

Bilimsel Farkındalık İçin Oyun Geliştirme: “BetaJam” ve Deprem Temalı Bilim İletişimi Deneyimi

Ece Baban¹ & Sedat Erol²

Huizinga, Homo Ludens’in girişinde oyunun kültürden daha eski olduğuna dikkat çeker. Zira kültür insan toplumunu gerektirirken oyun hayvanlarda dahi gözlemlenebilen evrensel bir davranıştır. Bununla birlikte ona göre oyun yalnızca biyolojik ya da psikolojik bir refleks değil, kuralları, ritüelleri ve anlamı olan bir etkinliktir (1955, s. 1). Huizinga’nın oyunu kültürden de önce gelen köklü bir deneyim olarak konumlandırması ise oyunun yalnızca eğlence ile sınırlandırılmayacağını ve hatta bir ifade bir düzen ve yaratım biçimi olarak da değerlendirilebileceğini düşündürmektedir. Bu bakış açısıyla kolektif oyun üretim pratiği olan game jam’ler, oyunun doğasının günümüz yansıması olarak düşünülebilir. Oyun yaratımını “kolektif deneyime, zaman sınırına ve tematik odağa” dayandıran bu etkinlikler hem yaratıcı üretimi teşvik etmekte hem de toplumsal ve kültürel, teknik ya da bilimsel gündemlerle etkileşime girmeyi mümkün kılmaktadır. Bu pratiğin ilk örnekleri, 2002 yılında Chris Hecker ve Sean Barrett tarafından düzenlenen 0th Indie Game Jam ve aynı yıl çevrim içi olarak başlayan Ludum Dare etkinlikleriyle ortaya çıkmıştır (Chen, 2017, s. 7–9). Ancak belirtmek gerekir ki erken dönem yazılım odaklı yarışmalar, günümüz game jam etkinliklerinde yer alan anlayışın öncülleri olarak henüz bu etkinliklerin adı konmadan önce de gerçekleştirilmiştir (Lai ve Khosmood, 2023, s. 3).

Game jam kültürü Türkiye’de, küresel ölçekte büyüyen Global Game Jam hareketiyle paralel biçimde gelişmiştir. Özellikle 2010’lu yıllardan itibaren üniversiteler öncülüğünde yaygınlık kazandığını söylemek yanlış olmayacaktır. Geçmiş etkinlikler incelendiğinde ağırlıklı olarak akademik kurumların etrafında örgütlendiği ve katılımcıların genellikle öğrenciler, bağımsız geliştiriciler ve mentorlardan oluştuğu gözlemlenmektedir. Bununla birlikte oyunların değerlendirme, tanıtım süreci ve girişimcilik ekseninde sektör paydaşları ilişkilendirilmiştir. Bu bağlamda, yine gözleme dayalı göstergeler bu etkinliklerde kültürel temalara dayalı anlatıların ve yerel öğelerin ön planda olduğunu ortaya koymaktadır. Dolayısıyla bu tür etkinlikleri bilim iletişimi perspektifiyle ve multidisipliner bir yaklaşımla geliştirmek, game jam kültürünün yenilikçi doğasına katkı sunmak açısından anlamlıdır. Bu kapsamda bu incelemenin amacı ise, düzenleyici ekip içinde yer aldığımız 3-4 Mart 2025 tarihlerinde İstanbul Beykent Üniversitesinde gerçekleştirilen etkinliğin planlama süreci, oturum akışı, ortaya çıkan çıktılar ve öğrenci-katılımcı gözlemleri ekseninde bir değerlendirme sunarak alana katkı sağlamaktır. Bu doğrultuda, etkinliğe ilişkin öğrenci deneyimleri ve organizasyonel süreçlere dair veriler derlenmiş; çalışma, bilim iletişimi çerçevesinde bir inceleme yazısına dönüştürülmüştür. BetaJam’e Hazırlık Sürecinde

¹Prof. Dr., İstanbul Beykent Üniversitesi, Yeni Medya Bölümü, ecebaban@beykent.edu.tr, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-2252-2569>

²Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Beykent Üniversitesi, Dijital Oyun Tasarımı Bölümü, sedaterol@beykent.edu.tr, sedaterol.com, ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0003-4650-213X>

BetaJam’e Hazırlık Sürecinde Bilgilendirme Oturumları

BetaJam ve benzeri game jam etkinliklerine geçmeden önce, oyun tasarımının eğlence dışında amaçlar taşıdığı durumlara odaklanan ciddi ve bilgilendirici oyun kavramlarına değinmek faydalı olacaktır. Ciddi oyunlar birincil hedefi eğlendirmek olmayan bununla birlikte eğitim, farkındalık yaratma veya toplumsal bir mesaj iletme amaçları da güden oyunlardır. Michael ve Chen bu durumu çelişkili bulsa da ciddi oyunların eğlence unsurunu tamamen dışlamadığını bu tür oyunlarda oyuncunun bilgiyle kurduğu etkileşim ve deneyimin çoğu zaman öncelikli odak oluşturduğunu belirtmektedir (2006, ss. 17–18). Ciddi oyunları kavramsallaştıran Abt’a göre (1970, ss. 8–10) her simülasyon bir oyun değildir. Çünkü bir oyunu tanımlayan temel unsurlar arasında belirsizlik, rekabet ve kazanma ya da kaybetme olasılığı yer alır. Eğitim amaçlı tasarlanmış bazı simülasyonlar önceden belirlenmiş sonuçlara dayandığı için oyun kategorisine girmeyebilir. Ciddi oyunlar ise eğlenceyi dışlamadan ancak öncelikli olarak eğitsel ya da toplumsal bir amaca hizmet eden, bu amaca ulaşmak için özenle yapılandırılmış bir deneyim sunan oyunlardır. Bu tür oyunlar yalnızca öğretici değil ilgi çekici ve tatmin edici de olabilir. Çünkü öğrenmeyi teşvik ederken duygusal ve bilişsel etkileşimi de beslemektedir.

Alanda yapılan çalışmalar, dijital oyunların sahip oldukları simülasyon olanaklarıyla pedagojik açıdan derinlikli öğrenme ortamlarına dönüşebildiğini göstermektedir. Bu dönüşümde oyun içi merak, haz gibi duygusal deneyimlerin öğrenmeye etkisi karşımıza çıkar (Alexiou vd., 2012, s. 1246). Ciddi oyunların eğitimdeki uygulamaları, özellikle öğrencilerin motivasyonunu artırma ve iş birliği temelli öğrenmeyi destekleme açısından da önemli bir potansiyel taşımaktadır. Alan yazımında yer alan araştırmalara göre, bu tür oyunların yalnızca bireysel bilgi edinimini değil aynı zamanda sosyal becerilerin gelişimini de desteklediğini göstermektedir (Hasanah ve Baars, 2023, s. 2769). Ancak bu potansiyelin eğitim ortamlarına yansiyabilmesi teknik altyapının erişilebilirliği kadar, eğitimcilerin bu teknolojileri kullanabilmesini sağlayacak kurumsal destek mekanizmalarının varlığına da bağlıdır (Hutson vd., 2022, s. 128).

Toplumsal sorunlara odaklanan oyun temelli yaklaşımlar geliştirmek, yalnızca teknik becerilerle değil; sosyal bilim, psikoloji, tasarım ve beşeri bilimler gibi farklı disiplinlerin ortak katkısıyla mümkün olmaktadır. Tiltfactor Lab bu açıdan önemli bir deneyim sunar. Bu laboratuvarında oyunlar yalnızca eğlence aracı değil, toplumsal farkındalık ve öğrenme için birer araç olarak kullanılmaktadır. Yaklaşımları ise “ciddi oyunlar” aracılığıyla sosyal adalet, toplumsal cinsiyet, iklim değişikliği ve sağlık gibi alanlarda eleştirel düşünmeyi ve davranış değişimini teşvik etmektedir. Bu tür multidisipliner üretim yapıları, akademik ve toplumsal etki yaratma potansiyeline sahiptir. Benzer bir anlayışla kurgulanan BetaJam de farklı disiplinlerden katılımcıları bir araya getirerek deprem gibi karmaşık ve toplumsal önemi yüksek bir meseleye yaratıcı çözümler üretmeyi amaçlamıştır (Flanagan

& Nissenbaum, 2014). Türkiye, aktif fay hatları üzerinde yer alan bir ülke olarak hem 2023'te Güneydoğu Anadolu'da yaşadığımız yıkıcı depremlerle ciddi kayıplar yaşamış hem de Marmara Bölgesi'nde beklenen büyük İstanbul depremi ile onulmaz yaralar açabilecek risklerle karşı karşıya kalmıştır. Bu gerçeklik, afet farkındalığını artırmaya yönelik katılımcı ve disiplinler arası iletişim yaklaşımlarını her zamankinden daha gerekli kılmaktadır.

Bu kapsamda gerçekleştirilen ilk etkinlik, “İstanbul'da Deprem Gerçeği” başlıklı oturum olmuştur. Oturumda İstanbul'un fay hatları üzerindeki konumu, geçmişte yaşanan büyük depremler ve beklenen İstanbul depremine ilişkin bilimsel öngörüler detaylı biçimde paylaşılmıştır. Etkinlik jeolojik bilgilerle birlikte afet risk yönetimi, kentleşme politikaları, toplumsal hazırlık düzeyleri ve kamu sorumluluğu gibi konularla çok disiplinli bir bakış açısı geliştirmiştir. Bu yönüyle oturum öğrencilerimizin deprem konusunu yalnızca fiziksel bir afet değil, tüm potansiyel etkileriyle bütüncül biçimde değerlendirmelerine imkân tanımıştır. Bu oturum ile öğrencilerin farkındalık yaratmayı hedefleyen yapılar kurabilmek için gerekli kavramsal bilgiye sahip olmaları hedeflenmiştir.

Etkinliğin ikinci oturumu ise, “Bilgi Çağında Oyun ve Anlatı” başlığı altında gerçekleşmiş ve dijital oyunların anlatı gücü ile kolektif hafızayı şekillendirme potansiyeli üzerine odaklanılmıştır. Oturumda, özellikle etkileşimli hikâye anlatımının afet iletişimideki rolü ele alınmış ve Financial Times'in “Turkey Earthquake Apartment Collapse” başlıklı çok katmanlı etkileşimli ve veri odaklı çalışması örneklenmiştir (Yackley vd., 2023). Bu çalışma, depremde yıkılan binaların ardındaki yapısal sorunları ve bireylerin yaşadığı zorlukları hem görsel hem de veriye dayalı anlatılarla bütünleştirerek sunmakta ve takipçilerini pasif bir izleyici yerine aktif bir kullanıcıya dönüştürmektedir. Öğrenciler bu örnek üzerinden, oyunların da benzer biçimde çok katmanlı, kullanıcıyı içine çeken ve toplumsal farkındalık yaratan anlatılar kurabileceğini tartışmışlardır. Bu bağlamda etkileşimli anlatıların estetik veya teknik başarı ve aynı zamanda birer sosyal sorumluluk aracı olarak da değerlendirilmesi gerektiği vurgulanmıştır.

Etkinliğin bu bölümünde ayrıca, anlatının bellekte nasıl yer ettiği ve toplumsal travmalarla baş etmede nasıl bir rol oynadığı üzerine yoğunlaşmıştır. Anlatının, yaşam deneyimlerini taklit ederek bireylerin hem duygusal hem de bilişsel düzeyde olayları özümsemelerini sağladığı; dramatik kurgunun ise bu anlatıların kolektif hafızada kalıcılığını artırdığı ifade edilmiştir. Konuşmacılar özellikle deprem gibi travmatik olaylar karşısında ortaya çıkan dijital kolektif projelere değinerek, oyunların bu tür anlatı yapılarıyla kesişim alanlarını tartışmışlardır. Harita temelli gönüllü uygulamalar (örneğin afetharita.com, depremyardim.org, birkirabiryuva.org), kriz anlarında yalnızca bilgi aktaran değil, aynı zamanda dayanışmayı örgütleyen dijital alanlar olarak öne çıkmıştır. Bu tür yapılar, BetaJam gibi yaratıcı iş birliğine dayalı etkinliklerin nasıl toplumsal faydaya dönüşebileceğine dair önemli örnekler olarak değerlendirilmiştir.

Öğrenci Ekiplerinin BetaJam'de Sunduğu Çalışmalara Bakış

BetaJam kapsamında geliştirilen oyunların, afet farkındalığını yalnızca bilgi aktarımıyla sınırlı kalmadan deneyime odaklanarak aktarmayı hedeflediği gözlemlenmiş bu bağlamda ortaya çıkan çalışmalar etkinliğin amacı ile uyum göstermiştir. Bu oyunlardan öne çıkan çalışmalar seçilmiş ve BetaJam'in kapsamını ve çerçevesini aktarabilmek adına ilgili değerlendirmeler paylaşılmıştır. Örneğin Last Seconds isimli oyun, deprem sırasında bireysel hazırlık odaklı yapısıyla kriz anındaki temel davranışları öğretmeyi amaçlamış bununla birlikte oyuncuyu zamana karşı hızlı düşünmeye ve karar vermeye zorlayan yapısıyla da refleks geliştirmeyi ön plana almıştır. The Right Exit ise sıra tabanlı mekaniği ile tahliye senaryolarını daha küçük yaş gruplarına hitap edecek şekilde modelleyerek okul ve hastane gibi kalabalık alanlarda güvenli hareketin nasıl olması gerektiğini göstermeyi amaçlamıştır. Bu oyunda asansör kullanımının tehlikesinden yönlendirme tabelalarının önemine kadar birçok ayrıntı, oyunculara doğrudan karar alma süreciyle aktarılmaktadır. Bir diğer öne çıkan yaklaşım ise, yapı güvenliği ve ikna temelli iletişimi merkeze alan yapımlardır. Bu oyunlarda afet bilinci ve kriz anlarında iletişim ve iknanın önemine dair yaklaşımlar geliştirilmiştir. Örneğin Riskli mi? ve Kentsel Dönüşüm Oyunu, oyuncuları temayla ilişkili olarak bir binanın teknik risk analizini yapmanın yanında yapı sahiplerini ikna ederek değişime zorlamalarını amaçlamaktadır. Diyalog seçeneklerine dayalı bu oyunlarda her biri farklı sosyodemografik özelliklere sahip karakterler üzerinden, afet yönetiminde sosyal etkileşimin önemi işlenmektedir. Deprem etkisinin çocuklara korku yaratmadan aktarılması amacıyla kullanılan yaratıcı ses ve çevre efektleri ise özellikle "Riskli mi?" oyununda öne çıkan bir anlatım tercihi olmuştur.

Farklı yaş ve ihtiyaç gruplarına yönelik geliştirilen oyunlar arasında ise, erişilebilirlik ve mekânsal güvenlik temaları yer almaktadır. Engelli Bireyler için Tahliye Oyunu, kapsayıcı afet planlaması ekseninde engellilerin güvenli tahliyesine odaklanmakta Sarsıntı ve Eşya Konumlandırma Oyunu ev içi güvenlik önlemleri hakkında kullanıcıyı bilinçlendirmektedir. Bu oyun, estetikten ödün vermeden bilgiyi ve tekniği oyun mekaniğine entegre edebilmiş ve bu yönüyle ödüle değer bulunmuştur. Her iki yapımda afet sırasında hayati önem taşıyan ayrıntıların anlatı kurgularıyla nasıl aktarılabilceğine dair başarılı örnekler sunmaktadır.

Genel olarak değerlendirildiğinde, oyunların afet anına dair temel bilgileri deneyimletme açısından güçlü bir başlangıç sunsa da anlatı derinliği, empati kururma kapasitesi ve entelektüel bütünlük açısından sınırlılıklar barındırmaktadır. Bu durum, game jam'lerin doğası gereği zaman baskısı altında çalışılması ve hikâye geliştirme süreçlerine yeterli sürenin ayrılmamasıyla doğrudan ilişkilidir. Yine de BetaJam kapsamında geliştirilen bu ön izlemeler, afet bilinci oluşturma yolunda yaratıcı ve toplumsal değeri yüksek girişimler olarak dikkat çekmektedir. Disiplinler arası iş birliği ve anlatı tekniklerine daha fazla odaklanıldığında çok daha etkili araçlara dönüşme potansiyeli taşımaktadır.

Öğrenci Deneyimleri ve Geri Bildirimler Üzerine Düşünmek

Çalışma kapsamında öğrencilerle görüşmeler gerçekleştirilmiş ve çok yönlü çerçevede etkinliğe dair geri bildirim süreçlerini ve iyileştirme çalışmalarını sürdürmek adına veriler toplanmıştır. Bu görüşmelerden elde edilen çıktılar kod isimleri ve doğrudan alıntılar ile birlikte temalar ekseninde aktarılmaktadır. Elde edilen bulgulardan ortaya çıkan ilk tema olan yaratıcı üretim ve anlatı tasarımı, BetaJam süresince katılımcıların ortak üretim pratiğinde öne çıkan önemli bir başlık olmuştur. Katılımcılar hikâyeyi yalnızca teknik bir unsur değil, duygusal, estetik bir deneyim olarak ele almaya çalışmışlardır. Katılımcı 1, bu kapsamda hikâye kurgusu sırasında metinleri “arkadaşlarıyla birlikte tekrar tekrar düzenlediklerini” ifade etmiş, bu süreçte metinlerin anlam bütünlüğünü koruyarak anlatı gücünü sürdürmeye özen gösterdiklerini vurgulamıştır. Katılımcı 2 ise, senaryo geliştirme aşamasında özellikle “karakterlerin psikolojik derinliği ve olay örgüsünü şekillendirme” sorumluluğu üstlendiğini belirterek, depresyon sonrası bir psikoloğun yardım çabasını merkeze alan anlatının “duygusal yoğunluk ve gerçekliğe dayalı” yapısıyla güçlü bir zemin sunduğunu aktarmıştır. Öte yandan Katılımcı 6, ortaya çıkan fikirlerin kendi potansiyelini tetiklediğini ve “tam olarak yansımasa da üzerine koyabileceğimiz fikirler beni heyecanlandırır” sözleriyle anlatı geliştirme sürecinin kolektif ihtiyacına da vurgu yapmıştır. Bu ifadeler, katılımcıların sadece teknik değil, aynı zamanda duygusal ve düşünsel derinlik taşıyan anlatılar üretmeye çabaladığını göstermekte bu anlamda etkinliğin amacına yönelik bir çalışma olduğunu kanıtlar niteliktedir.

Bir diğer tema olarak öne çıkan teknik beceri odaklı üretim ortamı, BetaJam sürecinin katılımcılar üzerinde en somut etkiler bırakan yönlerinden biri olmuştur. Etkinlik, hem mevcut bilgi ve yetenekleri sınama hem de yeni araç ve platformlarla tanışma fırsatı sunmuştur. Katılımcı 2, “Adobe Photoshop ve Illustrator gibi dijital çizim araçlarıyla karakter ve ekipman tasarlama” deneyimini derste öğrendiklerini pratiğe dökme fırsatı olarak görmüş; ayrıca ses ve video düzenleme aşamasında “Clipchamp ve Adobe Premiere gibi yazılımlarla tanıştığını” belirtmiştir. Teknik iş bölümüne dair gözlemlerinde ise “yazılımcı arkadaşlarının proje yönetimindeki bilgi birikiminin kendisine ilham verdiğini” dile getirmiştir. Katılımcı 4, yazılım sürecinde daha ileri düzey görevler üstlenmiş, “raycast ile bina kurma, para yönetimi, zaman ilerlemesi ve depresyon anı” gibi oyun mekaniğini oluşturan bileşenleri geliştirmiştir. Bunun yanında, “fazla poligonlu modellerin sadeleştirilmesiyle optimizasyon sorunlarına müdahale ettiğini” ve başka bir takıma da “kamera hareketleri ile fare etkileşimi” konularında destek verdiğini aktarmıştır. Katılımcı 7 ise, bir “system designer” olarak “deprem simülasyonunun efektleri ve fizik dalgalarıyla sistemsel modelini” oluşturmuş, grid sisteminde yaşanan çakışma sorununa 10 saatlik çözüm geliştirme süreciyle katkı sunmuştur. Katılımcı, “çivi mekanizması” gibi detaylı sistemler üzerinde de başka bir tasarımcıyla birlikte çalışmış ve test aşamasında aktif görev almıştır.

Teknik araçlara erişim farklı düzeylerde deneyimlenmiştir. Katılımcı 5, Unity, Blender ve Photoshop kullanarak üretim yaptıklarını belirtmiş; Katılımcı 6 da bunlara ek olarak Aseprite’i dâhil etmiştir. Katılımcı 3, görsel tasarım sürecinde karakter çizimlerine katıldığını ve seslendirme aşamasında rol üstlendiğini ifade etmiştir. Ancak her ekip benzer teknik olanaklara sahip olmamıştır. Bu durum game jam’lerin doğasında da yer alan zaman kısıtı ve teknik kapasite ile ilişkilidir. Katılımcı 8, özellikle MacOS cihazlarda yaşanan uyumsuzlukların üretim hızını etkilediğini vurgulamıştır. Bu eleştiri biz düzenleyici ekip tarafından iyileştirilmesi gerekli olan konular olarak kayda geçmiştir.

Katılımcılar hem bireysel beceri kazanımı hem de takım içi teknik koordinasyon açısından önemli kazanımlar elde etmişlerdir. Kolektif üretim ve ekip içi dayanışma, BetaJam sürecinin en belirleyici ve dönüştürücü temaları arasında yer almış biz düzenleyici ekip için de en tatmin edici unsurlar arasına konumlandırılmıştır. Katılımcılar teknik bilgi birikimlerinin ötesinde, birlikte üretme kültürünü deneyimlemiş ve bu süreci mesleki gelişim açısından önemli bir fırsat olarak değerlendirmiştir. Katılımcı 1 teknik görevlerin ötesinde yaratıcı iş bölümüyle kolektif katkı sunduklarını vurgulamıştır. Takım içi aksaklıkların çözümünde “kriz anlarında birlikte çözüm üretmenin değerini” fark ettiğini dile getirerek, bu deneyimi bir dönüm noktası olarak tanımlamıştır. Katılımcı 2, “yazılımcı arkadaşlarının teknik detaylara hâkimiyeti ve proje yönetimi konusundaki bilgi birikimi”nin kendisini motive ettiğini ve ekip içi bilgi aktarımının öğrenme sürecini hızlandığını ifade etmiştir. Katılımcı 3 ise proje sürecinde yaşanan rol değişimlerine dikkat çekerek, “küçük sorunlar nedeniyle bir arkadaşımız farklı bir karakteri üstlendi” diyerek esnek iş bölümüne örnek vermiştir. Grup içi yardımlaşmanın önemini “bilmediğimiz veya yapamadığımız şeylerde birbirimize yardımcı olduk” sözleriyle vurgulamıştır.

Bu ortak üretim kültürü, ekipler arası etkileşim düzeyine de yansımıştır. Katılımcı 4, yalnızca kendi takımında değil, “10. takıma da yardımcı” olarak kamera kontrolleri ve kullanıcı arayüzü gibi yazılım görevlerinde katkı sunduğunu aktarmıştır. Katılımcı 5, etkinliği “çok güzel bir sosyal ortam” olarak tanımlayarak bölümden tanımadığı kişilerle tanışma ve birlikte üretme deneyiminin kendisini memnun ettiğini belirtmiştir. Katılımcı 6 da, teknik eksikliklere rağmen “birbirimizin eksiklerini tamamlamaya çabaladık” diyerek, iş birliğini vurgulamıştır. Katılımcı 7, “problem çözme ve sistem tasarımı konularında önemli deneyimler” kazandığını belirterek, zaman baskısı altında ekip içi koordinasyonla çözüm üretme becerisini geliştirdiğini vurgulamıştır. Katılımcı 8 ise, karşılaşılan teknik sorunlara rağmen “mentorların destekleri ve yönlendirmeleri sayesinde sorunların büyük ölçüde aşıldığını” belirtmiştir.

Katılımcıların ifadeleri sosyal etkileşim ve öğrenme açısından da dönüştürücü bir deneyim sunduğunu ortaya koymaktadır. Katılımcı 1, GameJam’in “kendisi için eğlenceli ve öğretici bir süreç olduğunu” belirterek deneyimin bireysel farkındalık açısından önemine

dikkat çekmiştir. Katılımcı 2 ise bu etkinliği yalnızca bir üretim süreci olarak değil, aynı zamanda “öğrenme, gözlem ve keşif dolu bir yolculuk” olarak tanımlamış; disiplinler arası yapısı sayesinde farklı uzmanlık alanlarından kişilerle ortak üretim yapmanın çok yönlü kazanımlar sunduğunu ifade etmiştir. Özellikle “oyun geliştirmenin ne kadar çok yönlü ve disiplinler arası bir alan olduğunu bire bir deneyimleyerek” öğrenmiş olması, sürecin mesleki farkındalığı artırıcı etkisine işaret etmektedir. Katılımcı 5, etkinliğin sosyal yönüne odaklanarak, “bölümümden tanımadığım birçok insanla tanıştım” ifadesiyle birlikte “Bu jam bana çok şey kattı ve ben çok eğlendim” sözleri, öğrenme sürecinin alan yazınında da değinildiği gibi “eğlenceyi dışlamayan ancak öncelikli olarak eğitsel ya da toplumsal bir amaca hizmet eden” önermesinin sağlamasını paylaşmıştır. Katılımcı 6, BetaJam’e katılımı sayesinde “yazılım ve tasarım ile ilgili yeni bilgiler edinme” fırsatı bulduğunu ifade etmiştir. Katılımcı 7 ise “takım çalışması, problem çözüme ve sistem tasarımı” konularında edindiği deneyimlerle çözüm odaklı düşünme yetisini geliştirdiğini belirtmiştir. Katılımcı 8, donanımsal eksikliklere ve alan koşullarındaki zorluklara rağmen etkinliği “eğlenceli ama geliştirilmeye açık bir deneyim” olarak değerlendirerek, bu süreçten edindiği tecrübeyi eleştirel ancak pozitif bir yaklaşımla tarif etmiştir.

Sonuç

Tüm bu üretilen çalışmalar ışığında, İstanbul Beykent Üniversitesi bünyesinde düzenlenen BetaJam etkinliği, öğrencilerin sadece bir oyun üretim sürecine değil, katmanlı bir öğrenme ve dayanışma ve farkındalık geliştirme deneyimine dâhil olduğunu göstermektedir. Deprem teması etrafında şekillenen seminerler ve üretim süreçleri, katılımcıların farklı bakış açısı kazanmasına ve problem çözüme becerilerini geliştirmesine katkı sağlamıştır. Katılımcı verileri sürecin bireysel farkındalık, teknik yetkinlik, sosyal bağ kurma ve kolektif üretim açısından dönüştürücü bir potansiyel taşıdığını göstermektedir. Bununla birlikte, game jam etkinliklerinin doğasında yer alan zaman baskısı ve kısıtlar, düzenleyici ekip olarak bizler için de öğretici ve dönüştürücü bir deneyim hâline gelmiştir. Mentorluk süreci ise yoğun tempo ve sürekli geri bildirim döngüleri nedeniyle oldukça kapsamlı bir deneyim sağlamıştır. Bu bağlamda BetaJam, üniversite ortamında yaratıcı anlatı pratiklerinin gelişmesine ve öğrencilerin eleştirel düşünme becerilerinin desteklenmesine olanak sunan ayrıca akademisyen öğrenci etkileşimini destekleyen önemli bir etkinlik olmuştur.

BetaJam’e Katkı Sunanlar

“BetaJam: Deprem Farkındalığı” etkinliğinin gerçekleşmesine katkı sunan İstanbul Büyükşehir Belediyesi Deprem Risk Yönetimi ve Kentsel İyileştirme Dairesi Başkanlığı Danışmanı Hakan Nişancı, Jeofizik Yüksek Mühendisi Mustafa Serhat Durmuş, Dr. Öğr. Üyesi Eray Dinç, Dr. Öğr. Üyesi Arda Karaböcek, Dr. Öğr. Üyesi Ozan Günel, Dr. Öğr. Üyesi Sinan Aktaş, Öğr. Gör. Umur Yiğit, Arş. Gör. İzzet Salcı, Arş. Gör. Muammer Uğur, Arş. Gör. Işıl Balcı İştat, İletişim Fakültesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Mimarlık ve Mühendislik Fakültesi Öğrencilerimize, Beykent Medialab Ekibi ve BetaJam Öğrenci Kulübümüze teşekkürlerimizle,

KAYNAKÇA

Abt, C. C. (1970). *Serious games*. Viking Press.

Alexiou, A., Schippers, M., & Oshri, I. (2012). Positive psychology and digital games: The role of emotions and psychological flow in serious games development. *Psychology*, 3(12A), 1243–1247. <https://doi.org/10.4236/psych.2012.312A184>

Chen, S. (2017). The origins of game jams. In S. Cornish, M. Farber, A. Fleming, & K. Miklasz (Eds.), *The game jam guide* (ss. 7–9). ETC Press. <https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/the-game-jam-guide/>

Flanagan, M., & Nissenbaum, H. (2014). *Values at play in digital games*. MIT Press. <https://reviewsindh.pubpub.org/pub/tiltfactor-lab/release/1>

Hasanah, A., & Baars, R. C. (2023). Serious games, motivation, and learning: A study on marginalized youth. *Creative Education*, 14(12), 2747–2776. <https://doi.org/10.4236/ce.2023.1413174>

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A study of the play-element in culture* (First Beacon Paperback ed.). Beacon Press. (Orijinal eser 1938'de yayımlanmıştır)

Hutson, J., Fulcher, B., & Weber, J. (2022). Gamification in education: A study of design-based learning in operationalizing a game studio for serious games. *Journal of Intelligent Learning Systems and Applications*, 14(4), 115–131. <https://doi.org/10.4236/jilsa.2022.144010>

Lai, G., & Khosmood, F. (2023). What is a game jam? In A. Fowler & F. Khosmood (Eds.), *Game jams: History, technology, and organisation* (ss. 3–5). Springer. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-15187-3>

Michael, D., & Chen, S. (2006). *Serious games: Games that educate, train, and inform*. Thomson Course Technology.

Yackley, A. J., Samson, A., Joiner, S., Clark, D., de la Torre Arenas, I., Bott, I., Williams, J., & Harlow, M. (2023, February 28). Turkey earthquake: The collapse of an apartment block in Antakya. *Financial Times*. <https://ig.ft.com/turkey-earthquake-apartment-collapse/>