

BİLİM KÜLTÜR VE EĞİTİM

Dijital oyunlar artık yalnızca eğlence aracı değil; öğrenmeden kültürel farkındalığa, eleştirel düşünmeden yaratıcılığa kadar pek çok beceri kazandırıyor. Oyun okuryazarlığı ise bu yeni dünyanın dilini anlamak için kritik bir yetkinlik haline geldi.

Dijital çağın yeni yetkinliği: OYUN OKURYAZARLIĞI

Dr. Öğr. Üyesi Oğuzcan Akgöl
İKÜ Meslek Yüksekokulu

Yeni medya araçları günümüzde son derece yaygın olarak kullanılan, kişilerin günlük yaşam rutinlerini değiştiren ve iletişim süreçlerinde etkileşimi merkeze alan uygulamalardır. Dijital oyunlar, sundukları eğlence ögesi sayesinde geniş kitlelerin tercihi haline gelmekte; bu da tüketim hızını artırarak dijital oyunları küresel çapta devasa bir pazar haline dönüştürmektedir. Bunun ötesinde, dijital oyunlar yalnızca bu etkiyle tanımlanamayacak ölçüde çok sayıda özelliğe sahiptir. Farklı kültürlerden insanları bir araya getiren, anlık iletişime imkân sağlayan ve tüm bunları eğlence unsuru ile iç içe sunan dijital oyunlar bu özellikleriyle günlük hayatta karşılaşılan stres unsurundan uzaklaşma, sosyal sermayeyi zenginleştirme ve alternatif bir kimlik yaratma olanağını da oyun oynayan kişilere sağlamaktadır.

Tarihsel gelişime bir bakış...

Konuyla ilgili çalışmaları olan Kari-Hans Kommonen (2014, s. 38), yeni iletişim teknolojileri ışığında değişen günlük hayat pratiklerini oyun oynama bağlamında analiz ederek, geleneksel oyun oynama yaklaşımının artık sanal ortamlara kaydığını ifade etmiştir.

Bu noktada okuryazarlık kavramının tarihsel gelişimine bakmak mantıklı olacaktır. Kavram olarak okuryazarlık, 1951 yılında basit ve kısa cümleleri anlayıp ifade etmek olarak UNESCO bünyesinde tanımlanmıştır. Bu ilk tanım temel anlama niteliklerini baz almasıyla dikkat çekmektedir. Okuryazarlık kavramı, aynı teknolojide meydana gelen değişimler gibi, yıllar içerisinde kavramsal olarak değişime uğramıştır. İlk değişimin gerçekleştiği tarih de 1960 olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu tarihlerde dünya genelinde meydana gelen toplumsal ve siyasi olaylar okuryazarlık kavramının topluma katkı sağlamak ve okunulan içeriklerin analiz edilmesi olarak güncellenmiştir. Bu değişikliğin hemen ardından Birleşmiş Milletler, beş yıl eğitim almış kişilerin okudukları metinleri anlama düzeylerini belirleyerek, belirlemiş oldukları bu düzeyi en temel kriter olarak belirleyip



yeni bir tanımlamayı ortaya çıkarmışlardır (Du, Sautoy, 1966: 19).

Görüldüğü üzere okuryazarlık kavramına yönelik tanımlamalar her yeni gelişmenin ardından güncellenmektedir. Buradan hareketle; okuryazarlık kavramına yönelik geleneksel bakış açısından sıyrılarak yeni bir okuryazarlık yaklaşımının ele alınması fikri ağırlık kazanmıştır. Bu yeni okuryazarlık kavramı; günümüz toplum yapısının isteklerine net şekilde karşılık verebilen, çeşitli konularda bilgi dağarcığı geniş kişileri tanımlamak için kullanılan işlevsel bir tanım olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu yeni tanım, kendini sürekli güncellemeyi başaran ve çağın ihtiyaçlarını yerine getiren kişileri bağımsız olmayı başarmış kişiler olarak tanımlamakta ve kişilerin herhangi bir desteğe ihtiyaç duymadan yazılanları okuyup anlayarak ortaya düşünce bazında farklı fikirler ortaya konabileceğini öne sürmektedir (UNESCO, 1976: 79).

Toplumda giderek artan etkisi var

Oyun okuryazarlığı, dijital oyunların toplumda giderek artan etkisi ve popülerliği ile birlikte önemli bir kavram haline gelmiştir. Bu kavram, bireylerin dijital oyunları anlama, analiz etme ve bunlarla etkileşimde bulunma becerilerini kapsar. Oyun okuryazarlığı, yalnızca oyun oynama yeteneğiyle sınırlı kalmaz, aynı zamanda oyunların kültürel, toplumsal ve pedagojik yönlerini de içerir. Dijital oyunların giderek daha karmaşık hale gelmesi ve bu oyunların sadece eğlence amacıyla değil,

eğitim, iletişim ve hatta psikolojik terapi gibi alanlarda da kullanılmaya başlanması, oyun okuryazarlığının önemini artırmıştır. Oyun okuryazarlığı, bireylerin oyunları sadece eğlence bir aktivite olarak görmekten öte onları eleştirel bir bakış açısıyla değerlendirmelerini sağlayan bir beceri olarak ortaya çıkmaktadır.

Bu bağlamda, oyun okuryazarlığının gelişimi, medya okuryazarlığı ile paralel bir şekilde ilerlemektedir. Medyanın etkileri üzerine yapılan araştırmaların oyunlar özelindeki yansımaları, bireylerin oyunları nasıl algıladıklarını ve bu oyunların toplumdaki normları nasıl şekillendirdiğini anlamayı amaçlamaktadır. Oyun okuryazarlığı, çocuklardan yetişkinlere kadar geniş bir kitleye hitap eden bir alandır; çünkü oyunlar, sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda eğitimde, iş hayatında ve sosyal etkileşimde önemli bir yer tutmaktadır. Bu nedenle oyun okuryazarlığı, bireylerin oyunların sunduğu çeşitli deneyimlere bilinçli bir şekilde katılmalarını sağlayan bir yetkinlik haline gelmiştir.

Günümüzde dijital oyunlar oyunculara yalnızca hikâye anlatmakla kalmaz, aynı zamanda onlara seçim yapma, strateji geliştirme, takım halinde hareket etme ve problem çözme gibi beceriler kazandırır. Bilhassa hikâye temelli oyunlarda, oyun oynayan kişiler oyunun devam eden hikayesinde gidişatı etkileyebilecek kararlar verebilmektedir. Oyunların çeşitli türleri oyunculara farklı beceriler kazandırırken aynı zamanda oyuncuların oyun içindeki aktivitelerden elde ettikleri deneyim

onların gerçek hayattaki yaklaşımlarını da şekillendirebilmektedir.

Kültürel boyut göz ardı edilmemeli

Oyun okuryazarlığının bir diğer önemli yönü oyunların sahip olduğu kültürel boyuttur. Dijital oyunlar sadece eğlence ve öğretme temalı deneyimler sunmaz; aynı zamanda çeşitli kültürel temalar ve değerler üzerine de oyuncuları düşünmeye sevk eder. Oyunlar toplumsal normları, tarihi olayları ve kültürel temaları ele alarak oyunculara dünya görüşlerini genişletme fırsatı sunar. Bu anlamda oyun okuryazarlığı, bireylerin bu kültürel öğeleri tanımalarına ve oyunları bir kültürel metin olarak değerlendirmelerine yardımcı olur. Bu durum, 21. yüzyıl becerilerinin öne çıkarılması amacıyla da oyun okuryazarlığı başlığı altında değerlendirmeler yapılmasının gerekliliğini ortaya koyar. Bunun yanı sıra, oyun okuryazarlığının öğrencilere eleştirel ve sistematik düşünme becerisi kazandırdığı; yaratıcı yönlerini geliştirmelerine ve yeni beceri setleri edinebilmelerine imkân verdiği vurgulanmaktadır (Salen, 2007, s. 310).

Sonuç olarak oyun okuryazarlığı, dijital dünyanın sunduğu fırsatları ve meydan okumaları anlamak için kritik bir yetkinliktir. Bu beceri, bireylerin oyunları sadece eğlence için değil, aynı zamanda öğrenme, kültürel keşif ve toplumsal etkileşim için nasıl kullanabileceklerini anlamalarına olanak tanır. Oyun okuryazarlığının gelişimi, oyunların toplumsal ve kültürel etkilerini daha iyi anlamamıza yardımcı olurken, aynı zamanda yeni medya çağında bilinçli ve etkili bir medya tüketicisi olmanın gerekliliklerini de vurgular.

KAYNAKLAR

Du Sautoy, P. (1966). *La planification et l'organisation des programmes d'alphabétisation des adultes Afrique*. UNESCO içinde, *Guides Pratiques pour Extracoleaire*.

Kommonen, K. H. (2014). *Digitalization and design of everyday life*. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Aalto Üniversitesi, Helsinki.

Unesco (1976). *Programme Experimentale Mondiale d'Alphabetisation Evaluation. Critique, Les Presses de l'Unesco*.

Salen, K. (2007). *Gaming literacies: A Game design study in action*. *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 16(3), 301-322.

T.C.
İSTANBUL
KÜLTÜR
ÜNİVERSİTESİ

ÜNİVERSİTE KÜLTÜR'DÜR