığı için...
Moda, trend kelimelerinin tarif ettiği şeyler normallikten çok uzaklaştığı için...
Sıradanlaşan anormallikleri fark etmek gerektiği için...
Marjinallik normal sanılmaya başladığı için...
Normal olanlar, kendini marjinal sanmaya başladığı için...
Normal olanlar sesini kesip konuşmadığı için...
Marjinaller konuşup normalleştiği için...
Anormalin normalleşmesini anlatabilmek için...
Anormalliğin sıradanlaşması normal olmadığı için...
İdeolojik körleri okumaktan sıkıldığımız için...

Sahibi

Aabir Yayın Dağıtım Danışmanlık Eğitim ve
Araştırma Hizmetleri Ticaret Anonim Şirketi

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
ve Genel Yayın Yönetmeni
Hilmi Atıl Ünal

Görsel Tasarım:
Serkan Korkmaz / Lagalugacılar

Dijital Altyapı ve Uygulama:
Lagalugacılar
www.lagalugacilar.com

İletişim Adresi

Kısıklı Mahallesi, Alemdağ Caddesi,
No:60 F Blok, Daire 7
Üsküdar / İstanbul

Tel: +90 0216 521 60 11
Email: info@normaldergi.com

Aabir Yayın Dağıtım Danışmanlık Eğitim ve
Araştırma Hizmetleri Ticaret Anonim Şirketi
Ticaret Sicil No: 930524
Vergi Dairesi: Ümraniye VD.
Vergi No: 0012081908
Mersis No: 0001208190800001